

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Playstation 2-Pistolero

**RED DEAD
REVOLVER**

Rauchende
Pads: Capcoms
cooles Western-
spektakel

**CLONE WARS
JEDI OUTCAST**

Massenschlacht & Ego-Action:
Gamecube und Xbox im Star-Wars-Fieber

Topspiele im Test

- 90% Ratchet & Clank
- 82% Kingdom Hearts
- 89% Colin McRae Rally 3
- 89% Morrowind
- 89% Starfox Adventures
- 90% Eternal Darkness

**148
Seiten
88 Tests**

gta

Vice city

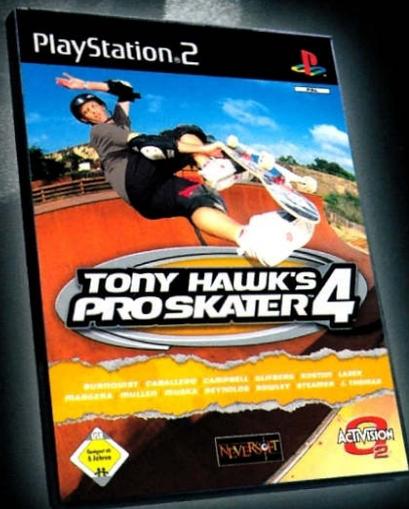
Mehr Fahrzeuge, mehr Waffen, mehr Spaß:
Die kriminell gute GTA3-Fortsetzung im Vorab-Check





WAG DICH AN DIE **ULTIMATIVE** SKATE-HERAUSFORDERUNG!

NIMM DEINE KARRIERE IN DIE HAND UND **MACH WAS DRAUS!**



Tonnenweise neue Ziele im komplexesten Karriere-Modus, den es je gab

Soundtrack von N.W.A., Offspring und System of a Down.

* Online-Spiel exklusiv auf der PlayStation®2.

Ab dem **21.11.2002** schreibst du Skate-Geschichte!

© 1999-2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Activision O2, Pro Skater und Sports Revolution sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, Xbox- und GameCube-Version durch Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der PlayStation- und Game Boy Advance-Version durch Vicarious Visions, Inc. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "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. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

„Auch fast perfekte Spiele lassen sich verbessern.
So lebendig wie im vierten Teil waren die Levels noch nie.“ (Playzone 07/02)

„THPS 4 bietet alles, was das Herz des Bretterfreundes hüpfen lässt“ (Bravo Screenfun 07/02)

„Der neueste Teil der überragenden Skate-Saga überzeugt mit genialen Details
und butterweicher Optik: Let's party!“ (OPM2 08/02)

„Es erwartet Sie definitiv mehr, als Sie es von THPS 3 gewohnt sind.“ (OXM 01/02)

„Trickfeuerwerk der Extra-Klasse!“ (Players 11/02)

TONY HAWK'S PROSKATER™ 4



Brandneue Tricks – skitche an
Auto-Stoßstangen, skate auf beweglichen
Objekten und mach Transfers über Spines.



14 der weltbesten Profis fordern dich
heraus, deine Fähigkeiten unter Beweis
zu stellen.



Neue Mehrspieler- und Online-Modi,
inklusive Punkte-Challenge und
Capture the Flag!*

Tony Hawk's Pro Skater™ 4 ist die Herausforderung schlechthin. In den riesigen interaktiven Leveln musst du einiges aus dir herausholen, um die 190 immer schwieriger zu meisternden Ziele zu erfüllen. Du entscheidest, wann du bereit für die Profi-Challenge bist. Denn in den Profi-Rängen herrschen ganz andere Regeln. Bau deine Fähigkeiten aus, verdien dir Respekt und zeig, dass du das Zeug zum Profi hast ...



PlayStation 2

Kompatibel mit der PlayStation®- und
PlayStation 2-Konsole.



GAME BOY ADVANCE™

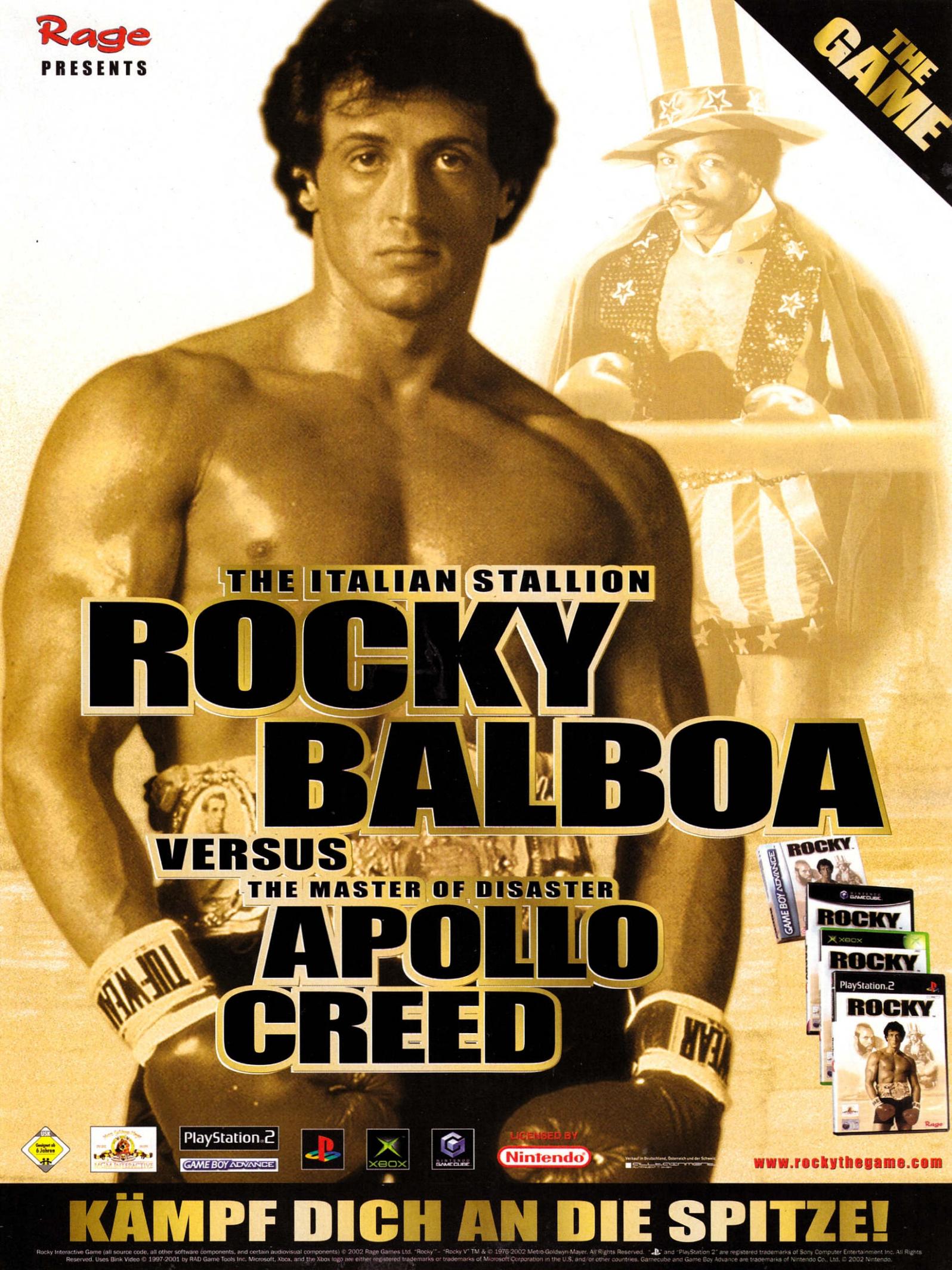


SPORTS REVOLUTION™

activision02.com

Rage
PRESENTS

THE GAME



THE ITALIAN STALLION
ROCKY
BALBOA
VERSUS
THE MASTER OF DISASTER
APOLLO
CREED



Verkauf in Deutschland, Österreich und der Schweiz

www.rockythegame.com

KÄMPF DICH AN DIE SPITZE!

Rocky Interactive Game (all source code, all other software components, and certain audiovisual components) © 2002 Rage Games Ltd. "Rocky" - "Rocky V" TM & © 1976-2002 Metro-Goldwyn-Mayer. All Rights Reserved. PS2 and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Uses Disk Video © 1997-2001 by RAD Game Tools Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Gamecube and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

PRESTIGEFRAGE

Die offizielle Pressemitteilung schlug in der Branche wie eine Bombe ein: Microsoft kauft den renommierten britischen Entwickler Rare – für die unglaubliche Summe von 375 Millionen US-Dollar. Dies wurde erst durch den Entschluss Nintendos möglich, die Rare-Anteile zu veräußern. Aber warum diese weitreichende Entscheidung? Stand der Name Rare in der langjährigen Zusammenarbeit mit Big N doch für hochqualitative und in erster Linie innovative Produkte. Spiele wie "Donkey Kong Country 1-3" (SNES), "Blast Corps", "Diddy Kong Racing", "Banjo-Kazooie", "Perfect Dark", "Conker's Bad Fur Day" (alle N64) sowie zuletzt "Starfox Adventures" auf dem Gamecube ernteten bei Kritikern in aller Welt höchste Anerkennung und zeigten im selben Atemzug die grafischen Grenzen einer Konsole auf. Wieso sollte man sich von solch einem prestigeträchtigen und technisch versierten Entwickler trennen?

Die Antwort ist so banal wie existenziell: Rare erwirtschafteten mit ihren Titeln nicht den erwarteten Profit! Laut Aussage von Nintendo-Sprecher Yasuhiro Minagawa hat die Veräußerung "nur unwesentlichen Einfluss" auf Big N – beträgt der Beitrag Rares an Nintendos Gesamtverkäufen doch nur etwa 1,5 Prozent. In der Tat blieben seit dem (in Deutschland indizierten) N64-Mega-Seller "Goldeneye" die Verkäufe der folgenden Entwicklungen hinter den hohen Erwartungen zum Teil deutlich zurück. Den exzellenten 3D-Hüpfer "Banjo-Tooie" und das vulgäre Comic-Abenteuer "Conker's Bad Fur Day" darf man sogar getrost als wirtschaftliche Flops titulieren.

Aus finanzieller Sicht mag der Verkauf Rares wirklich "nur unwesentlichen Einfluss" auf Nintendo haben, in puncto prestigeträchtiger Exklusiv-Entwickler mussten die Japaner jedoch einen herben Verlust hinnehmen. Welche weiteren Folgen die Trennung schlussendlich für Big N mit sich bringen wird, lässt sich nur schwer abschätzen. Für Microsoft bedeutet die Akquisition Rares jedoch den Zugewinn eines hervorragenden, mit großer Reputation ausgestatteten First-Party-Entwicklers. Da spielt es anscheinend auch keine Rolle, dass sich der horrend Kaufpreis – selbst bei (blauäugig angenommenem) hohem Spieleausstoß und gewaltigen Verkaufserlösen – erst in ferner Zukunft amortisiert. Auf dem

Weg zur festen Größe im Videospiel-Business muss man nach der Gates-Philosophie nunmal finanzielle Opfer bringen, im PC-Software-Segment hat es schließlich ebenfalls funktioniert. Lachende Dritte sind sicherlich die nun gut betuchten Rare-Gründer Tim und Chris Stamper sowie alle Xbox-Zocker. Letztere dürfen sich nämlich auf weitere hochkarätige Spiele mit den bekannten Rare-Charakteren Joanna Dark, Banjo & Kazooie und Conker freuen. Als Multiformat-Verfechter freuen wir MAN!ACS uns kräftig mit!

"Kameo – Elements of Power"
(Rare, 2003)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 11. Dezember 2002.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Das ehemalige Dreamteam Nintendo/Rare ist Vergangenheit, die pressscheuen englischen Entwickler werkeln nun exklusiv für die Xbox. Wir wollen von Euch wissen, wie Ihr zu diesem Thema steht:

Hättet Ihr an Nintendos Stelle anders gehandelt oder Rare ohne Zögern an Microsoft verschertelt?

MAN!AC-MEINUNG NR. 2

- A Rare sind geniale Entwickler, die man nicht verkauft.
 B Für mich zählt nur der Profit, also weg mit ihnen!
 C Wer ist denn eigentlich Rare?

Ich besitze

- PS2 Xbox NGC GBA

Von Dungeonkämpfern und Nachwuchsarchitekten: Sonys **Dark Cloud 2** setzt auf den originellen Abenteuer-Vorgänger noch eins drauf.



12



18

Sein Name ist Bond, **James Bond**: Der smarte Spion kehrt auf allen Systemen mit seinem neuen Auftrag **Nightfire** zurück in den Dienst ihrer Majestät.

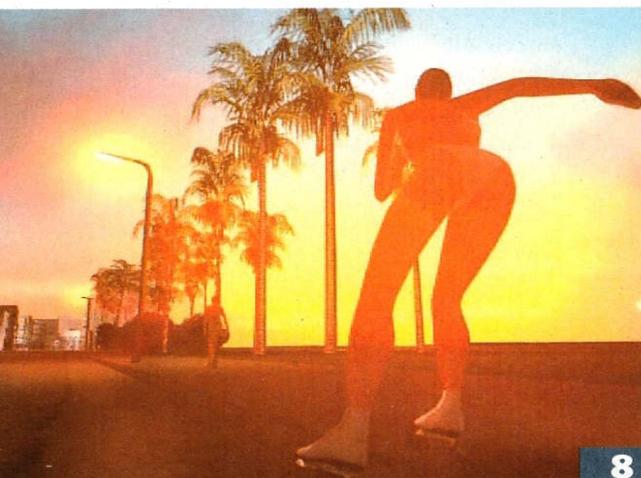
Tokyo Game Show 2002: Vor Ort hat MAN!AC für Euch die interessantesten Neuheiten auf Japans wichtigster Spielemesse aufgespürt.

34



24

"Rogue Leader" war gestern: Die Jedis von Lucas-Arts lassen mit **Star Wars: The Clone Wars** für Gamecube und PS2 ihr nächstes Weltreumepos los.



8

Heiße Bräute, schwere Waffen: **GTA Vice City** entführt Euch in die coolen Achtziger an Amerikas Ostküste.

PREVIEWS

- ▶ **8 GTA Vice City**
Noch besser als das Original: Endlich durften wir eine nahezu fertige Version des "GTA 3"-Nachfolgers und potenziellen Weihnachtshits zocken.
- 12 Dark Cloud 2**
Schöner, größer, besser: Das Action-Adventure mit Baueinlagen kehrt zurück.
- ▶ **16 Phantasy Star Online Ver. 1&2**
Der Gamecube geht Online – MAN!AC geht mit.
- 18 James Bond 007: Nightfire**
Schöne Frauen und Schurken in Massen: Wir fröhnen dem Agentenleben.
- ▶ **22 Red Dead Revolver**
Pulverdampf und blaue Bohnen: Capcoms Cowboy-Ballade im Detail.
- 24 Star Wars: The Clone Wars**
Angespielt: die effektivsten Massenschlachten der Jedi-Geschichte.
- 28 SOS The Final Escape**
Das große Beben: Schlagt Euch in dem PS2-Abenteuer durch die Katastrophe.
- 42 Kurz-Previews**
Die Hard Vendetta, Haven: Call of the King, Medal of Honor Frontline, Starcraft Ghost, Silent Hill 3, Silent Scope 3, Unreal Championship
- 96 Final Fantasy Tactics Advance**
Squares PSone-Strategieknüller feiert auf dem GBA sein Comeback.

AKTUELL

- ▶ **30 X02**: Von Xbox Live bis Rare – Microsofts Zukunftsplanung im Detail.
- 34 Tokyo Game Show 2002**: Spielertrends und Hits von morgen, live aus Japan.
- 40 AMS 2002**: MAN!AC besucht Tokios große Automatenmesse.
- 46 Nachrichten**: Neuheiten aus der Industrie.

FEATURES

- 50 Kartenspiele: Der e-Card-Reader**
Videospiele zum Sammeln: Nintendos cooles GBA-Accessoire im Test.
- 52 Big Blue Box Diaries, Teil 9: Eine Frage der Priorität**
Die Entwickler der Xbox-Hoffnung "Fable" plaudern aus dem Nähkästchen.

SERVICE

- 127 Handheld**: MP3-Player für den GBA
- 132 Second Hand**: Kleinanzeigen
- 134 Leserbrief**: Das habt Ihr zu sagen
- 136 Know-How**: Der optimale RGB-Umschalter
- 137 Peripherie-Tests**: Zubehör für Eure Konsolen
- 138 Last Resort**: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospiele
- 142 Player's Guide**: Super Mario Sunshine, Teil 2

RUBRIKEN

- 5 Editorial**
- 141 Abo/Nachbestellung**
- 146 Inserenten**
- 61 So werten wir**
- 146 Impressum**
- 146 Vorschau**

PAL-TESTS

| | | | |
|-----|----------------------------------------------|------------------|---------------------|
| 111 | Armored Core 2: Another Age | Action | PS2 |
| 74 | Auto Modellista | Rennspiel | PS2 |
| 119 | Big Air Freestyle | Rennspiel | Gamecube |
| 131 | Black Belt Challenge | GBA | Xbox |
| 70 | Blinx: The Time Sweeper | Beat'em-Up | PS2, Xbox |
| 78 | Colin McRae Rally 3 | Rennspiel | PS2 |
| 124 | Crashed | Rennspiel | PS2 |
| 131 | Dinotopia | Jump'n'Run | GBA |
| 129 | Duke Nukem Advance | Ego-Shooter | GBA |
| 115 | Ego Mania | Geschicklichkeit | Gamecube |
| 84 | Elder Scrolls 3, The: Morrowind | Rollenspiel | Xbox |
| 92 | Eternal Darkness: Sanity's Requiem | Action-Adventure | Gamecube |
| 109 | FIFA Football 2003 | Sportspiel | PS2, Xbox |
| 122 | Freekstyle | Rennspiel | Gamecube |
| 131 | Game & Watch Gallery Advance | Oldiesammlung | GBA |
| 124 | Gravity Games Bike | Sportspiel | Xbox |
| 130 | Guilty Gear X Advance Edition | Beat'em-Up | GBA |
| 125 | Gungrave | Action | PS2 |
| 82 | Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme | Action | PS2 |
| 100 | Hitman 2: Silent Assassin | Action-Adventure | PS2, Xbox |
| 130 | Hugo Advance | Geschicklichkeit | GBA |
| 130 | Invader | Action | GBA |
| 124 | Kelly Slater's Pro Surfer | Sportspiel | Gamecube |
| 129 | Kelly Slater's Pro Surfer | Sportspiel | GBA |
| 88 | Kingdom Hearts | Action-Adventure | PS2 |
| 86 | Legaia 2: Duel Saga | Rollenspiel | PS2 |
| 116 | Lethal Skies | Action | PS2 |
| 119 | Loons - Das höllische Casting | Beat'em-Up | Xbox |
| 122 | Madden NFL 2003 | Sportspiel | Gamecube |
| 90 | Micro Machines | Rennspiel | PS2, Xbox |
| 130 | Motoracer Advance | Rennspiel | GBA |
| 121 | Myst III - Exile | Adventure | PS2, Xbox |
| 120 | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | Rennspiel | Xbox |
| 112 | NHL Hitz 20-03 | Sportspiel | PS2, Xbox |
| 130 | Pinball Advance | Flipper | GBA |
| 108 | Pro Evolution Soccer 2 | Sportspiel | PS2 |
| 114 | Pro Rally 2002 | Rennspiel | Gamecube |
| 124 | Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn | Action | PS2 |
| 72 | Quantum Redshift | Rennspiel | Xbox |
| 66 | Ratchet & Clank | Jump'n'Run | PS2 |
| 96 | Red Faction 2 | Ego-Shooter | PS2 |
| 118 | Robotech Battlecry | Action | PS2, Xbox |
| 76 | Rocky | Sportspiel | PS2, Xbox |
| 103 | Scooby-Doo: Nacht der 100 Schrecken | Jump'n'Run | PS2 |
| 98 | Sega GT 2002 | Rennspiel | Xbox |
| 106 | Sega Soccer Slam | Sportspiel | PS2, Xbox, Gamecube |
| 129 | Spyro 2: Season of Flame | Jump'n'Run | GBA |
| 94 | Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast | Ego-Shooter | Xbox |
| 62 | Starfox Adventures | Action-Adventure | Gamecube |
| 125 | Sub Rebellion | Action | PS2 |
| 104 | Summoner 2 | Rollenspiel | PS2 |
| 103 | Super Bust-A-Move 2 | Geschicklichkeit | PS2 |
| 117 | Superman: Shadow of Apokolips | Action | PS2 |
| 102 | Taz Wanted | Jump'n'Run | PS2, Xbox, Gamecube |
| 122 | Tetris Worlds | Geschicklichkeit | Gamecube |
| 114 | Timesplitters 2 | Ego-Shooter | Gamecube |
| 130 | Tomb Raider: The Prophecy | Action-Adventure | GBA |
| 113 | Transworld Snowboarding | Sportspiel | Xbox |
| 115 | Turok Evolution | Ego-Shooter | Gamecube |
| 74 | Twin Caliber | Action | PS2 |
| 110 | Ty the Tasmanian Tiger | Jump'n'Run | PS2, Xbox |
| 122 | UFC Throwdown | Beat'em-Up | Gamecube |
| 116 | Wizardry: Tales of the Forsaken Land | Rollenspiel | PS2 |
| 131 | Worms World Party | Geschicklichkeit | GBA |
| 120 | Wreckless: The Yakuza Missions | Rennspiel | PS2 |
| 77 | WWE Raw | Beat'em-Up | Xbox |
| 77 | WWE Wrestlemania X8 | Beat'em-Up | Gamecube |
| 131 | XXX | Action | GBA |
| 128 | Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 | Jump'n'Run | GBA |

IMPORT-TESTS

| | | | |
|----|----------------------------|-------------|------|
| 58 | Blood Rayne | Action | PS2 |
| 58 | Disney Golf | Sportspiel | PS2 |
| 56 | Dynasty Tactics | Strategie | PS2 |
| 54 | Grandia Xtreme | Rollenspiel | PS2 |
| 50 | NASCAR Thunder 2003 | Rennspiel | Xbox |
| 46 | Pac-Man Fever | Partyspiel | PS2 |



62

Ausgefuchst: Rare ist zwar jetzt Xbox-exklusiv, doch mit **Starfox Adventures** geht noch ein letzter Gamecube-Knüller an den Start.



78

Lange erwartet, endlich da: Code-masters' **Colin McRae Rally 3** erfreut die Herzen aller PS2- und Xbox-Hobby-piloten.



82

Tolkien-Tamtam: Pünktlich zum zweiten Kinofilm geht's auf der PS2 mit **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme** in die actionreiche Fantasy-schlacht.



66

Dynamisches Duo: Das ungleiche Paar **Ratchet & Clank** sorgt für neue Hüpf-spielhöhepunkte auf der PS2.



70

Innovativer Mario-Konkurrent oder Idee ohne Zukunft? Microsofts Zeitkater **Blinx: The Time Sweeper** hüpf ins MAN!AC-Testlabor.

GTA Vice

Endlich: MAN!AC konnte eine beinahe fertig gestellte Version des heißesten Nachfolgers der Saison spielen. Mischt mit uns Vice City auf!

► Gewöhnlich kennt man dieses Hersteller-Verhalten nur bei Gurken-Software: Rockstar bzw. Take 2 hüten den "GTA 3"-Nachfolger "Vice City" wie Gollum seinen Schatz. Kein europäischer Journalist durfte bislang selbst Hand an die Beta-Version legen, geschweige denn einen testfähigen Silberling in der Redaktion zerpfücken – und das, obwohl der Titel bereits am 8. November in den Läden stehen soll. Glückli-

cherweise wurde Mitte Oktober der Bann ein wenig gelockert und wir hatten die Möglichkeit, einige Stunden mit einer weiten deutschen Version zu verbringen. Und eines vorweg: "GTA Vice City" ist wohl wirklich das Spiel, auf das Ihr diese Weihnachtssaison gewartet habt.

Technische Evolution

So ist einer der wenigen Kritikpunkte an "GTA 3" beim Nachfolger weitgehend ausgemerzt worden. Eine niedrige Bildrate müsst Ihr in der neuen Stadt nämlich nicht mehr erdulden; das Geschehen bleibt gewöhnlich flüssig, annähernd ruckelfrei zieht Ihr Eure Bahnen durch die Strand-Metropole. Auch bei Texturen und Effekten hat sich ein bisschen was getan: "GTA Vice City" kann zwar nicht an aktuelle Grafikgranaten heranreichen, wurde aber insgesamt ein Quentchen aufpoliert. Zudem bekommt Ihr schicke Lichteffekte (hervorgerufen z.B. durch weiches, subtropisches Abendrot) oder Spiegelungen (wie auf dem polierten Marmorboden im Inneren von Gebäuden) zu sehen.

Ihr habt richtig gelesen: Im neuen "GTA" dürft Ihr Euch nämlich auch in etlichen Gebäuden bewegen. Sei es, um dort gewohnt gewalttätige Aufträge zu erledigen oder – so Ihr in Eurem Hotel gelandet seid – um den Spielstand abzulegen. Habt Ihr genug Geld verdient, dürft Ihr weitere Immobilien als Speicherstätte erwerben und spart Euch so langwierige Fahrten durch die Stadt. Einige Spezialgebäude wie ein Striplokal oder eine Bar sind ebenfalls käuflich; hier sollen Extra-Missionen warten, möglicherweise aber auch Minispiele oder ähnliche Gimmicks.

Ebenfalls ein Vorteil Eures Immobilienbesitzes: In den eigenen vier Wänden dürft Ihr Euch umziehen, so Ihr



PS2 Ihr knackt nicht nur gewöhnliche Autos, auch Speedboats, Golfwägen oder Vespas werden geklaut.



PS2 Goin' back to Miami: In PS-starken Schlitten kreuzt Ihr durch ein Szenario, das "Miami Vice" verblüffend ähnelt – samt bunter Hemden und Goldketten.

■ ■ ■ Neu in der Stadt ■ ■ ■

"Vice City" bietet neue Features im Dutzend, hier die wichtigsten

Verkleidung: Besorgt Euch neue Klamotten und wechselt sie in Eurer Bude, um kriminelle Sterne zu verlieren.
Immobilien: Kauft vom sauer verdienten Geld Häuser oder Bars, um mehr Speicherfreiheit zu haben und Extramissionen freizuschalten.
Chaos auf den Straßen richtet Ihr nicht nur am Steuer an. Zerschießt Reifen, um ein Zielfahrzeug ins Schleudern zu bringen oder ballert gleich auf den Fahrer.
Extremesport: Diverse Motorräder erlauben vielerlei wilde Aktionen und Stunts. Ordentliche simulierte Fahrphysik birgt Anspruch und Abwechslung.

Call by call: Im frühen Spiel besorgt Ihr Euch mit Gewalt ein Handy. Über den 80er-Jahre-Knochen melden sich Auftraggeber.
Innenansicht: Etliche Gebäude dürfen nun betreten werden. Neben Speichermöglichkeiten findet Ihr hier auch Kontaktpersonen oder Auftragsziele.
Taxifahrt: Werdet Ihr verhaftet oder landet im Hospital, so wartet vor dem Gebäude ein Taxi, das Euch zum Anfang der gescheiterten Mission zurückbringt.
Yacht: Neben den asphaltierten Straßen nutzt Ihr auch die Wasserwege – sei es an Bord einer schnuckeligen Yacht oder in einem Speedboat.



City



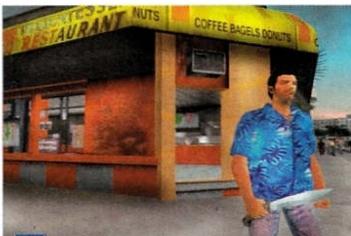
PS2 Im Einkaufszentrum findet Ihr einen 'Amok'-Auftrag: Säubert es unter Zeitdruck mit der Schrotflinte.



PS2 Wahl der Waffen: Die Motorsäge sieht martialisch aus, hinterlässt in der deutschen Version aber keine Kratzer.



PS2 Investition fürs Gaunerleben: Mit genug Barem auf dem Konto dürft Ihr eine schicke Villa samt Pool und Garten erwerben.



PS2 Habt Ihr zuviel Gauner-Sterne auf dem Konto, solltet Ihr Euch umziehen...



PS2 ...oder den Wagen in der Werkstatt umspritzen lassen.

ein paar frische Klamotten besitzt. Ähnlich dem Umspritzen des Wagens befreit Euch der Wäschewechsel von einigen Kriminalitäts-Sternen auf Eurer befleckten Weste. Und die verdient Ihr in Vice City zuhauf: Als an den US-Ostküsten-Moloch Miami angelehntes urbanes Urlaubsparadies ist die Polizistenfrequenz in der Stadt extrem hoch. Beinahe an jeder Ecke stehen braun uniformierte Cops, die nur darauf warten, dass Ihr vor ihrer Nase Eurem Handwerk nachgeht.

Ärger mit der Familie

Wie schon in "GTA 3" verdient Ihr Euer Geld gewöhnlich mit den schmutzigen Seiten des Lebens. Bereits der erste Job allerdings, den Ihr im Auftrag des Mafia-Paten Sonny Forelli auszuführen gedenkt, geht schief: Bei einem Drogendeal werdet Ihr von

schwer bewaffneten, maskierten Männern unter Feuer genommen, Kollegen beißen ins Gras, Kohle wie Koks gehen verloren. Klar, dass Euer Patriarch ein wenig aus der Haut fährt und Ihr schleunigst die Hintermänner des Feuerüberfalls aufspüren solltet.



PS2 Gut geklaut: Wie gewohnt zieht Ihr den Fahrer aus Eurem Wunschauto - oder kickt einen Biker von seinem Untersatz.

Chartstürmer

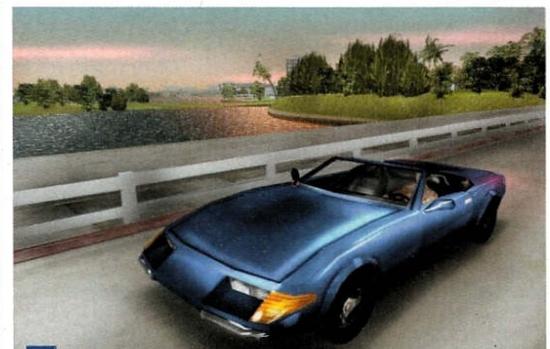
Die "Vice City"-Musik gibt's bald im Plattenladen

Wer das neue "GTA" spielt und sich an dem Radioprogramm nicht satt hören kann, darf die Sounds von "Vice City" auch auf CD erwerben. Insgesamt sieben Silberlinge werden erscheinen - thematisch in die Stilrichtungen Hardrock (z.B. Judas Priest, Anthrax), Wave (Spandau Ballet, Blondie), Balladen (Roxy Music, Reo Speedwagon), Pop (Michael Jackson, Wang Chung), HipHop (RunDMC, Grandmaster Flash), Funk (Kool & The Gang, Pointer Sisters) und Hispano-Pop.

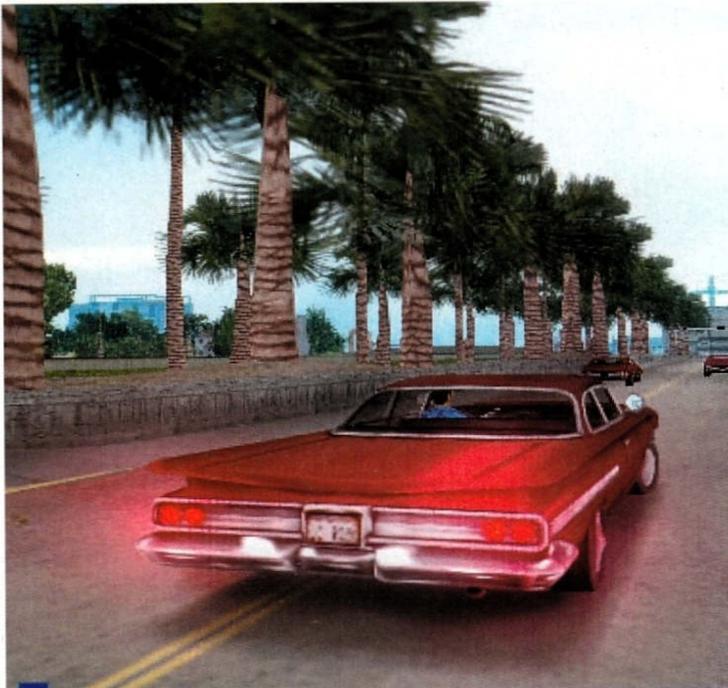
Während die einzelnen CDs normal bepreist sind, dürften "GTA"- bzw. Achtziger-Fans das beste Geschäft mit der Komplettbox machen. Sämtliche sieben Scheiben im schmucken Pappkarton gibt's nämlich schon für um die 50 Euro. Allerdings findet Ihr im Plattenladen nur ausgewählte Tracks des "Vice City"-Radioprogramms - für die gesamte musikalische Untermalung des Spiels reicht der Speicherplatz von sieben CDs nicht aus...

Euer Hauptsprechpartner ist zunächst Anwalt Rosenberg: Der schmierige Winkeladvokat (stilecht mit offenem Hemd und hellblauem Zuhälter-Anzug) verschafft Euch die ersten Kontakte zu den Großen aus Halbwelt, Industrie sowie Showbiz und bringt Euch mit potenziellen Kunden zusammen. So müsst Ihr z.B. für einen Immobilienhai einen Kurierdienst ruinieren, damit dieser ein

wertvolles Grundstück räumt, chauffiert für ein paar Mäuse das dralle Töchterlein eines Millionärs, bedroht einige Geschworene durch das Verbeulen ihrer Autos oder statuiert mit einer Motorsäge ein Exempel an einem Verräter. Zwar bietet "Vice City" etwas weniger Aufträge als sein Vorgänger, dafür sind diese komplexer - zudem wurde quantitativ in sämtlichen anderen Bereichen zugelegt. So



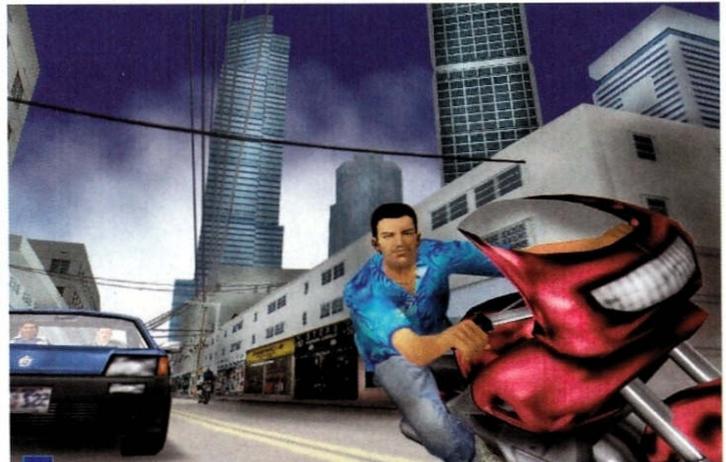
PS2 Große Stadt: Vice City ist in vier Stadtteile eingeteilt - den Zugang zu dreien müsst Ihr Euch aber erst erarbeiten.



PS2 Flanier-Meile: Wo im Frühling tausende College-Studenten ihre Ferien feiern, sucht Ihr Euer nächstes kriminelles Betätigungsfeld.



PS2 Die Zweirad-Palette reicht vom Harley-Clone bis zur Motocross-Maschine.



PS2 Dank proper simulierter Fahrphysik bedarf das Motorrad-Fahren gewisser Übung – ein Sturz bei voller Fahrt kostet Euch kräftig Energie.

erfreut Ihr Euch nun an über 90 Minuten Zwischensequenzen – die von berühmten Schauspielern wie Dennis Hopper oder Burt Reynolds synchronisiert und mit deutschen Untertiteln versehen wurden. Zudem ist die in vier Bereiche eingeteilte Metropole doppelt so groß wie Liberty City.

Back to the 80ies

Vieles ist neu in "GTA Vice City" – auch wenn das Spielprinzip dem Vorgänger entspricht, bekommt Ihr viel mehr als eine aufgebohrte Version.

Schon das neue Szenario fasziniert, denn Vice City ist nichts anderes als Miami vor zwanzig Jahren. Über die Strandpromenade joggen knackige Mädels mit hässlichen Schirmmützen, Mittelklassewagen sind noch kantig und schwer, hält die Nacht Einzug, so wird der Ort von den Neonreklamen der Diskos und Stripclubs in rosa Licht getaucht. Und natürlich liefert das Radio eine umfangreiche Bestandsaufnahme der Achtziger – von Nena

über Hispano-Pop bis zu schmierigem Balladen-Rock (siehe Kasten auf S. 9). Neben etwa 100 unterschiedlichen Automobilen (deren Reifen und Scheiben nun durchlöcherbar sind) bekommt Ihr noch eine Reihe weiterer cooler Gefährte an die Hand. In einem Helikopter werdet Ihr im späteren Spiel den Luftraum durchpflügen,

mit einer Yacht die Kanäle der Stadt. Die coolste neue Fahrzeuggattung ist indes das Zweirad: Besteigt Motocross-Maschine, Vespa- oder Harley-Verschnitt und brettet physikalisch halbwegs korrekt durch die Straßen – halsbrecherische Wheelies, qualmende Burnouts, weite Sprünge und schwere Stürze inklusive. *sf*

GTA Vice City

Playstation 2

Entwickler: Rockstar North, UK
 Hersteller: Take 2
 Genre: Action
 D-Termin: November

Wie "GTA 3", nur besser: Durchlebt eine Gangster-Karriere im Miami der 80er. Schöner, größer, spannender und vielfältiger als der Vorgänger.

Xbox-Alternative

"GTA" ist die nächsten Jahre PS2-exklusiv, dafür wurde vor kurzem das PC-Gangster-Epos Mafia für die Xbox angekündigt.

Gamecube-Alternative

Ein Titel mit ähnlichem Szenario und vergleichbarem Design ist auf der Nintendo-Konsole weder vorhanden noch in Sicht.

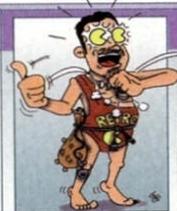


PS2 Polizei hoch zwei: Im Vergleich zu Liberty City aus "GTA 3" ist Vice City ein echter Überwachungsstaat.



PS2 Das Massenauftreten der Cops führt zu häufigen Knastbesuchen – was manche Missionen knackig schwer macht.

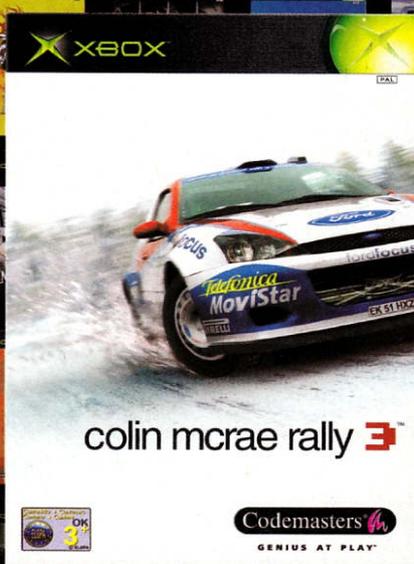
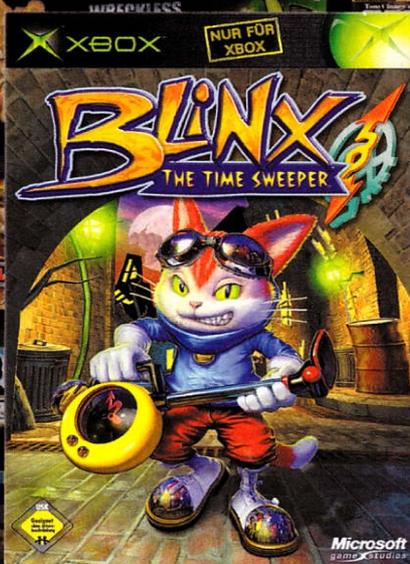
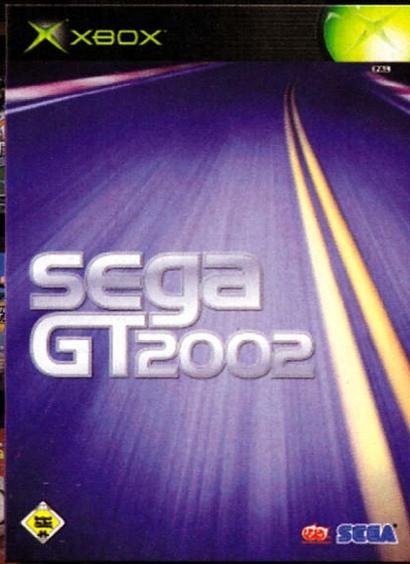
Das Fazit zur Vorversion



Ein seltenes Gefühl: Eigentlich hätte ich noch ewig weiterspielen können, aber nach zweieinhalb Stunden mit der Beta-Version von "GTA Vice City" wurde mir leider das Joypad entrissen. Alles, was ich bis dahin erlebt hatte, zeichnet das Bild eines mehr als würdigen Nachfolgers zum Bestseller "GTA 3". Das 80er-Szenario ist schlichtweg brillant: Stil, Musik, Fahrzeuge, das Gehabe der Charaktere – die Entwickler

haben reichlich Mühe darauf verwendet, die wilde Karotten-Jeans-Ara wieder aufleben zu lassen. Und auch am Spiel selbst stimmt alles: Höhere Bildrate, hübschere Optik, herausfordernde Aufträge und eine Latte an Neuerungen und Verbesserungen machen "Vice City" zu dem Nachfolger, den sich alle "GTA 3"-Süchtigen gewünscht haben. Und der Rest wird mit Sicherheit ab dem achten November bekehrt.

PLAY NOVEMBER.



SEGA GT 2002



UNREAL CHAMPIONSHIP



BLINX



COLIN MCRAE RALLY 3™

Löse in BLINX das Raum-Zeit-Kontinuum auf. Greife deine Gegner von allen Seiten an, denn wenn du es nicht tust, tun sie es. Wie in UNREAL CHAMPIONSHIP: 25 Gegner, 25 Charaktere, 25 Schauplätze und du auf der anderen Seite. Und wenn du fertig bist, such dir ein anderes Spiel aus. Es gibt mehr als 150 Games für Xbox und diese vier sind brandneu. Der November wird heiss.



www.xbox.com/de

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. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Blinx: The Time Sweeper, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber. Unreal® Championship ©2002 Epic Games, Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal Championship was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S. A. under license from Epic Games, Inc. The Atari trademark and logo are the property of Infogrames. All other trademarks are the property of their respective owners. Sega GT 2002: Copyright: © WOW ENTERTAINMENT INC/Sega Corporation. © 2002 The Codemasters Software Company Limited Codemasters. All rights reserved. Codemasters® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. Colin McRae Rally 3™ and GENIUS AT PLAY™ are trademarks of Codemasters. Colin McRae™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. Colin McRae™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and / or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. All rights reserved. This game is not licensed by or associated with the FIA or any related company. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved.



PS2 Dickes Ding: Furchteinflößende Bosse dürfen natürlich nicht fehlen.



PS2 Keine Gnade für die Gegner: Monica lässt sich vom phantasievollen Design der Feindeschar nicht beeindrucken und setzt sich kräftig zur Wehr.



PS2 Ob mit Eigenbauroboter (oben) oder solo: Kampf ist Trumpf.



Dark Cloud 2

Frisches von der Fantasy-Front: MAN!AC wagt einen ersten Ausflug in Sonys Weltenschöpfungs-Abenteuer.

► Vor einem Jahr versuchte Sony, PS2-Besitzern ein etwas anderes Action-Adventure schmackhaft zu machen: Bei "Dark Cloud" wart Ihr gleichermaßen als wackerer Dungeon-Forscher und Nachwuchsarchitekt beschäftigt. Der innovative Mix funktionierte, erlangte jedoch beim Publikum nur wenig Aufmerksamkeit – einige Nachteile wie abwechslungs-

arme Handlung und eintönige Kerkeroptiken wogen zu schwer. Die japanischen Entwickler von Level-5 basteln seitdem an einem Nachfolger, der die Probleme ausmerzen und mit zahlreichen frischen Ideen fesseln soll. Zuvorderst wurde der Grafikstil umgekrempelt: Neben dem modischen Cel-Shading sorgen wesentlich detail- und abwechslungsreichere Optiken dafür, dass Städte und Dun-

geons blendend aussehen: Düstere Höhlen, dicht bewachsene Dschungel oder feuchte Meeresküsten, die von einer Vielzahl phantasievoller Monster bevölkert sind, motivieren nun zu ausgiebigen Streifzügen. In den Städten haben triste Schablonenbauten ausgedient, nun schlendert Ihr durch hübsche Straßenzüge, in denen jedes Gebäude anders aussieht – Parkanlagen, Brunnen und Verkaufsstände lockern das Bild weiter auf. Besonders ansehnlich sind die wechselnden Lichtbedingungen: Strahlender Sonnenschein wandelt sich zum heimeligen Abendrot, bevor in der dunklen Nacht allorts Lampen angezündet werden.

Ein Duo rettet die Welt

Statt dem bemützten Langweiler Toan mit seinem Trupp hochspezialisierter Fachidioten stehen diesmal nur zwei Charaktere im Mittelpunkt. Yoris ist vor allem für die Bauaufgaben zuständig (kennt sich aber mit Waffen ebenso gut aus), während Monica bei den Dungeon-Trips die führende Rolle übernimmt. Der Junge betätigt sich zudem als cleverer Erfinder, der komplexe Maschinen bedienen kann und

■■■ Spielen ohne Grenzen ■■■

Mit der Xbox ins massive Multiplayer-Online-Geschehen



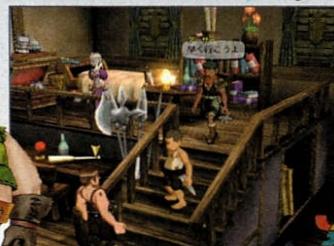
machen aber bereits klar, dass der hauseigene Grafikstil konsequent weiter gepflegt wird: Cel-Shading-Helden streifen durch liebevoll gestaltete Landstriche und tummeln sich in Dungeons oder mittelalterlich angehauchten Städten. Wer nicht als Krieger Karriere machen will, kann auch gemütlicher Fischer oder Händler werden – dank Nutzung des Xbox-Live-Headsets erhält die Kommunikation mit anderen Spielern eine ganz besondere Note. Ob's was wird oder nicht (siehe den problembehafteten Square-Onlineversuch "Final Fantasy 11"), zeigt sich frühestens gegen Ende 2003. Ein

Vorteil ist der Xbox-Entwicklung aber gewiss: Da jeder Konsolenbesitzer bereits eine Festplatte im Gerät hat, fallen Ärgernisse wie Hardware-Knappheit und Zusatzkosten schon mal flach.



Auch Seereisen stehen auf dem Programm – hoffentlich habt Ihr die richtige Crew angeheuert.

Neben Sonys "Dark Cloud 2" ist bei den japanischen Entwicklern Level-5 auch ein Produkt für den Konkurrenten Microsoft in der Mache: Wie der Name "True Fantasy Live Online" deutlich macht, handelt es sich dabei um ein höchst ambitioniertes Rollenspiel mit Internet-Anbindung – ein vom PC her mit der zungenknotenden Abkürzung MMORPG versehenes Genre. Über die Handlung und Details der Welt ist noch wenig bekannt, die ersten Screenshots



Geselliges Beisammensein ist Pflicht: In Tavernen tauscht Ihr Infos und Gerüchte aus.



PS2 Bei der Städte-Architektur lässt "Dark Cloud 2" die Muskeln spielen: So sehen dir Ortschaften mit...



PS2 ...ihren zahlreichen Details und erkundbaren Gebäuden nicht nur viel schöner aus, sondern...



PS2 ...erstrahlen auch in stimmungsvollen Tag- und Nachtwechsellern.



PS2 Erst bauen (oben), dann erkunden: Das Georama-System ist flexibel.



PS2 Was andere Firmen als eigenes Spiel rausbringen, baut Level-5 mal nebenbei ein: Bei "Dark Cloud 2" entspannt Ihr Euch bei einer Golfrunde im Abendrot.



PS2 Erfolgreiche Angler bewundern ihre Fänge im Aquarium.

neue Hilfsmittel bastelt. Das Mädels wiederum beherrscht die Kunst der Formwandlung: Vor Kämpfen mit dicken Brocken mutiert Ihr selbst zum wehrhaften Monster oder Ihr kommuniziert mit den zeitweiligen Artgenossen.

Kampf und Kreation

Der grundlegende Spielablauf bleibt erhalten: In den Höhlen kämpft Ihr gegen feindseliges Getier und stöbert nach Schatzkisten, um aus den ge-

wonnenen Materialien an der Erdoberfläche Städte zu bauen. Beide Spielabschnitte wurden kräftig aufgemotzt: Werdet Ihr von Schurken und Monstern attackiert, könnt Ihr Euch dank überarbeiteter Kampfmechanik besser wehren. Neben aufrüstbaren Schwertern nutzen Eure Helden nun Schusswaffen oder murmeln Zaubersprüche, die auch auf größere Entfernung treffen. Der 'Georama'-Editor für Eure architektonischen Schöpfungen bietet Euch im Vergleich zum Vor-

gänger wesentlich mehr Möglichkeiten, Häuser, Zäune oder Teiche anzulegen und zu modifizieren. Für Abwechslung sorgen Gags und Minispiele: In Städten besorgt Ihr Euch eine Kamera und knipst fleißig Bilder für's Sammelalbum oder um bare Münze zu verdienen. Alternativ packt Ihr die Angelroute aus und fangt Fische. Diese bewundert Ihr hinterher im Aquarium bzw. lässt sie an Rennen teilnehmen, auf deren Ausgang gewettet werden darf. Packen Euch sportli-

che Ambitionen, befriedigt Ihr sie kurzerhand mit einer Partie Golf. Das uns vorliegende spielbare Demo ist zwar noch recht eingeschränkt, eins steht aber fest: Action-Adventure-Freunden steht ein feiner Titel mit dem gewissen Etwas ins Haus. us

Dark Cloud 2

Playstation 2

Entwickler: Level-5, Japan

Hersteller: Sony

Genre: Action-Adventure

D-Termin: 1. Quartal 2003

Reizvolle Kombination aus Aufbau- und Dungeon-Kämpfen: Hübsche Optik, zahlreiche Minispiele und abwechslungsreiche Levels locken ans Pad.

Xbox-Alternative

Möchtegern-Abenteurer müssen sich noch eine Weile gedulden: Für die Piraten-Saga Galleon ist noch kein Termin festgelegt.

Gamecube-Alternative

Würfel-Helden ziehen demnächst mit dem offensichtlichen Vorbild los: Link geht Anfang 2003 bei Legend of Zelda an den Start.



PS2 Immer schön lächeln: Habt Ihr eine Kamera erstanden, könnt Ihr in den Städten als Fotograf auf Motivjagd gehen.



PS2 Wer hübsche Motive knipst, hebt diese im Sammelalbum auf oder verkauft sie gegen bare Münze.



***Sein Name ist Sam Fisher.
Die U.S. Regierung leugnet seine Existenz.***

Log dich ein: www.splintercell.de





Gamecube



Xbox

Phantasy Star Online



NGC In der Lobby stellt Ihr ein Team zusammen und grüßt mit 60 Posen.



NGC Das Raumschiff ist neben dem Tempel ein weiterer Übungslevel.

Erfolg im Internet: Hunderttausende Spieler kämpfen im Dreamcast-Online-Rollenspiel "Phantasy Star Online" gegen tückische Monster und sammeln seltene Spezialwaffen. Die Gamecube-Umsetzung "Episode 1" basiert auf der Vorlage, während "Episode 2" neue Levels, Charaktere und Geheimwaffen bietet. Online kommt Ihr mit der Nintendo-Konsole via 56K-Modem oder Breitband-Adapter.

Das Spielprinzip wurde von Sonic Team nicht verändert: Zu viert reist Ihr in Wald, Höhle, Mine und Ruine und kämpft gegen Roboter, Giftpflanzen und mutierte Wölfe. In "Episode 2" kommen vier riesige Levels hinzu: Tempel und Raumschiff kennen Veteranen schon vom Dreamcast, jetzt lauern in den ehemals leeren "Death-

Episode 1&2

Zu viert auf der Suche nach Monsterhorden und Spezialwaffen: MAN!AC hat den ersten Gamecube-Online-Titel gespielt.



NGC Im verwinkelten Unterwasserlabor gebt Ihr den Partnern Feuerschutz.

match"-Arenen mobile Raketenbasen, Flugechsen und Chaos-Zauberer. Neu sind Dschungel und Unterwasserlabor: Ihr trefft auf drei Meter große Roboter im Tarnanzug und vierbeinige Bestien, die Euch mit Blitzen angreifen. Ein gehörnter Riesenkoloss, eine gigantische Schlingpflanze und andere Endbosse fordern selbst Profis. Die Grafik begeistert: Im Dschungel ist das Blattwerk stets in Bewegung, Sonnenlicht streift durch die Baumkronen und Fische schwimmen durch türkisfarbene Gewässer. Im Labor spiegelt Ihr Euch im Glas von



NGC Im Hochgebirge umzingeln Euch wilde Affenhorden, die Euch mit ihrem Feueratem verglühen.

Röhren und schaut nach draußen in eine bizarre Unterwasserwelt.

Personalausbau

In den Charakterklassen Jäger, Ranger und Magier ist jeweils ein vierter

Held hinzugekommen: Der weibliche Android ist Nahkampfexperte, die "Ramarl"-Rangerin Profi im Fernkampf mit dem Lasergewehr. Über hundert Details haben die Entwickler geändert, besonders Experten freuen sich über die Verbesserungen: Email-Nachrichten von Störenfriedern lassen sich filtern, und der Waffenhandel ist bequem via Tauschfunktion möglich. Das Suchtpotenzial ist größer denn je: Das starke Teamgefühl, mehr Umfang und die Suche nach Geheimwaffen lässt Euch für Monate in die Gamecube-Onlinewelt eintauchen. *fm*

Phantasy

Star Online Episode 1&2

Xbox

Gamecube

Entwickler: Sonic Team, Japan

Hersteller: Sega

Genre: Rollenspiel

D-Termin: 3. Quartal 2003 [XB]

3. Quartal 2003 [GC]

Süchtigmachende Online-Einsätze mit Spielern aus der ganzen Welt: Dank größerem Umfang und brillanter Grafik noch besser als das Dreamcast-Original.

Playstation 2

"PSO" ist bis jetzt nicht geplant: Rollenspieler gehen 2003 mit Squares Final Fantasy XI auf Monsterjagd.



NGC Cooles Teamwork: Camora und Nag feuern auf die Tentakelmonster, die Shuki gleichzeitig mit Eismagie einfriert.



NGC Der ASCII-Controller verbindet für 60 Euro Joypad und Tastatur.



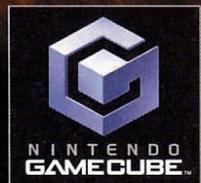
Auf in den Kampf!

Bekämpfe Horden von Gegnern mit vielfältigen Techniken inklusive magischer Runenangriffe! Entwickle deinen eigenen Kampfstil aus einer Kombination magischer und physischer Attacken!



Mystic Heroes

ERHÄLTlich AB NOVEMBER 2002



Mystic Heroes and the KOEI logo are trademarks of KOEI Co., Ltd. © 2002 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



XB Ein Ego-Shooter-Muss: via Sniper-Gewehr auf Schurken-jagd.



PS2 Überraschung! Eure Gegner sind mit Nachtsichtgeräten ausgestattet.

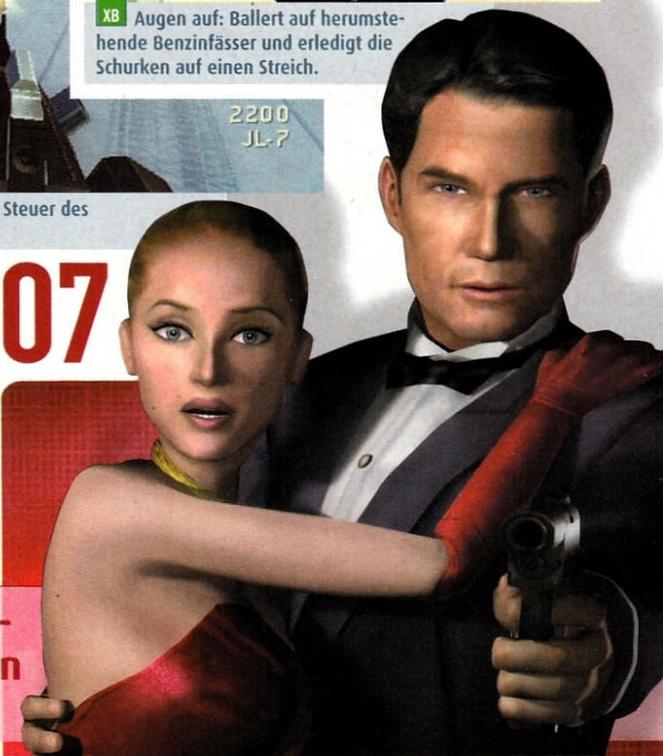


PS2 Frau am Steuer: Während die Undercover-Agentin am Steuer des Schneemobils sitzt, feuert Ihr auf penetrante Verfolger.



XB Augen auf: Ballert auf herumstehende Benzinfässer und erledigt die Schurken auf einen Streich.

James Bond 007 Nightfire



007 Zum Kinostart des 20. Bond-Streifens greift Ihr auf allen Konsolen zu Ballermann und Martini.

Mit dem Leinwandabenteuer "Stirb an einem anderen Tag" hat Eurocoms Entwicklung "007 Nightfire" jedoch nur den Starttermin gemein. Als digitale Inkarnation von Pierce Brosnan erlebt Ihr nämlich eine komplett andere Geschichte: Rafael Drake, der Kopf einer scheinbar seriösen Umweltorganisation, strebt nach – wie könnte es im Bond-Universum anders sein – der Weltherrschaft. Der britische Geheimdienst bekommt von seinen kriminellen Machenschaften Wind und schickt Agent 007 an die Verbrecher-Front.

Einmal Weltraum, bitte!

In knapp einem Dutzend Missionen macht Ihr Euch (meist) in klassischer Ego-Shooter-Manier auf, den irren Umweltaktivisten und seine finsternen Pläne zu stoppen. Dabei reist Ihr einmal quer um den Erdball, um auf ei-



XB Bond und die Frauen: Seinem britischen Charme widersteht kein Mädel.



XB Extra-Ausstattung: Auf Knopfdruck kippt Bonds Wagen auf eine Seite...



XB ...oder feuert tödliche Lenkraketen aus dem Kühlergrill.

ner Burg in den österreichischen Alpen ein geheimes Treffen zu belauschen, in den Tiefen des Südpazifik nach Hinweisen zu forschen und mit vielen hübschen, oft nur leicht bekleideten Frauen zu plaudern. Zu allem Überfluss müsst Ihr schließlich sogar einen Ausflug ins Weltall machen – der Verbrecher von heute kennt nunmal keine Grenzen mehr!

Abwechslung ist Trumpf

Wie im ansprechenden Ego-Shooter-Vorgänger "Agent im Kreuzfeuer" seid Ihr nicht ausschließlich mit der Knarre im Sichtfeld unterwegs. Schon Euer erster Einsatz zeigt, wo's in "Nightfire" langgeht: Aus der offenen Seitentüre eines Hubschraubers unterstützt Ihr via Sniper-Gewehr die Flucht einer Undercover-Agentin. Von

zahlreichen Fahrzeugen verfolgt und unter Beschuss genommen, braust die Schöne im Cabrio quer durch Paris. Eure Aufgabe: die Verbrecher mit allen Mitteln ausschalten. Während der Helikopter in der Nähe der Fahrzeugkolonne seine Kreise zieht, könnt Ihr via Präzisionsgewehr die Schurken entweder Mann für Mann ausknipsen oder besser auf die Rei-



Gamecube

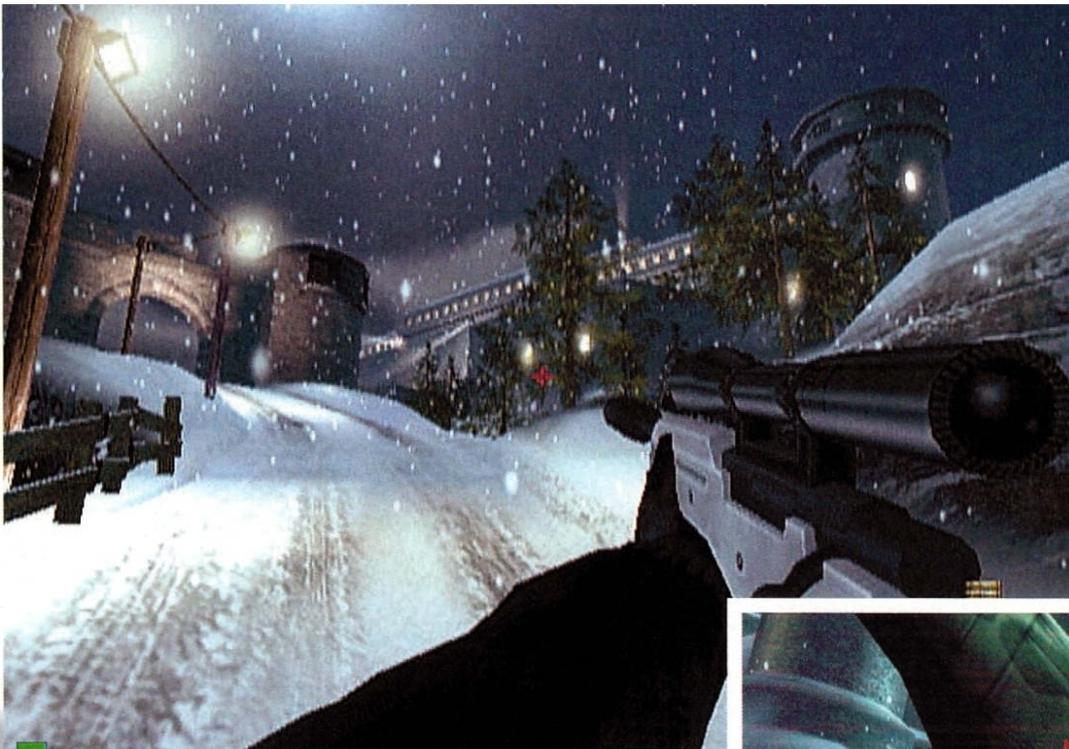


Xbox



Playstation 2

PREVIEW



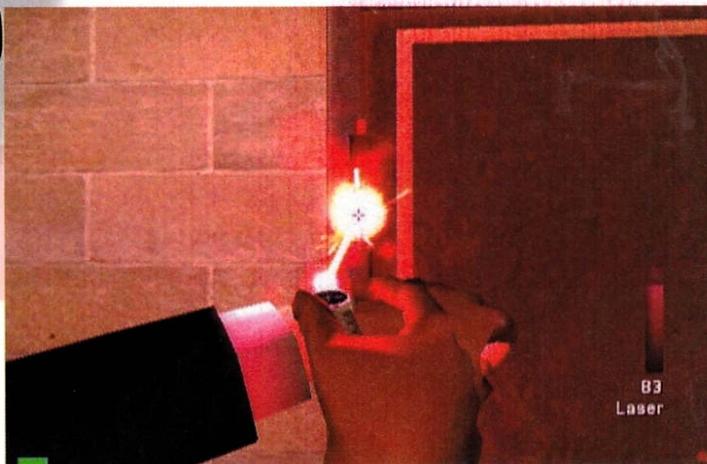
XB Nein, auf dieser österreichischen Burg findet Ihr keine Nazis – dafür gibt's Rafael Drakes schwerbewaffnete Schergen im Dutzend.



XB Multiplayer-Shootout: Genre-üblich dürft Ihr mit Freunden in diversen...



XB ...Varianten wie 'Deathmatch' oder 'King of the Hill' die Waffen zücken.



XB Hochleistungs-Laser versteckt in der Designer-Uhr: Mit diesem Hilfsmittel knackt Ihr ruckzuck Tresore und andere verschlossene Gegenstände.

fen der Wagen feuern – mit einem gezielten Schuss erledigt Ihr so gleich das gesamte Gangsterpack. Allerdings bleibt Euch für diese Aktion nur wenig Zeit und das permanente Schaukeln des Hubschraubers erschwert das Unterfangen zusätzlich. Nach der erfolgreichen Rettung geht's weiter am Steuer des frisch polierten Aston Martin Vanquish. Mit Bonds Dienstwagen prescht Ihr auf der Jagd nach einem feindlichen LKW in einem Höllentempo durch die engen Gassen der französischen Hauptstadt. Dank einer umfangreichen

'Modifikation' seitens der Q-Entwicklungsabteilung verschießt der Fitzer auf Knopfdruck zielsuchende Raketen, verstreut Metallsplinter auf der Fahrbahn oder kippt gar seitlich auf zwei Räder.

Doch nicht nur Bonds Auto klotzt mit faszinierenden Hightech-Spielereien: Während Eurer Ego-Einsätze benutzt Ihr eine sündhaft teure Armbanduhr als Laser, um Tresore zu öffnen oder Eisenketten durchzuschneiden, spioniert mit dem als Sonnenbrille getarnten Nachtsichtgerät stockfinstere Areale aus und befördert Euch via im



XB Showdown in den Alpen: Während Ihr via Seilbahn gen Tal gleitet, erwehrt Ihr Euch mit Lenkraketen den Angriffen eines Kampfubschraubers.

Handy integrierter Seilwinde bequem auf den Balkon eines Gebäudes, um unbemerkt einzudringen.

Agenten-Gimmicks heben "007 Nightfire" zudem angenehm aus dem Action-Einerlei heraus. os

Die ersten Eindrücke

Für dieses Preview standen uns "Nightfire"-Vorabversionen für Xbox und PS2 zur Verfügung, wobei jeweils die ersten drei Abschnitte spielbar waren. Erster Eindruck: Die PS2-Fassung sieht (bislang) nur unwesentlich schlechter aus als die Xbox-Version – unschöne Ruckler gab's leider noch auf beiden Konsolen zu 'bestaunen'. Nichtsdestotrotz haben wir Lust auf Mehr bekommen: Anstatt mit stereotypen Ego-Ballereien zu langweilen, überraschen clever eingestreute Mini-Episoden den virtuellen Agenten und geben dem 3D-Krimi den nötigen Pfiff. Die ungewöhnlichen Schauplätze und die zahlreichen

James Bond 007: Nightfire

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler: Eurocom, England

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Ego-Shooter

D-Termin: November [PS2]

November [Xbox]

November [NGC]

Stilvoll inszenierter Ego-Shooter mit abwechslungsreichen Mini-episoden: Verfolgt z.B. die Schurken im Sportwagen oder snipert aus dem Helikopter.

TARNUNG
IST ALLES!
COMMANDOS 2





Du hast einen Auftrag. Du hast ein Team aus Spezialisten. Und Du hast einen unerbittlichen Gegner. Erste Regel: bleib unentdeckt. Zweite Regel: bleib ruhig. Dritte Regel: bleib an der Konsole, was immer auch passiert. **Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Jetzt im Handel. Und in Deinem Leben.**

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

OFFIZIELLES
LÖSUNGS
BUCH

**PC
CD**

XBOX

PlayStation 2

PlayStation 2

TYRO
STUDIOS

Red Dead Revolver

Videospiele mit Western-Thematik fristen seit 8-Bit-Zeiten ein Nischendasein – ein Misstand, den die Angel Studios beheben möchten.



PS2 Ruhig, Brauner: Auch zu Pferde geht Red Hand auf Kopfgeldjagd.

► Kaum ein anderes klassisches Filmgenre findet so selten eine Abbildung in Form interaktiver Bildschirmunterhaltung wie der gute alte

Red Dead Revolver

Playstation 2

Entwickler: Angel Studios, USA
 Hersteller: Capcom
 Genre: Action
 D-Termin: 1. Quartal 2003

Für eine Handvoll Dollar: Vielversprechendes Third-Person-Geballer im stilvollen Western-Ambiente – an Optik und Kameraführung muss noch kräftig gefeilt werden.

Xbox-Alternative

Die Importversion von Namos Cop-Ballerei *Dead to Rights* gab's letzte Ausgabe im Test – eine PAL-Veröffentlichung ist noch unklar.

Gamecube-Alternative

Trübe Aussichten: Ein vergleichbares Spielkonzept für den Cube ist bislang weder erschienen, noch offiziell in der Entwicklung.

Western. Während Zelluloid-Horror oder Agenten-Thriller regelmäßig die Spiele-Schaffenden inspirieren, scheint an Cowboy-Abenteuern kaum jemand Interesse zu haben. Frühe Versoftungsversuche landeten bei uns häufig auf dem Index, "Desperados" (PC), eine der letzten Wild-West-Adaptionen, konnte trotz guter Wertungen keinen kommerziellen Erfolg verbuchen. Umso schöner, dass sich die Angel Studios ("Smuggler's Run") unter Federführung von Capcom dennoch an ein Third-Person-Geballer im Italo-Western-Stil wagen.

Spiel mir das Lied vom Tod

Red Hand nennt sich der verschwegene Pistolero, in dessen Digi-Poncho PS2ler gegen böse Banditenbanden zu Felde ziehen. Vom Grundprinzip erinnert das missionsbasierte Spektakel an Titel wie "Syphon Filter 3" oder "Dead to Rights": Auf der Kopfgeldjagd nach dem Gesindel streift Euer raubeiniges Alter Ego durch staubige Wüstenstädte, verrauchte Saloons sowie saftig-grüne Wälder.



PS2 Einmal aufgeschaltet, könnt Ihr per rechtem Analogstick einzelne Körperteile aufs Korn nehmen – der Pechvogel im Bild fällt gleich kugelgespickt zu Boden.



PS2 Die komplexe Trefferzonenabfrage zählt zu den Highlights des Spiels.



PS2 Bei mehreren Feinden schaltet Ihr manuell zwischen den Zielen um.

Und da die Feinde nicht mit blauen Bohnen geizen, ist Red Hand mit allen Verteidigungswässern gewaschen. Flink hastet er hinter schützende Barrieren, drückt sich vorsichtig an Häuserkanten entlang oder erklimmt schmale Felskanten – und das nur, um in eine gute Schussposition zu gelangen. Denn zur Thematik passend liegt der Schwerpunkt von "Red Dead Revolver" auf bleihaltigen Gefechten: Via Schultertaste visiert Euer Recke automatisch seine Feinde an. Bei gedrücktem Knopf könnt Ihr mit dem rechten Analogstick verschiedene Körperteile aufs Korn nehmen. Ein gezielter Handtreffer etwa entwapfnet den Bösewicht, zielt Ihr

auf die Stiefel, vollführt der Scherge ein Tänzchen in bester Terence-Hill-Manier. Ein sauberer Kopfschuss hingegen lässt dem Feind keine Chance auf Gegenwehr. Aktiviert Ihr R1 und R2 gleichzeitig, setzt Red Hand zur sogenannten 'Tough-Attack' an: Blitzschnell feuert er beide Kammern seiner Sechsschüsser auf alle sich im Blickfeld befindlichen Gegner ab. Leider krankte die TGS-Version wie die E3-Fassung noch an erheblichen Kameraproblemen. Gelingt es den Angel Studios, den Übersichtsärger und die ziemlich grobe Optik zu verbessern, steht Action-Fans aber definitiv ein heißes Eisen bevor – sattelt schon mal die Pferde. cg

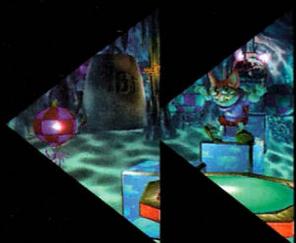


PS Nicht bestätigt: Anscheinend werkeln die Angel Studios auch an einem Mehrspieler-Modus samt Bonus-Charakteren.



PS2 Pistole oder Flinte? Art der 'Dienstwaffe' und Entfernung zum Feind entscheiden über Red Hands Zielgenauigkeit.

WOZU BRAUCHST DU NEUN LEBEN, WENN DU DIE ZEIT KONTROLLIEREN KANNST?



REWIND bringt dich in geheime Spielabschnitte.



Du hast keine Ahnung, was ein schnelles Spiel ist, bevor du auf FAST FORWARD gedrückt hast.



PAUSE stoppt die Zeit: Totale Bewegungslosigkeit für deine Gegner



RECORD nimmt dich beim Spielen auf, damit du dir als Klon zur Seite stehen kannst.



SLOW MOTION lässt deine Gegner in Zeitlupe agieren. Pech für sie, denn du und der Time Sweeper, Ihr arbeitet in Echtzeit.



www.xbox.com/de/blinx

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. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Blinky: The Time Sweeper, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.

Star Wars The Clone Wars

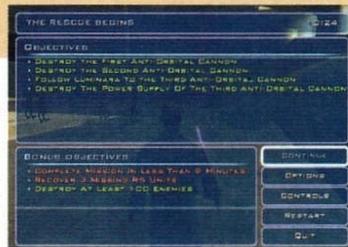


Passend zur Veröffentlichung des "Episode 2"-Films auf DVD dürft Ihr auf Gamecube und PS2 selbst Teil der Klonkriege werden.

Für Action-Fans ist der Fall klar: Das Highlight der zweiten "Star Wars"-Filmepisode stellt die schnell geschnittene Schlacht auf dem Planeten Geonosis gegen Ende des Streifens dar. Wer sich bei diesen rasanten Szenen Appetit geholt hat, darf nun in LucasArts' PS2- und Gamecube-Titel "Star Wars: The Clone Wars" zum opulenten Shoot'em-Up-Mahl antreten.

Auf dem Boden geblieben

Spielten sich die letzten beiden "Star Wars"-Ballereien ("Star Wars Jedi Starfighter" für PS2 und "Star Wars Rogue Leader" auf Gamecube) noch vorwiegend im Weltraum ab, so verlasst Ihr diesmal in den 16 Missionen nur selten die Planetenoberfläche. Mit fünf verschiedenen Vehikelgattungen (u.a. Speeder Bike, Assault Walker und Fighter Tank) stellt Ihr Euch den vielfältigen Feinden der Republik: Auf insgesamt sechs Him-



NGC Achtet bei Euren Einsätzen auf die mitunter wechselnden Missionsziele!



NGC Einzelkämpfer: In der Haut von Mace Windu metzelt Ihr Euch via Lichtschwert den Weg zu Eurem Kampfschiff frei.

melskörpern – die von hügeligen Schneelandschaften über ausladende Wüstenareale bis hin zu komplexen Industriebauten sehr abwechslungsreiche Szenarien bieten – erwehrt Ihr Euch einer illustren Gegnerschar, die mit Kampfpanzern, spinnenartigen

Lasergeschützen, rollenden Raketenwerfern, Mörserbatterien, flinken Droiden-Bikes und dick gepanzerten Raumschiffen anrückt. Zum Glück bieten Eure Vehikel genügend Feuerreserven, um es mit der Übermacht aufzunehmen. Je nach

Fahrzeugtyp stehen Euch diverse Laser als primäre und Lenkraketen, Bomben sowie andere durchschlagende Kriegsgeräte als Zweitbewaffnung zur Verfügung. Kombiniert mit wirkungsvollen Manövern wie Links/Rechts-Ausweichen und Turbo-Boost mutiert Ihr vollends zum Schrecken aller Aufständler.

NGC Dank Jetpak erhebt Ihr Euch kurz in die Lüfte und erledigt Feinde aus sicherer Entfernung.

Neben "The Clone Wars" erscheint im November noch ein zweiter Star-Wars-Titel für Gamecube und PS2. In "Bounty Hunter" schlüpf Ihr in die Haut von Jango Fett (der in der ursprünglichen Trilogie hinter Han Solo her ist), dem gefürchtesten Kopfgeldjäger der Galaxis. Insgesamt 18 Levels durchkämpft Ihr schwerbewaffnet auf der Suche nach dem Kopf eines myste-

Star Wars: Bounty Hunter

Auf Kopfgeldjagd mit Jango Fett

NGC Tot oder lebendig: Bei Eurer Kopfgeldjagd geht Ihr schon mal über (Zivilisten-)Leichen.

riösen Kults. Bei den unzähligen Kämpfen und der Erforschung verschiedener Planeten seht Ihr Eurer Polygon-Figur über die Schulter, auf Knopfdruck hebt Ihr für kurze Zeit vom Untergrund ab und schwebt auf höher gelegene

NGC Zwei auf einen Streich: Mit dem Laserpistolen-Duo nehmt Ihr beide Gegner auf einmal aufs Korn.

Plattformen oder verwirrt die am Boden lauernden Gegner. Mit Eurem Laserpistolen-Duo, ziel-suchenden Raketen, Flammenwerfer, Giftpfeilen und einem Sniper-Gewehr gebt Ihr humanoiden Angreifern respektive aufdringlichen Droiden ordentlich Saures – knapp 100 verschiedene Charaktere warten auf Eure (meist tödliche) Bekanntschaft.

Von Einzelkämpfern und Massenschlachten

Wie üblich erhaltet Ihr vor jedem Einsatz ein ausführliches Briefing, in dem Eure Haupt- und Bonusziele besprochen werden. Da eine Mission schonmal zehn Minuten oder länger dauert, steht Ihr auch während einer Auseinandersetzung in Funkkontakt mit der Zentrale. Schließlich kann es durchaus vorkommen, dass sich kurzfristig Eure Auftragsziele ändern und Ihr z.B. zum Schutz eines Personentransports abkommandiert werdet. Neben obligatorischen 'Hau-Drauf'-



NGC Gigantomanie: Euer (keineswegs winziger) Kampfpanzer sieht gegen die teils riesigen Raumschiffe wie eine Ameise aus.



NGC Praktisch: Pfeile an den Bildschirmseiten helfen bei der Gegnersuche.



NGC Schwerfälliger Brummer: Mit Eurem gut gepanzerten Bomber müsst Ihr vorausschauend über dem Einsatzgebiet kreisen, um Bodentruppen rasch zu eliminieren.



NGC Sogar Tiere müssen als Kampfuntersatz herhalten: Mit den flinken Viechern hoppelt Ihr problemlos durch den dichten Wald.

Befehlen wie 'Eliminiere alle Feinde' oder 'Zerstöre die Schutzschild-Generatoren' gibt's auch strategischere Einsätze: So müsst Ihr u.a. riesige Strahlenkanonen vor feindlichen Attacken schützen, um den Start eines gigantischen (und von Euren Waffen nicht zu vernichtenden) Transportschiffes zu verhindern. Bei dieser Mission heißt es Ruhe bewahren und die nähere Umgebung der Geschütze via Radar akribisch im Auge behalten. Nähern sich gegnerische Kampfverbände, braust Ihr mit Turbo-Einsatz zum Ort des Geschehens und gebt

den Aggressoren Saures. Mitunter verlässt Ihr sogar Euer Vehikel und greift via Lichtschwert in die tobende Schlacht ein. In diesen (meist kurzen)



NGC Die dicken Endgegner erledigt Ihr nur mit exzessivem Raketeneinsatz.



NGC Rasant: Via Speeder-Bike verfolgt Ihr flüchtende Feinde.

Abschnitten dürft Ihr den Feinden zeigen, was ein echter Jedi ist: Auf Knopfdruck werft Ihr mit Hilfe der Macht Horden von Droiden zu Boden oder zerstört herumstapfende Kampfroboter. Wesentlich häufiger werdet Ihr allerdings Teil ausufernder Massenschlachten: Zwei Dutzend Fahrzeuge, grelle Explosionen, blitzende Lasersalven und aufspritzender Dreck machen "The Clone Wars" zu einem visuellen Erlebnis, das in unserer Gamecube-Previewversion leider noch

von einigen Rucklern getrübt wurde. Möge diesbezüglich die Macht mit den Entwicklern sein! os

Star Wars: The Clone Wars

Playstation 2

Gamecube

Entwickler: LucasArts

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Rennspiel

D-Termin: Dezember [PS2]

November [NGC]

"Star Wars" as usual: 3D-Baller-Spektakel mit spektakulären Massenschlachten, donnerndem Surround-Sound und eindrucksvollen Endzeit-Kulissen.

Xbox-Alternative

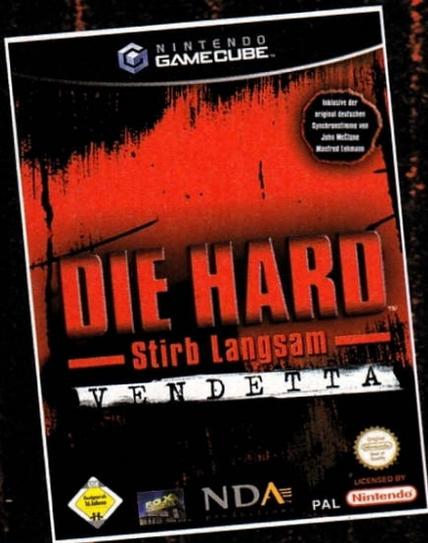
Ein "Star Wars"-Shoot'em-Up ist für die Xbox nicht in Sicht, dafür lassen's Ballerwütige im Frühjahr 2003 mit Yager krachen.

DIE HARD™

— Stirb Langsam —

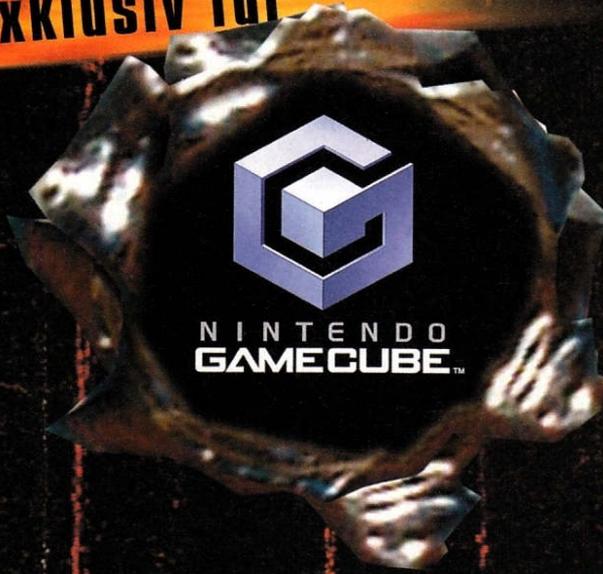
V E N D E T T A

"YIPPEE-KA-YAI"

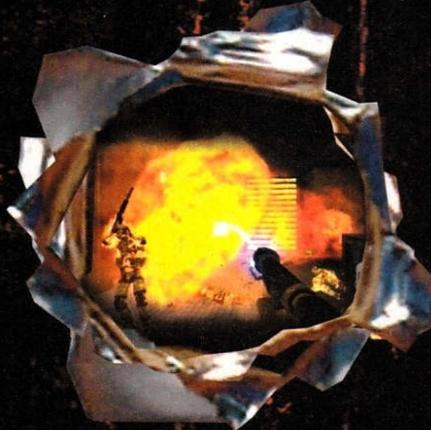


www.diehardvendetta.sierra.com

Ab November exklusiv für



SCHWEINEBACKE!"





PS2 In der Stadt findet Ihr so hilfreiche Items wie einen Regenschirm...



PS2 Multifunktional: Wasserhähne bieten Erfrischung und Speicherplätze.

SOS

The Final Escape



Was tun, wenn's beb't? Irem's Nippon-Adventure entführt Euch ins Epizentrum einer Katastrophe.

Eigentlich wollte er ja nur seine neue Arbeit antreten: Reporter Keith Helm rattert gerade mit der U-Bahn gen Capital City, einer Insel-Metropole, die am Tag zuvor von einem heftigen Beben getroffen wurde. Doch die Erde ist noch nicht zur Ruhe gekommen: Neuerliche Stoßwellen lassen den Untergrund erzittern, und das gerade in dem Augenblick, als Held und U-Bahn sich auf der kilometerlangen Brücke befinden, die das Festland mit der Stadt verbindet. Nach einem kurzen Moment der Bewusstlosigkeit rappelt Ihr Euch im seitlich gekippten Wagen auf und klettert duch eine Lücke ins Freie. Vor Euch ein Bild der Verwüstung: Teile



PS2 Ihr seid nicht allein: Unterwegs sind wenigstens ein paar Menschen in der verlassenen Stadt anzutreffen. Diese Blondine begleitet Euch nach ihrer Rettung.



PS2 Nachbeben: Schockwellen bringen die Pfeiler zum Einsturz – jetzt solltet Ihr die Beine in die Hand nehmen.



PS2 Um ans Seil zu kommen, riskiert Ihr auf wackligem Untergrund Euer Leben.

SOS The Final Escape

Playstation 2

Entwickler: Irem, Japan
 Hersteller: Bigben
 Genre: Action-Adventure
 D-Termin: Dezember

Überleben im Katastrophengebiet: Dichtes Third-Person-Abenteuer in einer verwüsteten Metropole. Spannend, überraschend und motivierend.

Xbox-Alternative

Wer Abenteuer in der dritten Person erleben will, darf sich auf Ubis Agenten-Thriller **Splinter Cell** (MAN!AC 10/2002) freuen.

Gamecube-Alternative

Ebenfalls mysteriös, aber erheblich Waffenlastiger sollte **Resident Evil Zero** (MAN!AC 8/2002) werden, das Anfang 2003 erscheint.

der Brücke sind ins Meer gefallen, Auto- und Lastwagenwracks säumen die Fahrsuren, Schutt und verbogene Stahlgeländer wohin Ihr seht. Seltsam: Das einzige, was an diesem Katastrophenszenario fehlt, sind Leichen oder Verwundete – vielleicht hat Euer unfreiwilliger Schlaf doch länger gedauert als angenommen und die Gegend wurde bereits evakuiert. Und wirklich: Ein einsamer Rettungshubschrauber fliegt vorbei, nimmt ein paar Gestrandete auf und wirft – nachdem wieder ein Stück Brücke unter großem Getöse in sich zusammengefallen ist – einen Rucksack mit ein paar Mullbinden sowie einer Wasserflasche ab. Mit dem Rot-Kreuz-Gepäck ausgestattet, macht Ihr Euch zunächst mutterseelenallein und nur

mit Eurem Verstand bewaffnet daran, das Erdbebengebiet zu durchqueren.

Bebende Spannung

Was "SOS", das sich zunächst wie ein behäbiger "Resident Evil"-Klon ohne Zombies anfühlt, so spielsenswert macht, ist die einzigartige Atmosphäre. Stete Nachbeben erschüttern die Umgebung und bringen sie ins Wanken bzw. Einstürzen – ob nun Highways auf Stelzen oder Wolkenkratzer. Trotz aller Katastrophen gibt sich das Spiel nachsichtig: Solltet Ihr nicht schnell genug weggerannt sein und unter den Betonmassen begraben werden, dürft Ihr an einem nahen Rücksetzpunkt neu beginnen. Gespeichert wird ungewöhnlicherweise an Wasserhähnen: Hier frischt Ihr auch

Eure Gesundheit auf oder füllt ein Fläschchen für unterwegs. Neben den Getränken sammelt Ihr auf dem Weg etliche andere Gegenstände ein, die Adventure-typisch zum Weiterkommen gebraucht werden – sei es ein Seil, um eine Frau aus einem abstürzenden Waggon zu retten oder ein Feuerlöscher, mit dem Ihr einen Durchgang von einer flammenden Barriere befreit.

Im Lauf des Spiels erkennt Ihr, dass Eure Odyssee durch Capitol City nicht nur mit dem Erdbeben zusammenhängt. Seltsame Gestalten treiben ihr Unwesen, Menschen werden erschossen, undurchsichtige Charaktere verwirren Euch. Eine atmosphärisch dichte Rätselgeschichte vor spannendem Hintergrund wartet auf ihre Lösung... sf



Mittelerde steht am Rande der Vernichtung.

Ihr müsst Euch verbünden, oder Ihr geht unter.



Kämpfe als Aragorn, Legolas oder Gimli, die jeder über einzigartige Kampfstile und Fähigkeiten verfügen.

Kämpfe gegen Sauron und sein Gefolge: Höhlentrolche, Ringgeister und Uruk-Hai. Dein Abenteuer führt Dich nach Moria und Helms Klamm.

Während Deines monumentalen Abenteuers kannst Du Dir exklusive Interviews mit den Schauspielern sowie Ausschnitte aus den beiden Filmen *Die Gefährten* und *Die zwei Türme* ansehen.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

NEW LINE CINEMA



© 2002 New Line Productions, Inc. Der Herr der Ringe sowie die damit in Zusammenhang stehenden Charaktere, Namen und Orte TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises unter Lizenz von New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. TM, © und Game Boy Advance sind Marken von Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

www.electronic-arts.de

Millionen-Spiel

Gates geht in die Vollen: Auf dem Xbox-Event X02 zeigt Microsoft, wie ernst der Kampf ums Wohnzimmer genommen wird.



Es ist wahr: Chris und Tim Stamper haben Rare an Microsoft verkauft. In der Mitte freut sich Xbox-Vize Ed Fries.



Erst Pressekonferenz, dann Party: Die Xbox wurde in einem Vergnügungspark in Sevilla gefeiert.



Eines müssen Konsolenfreunde Microsoft lassen – ganz unabhängig von der persönlichen Meinung über den Konzern und seine Xbox: Der US-Hersteller wirbelt die Spielebranche mächtig durcheinander und verpulvert dabei Gelder, die mancher Staat gerne als sein Bruttosozialprodukt präsentieren würde. Da sollten die erklecklichen Kosten für das diesjährige Xbox-Event X02 auch keine

große Rolle mehr gespielt haben: Tausend Fachgäste aus ganz Europa wurden Ende September ins spanische Sevilla gekarrt. Ein Vergnügungspark diente als zweitägige Stätte des Xbox-Spielens, Feierns und Diskutierens über Nintendo und die Welt... und natürlich der Verkündung der Investitionen, die die Xbox in der Kundengunst nach vorne bringen sollen – egal um welchen Preis.

Wahre Gerüchte

So wurde beim großen abendlichen Defilee bekannter Xbox-Marktschreiber wie J Allard ('Vater' der Konsole), Sandy Duncan (Xbox-Chef Europa) oder Peter Molyneux ('Fable', 'B.C.') von Xbox-Vize Ed Fries eine Nachricht offiziell verkündet, die jeder der Anwesenden seit Wochen als Gerücht kannte: Microsoft hat den Nintendo-Traditionsentwickler Rare gekauft, für 375 Millionen US-Dollar (Cash, 49% davon gingen an Nintendo), mit Mann und Eichhörnchen, aber nicht mit sämtli-

chen Lizenzen. Denn die Donkey-Kong-Sippe oder Fox McCloud sind im Besitz von BigN und stehen daher nicht für zukünftige Xbox-Auftritte zur Verfügung. Dafür dürfen sich die Anhänger des Microsoft-Systems bereits



Jetzt auch bei uns: Der S-Controller erleichtert kleinen Händen das Zocken und Euch um 40 Euro.

... Kameo ...

Rares erstes Xbox-Spiel

Langer Weg zum Ziel: Wie "Dinosaur Planet" (heute "Starfox Adventures") war auch "Kameo: Elements of Power" eigentlich als N64-Titel geplant. Als Nintendos letzte Modulkonsole langsam ihr Leben aushauchte, nahm das 3D-Action-Adventure einen kurzen Umweg über den Gamecube, um nun schlussendlich zu Rares Xbox-Debüt zu mutieren. In "Kameo" rettet Ihr als gleichnamige Feen-Prinzessin Eure Heimat vor einem dunklen König – allerdings nicht nur mittels manueller und magischer Gewalt. Denn Kameo kann Kontrolle über die unterschiedlichsten Monster der bunten Fantasy-Welt erringen und diese an ihrer statt in die Kämpfe führen – oder aber gleich



Fee Kameo muss ihre versteinerten Verwandten aus den Fängen des dunklen Königs befreien.

selbst in die Gestalt bereits beherrschbarer Kreaturen transformieren. Mit ihrer Erfahrung wird das Bestiarium immer vielfältiger und mächtiger. Bereits das bislang erhältliche "Kameo"-Material (ein kurzes Video) lässt auf einen typischen Rare-Mix aus episch breiter Spielewelt und starken Charakteren schließen.



Mit etwas Erfahrung kann Kameo mächtige Monster dirigieren oder sich in die Bestien verwandeln.



Riesige phantasievolle Welten: Rare bleibt auch auf der Xbox den bekannten Tugenden treu.

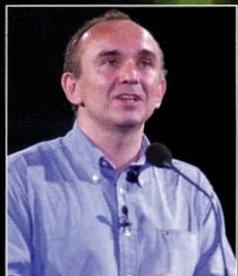


Tecmo ist momentan der wichtigste japanische Microsoft-Partner: Xbox-exklusiv erscheinen das busenlastige "DoA Xtreme Beach Volleyball" und "Ninja Gaiden".



Xbox-Knaller 2003: "Black & White: Next Generation" und "Halo 2".

Besonders stolz ist Microsoft auf Molyneux' Xbox-Engagement: Hier das Steinzeit-Abenteuer "BC".



Setzen auf die Box: Design-Legende Molyneux, "Unreal"-Millionär Wilbur und Xbox-Papi Allard.



Bald fertig: Digital Anvils "Brute Force" lässt Euch auch kooperativ zu viert durch sechs feindgespickte Welten streifen.

im Frühjahr 2003 auf einen Titel freuen, der seit einiger Zeit als verschollen galt: "Kameo: Elements of Power" wurde in Ausschnitten auf einer Leinwand gezeigt (siehe Kasten). Ebenfalls in Arbeit ist ein Nachfolger zu "Perfect Dark" – allerdings gab's außer dem kurzen Auftritt von Joanna Dark in einem Rare-Promovideo nichts von dem Ego-Shooter zu sehen. Insgesamt fünf Xbox-Titel wollen die sechs internen Rare-Teams innerhalb der nächsten zwei Jahre fertig stellen, hinzu kommen ein paar GBA-Spiele. Warum sich Chris und Tim Stamper – die einsilbigen Firmengründer und -besitzer – von Microsoft kaufen ließen, erklärten die beiden mit einem eher pauschalen Satzchen: "Microsoft ist ein Partner, der eine äußerst klare Vision der Zukunft hat." Allerdings will man trotz Bill Gates als Boss nicht am Design von Rare-Spielen rütteln. Ed Fries dazu: "Wir haben nicht vor, Stile zu verändern."

Für 59 Euro um die Welt

Eine weitere Vision Microsofts, die den Konzern die nächsten Jahre noch richtig viel Geld kosten sollte, ist der

Online-Dienst Xbox Live. Für günstige 59 Euro bekommt Ihr noch in diesem Jahr ein einjähriges Nutzungsrecht für den Service, zudem erhaltet Ihr ein

Headset, über das während des Zockens mit Kumpels und Konkurrenten kommuniziert wird, sowie zwei vollwertige Online-Titel. "Moto GP" von



Fantasy-business as usual: Die schnuckelige Zauberin bedient sich mächtiger Sprüche und...



... ihres Stabs, während der Krieger seinen Zweihänder durch Monsterleiber fahren lässt.

... Sudeki ...

Action-Rollenspiel in Prachtoptik

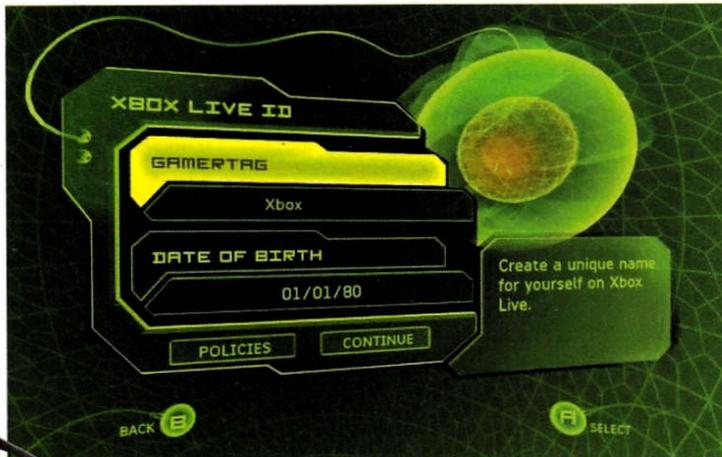
Hauptsächlich für ihre kompetenten Konsolen-Umsetzungen bekannt (z.B. "Theme Park World", "Warcraft 2" für PSone bzw. Saturn), wagen sich Climax mit "Sudeki" an ein komplett eigenständiges Projekt. Scheinbar von Action-Rollenspielen wie "Diablo" oder "Baldur's Gate: Dark Alliance" inspiriert schlägt Ihr Euch in dem für Weihnachten 2003 geplanten Titel durch eine riesige Fantasy-Welt mit hunderten unterschiedlicher Feinde. Dank Erfahrungspunkte-System schrauben sich im Spielverlauf die Attribute der vier Hauptcharaktere nach oben – mit der Folge, dass neue Zaubersprüche und mächtigere Waffen verwendet werden dürfen. Besonders die Kämpfe sollen mit effektgepackten Kombo-Attacken und der momentan so beliebten "Bullet Time" wuchtig werden. Über die Spielmechanik lässt sich leider noch nicht viel sagen: So ist z.B. unklar, ob Ihr im Solospiel alleine oder im Verbund mit Euren drei KI-gesteuerten Kollegen loslegt.



Fette Endgegner inklusive: Hier legen sich die vier Helden mit einer ekligen Spinne an.



Noch über ein Jahr Entwicklungszeit und trotzdem schon ein Augenschmaus: "Sudeki" hat Potenzial.



Durchdachte Menüführung: Auch ohne Maus und Tastatur ist die Anmeldung für Xbox Live ein flott erledigtes Kinderspiel.



THQ lässt Euch im Multiplayer-Pulk auf zwei Rädern über den Asphalt heizen, "Whacked" bietet wenig tiefes, aber kurzweiliges Party-Gekloppe. Ab 30. November beginnt der öffentliche Testlauf in Großbritannien, Frankreich und Deutschland – soll heißen: Ihr werdet erste online-fähige Titel wie "Unreal Championship" oder "Mech Assault" kaufen und Euch übers Netz das Live-Paket bestellen können. Das eigentliche Mitgliedsjahr beginnt aber erst zum Geburtstag der Xbox am 14.3.2003, ebenso der Ver-

kauf des Pakets via Handel. Über 50 online-fähige Titel wollen Microsoft und die Dritthersteller bis Ende 2003 anbieten, darunter "Halo 2", "Star Wars: Galaxies" und "Counterstrike". Insgesamt vier Rechenzentren werden momentan errichtet bzw. ausgebaut: Zwei Server-Parks stehen in Redmond, USA, einer in Tokio und der europäische in London. Die Frage nach unfairen Zeitvorteilen beim Spiel gegen Engländer entkräftete J Allard: Zum einen würden etliche Titel in einer Art 'Peer2Peer'-Modus laufen (d.h. die Daten werden direkt zwischen den Konkurrenten ausgetauscht und laufen nicht über einen



Fischen und Fights: Über 50 Online-Titel sollen bis Ende 2003 verfügbar sein.

entfernten Server), zum anderen wäre man flexibel genug, bei entsprechendem Bedarf neue Rechenzentren in weiteren europäischen Metropolen hochzuziehen. Einziger Wermutstropfen für Online-Willige: Xbox Live funk-



Der Stadtraser "Midtown Madness 3" wird diverse Online-Spielmodi bieten.

tioniert nur, wenn Ihr mindestens einen DSL-Anschluss besitzt, womöglich wird Microsoft aber zusammen mit Telefonanbietern ein Spezialpaket schnüren.

Sichere Versorgung

Neben einem Schwung hauseigener Xbox-Software (siehe unten) konnten auf X02 dank Teilnahme von Ubi Soft, EA, Konami & Co. auch eine ganze Reihe wichtiger Dritthersteller-Produkte auf ihre Bestseller-Tauglichkeit geprüft werden: So zog besonders Ubis hervorragender Agententhiller "Splinter Cell" die Besucher in ihren Bann; aber auch "MGS 2: Substance", "Medal of Honor Frontline" oder "Steel Battalion" lassen den Xbox-Fan hoffnungsvoll in die nähere Zukunft blicken. Eines ist auf jeden Fall sicher: So wenig wie Bill Gates das Geld wird der Xbox in den kommenden Jahren der Atem ausgehen – egal, wie sich die Hardware-Verkäufe entwickeln. sf



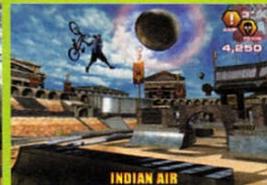
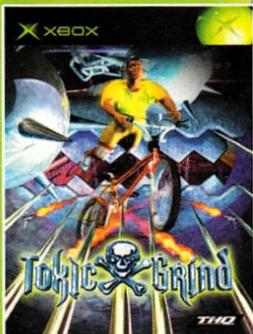
Und auch bei der Actionorgie "Mech Assault" dürft Ihr übers Netz antreten.

• • • Made by Microsoft: Die Xbox-Hoffnungsträger der First und Second Parties • • •

| Titel | Entwickler | D-Termin | Beschreibung | Hit-Potenzial |
|-----------------------------|-------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| BC | Intrepid | 2003 | Molyneux, die erste: Führt einen Trupp von Steinzeitmenschen durch die Unilden der Vorzeit. | ***** |
| Black & White: Next Gen. | Lionhead | 2003 | Molyneux, die zweite: In überarbeiteter Version kommt die PC-Göttersimulation nun auch auf die Xbox. | ***** |
| Brute Force | Digital Anvil | 4. Quartal | Harte Action in Third Person: Kämpft Euch mit einem Vierertrupp durch sechs futuristische Welten. | ***** |
| DoA Xtreme Beach Volleyb. | Tecmo | 2003 | Darauf haben Voyeure gewartet: Die "DoA"-Kämpferinnen turnen knapp bekleidet im Sand. | ***** |
| Fable | Big Blue Box | 2003 | Molyneux, die dritte: Vormalis "Project Ego", immer noch eines der ambitioniertesten Rollenspiel-Projekte. | ***** |
| Fishing Live Online | Microsoft | 2003 | Von Microsoft Japan gefertigte Angelsimulation mit Schwerpunkt auf Online-Ködern. | * **** |
| Halo 2 | Bungie | 2003 | Der sichere Hit: Nachfolger des brillanten SciFi-Ego-Shooters, nun auch mit Multiplayer-Modi übers Netz. | ***** |
| Kakuto Chojin | Dream Publishing | n.b. | Düstere Straßenprügelei, die in Optik und Spielmechanik Wert auf Realismus legt. | ** **** |
| Mech Assault | Day 1 Studios | November | Ballerei an Bord tonnenschwerer Kampfmaschinen: Action ohne Simulationsansatz, die Xbox Live unterstützt. | ** **** |
| Midtown Madness | Digital Illusions | 1. Quartal 2003 | Raserei durch die belebten Straßen von Washington und Paris mit dickem Karriere-Modus. | *** ** |
| NBA Inside Drive 2003 | High Voltage | 4. Quartal | Nachfolger der ordentlichen, hauseigenen Basketball-Simulation. | ** **** |
| NFL Fever 2003 | Microsoft | Oktober | Football-Simulation, die auch in Deutschland erscheint und Online-Matches erlaubt. | * **** |
| Ninja Gaiden | Tecmo | 2003 | Ninja-Gemetzel: Üppiges 3D-Action-Spektakel, basierend auf der klassischen Tecmo-Marke. | ***** |
| Psychonauts | Double Fine Prod. | 2003 | Abgefahrener Geheimtipp: Surriles Action-Adventure von Ex-LucasArts-Größe Tim Schafer. | ***** |
| Sudeki | Climax | 4. Quartal 2003 | Action-Rollenspiel zwischen "Diablo" und "Gauntlet": Zieht zu viert durch die Fantasy-Lande. | *** ** |
| Tao Feng: Fist of the Lotus | Studio Gigante | 1. Quartal 2003 | Harte Prügelei in prächtiger Optik von einem der "Mortal Kombat"-Väter. | *** ** |
| Tork | Tiwak | 1. Quartal 2003 | Von fantasievollen Franzosen: Buntes 3D-Jump'n'Run von der Steinzeit bis zum Mittelalter. | *** ** |
| True Fantasy Live Online | Level-5 | 2003 | Ambitioniertes MMORPG mit Cel-Shade-Optik und Schwerpunkt auf Kommunikation zwischen den Spielern. | ***** |
| Whacked! | Presto Studios | 4. Quartal | Kurzweiliges Arena-Gekloppe über Xbox Live – nicht anspruchsvoll, aber kostenlos zum Headset. | * **** |



"FAHR UM DEIN LEBEN !!!"



Toxic Grind



TOKYO GAME SHOW

Im Osten



Hand(y)held-Trend: Zocken am Mobiltelefon wird in Nippon immer beliebter – leider spielen sich viele Bitmap-Klassiker wie "Raiden" aber nur mäßig.

Viele Spiele, wenig Neues – die Tokyo Game Show 2002 hatte neben zahlreichen bereits bekannten Titeln kaum echte Überraschungen zu bieten.



Knackige Hostessen & typisch japanische Stand-Shows: Das Rahmenprogramm fiel 2002 aufwändig aus.



Microsoft setzt auf Online: Zum verlinkten Spiel via Headset...



...durften Besucher des Xbox-Stands in Spezial-Kabinen Platz nehmen.



Vom Fach: Auch „Contra“-Produzent Nobuya Nakazato liest MAN!AC.



[34]



XB Arcade-Pumpgun ade: Zuhause werden die "House of the Dead 3"-Zombies mit konventioneller Lichtpistole zerlegt.

Dabei waren die Hoffnungen auf eine ebenso gut besuchte wie Software-technisch üppig ausgestattete Tokyo Game Show im Vorfeld hoch: Mussten die Hersteller interaktiver Bildschirmunterhaltung ihr Spielpulver in vergangenen Zeiten noch auf zwei TGS-Terminen jährlich (im Frühjahr und Herbst) verschießen, fand anno 2002 erstmals nur noch eine Messe statt. Die Vorfreude auf eine wahre Hit-Parade war entsprechend groß: Gerüchteweise sollte RPG-Experte Square sogar "Final Fantasy 12", zumindest aber "Final Fantasy Crystal" für den Gamecube vorstellen. Von Capcom erhoffte man sich ein Probespiel "Resident Evil Online", besonders mutige Propheten sagten gar die Vorstellung von "Onimusha 3" voraus. Aber nichts da: Obige Hoffnungsträger ließen sich in den Hallen der Makuhari Messe ebenso



PS2 Tecmos "Rygar"-Remake sieht prächtig aus und spielt sich klasse.

wenig blicken, wie das neue "Ridge Racer" oder die Heimkonvertierungen von "Soul Calibur 2". Die über 140.000 Besucher (ca. 10.000 mehr als im letzten Jahr) mussten sich mit zwar größtenteils qualitativ hochwertiger, aber meist bekannter 128-Bit-Software begnügen. Die traditionelle Rolle der TGS als Podium für Neuankündigungen wurde dieses Jahr kaum eingenommen.

Klare Verhältnisse

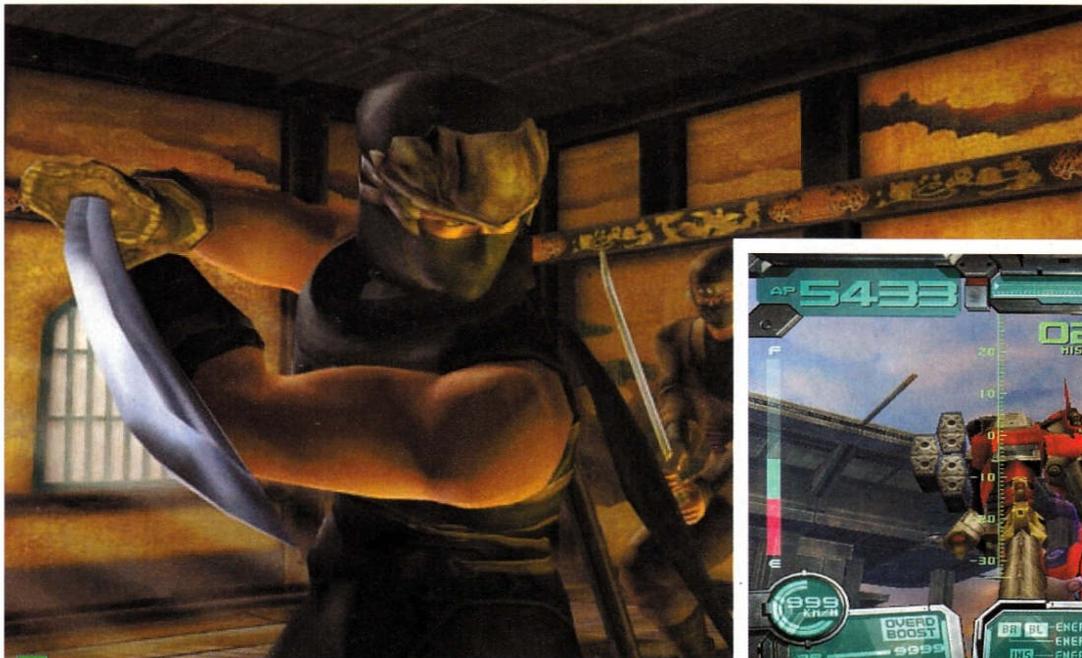
Dass Sonys 128-Bitter in Sachen Hardwareverbreitung wie Software-



PS2 Eine Klasse für sich: Die Gesichtsanimationen der "Silent Hill 3"-Helden sehen phänomenal aus – Einzelheiten zur Story waren dem Entwickler-Team (rechts) leider kaum zu entlocken.



nichts Neues



XB Nur als Video: Das vielversprechende 128-Bit-Comeback des Arcade-Klassikers "Ninja Gaiden" flimmerte leider nur als prächtiges Video über die Leinwand.



Die exklusive PS2 in Milchweiß dürfte Sammlerherzen höher schlagen lassen.



PS2

unterstützung in Nippon noch immer die Nase vorn hat, wurde einmal mehr deutlich: Japans aktueller Konsolenvize Nintendo blieb wie in den Jahren zuvor der Messe fern, Drittherstellersoftware für den Gamecube musste man mit der Lupe suchen: Capcom räumte dem Würfel für die "Resident Evil Zero"-Präsentation mit Abstand den meisten Platz ein. Bei From Software flimmerte ein Video zum "Lost Kingdoms"-Nachfolger "Rune 2" (Eure Heldin kann sich nun in die Kartenmonster verwandeln, um besonders heikle Passagen zu

meistern) über die Leindwände. Namco steuert einen Neuaufguss der Bohrknobelei "Mr. Driller" zur Software-Palette des BigN-Systems bei und auch Sega hatte außer der schlichten Konvertierung des exzellenten Dreamcast-RPGs "Eternal Arcadia" nichts Neues zu bieten. Fazit: In Japan scheint sich der Hightech-Würfel als lukrative Plattform für Third-Party-Entwickler noch lange nicht etabliert zu haben.

Der westlichen Konsolen-Konkurrenz erging es da kaum besser: Zwar konnte der Microsoft-Stand in Sachen



PS2 Oben: Das "Armored Core 3"-Add-On. Darunter: Konamis "Cool Girl".



Nur auf Video: Wer "DoA Beach Volleyball" zocken wollte, kam umsonst.

Abmessungen und Lärmpegel locker mit der wuchtigen Präsentation des Vorjahrs mithalten, inhaltlich war aber Dürre angesagt. Viele bekannte

Kamellen ("Blinx", "Crimson Sea" oder "Maximum Chase") sowie zu wenige Nippon-typische Titel dürften nicht unbedingt viele Xbox-kritische Japaner zum Kauf des Gates-Systems überredet haben. Ein Schwerpunkt von Microsofts Fernost-Strategie liegt wie auch in westlichen Gefilden auf Online: Das nette Partyspiel "Whacked" durfte in verlinkten Spezialkabinen ausgetestet werden. Wichtiger als die Mini-Spiel-Sammlung dürften aber die Internet-RPGs "Phantasy Star Online 1&2" von Sega und das brandneue "True Fantasy Live Online" sein – wir sind gespannt, ob die bislang nichtigen Hardware-Verkäufe mit dem Xbox-Live-Japan-Start Anfang November einen Aufschwung erhal-



PS2 "Evolution" statt "ESPN": Konamis neues Sportlabel setzt auf actionlastige Inhalte – hier die Snowboard-Variante.



PS2 Mau: Bei Square lockte außer "Final Fantasy Tactics" (GBA) nur noch das malerische "Unlimited Saga" zum Spiel.



HITMAN 2™

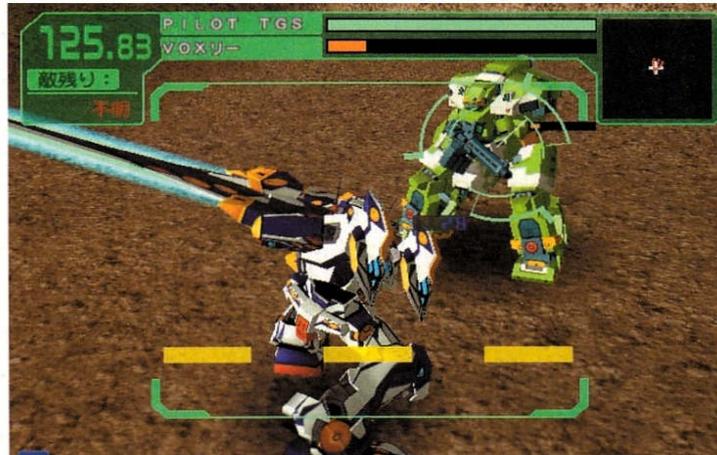
SILENT ASSASSIN



ten. Zwei der vielversprechendsten Fremd-Entwicklungen gab es leider nur als Video zu sehen: Trotz deren optischen Brillanz können wir über die spielerischen Qualitäten von "DoA Xtreme Beach Volleyball" wie von "Ninja Gaiden" mal wieder keine Aussage machen.

Pole Position PS2

Bot Sonys Stand PS2-Fanaten im Vorjahr noch ein Füllhorn spektakulärer Titel, lohnte der Besuch diesmal kaum. Neben den üblichen Nippon-Nischen-Spielen wie einem neuen "Train Simulator Real", dem westlichen Hüpfdoppel "Sly Raccoon" und "Ratchet & Clank" lockte nur noch "Dark Chronicles 2" (siehe Preview ab Seite 12). Die Dritthersteller – allen voran Konami und Capcom – stahlen Sony dieses Jahr eindeutig die Schau. Während beim "Resi"-Erfinder die erste spielbare Version von "Devil



PS2 Nach den Saturn- und Dreamcast-Vorgängern geht Segas beliebte Mech-Metzelei "Virtual On" auf der PS2 weiter – ob diesmal auch in PAL-Gefilden, ist noch unklar.



Alle Jahre wieder: Hideo Kojima höchstselbst stellte "Z.O.E. Anubis" vor.

May Cry 2", der rabiate dritte Teil der PSOne-Schauermär "Clock Tower" sowie die Western-Ballerei "Red Dead Revolver" (Preview Seite 22) für lange Wartezeiten vor den Testdisplays

sorgten, befand sich auch Konami im Sequel-Wahn: Ob "Silent Hill 3" (actionbetonter als die Vorgänger), "MGS Substance" (von der Xbox-Version keine Spur) oder das grafisch

spektakuläre Mech-Gewitter "Zone of the Enders Anubis" – der Milliarden-schwere Publisher setzt vorrangig auf umsatzträchtige Fortsetzungen populärer Marken. Ob die noch recht unspektakulär wirkende Third-Person-Sci-Fi-Action "Cool Girl" einmal in den prominenten Konami-Kader aufgenommen wird, bleibt abzuwarten.

PS2-Höhepunkt bei Sega war die vernetzbare, in Japan enorm populäre Roboterschlacht "Virtual On Marz" – Veröffentlichung bei uns ungewiss. Der TGS-RPG-Boom 2001 wurde nicht fortgeführt: "Breath of Fire 5" und das 128-Bit-„Arc the Lad“ gab's nur als Videos, Enix' spielbares Langzeitprojekt "Star Ocean 3" machte indes einen hervorragenden Eindruck. cg



NGC "Lost Kingdoms", Teil 2: Das Sequel des in Japan "Rune" betitelten Karten-RPGs erscheint erneut nur für den Cube.



NGC Trotz fürstlicher Konvertierungszeit gibt's zwischen NGC-"Eternal Arcadia" und Dreamcast-Original keinen Unterschied.

--- Spielehits von morgen: Die interessantesten Neuheiten der TGS 2002 ---

| Spielname | Hersteller | Genre | J-Termin | Spielname | Hersteller | Genre | J-Termin |
|----------------------------|---------------|------------------|-----------------|------------------------------------|---------------|------------------|-----------------|
| Arc the Lad | Sony | RPG | unbekannt | Otogi | From Software | Action-Adventure | Dezember |
| Armored Core 3 Silent Line | From Software | Action | unbekannt | Phantasy Star Online 1&2 | Sega | RPG | 4. Quartal |
| Bomberman Jetters | Hudson | Action | Dezember | Raginbless | PCW | Action | 4. Quartal |
| Breaker | Tecmo | Online-Action | unbekannt | Rune 2 | From Software | Karten-RPG | unbekannt |
| Breath of Fire 5 | Capcom | RPG | November | Rygar: The legendary Adventure | Tecmo | Action | 4. Quartal |
| Choro Q | Takara | Rennspiel | Dezember | Sakura Taisen Atsuki Chishioni | Sega | Taktik | 2. Quartal |
| Clock Tower 3 | Capcom | Action-Adventure | 4. Quartal | Silent Hill 3 | Konami | Action-Adventure | 1. Quartal 2003 |
| Cool Girl | Konami | Action | 2. Quartal 2003 | Silent Scope 3 | Konami | Action | Oktober |
| Devil May Cry 2 | Capcom | Action-Adventure | Januar 2003 | Star Ocean 3: Till the End of Time | Enix | RPG | Februar 2003 |
| Get Bass Battle | Sega | Angelspiel | Oktober | Starcraft Ghost | Blizzard | Taktik-Action | 2003 |
| Guilty Gear XX | Sammy | Beat'em-Up | 4. Quartal | Taiko no Tatsujin | Namco | Musikspiel | Oktober |
| Lowrider | PCW | Geschicklichkeit | 4. Quartal | The House of the Dead 3 | Sega | Lightgun-Shooter | Oktober |
| MGS 2 Substance | Konami | Action-Adventure | 4. Quartal | Thousand Land | From Software | Simulation | unbekannt |
| Mystic Heroes | Koei | Action | 4. Quartal | True Fantasy Live Online | Microsoft | RPG | 2003 |
| N.U.D.E | Microsoft | Simulation | unbekannt | Unlimited Saga | Square | RPG | 2003 |
| New Mr. Driller | Namco | Geschicklichkeit | November | Virtual On Marz | Sega | Action | unbekannt |
| Ninja Gaiden | Tecmo | Action | 1. Quartal 2003 | Zone of the Enders Anubis | Konami | Action | 2003 |

SCHNELL - GERÄUSCHLOS - UNSICHTBAR

Tom Clancy's **GHOST RECON**

PS2 SCREENSHOTS

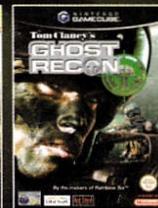


XBOX SCREENSHOTS

- Bonus: die komplette Desert Siege Version auf der Playstation®2 sowie die Desert Siege Multiplayer-Karten für die Xbox.
- Militär-Technologie der nächsten Generation: Benutzen Sie die neueste Infanterie-Ausrüstung und Bewaffnung.
- Mehr als 24 Multiplayer-Karten im Kooperativ- und Vs.-Modus.



PlayStation.2



www.ubisoft.de

AMS 2002

Messe der Münzfresser



Bingo-Automaten, Popcorn-Maschinen und ein paar Videospiele – für Bildschirm-Zocker war die vierzigste AMS keine Reise wert.

▶ Dass sich die klassische Arcade-Kultur in den letzten Jahren nicht nur in westlichen Gefilden stark verändert hat, macht ein Besuch in japanischen Spielhallen deutlich. Wo der einst dichtgedrängt Videospiele-Gehäuse jeder Art und Größe in mehrstöckigen Gebäuden aneinandergereiht standen, findet man von Jahr zu Jahr mehr fremdartige Hightech-Elektronik: Greifer-Automaten mit japanischen Plüschtierpreisen, wild blinkende Pachinko-Tische für ein Dutzend Glücksritter gleichzeitig oder simple Reaktionstests für Kleinkinder sind nur einige Beispiele für die absurd anmutenden Automaten heutiger Nippon-Arcades. Seit Spielhallen-Hardware qualitativ von Heimkonsolen-Technik überholt wurde, hat die Faszination der Zockertempel deutlich nachgelassen. Nur wenige Titel wie Segas viertes "Virtua Fighter" 'spielen' heutzutage ihre Produktionskos-



Ego-Action einmal anders: In Namcos "Mazan" prügelt Ihr Euch via Sensor-Plastikschwert durchs Samurai-Getümmel.

ten noch ein. Eine traurige Entwicklung, welche die diesjährige 'Amusement Machine Show' (kurz AMS) kaum stoppen dürfte.

Viel Lärm um wenig

Wer folglich im dichten Getümmel aus Besuchern und aberwitzigen Unterhaltungsmaschinen nach neuer

Videospielkost Ausschau hielt, musste schon kräftig suchen: Höhepunkt bei Branchen-Gigant Sega etwa war (wie zu erwarten) "House of the Dead 3". Wer genügend Wartezeit mitbrachte, durfte via Pumpgun auf die detailliert-eklige Zombiehorde anlegen. In der Heimkonvertierung des auf der Xbox-nahen 'Chirio'-Hard-

ware entwickelten Schlachtfests müsst Ihr allerdings auf eine herkömmliche Lichtpistole zurückgreifen. Arcade-Piloten drehten auf "Initial D Arcade Stage Ver.2" ein paar Runden, der Naomi-2-Titel konnte allerdings optisch nicht mit Taitos edler Straßenraser-Konkurrenz "Battle Gear 3" mithalten. Scharfschützen im Quartett kamen bei Konami auf ihre Kosten: In "World Combat" ziehen bis zu vier MG-Fanaten gleichzeitig über die Kriegs-Schauplätze der Geschichte – ein riesiger Bildschirm sowie die entsprechende Anzahl Wummen machen's möglich. Da das von Namco einmal mehr vorgestellte "Soul Calibur 2" bereits in den Tokioter Spielhallen steht, war für Prügelfreaks wohl eher der Capcom-Stand einen Besuch wert: In "Capcom Fighting All Stars" treten zig beliebte Charaktere (u.a. Chun Li und Hagar aus "Final Fight") zur munteren 3D-Keilerei an. Eine nette Idee, die optisch allerdings recht mittelmäßig ausfiel. Ob und wann die vorgestellten Automaten ihren Weg in hiesige Arcades finden, ist leider höchst fraglich. cg

| AMS 2002 - Die interessantesten Neuheiten | | |
|-------------------------------------------|------------|------------------|
| Spielname | Hersteller | Genre |
| Battle Gear 3 | Taito | Rennspiel |
| Dog Station Deluxe 2 | Konami | Hunde-Simulation |
| Dolphin Blue | Sammy | 2D-Jump'n'Shoot |
| Dragon Chronicle | Namco | Zucht-RPG |
| Capcom Fighting All Stars | Capcom | 3D-Beat'em-Up |
| House of the Dead 3 | Sega | Lightgun-Shooter |
| Initial D Arcade Stage Ver.2 | Sega | Rennspiel |
| Maximum Speed | Sammy | Rennspiel |
| Monster Gate 3 | Namco | Action-RPG |
| Premium Eleven | Sammy | Fußballspiel |
| Sports Shooting USA | Sammy | Lightgun-Shooter |
| Virtua Striker 2002 | Sega | Fußballspiel |
| World Combat | Konami | Lightgun-Shooter |



Kollektiver Bildschirmmord: Bis zu vier Spieler dürfen bei Konamis rabiatem "World Combat" gleichzeitig ballern – ansonsten bot der Automat wenig Interessantes.



Dreamcast-Erbe: Segas 'Chirio'-Hardware nutzt eine GD als Medium.

**DU HAST 60 SEKUNDEN, DIE WELT ZU RETTEN.
DIE ZEIT LÄUFT. JETZT.**

60:



007
nightfire
007.ea.com



**Sechzig Sekunden aus Bonds Welt.
Das ist mehr, als die meisten Menschen in ihrem gesamten Leben erleben.**



PlayStation 2

PC CD-ROM



www.electronicarts.de

NIGHTFIRE Interaktives Spiel (einschl. Code, alle anderen Software-Komponenten sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten) ©2002 Electronic Arts Inc., Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NIGHTFIRE Interaktives Spiel (bestimmte audiovisuelle Komponenten) ©2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, das Logo der James Bond-Waffe und das Iris-Logo sowie alle anderen mit James Bond in Zusammenhang stehende Embleme sind 1962-2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. NIGHTFIRE ist eine Marke von Danjaq, LLC und United Artists Corporation. Aston Martin V12 Vanquish wird unter Lizenz der Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company verwendet. "PlayStation" und das "PS" Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. TM, ® und das Nintendo GameCube Logo sind Marken von Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

Unreal Championship

Wenn Ende November Microsofts Online-Pläne hierzulande in die heiße Testphase gehen (siehe X02-Bericht ab Seite 30), dürfte Infogrames' exklusives Ego-Ballerepos sicher einer der meistgezockten Titel sein. Internet-Gefechte waren mit unserer Preview-Version zwar noch nicht möglich, stattdessen haben wir uns Solo- und Multiplayer-Modi einmal näher angesehen. Auch beim jüngsten Spross der "Unreal"-Familie liegt der Schwerpunkt auf rabiater Mehrspielergaudi. Spielvarianten wie 'Deathmatch', 'Domination' oder 'Capture the Flag' dürf-

ten Genre-Veteranen hinlänglich bekannt sein, neu in der Auswahl ist das sogenannte 'Bombing Run'. Zwei Teams versuchen hier, eine Art Lichtball durch die verschachtelten Arenen ins heimische Tor zu bugsieren. Der Clou dabei: Der Ballträger selbst kann keine Waffen einsetzen, entsprechend liegt es an den Teamkollegen, den aktuellen 'Führer' vor Feindbeschuss zu schützen. Erst wenn der Träger das SciFi-Rund an einen Mitspieler abgibt, werden seine Wummen reaktiviert. Optisch brennt "Unreal Championship" ein Feuerwerk ab: Weitläufige, mit Details vollge-



PS2 Deathmatch, Capture the Flag, Domination (links) oder Bombenrennen (rechts) – die vielfältigen Spiel-Modi versprechen langanhaltende Motivation.



stopfte Arenen, abwechslungsreiche Szenarien, bombastische Lichteffekte und eine fast immer konstant hohe Bildrate machen das hektische Inferno zum echten Hingucker – zumindest wenn Ihr alleine zockt. Je mehr menschliche Kollegen sich per Splitscreen am Hightech-Krieg beteiligen, desto mehr Ruckelei müsst Ihr in Kauf nehmen. Zu viert erfreut Ihr Euch zwar nach wie vor an detaillierten Szenarien, dafür fällt die Bildrate zeitweise in unspielbare Regionen. Hoffen wir, dass die Technikexperten von

Digital Extremes hier noch kräftig nachbessern, ansonsten dürften wohl ausschließlich Online-Rambos Gefallen an der opulenten Massenschlacht finden. Nächste MAN!AC wissen wir mehr.



XB Übung macht den Meister: Ego-Greenhorns sollten zunächst die umfangreichen Trainings-Ligen zocken, ehe sie online gegen menschliche Kontrahenten antreten.



XB Zum gemütlichen Snipern findet Ihr in all der Hektik selten Muße.



XB Fast unspielbar: Der Viersplitscreen wird noch von Ruckeln geplagt.

Hersteller: Infogrames
Genre: Ego-Shooter
D-Termin: November

Solo hui, Splitscreen pfui: Herrlich inszenierte Ego-Ballerei, die im Multi-Modus auf einer Konsole noch technisch verbesserungswürdig ist.

TOP 5

Playstation 2

Xbox



Hit auf zwei Systemen: Eidos' "Hitman 2".

| Spielname | Hersteller | Getestet in | |
|-------------------------------|------------|----------------|-----|
| 1. Hitman 2 – Silent Assassin | Eidos | MAN!AC 12/2002 | 85% |
| 2. Onimusha 2 | Capcom | MAN!AC 10/2002 | 87% |
| 3. This is Football 2003 | Sony | MAN!AC 11/2002 | 81% |
| 4. Burnout 2 | Acclaim | MAN!AC 11/2002 | 87% |
| 5. Project Zero | Wanadoo | MAN!AC 10/2002 | 78% |

| Spielname | Hersteller | Getestet in | |
|-------------------------------|------------|----------------|-----|
| 1. Hitman 2 – Silent Assassin | Eidos | MAN!AC 12/2002 | 85% |
| 2. Silent Hill 2 | Konami | MAN!AC 11/2002 | 86% |
| 3. WWE Raw | THQ | MAN!AC 12/2002 | 70% |
| 4. Crash | Rage | MAN!AC 5/2002 | 66% |
| 5. Turok Evolution | Acclaim | MAN!AC 10/2002 | 84% |

Gamecube

Game Boy Advance



Mario regiert in "Super Mario Sunshine".

| Spielname | Hersteller | Getestet in | |
|-------------------------|------------|----------------|-----|
| 1. Super Mario Sunshine | Nintendo | MAN!AC 11/2002 | 93% |
| 2. WWE Wrestlemania X8 | THQ | MAN!AC 12/2002 | 71% |
| 3. Beach Spikers | Sega | MAN!AC 10/2002 | 86% |
| 4. Turok Evolution | Acclaim | MAN!AC 12/2002 | 83% |
| 5. Largo Winch | Ubi Soft | - | - |

| Spielname | Hersteller | Getestet in | |
|---------------------------------|------------|----------------|-----|
| 1. Yoshi's Island – SMA 3 | Nintendo | MAN!AC 12/2002 | 93% |
| 2. Turok Evolution | Acclaim | MAN!AC 5/2002 | 61% |
| 3. Dragon Ball Z: Erbe der Goku | Infogrames | - | - |
| 4. Driver 2 | Infogrames | - | - |
| 5. Disney's Magical Quest | Capcom | MAN!AC 11/2001 | 68% |

Silent Scope 3



PS2 Wie gehabt: Erwischt Ihr die Schwachstelle, ist der Bosskampf gewonnen.

Die Scharfschützenjagd geht weiter: Jedoch verbirgt sich hinter dem Namen "Silent Scope 3" nicht nur das PS2-exklusive Sequel der Sniper-Automatenreihe, auch die Levels der letzten Arcade-Version "EX" packt Konami mit auf die DVD.

Dabei wird die Fadenkreuzballerei durch ein paar Neuerungen aufgepeppt. Unter anderem könnt Ihr nun individuell Eure Missionen wählen und so den Storyverlauf beeinflussen. Zudem lässt die Gangsterjagd mehr Freiheit: Führt Euch der Einsatz etwa auf das Zentrum eines freien Platzes, kann sich Euer Scharfschütze



PS2 Spannung auf See: Die VIP-Luxusyacht wurde von Gangstern gekidnappt.

per Schultertastendruck in 90-Grad-Schritten drehen, um die offenen Flanken zu verteidigen. Das Zeitlimit des Vorgängers ersparen Euch die Entwickler diesmal: Anstatt gegen die Uhr, kämpft Ihr pro Mission jetzt 'nur' noch gegen eine bestimmte Anzahl Bösewichte.

| | |
|-------------|----------|
| Hersteller: | Konami |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | Dezember |

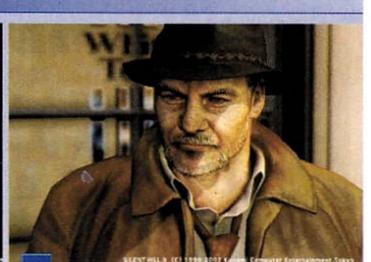
Scharfschießen zum Dritten: Dank einiger Innovationen und fehlendem Zeitlimit aufgepeppter Nachfolger zweier Index-Titel.

Silent Hill 3



PS2 Der dritte Besuch in Silent Hill soll deutlich actionlastiger ausfallen.

Schrecken und Terror haben die lausliche Kleinstadt Silent Hill ein weiteres Mal in ihren unbarmherzigen Klauen. Die Zeiten männlicher Dominanz sind mit dem dritten Teil der populären Horror-Hatz aber passé: Diesmal verschlägt es nämlich ein weibliche Heldin in Satans liebtes Feriendomizil. Was die süße Blondine dort allerdings zu suchen hat, weiß momentan nur das Tokioter Entwicklungsstudio. Auch sonst ist über Änderungen im klassischen Action/Knobelaufbau derzeit wenig bekannt. Fest steht, dass neben frischen Ausgebirten der Hölle (u.a.



PS2 Optischer Fortschritt: feinste Polygon-Modelle und edle Texturen.

faulige Höllenhunde oder Stachelbewehrte Fleischkolosse) und neuen Waffen (wie einem Uzi-Doppel) vor allem die Optik mächtig aufgebohrt wurde: Solch detaillierte Polygonfiguren samt fantastisch ausgearbeiteter Mimik gab es bislang in kaum einem Videospiel zu bestaunen.

| | |
|-------------|------------------|
| Hersteller: | Konami |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | 2003 |

Alles neu macht Teil 3? Zumindest grafisch hat das dritte "Silent Hill" zugelegt, auch der Action-Anteil soll deutlich erhöht werden.

Die Hard Vendetta



NGC John McClanes virtueller Einsatz ist definitiv kein optisches Feuerwerk.

Nach einem vorübergehenden pazifistischen Anfall kehrt Bruce Willis alias John McClane in "Stirb langsam 4" wieder ins Action-Lager zurück. Als alternder Cop geht McClane auch in "Die Hard Vendetta" nicht zimperlich zur Sache: In über einem Dutzend Missionen ballert Ihr Euch in typischer Ego-Shooter-Manier durch (zurzeit) noch recht fad texturierte 3D-Landschaften. In puncto Spielablauf gilt meist die Prämisse 'Erst ballern, dann fragen' – auch wenn Ihr Geiseln befreit, sind schnelle, gezielte Schüsse besser als vorsichtiges

Anpirschen. Allerdings dürft Ihr ab und an in die Kleidung der Gangster schlüpfen und sie so überraschen. Neben exzessivem Waffeneinsatz müsst Ihr schließlich in einigen Sprungpassagen auch gutes Timing beweisen.

| | |
|-------------|-------------------|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Genre: | Ego-Shooter |
| D-Termin: | November |

Dezent innovationsarmer Ego-Shooter mit bislang fader 3D-Optik: Schützt als alternder John McClane Eure virtuelle Tochter.

Medal of Honor: Frontline



XB Höhere Bildrate, feinere Effekte und ein Vierspieler-Modus: "Frontline" auf der Xbox.

Nachdem PS2-Fans bereits vor einem halben Jahr mit dem Alliierten-Soldat Jimmy Patterson hinter feindlichen Linien kämpfen durften, kommen Ende des Monats Xbox- und Cube-Fans zum Zug. Eine Preview-Version der Microsoft-Konvertierung trudelte kurz vor Schluss bei uns ein. Neben einer höheren (aber immer noch nicht stabilen) Bildrate sowie feineren Partikeleffekten stellt ein waschechter Vierpieler-Modus die wichtigste Neuerung gegenüber der Ur-Fassung dar. Vom Fußsoldaten bis zum Nazi-Offizier dürft Ihr dabei aus

den Figuren des Hauptabenteuers wählen, anschließend geht in den Originallevels die Genre-übliche Ballerpost ab. Leider spielte sich die Multiplayer-Action mit Ruckeloptik und schwammiger Zielabfrage noch sehr mäßig – warten wir's ab.

| | |
|-------------|-----------------|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Genre: | Ego-Shooter |
| D-Termin: | November |

Zurück an die Front: Die Xbox-Konvertierung des Ego-Hits wartet mit flüssigerer Optik sowie einem (noch) mauernden Mehrspieler-Modus auf.

Starcraft Ghost



Ich fühl' mich beobachtet: Kraxeleinlagen gehören zum Standard-Repertoire.

Da klappt dem gemeinen PC-Fan glatt die Kinnlade runter: Auf der Tokyo Games Show gab Entwickler-Gigant Blizzard bekannt, dass sein brandneuer Hoffnungsträger "Starcraft: Ghost" nur für 128-Bit-Konsolen erscheinen wird - Heimrechner schauen in die Monitor-Röhre. Videospiele kann der Sinneswandel indes nur Recht sein - zeichnet die kalifornische Spieleschmiede doch für solche Knaller wie "Diablo", "Warcraft" oder eben "Starcraft" verantwortlich. Bei "Starcraft: Ghost" handelt es sich aber keineswegs um die Fortsetzung des letztgenannten



Wo ist die süße Söldnerin hin?! Per Tarnanzug narrt Nova ihre Feinde.

Strategie-Hammers: Als intergalaktische Digi-Schönheit Nova greift der Spieler diesmal aktiv in die Kampfhandlungen ein - das Alien-Gesindel von Zerg und Protoss entbrennt in grausiger Tradition wieder einen erbarmungslosen Sternenkrieg. Gut, dass die knackige Weltraum-Söldnerin Nova der namensgebenden Elite-Einheit 'Ghost' angehört: Die Mitglieder dieser geheimnisvollen Einsatztruppe verfügen nicht nur über abnormale Nahkampffähigkeiten, sondern wurden vom Erden-Kommando auch noch mit unzähligen Tötungs-Gerätschaften und einer



Nein, ich geh nicht mit dir aus! Geifernen Zergs geht man aus dem Weg.

Hightech-Uniform samt Tarnfunktion ausgestattet. Trotz imposanter Frauenskraft der All-Amazone wird viel Wert auf Infiltration gelegt: Wie Konami-Kollege Solid Snake bevorzugt Nova eher die leise Gangart - plumpe Metzelmorgien mag das Polygon-Blondchen nicht.

| | |
|-------------|------------------|
| Hersteller: | Vivendi |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | 2003 |

Blizzards langersehntes Konsolen-Comeback: Erste Fakten und Bilder versprechen packende SciFi-Kost mit schicker Technik - wir sind gespannt.

PAL UPDATE

MX Superfly
Gamecube, Test in MAN!AC 11/02

Keine Überraschung gibt's bei der fertigen PAL-Fassung der ordentlichen Zweiradraserei: Ein 60Hz-Modus ist nicht zu finden, trotzdem gerät die Darstellung dank Vollbild und Originalgeschwindigkeit einwandfrei. Auch Sprache und Texte blieben englisch, was Sprachunkundigen bei Herausforderungen Probleme bereitet - insgesamt eine erträgliche PAL-Anpassung.

75%

Ratchet & Clank



PS2 Feuer frei: Feindliche Roboter fordern Euch laufend zu Duellen heraus.



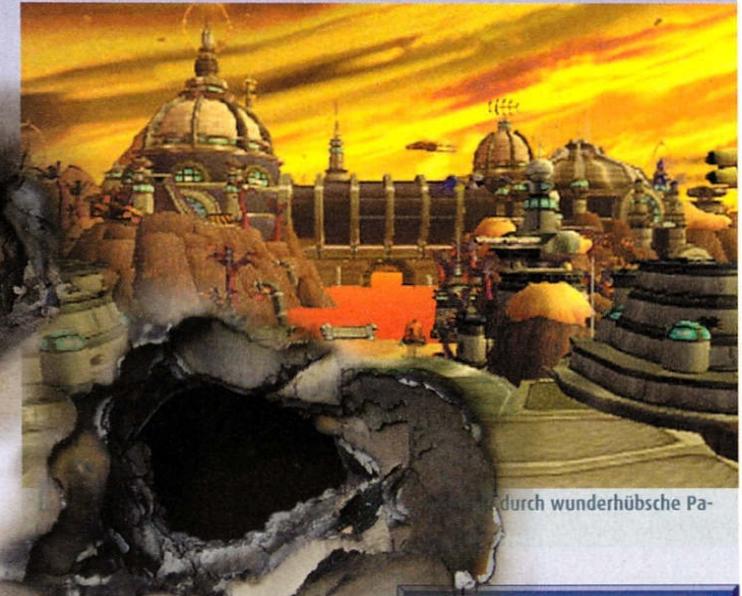
PS2 gra...

Nach...



PS2 Das...

Daxter...



durch wunderhübsche Pa...

| | |
|-------------|------------|
| Hersteller: | Sony |
| Genre: | Jump'n'Run |
| D-Termin: | November |

Flotte Mischung aus Jump'n'Run und actionlastiger Ballerei mit dickem Umfang, coolen Waffen und gewitzten Charakteren.

ANZEIGE

Haven: Call of the King



► Hässlicher Held, riesige Welt: Bei der Wahl ihres Hauptcharakters haben sich Traveller's Tales ("Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex") zwar dezent vergriffen, dafür stimmt das Drumherum des gigantischen 3D-Plattformers. Mit Eurem Rastagelockten Alter Ego Haven begehrt Ihr gegen den widerlichen Lord Velch auf, der Eure Heimat durch Ausbringen eines Virus verklärt hat – erhalten die Menschen nicht regelmäßig ein Antidot, segnen sie das Zeitliche. Damit Euch dieses Schicksal nicht blüht, sackt Ihr auf

Euren Wanderungen gen Befreiung munter die rosafarbenen Kugeln des Gegenmittels ein. Doch in Dörfern, Minen oder weitläufigen Gebäuden gibt es erheblich mehr Objekte Eurer Sammeltier. Herzchen, Runen und sphärische Kugeln verschaffen Euch Lebens-, Schuss- sowie Schildenergie, Federn und Schlüssel dienen dem Weiterkommen ebenso wie Zahnräder: Die benutzt Euer Fantasy-Düsenantrieb, um antike Maschinerie wie Aufzüge oder Fahrzeuge in Gang zu bringen. Denn neben der typischen, "Jak and Daxter"-artigen Erkundung der Landschaft bekommt Ihr bei "Haven" auch jede Menge Möglichkeiten zur flotten Fortbewegung – sei's in einem Buggy, an einem Gleitschirm, am Steuer eines Schnellboots oder eines Raumschiffs. Besonders technisch beeindruckt Traveller's Tales' ambitioniertes Projekt: Ruckelfreie Optik trotz herrlicher Weitsicht, eine Riesenladung von Par-



PS2 Als rothaariger Rastafari hüpfst Ihr durch abwechslungsreiche Welten.



PS2 Riesig: Die detailreichen Szenarien von "Haven" gelangen ohne merkliche Ladezeiten in den PS2-Speicher. Latentes Daten-Streaming macht's möglich.

tikel-, Schatten- und Transparenzefekten und das vollständige Fehlen von Ladezeiten (die Daten werden während des Spielens gestreamt) bringen die PS2 an den Rand ihrer Leistungsfähigkeit – die Xbox- und Gamecube-Varianten kommen leider erst ein paar Monate später.

| | |
|-------------|---------------------|
| Hersteller: | Midway |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | November/1. Q. 2003 |

Umfangreiches Abenteuer im Stil von "Jak and Daxter": Technisch beeindruckend und spielerisch vielfältig, im Charakterdesign aber mäßig.

RATCHET & CLANK



Du bist Ratchet. Zusammen mit deinem Freund Clank sollst du das Universum von dunklen Mächten befreien. Greif dir den Bombenhandschuh, die Boom Ball Gun, den Giganto-Ray oder 32 andere Waffen, die du noch nie in deinem Leben gesehen hast, und pulverisiere das Böse. Nicht das ganze Universum, okay?



Fußball-Millionäre gegen Spielehersteller

► Ärger für Electronic Arts: National- und Bayern-Torhüter Oliver Kahn hat laut Bild-Zeitung am Landsgesicht Hamburg Klage gegen den Spielehersteller eingereicht. Grund ist eine Verletzung seiner Persönlichkeitsrechte in den Fußballtiteln des Konzerns, der Streitwert beläuft sich auf eine Million Euro.

Zwar besitzt EA seit zehn Jahren eine Lizenz der FIFA, die es eigentlich erlauben sollte, reale Vereine samt ihrer Farben und Spieler digital abzubilden, doch Kahn scheint der Realismus der aktuellen "FIFA"-Episoden zu weit zu gehen. Besonders störend empfindet er laut seinem Anwalt,

dass EA ungefragt mit seinem Porträt und Namen für die "FIFA"-Produkte Werbung treibe.

Würde Kahn mit seiner Klage Erfolg haben, wäre nicht nur die pünktliche Auslieferung der aktuellen "FIFA"-Titel zum Weihnachtsgeschäft fraglich, auch ein für Electronic Arts (und andere Fußballspielhersteller) schwer zu schluckender Brocken könnte ins Rollen gebracht werden: Angeblich überlegen bereits andere Fußballstars sowie der DFB (wegen unerlaubter Verwendung des Nationaltrikots und des Bundesadlers), sich der Klage anzuschließen.



Fühlt sich zu realistisch abgebildet: Torhüter Kahn in "FIFA 2003".

Lichtblick für Vivendis Spieleabteilung

► Vor kurzem war die Zukunft von Vivendi Universals Konsolen- und PC-Bereich noch ungewiss, nun zeigt sich ein Lichtstreif am Horizont der verunsicherten Mitarbeiter. Anstatt erfolgreiche Labels wie Blizzard, Sierra & Co. zwecks Schuldenabbau abzustoßen, will der angeschlagene Unterhaltungskonzern nun nächstes Jahr die Spieletochter an die US-Börse bringen. Zudem soll weiter expandiert werden – der schwedische Entwickler Massive Entertainment ("Ground Control") wurde soeben übernommen, weitere Studios könnten folgen.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN
UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Mod-Chip-Ärger: Keine Xbox mehr in Australien?

► Microsoft und Sony sind erzürnt über die Rechtsprechung auf dem fünften Kontinent: Ein Gericht hatte Ende Juni eine Klage des PS2-Konzerns gegen einen Mod-Chip-Händler abgewiesen und die Rechtmäßigkeit von Regionalcodes bei Konsolenspielen in Frage gestellt. Das Gericht verwies auf die Tatsache, dass man mit Mod-Chips absolut legale Importversionen spielen könne und daher kein Verbot in Frage komme.

Konsumentenvereinigungen in Australien versuchen bereits seit längerem, das Recht der Einwohner auf billigere Übersee-Importe zu erstreiten. Nun hat sich der Microsoft-Oberste Steve Ballmer kritisch zur Haltung der australischen Staatsorgane geäußert und durchblicken lassen, dass – so es keine Änderung an den gesetzlichen Rahmenbedingungen gebe – der Verkauf der Xbox ökonomisch keinen Sinn für Microsoft ma-

che. Eine offene Drohung, Australien künftig nicht weiter mit Konsolen und Software zu bedenken.

Weiter beim Kampf gegen Mod-Chips sind die großen Drei Microsoft, Sony und Nintendo in Hongkong gekommen. Mitte September wurde gegen den Importhändler Lik Sang eine einstweilige Verfügung erwirkt, die untersagt, weiterhin Chips und diverses Backup-Gerät anzubieten und zu bewerben.



Schuldenberg dank "Turok Evolution".

Turok versagt: Verluste bei Acclaim

► Der im letzten Jahr erst von schweren Finanznöten genesene Hersteller Acclaim muss 2002 bittere Rückschläge hinnehmen. Besonders die schwachen Verkäufe des hochgepreisenen Trendtitels "Aggressive Inline" und des Ego-Shooters "Turok Evolution" haben dazu beigetragen, dass die Firma für das letzte Quartal einen Verlust von 28,2 Millionen Dollar anmelden musste. Insgesamt hat man in diesem Fiskaljahr 4,5 Millionen Dollar Miese gemacht – im Jahr zuvor war's noch ein Plus von 17,3 Millionen. Besonders bedenklich ist die Geschäftsentwicklung vor dem Hintergrund, dass die gesamte Industrie 2002 gewachsen ist: "Wir sind sehr enttäuscht", so Acclaim-Präsident Rodney Cousins.

Bundles sollen Geschäft beleben

► In den USA und Deutschland sollen Konsolen-Bundles das Weihnachtsgeschäft für Microsoft und Nintendo zum Brummen bringen. Während die Amerikaner 199 Dollar für eine neue Xbox samt der beiden Sega-Titel "Jet Set Radio Future" und "Sega GT 2002" hinlegen müssen, dürfen wir für 249 Euro zuschlagen – die zwei Spiele sind also praktisch kostenlos. Nintendo gebärdet sich etwas geiziger: Das Bundle aus Gamecube, "Super Mario Sunshine" und Memory Card 59 kostet 190 Dollar respektive 260 Euro.



NACHSPIEL

ERFOLG DURCH EMPÖRUNG

Auch Skandal-PR schafft Öffentlichkeit: Was Werbe-Profis teilweise als Instrument ihrer Arbeit nutzen (man erinnere sich an die geschmacklose Benetton-Kampagne), scheint einigen Spieleherstellern diesen Monat regelrecht in den Schoß gefallen zu sein. Zwar mag Electronic Arts sich wegen der Kahn-Geschichte über Anwaltskosten sowie Zeit- und Nerven aufwand grämen, zum einen scheint aber die Klage nicht wirklich haltbar zu sein (schließlich besitzt der Hersteller die nötigen Lizenzen), zum anderen geisterte die Meldung prominent durch Boulevard- und Fachpresse – effektiver als Printwerbung, die ja auch eine Stange Geld gekostet hätte. Acclaim hat's letztlich

noch besser getroffen – weshalb die Empörung ihres Chefs Greg Fischbach lächerlich und dezent verlogen anmutet. "BMX XXX" hebt sich (ungeachtet der Qualität) nur deshalb aus der Masse der Trendsportspiele hervor, weil es mit Anzüglichkeiten und pubertärem Schweinkram gespickt ist. Und je mehr Aufregung es hierüber gibt (bezeichnenderweise in den USA, wo seit jeher Kindern und Jugendlichen klaffende Schusswunden eher zugemutet werden als blanke Busen), desto besser steht es um die Absatzchancen des Spiels. Vielleicht nehmen sich andere Hersteller ja ein Beispiel an der geglückten Aktion und Titel wie "Starfox" oder "Beach Hooters" wären dann nur eine Frage der Zeit...

Trubel um Tripel-X

► Cleverer Schachzug von Acclaim: Eigentlich ist am Trendsportspiel "BMX XXX" nicht viel ungewöhnliches – abgesehen vielleicht von ein paar nackten Pixelbrüsten, Spielfiguren aus der Rotlichtszene und Texten, die etwas zur Obszönität neigen. Während auf dem alten Kontinent aber solcherlei plumpe Anmache der männlichen Videospiele-Zielgruppe eher Grinsen oder Kopfschütteln hervorruft, regt sich im Land der unendlichen Prüderie Widerstand. Nachdem sich laut Acclaim bereits einige Magazine weigerten, die Printwerbung zu dem Titel abzu-drucken, haben nun einige umsatzstarke Kaufhausketten – darunter Wal-Mart, Toys'R'Us und KB Toys – angekündigt, das Spiel nicht im Sortiment zu führen. Ein Sprecher von Wal-Mart zur Nachrichtenagentur Reuters: "Wir werden keine Software

anbieten, die Vulgarität oder Nacktheit beinhaltet." Acclaim-Chef Greg Fischbach hält dagegen und spricht von einer unfairen Behandlung durch die Händler: "Ich glaube wirklich nicht, dass das Spiel viel weiter geht als einige andere im Markt." Während die Skandal-PR dem Titel in den USA eher nutzt als schadet, steht Acclaim in Australien vor einem echten Problem: Das 'Office of Film and Literature Classification' – eine Staatsbehörde, die Unterhaltungsprodukte altersbewertet – hat eine Klassifizierung des Titels abgelehnt und verhindert damit, dass "BMX XXX" auf dem fünften Kontinent in den Verkauf kommt. Erst wenn der Schweinkram entfernt wird, kann das Spiel ausgeliefert werden – ähnlich geht's dort übrigens "GTA Vice City", auch hier sollen sexuelle Anzüglichkeiten geschnitten werden.

Japan: Konami überholt Nintendo

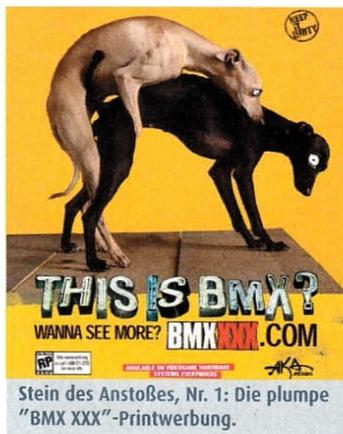
► Konami hat in der japanischen Sommersaison von April bis September Nintendo vom Thron des erfolgreichsten Software-Herstellers gestoßen. Insgesamt 3,2 Millionen Spiele hat das "Metal Gear Solid"-Haus in dieser Periode verkauft (davon allein knapp eine Million "Winning Eleven 6"). Nintendo setzte 2,4 Millionen Mini-DVDs und Module ab. Bandai folgt auf Platz 3 mit 1,7 Millionen Einheiten. Nichtsdestotrotz war 2002 bislang für sämtliche Hersteller enttäuschend: 29 Prozent sank der Umsatz bei Konsolen und mobilem Spielgerät im Vergleich zum Vorjahreszeitraum. Am schwächlichsten fiel dabei die Leistung der Xbox aus: Nur 89.000 Einheiten konnte Microsoft in einem halben Jahr absetzen (in der selben Zeit verscherbelte Sony 1,62 PS2, Nintendo 304.000 Gamecubes). Ebenfalls eine Enttäuschung war der Verkauf von "Super Mario Sunshine": Nur 600.000 Stück konnten seit dem Erscheinen an den Mann gebracht werden – im Vergleich zu den Mario-Vorgängern ("Super Mario 64" verkaufte weltweit über 11,6 Millionen Einheiten) ein dürftiges Ergebnis.

Eidos verpennt Weihnachtsgeschäft

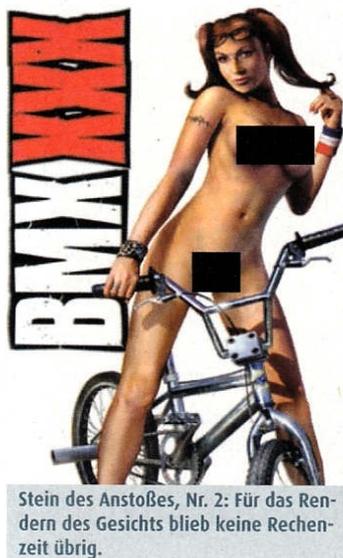
► Der englische Hersteller Eidos hat seine zwei wichtigsten Titel für das Weihnachtsgeschäft 2002 verschoben. Sowohl "Tomb Raider: Angel of Darkness" (PS2, PC), als auch "Championship Manager 4" (PC) werden aufgrund einer Management-Entscheidung nun erst im Februar 2003 erscheinen. Zwar seien die beiden Titel in den finalen Entwicklungs- bzw. Testphasen, die Produkte würden aber dank der Verschiebung und dem dadurch möglichen Feinschliff eine "Maximierung des Spielerlebnisses und des Marktpotenzials" erfahren. Laut Eidos wirke sich die Verschiebung der ersehnten Next-Gen-Lara und des in Großbritannien beliebten Fußballmanagers nicht negativ auf die Finanzen des Konzerns aus.



AKTUELL



Stein des Anstoßes, Nr. 1: Die plumpe "BMX XXX"-Printwerbung.



Stein des Anstoßes, Nr. 2: Für das Rendern des Gesichts blieb keine Rechenzeit übrig.

AM RANDE

+++ **Kino-Zombies kehren zurück:** Capcoms Horrorserie kommt 2003 zum zweiten Mal in die Kinos. "Resident Evil: Nemesis" wird vom Regisseur des ersten Teils, Paul Anderson, gedreht, auch Schauspielerinnen Milla Jovovich ist wieder mit von der Partie. +++ **Unschuldige Xbox:** Obwohl Nippon nicht gerade das Land der Xbox-Begeisterung ist, bekommen die Japaner eine weiße Sonderedition der Konsole spendiert. Die auf 999 Stück limitierte "Panzer Dragoon Orta"-Edition kann über eine Sega-Webseite geordert werden und wird 35.800 Yen (knapp 300 Euro) kosten. +++ **Interplay dem Ende nahe:** Der schwer angeschlagene US-Hersteller musste eine neuerliche Schlappe hinnehmen. Weil Minimal-Voraussetzungen nicht erfüllt werden konnten, wurde die Aktie aus dem 'Nasdaq Small Cap Market' (dem kleinen Bruder der amerikanischen Technologiebörse) gestrichelt. +++ **Activision kauft wieder ein:** Der "Tony Hawk"-Hersteller investiert erneut ein paar Millionen. Diesmal wurde das kalifornische Studio Luxoflux übernommen, 30 Mitarbeiter wurden in den Konzern integriert. Luxoflux verbindet bereits einige Produkte mit Activision: So entwickelte man die "Vigilante 8"-Reihe und "Star Wars: Demolition" für den Hersteller.



Video Game Source
 Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg
<http://www.konsolen.de>
 Bestellannahme: Mo.-Fr. von 10:00-20:00 Uhr
 Tel. (04131)406278

ATARI Jaguar
 inkl. Spiel -NEU- für € 99,90

JAGUAR
 JAGUAR CD Rom inkl. 4 CDs -NEU- a. A.
 Verschiedene Titel -NEU- ab € 19,90

LYNX
 ATARI Lynx I o. II -NEU- ab € 89,90
 Atari Lynx-Titel -NEU- ab € 9,90

Neo Geo Pocket Color
 -NEU- € 79,90

Metal Slug 1
 -NEU- für € 59,90

Pac-Man -NEU- für € 29,90

Nintendo Virtual Boy
 inkl. 7 Spiele -NEU- a. A.

SEGA Game Gear
 -NEU- € 99,90

SEGA Saturn
 inkl. 2 Spiele -NEU- € 149,90

SEGA 32X / Genesis 3 / Mega Drive 2
 -NEU- ab € 76,90

NEC TurboGrafx
 inkl. 7 Spiele -NEU- € 199,90

Turbo Duo
 -NEU- auf Anfrage!
 Ca. 60 NEC-Titel -NEU- ab € 19,90

SNK Neo Geo CD
 -NEU- auf Anfrage!
 Software lieferbar!

game.com
Tiger game.com
 inkl. 5 Spiele -NEU- € 99,90

Preisliste im Internet <http://www.konsolen.de>

FEINDE FÜR



WILD WEST 1890



SIBERIA 1990



ROBOT FACTORY
2315



PlayStation 2

Nur für PlayStation®2
I-Link Unterstützung für die Vernetzung
von bis zu 8 PlayStation®2 Konsolen

ALLE ZEITEN



PlayPlayStation, 08/02

Der beste Ego-Shooter aller Zeiten. Timesplitters 2 kommt.

OPM, 02/02

Timesplitters 2 wird die neue Ego-Shooter-Referenz – davon sind wir nach einer ersten spielbaren Version schon jetzt überzeugt!

PSG, 02/02

Timesplitters 2 wird ein technisches und spielerisches Highlight! Einschätzung: Super!

PlayPlayStation, 08/02

Für alle Ego-Shooter-Fans werden im September Geburtstag, Weihnachten und Ostern auf einen Tag fallen.

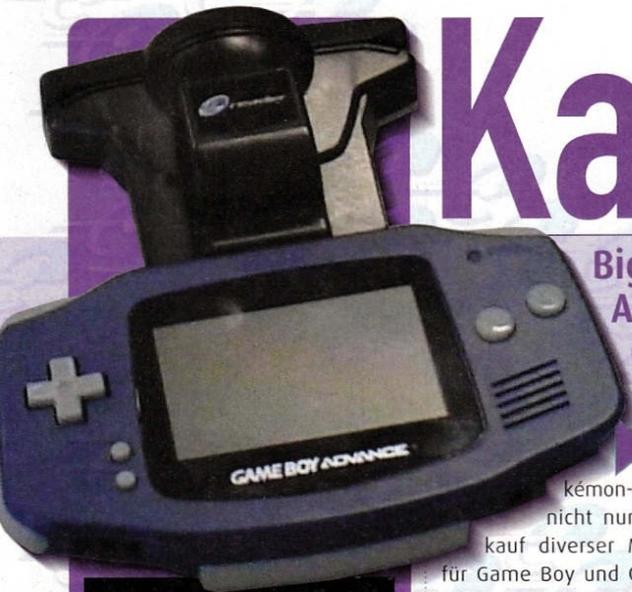
OPME, 09/02

Der Eidos-Shooter hat den Ego-Shooter-Thron fest im Visier. Wir freuen uns nun auf die neue Ego-Shooter-Referenz.

TIMESPLITTERS 2

Kartenspiele

Big N zwischen Innovation und Abzocke: MAN!AC hat den Card-e-Reader getestet



Zu den Hochzeiten des Pokémon-Booms strömten nicht nur über den Verkauf diverser Monster-Module für Game Boy und Game Boy Color Millionen in die Nintendo-Kassen, auch das Geschäft mit Lizenzen sorgte für tiefschwarze Zahlen. Neben Plüsch-Pikachus und Enten-Frühstücksflocken entpuppten sich vor allem die Pokémon-Sammelkarten (von "Magic the Gathering"-Haus Wizards of the Coast) zum Verkaufsschlager. Doch der Boom ist vorbei, die GBA-Poké-

mon-Spiele lassen auf sich warten und die Zielgruppe ist auf Nintendos neues Handheld noch nicht so richtig angesprochen. Mit einer cleveren Hardware könnte die Pokémania (aber auch der Retrozug) allerdings wieder ins Rollen kommen: Seit Mitte September ist der Card-e-Reader in den USA erhältlich, für 40 Dollar eröffnet sich Euch eine innovative Form der Unterhaltung mit dem GBA – und Nintendo eine weitere dicke Chance, Taschengelder einzusackeln.



Das "Pinball"-Set: Auf der Rückseite der Karten findet Ihr die Gebrauchsanweisung des Spiels.

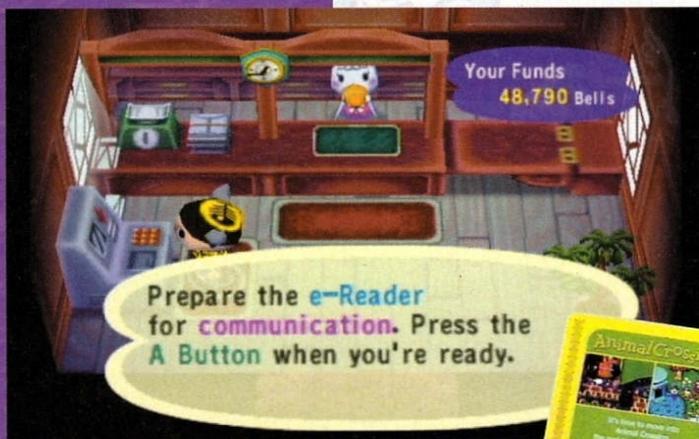
Zieh's durch

Der knapp 11 cm lange und am oberen Ende 9,5 cm breite e-Reader wandert einfach in den Modulschacht des GBA – der Expansion Port ist durchgeschliffen, damit Ihr Euer Handheld weiterhin mit anderen GBAs oder dem Gamecube verlinken könnt. Beim Einschalten des Taschenspielers – der Reader kommt ohne eigene Batterie-Bestückung aus – begrüßt Euch eine Frauenstimme, die das Befehlsmenü vorliest und Bildschirmanweisungen in Worte fasst. Drei Optionen stehen zur Verfügung: Über 'Scan Card' lest Ihr Eure Sammelkarten ein, 'Communication' lässt Euch in die Konsolen-Außenwelt linken und über 'Access saved data' kommt Ihr an bereits eingelesene Daten. Zwei Karten-Päckchen wer-

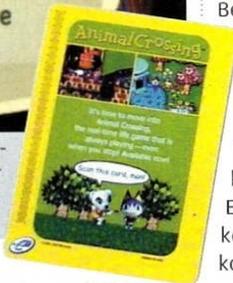
den mit dem e-Reader mitgeliefert: Ein Exemplar aus der 'NES Series' und ein Schnupperpack mit einer 'Game&Watch', einer "Animal Crossing"- und drei Pokémon-Karten. Die Bedienung des Geräts ist simpel, die Technik verblüffend: Fünf Karten befinden sich z.B. in einem Folienpack der NES-Serie – neben Handbuch-artigen Hinweisen auf jeder der Karten findet Ihr am oberen und unteren Rand jeweils einen Code aus unzähligen winzigen Pünktchen. Dieser Codestreifen wird durch den e-Reader gezogen – etwas mehr als zwei Kilobyte Daten wandern auf diese Weise in den GBA. Da selbst angegraute NES-Module etwas üppigeren Speicherplatz boten, ist z.B. der gesamte Code von "Pinball" auf neun Streifen untergebracht. Habt Ihr alle Karten durchgezo-



Die e-Reader-Hardware gibt's für 40 Dollar in den USA – ein deutscher Termin steht nicht fest.



Auf "Animal Crossing"-Karten sind Goodies für das Gamecube-Spiel in den Streifen codiert.



Wie im Kaufhaus: Die Karte wird durch den Reader gezogen.



Je zwei Codestreifen befinden sich auf den Pokémon-Sammelkarten.



Zieht Ihr alle drei Evolutionsstufen-Karten eines Monsters durch den Reader, bekommt Ihr ein simples Pokémon-Minispiel spendiert.

gen, beglückwünscht Euch der e-Reader mit einem fröhlichen Sound und Ihr dürft ein klassisches NES-Spiel auf dem GBA zocken. Jeweils einen Titel kann der Reader speichern, nach dem Aus- und Einschalten müsst Ihr die Karten also nicht nochmal durchziehen. Fünf NES-Packs sind momentan für fünf bis sechs Dollar erhältlich (siehe Kästen).

Mehr als Retro

Während die NES-Serie, von der bereits eine zweite Reihe angekündigt ist, vor allem Videospiele-Veteranen in Verückung bringt, werden durch weitere Sammelkarten-Sorten größere Zielgruppen angesprochen. Für Nintendo sicher am wichtigsten: Die neue Pokémon-Reihe. 165 Karten umfasst sie insgesamt, neben Bildern und Daten zum klassischen, CPU-losen Kartenspiel bieten die Pappkartons zwei Codestreifen. Der 1,2 KB große Datensatz an der kurzen Kar-

tenseite enthält lexikalische Zusatzinfos zum jeweiligen Pokémon, ein langer Streifen codiert ein Drittel eines Minispiels. Zieht Ihr alle drei Karten mit den Evolutionsstufen eines Monsters durch den e-Reader, dürft Ihr Euch mit einem simplen Reaktionstest vergnügen. Ebenfalls einen spaßigen Zeitvertreib bieten die 'Game&Watch Collection'-Karten: Auf der Vorderseite findet Ihr



8-Bit-Klassiker
Die NES-Spiele für den e-Reader



BALLOON FIGHT (NINTENDO, 1984): In dem frechen "Joust"-Clone flattert Ihr an zwei Luftballons über den Bildschirm und versucht, die Fluggeräte Eurer Gegner von oben herab zum Platzen zu bringen. Hängen diese anschließend am Fallschirm, könnt Ihr sie durch einen gezielten Schubs fertig machen. Beim Zusatz-Modus "Balloon Trip" flattert Ihr durch eine scrollende Szenerie.



DONKEY KONG JR. (NINTENDO, 1982): Diesmal ist Mario der Böse: Als Jungaffe hüpf und klettert Ihr in dieser Automatenkonvertierung durch drei Levels, um im vierten Bildschirm Donkey Kong aus seinem Käfig zu befreien. Die e-Reader-Variante bietet wie das NES-Original zwei Schwierigkeiten, aber keinen (abwechselnden) Zweispieler-Modus.



EXCITEBIKE (NINTENDO, 1984): Der wohl beste Titel im ersten Schwung NES-Software für den e-Reader. Solo oder gegen CPU-Konkurrenten brettet Ihr über fünf Motocross-Kurse und achtet dabei auf die Temperatur Eures Motors. Sogar der Strecken-Editor hat's in die Version für den e-Reader geschafft.



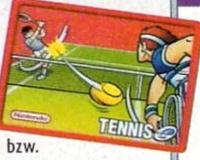
PINBALL (NINTENDO, 1983): Simulation eines Flipper-Automaten: Schussert mit zwei Paar Schlägern die Silberkugel über ein zwei Bildschirme großes Feld. Diverse Ziele, passable Physik und gelungener Tischaufbau bieten einen gemütlichen Geschicklichkeitstest – sogar ein Mario-Minispiel lässt sich freischalten.



TENNIS (NINTENDO, 1983): Krudes, aber ordentlich spielbares Tennis. Mit CPU-Gegnern in fünf Schwierigkeitsgraden haut Ihr Euch die Filzbälle um die Ohren – A- und B-Buttons dienen gewöhnlichen Schlägen bzw. Lobs. Im Gegensatz zur originalen NES-Version bietet die e-Reader-Variante kein Doppelspiel, also auch keine Link-Option.







Cool: Die Vorderseite der 'Game&Watch'-Karte zeigt ein Foto des LCD-Originals. Auch gespielt wird klassisch.

das Foto eines klassischen LCD-Spielchens wie "Manhole", auf der Rückseite sind die Gebrauchsanleitung und zwei Codestreifen, die das Original auf Euer GBA-Display zaubern. Eine gewitzte Anwendung des e-Readers sind Zusatzfeatures zu aktuellen Gamecube-Spielen: Im Promo-Pack findet Ihr eine "Animal Crossing"-Karte – diese schaltet bei Verbindung mit dem Gamecube ein Goodie in der Lebenssimulation frei. Alternativ erhaltet Ihr auch ein Passwort, das im Spiel eingegeben werden darf.

Trumpf in der Hand?

Die Idee hinter dem e-Reader ist schlicht brillant: Sammelkartenwütige bekommen einen zusätzlichen digitalen Anreiz zum Kauf ihrer Päckchen, Retro-Fans erhalten originale Versionen ihrer klassischen Lieblinge – und das auf ein paar kleinen Pappkärtchen. Weniger spielerfreundlich ist der Preis, den Ihr für ein angegrautes NES-Spiel hinblättern müsst: Sollte der e-Reader bei uns erscheinen, kosten die 8-Bit-Titel mindestens fünf Euro. Für das Geld bekommt Ihr mindestens zwei der oft in Millionenaufgaben produzierten Originalmodule auf dem Flohmarkt. Momentan ist das pfiffige Zusatzgerät also noch ein Fall für Sammler und Freaks. Mit einem vernünftigen Preispunkt und der richtigen Software (denkbar wären z.B. eine Mischung aus Fußballmanager und Sammelalbum oder Strategiespiele, bei denen Ihr Zusatzeinheiten am Kiosk kauft) könnte der e-Reader aber ein sinnvolles Zusatzgerät für den GBA werden. sf

MAN!AC 12-2002

[51]

Eine Frage der Priorität

Die Tagebücher von Big Blue Box **TEIL 9**



Die Brüder Dene und Simon Carter, Begründer des britischen Entwicklers Big Blue Box, lassen MAN!AC jeden Monat exklusiv in ihrem Tagebuch lesen. Mit viel englischem Humor beschreiben sie die Höhen und Tiefen des Entwicklerdaseins und erlauben einen Blick hinter die Kulissen der Programmierung von "Fable" – das früher "Project Ego" genannte Rollenspiel-Projekt ist dank beeindruckender Technik und ambitioniertem Design einer der wichtigsten Xbox-Titel für das kommende Jahr.



Das Aussehen Eures "Fable"-Heldens richtet sich nach Euren Taten.

Stell Dir für einen Augenblick vor, Du hättest all das nötige Geld, um Dein Traumspiel zu machen.

Du hättest all die Texturen und 3D-Modelle, die Du jemals brauchen könntest (außer Du machst eine Computerspiel-Version von "Deep Space 69"). Du hättest fantastische Grafikroutinen, die fähig wären, alles wunderschön und mit hoher Geschwindigkeit auf den Bildschirm zu zeichnen. Als Krönung hättest Du die talentiertesten Programmierer, die jemals Gottes schöne Welt zierten, die so begierig sind, ihre Arbeit zu beginnen, dass sie sich an ihre Computer-Terminals anketten. Alles wäre bereit, ein perfektes Spiel zu machen.

An welchen Aspekten des Spiels würdest Du zuerst arbeiten?

Dies ist die erste und möglicherweise wichtigste Frage, die sich ein nennenswerter Entwickler stellen wird. Gewöhnlich liegt die Priorität im Herausfinden, welche Aspekte des Spieldesigns fundamental sind, um den Titel Spaßig, spielbar und einzigartig zu machen, und mit ihnen die Arbeit zu beginnen. Sind einmal all diese Elemente in Deinem Spiel, wirst Du idealerweise etwas haben, das wenigstens halbwegs das fertige Produkt repräsentiert, und Du kannst mit dem Herumspielen beginnen.

Als erfahrene Entwickler haben wir uns selbst logischerweise diese schwierigen Fragen bei "Fable" gestellt. Als erfahrene Entwickler haben wir unglücklicherweise auch alle unsere eigene Meinung, was der allerwichtigste Aspekt ist.

Fragt Matt, und er wird ausführen, dass Miyamoto das **Mario 64**-Team dazu gebracht hat, den Fokus auf Mario zu legen, wie er sich bewegt und sich für den Spieler 'anfühlt'. Das ging bis zu dem Grad, dass Mario sein Dasein als simple Kugel begann, die durch eine Plattform-Umgebung rollte. Sein Punkt ist wohlüberlegt, denn das 'Gefühl' eines Spiels ist von kritischer Bedeutung.

Andererseits würde Mats idealer Feierabend einen chloroformierten Miyamoto, einige erstklassige Gummimatten, eine Spritze mit Salzlösung und eine Familienpackung Papiertücher beinhalten.

Dagegen wird Simon sich darauf berufen, dass der Versuch, eine Version zu spielen, ohne die KI für all die Leute in unserer Welt entwickelt zu haben, komplett hirnerkrankend wäre. In **Populous** und **Black and White** z.B. besaß die KI der Einwohner höchste Priorität und war der absolute Schlüssel, dem Spieler ein Gefühl von Freiheit und Macht zu geben. Dies ist genau das, was wir für "Fable"



einzufragen versuchen, und Simon hat – wie immer – auf nervtötende Weise Recht.

Gott sei Dank bringt Leroy in solchen Momenten gewöhnlich Simon mit einem kleinen Klaps auf den Hinterkopf zum Schweigen. Dann führt er aus, dass es die Action ist, die Spiele wie **Onimusha** und **Devil May Cry** zu den 'verdammt besten Spielen aller Zeiten' machen. Dann wird er argumentieren – lautstark und in beträchtlicher Länge – dass wir ohne die Fertigstellung unseres Kampf- und Magiesystems niemals ein wirkliches Gefühl dafür bekommen werden, wie es ist, "Fable" zu spielen.

Gewöhnlich stellen wir an diesem Punkt fest, dass Angus während des Ganzen bereits vor sich hingeklappert hat. Als unser ansässiges Rollenspiel-Oberhaupt wird er herausstellen, dass jedes spielenswerte RPG einen 1A-Storyverlauf besitzt, um den Spieler bei Interesse zu halten und dem Ganzen ein Gefühl der Tiefe zu geben. Der Versuch, ein Spiel ohne Story zu entwickeln, wird er sagen, ist wie mit weit geöffnetem Mund gegen einen nahenden Orkan zu pinkeln.

Das Interessante an der Sache ist, dass alle Recht haben. Eines der Probleme bei der Arbeit an einem Action-Simulation-Schleich-em-Up-Rollenspiel mit einem eigenen Magiesystem ist, dass all diese Elemente ungefähr gleich wichtig sind. Eine unserer größten Herausforderungen bislang war sicherlich, an allen diesen großen, schwierigen Aspekten des Spiels gleichzeitig zu arbeiten, nur damit wir einen wahren Eindruck vom vollen Geschmack dieses Dings bekommen.

In Zeiten wie diesen versuchen wir, uns Denes mitreißenden Entwickler-Kampfschrei ins Gedächtnis zurückzurufen: "Nächstes Mal machen wir ein beschissenes Golfspiel!"

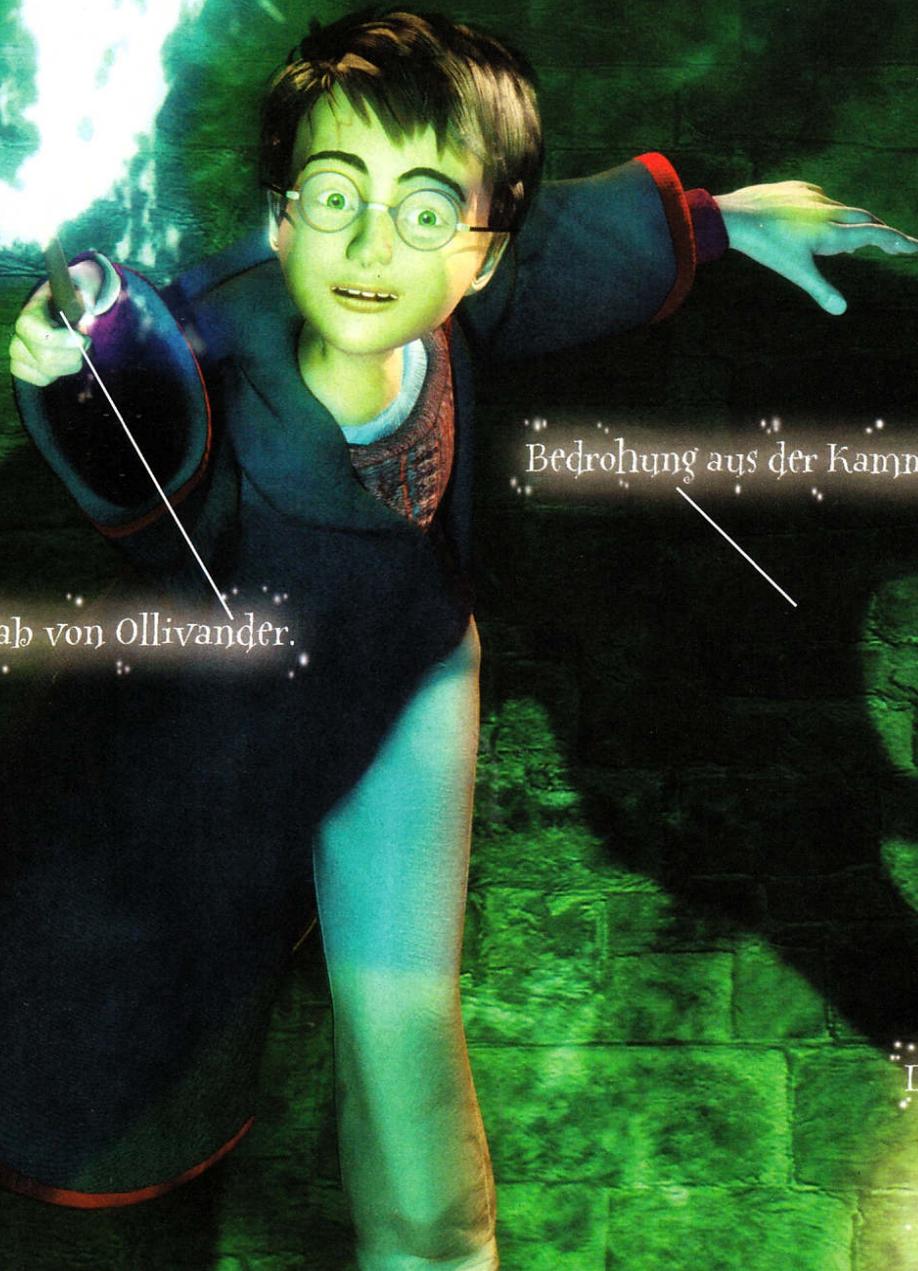




www.harrypotter.ea.com

www.harrypotter.com

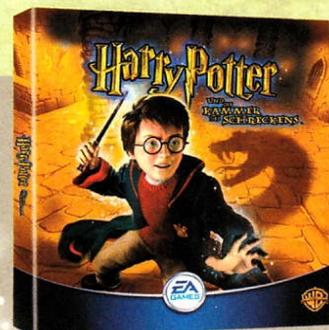
Flipendo zur Verteidigung gegen die dunklen Künste.



Bedrohung aus der Kammer des Schreckens.

Zauberstab von Ollivander.

Dein Mut.



PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™

GAME BOY COLOR™

Erhältlich ab 15. November.

Bist Du bereit, als Harry Potter™ die Kammer des Schreckens zu öffnen?

OVERSEAS

Grandia Xtreme



PS2 Dungeon-Oasen: In jedem Kerker sind ein bis zwei Teleporter (links) versteckt, mit denen Ihr zurück nach Locca reist – Speichern und Rasten ist nur dort möglich.



„Grandia“ dürfte nach Squares’ „Final Fantasy“-Saga hierzulande wohl eine der bekanntesten RPG-Serien japanischer Machart sein. Zwar erschien der Erstling ursprünglich nur im fernen Osten auf Segas Saturn, die Playstation-Konvertierung schaffte es hingegen auch in hiesige Gefilde. Jahre später wiederholte sich die Geschichte: Ursprünglich als exklusiver Dreamcast-Titel angekündigt, zählte „Grandia 2“ zu den besten Fantasy-Epen für den glücklosen 128-Bitter. Gut zwölf Monate nach der PAL-Veröf-

fentlichung ließ es sich Euro-Publisher Ubi Soft nicht nehmen, eine technisch miserable Konvertierung für die PS2 auf den Markt zu bringen. Mit „Grandia Xtreme“ hat Entwickler Game Arts nun endgültig das Lager gewechselt: Der dritte Teil bleibt Besitzern des Sony-Systems vorbehalten. Eine waschechte Fortsetzung stellt die neueste Episode aber eigentlich nicht dar. Vielmehr scheint der Untertitel für zweierlei Merkmale zu stehen: Extrem viele Kämpfe und extrem wenig Rahmenhandlung.



PS2 Wichtige Sequenzen sind mit Sprachausgabe unterlegt: Insgesamt mutet die Synchro trotz populärer Namen wie Mark Hamill oder Lisa Loeb aber nur mäßig an.



PS2 Die Zuguhr unten rechts legt die Reihenfolge aller Kampfteilnehmer fest. Spezialmanöver verbrauchen ‘Skillpoints’ (grüner Balken unter dem Heldenportrait).

Von Dungeon zu Dungeon

Vom Spielaufbau wie vom Schwerpunkt her geht „Grandia Xtreme“ für heutige RPG-Standards ungewohnte Wege. Anstelle in üblicher Genre-Mannier die Karriere eines Hauptcharakters vom Neuling bis zum Superhelden zu begleiten, werdet Ihr gleich zu Beginn ins kalte Wasser geworfen. Wehrdienstverweigerer Evann wird von der Nortis-Armee entführt und mit einer schwierigen Aufgabe betraut: Das Gleichgewicht der Elemente ist ins Wanken geraten, und Ihr sollt von Tempel zu Tempel ziehen, die mysteriösen Störungen zu beheben. Doch natürlich ist der Zwangsrekrut dabei nicht allein. Auch die übrigen Völker des Landes haben unter der sogenannten ‘Elemental Disorder’ zu leiden und schicken Ihre fähigsten Vertreter aus, Nortis, dem Feind vergangener Kriege zu helfen. Dass der kollektive Friede nicht das eigentliche Ziel der Nortis-Befehlsh-

ber ist, findet die bunt zusammengewürfelte Heldentruppe erst sehr viel später heraus. Allerdings darf Evann immer nur drei Verbündete mit in den Kampf nehmen. Die übrigen Mitglieder der insgesamt siebenköpfigen Schar warten brav im Hauptquartier auf ihren Einsatz. Ausgangspunkt des Abenteuers ist der kleine Armee-Stützpunkt Locca. Bevor Ihr in einen Kerker stürmt, statet Ihr Eure Recken hier mit frischer Rüstung aus, erhaltet Euch von vergangenen Schlachten oder lasst Euch



PS2 Gegen Kohle stellt der Dorfmagier immer neue Mana-Eier her.

COMING NOW...

| in USA | | NOVEMBER | | | | DEZEMBER | | | |
|--------|-------------------------------|------------|-------------|-------------|--------------------------------|------------|-------------|-------------|--|
| | Spielname | Hersteller | Genre | PAL-Version | Spielname | Hersteller | Genre | PAL-Version | |
| | ATV Offroad Fury | Sony | Rennspiel | | Evolution Snowboarding | Konami | Sportspiel | | |
| | BMX XXX | Acclaim | Sportspiel | | Pride | THQ | Beat'em-Up | | |
| | Freaky Flyers | Midway | Rennspiel | | RPG Maker 2 | Atlus | Baukasten | | |
| | Mortal Kombat Deadly Alliance | Midway | Beat'em-Up | | Star Wars Clone Wars | LucasArts | Action | | |
| | Spyro: Enter the Dragonfly | Vivendi | Jump'n'Run | | Tom Clancy's Ghost Recon | Ubi Soft | Ego-Shooter | | |
| | Crimson Sea | Koei | Strategie | | Brute Force | Microsoft | Action | | |
| | Mech Assault | Microsoft | Action | | Dark Angel | Vivendi | Action | | |
| | Serious Sam | Take 2 | Ego-Shooter | | DOA Xtreme Beach Volleyball | Tecmo | Sportspiel | | |
| | Die Hard Vendetta | Vivendi | Ego-Shooter | | Battlebots | THQ | Strategie | | |
| | Sonic Mega Collection | Sega | Jump'n'Run | | Wreckless: The Yakuza Missions | Activision | Action | | |

| in JAPAN | | NOVEMBER | | | | DEZEMBER | | | |
|----------|------------------|--------------|------------------|-------------|------------------------|---------------|------------------|-------------|--|
| | Spielname | Hersteller | Genre | PAL-Version | Spielname | Hersteller | Genre | PAL-Version | |
| | Breath of Fire 5 | Capcom | Rollenspiel | | Shinobi | Sega | Action | | |
| | Dark Chronicle | Sony | Action-Adventure | | Unlimited SaGa | Square | Rollenspiel | | |
| | Drihoo | Highway Star | Action-Adventure | | Panzer Dragoon Orta | Sega | Action | | |
| | Innocent Tears | Global A | Strategie | | Thousand Land | From Software | Rollenspiel | | |
| | Eternal Arcadia | Sega | Rollenspiel | | Legend of Zelda | Nintendo | Action-Adventure | | |
| | Mario Party 4 | Nintendo | Partyspiel | | Mr. Driller Drill Land | Namco | Geschicklichkeit | | |

PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich

vom Dorfzauberer neue Zaubertricks beibringen. Das Magiesystem des Vorgängers wurde dabei konsequent weiterentwickelt: Nach wie vor kann jeder Held eine bestimmte Anzahl Mana-Eier anlegen, die ihn mit bestimmten Sprüchen ausstatten. Erstmals könnt Ihr gefundene Eier nun mit anderen kombinieren, um so wirkungsvollere Exemplare bzw. Zaubermanöver zu erhalten. Zusätzlich verfügen die Recken über eine Reihe individueller Special Moves. Ob Defensiv-Verstärker oder 360-Grad-Angriffe

– jeder Einsatz dieser sogenannten Skills steigert deren Wirkungsweise. Erreicht Ihr einen bestimmten Skill-Level, lernen Eure Schützlinge neue Manöver. Im späteren Verlauf schließen sich die Kämpen für besonders wirkungsvolle Angriffe auch zu Zweier- und Dreier-Teams zusammen, um der monströsen Übermacht Einhalt zu gebieten.

Fließband-Keilereien

Ist Eure Wunsch-Party passend ausgerüstet, findet Ihr Euch nach einem

Klick auf der Oberweltkarte auch schon im angewählten Dungeon wieder. Dieser besteht im Regelfall aus zig Stockwerken, dutzenden Kammern und schier endlosen Ganglabyrinth – von den ungezählten Monsterhorden ganz zu schweigen. Am bewährt genialen Kampfsystem wurde bis auf ein paar Kleinigkeiten wenig geändert: Eine Art fortlaufende Uhr entscheidet bei den rundenbasierten Gefechten, wann welche Kampfpartei zum Zuge kommt. Erreichen die als kleine Icons dargestellten Helden und Schurken eine bestimmte Markierung auf dem Rund, wird der Kampf eingefroren, bis Ihr das optimale Manöver für den Charakter ausgewählt habt. Passiert das Icon eine weitere Markierung, wird die gewünschte Aktion ausgeführt. Wie lange diese zweite 'Fahrt' dauert, hängt immer von der Art der Handlung ab: Normale Schwerthiebe werden meist Sekunden später ausgeführt, mächtige Magieattacken hingegen benötigen einiges an Vorbereitungszeit. Das richtige Timing ist folglich der Schlüssel zum Sieg. Wer kampfplustige Abenteuer mag, wird "Grandia Xtreme" lieben. Ein Dungeonbesuch nimmt locker zwei bis drei Stunden in Anspruch, außer

zahllosen Monsterduellen haben die komplexen Kerker nur die üblichen Rästelstandards zu bieten. Das gewohnt gute Kampfkonzzept in Kombination mit den aufgepeppten Skill- und Magiesystemen dürfte Schlachtenfanatiker lange motivieren – auch wenn der Schwierigkeitsgrad bis zur Spielmitte zu niedrig angesiedelt ist. Sucht Ihr hingegen nach einem Storylastigen Epos, facettenreichen Charakterzeichnungen sowie spannenden Sidequests, solltet Ihr die Finger von "Grandia Xtreme" lassen. cg



PS2 Die Balkenanzeige rechts gibt an, wie gefährlich der anstürmende Gegner ist – glücklicherweise werden Feinde und Schätze auf der Auto-Karte eingezeichnet.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| | |
|----------------------------|-----------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 1 | Game Arts, Japan |
| Via Linkkabel - | PAL-Veröffentlichung: |
| Online - | nicht bekannt |

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus 16:9 Surround
 Lightgun Keyboard Pr. Scan DTS

Grandia Xtreme

Playstation 2 **73%** Spielspaß

Spin-Off für "Grandia"-Fans:
Kampforientiertes Nippon-Rollenspiel mit spartanischer Story.



Dynasty Tactics



PS2 Je nach Position und Fähigkeit Eurer Einheit greift Ihr einen Feind auf gewöhnliche Weise an oder nutzt eine der knapp 20 Taktiken, um ihm richtig weh zu tun.

Trotz Ausflügen in den Trendsport- ("Yanya Caballista") und Musikspielbereich ("Gitaroo Man") bastelt Koei weiter am Image der Strategiespiel-Experten. Neuestes Produkt rund um der Japaner liebste Szenario – den legendären drei Königreichen – ist "Dynasty Tactics". In einer geschickten Mixtur aus trockener Taktik und fabelhaften Schlachtensequenzen sollen Jungoffiziere wie Profigeneräle vom Reiz des Herumschiebens chinesischer, mittelalterlicher Truppen überzeugt werden.

Auf die Taktik kommt's an

Nach einem kurzen Tutorial, das Euch die Grundlagen der Einheitenbewegung auf dem in Quadrate eingeteilten Schlachtfeld vermittelt, wählt Ihr einen von drei Feldherrn respektive Plots. Als Liu Bei, Cao Cao oder Sun Ce bekommt Ihr anschließend das fernöstliche Riesenreich in einer "Romance of the Kingdoms"-artigen Übersichtskarte präsentiert: Hier agiert Ihr rundenweise neben etlichen CPU-Warlords, verschiebt Armeen, heuert



PS2 Neben dem Kampfbildschirm ist die Weltkarte Euer zweites Betätigungsfeld: Hier werden Offiziere rekrutiert oder Armeen in Feindesland verschoben.

neue Offiziere samt Truppen in Euren Städten an oder schickt Diplomaten auf Tour.

Stoßen Eure Heere auf einen Feind (den Ihr zwecks Missionserfüllung gewöhnlich innerhalb einer bestimmten Rundenzahl zu vernichten habt), wird in das Schachbrett-artige Kampfareal umgeschaltet. Die Motivation der aufmarschierten Truppen, die jeweils von einem Offizier angeführt werden, bestimmt die Zugreihenfolge: Sind Eure Mannen dran, ver-

schiebt Ihr die Kohorte über das Gelände und/oder greift feindliche Einheiten an. Allerlei Variablen wie Geländevorteile, die Art der Kampf-beteiligten (z.B. Infanterie, Kavallerie, Bogenschützen oder Pioniere) und die Richtung des Angriffs bestimmen über die Fallenden auf beiden Seiten. Wichtigstes strategisches Element sind allerdings die Taktiken, über die die Offiziere verfügen: Setzt Ihr die gewöhnlich einmalig in der Schlacht einsetzbaren Kriegskünste ein, durchstoßt Ihr z.B. eine ganze Reihe gegnerischer Kompanien, lasst den Feind in eine Grube stürzen oder treibt ihn ein Feld in die Flucht. Durch geschickte Aufstellung der Armeen lassen sich zudem die Taktiken mehrerer Offiziere kombinieren – so zermalmt Ihr unter Umständen den Gegner in einem Zug, ohne auch nur einen Mann zu verlieren. Anschaulich in Szene gesetzt wird Euer Geschick durch Sequenzen à la "Kessen 2", in denen hunderte Soldaten unter Kriegsgeläute ihrem Handwerk nachgehen. Insgesamt bietet "Dynasty Tactics" hübsch inszenierte Taktikkost, der es allerdings bei der KI und im Bereich des Truppenmanagements auf der Weltkarte an Tiefe mangelt. Herausfordernd ist es trotzdem. *sf*



PS2 Gewohnt beeindruckende Massenschlacht-Sequenzen pepen das Geschehen optisch auf – am Ende des Schnipsels wird wieder die Kampfkarte überblendet.

Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max. 2
Am Einzelsystem
Via Linkkabel
Online

Entwickler: Mass Media, USA
PAL-Veröffentlichung: 4. Quartal

Spezielle Peripherie:
Lenkpad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Dynasty Tactics

Playstation 2

73%
Spiespaß

Atmosphärisch präsentiertes, beizeiten seichtes Strategiespiel mit cleverem Taktiksystem.

HALB MENSCH,
HALB VAMPIR,
UND ERST HALB
FERTIG MIT DEM
AUFRÄUMEN ...

BLADE II



HALTEN SIE MIT DEM 360°-KAMPFSYSTEM UND IHREN
UNGLAUBLICHEN KRÄFTEN DAS BÖSE IM ZAUM.



ERLEDIGEN SIE DIE ABSTOSSENDEN BLUTSAUGER
MIT ABGEFAHRENNEN FINISHING-MOVES
EIN FÜR ALLE MAL!



SETZEN SIE IHRE KAMPFKUNST, KANONEN
UND DAS SCHWERT DES DAYWALKERS BEI IHRER JAGD
NACH DEN UNMENSCHLICHEN GEGNERN EIN.

AB SOFORT
ERHÄLTlich!



PlayStation 2



Disney Golf

Während Konami seine Disney-Großoffensive noch vorbereitet, landet ein anderer Maus-Vertreter bereits in den Läden. "Disney Golf"

stammt aus dem Hause Electronic Arts und wurde von T&E Soft entwickelt – den Machern des zu Unrecht beim PS2-Start wenig beachteten "Swing Away Golf".

| | |
|------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Genre: Sportspiel Schwierigkeitsgrad: einstellbar | |
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: T&E Soft, Japan |
| Am Einzelsystem 4 | PAL-Veröffentlichung: Dezember |
| Via Linkkabel - | |
| Online - | |
| Spezielle Peripherie: | |
| <input type="checkbox"/> Lenkrad | <input type="checkbox"/> Maus |
| <input type="checkbox"/> Lightgun | <input type="checkbox"/> Keyboard |
| Highend-Unterstützung: | |
| <input type="checkbox"/> 16:9 | <input type="checkbox"/> Surround |
| <input type="checkbox"/> Pr. Scan | <input type="checkbox"/> DTS |

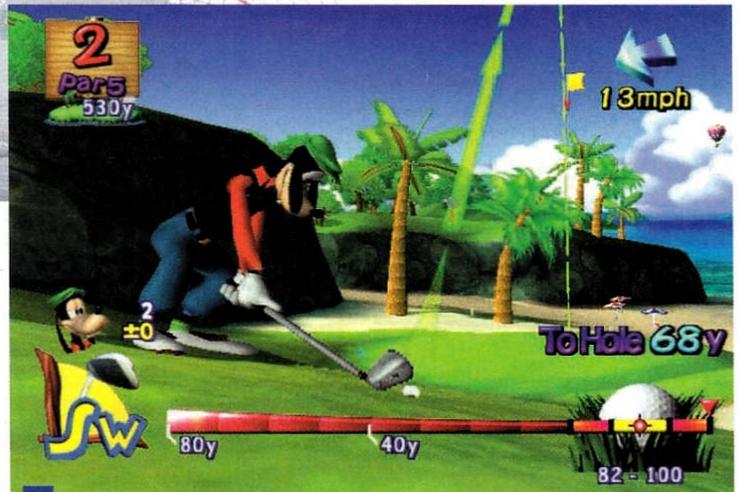
Disney Golf

Playstation 2  **73%** Spielspaß

Kinderfreundliche Golferei mit vielen Plätzen und einigen Gags, aber ohne spielerische Kniffe.

Mit Holz und Eisen

Mit Donald, Goofy & Co. (Mickey ist nur als Kommentator dabei) wandert Ihr über sechs hübsch designte und optisch angenehm abwechslungsreiche Golfplätze. Neben normalen Standardpartien sind auch die üblichen Varianten wie 'Match Play' (Spiel um Lochgewinn) oder 'Skins' (Spiel um Goldmünzen) dabei. Dazu gesellen sich Wettbewerbe um den weitesten Schlag und die beste Lochannäherung sowie das besonders mit Freunden feine 'Combination Play': Dabei treten Zweiertteams gegeneinander an und schlagen ihren Ball jeweils abwechselnd.



PS2 Golfspielen leicht gemacht: Kommt Ihr näher ans Loch, wird auf der Schlagleiste die ideale Stärke markiert.

Die Steuerung und der Schwierigkeitsgrad sind zielgruppengerecht einfach gehalten, dank einsetzbarer Extras wird's gar noch leichter. Zudem vermisst Ihr trotz freischaltbarer Kurse einen zünftigen Karriere-Modus – wer ein unkompliziertes Golf sucht, liegt hier dennoch nicht verkehrt. us



PS2 Am Lochende genießt Ihr je nach Ergebnis charaktertypische Gags.

Blood Rayne

Während der diesjährigen E3 sorgte Terminal Realitys Horror-schocker vor allem durch seine rabiate Inszenierung sowie eine krude Story für dezentes Aufsehen: Auf der Spur einer geheimnisvollen Nazi-Verschöpfung beißt und schnetzelt sich Halbvampirin Rayne durch Dutzend-schaften schleimiger Mutanten, fauli-

ger Zombies und hochrangiger Dritte-Reich-Schergen.

Matrix trifft Blade...

...so lässt sich die schlichte 3D-Metzlei treffend beschreiben. Von den Sümpfen Louisianas über eine argentinische Germanen-Festung bis in die neonbeleuchteten Hallen einer U-Boot-Fabrik führt Euch Raynes Auftrag um den halben Erdball. Vordergründige Missionsziele wie Schaltermulden oder Ausgangsuchen sind dabei das kleinste Problem, vielmehr halten Euch die mannigfaltigen Gegner auf Trab. Via L1 fetzt sich die Vampir-Lady mittels zweier Klingen durch

| | |
|---------------------------------------------|------------------------------------------|
| Genre: Action Schwierigkeitsgrad: mittel | |
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: Terminal Reality, USA |
| Am Einzelsystem 1 | PAL-Veröffentlichung: 1. Quartal 2003 |
| Via Linkkabel - | |
| Online - | |
| Spezielle Peripherie: | |
| <input type="checkbox"/> Lenkrad | <input type="checkbox"/> Maus |
| <input type="checkbox"/> Lightgun | <input type="checkbox"/> Keyboard |
| Highend-Unterstützung: | |
| <input type="checkbox"/> 16:9 | <input type="checkbox"/> Surround |
| <input type="checkbox"/> Pr. Scan | <input type="checkbox"/> DTS |

Blood Rayne

Playstation 2  **57%** Spielspaß

Dröge 3D-Metzlei mit hohem Blutzoll: Nette Ansätze versacken im eintönigen Spielablauf.



PS2 Energy-Drink: Nazi-Blut frischt Raynes Lebensenergie auf.



PS2 Attacke der Monsterspinne: Schweißtreibende Duelle gegen monströse Zwischengegner dürfen auch in "Blood Rayne" nicht fehlen.

feindliche Polygon-Leiber, per rechtem Pendant legt sie mit etlichen Schusswaffen auf weit entfernte Gegner an. Spielerisches Highlight der Schlachtplatte sind zweifellos Raynes Spezialmanöver: Auf Tastendruck springt sie Bösewichten an den Hals und saugt deren Lebenssaft, schaltet zum Wänderdurchleuchten in eine Art Thermoblick oder bekämpft das grausige Gesindel im "Matrix"-ähnlichen Zeitlupen-Modus.

Dass während der gleichförmigen Aufträge Blut gleich kubikliterweise fließt und Köpfe im Sekundentakt rollen, dürfte zumindest Splatterliebhaber zeitweise motivieren. Nach ein paar Missionen dürfte aber selbst denen die plakative Schlachtorgie mangels Abwechslung zu langweilig werden. Häufig unübersichtlicher Levelaufbau und maue Optik manövrieren "Blood Rayne" noch weiter ins spielerische Abseits. cg

**Geschwindigkeit.
Action. Kampf.**

LETHAL SKIES™

Elite Pilot : Team SW



Erlebe G-Kräfte mit dem Analog Controller (DUALSHOCK®2).



Wähle aus 4 verschiedenen Perspektiven: Cockpit, Cockpit ohne Instrumente, groß und klein.



Trete gegen unterschiedlichste Gegner in einer Vielzahl von gefährlichen Missionen an.



PlayStation 2



Game & software © 2001, 2002 Asmik Ace Entertainment, Inc. LETHAL SKIES is a trademark of Asmik Ace Entertainment, Inc. Published by Sammy Europe Limited. Sammy is a registered trademark of Sammy Corporation. Sold and distributed by THQ. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. F22 Raptor, F-16 Fighting Falcon and C-130 Hercules are trademarks of Lockheed Martin Corporation used under license to Asmik Ace Entertainment, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

NASCAR Thunder 2003

Man mag's kaum glauben, doch es stimmt: EA bringt nicht mehr jeden Titel ohne Rücksicht auf Verluste nach Europa. Neben diversen Baseball- und College-Titeln bleibt uns u.a. die "NASCAR Thunder"-Serie vorbehalten. Um letztere ist es schade, denn das ruppige amerikanische Tourenwagen-Pendant hat mehrere Dinge, die der Formel 1 derzeit abgehen: Spannende Überholvorgänge und Rennen, bei denen der Sieger nicht bereits nach dem Start feststeht.

Das Vorurteil, dass Ovale (die den Löwenanteil der anfänglich 23 Kurse ausmachen) immer gleich sind, widerlegt "NASCAR Thunder 2003" eindrucksvoll: Sitzt Ihr erst mal hinter dem Steuer eines Boliden, merkt Ihr im Handumdrehen, dass je nach Strecke und Kurvenart grundlegend unterschiedliche Fahrweisen und ein geübter Umgang mit der feinfühligsten Steuerung gefragt sind – da zudem über 40 Konkurrenten mit Euch um die Positionen rangeln, sind spannende Duelle an der Tagesordnung.

organisiert die nötigen Wartungsarbeiten. Neben den bombastischen Optionen überzeugt auch die Technik: Zwar ist die Bildrate je nach Kurs mehr oder weniger hoch, doch angesichts von 40 detaillierten Autos inklusive Spiegelungen auf dem Kurs (selbst im Vierer-Splitscreen sind noch vier CPU-Konkurrenten dabei) kann man damit gut leben. Wer auf seinen Schumi verzichten kann, bekommt hier eine Top-Raserei. us



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
|----------------------------|-----------------------|
| Am Einzelsystem 4 | Electronic Arts, USA |
| Via Linkkabel - | PAL-Veröffentlichung: |
| Online - | nicht geplant |

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick
 Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:
 16:9 Dolby Digital
 Pr. Scan Soundtrack

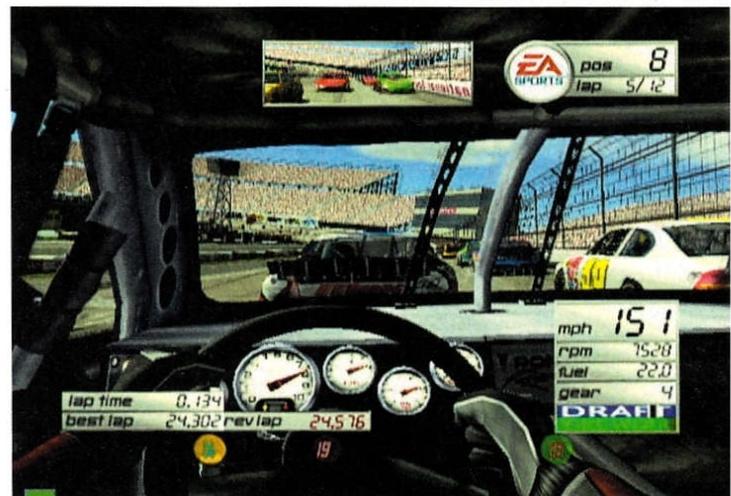
Nascar Thunder 2003

Xbox  **85%** Spielspaß

Realistische Stockcarsimulation mit anspruchsvoller Steuerung und bombastischer Karriere.

Zwei Jahrzehnte Raserei

Bei Einzelrennen und der 'Lightning Challenge', in der Ihr historische Situationen nachspielt, gewinnt Ihr durch Top-Leistungen Nummernschilder, mit denen Ihr neue Kurse, Fahrer und Lackierungen freischaltet. Wer viel Zeit hat, wagt sich an eine komplette Saison mit bis zu 36 Rennen oder startet eine Karriere. Satte 20 Jahre umfasst dieser Modus, in dem Ihr nicht nur das Vehikel lenkt, sondern Euch um alle Aspekte Eures Rennstalls kümmert. Schließt Verträge mit Sponsoren, engagiert und feuert Crew-Mitglieder, steckt Geld in die Entwicklung besserer Wagenteile und



XB Ob auf Oval oder normalem Rundkurs (oben), bei Tag oder Nacht (Mitte), von außen oder im Cockpit (unten): NASCAR-Rennen sind immer heiß umkämpft.

Pac-Man Fever

Genre: Partyspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
|----------------------------|-----------------------|
| Am Einzelsystem 4 | Mass Media, USA |
| Via Linkkabel - | PAL-Veröffentlichung: |
| Online - | nicht bekannt |

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus
 Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround
 Pr. Scan DTS

Pac-Man Fever

Playstation 2  **53%** Spielspaß

Fader "Mario Party"-Verschnitt mit akzeptabler Technik, aber mäßiger Minispielauswahl.

Da Sony keine Anstalten macht, "Mario Party" für die eigene Konsole zu kopieren, springt kurzerhand Namco in die Bresche: Wie beim Nintendo-Vorbild tretet Ihr mit einer Handvoll Firmenmaskottchen zu einem Pseudo-Brettspiel an, das eine Ansammlung von rund 30 Minispielen verknüpft. Anders als bei der Klempner-Partie gibt es allerdings auf den drei Spielfeldern keinerlei Abzweigungen, stattdessen rückt Ihr stur von Start bis Ziel auf einer festgelegten Spur nach vorn. Vor jeder Runde geht's in ein Minispiel, nach dem Ihr je nach Platzierung eine bestimmte Strecke weiterzieht. Genreüblich gibt es Spezialfelder, auf denen Ihr Geld sammelt und verliert,



PS2 Dramatik pur: Auf dem Spielbrett seid Ihr meist passive Zuschauer.

PS2 Spannung pur: Die meisten Minispiele sind arg simple Reaktionstests.

Kontrahenten herausfordert oder in Läden Bonusgegenstände kauft. Leider sind die einzelnen Disziplinen überwiegend flach ausgefallen: Ganz so grützig wie bei "Fuzion Frenzy" ist's zwar nicht, aber mit wenigen Ausnahmen werden die simplen Geschicklichkeitszappeleien spätestens

beim zweiten Durchgang fade – besonders wenn Ihr ohne menschliche Mitleidende auskommen müsst. Solisten dürfen "Pac-Man Fever" somit großzügig ignorieren, für Zocker mit Freundesüberschuss reicht's immerhin zu ein paar leicht überdurchschnittlich spaßigen Runden. us

So werten die Experten

Stephan Freundorfer



SUPER! **GUT!** **GEHT SO!** **NAJA!** **WÜRG!**

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| spielt zurzeit: Dynasty Tactics Jedi Knight 2: Jedi Outcast Red Faction 2 | Playstation 2 Xbox Playstation 2 | sieht zurzeit: Seinfeld hört zurzeit: Tocotronik - diverse CDs |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|

Colin Gäbel



SUPER! **GUT!** **GEHT SO!** **NAJA!** **WÜRG!**

| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| spielt zurzeit: Kingdom Hearts Legiaia 2: Duel Saga Starfox Adventures | PS2 PS2 Gamecube | sieht zurzeit: The Others (DVD) hört zurzeit: Queen - Queen II |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|

Oliver Schultes



SUPER! **GUT!** **GEHT SO!** **NAJA!** **WÜRG!**

| | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| spielt zurzeit: Colin McRae Rally 3 Starfox Adventures Yoshi's Island | Playstation 2 Gamecube GBA | sieht zurzeit: Minority Report hört zurzeit: Rock Star - Soundtrack |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|

Ulrich Steppberger



SUPER! **GUT!** **GEHT SO!** **NAJA!** **WÜRG!**

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| spielt zurzeit: Game & Watch Gallery Advance Outlaw Golf Ratchet & Clank | GBA Xbox Playstation 2 | sieht zurzeit: Grease (DVD) hört zurzeit: Wo du wolle & andere SWR3-Radio-Comix |
|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Gastredakteur



SUPER! **GUT!** **GEHT SO!** **NAJA!** **WÜRG!**

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

In dieser Sparte nehmen wir die Qualität der Umsetzung unter die Lupe: Zuerst wird die PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen analysiert. Danach folgen Fakten zur Unterstützung spezieller Peripherie und für die Highend-Fraktion: Gibt es 16:9- und 60Hz-Optionen für Profizocker? Welche Raumklangnormen werden genutzt (ProLogic führen wir hier unter 'Surround')? Für die Xbox geben wir zudem an, ob die Einbindung eigener Songs möglich ist ('Soundtrack').

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der - unserer Einschätzung nach - maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Kulisse?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmestücke - unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 2 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus Flight-Stick
 Lightgun Keyboard Force Feedback

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround ProLogic 2
 60Hz DTS Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox 2. Quartal 2003
NGC 2. Quartal 2003

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro pfeilschnelle und detaillierte Grafik
 hohles hohes Tempo
 griffige Steuerung
 wesentlich weniger unfaire Unfälle
 sehr spaßiger Crash-Modus

Contra einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

| | |
|-------------|-------------------------------------------------------------|
| PS2 | Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02) |
| Xbox | Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02) |
| NGC | Burnout (81%, MAN!AC 06/02) |

Burnout 2

Playstation 2

Grafik **89%**
Sound **74%**

87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

| WERTUNGSREFERENZEN | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| System | Grafikreferenz | Soundreferenz |
| Gran Turismo 3 | 91 % | Medal of Honor: Frontline 91 % |
| Hersteller: Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus. | | Hersteller: Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn. |
| Dead or Alive 3 | 88 % | Halo 90 % |
| Hersteller: Tecmo Fabelhaft animierte Kämpfer, brillante 3D-Arenen mit massig Details - die Prügelei verwöhnt die Augen. | | Hersteller: Microsoft Sphärische Symphonieklänge und besonders wirkungsvolle Rundum-Soundeffekte, besser klingt bisher nichts. |
| Starfox Adventures | 91 % | Star Wars Rogue Leader 86 % |
| Hersteller: Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen - so schön kann Videospiele sein! | | Hersteller: LucasArts Starker Sound muss nicht unbedingt digital sein - das beweisen die stilvollen ProLogic-2-Klänge der Weltraumsaga. |



Starfox Adventures



NGC Zwischengegnerkampf in mehreren Akten: Zunächst müsst Ihr den Kopfstößen des gigantischen Monsters ausweichen und dann auf sein verwundbares Hinterteil einschlagen. Aus Wut über diese Dreistigkeit verschluckt Euch das Biest kurzerhand.



NGC In seiner Mundhöhle geht der Kampf um den begehrten Ahnenstein schließlich weiter: Drescht einfach auf das baumelnde Zäpfchen ein!

Teamgeist

Die Starfox-Crew als Helfer in der Not

Während Fox McCloud auf dem Planeten herumturnt, um die Bewohner zu retten, verbleiben seine Crew-Mitglieder auf dem Mutterschiff. Immerhin stehen sie dem Fuchs mit Informationen hilfreich zur Seite: Das Langohr Peppy übernimmt die Kartographie des Himmelskörpers und zeigt Euch den nächsten Einsatzort als blinkenden Punkt. Frosch Slippy versorgt Euch schließlich mit konkreten Hinweisen zum aktuellen Missionsziel.

Mit "Starfox Adventures" geht eine glorreiche Ära zu Ende. Die langjährige enge Zusammenarbeit zwischen Nintendo und den englischen Entwicklern Rare ist Vergangenheit – spricht: Fox McClouds Fantasy-Abenteuer markiert das erste und letzte Gamecube-Projekt der kreativen Briten. Künftig werdet Ihr Rare-Spiele (u.a. neue "Perfect Dark"- und "Conker"-Episoden) nur noch auf Microsofts Xbox finden, schließlich hat der Windows-Konzern unglaublich

375 Millionen Dollar für den Entwickler auf den Tisch gelegt. Schlechte Vorzeichen also für die Qualität von "Starfox Adventures"?

Alarm im Lylat-System

Auf dem Dinosaur Planet ist die Hölle los: Der Echsen-General Scales ist mit seiner skrupellosen Reptilien-Armee über den friedlichen Himmelskörper hergefallen und nutzt nun dessen innewohnende magische Energie für seine finsternen Zwecke. Die Folgen

sind katastrophal: Der Planet wird langsam in kleine Stücke gerissen, die totale Zerstörung scheint nur eine Frage der Zeit. Die Fuchsdame Krystal empfängt den verzweifelten Helfer der Einwohner und gerät beim Versuch, ihnen beizustehen, in die Hände des größtenwahnsinnigen Generals. Zum Glück befinden sich Fox McCloud und seine schlagkräftige Truppe in der Nähe: Mit Lichtgeschwindigkeit geht's gen Dinosaur Planet, die hübsche Fuchsin zu befreien und den Himmelskörper vor der Vernichtung zu bewahren.

Spiel ohne Grenzen

Bislang stand der Name "Starfox" für pausenlose Balleraction im Lylat-Sternensystem, der Zusatz 'Adventures' deutet den Genewechsel in Richtung Abenteuer jedoch bereits an. Rares Gamecube-Abschied ist ein reinrassiges 3D-Action-Adventure mit gelegentlichen Shoot'em-Up-Einlagen.



NGC Äußerst praktisch und frustvorbeugend: Fox McClouds Teamkameraden helfen Euch mit zahlreichen Hinweisen aus so mancher Patsche.



NGC Der totale Überblick: In den hübsch gestalteten Menüs holt Ihr Euch Informationen zu bestimmten Items und den nächsten Einsatzort.





NGC Unsere neue grafische Referenz auf dem Gamecube: "Starfox Adventures" verückt das Zockerauge mit nebelfreier Weitsicht, detaillierten Texturen, riesigen Polygonbauten und hervorragenden Animationen.

Ganz wie im offensichtlichen Vorbild "Legend of Zelda: Ocarina of Time" blickt Ihr dem kampferprobten Fuchs bei seinen Erkundungen auf der Planetenoberfläche über die pelzige Schulter. In der riesigen, zusammenhängenden Polygon-Welt dürft Ihr Euch völlig frei bewegen. Euren Aktionsradius schränken lediglich unüberwindliche Felsmassive, Umzäunungen und tödliche Abgründe ein. Damit Ihr Euch voll auf die Erforschung des Dinosaur Planet konzentrieren könnt, erleichtern einige Steuerungsfinessen den Heldenalltag. Lauft Ihr beispielsweise über eine Geländekante, hüpfet Fox McCloud selbsttätig – Ihr müsst lediglich die Richtung vorgeben, das korrekte Timing des Absprungs übernimmt die integrierte Automatik. Darüber hinaus erhaltet Ihr von einem intelli-

genten Kamera/Zielsystem Unterstützung während eines Kampfes: Nähert Ihr Euch mit gezogener Waffe einem Feind, wird dieser automatisch ins Visier genommen. Führt Ihr nun mit Fox' Multifunktionsstab Schläge aus, richten sich diese immer gegen den aktuell aufgelockten Widersacher. Wollt Ihr einer Auseinandersetzung dagegen aus dem Weg gehen, dann packt Ihr den Stab via B-Taste einfach in Euren Rucksack und lauft an den lauernden Kreaturen vorbei.

Zauberstab

Fox McClouds reich verzierter und mit Edelsteinen besetzter Stab taugt allerdings nicht nur als Prügelinstrument. Mit dem vielfältigen Werkzeug holt Ihr unter Steinen lebende Käfer hervor, die im einzigen Shop des Planeten als Zahlungsmittel dienen,

betätigt verschiedene Arten von Schaltern, verschießt Feuerbälle aus der Ego-Perspektive, katapultiert Euch an speziell markierten Stellen auf höher gelegene Plattformen, lässt den Boden erbeben, um fleischhungrige Dinos von den Beinen zu holen, versprüht einen eisigen Hauch, der Feuer löscht sowie Feinde einfriert, und verwandelt Euch bei Bedarf in die Gestalt Eurer Widersacher. Um jedoch in den Genuss all



NGC Muskelprotz: Fox zieht und schiebt tonnenschwere Steinwürfel.

dieser Funktionen zu kommen (die Auswahl der Fähigkeiten erfolgt äußerst unkompliziert über den C-Stick), müsst Ihr Euren magischen Stab in versteckten Höhlen erstmal upgraden.

Bei diesem Unterfangen steht Euch ein Dino-Jüngling namens Tricky hilfreich zur Seite. Zu Beginn Eures Abenteuers beherrscht der vorlaute Saurier nur einfache Kommandos wie 'Platz!', 'Komm her!' und 'Such!', später erlernt Tricky zudem das Feuer-spucken. Mit obigen Befehlen veranlasst Ihr Euren tierischen Begleiter, auf Schaltern zu verharren, nach Items im Boden zu graben oder Holzverschlänge in Brand zu stecken. Mit leerem Magen arbeitet es sich allerdings nicht gut und so müsst Ihr Tricky regelmäßig mit besonderen Pilzen füttern, die auf dem Planeten reichlich wuchern. Ist der Dino satt, macht er Euch mit Rufen wie 'Hier ist was in der Nähe' und über seinem Kopf erscheinenden Symbolen auf Geheimnisse oder wichtige Orte aufmerksam.

Weltenbummler

Wie eingangs erwähnt, dürft Ihr den



NGC Dynamisches Duo: Euer tierischer Begleiter Tricky buddelt auf Befehl nach versteckten Schätzen (links) oder entfacht ein wärmendes Feuer (rechts).



NGC Zocken mit ruhiger Hand: Dank der sensiblen Steuerung ist das Überqueren von schmalen Stegen ein Kinderspiel.



NGC In den Fluglevels heißt Euer Ziel 'Fliege durch eine bestimmte Zahl von goldenen Ringen' – Ballern ist Nebensache.



NGC Um mit dem Arwing auf die vier abgesprengten Planetenteile zu gelangen, benötigt Ihr ausreichend Energiezellen. Dank Eurem mitgeführten, piepsenden Scanner ortet Ihr in der Nähe befindliche Stromsender.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|-------------------|
| | Am Einzelsystem | 1 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating ? **Preis:** ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

Entwickler: Rare, England
Hersteller: Nintendo
Website: www.rareware.com

Pro

- geniale Optik mit unzähligen Details
- intelligente Rätsel
- gelungene Kamera
- abwechslungsreiches Leveldesign
- tadellose Steuerung

Contra

- zum Teil lange Laufwege

Alternativen:

| | |
|------|--------------------------------------------------|
| PS2 | Kingdom Hearts (Test ab Seite 88) |
| Xbox | Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MANIAC 05/02) |
| NGC | keine erhältlich |

Starfox Adventures

Gamecube **89%** Spielspaß

Grafik **91%**
Sound **87%**

Abwechslungsreiches 3D-Abenteuer mit überraschendem Finale – nur ein Schuss Innovation fehlt.

Dinosaur Planet innerhalb bestimmter Grenzen frei erkunden – sprich ablaufen, denn auf Warp-Felder oder andere fixe Transportmittel haben die Entwickler diesmal verzichtet. Knapp ein Dutzend enorm große Bereiche öffnen sich im Laufe des Abenteuers auf dem Planeten. Um seiner Zerstörung entgegen zu wirken, müsst Ihr vier magische Absorbersteine sowie sechs Krazaogeister finden und an ihre angemessenen Plätze zurückbringen. Und so erforscht Ihr – teilweise sogar unter wechselnden Wetterbedingungen – u.a. ein von Mammuts bevölkertes, verschneites Berggebiet, eine malerische Meeresbucht mit einem geheimnisvollen Tempel, das feurige Innere eines Vulkans sowie einen unterirdischen Irrgarten mit zahlreichen Überraschungen.

Da sich jedoch schon einige Teile des Planeten abgelöst haben und nun im Orbit schweben, steigt Ihr mehrere Male in das Cockpit von Fox' Arwing: Mit dem schnittigen Weltraumjäger ballert Ihr in relativ kurzen Abschnitten auf feindliche Raumschiffe, Minen und Asteroiden. Zusätzlich müsst Ihr (sozusagen als Landeerlaubnis) eine vorgegebene Zahl von goldenen Ringen durchfliegen, die sich irgendwo zwischen herumtreibendem Weltraumschrott verstecken. Habt Ihr diese Aufgabe erledigt, erlangt Ihr Zutritt zu vier weiteren Schauplätzen. Neben dem gekonnten Umgang mit der bordeigenen Laserkanone und dem schlagkräftigen Einsatz des magischen Stabes ist bei "Starfox Adventures" auch gehörig Hirnschmalz gefragt. Beschränken sich die Rätsel zu Beginn des Abenteuers noch auf das

Finden und Einsetzen von Gegenständen, so erwarten Euch gegen Ende hin richtige Kopfnüsse gepaart mit anspruchsvollen Geschicklichkeitstests: Arrangiert Steinblöcke mit Schubsern so, dass sie spezielle Symbole verdecken, schießt unter Zeitdruck in der richtigen Reihenfolge auf Markierungen an den Wänden und steuert Ventilatoren derart, dass Ihr auf den Luftpolstern explosive Fässer transportieren könnt – Action-Adventure-Profis erleben des Öfteren ein Déjà-vu. os



Oliver Schultes

Ob das mal eine kluge Entscheidung seitens Nintendo war, die Rare-Anteile an die Konkurrenz zu verkaufen: "Starfox Adventures" reiht sich nämlich nahtlos in die Palette hervorragender Titel des englischen Entwicklers ein – auch wenn dem 3D-Abenteuer das letzte Quentchen Innovation abgeht. Zu oft hatte ich den Eindruck, eine Hommage an "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" zu zocken, so vertraut kamen mir Spielablauf, Leveldesign und manche Rätsel vor. Von dieser offensichtlichen Anlehnung an Miyamotos N64-Geniestreich abgesehen, brilliert "Starfox Adventures" mit einer absolut atemberaubenden Polygon-Optik (die nur selten leicht ins Stocken kommt), einer ausgefeilten Steuerung, abwechslungsreichen Schauplätzen und Aufgaben sowie einem gefälligen Soundtrack mit exzellenter Surround-Abmischung. Wer darüber hinaus bisher vor allzu komplexen, mit Geheimnissen gespickten Rare-Titeln zurückschreckte, dürfte sich über das angenehm lineare Leveldesign freuen – auch wenn die mitunter mehrere Minuten langen Laufwege und die nicht allzu spektakulären Fluglevels ein wenig nerven.

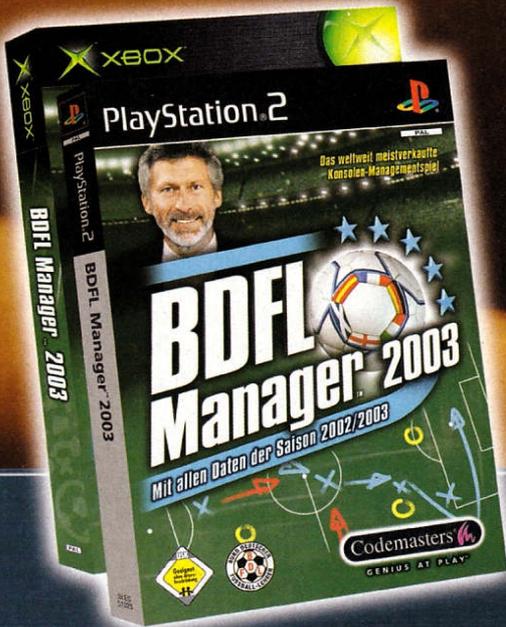


NGC Multifunktionsgerät: Eurem Stab nutzt Ihr als Hebel und Waffe.

BDFL Manager 2003

Mit allen Daten der Saison 2002/2003

**GRATULIERE!
ES WIRD EIN FUSSBALL-MANAGER.**

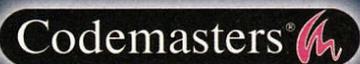


PlayStation 2



"Und wir holen den Pokal, halleluuuuuja..."

Stimmt. Und mit dem BDFL Manager 2003 kannst du sogar einen nach dem anderen holen – wenn du gut bist. Mach deine PS2 oder Xbox zum Spielfeld. Zittere in extrem realistischen 3D Matches dem Schlusspfiff entgegen. Zeig, was du kannst. Hier heißt es kaufen, verkaufen und ausleihen. Im Big Business aller europäischen Ligen. Mit 17.000 Spielern aus über 700 Clubs und sämtlichen Daten der Saison 2002/03. Packend kommentiert von Paul Breitner der ideale Start in die Bundesliga-Hinrunde.



GENIUS AT PLAY™
www.codemasters.com

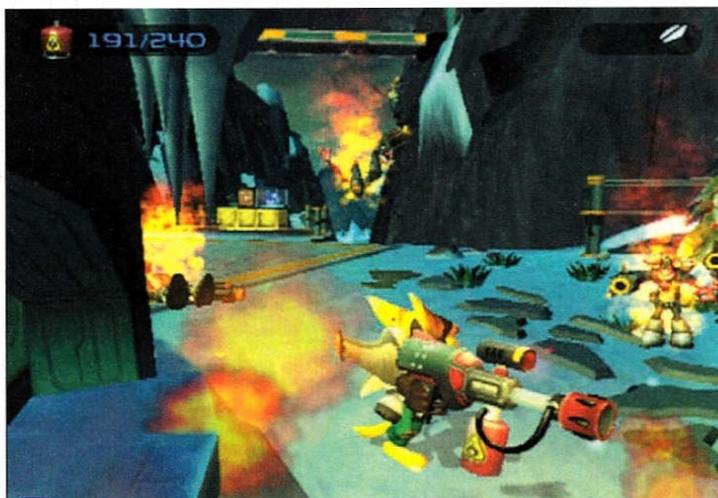
Ratchet & Clank



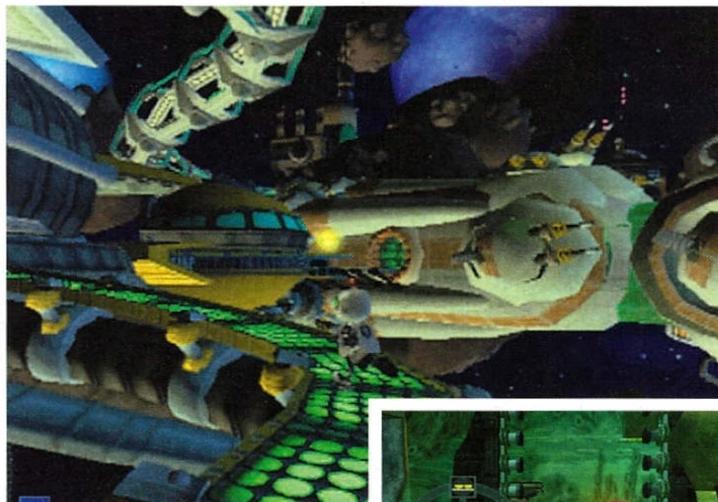
PS2 Guter Flug: Richtige Streifzüge in der Luft sind zwar nicht möglich, verschieden ausgereifte Upgrades erlauben Euch aber mehr oder weniger lange Gleithüpfen.

Umweltschutz macht Sinn, doch die Blarg merken das viel zu spät: Ihre siechende Welt steht kurz vor dem Kollaps. Um vom bevorstehenden Massen-Exodus zu profitieren, kommt dem Fiesling Drek eine Idee: Durch Recycling der schurkischen Art will er einen neuen Planeten für die wohlhabende Bevölkerungsschicht erschaffen. Als Baumaterial sollen unschuldige Himmelskörper erhalten, die kurzerhand auseinandergerissen werden – dass sie mitsamt ihren Einwohnern da-

durch dem Untergang geweiht werden, interessiert Drek nicht. Zum Glück unterläuft ihm bei der Produktion seiner Roboterarmee ein Maleur: Ein Exemplar ist nämlich keine mörderische Kampfmaschine, sondern ein friedfertiger kleiner Kerl namens Clank, der prompt nach einem hilfsbereiten Kumpanen sucht. Bei seiner Flucht wird er abgeschossen und landet auf dem Planeten von Großbohr Ratchet: Der will eigentlich nichts mit der Sache zu tun haben, zieht dann aber doch mit Clank los, um den Su-



PS2 Da bleibt kein Auge trocken: Wenn Ratchet erst mal richtig abzieht, gehen ganze Feindesscharen in die Knie – achtet allerdings auf Euren Munitionsvorrat.



PS2 Robokumpel Clank ist vielseitig: Mal forscht er ganz auf eigene Faust...



PS2 Später übernimmt Clank kurzzeitig die Kontrolle eines Riesen-Mechs.



PS2 ...mal kommandiert er per Funk einen Stapel Blechdrohnen.

perhelden Captain Quark zu benachrichtigen – nicht ahnend, dass der ganz eigene Interessen hegt...

Zu zweit durch's All

Bei "Ratchet & Clank" von Insomniac (bisher im Genre mit der "Spyro"-Trilogie zu Ruhm gelangt) hüpfen und ballert Ihr Euch mit dem ungleichen Heldenduo über 18 Planeten und Raumstationen. Anders als beim

letzjtjährigen Vorzeige-Jump'n'Run "Jak & Daxter" ist das Geschehen deutlich actionlastiger, außerdem greift Robo Clank im Gegensatz zum damaligen Begleiter Daxter auch selbst ins Geschehen ein.

Meist steuert Ihr allerdings Ratchet: Das hundeähnliche Alien ist ein begabter Hobbytechniker und schleppt stets einen dicken Schraubenschlüssel mit sich rum. Lauern Euch mechanische Bösewichte oder aggressive Monster auf, zieht Ihr ihnen mit dem Werkzeug einen neuen Scheitel, außerdem knackt Ihr so herumliegende Kisten. Beiderlei Zielobjekte hinterlassen nach ihrem verfrühten Exis-

Ulrich Steppberger



Der Abschied von "Spyro" hat Insomniac offensichtlich gut getan: Mit "Ratchet & Clank" legen die Entwickler ein Prachtwerk vor, dass nicht nur die gesammelte Jump'n'Run-Konkurrenz auf der PS2 im Staub stehen lässt. Die opulenten Szenarien strotzen vor grafischer Abwechslung und bleiben trotz zahlloser Details und hoher Sichtweite praktisch immer flüssig. Der abwechslungsreiche Spielablauf ist mit spritzigen Ideen gespickt und wird Euch so schnell nicht langweilig – für anhaltende Motivation sorgen neben den eingestreuten Minispielen die stetig dazukommenden Extras und die Jagd nach genug Geld für die nächste abgedrehte Waffe. Die reizvollen Wummen sind dabei nicht nur witzige Gimmicks, sondern helfen Euch tatsächlich weiter: Für fast jede Knarre gibt es Situationen, in denen sie Euch besonders gut weiter hilft. Ein Lob verdienen außerdem die praktische Karte und der Einsatz von Clank, dessen Abschnitte mit ihren "Oddworld"-Anleihen besonders glänzen. Da stören selbst kleine Kritikpunkte wie manchmal spärlich gestreute Rücksetzpunkte kaum: "Ratchet & Clank" gehört bei jedem PS2-Zocker in die Spielbibliothek.



PS2 Panoramablick: Die meisten Planeten laden zum Staunen ein, denn durch hervorragende Technik bleibt auch bei komplexen Bauten jedes prachttolle Detail erkennbar – lasst Euch nur nicht von Aliens beim Sightseeing überraschen.

tenzende neben Energie und Extramunition meist Schrauben und Muttern – das gängige Zahlungsmittel im "Ratchet & Clank"-Universum. Die Kohle könnt Ihr auch gut brauchen, denn davon kauft Ihr neue Waffen und Ausrüstung: Rund dreißig Gegenstände gehen im Laufe des Abenteurers in Euren Besitz über. Durchschlagskräftige Wummen vom Standardblaster bis zu besonders heftigen Sprengkörpern (eine Auswahl davon wird im Kasten unten näher vorgestellt) gibt's bei einem Händlerring.

Andere nützliche Extras müsst Ihr Euch häufig erst durch die Erfüllung verschiedener Aufträge verdienen: Um z.B. die Sauerstoffmaske für längere Tauchgänge zu ergattern, fordert der Besitzer Euch auf, sein Inselparadies von den Invasoren zu säubern.

Gut gerüstet geht's voran

Ähnlich viel Aufwand erfordern die anderen Hilfsmittel, die Ihr für Euren Trip braucht: Mit einem Elektrodietch knackt Ihr in Knobelsequenzen Schlösser, per Funkhelm kommuni-

ziert Ihr mit hilfsbereiten Kleintieren. Ein Metalldetektor hilft Euch beim Aufspüren verbuddelter Geldschätze, mit dem passenden Schuhwerk grindet Ihr über Schienenstränge oder stolziert kopfüber an magnetischen Stahlstreben zu sonst unerreichbaren Abschnitten.

Genretypisch dürfen natürlich eine Handvoll Minispiele zur Auflockerung des Geschehens nicht fehlen. Mit einem Hoverboard tretet Ihr zum sportlichen Wettkampf auf einer futuristischen Rennstrecke an, auch der Bal-

Waffen-Wunder

Ratchets Wummenarsenal ist beachtlich – hier eine Auswahl der coolen Knaller



Saugstark: Blinx und Luigi werden neidisch.

Saug-Kanone: Mit einem starken Wirbelwind saugt Ihr kleine Monster kurzerhand ein. Bis zu fünf Unholden passen ins Magazin und lassen sich dann zu Geschossen umfunktionieren, die auch gegen dickere Brocken wirken.



Doppelblick: Gummi-Ratchet lenkt ab.

Köder-Handschuh: Dieses neckische Teil ist für eine passive Anwendung gedacht. Um Feinde von Euch abzulenken, setzt Ihr kurzerhand eine aufblasbare Plastiktrappe aus. Zieht diese das Feuer auf sich, habt Ihr freie Hand, die Bösewichte wegzuputzen.

Verspötter: Versteckt sich der Feind hinter einer schwer erreichbaren Deckung, ist das die

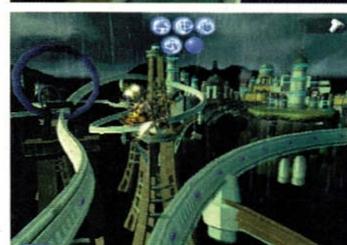
Waffe Eurer Wahl. Die Wumme irritiert Kontrahenten mit lauten Pfiffen und Ättschäfts-Lauten – solchermaßen abgelenkte Halunken werden prompt leichte Beute für Euren Schraubenschlüssel.



Vor der Visibombe ist kein Feind sicher.

Visibomben: Habt Ihr das dicke Geschoss mit seiner hohen Reichweite abgefeuert, lenkt Ihr die Rakete aus der Ego-Perspektive – und das so lange, bis Ihr entweder irgendwo einschlägt oder die Explosion manuell auslöst.

Todes-Handschuh: Damit piesackt Ihr Schurken, ohne selbst Hand anlegen zu müssen. Aktiviert Ihr die technische Spielerei, schlüpft ein Stapel Mini-Droiden aus. Diese stürzen sich selbstständig auf das nächste arglose Objekt in der Umgebung, das sie als feindlich identifizieren.



PS2 Ohne passendes Schuhwerk klappt weder Spaziergänge an Magnetträgern (oben) noch flotte Grinds.

Vintage-Games!

Games für Sammler & Fans

RPGs, 2D-Shooter, Anime, Jump'n Run, Oldies, usw.

Die seltensten Games aus aller Welt!!!

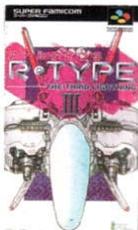


300 Games für Mega-Drive, MCD
300 Games für Atari 2600 & 7800
CBS, Intellivision, Vectrex, u.a.

SUCHLISTEN ERWÜNSCHT!

über 100 seltene S-NES Games!

ANKAUF von: DVDs, X-Box, PS2, GC, und Raritäten! Gerne ganze Sammlung



Das Buch "100 seltene Mega-Drive Module" gibt es bei mir für 15 Euro zu bestellen!



über 200 PC-Engine Games! PC-FX Hardware!



Hunderte Games für Saturn, MS, NEO GEO, DC, PSX,

ANKAUF von ganzen Sammlungen und Systemen

Fordern Sie meine Preisliste an, oder fragen Sie mich gezielt nach den Titeln, die Sie schon seit langem suchen:

Lars Nyerup
04506-694
0172-4118567

www.vintage-games.com



PS2 Flattermann: Ratchet kann zwar nicht fliegen, dafür hilft Clank mit ausbaubaren Rotoren und Düsentriebwerken weiter.



PS2 Fliegende Asse: Auf der Ferieninsel kapert Ihr kurzerhand einen Jet, um die feindlichen Flugwürmer vom Himmel zu pusteln. Anspruchsvoll ist die Ballerei zwar nicht, zumindest aber eine nette Abwechslung.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 1 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2 November
Xbox* keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Insomniac, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

- Pro**
- ✦ fabelhafte Grafik
 - ✦ motivierendes Leveldesign
 - ✦ umfangreiches Waffenarsenal
 - ✦ witzige Minispiele und Aufgaben
 - ✦ praktische Umgebungskarte

Contra Rücksetzpunkte zu weit verstreut

Alternativen:

| | |
|------|----------------------------------------------------------|
| PS2 | Jak and Daxter: The Precursor Legacy (88%, MAN!AC 01/02) |
| Xbox | Ty the Tasmanian Tiger (fest auf Seite 110) |
| NGC | Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02) |

Ratchet & Clank

Playstation 2
Grafik **90%**
Sound **74%**
90% Spielspaß

Optisch brillantes Jump'n'Run mit hohem Actionquotient sowie vielen coolen Ideen und Welten.



PS2 Um Schlösser zu knacken, müsst Ihr die Laser geschickt anordnen.

Irgedanke kommt nicht zu kurz: Mal sitzt Ihr in einem Geschützturm und brennt aus der Ego-Ansicht Feindraumschiffen Laserstrahlen ins Blech, mal schwingt Ihr Euch in das Cockpit eines Gleiters und schießt bei einer Art 3D-"Defender" um Euch. Damit Ihr bei so vielen Aufgaben und Gegenständen den Überblick nicht verliert, könnt Ihr durch bequeme Schnellauswahl Waffen flott wechseln oder jederzeit auf einer praktischen Levelkarte Euren Weg planen.



PS2 Zwischendurch ballert Ihr aus Standkanonen in der Ego-Ansicht.

Euer Roboterkumpel Clank ist nicht nur untätiger Begleiter: Ihr schleppt den kleinen Blechknirch zwar meistens auf Eurem Buckel herum, dank einiger Upgrades erleichtert Euch der Roboter das Leben aber gehörig. Per Rotor- oder Jetantrieb könnt Ihr wesentlich weiter springen und große Höhen sanft hinabgleiten, unter Wasser geht's dank eingebauter Düse deutlich flotter voran.

Klein aber oho!

Führt Euch Euer Abenteurer an Orte, die Ratchet wegen giftigen Gasen

oder mangels atembarer Luft nicht gefahrlos betreten kann, zieht Clank alleine los: Ballern kann Euer kleiner Freund zwar nicht, dafür nennt er eine wirkungsvolle metallene Linke sein Eigen. Spürt Ihr untätige Roboterdrohnen auf, übernehmt Ihr wie Oddworld-Held Abe die Kontrolle über sie: Bis zu zehn der kleinen Helfer kommandiert Ihr mit den Befehlen 'Folge mir', 'Warte hier', 'Greife an' und 'Betrete das hier', um eigentlich unzugängliche Passagen zu öffnen oder übermächtige Gegner zu beseitigen. *us*



Runde 1/3 Zeit: 0:17:20 Platz: 4th

PS2 Das Hoverboard-Rennen ist ganz schön happig: Nur wer den Kurs gut kennt und die Turbostreifen geschickt nutzt, hat eine Siegchance.

THINK YOU KNOW BURNOUT? THINK AGAIN!

BURNOUT²™

POINT OF IMPACT



91%



90%



87%



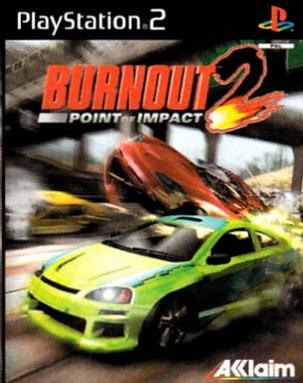
87%



87%



Powered by
www.burn-passion.de



Hol Dir die Bestzeit auf mehr als 30 Strecken mit mehr als 20 Autos



Neue Spielmodi: Heisse Verfolgungsjagden - auch im Multiplayermodus



Genialer Crash for Cash-Modus: Je droller der Crash, umso mehr Cash!



PlayStation 2



Burnout™ 2: Point of Impact © 1998-2002 Criterion Software Limited. All Rights Reserved. Burnout is a Trademark of Criterion Software Limited. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Criterion Games. All Rights Reserved. „PlayStation“ and „PlayStation 2“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergerring 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de

Blinx: The Time Sweeper



XB Fang' mich: Die Bosskämpfe sind meist leichter als die normalen Levels.



XB Hier stand Venedig Pate: Fallt Ihr von den wackligen Schiffchen, schadet Euch zum Glück das flache Kanalwasser nicht.

Der Kater Blinx hat ein gutes Leben: Als Angestellter einer Fabrik, die Zeit für andere Welten herstellt, gehört er zu einer Wächtertruppe, die bei Störungen im Raum-Zeit-Gefüge zum Einsatz kommt. Tritt ein Problem auf, verwandeln sich die Zeitfehler zu Kristallen, die aufgesaugt werden müssen, bevor sie sich in gefährliche Monster verwandeln. Ärger macht nur die Tom-Tom-Bande: Die motorisierten Schweine gehen regelmäßig auf Raubzüge und klauen Zeit, die sie an andere Welten ver-

kaufen. Bei einer dieser Diebestouren geschieht prompt die Katastrophe: Auf Welt B1Q64 geraten die Zeitkristalle außer Kontrolle, die Apokalypse droht. Um ihr Personal zu schützen, ruft die Firma alle Wächter zurück. Nur Samtpfote Blinx gibt nicht auf und stürzt sich als einziger ins Ungemach – schließlich wartet die von den Tom-Toms entführte Prinzessin auf einen Retter.

Als heldenhafter Kater stapft Ihr durch zehn Regionen von B1Q64, die in jeweils drei normale Levels und ei-



XB Dicker Brocken: Dieser durchsichtige Glibberblob verträgt eine Anzahl Schüsse und ist einer der nervigsten Gegner im Spiel.



XB Süße Bedienung, hohe Preise: Je Welt dürft Ihr einen Shop besuchen.

nen Bosskampf aufgeteilt sind. Jeder Abschnitt wird gesäubert, indem Ihr innerhalb von zehn Minuten alle herumwuselnden Monster eliminiert.

Wer saugt, gewinnt

Zu diesem Zweck setzt Ihr Euren 'Time Sweeper' ein: Das wie ein umgeschallter Staubsauger aussehende High-Tech-Gerät wirkt allerdings nicht direkt gegen die Fieslinge. Stattdessen sammelt Ihr damit in der Gegend herumliegenden Unrat auf und schießt diesen auf Knopfdruck wieder heraus. Leider ist Euer Standardmodell nicht sonderlich leistungsstark und kann auch nur eine streng begrenzte Menge Müll vertragen. Zum Glück dürft Ihr zwischen den Levels in einem Zeitshop einkau-

Ulrich Steppberger



Eine tolle Idee macht noch keinen Hit: Das neuartige Zeitelement von "Blinx" hält, was es verspricht. Dank dieser Innovation wird das Genre endlich mal um ein paar frische Rätsel erweitert – gerade die Aufnahme-Möglichkeit sorgt für clevere Kopfnüsse. Leider: haben die Entwickler über diesen Geistesblitz hinaus wenig Geschick an den Tag gelegt. So sorgt nicht nur der nach einem Spieldrittel zu rapide steigende Schwierigkeitsgrad für Frust: Zwar sieht die niedliche Optik trotz lahmem Gegnerdesigns hübsch aus, dafür erzeugt die unsägliche Kamera ständig unübersichtliche Situationen und erfordert permanente Nachjustierung. Das Lauftempo von Blinx ist sehr gemächlich, was angesichts des knappen Zeitlimits (die Uhr hält nicht mal bei aktivierter Pause an!) doppelt nervt. Dazu gesellt sich die schwammige Schusskontrolle und ein Zufallselement, das schon mal zu Sackgassen führt: Wenn Ihr an bestimmten Stellen nicht die richtige Zeitkontrolle besitzt, geht eben nichts mehr. Schade drum, denn so vergibt "Blinx" die Chance, das Jump'n'Run-Genre aufzumischen: Außer Hardcore-Zockern wird der frustrierende Kater wohl leider wenig Freunde gewinnen.



XB Hier geht's nur mit einer Aufnahme weiter: Hüpf mit dem ersten Blinx auf die Wippe und stellt dann für den Katapulteffekt den zweiten auf die andere Seite.



XB Fang' mich: Die Bosskämpfe sind meist leichter als die normalen Levels.

fen und bessere Maschinen sowie größere Kapazitäten erstehen: Das nötige Kapital beschafft Ihr Euch durch das Einsammeln herumliegender Goldsymbole und den schnellen Abschluss eines Abschnitts. Selbst für eingesammelten Schrott gibt's ein paar Groschen.

Harmlose Feinde sind bereits nach einem Treffer außer Gefecht, härtere Kaliber wiederum beweren Euch ebenfalls mit Schrott oder versuchen, Euch in Stachelform zu überrollen – ganz dicke Brocken verdauen rund ein Dutzend Schüsse, bevor sie endlich das Zeitliche segnen. Erledigte Bösewichte zerfallen wieder in die Kristalle, aus denen sie dereinst entstanden, weitere Klunker liegen zum Glück noch unverwandelt in der Gegend herum. Mit den Glitzersteinen lässt sich Blinx' Zeitmanipulationspotenzial wecken: Habt Ihr vier Kristalle eingesammelt, werden diese ausgewertet: Sind drei gleichfarbige dabei,



XB Baumeister Blinx: Die Brücke rechts ist eigentlich eingestürzt, macht aber nichts – setzt ein Zurückpul-Extra ein und schon steht sie wieder für kurze Zeit.

sackt Ihr das entsprechende Zeitkommando ein. Habt Ihr gar vier identische Elemente gefunden, gibt's die doppelte Belohnung.

Mit Hilfe der Zeitbefehle könnt Ihr jederzeit den Ablauf des Levels für eine kurze Weile beeinflussen: Pause friert die Szenerie (außer Euch) ein und eignet sich für knifflige Situationen, in denen Ihr z.B. aus der Umzingelung durch Feinde entkommen wollt. Ähnlich nützlich ist die Zeitlupe, die das Geschehen rund um Blinx verlangsamt. Schnelles Vorspulen wiederum sorgt zwar für Hektik,

macht Euch aber unverwundbar – besonders nützlich, wenn die Zeit drängt und das Ziel noch nicht in Sicht ist.

Die vierte Dimension

Die mächtigsten Manöver sind Zurückspulen und Aufnahme. Ersteres stellt frühere Zustände her: Ist etwa vor Euch eine Brücke eingestürzt, baut sich diese kurzerhand auf Knopfdruck wieder auf und Ihr könnt Euren Weg ungehindert fortsetzen. Gewöhnungsbedürftig, aber effektiv ist die Record-Funktion: Im ersten Durch-



XB Gelegentlich fordert Euch ein Tom-Tom-Schurke zum Duell auf.

gang steuert Ihr ganz normal Blinx und führt eine Aktion aus, danach geht's wieder vom Zeitpunkt des Kommandoensatzes los. Nun agiert Ihr gleichzeitig mit Eurem aufgezeichneten Blinx. Dank dieser Methode könnt Ihr z.B. zwei Schalter gleichzeitig bedienen oder Euch selbst mit einer Wippe über Abgründe katapultieren: Nehmt dazu den Sprung auf's eine Ende des Bretts auf und stellt Euch danach auf die andere Seite, um bei der folgenden Wiedergabe von Eurem vorherigen Ich hochgeschleudert zu werden. us



XB In den Kavernen müsst Ihr Euch besonders konzentrieren, denn bei den ständigen Lichtspielereien an Boden und Wänden übersieht Ihr nahende Feinde noch leichter als sonst.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 1 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating 6

Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Artoon, Japan
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

- Pro**
- Zeitkontrolle sehr originell
 - ansehnliche Pastell-Optik
- Contra**
- wird sehr schnell sehr schwer
 - ausgesprochen nervige Kameraführung
 - Blinx träge und ungenau zu steuern
 - teilweise hohes Zufallselement

Alternativen:

PS2 Ratchet & Clank (Test ab Seite 66)
Xbox Ty the Tasmanian Tiger (Test ab Seite 110)
NGC Super Mario Sunshine (93%, MANIAC 11/02)

Blinx: The Time Sweeper

Xbox

Grafik **77%**
Sound **64%**

71%
Spielspaß

Innovatives 3D-Jump'n'Run, das mit einer Reihe Macken und hoher Schwierigkeit frustriert.

Quantum Redshift



XB Der Looping ist eine der wenigen spektakulären Pistenkonstruktionen.



XB Vorzeige-Effekt: Seid Ihr im Regen unterwegs oder taucht in Seen und Flüsse ein, perlen Tropfen im Fahrtwind von der Kameralinse ab.



XB Ob zu zweit oder zu viert, der Splitscreen bleibt immer gut spielbar.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|-----------------|---------------|--------------|
| Am Einzelsystem | | 4 |
| Via Linkkabel | | - |
| Online | | - |
| System | PS2 XB NGC | |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D multilinguale Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Flight-Stick
- Lightgun
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Curly Monsters, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

- Pro**
- coole und fehlerlose Grafik
 - Temporausch in späteren Levels
 - viele Charaktere freispielfähig
- Contra**
- Streckenführung meist unspektakulär
 - dröger Original-Soundtrack
 - in hohen Levels zu viel Waffeneinsatz

Alternativen:

| | |
|------|-------------------------------------------|
| PS2 | Wipeout Fusion (82%, MANIAC 03/02) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | XG3: Extreme-G Racing (84%, MANIAC 06/02) |

Quantum Redshift

Xbox Grafik **85%** Sound **74%** **80%** Spielspaß

Mächtig schnelle Zukunftsraserer mit starker Optik, aber dezent faden Kursen und fiesen Gegnern.

Der Zukunftsraser "Wipeout" ist bekanntlich eine Sony-exklusive Entwicklung, und vom Acclaim-Sortiment macht sich ausgerechnet "XG3" auf der Xbox rar. Um den daraus resultierenden Mangel an futuristischen High-Speed-Rennspielen zu lindern, gab folgerichtig Microsoft selbst einen entsprechenden Genrevertreter in Auftrag – herausgekommen ist dabei Curly Monsters' "Quantum Redshift".

Im Jahr 2012 haben Schumi & Co. endgültig ausgedient, Profiraser setzen inzwischen nicht mehr auf Bo-



XB Darf nicht fehlen: Auch der schicke Asphaltteffekt findet Verwendung.



XB Im Visier: Der rote Kreis markiert ein Ziel für Eure Fernlenkraketen.

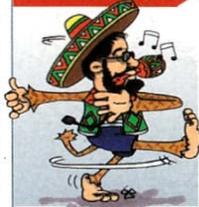
denkontakt, sondern sausen mit aufgemotzten Schwebegleitern über die Rennstrecken. Als einer von 16 Teilnehmern (von denen Ihr die Hälfte erst durch Kopf-an-Kopf-Duelle in den Meisterschaften freischaltet) klemmt Ihr Euch hinter den Steuerknüppel und ringt mit fünf Kontrahenten um den Sieg – wer nicht als Erster durchs Ziel geht, scheidet aus.

Bremsen verboten

Insgesamt neun Pisten durch Gebirge, Wälder oder Industriekomplexe warten darauf, von Euch bezwungen zu werden. Jeder Pilot ist auf seiner Heimstrecke besonders stark und hat sein Vehikel speziell dafür ausgerichtet: Mal sind Gleiter auf Asphaltuntergrund besonders stark, andere Flitzer haben dagegen auf Wasser Vorteile. Außerdem werden alle Teilnehmer von Erzrivalen gepiesackt, die Euch gerne besonders hart und penetrant attackieren.

Wie es sich für einen Zukunftsraser gehört, habt Ihr natürlich technische Extras an Bord: Der knappe Turbovorrat wird nach jeder absolvierten Runde frisch aufgefüllt, Munition für kurzzeitig aktivierbare Schutzschilde und die beiden Waffengattungen (Standard und die effektiveren Fernlenkgeschosse) erhaltet Ihr durch das Aufsammeln farbiger Symbole auf der Piste. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad steigt nicht nur das Tempo heftig an, auch die Kontrahenten werden aggressiver und tödlicher. Damit Ihr dafür gerüstet seid, bekommt Ihr nach jedem Lauf Preisgelder, die sich aus der Platzierung und den ausgeführten Aktionen während des Rennens wie erfolgreiche Attacken oder hohe Sprünge errechnen. Davon leistet Ihr Euch kräftigere Wummen, stärkere Schilde, mehr Turbo- und Energievorräte, ohne die Ihr sonst bald keine Siegchance mehr hättet... us

Ulrich Steppberger



Keine Frage, "Quantum Redshift" bricht auf der Xbox derzeit jeden Geschwindigkeitsrekord: Erfreulicherweise hält die Grafik mit ihrer immer konstanten Bildrate (die auch bei Splitscreen-Rennen stabil bleibt), schicken Wettereffekten und detaillierten Texturen mit und macht das Spektakel zu einem optischen Genuss – lediglich über das Design der Gleiter mag man streiten, technisch passt jedenfalls alles. Leider fehlt's aber in anderen Bereichen zum ganz großen Hit: Bis auf einige Ausnahmen ist die Kursführung nüchtern ausgefallen, spektakuläre Passagen sind selten zu finden. Die angekündigte Interaktion zwischen den Gegnern beschränkt sich auf uninspirierte Dialogschnipsel und beschert Euch lediglich einen besonders fiesen Kontrahenten – was aber in höheren Levels sowieso schon egal ist: Dort kommt auch das eigentlich gut durchdachte Waffensystem kaum noch zur Geltung, da Ihr praktisch nur noch auf der Jagd nach neuen Schutzschilden seid, um eine Überlebenschance zu haben – der geplante Einsatz ist kaum noch möglich. So bleibt "Quantum Redshift" ein cooler Temporausch, dem etwas mehr Feinschliff gut getan hätte.

I BELIEVE I CAN FLY



MX SUPERFLY

FEATURING RICHY CARMICHAEL

Die ultimative Kombination aus...



Motocross



Supercross



Freestyle

www.mxsuperfly.com



Februar 2003

PlayStation 2



© 2002 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. THQ, the THQ logo and the MX Superfly logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2002 NINTENDO.

Twin Caliber

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max. 2
Am Einzelsystem
Via Linkkabel
Online

Entwickler: Rage Warrington, UK
Hersteller: Rage
www.rage.com

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Highend-Unterstützung:
 Lenkrad Maus 16:9 Surround
 Lightgun Keyboard 60Hz DTS

Veröffentlichung:
 PS2 November
 Xbox 2. Quartal 2003
 NGC 2. Quartal 2003

Alternativen:
PS2 7 Blades (60%, MANIAC 08/01)
Xbox Hunter: The Reckoning (74%, MANIAC 08/02)
NGC keine erhältlich

Playstation 2

Grafik **63%** **41%** Spielspaß
 Sound **55%**

Heftige Brutalo-Metzelei mit interessanter Steuerung, aber eintönig und chaotisch.



PS2 Mensch gegen Maschine - nicht mal die Technik lässt Euch in Frieden.

Im Redneck-Kaff Sweet Liberty bricht die Hölle los und beschert dem Städtchen bergeweise Zombies und andere garstige Untote. Lediglich der Sheriff und ein Häftling bleiben übrig und schließen sich notgedrungen zusammen, um sich den Weg in die Freiheit zu erbittern. Ihr übernehmt die Rollen der beiden unfreiwilligen Helden (spielt Ihr alleine, wird Euer Kumpan vom Computer gesteuert), die sich automatisch durch die 24 Horrorszenerien bewegen: Ihr steuert lediglich die beiden

Arme und feuert die Waffen ab. Per Joypad-Sticks visiert Ihr mit Hilfe einer eingezeichneten Schusslinie die Feinde an und haltet mit neun verschiedenen, wirkungsvollen Wummen gnadenlos drauf. Je genauer und durchschlagskräftiger Ihr agiert, desto mehr Punkte gibt's. Trefft Ihr dagegen Euren Kumpanen, drohen saftige Abzüge. Zum Glück lässt sich dieses Hindernis ab- und andere Hilfen dafür anwählen: Automatisches Nachladen und Gleichschaltung der Wummen, die dann mit nur einem Knüppel kontrolliert werden, erleichtern Euch das Leben. us



Ulrich Steppberger

Wo gehobelt wird, da fallen Späne: "Twin Caliber" muss im Kampf um den Titel des am unnützigst überzogen Brutalo-Spiels so schnell keine Konkurrenz fürchten - selbst in der entschärften deutschen Fassung fließt mehr als genug Blut. Leider steckt hinter der Gewaltorgie ansonsten nicht viel: Die unabhängige Knarrensteuerung ist zwar originell, aber im hektischen Zombiesturm arg unhandlich. Ständig verhaspelt Ihr Euch beim Zielen und knallt deshalb wild durch die Gegend und auf Euren Kollegen. Besser geht's mit der vereinfachten Lenkvariante, was prompt die ganze Idee ad absurdum führt. Dazu kommt noch die mäßige Düsteroptik, in der Ihr regelmäßig Feinde überseht, und die fehlende Abwechslung im monotonen Ablauf - nur was für ganz abgebrühte Knaller.



PS2 Kein Umweg nötig: Auf dem Friedhof sind die Zombies gut aufgehoben.



PS2 Wie lustig: Die beiden Helden prollen sich laufend mit Sprüchen an.

Auto Modellista

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max. 1
Am Einzelsystem
Via Linkkabel
Online

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Highend-Unterstützung:
 Lenkrad Maus 16:9 Surround
 Lightgun Keyboard 60Hz DTS

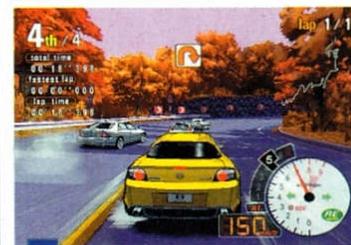
Veröffentlichung:
 PS2 Dezember
 Xbox keine Umsetzung geplant
 NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Gran Turismo 3 A-spec (92%, MANIAC 09/01)
Xbox Project Gotham Racing (90%, MANIAC 04/02)
NGC keine erhältlich

Playstation 2

Grafik **73%** **70%** Spielspaß
 Sound **59%**

Optisch schickes Autorennen mit viel Setup-Schnickschnack, aber zu geringer Strecken-Auswahl.



PS2 Die Bergstrecken fordern Euer Fahrkönnen am meisten heraus.

Capcoms Cel-Shading-Raserei "Auto Modellista" kommt überraschend flott doch noch dieses Jahr nach Europa. Allerdings wurde für die frühe Veröffentlichung mangels genauerer Pläne von Sony die Online-Option komplett aus dem Programm gekippt - PAL-Gasfüße rasen also nicht im Internet. Die sechs Strecken von "Auto Modellista" decken ein ordentliches Kurspektrum ab: Neben dem von der Formel 1 her bekannten Suzuka braust Ihr durch die (für das Rennen extra abgesperrten) Innenstädte von Tokio und Osaka oder brettert zwei Bergtappen hinauf bzw. hinab.



PS2 Das alte Lied: Im Splitscreen gibt's keine CPU-Konkurrenten.

Neben der Einzelraserei solo oder via Splitscreen gegen einen Kumpel betätigt Ihr Euch im umfassenden Karriere-Modus: Um den Einstieg zu erleichtern, ist Eure Werkstatt von Beginn an mit zahllosen Tuning-Teilen für die Autos diverser namhafter japanischer Hersteller ausgerüstet. Wer

Ulrich Steppberger



Die Designer von Capcom hatten scheinbar mehr Interesse am Grafikeffekt als am Spiel dahinter: Das Cel-Shading gibt den Autos und den stellenweise detailarmen Pisten einen durchaus gelungenen Look. Allerdings habt Ihr Euch daran bald sattgesehen, zumal ein halbes Dutzend Strecken reichlich dürftig ist. Die Vehikel lenken sich ordentlich, ohne die Fahrphysik des Vorbilds "Gran Turismo 3" annähernd zu erreichen. Gleiches gilt für den Karriere-Modus, der wenig Anreiz gibt, sich neue Teile durch Siege zu ergattern: Zu viel ist von Beginn an wählbar oder lässt sich dank automatischem Setup komplett ignorieren. Die gekippte Internet-Option lässt sich mangels Nutzbarkeit verschmerzen. "Auto Modellista" ist okay, aber auf der PS2 gibt's genug bessere Rennspiele.



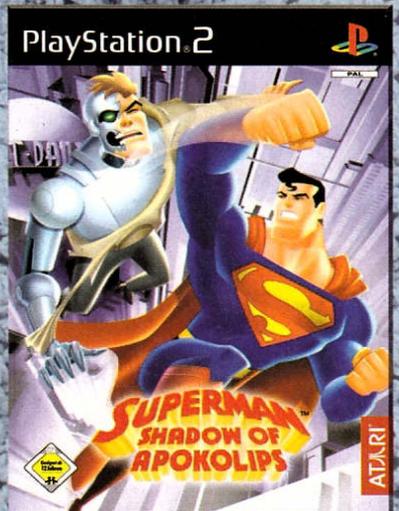
PS2 Übung benötigt: Der Editor überrollt Euch mit seinem konfusem Menü.

allerdings keine Lust auf die Tüftelei hat, lässt kurzerhand den Computer das ideale Setup für sich erstellen. Danach geht's bei Rennen in mehreren Schwierigkeitsstufen um Siege, die Euch neue Teile und Krimskrums zur Verschönerung Eurer Zentrale bringen. Kreative Naturen speichern nach einem Rennen die Wiederholung und peppen diese im Editor mit einem Stapel an Spezialeffekten und rasanten Schnitten auf. us



ACHTUNG: Deine Superkräfte bleiben nicht für immer!

Denke daran: Du kannst nicht fliegen, du bist nicht stärker als eine Lokomotive und auch nicht schneller als eine Kugel. Jenseits deiner Konsole hast du keine Chance deine Superkräfte zu benutzen. Jeder Versuch wird unweigerlich mit gebrochenen Beinen, Armen, Fingern oder Rippen enden. Nutze deine Superkräfte, aber nur auf der PlayStation®2 mit Superman Shadow of Apokolips.



PlayStation 2



Superman: Shadow of Apokolips video game © 2002 DC Comics and Infogrames. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe S.A. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All trademarks are the property of their respective owners. DC Bullet logo, SUPERMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. WBIE LOGO: (TM) and © Warner Bros. (s02)

Rocky

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. | |
|---------|-----------------|--------------|--------|
| | Am Einzelsystem | 16 | 16 |
| | Via Linkkabel | - | - |
| | Online | - | - |
| | System | PS2 | XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus Lightgun
 Keyboard

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround 60Hz DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick Lightgun
 Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:
 16:9 Dolby Digital 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Rage Newcastle, England
Hersteller: Rage
Website: www.rage.com

- Pro**
- forderne CPU-Intelligenz
 - K.O.-Turnier für bis zu 16 Spieler
 - motivierende Minispiele
 - hoher Kultfaktor
- Contra**
- mittelpträgliche Synchronisation
 - billige Rendersequenzen

Alternativen:

| | |
|------|-----------------------------------------|
| PS2 | Knockout Kings 2002 (75%, MAN!AC 04/01) |
| Xbox | Knockout Kings 2002 (75%, MAN!AC 05/02) |
| NGC | keine erhältlich |

Rocky

Playstation 2

Grafik 78%
Sound 76%
81% Spielspaß

Xbox

Grafik 79%
Sound 76%
81% Spielspaß

Taktisch angehauchtes Arcade-Boxen mit packendem Karriere-Modus – Faustkämpfer greifen zu.



PS2 Blutsport: Jeder harte Treffer hinterlässt sichtbare Schwellungen.

1976 gelang Sylvester Stallone mit dem Streifen "Rocky" der große Durchbruch. Vier Filme folgten und die Saga um den Boxer aus der Unterschicht erreichte schnell Kultstatus. Dank Rage dürft Ihr die amerikanische Erfolgsstory jetzt komplett nachspielen. Ihr beginnt als junger, aufstrebender Rocky Balboa, der als Außenseiter gegen den Weltmeister Apollo Creed antritt.

Vom Tellerwäscher zum...

Was die Filme nur angedeutet haben, dürft Ihr ausführlich miterleben: Denn Rocky hat vor den eigentlichen Titelfkämpfen noch eine ganze Reihe weniger wichtige Austragungen zu bestreiten. So tretet Ihr im Verlauf Eurer Karriere gegen knapp 50 Boxer an, die alle über unterschiedliche Stärken und Schwächen verfügen. Mal müsst Ihr mehr an die Weichteile gehen, mal nutzt Ihr die schlechte linke Deckung des Gegenübers aus. Gelingen Euch mehrere Treffer gleichzeitig, beginnt Euer Herausforderer kurz zu taumeln – Zeit für einen besonders harten Schlag! Habt Ihr selbst zu kräftig auf die Mütze bekommen, müsst Ihr Euch durch beherztes Tastengehämere vor dem K.O. retten. Ähnlich fingerbelastende Anstrengung wird Euch auch in der Kampfvorbereitung abverlangt: Zwei Trai-



XB Buuh! Zeigt Ihr zu wenig Einsatz, wirft das Publikum Flaschen.



PS2 Austeilen, einteilen: Der blaue Balken symbolisiert Eure momentane Schlagkraft, die darüberliegende Leiste zeigt wieviel Ihr noch einstecken könnt.

ningseinheiten dürfen genutzt werden, um fünf Attribute wie Kondition, Entschlossenheit oder Stärke auf Vordermann zu bringen. In Minispielen verausgabt Ihr Euch beim Situp-Training oder zeigt Kombinationen an der Rinderhälfte im Kühlhaus ("Rocky 1"). Je nachdem wie Ihr abschneidet, erhaltet Ihr zwischen einem und zehn Attributspunkten. Wer auf der sicheren Seite trainieren will, überlässt die Ackerei der CPU und sichert sich so fünf Zähler.

Zur weiteren Verfeinerung der Technik verlasst Ihr den Karriere-Modus und geht ins Sparring. Nur dort können sich Neulinge gefahrlos mit der Steuerung vertraut machen und eigene Kombinationen ausarbeiten. Über die Action-Buttons lasst Ihr die linke und rechte Faust gen Kopf oder Kör-

per fliegen. Für fiese Schwinger drückt Ihr zusätzlich auf dem Digi-Pad nach oben oder unten. Die legendären Rocky-Uppercuts aktiviert Ihr schließlich in Kombination mit der rechten Schultertaste. Solltet Ihr doch mal übel in die Ecke gedrängt werden, schützt Ihr Euch per Taste vor dem frühen Knockout. Nur wer alle Techniken zur Perfektion führt, wird es zum finalen Kampf gegen Tommy Gun schaffen.

Auf dem Weg dorthin schaltet Ihr Boxer für den Einzelkampf frei: Hier dürft Ihr auch einen Kumpel zum Duell fordern. Party-Laune kommt beim freischaltbaren 'K.O.-Turnier' auf: Mit bis zu 15 Freunden nehmt Ihr an einem Wettbewerb im Knockout-Verfahren teil – überzählige Kombattanten übernimmt die CPU. sb



PS2 Als Rocky absolviert Ihr Trainingseinheiten in Form von Minispielen (links), außerhalb des Movie-Modus' dürft Ihr nur im Sparring an der Technik feilen (rechts).



Simon Biedermann

Rage beweist mit "Rocky", dass Lizenz-Versoftungen nicht automatisch ein Fall für den Videospiele-Friedhof sind: In fast jeder Hinsicht zeigt sich, wie sehr man um eine lebendige Umsetzung der Thematik bemüht war. Boxer-Modelle und -Animationen stehen der kultigen Filmvorlage in nichts nach. Euren Gegner bringt Ihr per Uppercut genauso übertrieben aus dem Gleichgewicht, wie es die Kino-Vorlage zeigt. Solche Prügeleien haben zwar wenig mit realen Fights zu tun, dennoch ist taktisches Vorgehen unbedingt nötig, um die schwereren CPU-Kontrahenten auf die Matte zu schicken – dank ausreichender Schlagpalette wird Euch dabei garantiert nicht langweilig. Die auf Reaktion ausgelegten Minispiele bringen Euch zwischendurch die passende Abwechslung: Schon seit Heimcomputer-Zeiten hat sich kein Hersteller mehr getraut, ein derart spaßiges und ausgefeiltes Trainingssystem einzubauen. Leider schmälern billige Synchro und Rendersequenzen in niedriger Auflösung den Kultfaktor zeitweise erheblich. Für virtuelle Boxer mit nicht allzu großen Realismus-Ansprüchen und "Rocky"-Faible auf jeden Fall empfehlenswert!

WWE Wrestlemania X8



NGC Beim 'Hell in a Cell'-Match versperrt ein Käfig alle Fluchtwege.



NGC Mehr als vier Kämpfer zugleich sind beim 'Royal Rumble' nicht möglich.

Das Highlight jedes WWE-Wrestlingjahres ist der im März stattfindende "Wrestlemania"-Pay-per-View – die achtzehnte Austragung (deshalb auch "X8") dient zwar als Namenspatrone für das neue Gamecube-Gerangel, die Veranstaltung selbst spielt Ihr allerdings nicht nach. Zum Trost stehen über 40 Superstars für andere Matches parat: Im Gegensatz zum Xbox-Kollegen tummeln sich hier auch frischere Athleten wie z.B. 'RVD' Rob van Dam oder die 'nWo'-Fraktion Hogan, Nash und Hall

(auch wenn letzterer bereits wieder Vergangenheit ist). Auf einen vernünftigen Karriere-Modus müsst Ihr zwar verzichten, dafür stehen für Einzelduelle fast alle er-

denklichen Matchvarianten zur Wahl, die das Kämpferherz begehrt: Novizen kloppen sich bei normalen One-on-Ones oder im Tag-Team warm, Veteranen wenden sich härterer Kost wie Käfig-, Table- oder Hardcore-Matches zu und versuchen sich im Royal Rumble – allerdings tummeln sich maximal vier Muskelberge im Ring. Alternativ geht Ihr auf Titeljagd, indem Ihr Euch durch eine Reihe von Konkurrenten prügelt und in der Rangliste aufsteigt. Kreative Köpfe basteln sich im Editor einen eigenen Recken, mit dem Ihr um bis zu 40 Gürtel kämpft. us

Ulrich Steppberger



Mehr Power, weniger dahinter: Wieso das Yuke's-Team, das auf Sony-Konsolen mit der feinen "Smackdown"-Serie glänzt, beim Gamecube-Debut nicht ebenfalls das volle Programm liefert, ist mir ein Rätsel. Die Handschrift des Entwicklers wird deutlich, sobald Ihr den Ring betretet: Die ordentlich gestalteten Charaktere (sieht man von den Haaren ab) bewegen sich zwar etwas hüftsteif, zeigen aber gut animierte Würfe und Aktionen. Die gewohnte Steuerung erleichtert Euch den Einsteig ins Geschehen und gefällt besser als die des Xbox-Konkurrenten "Raw". Enttäuschend und der Langzeitmotivation wenig förderlich ist das Fehlen eines Karriere-Modus sowie der laue 'Royal Rumble' – so bleibt's eine urige Klapperei, der es trotz vieler Athleten an Umfang mangelt.

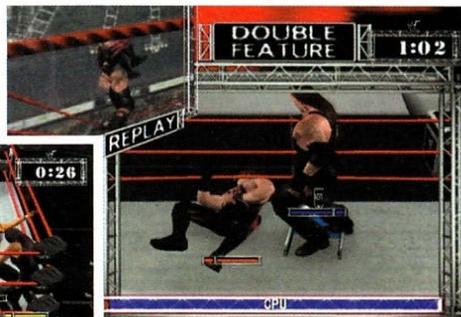
WWE Raw



XB Im Editor wählt Ihr Aussehen, Move-Listen und Einmarscherzeremonien.



XB Catfight: Die "Raw"-Damenriege ist hier vollzählig versammelt.



XB Schicker Gag: Besondere Moves werden im Double Feature wiederholt.

Was lange währt, kommt doch noch raus: Amerikanische Wrestling-Anfänger durften die WWE-Fleischberge bereits letztes Jahr aufeinander hetzen, europäische Xbox-Besitzer sind erst jetzt dran. Entsprechend blieben jüngere Änderungen im Kämpfer-Line-Up unberücksichtigt: Vertreter der übernommenen WCW sucht Ihr vergeblich, dafür ist der vor kurzem geschasste 'Stone Cold' Steve Austin noch mit von der Partie. Den Originalprügeleien entsprechend stehen je nach gewähltem Match-Modus zwei bis vier Muskelprotze im Ring und versuchen, sich gegenseitig auf die Matte zu legen.

Meistens geht Ihr mit bloßen Händen aufeinander los, bei 'Hardcore'-Duelen ist wiederum der Einsatz von Waffen wie Stühlen, Leitern und anderen Schlagobjekten erlaubt. Neben Einzelkämpfen und einem 'King of the Ring'-Turnier macht Ihr Euch auf die Jagd nach Titeln: Dafür müsst Ihr Euch

mit einer stattlichen Kämpferzahl prügeln, um am Ende den Gürtel in Händen zu halten – auf Wunsch mit einem Eigenbau-Wrestler aus dem umfangreichen Editor.

Für WWE-Fans besonders ergiebig ist das Museum: Hier könnt Ihr zu jedem der über 50 Superstars dessen biographische Daten abrufen und die originalen Auftrittsvideos bewundern. us

Ulrich Steppberger



Das Auge wird bei "WWE Raw" wohl gestimmt, denn das Geschehen im und rund um den Ring ist grafisch prima gelungen: Die Kämpfermodelle sehen so gut wie nie aus, auch die Animationen passen. Lediglich das Clipping bei praktisch allen Aktionen fällt unangenehm auf. Leider haben die Entwickler über die Optik hinaus vergessen, für entsprechendes Spielfutter zu sorgen: Die vorhandenen Match-Varianten sind bis auf den Hardcore-Modus reichlich bieder, eine Karriere oder der spaßige 'Royal Rumble' fehlen komplett. Dazu kommen weitere Probleme wie eine teils unhandliche Steuerung sowie die Lethargie der Kämpfer, die arg gemächlich durch die Ring schleichen. Für den ersten Anlauf ist's trotzdem nicht schlecht, WWE-Anhänger sollten ein Probe-Match wagen.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| | |
|----------------------------|---------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 4 | Yuke's, Japan |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | THQ |
| | www.thq.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Bildschirmtex

Spezielle Peripherie: Lenkrad GBA-Link Keyboard Card-e-Read

Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

| | |
|------|--------------------------------------------------|
| PS2 | WWE Smackdown: Just Bring It (85%, MAN!AC 01/02) |
| Xbox | WWE Raw (Test siehe unten) |
| NGC | Legends of Wrestling (69%, MAN!AC 08/02) |

Gamecube

Grafik 72 %
Sound 61 %

71% Spielspaß

Gutes Wrestling mit vielen Kämpfern und Matchvarianten, mangels Karriere aber ohne Tiefgang.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| | |
|----------------------------|---------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 4 | Anchor, Japan |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | THQ |
| | www.thq.de |

USK-Rating Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtex

Spezielle Peripherie: Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb

Highend-Unterstützung: 16:9 Dolby Digital 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|--------------------------------------------------|
| PS2 | WWE Smackdown: Just Bring It (85%, MAN!AC 01/02) |
| Xbox | UFC Tapout (70%, MAN!AC 05/02) |
| NGC | WWE Wrestlemania X8 (Test siehe oben) |

Xbox

Grafik 75 %
Sound 66 %

70% Spielspaß

Optisch schickes Wrestling-Spektakel, das an mangelnder Vielfalt und trägem Ablauf leidet.



Colin McRae Rally 3



XB Nichts für Bleifüße: In England braust Ihr mehrmals durch den Wald.



PS2 Saubere Energie in Schweden: Die Windräder sind übrigens animiert!



PS2 Immer gern gesehen: Fehlzündungen während des Schaltens.



XB Was hast du unter der Haube? Nach einigen Frontalkollisionen verselbstständigt sich das Motorblech und fliegt in hohem Bogen davon.



PS2 Äußerst gelungen: Die Helmkamera-Perspektive vermittelt vor allem bei Regen ein eindrucksvolles und realistisches Spielgefühl.

Die Sony-Exklusivität ist zur Freude vieler Offroad-Fans vorbei: Die lebende Rallye-Legende Colin McRae geht in seinem dritten virtuellen Rennausflug auf allen Konsolen an den Start – die PS2- und die Xbox-Fassung stehen bereits in den Läden, die Gamecube-Umsetzung folgt Anfang nächsten Jahres.

Back to the Roots

In "Colin McRae 3" kehren die englischen Entwickler zurück zu ihren Wurzeln: Durftet Ihr im 'Arcade'-Modus

des zweiten Teils noch fröhlich im sechsköpfigen Fahrerfeld rempeln und drängeln, so seid Ihr jetzt nur noch alleine auf weiter Flur unterwegs. In zwei Spielmodi ('Wertungsprüfungen' und 'Meisterschaft') kämpft Ihr in insgesamt acht Ländern mit je sieben Strecken um Bestzeiten. In ersterer Variante bestimmt Ihr, mit welchem Rallye-Boliden Ihr auf welchem Kurs auf Rekordjagd geht – wahlweise auch mit einem (PS2) oder drei (Xbox) menschlichen Kontrahenten. Im Meisterschafts-Modus schlüpft Ihr dagegen in die Haut des namensgebenden Piloten: Je nach Schwierigkeitsgrad müsst Ihr hier sechs ausgewählte Länder mit je sieben Wertungsprüfungen bereisen und mit Colin McRaes aktuellem Flitzer – einem Ford Focus – das Gegnerfeld auf die Plätze verweisen. Seid Ihr am Ende aller Etappen an

erster Stelle, gibt's auf dem Treppchen nicht nur die obligatorische Sektdusche und ein Küsschen von einem hübschen Polygon-Mädel, Ihr erntet darüber hinaus satte 20 Zähler für die Meisterschaftswertung und mitunter sogar Goodies fürs Auto (u.a. neue Reifen sowie verbesserte Bremsen) oder zusätzliche Wagen. Haltet Ihr die Pole Position bis zum Ende einer kompletten Saison, winkt der Aufstieg in eine schwierigere Klasse sowie eine getunte Version Eures Ford Focus.

3 links über Hügelpuppe

Um die happigen Wertungsprüfungen ohne Blessuren oder unschöne Kratzer im Lack zu meistern, steht Euch mit Nicky Grist ein auskunftsfreudiger Co-Pilot zur Seite. Während des gesamten Rennens erhaltet Ihr so via Icon-Einblendung und gesprochenem



PS2 Die Fangzäune rechts knicken bei Berührung wie Streichhölzer.



PS2 Gib Gummi: Auf Asphalt erlebt Ihr den Geschwindigkeitskick.



PS2 Erspielte Bonus-Items dürft Ihr im Wartungsbereich montieren.



XB Zeit für eine Wäsche: Flussdurchfahrten säubern die dreckige Karosse.

Kommentar detaillierte Informationen zum Streckenverlauf: '6 rechts' bedeutet dabei eine leichte Rechtskurve, die Ihr in der Regel ohne Bremseneinsatz und mit Vollgas bewältigt. Bei '2 links' heißt es dagegen voll in die Eisen steigen, schließlich müsst Ihr eine sehr enge Linksbiegung meistern – nur eine Haarnadelkurve erfordert einen kräftigeren Einsatz der Bremse.

Doch Nicky Grist hat weitaus mehr zu verkünden als anstehende Kurven: Euer Co-Pilot warnt Euch u.a. vor extremen Kuppen, die bei zu schneller Überfahrt Euer Auto abheben lassen – der harte Aufprall beschädigt nicht nur die Federung, ein unachtsamer Lenker in der Luft katapultiert Euch zudem beim erneuten Bodenkontakt gnadenlos von der Piste. Achtet also penibel auf die Kommentare Eures Beifahrers, die vor allem bei schlechter Sicht Gold wert sind.

Landet Ihr trotz aller Vorsicht im Graben oder am nächsten Baum, verbeult sich Euer aus über 14.000 Vierecken bestehender Wagen äußerst effektiv. Bei weiteren Kollisionen kann es durchaus passieren, dass Ihr Stoßstange, Motorhaube oder Türen verliert. Verheerender sind allerdings nicht sichtbare Schäden an Motor, Ge-

| DER GROSSE OFFROAD-VERGLEICH | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Colin McRae Rally 3 | V-Rally 3 | RalliSport Challenge | Pro Rally 2002 |
| PS2, Xbox | PS2 | Xbox | Gamecube |
| | | | |
| Test in MAN!AC: 12/2002 (89%) | Test in MAN!AC: 07/2002 (82%) | Test in MAN!AC: 4/2002 (85%) | Test in MAN!AC: 12/2002 (78%) |
| Features: | | | |
| Strecken: 56 | Strecken: 24 | Strecken: 48 | Strecken: 48 |
| Anzahl Autos: 8+ | Anzahl Autos: 16+ | Anzahl Autos: 29 | Anzahl Autos: 20 |
| Auto-Werkstatt: Ja | Auto-Werkstatt: Ja | Auto-Werkstatt: Nein | Auto-Werkstatt: Ja |
| 'Echter' Rallye-Modus: Ja | 'Echter' Rallye-Modus: Ja | 'Echter' Rallye-Modus: Ja | 'Echter' Rallye-Modus: Ja |
| Arcade-Modus: Nein | Arcade-Modus: Nein | Arcade-Modus: Ja | Arcade-Modus: Ja |
| Streckeneditor: Nein | Streckeneditor: Nein | Streckeneditor: Nein | Streckeneditor: Nein |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ |
| Mehrspieler | | | |
| Splitscreen: PS2: Ja (2), Xbox: Ja (4) | Splitscreen: Nein, man fährt abwechselnd | Splitscreen: Ja (4) | Splitscreen: Ja (2) |
| Grafikeindruck: PS2: Meist flüssig Xbox: Rucklig | Grafikeindruck: Flüssig | Grafikeindruck: Flüssig | Grafikeindruck: Flüssig |
| Link-Modus: Nein | Link-Modus: Nein | Link-Modus: Nein | Link-Modus: Nein |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ |
| Technik | | | |
| Konstante Bildrate: Ja | Konstante Bildrate: Nein | Konstante Bildrate: Ja | Konstante Bildrate: Ja |
| Pop-Up erkennbar: PS2: Ja, häufig Xbox: Ja, häufig | Pop-Up erkennbar: Ja, selten | Pop-Up erkennbar: Nein | Pop-Up erkennbar: Nein |
| Geschwindigkeit: Hoch | Geschwindigkeit: Hoch | Geschwindigkeit: Hoch | Geschwindigkeit: Mittel bis hoch |
| Beifahrer-Kommentar: Sehr detailliert | Beifahrer-Kommentar: Detailliert | Beifahrer-Kommentar: Sehr detailliert | Beifahrer-Kommentar: Sehr detailliert |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ |
| Steuerung | | | |
| Digital-Steuerung: Sehr gut | Digital-Steuerung: Gut | Digital-Steuerung: Gut | Digital-Steuerung: Gut |
| Analog-Steuerung: Sehr gut | Analog-Steuerung: Gut | Analog-Steuerung: Sehr gut | Analog-Steuerung: Gut |
| Finessen für Profis: Ja, viele | Finessen für Profis: Ja, viele | Finessen für Profis: Ja | Finessen für Profis: Ja |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ |
| FAZIT | | | |
| Spartanische Ausstattung, aber genial in puncto Steuerung und Kursdesign: Definitiver Pflichtkauf für Rallye-Fans! | Mangelndes Feintuning: "V-Rally 3" bietet wunderschöne Landschaften, aber auch kleine Design-Patzer. | Große Optionsvielfalt und die beste Optik im Vergleich: Die Arcade-Alternative mit simplerer Fahrphysik. | Tadellose Optik, ordentlicher Umfang und witzige Fahrschule: Insgesamt aber der schwächste Titel im Vergleich. |

triebe, Radaufhängung oder den Bremsen, welche zu einer drastischen Verschlechterung des Fahrverhaltens führen. Glücklicherweise erreicht Ihr in der Meisterschaft nach drei Etappen den Wartungsbereich, in dem alle Beulen ausgemerzt werden. Hier dürft Ihr zudem einige Wageneinstellungen verändern und z.B. andere Reifen aufziehen oder die Stoßdämpfer austauschen.

Besser geht's nicht?

Der Name "Colin McRae" bürgt seit Mitte '98 für eine ausgefeilte Steuerung, auch der aktuelle Teil bleibt in diesem Punkt nichts schuldig: Nach



PS2 Wittereinflüsse machen Euch in "Colin McRae Rally 3" das Leben schwer: Im dichten Schneetreiben oder Wolkenbruch ist äußerste Konzentration gefragt.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|-----------------|---------------|--------------|
| Am Einzelsystem | 2 | 4 |
| Via Linkkabel | - | - |
| Online | - | - |
| System | PS2 XB NGC | |

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

- PAL** Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D** einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad Maus Flight-Stick
- Lightgun Keyboard Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9 Surround ProLogic 2
- 60Hz DTS Dolby Digital

Xbox

- PAL** Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D** einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad Lightgun
- Flight-Stick Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9 Dolby Digital
- 60 Hz. Soundtrack

Veröffentlichung:

- PS2** bereits erhältlich
- Xbox** bereits erhältlich
- NGC** 1. Quartal 2003

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.codemasters.com

- Pro**
- geniale Steuerung
 - exzellent designte Kurse
 - stets flüssige Optik
 - hohe Langzeitmotivation

- Contra**
- magerer Karriere-Modus
 - Grafik mit unshönen Pop-Ups

Alternativen:

| | |
|-------------|---------------------------------------------|
| PS2 | V-Rally 3 (82%, MANIAC 07/02) |
| Xbox | Rallisport Challenge (85%, MANIAC 04/02) |
| NGC | Pro Rally 2002 (Test auf Seite 114) |

Colin McRae Rally 3

Playstation 2

Grafik 78 %
Sound 76 %

89%
Spieldaß

Xbox

Grafik 75 %
Sound 76 %

89%
Spieldaß

Trotz Optionsarmut und magerem Karriere-Modus das Nonplusultra für Rallye-Fans.



PS2 Sightseeing par excellence: Die verschiedenen Tages- und Jahreszeiten kommen dank der ausgeklügelten Echtzeit-Beleuchtung sowohl auf PS2 als auch auf Xbox hervorragend zur Geltung.

einiger Eingewöhnungszeit driftet Ihr mit den Boliden millimetergenau durch sämtliche Kurven – Anfängern wie Profis lässt die Lenkung genügend Spielraum für Verbesserungen. Habt Ihr die feinfühligere Steuerung schließlich verinnerlicht, geht's mit den überraschend anzugstarken Vehikeln rasant durch die Lande.

Im staubigen Australien braust Ihr über kahle Steppengebiete und von Felsen begrenzte Waldwege, das sonnige Spanien lockt mit asphaltierten Hochgeschwindigkeits-Abschnitten sowie malerischen Ortsdurchfahrten, während das bergige Japan von Monsun-artigen Regenfällen heimgesucht wird. Im winterlichen Schweden

kämpft Ihr mit Schneegestöber, vereisten Straßen und massiven Verwehungen, in England müsst Ihr im strömenden Regen über schlammige Feldwege preschen bzw. quer durch den Wald brettern. Die USA locken mit eindrucksvollen Canyon-Etappen und spektakulären Gipfelrennen, wogegen das düstere Finnland mit engen Waldpassagen und unbefestigten Wegen Euer fahrerisches Können auf die Probe stellt. In Griechenland dürft Ihr auf ausladenden Schotterpisten driften, was das Zeug hält. Zum Abschluss jedes Länderwettkampfes wartet eine Spezial-Prüfung in einem Stadion, wo Ihr Euch auf einem Rundkurs mit einem Gegner messt. os

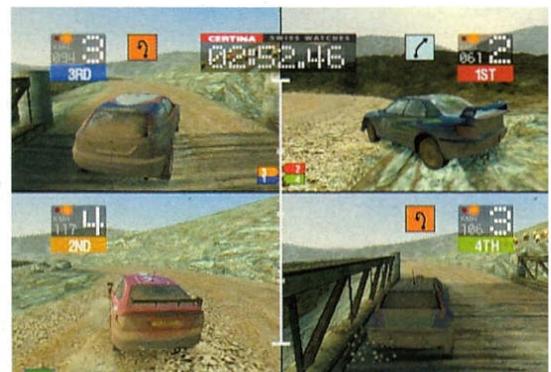
Oliver Schultes



Auch in der dritten Konsolen-Inkarnation hat "Colin McRae" nichts von seiner Faszination verloren: In keinem anderen Offroad-Renner erlebt Ihr eine derart perfekte Harmonie zwischen millimetergenauer Steuerung und spannendem wie forderndem Streckendesign. Mit feinfühligem Lenkmanövern schleudert Ihr die extrem detaillierten Boliden mit jeder Runde kontrollierter um die Kurven – ein Erfolgsgefühl, das unweigerlich in die Rallye-Sucht führt. Die abwechslungsreichen Strecken glänzen mit cleverer Kursführung, cool inszenierten Wettereffekten und stets flüssiger Optik (die auf der Xbox nur unwesentlich besser aussieht). Rüffel gibt's nur für den sehr spartanischen Karriere-Modus und die zahlreichen unshönen Pop-Ups in der 3D-Landschaft.



PS2 Multiplayer-Freuden: Auf der Sony-Konsole können maximal zwei menschliche Gegner zum Duell antreten.



XB Auf der Xbox dürfen zwei Personen mehr ran: Allerdings fährt auch hier jeder für sich – Rempelen ausgeschlossen.

KOEI™

THQ®

Wenn ein Krieger mehr zählt als eine ganze Armee...
Der Taktik-Hit jetzt auch für die Xbox!

DYNASTY WARRIORS 3

TM



Produced by
Ω-Omega Force

- Dynamischer Storyverlauf abhängig vom Hauptcharakter und Spielverhalten
- Vielfältige Spielmodi inklusive 2-Spieler-Kooperativ- und Versus-Modus
- Mehr als 40 spielbare Charaktere mit eigenen Cutscenes und individueller Sprachausgabe

Neue Features!

2 verschiedene Farbvarianten für die Charakterbekleidung! • Höhere Anzahl von Savegames! • Größere Auswahl an Schwierigkeitsgraden!

Erhältlich ab November 2002!

Dynasty Warriors 3 and the KOEI logo are trademarks of KOEI Co., Ltd. © 2002 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.
Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and / or in other countries and are used under license from Microsoft.
THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



Der Herr der Ringe: Die zwei Türme



PS2 In den Minen Morias trifft Ihr zum ersten Mal auf einen riesigen Höhlentroll – dank Legolas' Schnelligkeit weicht Ihr seinen Schlägen jedoch locker aus.



PS2 Mit einem Ausfallschritt nach hinten pariert Ihr feindliche Schwertstriche.

▶ Weihnachten steht vor der Tür – für Tolkien-Fans bedeutet das nicht nur die obligatorischen Merchandise-Geschenke unterm Tannenbaum, sondern auch das Ende einer langen Wartezeit: Mit "Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" startet Mitte

PS2 Lohn der Mühen: Am Levelende kauft Ihr neue Moves und Items.

Dezember endlich der zweite Teil der Filmtrilogie in den Kinos. Im gleichnamigen Action-Spiel von EA habt Ihr jedoch bereits einen Monat früher die Gelegenheit, einen ersten Blick auf den Streifen zu werfen und in einem Dutzend an die ersten beiden Filme angelehnten Episoden selbst Teil der Fantasy-Saga zu werden.

Orks und anderen finsternen Kreaturen. Der feurige Level dient gleichzeitig als Einführung in das simple Kampfsystem: Eingefangen von dynamischen Kamerafahrten und wechselnden Perspektiven vollführt Euer Polygon-Recke auf Tastendruck schnelle Schläge mit dem Schwert, wuchtige Überkopf-Attacken gegen Schildbewehrte Angreifer, schützende Abwehr-Manöver, einen Ausfallschritt nach hinten oder tödliche Kombos. Via L1-Taste zückt Ihr zudem Eure (je nach Spielfigur unterschiedliche) Sekundärwaffe, mit der Ihr Feinde auch auf größere Distanz erledigt.

Auf gen Mordor

Euer Kampf gegen die Schergen Saurons startet mit der Vorgeschichte des 'einen Rings': In der königlichen Haut von Isildur metzelt Ihr Euch am Fuße des Schicksalsbergs durch Horden von

Goodie-Parade

Die freispielbaren "Herr der Ringe"-Extras

Wer in EAs "Die zwei Türme" bis zum Ende durchhält, wird mit interessanten Boni rund um das Spiel und die ersten beiden Filme be-

glückt. Unter den zahlreichen Goodies befinden sich u.a. Interviews mit Frodo-Darsteller Elijah Wood, Aragorn-Mime Viggo Mortensen und Gandalf-Akteur Ian McKellen. Darüber hinaus erzählen die Produzenten in einem informativen 'Making of' über die Entstehung des Spiels und die fruchtbare Zusammenarbeit mit den Hauptdarstellern. Und natürlich schaltet Ihr mit entsprechenden Leistungen zusätzliche Levels und einen Bonus-Charakter frei.



Als Extra locken beispielsweise Interviews und diverse Zeichnungen.



PS2 Ganz schön fies: Lebensmüde Uruk-Hais zünden in Eurer Nähe auf den Rücken geschallte TNT-Fässer und fügen Euch so massiven Schaden zu.



PS2 Sarumans Geheimwaffe: Isengards Kämpfer reiten auf flinken und äußerst bissigen Kreaturen in die Schlacht.



PS2 Wo endet der Film, wo beginnt das Spiel? Jeder neue Abschnitt beginnt mit einer kurzen Introsequenz aus dem Film, die nahtlos in Spielegrafik übergeht.

Habt Ihr mit Isildur die erste Schlacht überstanden, steht Ihr vor der Qual der Wahl: Entweder startet Ihr das 3D-Abenteuer mit dem Allround-Talent Aragorn, zieht mit dem behäbigen aber schlagkräftigen Zwerg Gimli in den Kampf oder entscheidet Euch für den flinken, jedoch wenig kräftigen Elben Legolas. Egal für welchen Helden Ihr Euch erwärmt, Ihr durchlauft mit jedem die gleichen zwölf Filmstationen. Ringt u.a. auf der Wetterspitze mit den kreischenden Ringgeistern, prügelt Euch in den Minen Morias mit einem übergroßen Hö-

lentroll, metzelt im unheimlichen Wald Fangorn schwerbewaffnete Uruk-Hais, befreit in den Steppen von Rohan Dorfbewohner von Sarumans Truppen und beschützt die Hornburg in der Schlacht von Helms Klamm.

Mit Taktik zum Erfolg

Während Ihr in Massenschlacht-Levels mit wildem Button-Gehämmere durchaus Erfolge erringen könnt, braucht Ihr in den meisten anderen Abschnitten eine geeignete Taktik. So müsst Ihr beispielsweise feindlichen Pfeilbeschuss abblocken, um im ge-



PS2 Aragorn im Kampf mit zwei Ringgeistern: Die Kapuzengestalten lassen sich nur mit Feuer vertreiben.

eigneten Moment zurückzuschlagen, oder mit Sprengsätzen bestückte Kamikaze-Uruk-Hais via Fernwaffe rechtzeitig ausschalten. Der geschickte Wechsel zwischen schnellen Schwertstreichen, durchschlagenden Kombos und Distanz-Attacken bringt nebenbei auch ordentlich Erfahrungspunkte, die Ihr am Ende einer Episode gegen neue Special-Moves oder bessere Ausrüstung eintauschen dürft. Nur wenn Ihr den Helden kräftig auflevelt, habt Ihr eine Chance, gegen Saurons Übermacht zu bestehen. *os*

Oliver Schultes



Ein hartes Spiel, mich zu knechten, mit seiner grandiosen Präsentation zu fesseln und den Hunger auf den zweiten Film zu nähren. Trotz des simplen 'Hau drauf'-Konzeptes zieht EAs "Die zwei Türme" jeden "Herr der Ringe"-Filmfan und Action-Liebhaber unweigerlich in den Bann: Noch nie habe ich auf einer Konsole derart brachiale, mit grafischen Effekten nur so gespickte Massenschlachten erlebt, der exzellente Surround-Sound tut schließlich ein übriges, das Kinoflair zu perfektionieren. Allerdings können die geniale Aufmachung und die vielen Extras nicht völlig über den oftmals im Chaos endenden Spielablauf hinwegtrösten: Trotz zahlreicher taktischer Gefechte seid Ihr die meiste Zeit nämlich mit stupidem Tastengehämmere beschäftigt.



PS2 Kein einziger Ruckler trübt das grandiose, mitunter etwas chaotische Massenschlacht-Erlebnis: Eine farbige Markierung Eurer Spielfigur würde in solchen Szenen die Orientierung wesentlich erleichtern.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 1 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Stormfront Studios, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro opulente Präsentation
 effektvolle 3D-Optik
 wichtiger Surround-Sound
 interessante Extras

Contra simples Spielkonzept
 zu kurz

Alternativen:

PS2 Dynasty Warriors 3 (76%, MAN!AC 05/02)
Xbox Hunter: The Reckoning (74%, MAN!AC 08/02)
NGC Gauntlet Dark Legacy (nicht getestet)

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Playstation 2

Grafik 85 %
Sound 88 %

77%
Spielspaß

Hack'n'Slay mit packenden Massenschlachten und exzellenter Präsentation.

The Elder
Scrolls 3

Morrowind



XB Feuoriges Gefecht: Kombiniert Eure Waffe mit Zaubern, dann bezwingt Ihr selbst die gefährlichen Dämonen, Vampire und Barbaren aus der Unterwelt.

Konsolen-Abenteurer sind es gewöhnt, einer festen Handlung zu folgen und à la "Final Fantasy" bestimmte Personen zu suchen, die im Gespräch die Story weiterführen – die Persönlichkeit des Helden, sein Beruf und seine Gesinnung sind dabei vorgegeben. In Bethesdas PC-Umsetzung ist alles ganz anders, denn "Morrowind" ist eine 3D-Welt, in der Ihr Euch selbst verwirklicht.

Nur Vorgeschichte und das grobe Umfeld ist bei jedem Spieler gleich: Der König entlässt Euch aus dem Kerker,

dafür müsst Ihr seiner Agentenhorde beitreten und die Untertanen ausspionieren. Euren Helden erstellt Ihr selber: Ihr entscheidet Euch für eine Rasse wie Mensch, Ork oder Elf und wählt aus einer gigantischen Liste an Fertigkeiten dominierende Merkmale Eures Charakters. Dazu zählen nicht nur Schösserknacken und der Kampf mit Axt und Schwert, sondern auch zwischenmenschliche Talente wie Feilschen und Wortgewandtheit. Damit prägt Ihr schon vorweg den Verlauf Eures Abenteuers, denn wer bei



XB Ungewöhnliches Reittier: Diese Riesenkäfer tragen Euch von einer Stadt zur nächsten – aber nur, wenn Ihr ein paar Münzen springen lasst.



XB Überfall: Verjagt die Wegelagerer mit einem spektakulären Zauber!

den Händlern erstklassige Preise erplaudert und den Leuten tolle Schätze abschwatzt, der braucht nicht drohen oder stehlen. Wem das Erstellen eines Charakters zu kompliziert ist, der stellt sich dem Persönlichkeitstest: Per Multiple-Choice erstellt die Xbox einen Charakter, der zu Euch passt.

Erste Schritte

Der Einstieg gerät etwas verwirrend, weil es keine klare Aufgabe gibt: Ihr werdet mit der vagen Beschreibung Eures Agentenchefs in die Welt entlassen und müsst erstmal in eine andere Stadt reisen und dann in Kneipen herumfragen, um diesen überhaupt zu finden. Das ist nicht einfach, denn Ihr erforscht die 3D-Welt aus der Egoperspektive: Merkt Euch markante Häuser, Schilder und Bäume, dann findet Ihr Euch zurecht. Bald



XB Toll: In "Morrowind" könnt Ihr eigene Zaubersprüche konfigurieren.

kommt Ordnung in Euer Leben: Ihr lernt die wichtigsten Läden und Handwerker kennen und sucht Kontakt zu Auftraggebern. Das sind zum einen die königlichen Agenten, aber auch Passanten, die Ihr zufällig trifft: Eine Hexe hat dem Barbaren die Klammotten geklaut oder ihn gar verzaubert? Als pflichtbewusster Abenteurer surfet Ihr für Gerechtigkeit. Je nach Beruf könnt Ihr Euch auch Gilden anschließen: Diese Gewerkschaften für Krieger, Alchemisten und Magier versorgen Euch mit Missionen und geben kostenpflichtigen Talent-Unterricht. Allerdings seid Ihr auch an Regeln gebunden, Krieger dürfen z.B.

Oliver Ehrle



Nach langer Eingewöhnung konnte ich das Joypad nicht mehr aus der Hand legen: Wer sich in "Morrowind" erstmal niedergelassen hat, kommt von den spannenden Raubzügen, neugierigen Erkundungsgängen und dem cleveren Handel mit Fundstücken nur schwer wieder los. Ob Kämpfen, Plaudern, Überlisten oder Spionieren, in "Morrowind" finden sich jederzeit dutzende spannende Aufgaben für Euch. Die prunkvolle Optik mit glitzerndem Wasser und Sonnenaufgängen in leuchtenden Farben lässt Euch immer wieder andächtig staunen. Ihr benötigt aber viel Zeit, denn wer nur gelegentlich in der Abenteuerwelt vorbeischaud, der findet sich kaum zurecht. Schuld ist dabei auch die unübersichtliche Automap, auf der sich die Etagen nicht unterscheiden lassen: Das sorgt in Städten und Kerkern selbst bei Profis für Verwirrung. Etwas mehr Abwechslung hätte ich mir beim Soundtrack gewünscht: Eine einzige Wandermelodie ist bei einer so riesigen Oberwelt zu wenig. Diese Mankos könnt Ihr aber verschmerzen: "Morrowind" ist größer, vielseitiger und detaillierter als jedes andere Konsolen-RPG und wurde zudem erstklassig lokalisiert.



XB Das muss jeder Rollenspieler erlebt haben: Malerische Sonnenuntergänge und die lebendige Landschaft erzeugen eine bezaubernde Atmosphäre.



XB In den architektonisch aufwändigen Städten (links) wird gehandelt und spioniert, anschließend erholt Ihr Euch im Freudenhaus (rechts) mit einer flotten Biene.

nicht stehlen oder gar Mitglied der Diebesgilde sein. Ein bisschen Mogeln ist aber drin: Wenn gerade keiner hinsieht, könnt Ihr schon mal einen schnellen Griff wagen. Werdet Ihr aber erpatzt, fliegt Ihr aus der Gilde oder müsst zumindest Wiedergutmachung leisten. Euren Lebensunterhalt bestreitet Ihr mit dem Verkauf von Schätzen und dem Missionshonorar – spart also fleißig auf neue Rüstungen, Waffen und Unterricht.

Das Eigenheim

“Morrowind” ist eines der wenigen Spiele, in dem Ihr Euch richtig heimisch fühlt: Nach dem ersten Mordauftrag steht endlich ein Haus frei, dass Ihr sofort bezieht. Dank der detaillierten 3D-Grafik könnt Ihr Euer Heim je nach Geschmack einrichten, die Tische und Regale mit Kerzen so-

wie Edelsteinen schmücken und eine gute Lektüre aufs Nachtkästchen legen – eifriges Lesen macht auch in “Morrowind” schlau. Auf Euren Raub- und Erkundungsgängen werdet Ihr



XB Trautes Heim: In Regalen und Säcken lagert Ihr Eure Kostbarkeiten.

auch einige Schätze finden, die Ihr besser lagert statt sie zu verkaufen: Magische Kristalle lassen sich mit entsprechendem Budget in Waffen und Rüstungen einsetzen – eine nicht zu verachtende Bonusschlagkraft!



XB Statusbildschirm (links) und Rucksack (rechts): Die Stärke Eures Helden bestimmt, wieviel Kilo Ballast Ihr tragen könnt – verstaut weitere Schätze in Kisten.



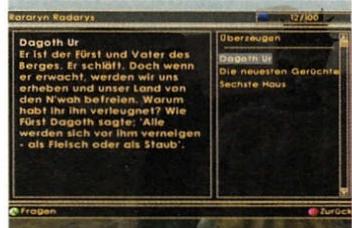
XB Kniffliger Kampf im Tempel: Der Skelettkrieger schützt sich mit einem magischen Schild.

Auf Wanderschaft

Den mächtigen “Morrowind”-Kontinent, seine vielen Inseln, Dörfer und Kerker erforscht Ihr komplett zu Fuß. Nur in den großen Städten finden sich Reittierverleih und Gildemitglieder, die Euch für Geld an andere Orte befördern. Den Hauptteil des Abenteurers seid Ihr mit dem Erkunden von Schluchten, Gebirgen und Mooren beschäftigt, dabei greifen Euch allerlei Zombies, Skelette oder Ungeheuer an: Ihr bekämpft sie in Echtzeit, Euer Held kann horizontal und vertikal schlagen, stechen und zaubern. Je nach Block-Fertigkeit setzt Eure Figur den Schild automatisch ein oder weicht einem Angriff aus.

Den eigentlichen Spielwitz machen aber die zwischenmenschlichen Kontakte aus: Für Eure Heldentaten erntet Ihr Ruhm und Ehre, die tausend Protagonisten empfangen Euch mit fortschreitendem Spiel immer herzlicher – Ihr entwickelt sogar Freundschaften.

Oder genießt Ihr lieber das raue Banditenleben? Kein Problem, die Wachen werden Euch jagen, Ihr werdet in Räuberhöhlen hausen und der Pöbel erstarbt vor Furcht, wenn Ihr durch die Straßen zieht. *oe*



XB Ihr plaudert per Stichwort, könnt auch Schmeicheln und Bestechen.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. ... |
|-----------------|---------------|------------------|
| Am Einzelsystem | | 1 |
| Via Linkkabel | | - |
| Online | | - |
| System | PS2 XB NGC | |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:

- PS2** keine Umsetzung geplant
- Xbox** bereits erhältlich
- NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bethesda Software, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

- Pro**
- gigantische Abenteuerwelt
 - intelligente Protagonisten
 - offener Spielverlauf
- Contra**
- unübersichtliche Automap
 - schwerer Einstieg
 - eintöniger Soundtrack

Alternativen:

| | |
|-------------|----------------------------------|
| PS2 | Eternal Ring (54%, MANIAC 02/01) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | keine erhältlich |

Morrowind

Xbox
Grafik **84%**
Sound **76%**
89% Spielspaß

Aufregendes, freies Fantasy-Abenteuer aus der Ego-Perspektive: Motivation über Monate.

Legaia 2: Duel Saga



PS2 Palavern, Schlafen, Speisen kochen – "Legaia"-Camping bietet einiges.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|-----------------|---------------|--------------|
| Am Einzelsystem | 1 | |
| Via Linkkabel | - | |
| Online | - | |
| System | PS2 | XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine PAL-Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

- PS2** bereits erschienen
- Xbox** nicht geplant
- NGC** nicht geplant

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

- Pro**
 - komplexes und ungewöhnliches Kampfsystem
 - viel spielerischer Freiraum
- Contra**
 - spartanische Präsentation
 - nicht übersetzt
 - für RPG-Einsteiger zu schwer

Alternativen:

| | |
|-------------|---------------------------------------------------------|
| PS2 | Final Fantasy 10 (88%, MANIAC 06/02) |
| Xbox | Elder Scrolls 3: Morrowind (Test ab Seite 84) |
| NGC | Lost Kingdoms (73%, MANIAC 09/02) |

Legaia 2: Duel Saga

Playstation 2 **72%**
Grafik 59%
Sound 69%
Spiele Spaß

Für Fans: Schweres Nippon-RPG mit ungewöhnlichem Kampfsystem und schwacher Präsentation.



PS2 Kleine Schönheitsfehler: Auf eine Eindeutigkeit von Bildschirmtexten und (seltener) Sprachausgabe hat Eidos ebenso verzichtet wie auf einen 60Hz-Modus.

Zum Ende der PSONé-Hochzeit brachte Sony mit "Legend of Legaia" in PAL-Gefilden einen Genre-Vertreter auf den Markt, der weniger wegen seiner schwachen Inszenierung als vielmehr durch ein untypisches, Beat'em-Up-ähnliches Kampfsystem aus der Masse vergleichbarer Titel herausstach. Kommerzieller Erfolg war dem Epos nicht beschieden, bei altgedienten RPG-Fans steht das Werk von "Wild Arms"-Produzent Takahiro Kaneko aber noch heute hoch im Kurs. Gut zwei Jahre später schlägt der PS2-Nachfolger spielerisch in die gleiche Kerbe.

Kaum Neues im Kerker

Wie schon beim 32-Bit-Erstling gerät auch bei "Legaia 2: Duel Saga" die Rahmenhandlung zur Nebensache: Die Otto-Normal-Bevölkerung des namensgebenden Fantasy-Reichs sieht sich dem Untergang geweiht. Denn die geheimnisvollen 'Mystics' – eine privilegierte Rasse, welche über

'Origin'-genannte Zauberdämonen gebietet – planen die Unterwerfung der gewöhnlichen Menschen. Und so zieht der 'gute' Mystic Lang mit einer Gruppe Gleichgesinnter aus, das Treiben der bösen Brüder zu stoppen. Der Spielablauf selbst gestaltet sich ähnlich traditionell wie die Story: Von der obligatorischen Weltkarte aus zieht Eure Party durch Polygon-Städte und -Dungeons, knackt versteckte Schatzkisten und stättet sich gegen klingende Münze mit frischer Bewaffnung aus. Die Dämonenkumpane der Helden leisten dabei gute Dienste: Auf Tastendruck schlägt etwa Langs Feuer-Origin hinderliche Felsbrocken zu Klump, das Beschwörungsbiest von Heilerin Maya lässt zarte Pflänzlein binnen Sekunden wachsen – über mächtige Rankenleitern erreicht Ihr so auch höhergelegene Plateaus.

Handkanten-Haudegen

Trotz dezentem Räseleinschlag liegt



PS2 Einmal entdeckt, dürft Ihr Spezial-Attacken direkt aus der Liste wählen.

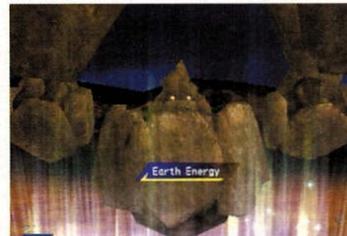
der Schwerpunkt des zweiten "Legaia" eindeutig auf Kampf-Action: Nach klassischem Zufallsprinzip fallen die zahllosen Monstrositäten über Euch her, in der Arena geht's anschließend strikt rundenbasiert zur Sache. Wie im Vorgänger stellt Ihr physische Angriffe aus den vier Schlagregionen oben, unten, links und rechts zusammen. Anfänglich dürft Ihr lediglich drei Klopprichtungen aneinander reihen, mit steigender Erfahrung erhalten die Recken aber immer mehr dieser Prügelslots. Fleißiges Kombinieren ist dabei der Schlüssel zum Sieg. Nur so entdeckt Ihr die besonders mächtigen 'Art'-Manöver, ohne die Ihr gegen spätere Gegner keine Chance habt. Zusätzliche Taktikwürze erhält das Epos durch reichhaltige Modifikationsmöglichkeiten: Aus diversen Lebensmitteln kocht Ihr temporär statusverändernde Speisen oder peppt alte Klingen durch gefundene Mineralien auf. *cg*

Colin Gäbel



Wer mit Squares Effektfeuerwerk "Final Fantasy 10" seine ersten Genre-Erfahrungen gemacht hat, dürfte von "Legaia 2" zunächst schockiert sein. Spartanische 3D-Optik, klobig modellierte und teils lachhaft animierte Polygon-Charaktere sowie eine Spielmechanik, die sich beinahe ausnahmslos aus sattem bekannten Genre-Standards generiert – auf den ersten Blick macht Eidos' RPG-Import wahrlich nicht viel her. Wie schon den Vorgänger zieht das untypische Kampfsystem die 128-Bit-Fortsetzung aus dem Sumpf der Mittelmäßigkeit: Die Suche nach immer neuen Combo-Manövern erweist sich wieder einmal als äußerst motivierend, dient allerdings nicht dem reinen Selbstzweck. Ohne die passenden Prügeltaktiken und einen ausreichend hohen Erfahrungslevel seht

Ihr gegen die monströse Übermacht kein Land. Dass besonders die zweite Bedingung Grundvoraussetzung für den Sieg über einige Obermotze ist, dürfte ungeduldige Rollenspieler schnell frustrieren. Wer an klassischen Dungeonexpeditionen mit forderndem Prügelanteil seinen Spaß hat, sollte dem geruhsamen Nippon-Werk hingegen unbedingt eine Chance geben.



PS2 Mächtige Helfer: Die 'Origin'-Wesen lassen sich auch im Kampf beschwören.

Wenn am Kiosk der Kampf um's neue Heft beginnt...

...dann habt Ihr mit dem MAN!AC-ABO
drei fette Trümpfe in der Hand:

▶▶ FREI HAUS IM BRIEFKASTEN

▶ KEINE VERSANDKOSTEN

▶▶ 15% GESPART

Mit 34 Euro bist du dabei: Wer MAN!AC im Abo
bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat
in den Briefkasten und spart dabei 15% im
Gegensatz zum Einzelpreis.



NACHBESTELLEN & SPAREN!

Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft
3 Euro inkl.
Versandkosten



ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag
lege ich in BAR, BRIEFMARKEN oder Scheck bei.

| |
|---------------------|
| Name, Vorname |
| Straße, Nummer |
| PLZ, Wohnort |
| Datum, Unterschrift |

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

| | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| 9/96 | 3/97 | 9/97 | 10/97 | 10/98 | 2/00 | 3/00 | 4/00 | 7/00 | 8/00 |
| <input type="checkbox"/> |
| 9/00 | 10/00 | 11/00 | 12/00 | 3/01 | 4/01 | 5/01 | 6/01 | 7/01 | 8/01 |
| <input type="checkbox"/> |
| 9/01 | 10/01 | 11/01 | 12/01 | 1/02 | 2/02 | 3/02 | 5/02 | 6/02 | 7/02 |
| <input type="checkbox"/> |
| 8/02 | 9/02 | 10/02 | 11/02 | | | | | | |

NICHT AUFGEFÜHRTE
HEFTE SIND LEIDER
VERGRiffEN

pro Heft 3 Euro bar oder in Briefmarken

ABO

Aboservice:

pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709227
www.maniac.de

JA Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr)
zum **Vorzugspreis von 34 Euro** (Ausland zzgl. Versandkosten).
Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, ver-
längert es sich um ein weiteres Jahr.
Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress,
MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise
bitte ankreuzen

gegen
Rechnung

bequem
per Bankeinzug

| |
|------------------------|
| Name, Vorname |
| Straße, Nummer |
| PLZ, Wohnort |
| Datum, 1. Unterschrift |

| |
|------------------------------------------------------|
| 2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie) |
| Kreditinstitut |
| BLZ |
| Konto-Nummer |

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung
kann innerhalb einer
Frist von 14 Tagen
widerrufen. Zur
Wahrung der Frist,
die mit Absendung
dieser Bestellung
beginnt, genügt
die rechtzeitige Ab-
sendung des Wider-
rufs an pan-adress,
MAN!AC Aboservice,
Postfach 1410,
82143 Planegg.

Kingdom Hearts



PS2 Mini-Spiel: Während Bärchen Puuh die Baumlöcher nach süßem Honig durchsucht, hält Sora die Bienen in Schach – falls Euch die Hakensteuerung lässt.

Es gibt Stile, die auf den ersten Blick unvereinbar wirken. Die Vorstellung, dass etwa Nippon-typische "Final Fantasy"-Figuren durch zuckersüße, klassisch-westliche Comic-Welten à la Disney ziehen, dürfte so manchem Zucker recht seltsam vorkommen. Dass beide Welten perfekt miteinander harmonieren können, beweist nun RPG-Spezialist

Sora, dessen "Kingdom Hearts" genau diese Kooperation eingetht. Mit Erfolg: Nicht nur, dass die Mixtur aus klassischem Fantasy-Action-Adventure und Rollenspiel in Fernost fast

durchweg gute Kritiken erhielt, knapp eine Millionen abgesetzte Exemplare machen das Spektakel drüben auch zu einem der bestverkauften PS2-Titel überhaupt.

Zu dritt in den Kampf

Hauptheld des spannenden Abenteurers ist Sora, ein traditioneller Square-Jüngling, den es in das Imperium von König Micky Maus verschlägt. Eine von unbekannter Feindeshand kontrollierte Dämonenhorde hat sich in den zahlreichen Disney-Welten breit gemacht. Nach und nach überfallen die sogenannten "Herzlosen" die einzelnen Cartoon-Universen und bedrohen die jeweiligen Bewohner. Kurzerhand tut sich Sora mit Hofmagier Donald sowie General Goofy zusammen, um der mysteriösen Bedrohung auf den Grund zu gehen.



PS2 Drei Zauber dürft Ihr frei auf die Pad-Tasten legen, die übrigen müssen im Menü angewählt werden. Rechts: Sprachausgabe und Übersetzung sind hervorragend.



PS2 Schade: Die Endloskämpfe beschränken sich meist auf wildes Knopfdrücken.

Zwar seid Ihr stets als Trio unterwegs, selber steuern dürft Ihr aber nur den menschlichen Recken. Die animalischen Kumpane folgen automatisch. Die Echtzeitkämpfe erinnern dabei an die beiden N64-"Zeldas": Auf Knopfdruck schaltet Ihr herumwuselnde Bösewichte auf, und lasst per X-Taste Prügel auf sie niederhageln. Haltet Ihr L1 gedrückt, jagt Ihr dem Schattenpack in Kombination mit X-, Kreis- und Quadrat-Button auch brutzelige



PS2 Nette Sidequest: 99 Dalmatinerwelpen sind über die Welten verstreut.

Feuerzauber oder frostige Eismagie auf den Polygon-Pelz. Ungewohnte Pfade ging Square mit dem Sub-Menü: Wahlweise mit Digipad oder rechtem Analog-Stick klickt Ihr Euch hier unter anderem durch die Item-Liste Eures Helden. Das praktische

"Space Harrier" à la Square

Dröge Einlagen: Im Gummi-Jet ballert Ihr Euch von einer Welt zur nächsten



PS2 Auf der Weltkarte bestimmt Ihr das Ziel, dann geht's im Gummi-Jet los.

Da die Teleport-Technologie in "Kingdom Hearts" noch nicht ausgereift ist, muss Euer Heldentrio per Gummi-Raumschiff zwischen den einzelnen Disney-Kosmen wechseln. In optisch spartanischen Flugsequenzen ballert Ihr Euch durch simple 3D-Korridore voller Feindflieger und Hindernisse. Anfangs steht nur eine Standardmaschine im Hangar, später dürft Ihr aus diversen Bauteilen auch Eure eigenen Jets basteln. Was sich in der Theorie spaßig anhört, kann praktisch nur hartgesot-



tene Fans überzeugen: Die verworrene Bastelwerkstatt nervt mit verkomplizierter Benutzerführung, die undynamischen Actioneinlagen unterbieten in Sachen Spannung selbst mittelpträgige Arcade-Shooter aus den frühen Achtzigern. Pedantischen Tüftlern bietet das Jet-Frisieren nach schwerem Einstieg zwar vielfältige Möglichkeiten, Normal-Spieler freuen sich hingegen auf den Warpantrieb: Habt Ihr den erstmal gefunden, steuert Ihr bereits bekannte Welten automatisch an.



PS2 Unterwegs mit Arielle: Ab und an dürft Ihr einen Eurer beiden Dauerbegleiter gegen andere Disney-Prominenz tauschen.

daran: Im Eifer des Gefechts könnt Ihr so schnell einen Heiltrank einwerfen, während Ihr mit dem linken Steuerknüppel parallel den feindlichen Angriffen ausweicht. Eure beiden Kollegen stürzen sich wie erwähnt CPU-gesteuert ins Getümmel, das grundlegende Kampfverhalten dürft Ihr aber selbst festlegen. Im entsprechenden Menü stellt Ihr ein, ob sich der Erpel etwa vorrangig magischen Attacken widmen oder Goofy ohne Rücksicht auf Leib und Leben zuschlagen soll. Zu defensiv orientiert sollten Eure Befehle allerdings nicht ausfallen. Nur durch fleißiges Metzeln ergattern die Heroen begehrte Erfahrungspunkte, welche zum Aufleveln – Statusverbesserungen, neue Spezialmanöver und Zaubertricks inklusive – RPG-üblich unabdingbar sind.

Wer sucht, der findet

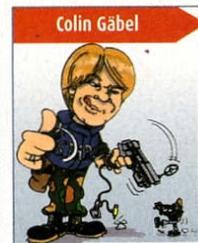
Natürlich beschränkt sich der Spielverlauf von "Kingdom Hearts" nicht bloß auf das Abschlagen der variantenreichen Herzlosen. Knifflige Sprungpassagen, klassische Schalterrätsel und diverse Kombinationsknobeleyen fordern gleichermaßen Geschick und Denkvormögen. Dabei geben sich die Entwickler alle Mühe, die Aufgabenstellungen stilistisch den Filmvorlagen anzupassen: So taucht Ihr z.B. in Meerestiergestalt



PS2 Links: Das Kampfverhalten von Donald und Goofy lässt sich in verschiedenen Disziplinen umstellen. RPG-Muss: der obligatorische Shop-Besuch.

mit Arielle durch die Tiefen des Ozeans, hilft Pinocchio aus dem Bauch von Riesenwal Monstro oder braust an der Seite Aladdins per fliegendem Teppich durch die Wunderhöhle. Die Rückkehr in bereits befreite Welten lohnt dabei immer wieder: Mit zunehmender Spieldauer erlernt Euer Trio neue Fähigkeiten, die Euch Zutritt zu bislang unpassierbaren Abschnitten gewähren – überraschende Schatzfunde nicht ausgeschlossen.

Während die PAL-Konvertierung Square-typisch mit dicken schwarzen Balken kämpft, überzeugt die deutsche Synchronisation auf der ganzen Linie: Die größtenteils professionellen und häufig originalen Filmsprecher machen das Lauschen der spannenden Story zum Genuss. Erfreulich auch die Spielzeit: Knapp 30 Stunden müsst Ihr auf jeden Fall investieren, wer alle Geheimnisse aufdecken möchte, zockt bedeutend länger. *cg*



Colin Gabel

In Sachen Atmosphäre muss man Square Bestnoten ausstellen: Filmbare Animationen, eine (endlich mal) professionelle deutsche Synchronisation sowie thematisch höchst unterschiedliche Szenarien, die das Flair der Zelluloidvorlagen perfekt einfangen – für Disney-Fans geht mit "Kingdom Hearts" ein Traum in Erfüllung. "Normale" Fantasy-Liebhaber dürften an dem Action-Adventure mit RPG-Einschlag ebenfalls Gefallen finden: Spannende Sidequests, zig Items und Rüstungsgegenstände sowie Geheimnis-gespickte Welten laden Forschernaturen zum Stöbern abseits des Hauptlösungsweges ein. Einige Mängel drücken das Epos jedoch deutlich unter die Prädikatshürde: Die unflexible Kamera sorgt regelmäßig für Übersichtsprobleme, in Kombination mit der hakeligen Steuerung werden einige Sprungeinlagen zur Geduldprobe. Und der übertrieben hohe Kampanteil trägt nicht gerade zur Spieltiefe bei: Blindes Zuschlagen und gelegentlicher Magieeinsatz gereichen bei den verworrenen Massenschlachten meist zum Sieg. So bleibt's ein actionbetontes Abenteuer mit Macken, das seine Motivation vorrangig aus der liebevollen Inszenierung generiert.



PS2 Erledigte Feinde hinterlassen Münzen, Lebens- und Zauberenergie.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 1 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL mittlere PAL-Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Square, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.kingdomhearts.de

- Pro**
- ☑ klasse Adaption beliebter Disney-Welten
 - ☑ hervorragende Sprachausgabe
 - ☑ zahlreiche Geheimnisse & Sidequests
- Contra**
- ☒ unübersichtliche Kameraführung
 - ☒ hakelige Steuerung
 - ☒ sehr hohe Kampfrate

Alternativen:

| | |
|------|--------------------------------------------------|
| PS2 | Dark Cloud (81%, MAN:AC 10/01) |
| Xbox | Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN:AC 05/02) |
| NGC | Starfox Adventures (Test ab Seite 62) |

Kingdom Hearts

Playstation 2
Grafik 80%
Sound 77%
82% Spielspaß

Traumhaft präsentiertes Action-Adventure mit RPG-Einschlag und spielerischen Mängeln.

Micro Machines

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. | |
|---------|-----------------|--------------|--------|
| | Am Einzelsystem | 4 | 4 |
| | Via Linkkabel | - | - |
| | Online | - | - |
| | System | PS2 | XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Lightgun
- Keyboard

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- 60Hz
- DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Flight Stick
- Lightgun
- Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 November
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Infogrames Sheffield, England
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

- Pro**
- gegen Freunde wie immer launig
 - Szenarien mit vielen witzigen Details
 - Warnung bei Verlassen der Piste
- Contra**
- alleine wie immer schnell fade
 - Bombenmodus völlig chaotisch
 - spärliche Streckenzahl

Alternativen:

| | |
|------|------------------------------------------------|
| PS2 | Looney Tunes Space Race (71%, MANIAC 03/02) |
| Xbox | Mad Dash Racing (61%, MANIAC 04/02) |
| NGC | keine erhältlich |

Micro Machines

Playstation 2

Grafik 78 %
Sound 59 % **70%** Spielspaß

Xbox

Grafik 76 %
Sound 59 % **70%** Spielspaß

Alleine mittelprechtig, zu viert der Knüller: Gewohnt spritzige Miniflytzer-Raserei.



PS2 Die fischen Wassereffekte sind das grafische Highlight von "Micro Machines" und sehen auf der PS2 fast eine Spur schöner aus als auf der Xbox.

Kenner reiben sich verwundert die Augen: Ein neues "Micro Machines" ist für sich gesehen nichts Besonderes, doch vom bislang untrennbar damit verknüpften Hersteller Codemasters ist weit und breit nichts zu sehen. Des Rätsels Lösung: Für die neue Konsolengeneration hat sich kurzerhand Infogrames die bekannte Lizenz geschnappt.

Am Prinzip wurde zum Glück nichts geändert: Wie immer flitzt Ihr mit Minirassern über skurrile Rennpisten und piesackt Euch mit aufsammelbaren Extras wie Bratpfannen und Riesemagneten. Mal flitzt Ihr in einer Wohnung quer durch den chaotischen Hobbyraum, mal schreckt Ihr im Bauernhof Hühner auf. Futuristischer geht's in einer Giftmüllfabrik und einer Raumstation zu, zudem stehen auch mal die dreckigen Gassen eines Verbrechenstatorts im Mittelpunkt. Nicht fehlen darf ein Ausflug an den Strand und eine Runde im Gartenteich – hier seid Ihr natürlich mit einem Boot unterwegs. Insgesamt 24 zum Teil nur in bestimmten Spiel-Modi anwählbare Kurse warten in den acht Szenarien.

Vier Feinde sollt Ihr sein

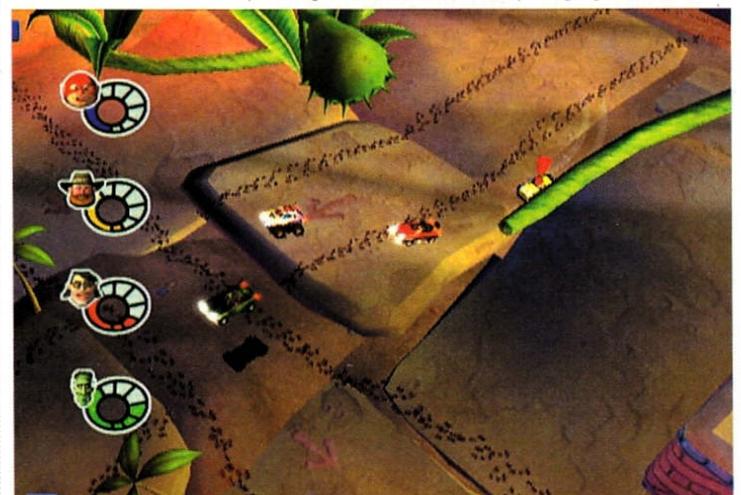
Strikt für Solisten gedacht ist das normale Rennen: Gegen CPU-Konkurrenten geht's ganz simpel darum, vordere Plätze zu belegen und am Ende der Meisterschaft den Titel zu ergattern.

Champions winken Belohnungen wie alternative Fahrzeuge, diverse Gimmicks (z.B. gespiegelte Strecken) und sogar zwei Minispiele. Beim "Micro Machines"-Modus gelten die klassischen Regeln: Wer hinten aus dem Bildschirm rausfliegt oder zu lange von der Strecke abweicht, scheidet

Ulrich Steppberger



Der Herstellerwechsel hat "Micro Machines" nicht geschadet, die wichtigen Punkte stimmen auch bei dem Infogrames-Titel: Die kleinen Vehikel lenken sich gut wie immer, spaßigen Duellen steht nichts im Weg. Die (mal wieder auf PS2 und Xbox praktisch identische) Grafik gefällt mit liebevoll gestalteten Szenarien voller Gags und bleibt dank guter Kameraführung fast immer übersichtlich. Ein Lob gibt's für die alternative Splitscreen-Fahrerei und die neue Anzeige, die Euch meist rechtzeitig warnt, bevor Ihr wegen unerlaubten Abkürzern in die Luft geht. Die Bombenjagd könnt Ihr dagegen kurzerhand vergessen. Letztlich gilt aber wie immer: Partyzocker können unbedenkenlich zuschlagen, Solospieler sind (auch wegen der reduzierten Kurszahl) weniger gut bedient.



PS2 Kleine, aber feine Neuerung: Das rote Ausrufezeichen beim Nachzügler warnt vor dem Ausscheiden, gibt Euch aber noch die Chance zum Reagieren.



PS2 Die normale Splitscreen-Fahrt ist nur für zwei Piloten im Angebot.



PS2 Die chaotische Bombenjagd lasst Ihr besser gleich links liegen.

aus. Wer als letzter noch fährt, erhält einen Punkt, der erste Verlierer bekommt dafür einen abgezogen. Trifft diese Variante nicht Euren Geschmack, könnt Ihr auch beim 'Grand Prix' im Splitscreen gegeneinander rasen – dann zählt natürlich nur die Endplatzierung. Abgerundet wird das Angebot von 'Fang die Bombe': Hier flitzt Ihr in einer abgeschlossenen Arena herum und versucht, Euren Gegnern eine Bombe aufzubinden, bevor der Countdown abläuft. us

24 Stunden Online-Shoppen unter
www.primalgames.com

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

PLAYSTATION 2

- Grundgerät249,00
- Grundgerät+Memory Card284,99
- Action Replay49,99
- Fernbedienung Sony Original24,99
- Auto Modellista Nov.57,99
- Aggressive Inline59,99
- Burnout 257,99



- BDFL Manager 200357,99
- Blade 259,99
- Commandos 254,99
- Das Ding54,99
- Dead or Alive 229,95
- Der Anschlag Oktober44,99
- Dino Stalker52,99
- Dragon Ball Z Budokai Nov.59,99
- Drakan59,95
- DTM Race Driving55,99
- Dynasty Warrior 359,99
- Ferrari F 35549,95
- Final Fantasy X69,95
- GTA 3 uncut56,99



- Guilty Gear x59,99
- Harry Potter Kammer des Schreckens Nov.59,99
- Head Hunter59,95
- Herr der Ringe54,99
- James Bond Nightfire November57,99
- Kelly Slater Pro Surfer59,99
- Kessen 259,99
- King Field 4 November54,99
- Legend of Legaia 2 Duel Saga59,99
- Malice Kat's Tale56,99
- Madden NFL 200359,99
- Mat Hoffman's Pro Bmx 259,99
- Maximo31,99
- Medal of Honor59,99
- Metal Gear Solid 249,95
- Metropolismania29,99



- Myst 359,99
- NBA Live 200357,99
- Onimusha29,99

- Prisoner of War56,99
- Pro Evolution 259,99



- Project Zero44,99
- Red Faction 259,99
- Shox59,99
- Simpsons Skateboarding59,99
- Spiderman The Movie59,99
- Startrek Voyager54,99
- Star Wars Bounty Hunter56,99
- Street Hoop's59,99
- Stuntman59,99
- Summoner 259,99
- Terminator ende Oktober59,99
- Tekken 464,99
- This is Football 200357,99
- Tom Clancy's Ghost Recon ende Nov.59,99
- Tomb Raider Angel of Darkness59,99
- Turok Evolution57,99
- Time Crisis 259,95
- Vampire Night59,95
- Virtua Fighter 459,95
- V-Rally 349,99
- Way of the Samurai59,99
- Wizardry59,99
- World Rally Championship 254,99
- X-Men Next Dimension59,99

PLAYSTATION

- PS ONE89,95
- Arc The Lad Collection119,99
- Dragon Ball Z Battle 22/Final Bout je29,99
- Fifa 200339,99
- Final Fantasy VI14,95
- Final Fantasy IV+V29,99
- Metal Slug X29,99
- Persona 269,99

GAME CUBE

- Grundgerät Schwarz/Lila199,00
- Action Replay44,99
- Memory Card Original19,99
- Pad Lila/Schwarz29,99
- RGB-Kabel Original29,95
- Aggressive Inline57,99
- Beach Spikers59,99
- Bomberman Generation59,99
- Crash Bandicoot der Zorn des59,99
- Der Anschlag Nov.59,99
- Doshin the Giant54,99

- Gauntlet59,99
- Harry Potter Kammer des Schreckens59,99
- ISS 2 Inter. Superstar Soccer 259,99
- James Bond Agent im...59,99
- Lost Kingdome59,99



- Luigi's Mansion59,99
- Madden 2003 oktober59,99
- Mario Sunshin57,99
- Mickey Magical Mirror59,99
- Medal of Honor Frontline Nov.57,99
- NBA Live 200359,99
- NHL 200357,99
- Pikmin49,99
- Rocky59,99
- Spyro enter the Dragonfly57,99
- Star Wars Calne Wars57,99
- Star Wars Bounty Hunter59,99
- Starwars Rouge Leader59,99
- Stirb Langsam Vendetta59,99
- Super Smash Bros.54,99
- SSX Tricky59,99
- Tony Hawk 459,99
- Turok Evolution57,99
- WWE Wrestlemania X862,99
- Zoo Cube59,99

X-BOX

- Grundgerät+Jet Set Radio&Sega Gt249,00
- Diverses ZubehörCall
- Baldurs Gate Dark Alli. November61,99



- BDFL Manager 2003 Nov.64,99
- Blade 259,99
- Bruce Lee56,99
- Buffy The Vampir Slayer59,99
- Colin MC Rae Rally 364,99
- Commandos 269,00
- Das Ding56,99
- Bomberman Generation59,99
- Dead or Alive 359,99
- Dead or Alive Volleyballi.v.

- Deadthrow59,99
- Enclave54,99
- Fifa 200357,99
- Fila World Tour Tennis66,99
- Halo59,99
- Herr der Ringe56,99
- Hitman 269,00
- Hunter-The Reckoning59,99
- ISS 2 Inter. Superstar Soccer 266,99
- Kelly Slater Pro Surfer59,99
- Malice Kat's Tale59,99
- Medal of Honor Frontline November58,99
- Morrowind59,99
- NBA Live 2003Nov.59,99
- Need For Speed Hot P. 2 Nov.59,99
- NHL 200359,99
- Prisoner Of War64,99
- Sega Gt69,00
- Silent Hill 259,99
- Spiderman the Movie64,99
- Terminator ende Oktober59,99
- Time Splitter 269,00
- Tom Clancy's Splinter Cell ende Nov.66,99
- Tom Clancy's Ghost Recon ende Nov.59,99
- Tony Hawk 4 Nov.66,99
- Turok Evolution67,99
- Jet Set Radio Future69,00
- WWE Raw66,99
- X-Men Next Dimension59,99

GAMEBOY ADVANCE

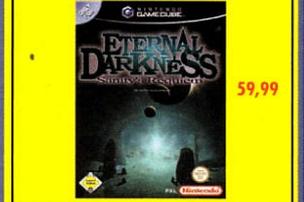
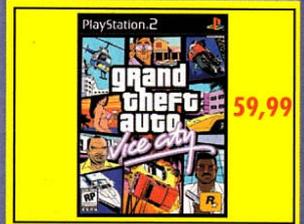
- Grundgerät99,99
- Breath Of Fire 249,99
- D&D Eye of the Beholder49,99
- DBZ Das Erbe des Goku Nov.49,99
- Driver 249,99
- Duke Nuken Advance44,99
- Golden Sun44,99
- Lunar54,99
- Phantasy Star Collection49,99
- Super Ghouls&Ghosts51,99
- Tomb Raider Prophecy49,99
- Tactic Orgre59,99
- Yoshi's Island44,99

DREAMCAST

DVD VIDEO

PC CDROM

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM
 ODER GREIFT ZUM TELEFON!



Bestellung oder Vorbestellung unter :

02 34-9 16 06 30

www.primalgames.com

Email: info@primalgames.com

Händleranfragen erwünscht FAX: 02 34 9 16 06 32

PRIMAL GAMES THE GAME SOURCE

Besuchen Sie auch unseren Shop!
 Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
 EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
 KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

Versand per Nachnahme + 2,99 Porto + Post-NN(Zahlscheingebühr 3,99), Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.



Eternal Darkness



NGC Leuchtende Körperteile markieren im Kampf die Trefferzonen der Widersacher: Mit gezielten Hieben trennt Ihr Angreifern Gliedmaßen oder Köpfe ab und macht sie so zu harmlosen Polygon-Statisten.

Nach "Resident Evil" (Test in MANIAC 10/2002) steht mit "Eternal Darkness: Sanity's Requiem" nun schon der zweite Horror-Thriller in den Gamecube-Regalen. Mit Capcoms berühmter Zombie-Hatz hat Silicon Knights Zeitreise-Abenteuer allerdings wenig gemein.

Erbe mit Schönheitsfehler

Alexandra Roivas reist nach dem mysteriösen Tod ihres Großvaters in dessen Haus, um auf eigene Faust Nachforschungen anzustellen. Bei der

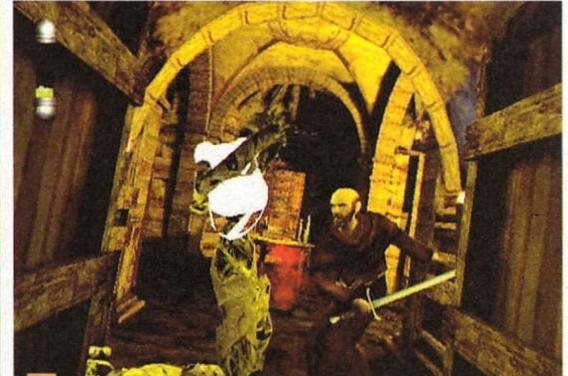
Besichtigung des frisch geerbten Gemäuers findet die hübsche Blondine einen Geheimraum, angefüllt mit allerlei seltsamen Gegenständen. Neben angestaubten Gemälden, antiken Skulpturen und anderen altertümlichen Fundstücken erregt vor allem ein dicker Schmöcker ihre Aufmerksamkeit. Als Alexandra das Buch öffnet, wird sie zum Spielball höherer Mächte...

Ab diesem Zeitpunkt durchlebt Ihr mit zwölf verschiedenen Charakteren dieselbe Zahl an Levels – jeweils an-

gesiedelt in einer anderen Epoche. Zwischen den einzelnen Episoden schlüpft Ihr wiederholt in die Haut von Alexandra, mit der Ihr in dem riesigen Haus nach dem Eingang in den nächsten Abschnitt sucht.

I'm going slightly mad

Natürlich könnt Ihr nicht einfach so durch die Levels spazieren – getrieben von einer uralten Macht stürzen sich Zombies, Skelette und andere Höllencreaturen auf Eure Spielfigur. Glücklicherweise wissen sich die Polygon-Helden zu wehren: Drückt die R-Taste und Ihr nehmt einen Widersa-



NGC In engen Gängen gibt's Probleme mit langen Schwertern – oftmals bleibt die Schneide an Mauervorsprüngen hängen.



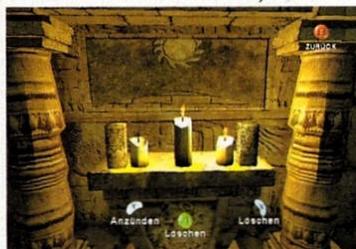
NGC Achtung Messer! In der Tempelanlage tappt Ihr wiederholt in Fallen.

cher fest ins Visier. Gleichzeitig beginnen je nach Analogstickbewegung die verschiedenen Körperteile des Monsters zu leuchten – schlägt Ihr jetzt zu oder schießt mit Eurer Waffe, trifft Ihr zielgenau den blinkenden Bereich. So ist es Euch möglich, den Angreifern die verfaulten Gliedmaßen abzutrennen oder gleich die Rübe wegzuballern. Auf diese Weise degradiert Ihr Eure Feinde zu harmlosen Statisten, die entweder schwankend hinter Euch hertorkeln oder blind in der Gegend herumfuchteln. Habt Ihr schließlich einen Untoten zu Boden gestreckt, dürft Ihr via B-Taste einen vernichtenden 'Finalschlag' ausführen. Dies schickt nicht nur Eu-



Die Illustration an der Wand zeigt eine Tageszeit an. Ob das auch für die Kerzen gilt?

NGC Eines der leichteren Rätsel: Arrangiert die Kerzen auf dem rechten Bild korrespondierend zu denen im linken.



Anzünden Löschen Löschen

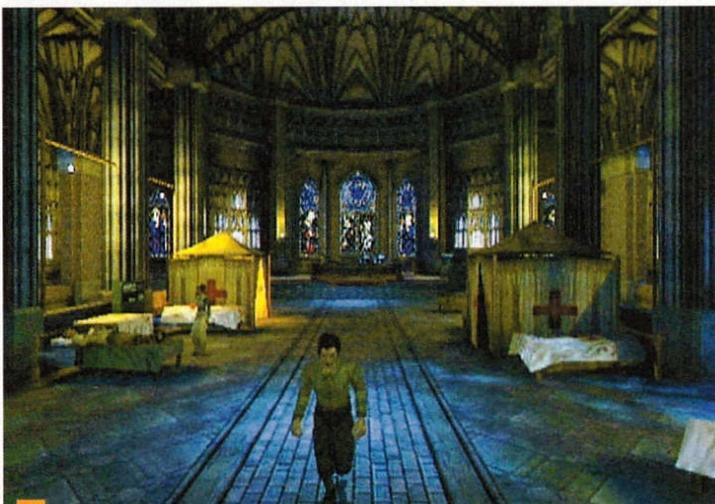
Colin Gäbel



Kaum ein wichtiger Nintendo-Titel wurde im Laufe seiner mehrjährigen Entwicklungszeit derart kritisch beäugt wie "Eternal Darkness". Umso erfreulicher, dass Silicon Knights' Zeitreiseabenteuer allen Unkenrufen zum Trotz ein derart packendes Stück Bildschirmgrusel geworden ist. Teils knackige Rätsel, ein ungewöhnliches aber geniales Kampfsystem, packende Atmosphäre sowie eine hervorragende Steuerung machen die Schauermär zum Pflichtkauf für jeden Action-Adventure-Fan. Zu kritisieren gibt es da nur wenig: Für meinen Geschmack baut die anfänglich mitreißende Story zum Ende hin etwas ab, und auch für die pfiffigen magischen Sprüche hätte ich mir ein paar mehr Einsatzmöglichkeiten gewünscht.



NGC Im edel gestalteten Inventarmenü kredenzt Ihr Zaubersprüche (links), sichert den Spielstand, werft einen Blick auf die Karte und untersucht Items (rechts).



NGC Dieser französischen Kathedrale stattet Ihr in drei verschiedenen Epochen einen Besuch ab: Im ersten Weltkrieg muss das Gebäude sogar als Lazarett erhalten.

ren Widersacher endgültig zurück in die Hölle, sondern füllt auch Euren 'Verstand'-Balken ein Stück weit auf. Letzteres ist enorm wichtig, da die Leiste mit jedem Monster-Sichtkontakt abnimmt. Je weiter sich die Anzeige im Keller befindet, desto häufiger werdet Ihr von unangenehmen Sinnestäuschungen geplagt. Wir wollen von diesem genialen und immer wieder schockierenden Spielelement jedoch nicht zuviel verraten – nur dies: Die Halluzination währt meistens nur kurz und führt bei vollständigem Verlust der Zurechnungsfähigkeit sogar zu körperlichen Schäden.

Zauberkünstler

Neben vielen Waffen (je nach Zeitepoche von Schwertern über Vorderlader-Pistolen bis hin zu Maschinengewehren reichend) steht Euch auch ein Dutzend Zaubersprüche im Kampf gegen die Monsterhorden zur Verfü-

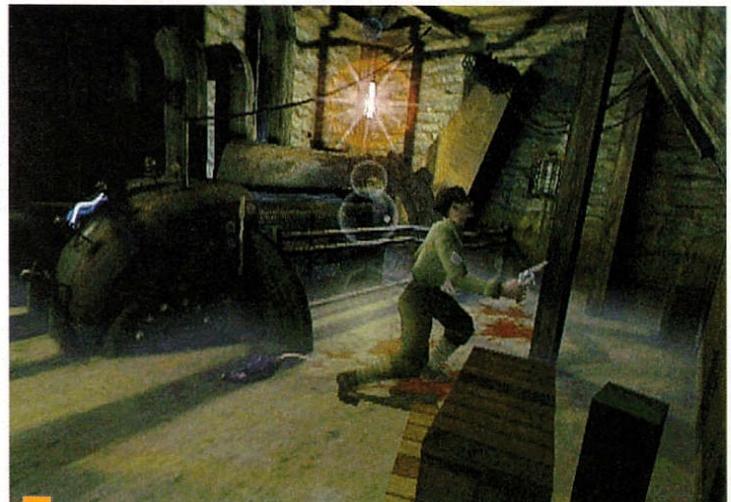
gung. Bevor Ihr die unterschiedlichen Magieformen einsetzen könnt, müsst Ihr im Besitz von Runensteinen sein: Mindestens drei davon sind nötig, um einen Zauberspruch zu kombinieren – das entsprechende Item vorausgesetzt, lassen sich später auch bis zu sieben Artefakte vereinen, was die Wirksamkeit der Magie drastisch erhöht.

Praktischerweise dürft Ihr oft verwendete Zauber (z.B. 'Erholung', 'magisches Item', 'Schild', 'Zombie' oder 'magische Attacke') auf fünf Joypadtasten verteilen und so ohne Umweg übers Menü fix aufrufen. Mit Hilfe der Beschwörungsformeln füllt Ihr jedoch nicht nur Eure Lebensenergie wieder auf oder verstärkt die Wirkung einer Waffe – Ihr knackt damit auch magische Sperren und beamt Hindernisse in eine andere Dimension, was Euch näher ans Levelende bringt.



Oliver Schultes

"Eternal Darkness: Sanity's Requiem" ist nichts für schwache Nerven: Während bei Capcoms Zombie-Metzelei "Resident Evil" die Stimmung durch krude Splatter-Einlagen und perfekt platzierte Schockeffekte angeheizt wird, entsteht bei Silicon Knights' erstem Gamecube-Auftritt der Grusel auf unterschwelliger Ebene. Die dynamische Polygon-Optik, der exzellente Sound, die atmosphärischen Schauplätze und die schockierenden 'Verstand'-Effekte verschmelzen zu einem packenden Bildschirm-Thriller, der Euch bis zum Ende ans Pad fesselt. Darüber hinaus überzeugt "Eternal Darkness" mit einem gut ausbalancierten Action-Rätsel-Verhältnis, das sowohl Metzel- als auch Kopfnuss-Fans vollauf zufrieden stellt. Wer hier nicht zugreift, ist selber schuld!



NGC Seid Ihr im Kampf verwundet worden, humpelt Eure Spielfigur langsam durch die Szenarien.



NGC Skelette im Nebel: farbiger Dunst als atmosphärisches Stilmittel.

Zurück in die Zukunft

Im Gegensatz zum Genre-Konkurrenten "Resident Evil" dirigiert Ihr die Helden in "Eternal Darkness" aus der Third-Person-Perspektive durch Echtzeit-Polygon-Kulissen, dynamische Kamerafahrten und wechselnde Einstellungen rücken Euer virtuelles Alter Ego dabei stets ins rechte Licht. Eure Reise quer durch die verschiedenen Zeitepochen beginnt im Jahre 26 vor Christus mit einer verhängnisvollen Entdeckung, führt Euch u.a. ins düstere Mittelalter zu Zeiten der Inquisition, lässt Euch im Orient nach mystischen Artefakten forschen und verschlägt Euch sogar in die Unbilden des Golfkriegs. Für Abwechslung ist auch in puncto Sound gesorgt, der sich je nach Schauplatz mal orientalisches, mal westliches gibt. *os*



NGC Detailverliebt: Die Figuren bewegen ihre Lippen synchron zur Sprache.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 1 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:

- ✓ 16:9
- ✓ 60Hz
- Dolby Surround
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Silicon Knights, Kanada
Hersteller: Nintendo
Website: www.siliconknights.com

- Pro**
- ✦ unglaublich dichte Atmosphäre
 - ✦ spannende Story
 - ✦ gelungenes Kampf/Magiesystem
 - ✦ stimmungsvolle Polygon-Optik
 - ✦ hervorragende Musikantermalung
 - ✦ verstörende 'Verstand'-Effekte

Alternativen:

| | |
|------|----------------------------------------------------|
| PS2 | Resident Evil Code: Veronica X (87%, MANIAC 09/01) |
| Xbox | Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MANIAC 05/02) |
| NGC | Resident Evil (90%, MANIAC 10/02) |

Eternal Darkness

Gamecube
Grafik 83%
Sound 88%
90% Spielspaß

3D-Horror-Trip mit packender Atmosphäre, ausgefeiltem Kampfsystem und cooler Optik.



Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast



XB Bevor Ihr die Ionenkanone zerstören könnt, müsst Ihr deren Schild knacken.

Im Frühjahr dieses Jahres bekam eine der besten PC-„Star Wars“-Reihen Nachwuchs: Mit „Jedi Knight 2: Jedi Outcast“ erschien bereits der dritte Ego-Shooter aus dem Universum von Leia, Luke & Co. – und vielleicht war er deshalb so erfolgreich, weil man klugerweise an der ersten Filmtrilogie als HintergrundszENARIO festhielt. Nun dürfen auch Konsolenspieler in der Rolle des Rebellen Kyle Katarn mit Laserschwert und Plasmawumme den imperialen Sturmtruppen entgegentreten – die saubere



XB Mit der Handfeuerwaffe habt Ihr keine Chance gegen den AT-ST.

Konvertierung des Titels auf die Xbox (und bald auch den Gamecube) macht's möglich.

Rasanter Beginn

Nach einer einleitenden Sequenz, in der Ihr – Jahre nach Teil 2 der Shooter-Reihe und Kyles Abkehr von den Jedi-Wissenschaften – mit Eurer Kollegin



XB Ihr habt einen Offizier (links am Rand) gefangen genommen – nun muss er nur noch vor Querschlägern und ekligen Käfern geschützt werden.



XB Hoch mit der TV-Helligkeit: Die meisten Levels spielen sich im Inneren riesiger Komplexe ab – düstere Farben herrschen vor.

Jan Ors durch den Raum schippert, geht es auch gleich ans Eingemachte: Eine imperiale Basis soll von Euch durchstöbert werden, sofort nach der Landung empfangen Euch die weiß gepanzerten Soldaten. Die Feindseligkeiten intensivieren sich natürlich innerhalb der Station – während Ihr durch verwinkelte Gänge, hochtechnisierte Labors und riesenhafte Anlagen streift, kommt Eure Energiewaffe kaum zur Ruhe, hinter jeder Türe solltet Ihr eine Handvoll Wachen und Offiziere, Selbstschussanlagen oder Verteidigungsroboter vermuten. So Ihr überhaupt den Durchgang aufbekommt: Bereits des erste von zwei Dutzend Levels verlangt von Euch Beobachtungsgabe, Durchhaltevermögen und Grips; Computer, Schalttafeln und Lifte müssen betätigt oder Codes eingegeben werden. Hinzu kommt die Komplexität der Bauten:

Im Gegensatz zu anderen Genvertretern ist die konzentrierte Erforschung der weitreichenden Levels unabdingbar, um Missionsziele zu lösen und den Weg zum nächsten Abschnitt zu finden. Und verzwickte Szenarien gibt es reichlich: Eure Reise, die in einer dichten „Star Wars“-Story um die helle und dunkle Seite der Macht eingebettet ist, führt Euch z.B. in die Minen von Artus, wo Ihr Rebellen befreit und mit Pulskanonen AT-STs von den stählernen Beinen holt oder in die düstere Metropole Nar Shaddaa, wo Ihr dem Widerling Reelo Baruk hinterherspürt. Zwischendurch kehrt Kyle auf Yavin 4 zu seinen Jedi-Wurzeln zurück und verdient sich nach einem Schwätzchen mit Luke Skywalker in einigen Prüfungen sein Laserschwert und einige Jedi-Fähigkeiten. Den (teils auch dunklen) Mächten, die



XB Rätsellastig: Im Jedi-Tempel erlernt Ihr die Macht und wendet sie „Tomb Raider“-artig an (links), in imperialen Basen richtet Ihr über Schalttafeln Unfug an.





XB Alter Bekannter: Hier habt Ihr gerade Lando aus einer Zelle befreit.

Euch durch Geisteskraft weiter springen und schneller laufen lassen bzw. die Ihr zum psychischen Verschieben von Kisten und Drücken von Knöpfen nutzt, kommt im Spielverlauf eine tragende Rolle zu – etliche Rätsel lassen sich nur mit Einsatz Eurer ganzen Fähigkeiten lösen.

Viel Feind, viel Ehr'

Doch auch der Kampf kommt nicht zu kurz: Mit letztlich acht Feuerwaffen, Eurem Lichtschwert (bei dessen Benutzung die Kamera automatisch in die Third-Person-Perspektive schaltet), einem Elektroschocker und drei Sprengstoffvarianten erwehrt Ihr Euch imperialer Truppen, bissigem Getier und einer Reihe außerirdischer Halunken. Neben der normalen Schussvariante besitzen beinahe alle Waffen eine Sekundärfunktion, die zwar freizügiger mit Energie bzw. Munition umgeht, dafür aber auch erheblich mehr Durchschlagskraft bietet. Natürlich dürfen diverse Items nicht fehlen: Fernglas und Nachtsichtgerät verschaffen Durchblick, Medipaks und Schildenergiegeneratoren dienen dem Überleben, Schlüssel



XB Zwar dürft Ihr für Deathmatch & Co. bis zu 14 Bots zuschalten, die Mehrspielerfunktion ist aber auf zwei Leute beschränkt.

Stephan Freundorfer

Hervorragende Umsetzung: Selten habe ich bislang eine derart kompetente Umsetzung eines PC-Spiels auf Konsole gesehen. Optisch steht "Jedi Outcast" seinem Hardware-hungrigen Computer-Bruder in keiner Weise nach: Trotz feiner Texturierung, riesiger Bauten, mächtigem Feindangebot und Lasergewitter schießt Ihr Euch mit stabiler, hoher Bildrate durch die Areale – unabhängig für einen hochwertigen Ego-Shooter. Doch auch beim Spieldesign überzeugt das Jedi-Abenteuer: Die Story bietet allerlei Wendungen, ist glaubhaft im "Star Wars"-Universum angesiedelt und führt Euch durch verschiedenste Szenarien. Pure Action-Fanatiker mit niedriger Frustschwelle könnten allerdings schnell das Laserschwert ins Korn werfen: An manchen Stellen erinnert "Jedi Outcast" eher an "Tomb Raider" als an "Halo". Knackige Sprung- und Balancier-Sequenzen fordern feinfühliges Pad-Behandlung, die Vielzahl der zu drückenden Schalter führt zu nervigen Suchorgien, der verquere Levelaufbau zu Orientierungslosigkeit. Profis und Spieler, die eine echte Herausforderung suchen, sind mit LucasArts Ego-Action-Adventure aber bestens und langfristig bedient.



XB Verteidigung ist der beste Angriff: Nehmt Ihr das Laserschwert zur Hand, schaltet die Perspektive um.

sind bei getöteten Offizieren zu finden und werden gewöhnlich ein paar Meter weiter verwendet.

Neben der langen Solo-Story mit ihrem anspruchsvollen Leveldesign samt knackiger Geschicklichkeitsaufgaben vergnügt Ihr Euch noch mit allerlei Zusatzvarianten. So bekommen Konsolenspieler nach dem Happy End exklusiv eine Solo-Mission spendiert, zudem steht ein Zweispieler-Split-screen für kurzweilige Schlachten zur Verfügung. Hier schaltet Ihr bis zu vierzehn CPU-Recken zu und bekämpft Euch nicht ganz ruckelfrei in diversen Spiel-Modi wie Deathmatch, Capture-the-Flag, Duell oder Jedi Master – stilecht punktet hier nur der Charakter, der das einzige Lichtschwert der Arena schwingt. *sf*



Xbox

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 2 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- 60Hz
- Dolby Digital
- Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox November
NGC November

Entwickler: Vicarious Vision, USA
Hersteller: Activision
Website: www.lucasarts.com

Pro umfangreiche Solo-Story
beste "Star Wars"-Atmosphäre
grafisch und technisch gelungen

Contra arg verzwicktes Leveldesign
zu viele absurde Rätsel
magerer Mehrspieler-Modus

Alternativen:

| | |
|------|--------------------------------------|
| PS2 | Red Faction 2 (Test ab Seite 96) |
| Xbox | Halo (88%, MANIAC 04/02) |
| NGC | Timesplitters 2 (Test auf Seite 114) |

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Xbox
Grafik 82%
Sound 83%
85% Spielspaß

Komplexes, langes Ego-Abenteuer in "Star Wars"-Umgebung mit toller Technik und Frustpotenzial.

PLAYSTATION

GAMECUBE

XBOX

GAMEBOY

DREAMCAST

TIEFSTPREISE



Konsolen
Modchips
Umbauten
Cheatmodule
Mem. Cards
Ersatzteile
Software
Rohlinge
Spiele
Kabel



heo.de
Hellfire Entertainment GmbH
Heimbachstr. 43, D-76829 Landau
Tel. 06341 987676 Fax 06341 9876789
Web: www.heo.de Mail: info@heo.de



Red Faction 2



PS2 Geo-Mod macht's möglich: An manchen Stellen müsst Ihr Euch über Gebrauch von Granaten den weiteren Weg freisprengen.

Ego-Freunde mit PS2 haben momentan kaum Grund zur Klage: Ob James Bond, "Medal of Honor: Frontline" oder "Timesplitters 2" – atmosphärische, technisch überzeugende Shooter-Kost der zweiten Generation gibt's in den letzten Monaten des Jahres 2002 genug. Nun will auch noch THQ, bzw. deren Studio Volition, ein Stück des Action-Kuchens abhaben – mit dem Nachfolger des spannenden Mars-Abenteuers "Red Faction". Doch außer dem Namen und dem generellen Story-Hintergrund hat "Red Faction 2" in puncto Handlung nichts

mit seinem Vorgänger gemein. Dies zeigt sich schon am nagelneuen Hauptcharakter: Ihr spielt Alias, einen durch Nanotechnik aufgepeppten Elite-Soldaten im Solde des terrestrischen Sopot-Regimes. Die Nano-Truppe war dereinst der ganze Stolz des Diktators: stark, erbarmungslos, loyal. Doch die Ergebnisse endete, als Sopot anfing, die rund 2.000 Mann eliminieren zu lassen und sie durch noch kräftigere und ungleich gewissenlosere Gen-Mutanten zu ersetzen. Nur sechs der Nano-Kämpfer überlebten den Genozid – unter Anführer Molov machen sich Eure Wenigkeit,



PS2 Habt Ihr zwei identische Handfeuerwaffen, dürft Ihr beidhändig ballern. Allerdings wird jeder Abzug über eine eigene Taste gesteuert.

Tarnexpertin Tangier, Scharfschützin Quill, Schwere-Waffen-Mann Repta und der durchgeknallte Pilot Shrike daran, den Despoten Sopot zur Strecke zu bringen.

Überraschende Wendung

Zwar steht Ihr häufig in Funkkontakt mit Euren Kameraden, kämpft an deren Seite und lasst Euch von Shrike durch die Gegend kutschieren oder von Tangier manch' verschlossene Türen öffnen, gespielt wird jedoch stets aus den Augen von Alias. Dies macht auch Sinn, denn im Lauf des Solo-Abenteuers – das mit Eurem Einsatz als Sopot-Anhänger beginnt, Euch aber schnell die Rolle des Revolutzers zudenkt – kommt es zu einer unvorhergesehenen Wende (über die aus Spannungsgründen nichts verraten sei). Elf Szenarien umfasst die Story insgesamt, unterteilt sind diese



PS2 Bis zu vier Menschen plus vier Bots vergnügen sich im Multi-Modus.

durch Haupt- und Nebenaufträge bestimmten Missionen nochmals in eine Handvoll kürzere Abschnitte, zwischen denen das Spiel nachlädt und netterweise Euer Fortschritt gespeichert wird. Bei der rasanten Hatz durch die Desinformationszentrale des Regimes, diverse Außenbereiche der Hauptstadt, Abwasserkanäle und U-Bahn-Schächte, den Zentralfriedhof oder die Basis alles nanotechnisch veränderten Bösen ist Abwechslung –

... Gekürztes Vergnügen? ...

Die Unterschiede zwischen englischer und deutscher Version

Als Ego-Shooter ist "Red Faction 2" natürlich prädestiniert für kleinere Beschneidungsmaßnahmen in puncto Gewalt – man will schließlich nicht in kürzester Zeit unter dem Ladentisch verschwinden. Die Unterschiede zwischen deutscher und englischer Variante halten sich allerdings in erträglichem Rahmen. So verzichtet die einheimische Sprachvariante auf Blutspritzer und Fleischbrocken – diese Gore-Effekte werden jedoch auch im Original nicht im übertriebenen Maße angewandt. Das In-Luft-Auflösen von toten Gegnern geschieht in beiden Versionen gleichermaßen. Eine Einschränkung wirkt sich dezent auf das Spieldesign aus: Die Schrotflinte besitzt eigentlich zwei Sorten Munition, die über die beiden Schultertasten getrennt angesteuert werden.

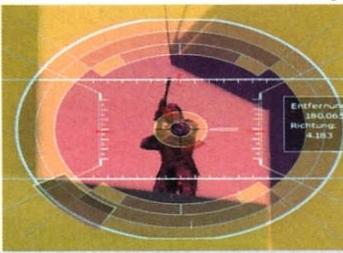
Neben gewöhnlichen Patronen existieren auch Brandladungen – diese finden, ebenso wie flammende Körper, keine Verwendung in der deutschen Variante. Ein kleiner Hinweis: Eine spezielle Uncut-PAL-Version gibt's dennoch nicht (siehe "GTA 3")...



PS2 Blut gibt's nur in englisch.



PS2 Schießbude: In einem späten Level müsst Ihr Dutzende Soldaten aus Fenstern und von Dächern snipern. Erst wenn alle erledigt sind, trifft Eure Kollegin ein.





PS2 Der Allrounder: Die 'Nano Individual Combat Weapon' (kurz NICW) spürt Feinde hinter Barrieren auf, zeigt deren Gesundheit und ballert Patronen wie Granaten.

vor allem bei Eurer Fortbewegung – Trumpf. So besteigt Ihr einen Kampfhubschrauber und legt ganze Stockwerke von Feindgebäuden in Schutt und Asche, rattert mit einem Panzer über schwer gesichertes Militärgelände, dümpelt in einem U-Boot durch Fäkalien-getrübte Gewässer oder steigt in einen überlebensgroßen Kampfanzug, der Euch zum Baby-Mech mutieren lässt.

Nicht weniger gut sortiert ist Euer Waffenarsenal, 17 verschiedene Ballermänner findet Ihr in den Levels. Neben Pistolen und Uzis, die bei Vorhandensein auch im Doppel benutzt werden dürfen (getrennt abzufeuern über zwei Schultertasten), erwehrt Ihr Euch mit Schnellfeuer- und Scharfschützengewehr, Shotgun, Raketen-

werfern, selbst eine kraftvolle Railgun ist im Angebot. Komplettiert wird Eure Ausstattung durch Haftminen, Hand- und EMP-Granaten, ein Nano-Nachtsichtgerät ist direkt in Euren Sehapparat eingepflanzt, so dass Ihr Euch nicht um dessen Energieverbrauch kümmern müsst.

Bröckelnde Wände

Bereits das erste "Red Faction" versprach eine Revolution dank der sogenannten Geo-Mod-Engine. Dank dieser Grafikroutinen solltet Ihr peu à peu Levelkonstruktionen zerbröseln können und Euch so auf innovative Art den Weg zu neuen Abschnitten ebnet. Doch wie in Teil 1 ist diese Besonderheit effekthaschendes Beiwerk – es macht zwar Riesenlaune,



PS2 Mit der Railgun in der Hand sucht Ihr den mächtigen Zwischengegner.

Pfeiler oder Mauern einzureißen, nur in seltenen Fällen gelangt Ihr durch Eure Zerstörungswut aber in geheime Bereiche oder nützt die Sprengmeisterei zur Problemlösung. Zusammen mit berstenden Scheiben und allerlei Rauch- und Explosionseffekten entsteht dank Geo-Mod aber ein rabiates SciFi-Kriegsflair, das Euch schnell in den Bann zieht. Technisch gibt sich "Red Faction 2" dabei keine Blöße: Flüssige Grafik und Detailreichtum bestimmen das Spielerlebnis.

Mehrspieler-Freuden

Technisch ebenfalls sauber (wenn auch im Detailgrad abgespeckt) gibt sich der Multiplayer-Modus. Bis zu vier Kämpfer versammeln sich vor dem Bildschirm, beharken sich in allerlei Modi (z.B. Deathmatch, Capture-the-Flag oder Team Arena), schalten maximal vier Bots zu (die sich auch selbst erstellen lassen) und justieren munter Siegbedingungen oder Waffen-Verfügbarkeit. Auch Einzelspieler dürfen sich übrigens in den diversen Varianten und Arenen vergnügen. Zusatzmotivation schafft eine Extra-Galerie, in der Ihr durch Eure Leistungen auf den drei Story-Schwierigkeitsgraden Artworks freischaltet. sf

Stephan Freundorfer

Routinierte Action-Freuden: Das Genre definiert Volition mit seinem zweiten "Red Faction" sicher nicht neu, der Titel hat aber alles, was ein ambitionierter Ego-Shooter braucht. Technisch einwandfreie Optik, eine interessante, nicht ganz überraschungsfreie Geschichte, viele Waffen und einen relativ eigenständigen Multiplayer-Modus, mit dem sich dank Bot-Zuschaltung auch Solo die Zeit totschiessen lässt. Abwechslung kommt zudem durch die diversen Fahrzeug-Sequenzen auf, ein echtes Adrenalin-Highlight sind die Abschnitte, in denen Ihr Euch mit dem kleinen Mech auf Zerstörungstour begeben. Hundertprozentig zufrieden bin ich trotzdem nicht mit "Red Faction 2" – vor allem am Leveldesign hak't's beizeiten. So ist die streng lineare Ballerei in ein enges Skript eingezwängt, an einigen Stellen wisst Ihr nicht, welche klitzekleine Aktion von Euch noch gewünscht wird, bis die Geschehnisse weiter ihren Gang nehmen. Hinzu kommt eine Überbetonung der Fahrt- und Flugabschnitte – etwas weniger (gerade von der doofen U-Boot-Dümpelerei) wäre hier mehr gewesen. Insgesamt gehört "Red Faction 2" dennoch zu den spielenswertesten Shootern der PS2.



gezwängt, an einigen Stellen wisst Ihr nicht, welche klitzekleine Aktion von Euch noch gewünscht wird, bis die Geschehnisse weiter ihren Gang nehmen. Hinzu kommt eine Überbetonung der Fahrt- und Flugabschnitte – etwas weniger (gerade von der doofen U-Boot-Dümpelerei) wäre hier mehr gewesen. Insgesamt gehört "Red Faction 2" dennoch zu den spielenswertesten Shootern der PS2.



PS2 Schwere Geschütze: Der anstrengende Marsch Richtung Freiheit wird beizeiten von Gefährten erleichtert. Während die U-Boot-Taucherei nervt, machen die Fahrt mit dem Panzer bzw. der Ausflug in einem kleinen Mech destruktive Laune.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|-----------------|---------------|--------------|
| Am Einzelsystem | 4 | |
| Via Linkkabel | - | |
| Online | - | |
| System | PS2 | XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Volition, USA
Hersteller: THQ
Website: www.volition-inc.com

- Pro**
- spannende Solo-Kampagne
 - viele hübsche Waffen
 - martialische Fahrzeugsequenzen
 - ordentlicher Multiplayer-Modus
- Contra**
- nervige Stellen dank strengem Skript
 - Ego-Shooter-Anteil könnte größer sein

Alternativen:

| | |
|------|--------------------------------------|
| PS2 | Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02) |
| Xbox | Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02) |
| NGC | Timesplitters 2 (Test auf Seite 114) |

Red Faction 2

Playstation 2

Grafik 83 %
Sound 81 %

85%
Spieldauer

Optisch überzeugender Ego-Shooter mit toller Solo-Story, aber kleinen Macken beim Missionsdesign.

Sega GT 2002



XB Schmalbrüstig: Der Editor für gespeicherte Wiederholungen.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 2 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- ✓ Lenkrad
- Flight-Stick
- Lightgun
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:

- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: WOW Entertainment, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro realistisches Fahrverhalten
 umfangreicher Fuhrpark
 origineller Historien-Modus

Contra magere Streckenzahl
 undynamische Außenperspektiven
 Geldverdienen sehr mühsam

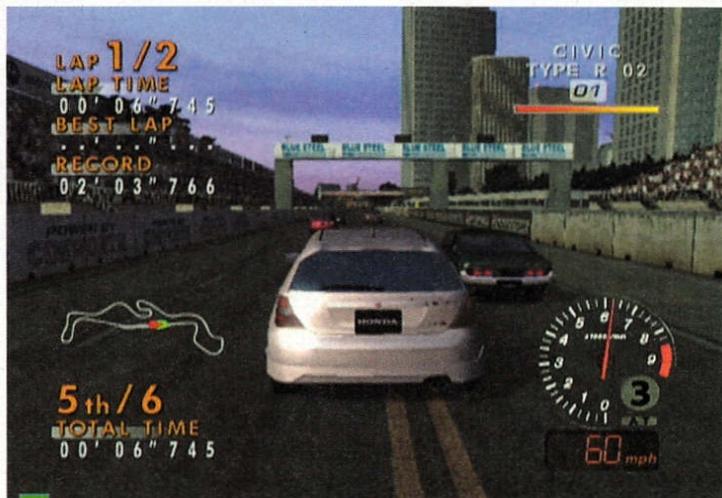
Alternativen:

| | |
|------|-------------------------------------------|
| PS2 | Gran Turismo 3 (92%, MANIAC 09/01) |
| Xbox | Project Gotham Racing (90%, MANIAC 04/02) |
| NGC | keine erhältlich |

Sega GT 2002

Xbox
Grafik **80%**
Sound **74%**
82% Spielspaß

Gelungene Rennsportsimulation mit forderndem Karriere-Modus, aber nur wenig Strecken.



XB Optisch am attraktivsten sind die leider nicht gerade zahlreichen Stadtkurse: Hier ergänzen sich schicke Lichteffekte und abwechslungsreiche Kulissen am besten.

Echte Konkurrenz zu Sonys Rennspielklassiker "Gran Turismo 3" gibt es wenig, lediglich Sega wagte mit "Sega GT" auf dem Dreamcast, einen direkten Rivalen in die Schlacht um die Kundengunst zu schicken. Die Konsole ist inzwischen in die seligen Videospield-Jagdgründe eingegangen, doch die Flitzerei wurde nicht vergessen – die Fortsetzung "Sega GT 2002" erscheint nun eben exklusiv für Microsofts Xbox.

Wie gehabt saust Ihr nicht mit Zukunftphantastereien oder Formel-Flitzern über den Asphalt, stattdessen stehen mehr als hundert Straßenvehikel namhafter Hersteller zur Auswahl: Neben zahlreichen Modellen japanischer Herkunft sind auch eine Handvoll Karossen westlicher Produzenten wie Audi, Peugeot oder Mer-

cedes dabei. Als besonderer Leckerbissen gesellen sich klassische Wagen aus den 70ern und 80ern dazu – diese müsst Ihr allerdings zum Teil erst im 'Chronicle'-Modus freifahren, bei dem Ihr über sechs Zeitepochen hinweg um den Sieg kämpft.

Vom Anfänger zum Profi

Habt Ihr Euch dort und bei Einzelrennen ausgetobt, wagt Ihr Euch an eine ausgewachsene Karriere. Mit knapper

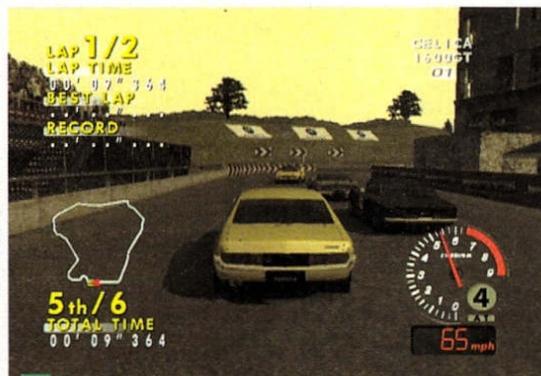
Ulrich Steppberger



WOW Entertainment hat die größeren Macken des originalen "Sega GT" behoben: So steuern sich die Boliden zwar etwas schwerfällig, aber durchaus realistisch über den Asphalt. Die ansehnliche Optik gefällt, auch wenn die Vehikelmotive durch die weit entfernten Kameraperspektiven nicht so recht zur Geltung kommen. Zu kritisieren gibt's immer noch einiges: Die karge Streckenzahl fällt stark ins Gewicht, da Ihr häufig zwecks Geldbeschaffung Rennen wiederholen müsst. Außerdem fällt das Aufrüsten schwer: Die Idee mit den Schadenskosten ist zwar originell, zehrt aber zu stark am Geldbeutel, zumal Euch die knackigen Konkurrenten schnell auf die billigen Plätze verweisen. "Sega GT 2002" ist kein Überflieger, aber ein feiner Titel für hartnäckige Rennsportfans.



XB Das nächtliche Rallye-Duell bringt bei einem Sieg viel Geld in die Kasse.



XB Netter Gag: Die historischen Rennen beginnen in diesem Sepia-Ton und färben sich dann erst langsam ein.



XB Geiziger Splitscreen: Leider dürfen nur zwei Spieler gleichzeitig ran, CPU-Gegner gibt's auch keine.

VIDEO & GAME

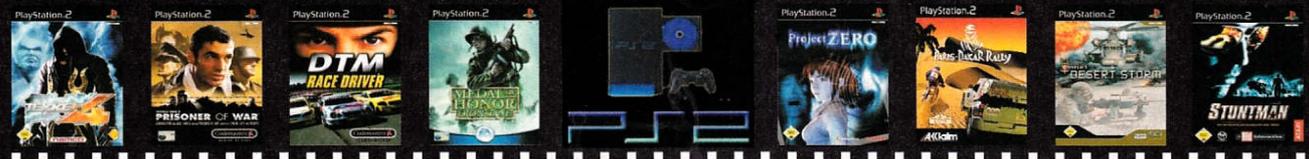
Cooler Preise · Importgames · Importspiel-Konsolenumbauten · mehr info auf: www.videogame.de



| | | | | | | | |
|-----------------------|---------|---------------------|---------|-----------------------------|---------|-----------------------------|----------|
| Barbarian | € 57,95 | F1 2002 | € 54,95 | Smugglers Run | € 57,95 | WWF Wrestlemania 8 | € 57,95 |
| Beach Spikers | € 57,95 | Harry Potter | € 57,95 | Spy Hunter | € 49,95 | X-Men | € 57,95 |
| Bombberman Generation | € 57,95 | Largo Winch | € 57,95 | SSX Tricky | € 49,95 | Controller schon ab | € 19,95 |
| Crash Bandicoot | € 57,95 | Legend of Wrestling | € 49,95 | Superstar Soccer 2002 ISS 2 | € 39,95 | Adapter PSX Zubehör am Cube | € 17,95 |
| Capcom vs. SNK | € 54,95 | NHL Hockey 2003 | € 57,95 | Time Splitters 2 uncut | € 57,95 | Monitor Game Cube | € 149,95 |
| Clone Wars | € 57,95 | Outlaw Golf | € 57,95 | Turok Evolution uncut | € 57,95 | Memory Card ab | € 17,95 |
| FIFA Soccer 2003 | € 57,95 | Rocky | € 57,95 | Wreckless | € 57,95 | RGB Kabel m. Audio | € 9,95 |



| | | | | | | | |
|----------------------------|---------|----------------|---------|--------------------|---------|-----------------------------|---------|
| Barbarian | € 57,95 | Das Ding | € 54,95 | NHL 2003 | € 57,95 | Terminator | € 57,95 |
| Baldurs Gate Dark Alliance | € 57,95 | Herr der Ringe | € 57,95 | Outlaw Golf | € 57,95 | Timesplitters 2 uncut | € 59,95 |
| Blade 2 | € 57,95 | FIFA 2003 | € 57,95 | Quantum Redshift | € 57,95 | Unreal Championship | € 59,95 |
| Brute Force | € 59,95 | Harry Potter | € 57,95 | Reign of Fire | € 57,95 | WWF Raw | € 57,95 |
| Colin McRea Rally 3 | € 59,95 | Hitman 2 | € 59,95 | Shadow of Memories | € 57,95 | X-Men | € 57,95 |
| Crazy Taxi 3 | € 59,95 | Morrowind | € 57,95 | Silent Hill 2 | € 57,95 | Adapter PSX Zubehör an XBOX | € 24,95 |
| Dark Angel | € 54,95 | Myst 3 | € 57,95 | Street Hoops | € 57,95 | Controller ab | € 19,95 |
| | | | | | | DVD Region X auf Anfr. | |



| | | | | | | | |
|---------------------|---------|------------------------|---------|--------------------------|---------|--------------------------------|---------|
| Barbarian | € 57,95 | Dino Stalker | € 57,95 | Myst 3 incl. Lösungsbuch | € 57,95 | Summoner 2 | € 57,95 |
| Blade 2 | € 57,95 | F355 Ferrari Challenge | € 57,95 | NHL Hockey 2003 | € 57,95 | Syberia | € 57,95 |
| Burnout 2 | € 54,95 | FIFA Soccer 2003 | € 57,95 | Onimusha 2 | € 57,95 | Time Splitters 2 | € 57,95 |
| Colin McRea Rally 3 | € 57,95 | GTA Vice City | € 57,95 | Red Faction 2 | € 57,95 | Tom Clancy's Ghost Recon | € 57,95 |
| Dark Angel | € 57,95 | Guilty Gear | € 57,95 | Reign of Fire | € 57,95 | Tombr Raider The Angel of Dark | € 57,95 |
| Das Ding | € 57,95 | Harry Potter | € 57,95 | Robocop | € 57,95 | Wreckless | € 57,95 |
| Herr der Ringe | € 57,95 | Hitman 2 | € 57,95 | Shox | € 57,95 | WWF Smackdown 4 | € 57,95 |



| | | | | | | | |
|-----------------------|---------|------------|---------|--------------------|---------|---------------|-----------|
| Mario Kart | € 39,95 | Golden Sun | € 44,95 | Crash Bandicoot | € 39,95 | Tactics Orgre | auf Anfr. |
| Super Mario Advance 2 | € 44,95 | Spiderman | € 44,95 | Fire Pro Wrestling | € 39,95 | Tony Hawks 3 | € 44,95 |



| | | | | | | | |
|------------------------|---------|----------------------------------|---------|---------------------------------------|-----------|------------------------------------------|---------|
| Anno 1503 | € 44,95 | A Beautiful Mind | € 24,95 | Phantom Quest DVD | € 24,95 | Slayars TV Box DVD | € 29,95 |
| Battlefield 1942 | € 44,95 | Ice Age | € 27,95 | Golden Boy DVD | € 29,95 | Silent Mobius TV BOX DVD | € 29,95 |
| Conflict Desert Storm | € 44,95 | Vanilla Sky | € 27,95 | The Wind of Amnesia VHS | € 19,95 | Wedding Peach Vol. 1 DVD | € 24,95 |
| Das Ding (The Thing) | € 39,95 | Dragonball 2 div. Teile je | € 24,95 | Utens 1-6 VHS | auf Anfr. | Record of Lodoss War DVD BOX | € 69,95 |
| DTM Race Driving | € 44,95 | Collateral Damage Rental Version | € 27,95 | Dragon Ball diverse Teile erfragen !! | | Jin Roh DVD | € 29,95 |
| FIFA 2003 | € 44,95 | Sie leben 18ner | € 27,95 | | | Fragen Sie nach unseren Hong Kong DVD's! | |
| Gothic 2 | € 44,95 | Blade | € 39,95 | | | | |
| Hitman 2 | € 44,95 | viele uncut Filme auf Anfrage | | | | | |
| Icewind Dale 2 | € 44,95 | | | | | | |
| Unreal Tournament 2003 | € 39,95 | | | | | | |

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - Händlerhotline: 030 - 96 27 77-0

BESTELHOTLINE 030 - 96 27 77 77

UNSERE GAMESHOPS: Video & Game
Berliner Allee 13088 Berlin
Email: info@videogame.de

Video & Game
Breddestrasse, 38
58452 Witten

Video & Game
Wilhelmstrasse 3
42105 Wuppertal



€ 24,95



€ 29,95



€ 14,95



€ 14,95



€ 34,95



€ 14,95



€ 14,95



€ 7,95



€ 39,95



€ 19,95



€ 29,95



€ 9,95



KOSTENLOS

PSone · PS2 · Gamecube · Gameboy Advance · X-BOX · N64 · Dreamcast · Saturn · Neo Geo Pocket · PC CD-ROM · Lösungsbücher · DVD · Anime · Merchandise · Service · Umbauten

Geschäftszeiten: Montag bis Samstag 10.00 - 20.00 Uhr
Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellen, bis 18.00 Uhr versandt!
Waren werden nach dem Kauf verschickt.
Für nicht-abgenommene Waren berechnen wir pauschal 12,50 Euro.
Umfraße Sendungen werden nicht angenommen!
Anzahl berechnen per Post!
Telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 4,99 EUR.
N N Gebühre. Postzuschlag: VIDEO & GAME, 13088 Berlin, Berliner Allee 100. (Es gelten die AGB der Firma VIDEO & GAME)
© 2003
VISA
MasterCard



Hitman 2 Silent Assassin

| AUFTRAG ERFÜLLT | |
|---------------------------------------|----------------------|
| ABGEFEuerte SCHUSSE: | 43 |
| NACHKÄMPFE: | 10 |
| KOPFSCHUSSE: | 5 |
| ALARME: | 3 |
| GETÖTETE FEINDE: | 13 |
| VERLETZTE FEINDE: | 0 |
| UNSCHULDIGE OFFER: | 1 |
| VERLETZTE UNSCHULDIGE: | 0 |
| SCHWIERIGKEIT: | NORMAL |
| SPICHERPUNKTE: | 0 |
| TARNUNG: | <input type="text"/> |
| AGGRESSION: | <input type="text"/> |
| BEWERTUNG: | <input type="text"/> |
| AUFTRAGSSTRECKEN: | <input type="text"/> |
| ZEIT: | 00:10:17 |
| GESAMT: | <input type="text"/> |
| <input type="button" value="WEITER"/> | |

XB Am Levelende erhaltet Ihr eine detaillierte Auflistung Eurer Leistung.



PS2 Die Axt im Haus: Verkleidet als Feuerwehrmann verschafft Ihr Euch Zutritt zu einem streng bewachten Wolkenkratzer.

Eigentlich wollte Agent 47 seine blutige Vergangenheit als Auftragskiller ein für allemal ruhen lassen und zurückgezogen in einem sizilianischen Kloster seinen Lebensabend als Gärtner verbringen. Doch als die Mafia seinen Mentor Pater Vittorio entführt, tauscht er den Spaten gegen ein Pistolen-Duo und startet seinen Befreiungsfeldzug. Er kontaktiert seinen früheren Arbeitgeber, um mehr Informationen über den Verbleib des Geistlichen zu erhalten. Die 'Agentur' erklärt sich bereit, dem

glatzköpfigen Killer zu helfen, jedoch nur unter einer Bedingung: Er soll einige unbequeme Leute aus dem Weg räumen.

Mit Ballermann und Frack

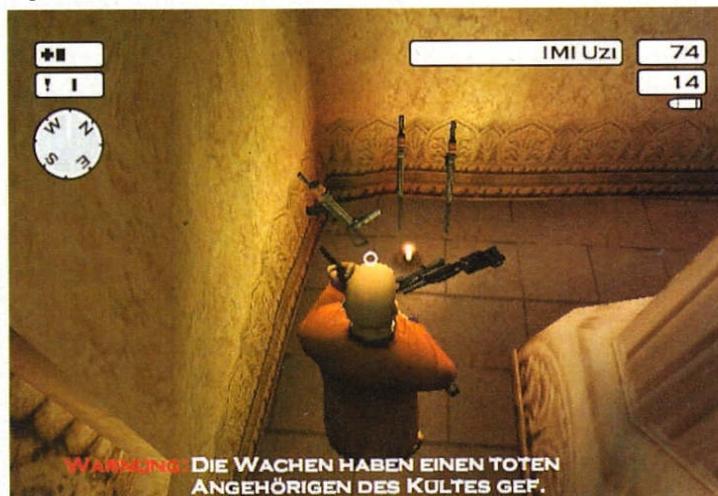
Agent 47 bleibt keine andere Wahl und so stürzt Ihr Euch in der Haut des Auftragsmörders in 20 knallharte Missionen. Zu Beginn Eures 3D-Abenteuers dürft Ihr Euch im Klostergarten mit der komplexen Steuerung vertraut machen: Wahlweise aus der Ego- oder der Third-Person-Perspekti-



XB Blutige Schießerei: Mit rotem Lebenssaft wird weder auf der PS2 noch auf der Xbox gespart. Letztere Fassung sieht übrigens nur unwesentlich besser aus.

ve dirigiert Ihr Euren Helden durch ausladende Polygon-Szenarien. Auf Tastendruck schleicht Ihr Euch unbemerkt von hinten an eine Vogelscheuche und würgt sie mit einer Klaviersaite, duckt Euch hinter einem Mäuerchen, spitzt via Steuerkreuz vorsichtig um eine Häuserecke, lugt durch Schlüssellocher und feuert Eure Wummen ab. In puncto Killerwerkzeuge steht Euch eine wahrhaft opulente Palette zur Verfügung: Unter den mehr als 30 Waffen findet Ihr di-

verse Pistolen mit und ohne Schalldämpfer, MGs, Sniper-Gewehre, Shotguns sowie lautlose Todesbringer wie Gifftropfen oder Würgeschlängen. Überhaupt ist lautloses und unbemerktes Vorgehen in den meisten Einsätzen die bessere Option. Wer wie ein Berserker wild um sich schießend durch die Levels stürmt, muss sich mit Heerscharen von Gegnern herumschlagen. Abhilfe schafft hier eine ausgeklügelte Tarnung: Beobachtet via Fernglas und Übersichts-



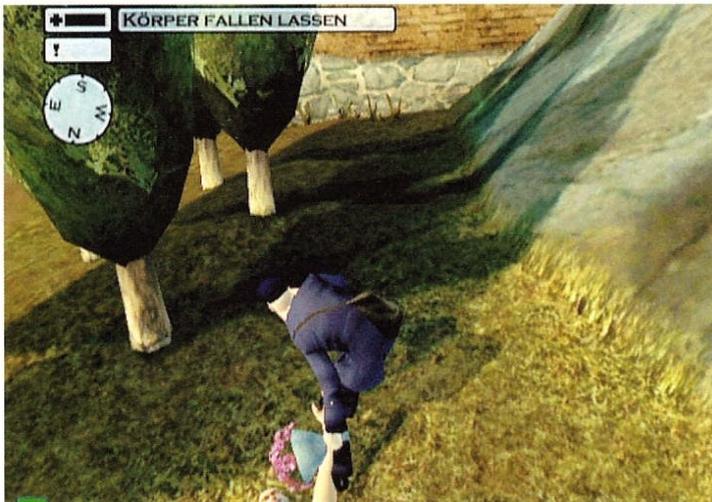
WARNUNG DIE WACHEN HABEN EINEN TOTEN ANGEHÖRIGEN DES KULTES GEF.

PS2 Waffennachschub: Praktischerweise dürft Ihr alle herumliegenden Wummen aufnehmen und selbstverständlich auch benutzen.

Oliver Schultes **Erfrischender Mix:** "Hitman 2: Silent Assassin" fasziniert mit abwechslungsreichem Spielablauf, der vom vorsichtigen taktischen Auskundschaften bis hin zum gnadenlosen Shootout die ganze Agenten-Palette abdeckt. Meine anfänglichen Bedenken bezüglich der (fast) unbegrenzten Handlungsfreiheiten wurden schon nach wenigen Levels zerstreut: In vielen Abschnitten ist es egal, wie Ihr einen Auftrag angeht und vollendet - nur selten scheitert eine Mission, wenn Ihr eine wilde Schießerei anzettelt. Dadurch steigt die Motivation, bereits abgeschlossene Szenarien noch einmal zu zocken, erheblich. Wer vor 'Trial & Error'-Passagen jedoch zurückschreckt, sollte "Hitman 2" erstmal Probe spielen - im ersten Anlauf schafft Ihr nur selten einen Level.



PS2 Ist da jemand? Via Steuerkreuz spitzt Ihr um die Ecken (links), mit dem Fernglaskundschaftet Ihr die Umgebung aus (rechts).



XB Versteckspiel: Eure getöteten Opfer bringt Ihr am besten an einen uneinsehbaren Ort, damit patrouillierende Wachen keinen Verdacht schöpfen.

karte die Wege der Wachposten, erledigt einen Feind lautlos an einem uneinsehbaren Platz und bemächtigt Euch anschließend seiner Klamotten. Vergesst nicht, die Leiche in eine dunkle Ecke zu ziehen und macht Euch dann in Uniform oder Frack auf den Weg zu Eurem Einsatzort. Trotz Verkleidung solltet Ihr Euch nicht zu sicher fühlen: Die zahlreichen Posten beäugen Euch misstrauisch, beobachten Eure Bewegungen und registrieren sofort unscheinbare Details wie von der Norm abweichende Waffen-

typen oder augenscheinliche Missachtung bestimmter Kleidervorschriften (zum Staatsdinner kommt man nunmal nicht mit einer MP unterm Jacket). Seid Ihr am Rande des Auffliegens, pulsiert ein roter Balken aufgeregt in der linken oberen Bildschirmecke. Erkennen Euch die Wachen als Eindringling, lösen sie Alarm aus und zücken ihre Waffen – meist bedeutet dies das Ende einer Mission, nur selten könnt Ihr Euch den Weg freiballern oder in sichere Bereiche flüchten.



PS2 Beim Snipern wackelt das Bild im Takt der Atembewegungen.

In 20 Levels um die Welt

Um Eure Mission schon vorab grob zu planen, erhaltet Ihr zu Beginn detaillierte Hinweise in Form von kurzen Videomitschnitten, Fotos, Lageplänen und schriftlichen Mitteilungen. Mit diesen Informationen reist Ihr dann u.a. ins winterliche St. Petersburg, um hoch dekorierte Generäle aus dem Verkehr zu ziehen, stattet in Sizilien einem Mafia-Boss einen tödlichen Besuch ab und erledigt in Malaysia einen talentierten Hacker. Jeder Auftrag bietet Euch dabei nahezu unbegrenzte Freiheiten: Nutzt Abwasserkanäle, um Euch heimlich hinter die feindlichen Linien zu schleichen, schmuggelt Euch als Kellner verkleidet auf den Staatsempfang, erledigt Eure Zielperson via Sniper-Gewehr aus sicherer Entfernung oder metzelt als Ein-Mann-Armee alle Gegner nieder. **os**



PS2 Heiße Mädels mit scharfen Waffen: Habt Ihr den dicklichen Hacker im Whirlpool erledigt, bekommt Ihr es mit seinen rabiaten Gespielinnen und zahlreichen Wachmännern zu tun.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. | |
|-----------------|---------------|--------------|-----|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 | |
| Via Linkkabel | - | - | |
| Online | - | - | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating

Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Io-Interactive, Dänemark
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

- Pro**
- packende Atmosphäre
 - viele Lösungswege
 - detaillierte Optik
 - orchestertraler Soundtrack
 - durchdachte Steuerung

Contra mitunter recht schwer

Alternativen:

PS2 **Deus Ex** (87%, MAN!AC 06/02)
Xbox **Conflict: Desert Storm** (83%, MAN!AC 10/02)
NGC keine erhältlich

Hitman 2

Playstation 2

Grafik 76 %
Sound 84 %

85%
Spielspaß

Xbox

Grafik 73 %
Sound 84 %

85%
Spielspaß

Knallhart und äußerst spannend: abwechslungsreiche Schauplätze und Missionen fesseln.

Taz Wanted

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|-----------------|---------------|--------------|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 |
| Via Linkkabel | - | - |
| Online | - | - |
| System | PS2 XB NGC | |

USK-Rating Preis: ca. 50/60 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, deutliche Geschwindigkeitseinbußen
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround 60Hz DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:
 16:9 Dolby Digital 60Hz Soundtrack

Gamecube

PAL kleine Balken, deutliche Geschwindigkeitseinbußen
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad GBA-Link Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround 60Hz Prologic 2

Taz Wanted

| | | |
|---------------|---------------------------|-------------------------|
| Playstation 2 | Grafik 50 % Sound 51 % | 40% Spielspaß |
| Xbox | Grafik 51 % Sound 51 % | 41% Spielspaß |
| Gamecube | Grafik 49 % Sound 51 % | 39% Spielspaß |

Arg uninspirierter 3D-Hüpfer mit hakeliger Steuerung und wenig Abwechslung.



XB In diesen Telefonzellen dürft Ihr Euch verkleiden.

Der geldgierige Yosemite Sam will die Insel Tasmanien in einen Vergnügungspark verwandeln. Dummerweise treibt auf dem Eiland Taz, ein bissiger tasmanischer Teufel, sein Unwesen. Was tun? Ganz einfach: Das haarige Vieh im Sam-Francisco-Zoo einsperren und schon rollt der Rubel. Doch Taz lässt sich von ein paar Eisenstäben nicht aufhalten und bricht kurzerhand aus.

Wirbelnd durch die Welt

Von da an schlüpft Ihr in die Haut des tasmanischen Teufels und kämpft Euch auf dem Weg gen Heimat durch zehn kunterbunte Abschnitte. Um einen Level abzuschließen, müsst Ihr sieben 'Taz Wanted'-Poster zerstören – erst wenn alle Plakate dem Erdboden gleich gemacht sind, öffnet sich die Tür in den nächsten Bereich. Bevor Ihr Eure Vandalen-Tour durch einen kunterbunten 3D-Abschnitt startet, solltet Ihr einen Blick auf die hilfreiche Karte werfen: Dort findet Ihr nicht nur die Positionen der Poster, sondern bei Bedarf auch Tipps zur Zertrümmerung derselben. Ausrei-

Veröffentlichung:
 PS2 bereits erschienen
 Xbox bereits erschienen
 NGC bereits erschienen

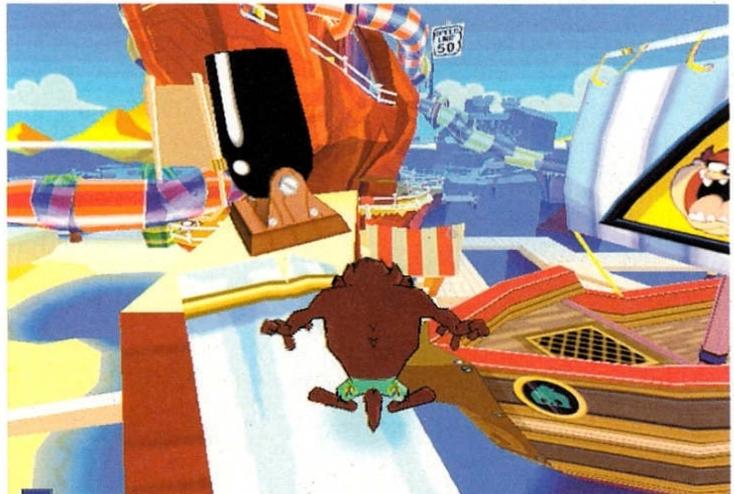
Entwickler: Blitz Games, England
Publisher: Infogrames
Website: www.blitzgames.com

Pro quatschbunte Cartoon-Optik
 originelle Spezialfähigkeiten

Contra hakelige Steuerung
 nervige Kommetare
 mitunter ruckelige Grafik
 mageres Leveldesign

Alternativen:

| | |
|------|----------------------------------------------------------|
| PS2 | Ratchet & Clank (Test ab Seite 66) |
| Xbox | Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02) |
| NGC | Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02) |



PS2 Gesucht: Insgesamt sieben 'Taz Wanted'-Poster (rechts im Bild) gilt es jeweils in den Levels zu zerstören.

chend informiert geht's sodann auf Plakatjagd: Via Tastenkommando hüpfet der extrem wasserscheue Taz über Plattformen, verspeist herumliegende Leckereien und pflügt sich dank Wirbelattacke selbst durch den dichtesten Wald – denn je mehr Ihr vom Levelinventar zerstört, desto höher ist das auf Euch ausgesetzte Kopfgeld, was letztendlich zum Freischalten diverser Goodies dient. Um an die begehrten 'Taz Wanted'-Poster zu kommen, müsst Ihr zudem verschiedene Spezialfähigkeiten einsetzen: Verschlingt ein 'Super-Rülps-

Soda' und erledigt mit einem donnernden Bäuerchen weit entfernte Gegner, frisst Peperoni und verbrennt mit dem feurigen Atem Eure Umgebung oder verkleidet Euch in einer Telefonzelle in einen von insgesamt zehn coolen Typen, um patrouillierende Tierfänger zu Tode zu erschrecken. Schnelligkeit zählt schließlich bei den zahlreichen herumstehenden 'K.O.-Kästen': Nur mit dem entsprechenden Schalter lassen sich die schlagkräftigen Hindernisse für kurze Zeit deaktivieren und anschließend zerstören. os



Oliver Schultes

Und wieder mal eine mäßige "Looney Tunes"-Versoftung. "Taz Wanted" glänzt weder durch schrägen Trickfilm-Humor noch durch abgefahrenes Leveldesign – vielmehr nerven die einfältigen Flüche respektive Kommentare schon nach kurzer Zeit und auch die quatschbunten Areale strotzen nicht gerade vor Abwechslung. Die Folge: Ihr wirbelt gelangweilt quer durch die Welten, ärgert Euch ob der arg hakelig ausgefallenen Steuerung, versucht Euer Glück mit Freunden in den leidlich spannenden Mehrspieler-Varianten und werdet Euch dann schließlich fragen, warum Ihr das Geld für dieses unterdurchschnittliche Jump'n'Run-Machwerk ausgegeben habt – warten doch auf allen Konsolen wesentlich inspiriertere 3D-Hüpfer.



NGC Bitter: Die Gamecube-Fassung ruckelt von allen Versionen am meisten – nicht nur im faden Mehrspieler-Modus.

Scooby-Doo Nacht der 100 Schrecken



PS2 Wer fleißig Hundekuchen sammelt, erhält Zutritt zu neuen Spukwelten.

Bisher stand der Cartoon-Köter selten für prickelnde Bildschirmunterhaltung, sein jüngster Auftritt stimmt da schon versöhnlicher. Wieder einmal geht die furchtsame Töle mit ihren Kumpels Shaggy & Co. in diversen Szenarien auf Geisterjagd. Meist hüpfst Ihr dabei in "Crash"-Tradition über festgelegte Polygon-Pfade und haltet nach Spezial-Items Ausschau, deren Einsatz zuvor unpassierbare Levelabschnitte begehbar macht. Leider wird die spaßige Inszenierung samt toller Synchro und ein paar netter Ideen durch die starre Kameraführung häufig versaut. *cg*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: | |
|----------------------------|---|-------------------------|--|
| Am Einzelsystem | 1 | Heavy Iron Studios, USA | |
| Via Linkkabel | - | Hersteller: | |
| Online | - | THQ | |
| | | www.thq.de | |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

PAL kleine PAL-Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC November

Alternativen:

| | |
|-------------|------------------------------------------------------|
| PS2 | Crash Bandicoot: Zorn des Cortex (85%, MANIAC 12/01) |
| Xbox | Crash Bandicoot: Zorn des Cortex (85%, MANIAC 6/02) |
| NGC | Crash Bandicoot: Zorn des Cortex (85%, MANIAC 11/02) |

Playstation 2
Grafik **63%**
Sound **72%**
65% Spielspaß

Ideenreiches Jump'n'Run-Abenteuer mit Kameraproblemen.

Super Bust-A-Move 2



PS2 Im Story-Modus bekommt jeder Charakter andere Puzzles vorgesetzt.

Blasenfreunde dürfen sich freuen: Taito wird nicht müde, seine knuddlige Puzzelei rund um die Drachenveteranen Bub und Bob neu aufzulegen. Neben dem Duell-Modus findet Ihr im zweiten PS2-"Bust-A-Move" eine umfangreiche Story-Variante mit zehn Charakteren und ein Ein-Spieler-Puzzle, bei dem Ihr klassisch über ein Spielfeld von einem Level-Set zum nächsten wandert. Zudem dürft Ihr im Editor Eure eigenen kniffligen Blasengebilde basteln. Liebhaber der Serie und Knobelfreunde werden mit anspruchsvollen Puzzles und süßer Aufmachung bestens bedient – die beste Tüftelwahl abseits von "Tetris" und seinen Clones. *sf*

Genre: Puzzlespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: | |
|----------------------------|---|----------------|--|
| Am Einzelsystem | 2 | Taito, Japan | |
| Via Linkkabel | - | Hersteller: | |
| Online | - | Ubi Soft | |
| | | www.ubisoft.de | |

USK-Rating Preis: ca. 30 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC 1. Quartal 2003

Alternativen:

| | |
|-------------|---------------------------------------|
| PS2 | Super Bust-A-Move (85%, MANIAC 01/02) |
| Xbox | Tetris Worlds (72%, MANIAC 11/02) |
| NGC | Tetris Worlds (Test auf Seite 122) |

Playstation 2
Grafik **60%**
Sound **55%**
85% Spielspaß

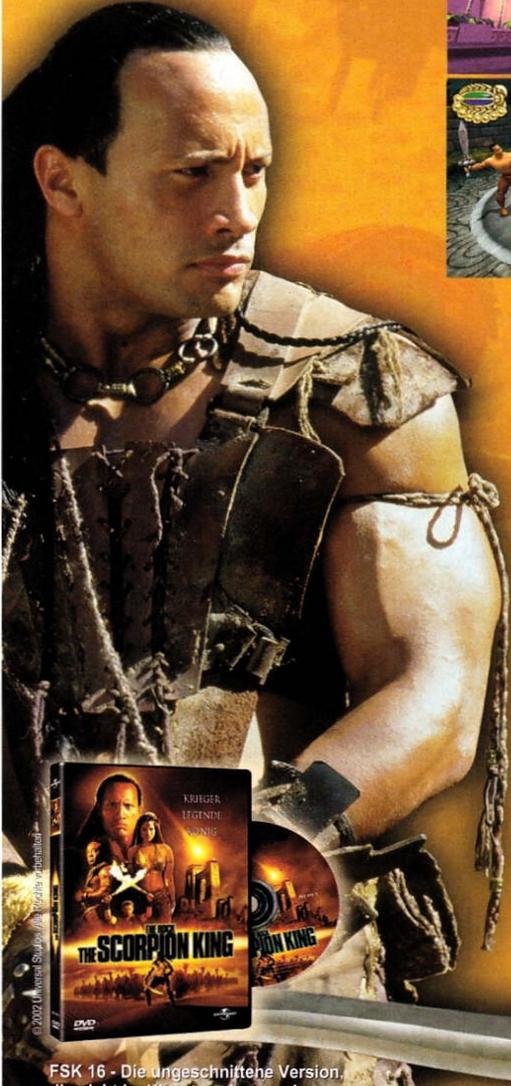
Der Puzzle-Klassiker: Wenig innovativ, aber immer noch brillant.

THE SCORPION KING™

AUFSTIEG DES AKKADIERS

Erleben Sie die frühen Abenteuer eines zukünftigen Königs. Meistern Sie über 20 verschiedene Waffen und kämpfen Sie sich durch fantastische Level. Beweisen Sie sich gegen Meuchelmörder und gefürchtete Krieger, um den Titel des Scorpion King zu verdienen.

www.universalinteractive.de/scorpionking



FSK 16 - Die ungeschnittene Version, die nicht im Kino zu sehen war!
Auf DVD und VHS überall im Handel.



Summoner 2



PS2 **Gekämpft wird nicht Zug um Zug, sondern mit Action-Hieben: Die Kampffertigkeiten entscheiden, ob Eure Widersacher blocken und wieviel Schaden sie nehmen.**

Herrscherin Maia steht unter Druck: Weil Volk und Priesterschaft sie für die Inkarnation der guten Göttin Laharah halten, soll die blutjunge Königin eine Prophezeiung erfüllen – leider wissen weder Berater noch Geistliche, was es mit der ominösen Weissagung wirklich auf sich hat. Also zieht der amazonenhafte Wildfang höchstpersönlich aus, um eifersüchtigen Usurpatoren die Stirn zu bieten, räuberische Piraten in ihre Schranken zu weisen und Monsterhorte auszurauchern.

Damit aufmüpfiges Diebesgesindel und ähnlich fiese Gestalten kein Oberwasser bekommen, verwandelt sich Euer kurvenreiches Alter Ego auf Menü-Kommando in eine tonnen schwere blutgierige Kampfmaschine, schuppiges Reptil, Schwebeschwert oder Alien-Groteske – ganz im Gegensatz zu "Summoner"-Vorgänger Joseph, denn der mutierte nicht sel-

ber zum Dämon, sondern rief den übernatürlichen Beistand nur herbei. Als brutale Bestie habt Ihr mit den meisten Gegnern leichtes Spiel: Selbst die Alien-artigen "Unsichtbaren" legen sich nur ungerne mit Maias monströsen Alter Egos an.

Wehrhafte Truppe

Aber auch sonst hat die verführerische Königin jede Menge Kampfkraft unter dem roten Pony: Denn anstatt wie im ersten Teil zum Zuschauer degradiert zu werden und nur gelegentlich in den Kampf einzugreifen, dürft Ihr Euch ab sofort in Action-inspirierter Haudrauf-Manier über die gegnerische Meute hermachen. Zwar entscheiden nach wie vor unterschiedliche Kampffertigkeiten und die Charakter-Statistik, ob und wie stark Eure Kämpfer treffen – aber reingehauen, abgeschossen und losgezaubert wird in Echtzeit. Schwert,

Armbrust, Axt oder Keule raus, und schon stürzt Ihr Euch in die Schlacht – ein manchmal schon fast zu dichtes Getümmel, das durch den "Zelda"-ty-



PS2 **Als bulliger Blutdämon lässt Maia die Fäuste sprechen: In dieser Gestalt regeneriert jeder Treffer Lebensenergie – Ihr seid also fast unverwundbar.**

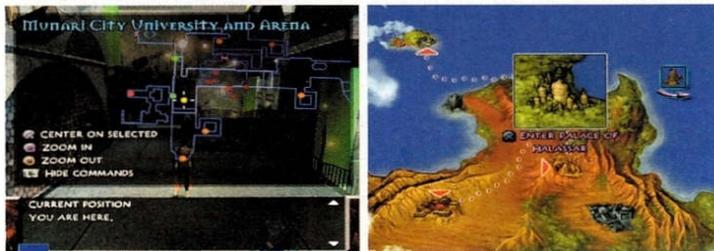


PS2 **Modenschau: Verpasst Maia neue Klamotten, Klunker oder Waffen.**

pischen Feind-Select allerdings angenehm entschärft wird. Mit den Schultertasten wechselt Ihr den aktiven Gegner – alle künftigen Angriffe, ob magischer oder natürlicher Art, gelten nur noch dem Opfer Eurer Wahl. Eure Mitstreiter sorgen derweil für sich selber und metzeln auf eigene KI-Faust. Ob die Kollegen dabei ohne Rücksicht auf Verlust drauflos hacken, sich vornehm im Hintergrund halten, aus sicherer Distanz Armbrustbolzen in den Pulk schießen oder lädierte Freunde mit Heilzaubern flicken, entscheidet Ihr vor der Schlacht – einfach und sicher per Menü, indem Ihr aus einer Liste von unterschiedlichen Verhaltensmustern das angenehmste wählt. Und passen Euch die Aktionen Eurer Untergebenen mal nicht in den Kram, schlüpf Ihr einfach in deren



PS2 Einkaufs-Trip: In der riesigen Hauptstadt der Munari-Fischmenschen findet Ihr zahllose Händler, Beutelschneider – und einen neuen Waffenbruder.



PS2 Stressfrei: In den Szenarien genießt Ihr eine Automap (links), neue Einsatzorte wählt Ihr bequem über die Weltkarte (rechts).

Haut, denn auf Button-Druck dürft Ihr jederzeit zwischen aktiven Gruppenmitgliedern hin- und herwechseln. Was der Rest der Bande inzwischen treibt? Vermutlich auf der faulen Haut liegen: Die Größe der aktiven Truppe hat man nämlich für jeden Einsatz auf maximal drei Figuren festgelegt. Und sind ein oder zwei Charaktere für die aktuelle Mission unentbehrlich, sind deren Plätze unveränderlich besetzt – "Final Fantasy" lässt grüßen.

Solo-Einsätze

Auch alleine sind Maia und ihre Waf-

fenbrüder bzw. -schwester gefährliche Gegner: Nicht selten hetzt man Euch in einen Einzel-Einsatz, bei dem Euer Kämpfe im Alleingang ganze Mutanten-Horden umpflügen muss. Aber mindestens genauso oft schickt Ihr einen Eurer Schützlinge freiwillig auf eine Solo-Mission. Einfach die Figur Eurer Wahl als aktiven Charakter wählen und anschließend per Select-Taste in den Einzelgänger-Modus wechseln – dann tragt Euer Held solo los, während seine Freunde geduldig auf ihn warten. Dies ist besonders dann nützlich, wenn die Aktivierung von mehrteiligen Mechanismen geplant werden muss oder Ihr eine Figur gezielt trainieren wollt: Erfahrungspunkte spielen in Volitions Action-Rollenspiel eine noch gewichtigere Rolle als bei der japanischen

Robert Bannert



Story tun ihr übriges, um Euch wochenlang an die Mattscheibe zu fesseln. Rollenspieler, die gerne an ihren Spielfiguren rumschrauben und auch noch den letzten Winkel auskundschaften müssen, fühlen sich wie im Schlaraffenland. Nur wer mit dem westlichen und arg PC-lastigen Grafikstil nichts anfangen kann, ignoriert die Vorzüge von Volitions erfolgreicher RPG-Meisterprüfung.

Freunde von klassischen Rundengefechten können dem mitunter hektischen Echtzeit-Getümmel nicht viel abgewinnen, aber für Rollenspieler mit Action-Schlagseite ist Volitions Hackerei eine Offenbarung.

Die anfangs noch konfus wirkenden Massen-Keilereien (zehn Gegner sind keine Seltenheit) gewinnen mit zunehmender Übung und wachsendem EP-Konto immer mehr an Übersicht, so dass auch "Final Fantasy"-Spieler unbedingt einen Blick riskieren – denn sonst geht ihnen die detailverliebteste Rollenspiel-Welt seit Playstation-Gedenken durch die Lappen. Ob Passant, Schauplatz oder Gegenstand, alles in diesem Szenario weiß seine eigene Geschichte zu erzählen. Interessante Helden, zahllose grafische Details, umfassende Mythologie und eine packende



PS2 Heimelig: Im Wald neben Munari City ist außer Wölfen eine Sekte von Meuchelmördern beheimatet.

Konkurrenz. Anstatt Eure Sammelleienschaft nur mit plumpem Level-Aufstieg zu honorieren, fordert man Euch dazu auf, in die unterschiedlichen Eigenschaftswerte Eurer Helden zu investieren und durch das Anheben von Nahkampf-, Fernkampf-, Magie- oder taktischen Werten individuelle Charakterköpfe zu züchten.

Hokuspokus

Doppelblattaxt, Langbogen und Zweihandschwert sind des Kriegers bester Freund – aber ohne magische Unterstützung aus den hinteren Reihen bringt rohe Waffengewalt wenig. Entsprechend verfügen die meisten "Summoner 2"-Helden über mehr oder weniger ausgeprägte Zaubertalente: Feuerbälle, Flammenpfeile, magische Giftgeschosse oder lebenspendende Zauberei – das Portfolio an paranormalen Kunststücken ist nicht so groß wie bei "Final Fantasy", aber dafür umso effektiver. Und keine Sorge: Für die Dauer der Zaubervwahl wird das Gefecht eingefroren. Entscheidet Euch in Ruhe für ein Zauberkunststück, legt es auf den Aktions-Button und löst es anschließend in Echtzeit aus. rb

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 1 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- Prologic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2 November
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Volition, USA
Hersteller: THQ
Website: www.summoner2.com

- Pro**
 - gigantische Spielwelt
 - individueller Charakteraufbau
 - umfangreiche Fertigkeitlisten
 - liebvoll gestaltete Schauplätze
 - flotte Echtzeit-Kämpfe
- Contra**
 - gelegentliche Übersichtsprobleme

Alternativen:

PS2 Final Fantasy 10 (88%, MANIAC 6/02)
Xbox Morrowind (Test ab Seite 84)
NGC Lost Kingdoms (73%, MANIAC 10/02)

Summoner 2

Playstation 2

Grafik **81%**
Sound **84%** **87%** Spielspaß

Mächtiges Rollenspiel-Epos mit charismatischen Helden und reichlich Action.

Sega Soccer Slam



NGC Killer-Kicks sind spektakulär anzusehen, aber nicht sonderlich effektiv: Die gegnerischen Torhüter halten diesen Spezialschuss überdurchschnittlich oft.



PS2 Mit dem teamspezifischen Elementurbo walzt Ihr alles platt.

Segas Sport-Planungen bleiben für Normalsterbliche ein Buch mit sieben Siegeln: Die in den USA so populären "2K3"-Basketball- und Eishockey-Titel werden uns Europäern momentan ebenso hartnäckig vorenthalten (EA freut's) wie die PS2-Umsetzung von "Virtua Tennis 2". Besser sieht's zum Glück mit den weniger ernsthaften Sportarten aus: Nach dem Gamecube-exklusiven "Beach Spikers" (Test in Ausgabe 10/2002) dribbeln nun die Fußballkünstler von "Sega Soccer Slam" auf allen drei aktuellen Systemen gleichzeitig los.

Hals- und Beinbruch

Ähnlich wie die Konkurrenz von Midway setzt Sega auf den Spaßfaktor und kippt den Großteil der Standard-Fußballregeln über Bord: Pro Team stehen nur drei Feldspieler sowie ein (computergesteuerter) Torwart auf dem Feld, unnötige Komplikationen

wie Abseits, gelbe oder rote Karten bzw. der Schiedsrichter selbst wurden weggelassen. Das kleine Spielfeld ist zudem von unsichtbaren Barrieren abgegrenzt – darum gibt es keine Einwürfe oder Eckbälle, der Ball bleibt also ständig in Bewegung. Mit geschicktem Passspiel kickt Ihr das Leder nach vorne, drescht gefährliche Volleyabnahmen auf's Tor und achtet darauf, nicht vom Gegner umgemäht zu werden. Befindet sich der im Besitz des Balls, attackiert Ihr ihn mit zärtlichen Blutgrätschen oder klagt ihm durch einen geschickten Trick die Kugel vom Fuß. Durch jede gelungene Aktion ladet Ihr eine Leiste am unteren Bildschirmrand auf: Per Knopfdruck verwendet Ihr den Vorrat für kurzzeitige Turbosprints und wuchtigere Schüsse. Ist die Anzeige komplett gefüllt, könnt Ihr die gesammelte Energie zu einem spektakulären 'Killer-Kick' nutzen: Legt Ihr einem Teamkollegen den Ball sauber auf,



NGC Eifrigere Kicker erspielen sich im 'Quest'-Modus ein halbes Dutzend...



XB Bei den PAL-Fassungen lassen sich auf Wunsch die Wetterbedingungen ändern – Einfluss auf's Geschehen haben Schnee und Regen aber kaum.

steigt der in einer "Matrix"-Zeitlupe in die Luft und drischt eine Granate auf's Tor. Nicht immer müsst Ihr diese Chance hart erarbeiten: Gelegentlich leuchten Scheinwerferspots auf den Platz, aus deren Lichtkegel heraus legt Ihr ebenfalls spektakuläre Schüsse hin.

Plus bei PAL

Während Besitzer der bereits im Frühjahr erschienenen NTSC-Gamecube-Fassung mit deutlich weniger Optio-

nen auskommen mussten, können sich PAL-Zocker freuen: Als Ausgleich für die lange Wartezeit dürfen sie bei den gleichen Spielvarianten ran wie ihre PS2- und Xbox-Kollegen. So kickt Ihr mit bis zu vier menschlichen Bolzern bei Einzelspielen, einem Eigenbau-Turnier und im launigen 'Quest'-Modus, bei dem Ihr neben Matches auch Trainingsübungen zur Geldvermehrung bestreitet, welches Ihr in Zusatzausrüstung für Eure Sportler investiert. Sechs skurrile Standard-

Ulrich Steppberger



Was lange währt, wird richtig gut: Ehrlich gesagt hätte ich nie damit gerechnet, dass Sega die lange Pause bis zur PAL-Veröffentlichung für Verbesserungen bei der Gamecube-Fassung nutzt – hierfür gibt's ein dickes Extralob. Dank der Euro-Mühen wird die ohnehin schon spaßige Kickerei nochmal deutlich aufgewertet, denn die versteckten Teams sorgen für die nötige Prise Zusatzmotivation, um auch Solisten länger am Ball zu halten. Das Geschehen auf dem Feld ist genau genommen recht simpel, da aufwändige Aktionen wie Killer-Kicks im Verhältnis zu schlichten Direktabnahmen zu wenig Erfolg versprechend ausfallen. Die tolle Grafik mit den wunderbar witzig animierten Charakteren und der flotte Spielablauf sowie die einwandfreie Steuerung locken Euch aber immer wieder zu einem Match ans Pad – und als Mehrspieler-Spaß ist "Soccer Slam" sowieso ein Hit, auch wenn die zwei Minispiele recht lieblos ausfielen. Gamecube- und Xbox-Fassung fallen technisch und spielerisch praktisch identisch aus, PS2-Bolzer müssen dagegen Abstriche in Kauf nehmen: Auf ihrer Konsole drückt schwächere Optik und zäherer Spielfluss den Spaß leider spürbar nach unten.



XB ...frischer Stadien, die den Teams nachempfunden sind: So tretet Ihr...



XB ...unter anderem in einem Atomkraftwerk oder einem Schloss an.



PS2 Nette, aber belanglose Dreingabe: Die beiden neuen Minispiele reizen leider nur kurze Zeit.

Teams stehen Euch von Beginn an zur Verfügung: Tretet mit dem hitzköpfigen 'El Fuego'-Trupp an oder führt das coole 'Subzero'-Trio in die Schlacht. Jede Mannschaft wartet mit Vorzügen und Nachteilen bei Lauftempo, Ballbehandlung oder Passgenauigkeit auf. Drei weitere Teams warten darauf, in der 'Challenge' freigespielt zu werden – dank einiger Beschränkungen ist gewährleistet, dass Ihr diesen Modus mindestens neun Mal in wechselnder Teambesetzung durchhackert, um alle Charaktere zu gewinnen. Eure bunte Truppe nutzt Ihr anschließend bei Freundschaftsspielen: Hier bestimmt Ihr frei, welche drei Akteure zusammen auflaufen (allerdings nicht auf dem Gamecube). Speziell für Multiplayer-Einsatz gedacht sind zwei kleine Minispiele, bei denen Ihr Euch entweder gegenseitig einen tickenden Zeitbombenball zuschustert oder Euch schlicht und einfach verkloppt. us

Veröffentlichung:

PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC bereits erschienen

Entwickler: Black Box Games, USA
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

- Pro**
- ✦ unkomplizierte und flotte Kickerei
 - ✦ humorige Charaktere
 - ✦ launiger Kommentator
 - ✦ idealer Mehrspieler-Partyspaß
- Contra**
- ✦ auf Dauer zu wenig Abwechslung
 - ✦ fade Minispiele

Alternativen:

| | |
|-------------|---------------------------------|
| PS2 | Red Card (78%, MANIAC 06/02) |
| Xbox | Red Card (78%, MANIAC 07/02) |
| NGC | Red Card (78%, MANIAC 09/02) |

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. | | |
|---------|-----------------|--------------|----|-----|
| | Am Einzelsystem | 4 | 4 | 4 |
| | Via Linkkabel | - | - | - |
| | Online | - | - | - |
| | System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt

E/D geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Sega Soccer Slam

Playstation 2
Grafik **71%**
Sound **76%**
75% Spielspaß

Xbox
Grafik **75%**
Sound **77%**
82% Spielspaß

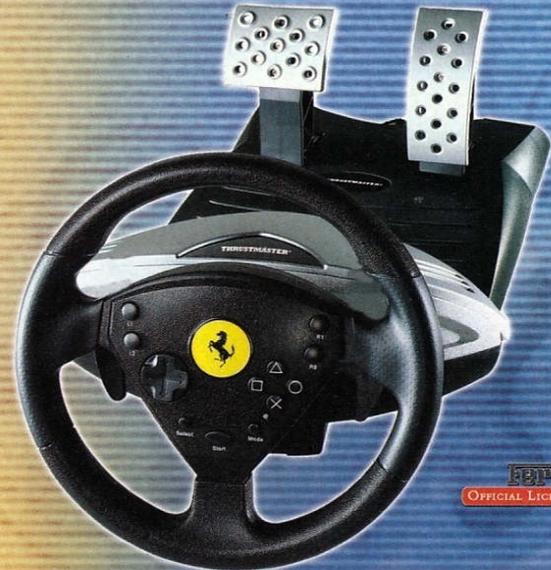
Gamecube
Grafik **75%**
Sound **76%**
82% Spielspaß

Launiges Arcadefußball mit witzigen Teams und flottem Ablauf, dafür wenig Tiefgang.

THRUSTMASTER

Erschütternd gut!

360modena
FORCE GT



FERRARI
OFFICIAL LICENSED PRODUCT



FERRARI
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

360modena
ANALOG GAMEPAD

FREESTYLER
BIKE



www.thrustmaster.de

erhältlich bei: www.shop-thrustmaster.de



Pro Evolution Soccer 2



PS2 Herrliche Aussicht: Die Stadien wurden sehr detailliert nachgebaut.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 8 |
| | Via Linkkabel | - |
| | Online | - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

- PS2** bereits erhältlich
- Xbox** nicht geplant
- NGC** nicht geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

- Pro**
- hervorragende KI-Spieler
 - facettenreiche Steuerung
 - sehr gute Ballphysik
 - flüssige, realistische Animationen
- Contra**
- zweitklassige Präsentation
 - steiniger Einstieg

Alternativen:

- PS2** FIFA 2003 (Test auf Seite 109)
- Xbox** FIFA 2003 (Test auf Seite 109)
- NGC** FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MANIAC 07/02)

Pro Evolution Soccer 2

Playstation 2 **89%** Spielspaß
Grafik **81%**
Sound **73%**

Gnadenlos authentisches, enorm motivierendes Referenz-Rasenschach mit famoser Steuerung.



PS2 In den Winkel: Dank der äußerst feinfühlig Schusskontrollen gelingen millimetergenaue Abschlüsse - da hat selbst ein Weltklasse-Tormann keine Chance.

Allen Unkenrufen zum Trotz war die Fußball-WM in Japan und Korea ein voller Erfolg. Klar, dass auch Konami sein Scheibchen vom asiatischen Kicker-Boom abhaben wollte - "Pro Evolution Soccer 2" (Nippon-Titel: "Winning Eleven 6") stürmte an die Spitze der Japan-Charts. Mit halbjähriger Verzögerung soll nun auch der PAL-Markt erobert und die wiedererstarke "FIFA"-Konkurrenz in ihre Schranken verwiesen werden.

An den Spielmodi hat sich im Vergleich zur letzten Saison herzlich wenig geändert: Nach wie vor bolzt Ihr



PS2 Unrealistisch? Briten-Rentner David Seaman hält auch mal 'nen Ball.



PS2 Mager: Die Pixel-Fußballer haben kaum Ähnlichkeit mit ihren Vorbildern.

Euch durch diverse Freundschaftsspiele, Pokalwettbewerbe und die 'Meister-Liga' - letztere motiviert durch ein integriertes Gehalts- sowie Transfer-System. Authentizitäts-Fanatiker ackern sich aber zuerst durch den Editor, denn begrenzte Lizenzrechte sorgen abermals für verfremdete Club-Namen bzw. die Abstinenz von Ost- oder Südamerika-Kickern.

Üben, Üben, Üben

Konami hat ein Herz für unbedarfte Bolz-Eleven: Neuerdings könnt Ihr am 'Umbro-Training' teilnehmen und so die komplexen Kontrollen verinnerlichen - Bundesliga-reife Ergebnisse in den einzelnen Übungskategorien werden zudem mit Eintragungen auf einer Highscore-Liste gewürdigt. Im tosenden Polygon-Stadion kann das mühevoll Erlernte dann endlich an KI-Kickern ausprobieren: Durch wohl dosierten Einsatz der Aktions-tasten entlockt Ihr Euren Stützenträgern butterweiche Kurzpässe, gefühlvolle Flankenwechsel oder gemeingefährliche Fernschüsse. Um den



PS2 Im spaßigen 'Umbro-Training' übt Ihr Freistöße (oben) und Dribblings.

gegnerischen Abwehrriegel aus seinen defensiven Angeln zu heben, nutzt Ihr schließlich die Dreieck-Taste und bedient freistehende Stürmer mit einem steilen Anspiel. Blinde Hurra-Offensive und Trickereien à la Maradona sind bei Konamis Ball-sportlern aber seit jeher nur brotlose Kunst - der Schlüssel zum Sieg heißt Verteidigung. Folglich wird viel Wert auf die taktische Ausrichtung und das differenzierte Abwehrverhalten Eurer Elf gelegt: Nach Gusto bzw. Fußball-wissen modifiziert Ihr Formation sowie Strategie oder teilt einzelnen Athleten direkte Gegenspieler zu. Ohne Euer Pad-Zutun ist freilich auch die cleverste Top-Taktik keinen Pflifferling wert - drei verschiedene Defensiv-Kommandos für wohl dosierte Tacklings, Trikotzupfer sowie rustikale Rempler machen dem gegnerischen Team das Pixel-Leben schwer. Wer bei solch dezent unfairen Attacken ständig vom pfeifenden Schiedsrichter unterbrochen wird, verpasst dem Schwarzen Mann einfach im Options-Menü etwas mehr Gelassenheit. tk

Thorsten Küchler

Der DFB kann seine nächsten Trainerlehrgänge an der PS2 austragen:

Was den Realismus angeht, legt Konamis faszinierende Fußball-Simulation im Vergleich zur Vorsaison nämlich nochmal eine kräftige Schippe drauf. In keinem anderen Textur-Stadion lässt es sich so brillant kombinieren und taktisch vorgehen. Die (vor allem in höheren Schwierigkeitsstufen) kaum zu knackende KI-Verteidigung fordert geduldige Sofa-Sportler immer wieder aufs Neue heraus. Trotzdem kommt niemals Realismus auf: Dank nahezu perfekter Kontrollen scheitern Angriffsbemühungen höchstens am eigenen Unvermögen. Abgerundet wird das köstliche Fußball-Festmahl von einer tadellosen Ballphysik und flüssigen Animationen - einzig die maue Präsentation trübt das brillante Bolz-Vergnügen.

FIFA Football 2003



PS2 Für Strategen: Der Schwerpunkt liegt auf zähem Mittelfeld-Geplänkel.



XB Meisterschaften werden in der Defensive gewonnen: Nur durch geschickten Einsatz von Grätschen und Remplern bleibt die eigene Kiste sauber.

So langsam schwimmen EA die Fußball-Felle davon: Immer mehr Sportfans sehen in Konamis "Pro Evolution"-Reihe die einzig wahre Konsolen-Referenz – "FIFA" gilt dagegen als unrealistischer Simpel-Kick. Nun reagierten die erfolgsverwöhnten Kanadier: Über 100 Entwickler wurden mit der klaren Zielsetzung betraut, "FIFA 2003" wieder an die 128-Bit-Tabellenspitze zu katalysieren.

Kontertaktik

In bester EA-Tradition verfügt der brandneue Bolzspaß über sämtliche nennenswerten Lizenzen: Egal ob Nationalteams, koreanische Clubmannschaften oder teutonische Bundesligisten – sämtliche Kader entsprechen bis ins Detail den realen Vorbildern. Als Betätigungsfeld für die unzähligen Original-Kicker dienen diverse Liga-Veranstaltungen sowie Cups. Das Herzstück von "FIFA 2003" ist aber zweifellos die frischgebackene 'Club Championship': Hier führt Ihr einen europäischen Spitzenverein zu

internationalen Ehren und schaltet nebenbei zusätzliche Fußballtempel oder Spielmodi frei. Das klingt ja alles ganz nett, aber wie sieht's denn jetzt mit den versprochenen spielerischen Verbesserungen aus? Die Bemühungen um ein realistischeres Bolz-Erlebnis tragen sichtbar Früchte: So klebt das Leder nun bei schnellen Drehungen nicht mehr am Fuß, sondern kulvert träge in Laufrichtung weiter – Schluss mit Alleingängen übers halbe Feld. Außerdem brauchen Eure Digi-Millionäre deutlich länger für die Ballannahme und legen auch mal Fehl-pässe hin. Wer in der Vergangenheit regen Gebrauch von Kunststücken wie Hackentricks oder Übersteigern gemacht hat, schaut in die "FIFA 2003"-Röhre: Lediglich einige rudimentäre Körpertäuschungen, die per rechtem Stick abgerufen werden, sind übriggeblieben. Ergo spielen geschickte Ballstafetten, Doppelpässe und Flankenläufe die Hauptrolle: Ohne gefällige Kombinationen und präzise Torschüsse gewinnt Ihr nicht mal die Dorfmeisterschaft von Oberam-



XB Kick it like Beckham: Freistöße werden via Fadenkreuz ausgeführt.

mergau. Erschwerend kommt hinzu, dass die Kugel zuweilen abgefälscht wird oder einer Eurer Rumpelfüßler ins Straucheln gerät. Selbst die Defensiv-Kontrollen blieben nicht von der ambitionierten Generalüberholung verschont. Neben den altbekannten Blutgrätschen könnt Ihr Euch nun mit gedrückter Kreis-Taste in den Zweikampf schmeißen und so ohne Foul ans Spielgerät kommen – sehr praktisch. Gibt's trotzdem einen Freistoß, hilft das neue Ziel-System samt Schwungmeter beim Versenken des Leders. tk



XB Reif fürs TV: Die Gesichts-Texturen der Stars sehen einfach brillant aus.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. | |
|-----------------|---------------|--------------|---|
| Am Einzelsystem | | 8 | 8 |
| Via Linkkabel | | - | - |
| Online | | - | - |
| System | PS2 XB NGC | | |

USK-Rating  Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus 16:9 Surround
 Lightgun Keyboard 60Hz DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick 16:9 Dolby Digital
 Lightgun Force-Feedb. 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: EA Sports, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Webseite: www.electronic-arts.de

Pro famose Fußball-Atmosphäre
 authentische Spieler und Teams
 stark verbesserte Ballphysik
 intuitive Kontrollen

Contra manchmal störende Ruckler (PS2)
 launisch verteidigende KI-Mittelspieler

Alternativen:

PS2 Pro Evolution Soccer 2 (Test auf Seite 108)
Xbox FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MANIAC 06/02)
NGC FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MANIAC 07/02)

FIFA 2003

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 84 % **87%** Spielspaß

Xbox
Grafik 85 %
Sound 84 % **87%** Spielspaß

Exzellent präsentierter Konsolen-Kick mit dicker Lizenz und deutlich aufgebohrter Spielmechanik.

Thorsten Küchler

"FIFA"-Hasser aufgepasst: Electronic Arts hat tatsächlich aus alten Fehlern gelernt und seinen Konsolen-Klassiker fast komplett umgemobelt. Dank trägerer Steuerung, aufgebohrter Ballphysik und dem Wegfallen von zirkusreifen Kabinettstücken gehören abstruse Soli sowie Fließband-Traumtore der unrealistischen "FIFA"-Vergangenheit an. Beim Verhalten der KI-Kicker muss allerdings noch nachgebessert werden: CPU-Verteidiger agieren oftmals viel zu sorglos und laden den Gegner mit riesigen Lücken im Abwehrverbund zum Torschuss ein. Wer solche unfaire Momente verkraften kann, wird EA-typisch von einer fantastischen Präsentation entschädigt: Die herrlich animierten Polygon-Bolzbrüder, detaillierte Stadien und eine furiose Sound-Kulisse setzen neue Maßstäbe.

Ty the Tasmanian Tiger

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. | |
|---------|-----------------|--------------|--------|
| | Am Einzelsystem | 1 | 1 |
| | Via Linkkabel | - | - |
| | Online | - | - |
| | System | PS2 | XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus Lightgun Keyboard
Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround 60Hz DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.
Highend-Unterstützung:
 16:9 Dolby Digital 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:
 PS2 November
 Xbox November
 NGC November

Entwickler: Krome Studios, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro einsteigerfreundlich
 gewitzte Charaktere
 übersichtliche Levelkarten

Contra technisch bieder
 keinerlei neue Ideen
 Musik stellenweise nervig

Alternativen:

| | |
|-------------|-------------------------------------------------------------|
| PS2 | Ratchet & Clank (Test ab Seite 66) |
| Xbox | Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MANIAC 06/02) |
| NGC | Super Mario Sunshine (93%, MANIAC 11/02) |

Ty the Tasmanian Tiger

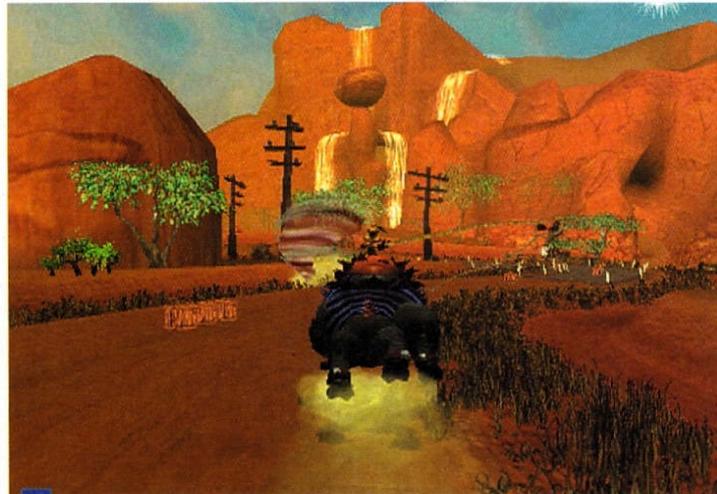
Playstation 2

Grafik **66%** **74%** Spielspaß
 Sound **68%**

Xbox

Grafik **64%** **74%** Spielspaß
 Sound **68%**

Friedfertiges 3D-Jump'n'Run, das sich gekonnt Ideen aus anderen Titeln zusammenklaut.



PS2 Los geht's im Schweinsgalopp: Gelegentlich kann Ty seine Füße ausruhen und mit Hilfe von kolossalen Reittieren die Levels erkunden.

Überraschung für Ty: Eigentlich dachte der junge tasmanische Tiger immer, er sei der letzte seiner Rasse. Doch als er beim Herumtollen mit seinen Kumpels plötzlich in eine unterirdische Höhle fällt, klärt ihn ein Geist seiner Vorfahren auf: Er entstammt einer Familie von Tigern, die über die fünf australischen Schutztalismane wachen. Beim Kampf gegen den bösen Truthahn Boss Cass mit seiner Roboterarmee wurden seine Verwandten allerdings mitsamt der Amulette in die 'Traumzeit' transportiert und warten dort auf ihre Rettung – keine Frage, dass sich Ty sofort auf den Weg macht, um den Fieslingen das Handwerk zu legen und seine Familie zu befreien.

Unterstützung erhaltet Ihr beim Streifzug durch die bunten Dschungel-, Meeres- und Wüstenszenarien von Euren tierischen Freunden: Kaku Maurie hilft Euch mit nützlichen Hinweisen weiter, während der Kola-Erfinder Julius seine Maschinen

zur Talisman-Rettung und Weiterentwicklung Eurer Waffen einsetzt.

Verteidigung mit Schwung

Wie es sich für einen australischen Ureinwohner gehört, verschmäht Ty brachiale Wummen, sondern wirft mit Bumerangs um sich. Anfangs besitzt Ihr nur ein Standard-Holzstück, bald findet Ihr jedoch ein zweites Exemplar mit doppelter Feuerkraft. Zudem könnt Ihr die Waffe nach einem Sprung auch zum sanften Gleiten verwenden. Später ergattert Ihr noch weitere Bumerangs, die u.a. unter Wasser funktionieren, Feuer und Eis spucken

Ulrich Steppberger



Man werfe alle wichtigen PS2-Jump'n'Runs in einen Topf, mische kräftig und packe es auf eine DVD – heraus kommt "Ty the Tasmanian Tiger". Eigene Ideen haben die Entwickler gemieden wie der Teufel das Weihwasser, stattdessen wird vor allem "Jak and Daxter" kopiert und um ein paar Spritzer "Crash Bandicoot" und "Spyro" ergänzt. Die Mischung funktioniert immerhin und macht das niedliche Tiger-Abenteuer zu einem routinierten, durchaus spaßigen Standard-Hüpfer. Erfreulich ist das zumindest für Xbox-Zocker, denn auf deren Konsole gibt's ja nur wenig Genre-Vertreter. Allerdings hätte die Optik auf beiden Systemen schöner ausfallen dürfen, in den bunten Szenarien ist es mit Details nicht allzu weit her – Jump'n'Run-Fans werden trotzdem gut bedient.



PS2 Egal ob Schnee oder Nacht: Euer tasmanischer Tiger ist stets auf Trab.



XB Ty ist zwar trockenen Fußes beim Kampf gegen Echsen (links) am geschicktesten, hat aber auch keine Scheu vor Wasser: Ob Ihr nun einen Flusslauf hinabrodelt (Mitte) oder ganz untertaucht (rechts), das feuchte Element beeinträchtigt Euch nicht.



Armored Core 2 Another Age

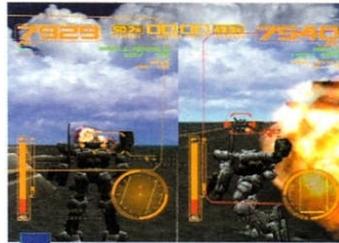


PS2 Nicht nur Mechs stehen auf Eurer Abschussliste, auch Helis und Bomber.

Die Mech-Schlacht "Armored Core 2" war eines der ersten Actionspiele für die PS2, das Update "Another Age" versorgt Euch nun mit 100 neuen Missionen, verbesserter Grafik sowie neuen Waffen und Ersatzteilen für Eure Kampfmaschine. Glück für Roboterneulinge: Den Vorgänger benötigt Ihr nicht. Schauplatz der heftigen Kämpfe ist der Mars, auf dem sich Regierung und Konzerne um die Macht streiten. Als Söldner mit eigener Werkstatt erledigt Ihr für Kopfgeld riskante Auf-

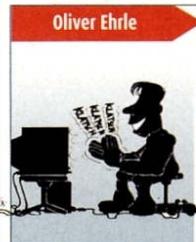
träge in Echtzeit: Sturm-, Eroberungs- und Verteidigungsmissionen wechseln sich dabei ab - Ihr reitet auf den Tragflächen eines Transporters und ballert auf angreifende Jäger, hetzt Rebellen durch die Wüste und stampft durch unterirdische Basen, um neue Mech-Prototypen vor dem Diebstahl zu bewahren.

Mit der Belohnung rüstet Ihr anschließend Euren Mech hoch: Neben Sniper-Gewehr, MG, Raketen und Laserschwert ersteht Ihr auch wertvolle Ersatzteile. Neue Zielcomputer lassen Euch mehrere Feinde gleichzeitig oder auf große Entfernung anvisie-



PS2 Beim Splitscreen-Duell wird der Bildschirm vertikal geteilt.

ren, der Kühler schützt vor Überhitzung und der Generator versorgt den Roboter mit Strom. Bastelt Euren Traum-Mech und kämpft im Splitscreen gegen Eure Kumpels. *oe*



Oliver Ehrle

Tolles Update für Solospieler, aber eine Enttäuschung für Duellisten: Mit den vielen neuen Missionen und Ersatzteilen ist "Another Age" eine Bereicherung für jeden Fan von "Armored Core 2". Die grafischen Verbesserungen machen das Spiel auch für Neueinsteiger interessant - die taktischen Kämpfe haben in den zwei Jahren kaum Charme eingebüßt. Mir ist das Update aber zu halbherzig: Die Steuerung nützt nach wie vor nur einen Analogstick, statt die Zielvisierung auf den zweiten zu legen, den Blick nach oben vermisst Ihr besonders bei Missionen im Gebirge. Außerdem hat Bigben sowohl den iLink- als auch den Online-Modus der japanischen Version ausgebaut, Zweispieler-Matches erledigt Ihr besser im Vorgänger. Schade, denn iLink machte "Armored Core 2" berühmt!

| | | | |
|----------------------------|----|----------------------------|-----------------------|
| Genre: Action | | Schwierigkeitsgrad: mittel | |
| Konfiguration/Spieler max. | 2 | Entwickler: | From Software, Japan |
| Am Einzelsystem | 2 | Hersteller: | Bigben Interactive |
| Via Linkkabel | - | | bigben-interactive.de |
| Online | - | | |
| USK-Rating | 12 | Preis: | ca. 60 Euro |

| | |
|---------------|----------------------------------------------------|
| Playstation 2 | |
| PAL | Vollbild, Originalgeschwindigkeit |
| E/D | englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte |

| | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Spezielle Peripherie: | Highend-Unterstützung: |
| <input type="radio"/> Lenkrad | <input checked="" type="radio"/> 16:9 |
| <input checked="" type="radio"/> Maus | <input type="radio"/> Surround |
| <input type="radio"/> Lightgun | <input checked="" type="radio"/> 60Hz |
| <input type="radio"/> Keyboard | <input type="radio"/> DTS |

| | |
|-------------------|------------------------------------|
| Veröffentlichung: | PS2 bereits erhältlich |
| Xbox | keine Umsetzung geplant |
| NGC | keine Umsetzung geplant |
| Alternativen: | |
| PS2 | Armored Core 2 (76%, MANIAC 03/01) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | keine erhältlich |

| | |
|---------------|---------------|
| Playstation 2 | 78% Spielspaß |
| Grafik 74% | |
| Sound 72% | |

Aufregender Missionsnachschub für Mechsöldner, aber die Link-Modi fehlen.

Playstation 2

| | |
|---------------------------------|-------|
| Barbarian | 49,95 |
| BMX XXX | 51,90 |
| Burnout 2 | 51,90 |
| Colin McRae Rally 3.0 | 53,90 |
| Commandos 2 | 52,95 |
| Conflict Desert Storm | 54,90 |
| Dark Angel | 52,90 |
| Das Ding | 47,90 |
| Der Herr der Ringe | 49,95 |
| Die Sims | 53,90 |
| Disney Golf | 45,90 |
| Dragon Ball Z: Budokai | 53,90 |
| Dynasty Tactics | 53,90 |
| Fifa 2003 | 49,95 |
| Formel Eins 2002 | 54,90 |
| Ghost Recon | 54,90 |
| GTA: Vice City | 52,90 |
| Gungrave | 51,90 |
| Harry Potter Kammer d. Schreck | 52,95 |
| Herr der Ringe: Die zwei Türme | 52,90 |
| Hitman 2 - Silent Assassin | 53,90 |
| James Bond 007 Nightfire | 49,95 |
| Kingdom Hearts | 54,90 |
| Largo Winch | 54,90 |
| Madden NFL 2003 | 49,95 |
| Malice: Kat's Tale | 47,90 |
| Marvel vs. Capcom 2 | 49,95 |
| Micro Machines Explosion | 44,95 |
| NBA Live 2003 | 49,95 |
| Need for Speed Hot Pursuit 2 | 52,90 |
| NHL 2003 | 49,95 |
| NHL Hitz 20-03 | 51,90 |
| Onimusha 2 | 49,95 |
| Pro Evolution Soccer 2 | 51,90 |
| Ratchet & Clank | 54,90 |
| Red Faction 2 | 53,90 |
| Robocop | 50,90 |
| RTL Skispringen 2003 | 35,90 |
| Run Like Hell | 50,90 |
| Shox | 49,95 |
| Soccer Slam | 53,90 |
| Spyro: Enter the Dragonfly | 47,90 |
| Stargate: The Ark of Truth | 52,90 |
| Summoner 2 | 53,90 |
| Sum of all Fears (Der Anschlag) | 39,90 |
| This is Football 2003 | 54,90 |
| Timesplitters 2 | 52,90 |
| Tomb Raider - Angel of Darkness | 52,95 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 53,90 |
| Total Immersion Racing | 51,90 |
| Turok Evolution DV oder EV | 50,90 |
| World Rally Champ. 2 Extreme | 54,90 |
| WWE Smackdown 4 | 53,90 |
| X-Men Next Dimension | 51,90 |

Xbox

| | |
|----------------------------------|-------|
| 4 X 4 Evolution 2 | 49,95 |
| Babarian | 55,95 |
| Baldur's Gate Dark Alliance | 55,95 |
| BDFL Manager 2003 | 59,95 |
| Blinx | 54,95 |
| Blood Wake | 39,95 |
| Buffy The Vampire Slayer | 59,95 |
| Colin McRae Rally 3.0 | 59,95 |
| Commandos 2 | 59,95 |
| Conflict Desert Storm | 59,95 |
| Crazy Taxi 3 | 59,95 |
| Dark Angel | 49,95 |
| Das Ding | 49,95 |
| Dave Mirra Freestyle BMX XXX | 59,95 |
| Der Herr der Ringe: Die Gefährt. | 49,95 |
| Dynasty Warriors 3 | 53,95 |
| Enclave | 49,95 |
| F1 2002 | 49,95 |
| Fifa 2003 | 53,95 |
| Fuzion Frezzy | 39,95 |
| Harry Potter Kammer d. Schreck | 52,95 |
| Hitman 2 - Silent Assassin | 59,95 |
| James Bond 007 Nightfire | 53,95 |
| Jedi Knight 2: Jedi Outcast | 59,95 |
| Mad Dash Racing | 44,95 |
| Madden NFL 2003 | 49,95 |
| Malice | 49,95 |
| Marvel vs. Capcom 2 | 49,95 |
| Medal of Honor Frontline | 49,95 |
| Mercedes Benz World Racing | 54,95 |
| Micro Machines Explosion | 54,95 |
| Morrowind | 52,95 |
| NBA Live 2003 | 49,95 |
| Need For Speed Hot Pursuit 2 | 49,95 |
| NHL 2003 | 49,95 |
| NHL Hitz 20-03 | 55,95 |
| Quantum Redshift | 53,95 |
| Reign of Fire | 55,95 |
| Sega GT 2002 | 59,95 |
| Silent Hill 2 | 57,95 |
| Soccer Slam | 54,95 |
| Splinter Cell | 59,95 |
| Stargate & Hutch | 52,95 |
| Street Hoops | 51,95 |
| Terminator | 54,95 |
| Timesplitters 2 | 59,95 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 59,95 |
| Total Immersion Racing | 52,95 |
| Turok Evolution Dv oder EV | 54,95 |
| Unreal Championship | 59,95 |
| Whacked | 54,95 |
| X-Men Next Dimension | 52,95 |

Dreamcast

| | |
|---------------------------|-------|
| Aero Wings 2 | 14,95 |
| Bangai-O | 14,95 |
| Bomberman Online | 34,90 |
| Cannon Spike | 22,90 |
| Carrier | 34,90 |
| Charge & Blast | 34,90 |
| Floigang Brothers | 29,90 |
| Conflict Zone | 14,95 |
| Crazy Taxi | 29,90 |
| Crazy Taxi 2 | 29,90 |
| Dead or Alive 2 | 19,95 |
| Dragon Riders | 27,90 |
| Evil Twin | 29,90 |
| F1 Racing Championship | 12,95 |
| Floigang Brothers | 34,90 |
| Headhunter | 29,90 |
| Heavy Metal Geomatrix | 29,90 |
| Jimmy White Cueball 2 | 12,95 |
| Metropolis Street Racer | 14,95 |
| Mr. Driller | 12,95 |
| NBA 2K2 | 38,50 |
| Pen Pen | 12,95 |
| Phantasy Star Online 2 | 34,90 |
| POD 2 | 14,95 |
| Red Dog | 19,95 |
| Sega GT | 24,95 |
| Space Channel 5 | 19,95 |
| Spec Ops 2: Omega Squad | 29,90 |
| Stunt GP | 14,95 |
| Tokyo Highway Challenge 2 | 14,95 |
| Vanishing Point | 12,95 |
| Virtua Athlete 2K | 14,95 |
| Virtua Tennis 2 | 29,90 |
| Worms World Party | 14,95 |

Hardware

| | |
|-------------------------|-------|
| 4 MB Memory Card | 19,90 |
| Action Replay CDX | 14,95 |
| DCX Importspele Adapter | 18,90 |
| Mad Catz MC1 Lenkrad | 19,90 |
| Sega Joypad | 19,90 |
| Sega Maus | 14,90 |
| Sega Vibration Pack | 9,90 |
| Sega Visual Memory | 19,95 |
| Bleemcast | |
| Gran Turismo 2 | 13,90 |
| Metal Gear Solid | 16,90 |
| Tekken 3 | 16,90 |

GamesCountry.de

Bestell-Hotline: 06251 / 5504718

Game Cube

| | |
|--------------------------------|-------|
| Ace Golf | 52,90 |
| Agent im Kreuzfeuer | 44,95 |
| Aggressive Inline | 51,90 |
| Babarian | 49,90 |
| Beach Spikers | 53,90 |
| BMX XXX | 51,90 |
| Clone Wars | 49,95 |
| Crash Bandicoot | 51,90 |
| Die Hard Vendetta | 51,90 |
| Disney's Magical Mirror | 49,90 |
| Disney Sports Fußball | 52,90 |
| Doshin the Giant | 49,90 |
| Eternal Darkness | 49,90 |
| F1 2002 | 44,95 |
| Fifa 2003 | 52,90 |
| Harry Potter Kammer d. Schreck | 52,90 |
| James Bond 007 Nightfire | 49,95 |
| Jedi Knight 2: Jedi Outcast | 53,90 |
| Luigi's Mansion | 44,95 |
| Madden NFL 2003 | 49,90 |
| Mario Party 4 | 49,90 |
| Medal of Honor Frontline | 49,95 |
| Mystic Heroes | 53,90 |
| NBA Live 2003 | 49,95 |
| Need For Speed Hot Pursuit | 49,95 |
| NHL 2003 | 49,95 |
| NHL Hitz 20-03 | 53,90 |
| Resident Evil | 53,90 |
| Soccer Slam | 53,90 |
| Spyro: Enter the Dragonfly | 51,90 |
| Star Fox Adventures | 49,90 |
| Super Mario Sunshine | 49,90 |
| Timesplitters 2 | 52,90 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 53,90 |
| Turok Evolution DV oder EV | 51,90 |
| WWE Wrestlemania X8 | 53,90 |
| X-Men Next Dimension | 51,90 |

Game Boy Advance

| | |
|--------------------------|-------|
| Army Men Advance | 19,95 |
| Bomberman | 19,95 |
| Castlevania | 24,95 |
| F-Zero | 19,95 |
| Final Fight One | 24,95 |
| Gadius Advance | 29,95 |
| GT Advance Chapioship | 19,95 |
| Iridion 3D | 29,90 |
| Jurassic Park 3 | 19,95 |
| Konami Crazy Racers | 24,95 |
| Kuru Kuru Kururin | 19,95 |
| Lucky Luke | 29,95 |
| Pinobee | 19,95 |
| Pitfall | 29,95 |
| Rayman Advance | 29,90 |
| Ready 2 Rumble Boxing 2 | 19,95 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | 19,95 |
| Top Gear GT Championship | 19,95 |
| Tweety & The Magic Gems | 19,95 |

Telefonische Bestellannahme:
Mo. - Fr. 10.00 - 18.00 Uhr
Sa. 10.00 - 12.00 Uhr

Versandkosten:
Bestellungen bis 125€ zzgl. 3,00
Nahnahmegebühr 4,53

Postanschrift:
Franz & Lothar Kern GbR
Wormser Str. 49
64625 Bensheim

Nur Versand, kein Ladengeschäft

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Aktuelle Angebote werden Sie im Internet unter www.gamescountry.de



NHL Hitz 20-03

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|-----------------|---------------|--------------|
| Am Einzelsystem | 6 | 4 |
| Via Linkkabel | - | - |
| Online | - | - |
| System | PS2 XB NGC | |

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

- PAL** Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D** englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

- Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
 - Maus
 - Lightgun
 - Keyboard
- Highend-Unterstützung:**
- 16:9
 - Surround
 - 60Hz
 - DTS

Xbox

- PAL** Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D** englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

- Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
 - Flight Stick
 - Lightgun
 - Force-Feedb.
- Highend-Unterstützung:**
- 16:9
 - Dolby Digital
 - 60Hz
 - Soundtrack

Veröffentlichung:

- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC bereits erhältlich

Entwickler: Black Box Games, USA
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

- Pro**
- bewahrt flotter Spielablauf
 - aufgewertete Taktikoptionen
 - motivierender Franchise-Modus
 - zahllose freispielfähige Extras
- Contra**
- Menüs zum Teil unnötig kompliziert
 - seltene Ruckler während dem Match

Alternativen:

| | |
|------|---------------------------------------|
| PS2 | NHL 2003 (87%, MAN!AC 11/02) |
| Xbox | NHL 2003 (89%, MAN!AC 11/02) |
| NGC | NHL Hitz 20-02 (82%, MAN!AC 07/02) |

NHL Hitz 20-03

Playstation 2

Grafik 78%
Sound 75%
85% Spielspaß

Xbox

Grafik 78%
Sound 77%
85% Spielspaß

Spritziges Arcade-Eishockey mit ausreichend Tiefgang sowie kräftig aufpolierten Spiel-Modi.



XB Achtung, Unterzahl: Wer den gegnerischen Torwart freundlich tätschelt, darf zur Belohnung für 30 Sekunden mit einem Mann weniger spielen.

Pünktlich zum Start der US-Profiliga landet mit "NHL Hitz 20-03" das letzte Black-Box-Projekt vor der EA-Einverleibung in den Regalen: Wie von einem Midway-Sportspiel nicht anders zu erwarten, spielen offizielle Regeln nur bedingt eine Rolle: Statt fünf Kufencracks kurven nur drei stramme Recken (und ein Torwart) pro Team übers Eis, lästige Tempobremsen wie Icing, Abseits oder Zwei-Linien-Pass wurden komplett wegrationalisiert.

Erhalten blieb natürlich das Hauptziel – mehr Tore zu schießen als der Kontrahent – und der Gewaltfaktor der Sportart: Mit konsequentem Stockeinsatz und ruppigen Bodychecks trennt Ihr die Gegner ansanft vom Puck, lediglich bei Attacken auf den Torwart greift der (abschaltbare) Schiri ein und verhilft dem gefaulten Team zeitweise zu einem Überzahlspiel. Kommt es zudem zu einer zünftigen Prügelei, scheiden die Streitkräfte nicht mehr ganz aus, sondern

landen für 30 Sekunden auf der Strafbank. Wer solche Situationen ausnutzen will, kann jederzeit die Taktik beeinflussen oder einzelne Spieler bzw. das ganze Team 'on fire' schalten – durch gelungene Verteidigung füllt Ihr nämlich zwei Balken auf, die dann jederzeit per Knopfdruck für den zündenden Funken sorgen.

Auf Kufen um die Welt

Neben Einzelspielen, einer kompletten NHL-Saison (inklusive optionalem Draft zu Beginn) und der Jagd nach

Ulrich Steppberger



Midway erfreut Sportlerherzen, denn "NHL Hitz 20-03" ist das Paradebeispiel für eine gelungene Schlittschuh-Fortsetzung: Auf dem Eis wurde die bewährte und immer noch ungemein launige Action-Schiene konsequent beibehalten und mit sinnvollen Ergänzungen aufgepeppt. Dank variablem 'On Fire'-Einsatz, Überzahlspiel und nicht zuletzt dem verbesserten Torhüter gewinnt das Geschehen spürbar an Tiefe, ohne dadurch zu kompliziert zu werden. Auch sonst haben die Entwickler mächtig was für die Langzeitmotivation getan: Durch unzählige freispielfähige Extras und die simplen, aber besonders in der Gruppe witzigen Minispiele bekommt Ihr reichlich Beschäftigung. Dazu kommt der feine, vom Fußball-Kollegen "Red Card" inspirierte Franchise-Modus, der trotz stellenweise unhandlicher Menüführung Kufencracks mit seinen vielen Herausforderungen dauerhaft fesseln kann. Leider fällt auf der PS2 die Grafik etwas detailärmer und weniger flüssig aus, doch bei Steuerung und Dynamik geben sich beide Fassungen nichts – wer auf Realismus nach EA-Art verzichten kann oder Abwechslung davon sucht, sollte bei "NHL Hitz 20-03" zugreifen.



XB Die sechs neuen Minispiele sind diesmal abwechslungsreicher und flippiger gestaltet (von links): Schießt mit dem Puck auf ein Tic-Tac-Toe-Feld, prügelt Euch im Mini-Ring oder färbt die futuristischen Bullykreise vor Eurem Gegner ein.



PS2 Die Seitenansicht ist hübsch, aber für's Spiel fast zu unübersichtlich.



PS2 Effektgeladen: Zahlreiche skurrile Stadien gibt's natürlich auch wieder, außerdem ist Regen aktivierbar.

zahllosen freispielfähigen Mannschaften, Stadien und Outfits locken sechs Minispiele und der Franchise-Modus: Habt Ihr bei ersteren lange genug Fensterscheiben zerschossen oder Gegner vertrimmt, geht Ihr mit einem Eigenbau-Team auf Weltreise und fordert zahlreiche Konkurrenten heraus, um nach und nach immer dickere Brocken vorgesetzt zu bekommen. Durch Siege und das Erfüllen einzelner Bedingungen wie z.B. einer Mindestzahl an Pässen oder Prügeleien verdient Ihr Erfahrungspunkte und bessere Ausrüstungsgegenstände, mit denen Ihr Eure Recken aufpeppt. Gelegentlich fragen sogar neue Spieler an, ob sie Eurem Team beitreten dürfen. us

Transworld Snowboarding



XB Stark verrenkt ist halb gewonnen: Bei guter Landung gibt's mehr Punkte.



XB Zu viert auf der Piste: Der Split-screen ist einwandfrei spielbar.

Vom Wasser auf den Schnee: Nach dem Surf-Erstling geht's mit "Transworld Snowboarding" nun in die Berge. Mit einem von zehn Profis wedelt Ihr 16 winterliche Abhänge hinab, die in mehrere Kategorien aufgeteilt sind: Neben Halfpipes und 'Big Air'-Sprungschancen kurvt Ihr bei 'Slope Style'-Pisten in freier Fahrt durch die Landschaft oder tretet in der 'Boarder Rally' zu einem Rennen gegen vier Kontrahenten an. Genreüblich habt Ihr dabei innerhalb eines komfortablen Zeitlimits mehrere Auf-

gaben zu erfüllen, um neue Einsatzorte, Boards oder andere Extras freizuschalten: Neben einer Mindestpunktzahl führt Ihr vorgeschriebene Tricks aus, grindet bestimmte Rails,

zertrümmert spezielle Objekte oder versucht, mit einem gewagten Stunt auf's Titelblatt der namensgebenden Zeitschrift kommen. Spins und Flips löst Ihr mit dem linken Stick aus, mit dem rechten steuert Ihr die Grabs: 16 Tricks (je nachdem, ob Ihr den Knüppel gedrückt haltet oder nicht) sind möglich. Gelingt Euch ein Kunststück besonders gut, füllt sich die Adrenalinleiste und erlaubt Euch einen kurzzeitigen Temposchub.

Wer nicht alleine in den Schnee will, kann sich freuen: Dank Splitscreen sind bis zu vier Boarder gleichzeitig unterwegs. us

Ulrich Steppberger



Keine Schlappe von den Lippen: "Transworld Snowboarding" zeigt dem 02-Titel "Shaun Palmer", wie man das "Tony Hawk"-Konzept vernünftig auf den Schnee bringt. Die Steuerung fällt trotz gewöhnungsbedürftiger Grab-Ausführung nach wenigen Durchgängen leicht, die Levelziele sind in der Regel einfach gehalten und nerven nicht mit unnötigen Details. Während die Fahrer fade wirken, sind die vielen Landschaften sehr hübsch ausgefallen, allerdings hat die Pracht ihren Preis: Durch die ständig schwankende Bildrate büßt die Grafikpracht doch wieder an Reiz ein. Zum Ausgleich gibt's dafür einen schmucken Vierer-Splitscreen, der immer noch gut spielbar ist. Wer leichtere Boarderkost als "Amped" sucht, ist hier trotz der technischen Macken sehr gut bedient.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| | |
|------------------|-----------------------|
| Entwickler: | Housemarque, Finnland |
| Hersteller: | Infogrames |
| www.infogames.de | |

USK-Rating: Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Flight Stick
- Lightgun
- Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|----------------------------------------------------|
| PS2 | Shaun Palmer's Pro Snowboarder (78%, MANIAC 01/02) |
| Xbox | Amped Freestyle Snowboarding (84%, MANIAC 04/02) |
| NGC | SSX Tricky (82%, MANIAC 09/02) |

Xbox

Grafik **76%**
Sound **74%**

81% Spielspaß

Unterhaltsame Snowboard-Flitzerrei im "Tony Hawk"-Stil, die mit Grafikrucklern kämpft.

MEDIA ATTACK

PS 2

| | |
|---------------------------------|-------|
| Akira Psycho Ball | 29,90 |
| Armored Core 2 | 44,90 |
| Barbarian | 54,90 |
| BDFL 2003 | 56,50 |
| Ben Hur | 49,90 |
| Black & Bruised | 54,90 |
| Blade 2 | 56,50 |
| Bomberman Kart | 54,90 |
| Colin McRae Rally 3 | 56,50 |
| Das Ding | 52,90 |
| Der Anschlag | 39,90 |
| Dino Stalker | 54,90 |
| Donald Duck: Phantomas | 29,90 |
| Ferrari F355 Challenge | 56,50 |
| Gravity Games | 54,90 |
| GTA - Vice City | 56,50 |
| Gumball 3000 | 56,50 |
| Gungrave | 54,90 |
| Hitman 2 | 56,50 |
| Kelly Slater Pro Surfer | 54,90 |
| Legion: The Legend of Excalibur | 56,50 |
| Metropolismania | 29,90 |
| Minority Report | 56,50 |
| Myst 3 | 56,50 |
| Ninja Assault | 56,50 |
| Onimusha 2 | 56,50 |
| Pryzm - Chapter One | 45,50 |
| Riding Spirits | 56,50 |
| Robotech Battlecry | 56,50 |
| Run Like Hell | 51,90 |
| Scoby-Doo | 56,50 |
| Taz Wanted | 49,90 |
| This is Football 2003 | 56,50 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 56,50 |
| Wizardry | 56,50 |
| Wreckless | 56,50 |

GameCube

| | |
|---------------------------------|-------|
| Ace Golf | 56,50 |
| Barbarian | 54,90 |
| Black & Bruised | 56,50 |
| Bomberman Generations | 56,50 |
| FIFA 2003 | 56,50 |
| Harry Potter 2 | 56,50 |
| Jedi Knight 2 (Star Wars) | 56,50 |
| Kelly Slater Pro Surfer | 54,90 |
| Largo Winch | 54,90 |
| Minority Report | 56,50 |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2 | 56,50 |
| NHL 2003 | 54,90 |
| Outlaw Golf | 54,90 |
| Rally Fusion: Race of Champions | 56,50 |
| Robotech Battlecry | 54,90 |
| Scoby-Doo | 54,90 |
| Scorpion King | 56,50 |
| Soccer Slam | 54,90 |
| Super Mario Sunshine | 52,90 |
| Taz Wanted | 49,90 |
| Time Splitters 2 | 56,50 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 56,50 |
| Top Gun | 54,90 |
| Wreckless | 54,90 |
| WWE Wrestlemania X8 | 56,50 |

Probleme mit der Konsole? Wir bauen um/reparieren rufen Sie uns einfach an

2% Preisnachlass

seit dem 1. Oktober

gewähren wir auf alle Vorbestellungen einen Rabatt von 2%

(gilt auch für neue Artikel, die kurzfristig nicht am Lager sind)

Xbox

| | |
|-------------------------------|-------|
| Baldur's Gate: Dark Alliance | 59,90 |
| Barbarian | 59,90 |
| BDFL 2003 | 63,90 |
| Blade 2 | 59,90 |
| Blinx | 59,90 |
| Colin McRae Rally 3 | 61,90 |
| Das Ding | 54,90 |
| Deathrow | 54,90 |
| Falcone into the Maelstrom | 64,90 |
| FIFA 2003 | 63,90 |
| Harry Potter 2 | 64,90 |
| Herr der Ringe: Die Gefährten | 55,00 |
| Hitman 2 | 61,90 |
| Jedi Knight 2 (Star Wars) | 63,90 |
| Kelly Slater Pro Surfer | 54,90 |
| Legends of Wrestling 2 | 56,50 |
| Malice | 54,90 |
| Mech Assault | 49,90 |
| Medal of Honor: Frontline | 63,90 |
| Minority Report | 58,90 |
| Morrowind | 54,90 |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2 | 63,90 |
| Quantum Redshift | 51,90 |
| Robotech Battlecry | 59,90 |
| Silent Hill 2 | 61,90 |
| Soccer Slam | 56,50 |
| Terminator | 56,50 |
| Time Splitters 2 | 63,90 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 61,90 |
| Unreal Championship | 64,90 |
| World Racing: Mercedes Benz | 61,90 |
| WWE Raw | 59,90 |

Wir kaufen Ihre DVDs, Spiele und Konsolen an!

Laden
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr

Versand
Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK GmbH
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
www.mediaattack.de

Wir führen auch ein sehr umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

Dreamcast * PSone * PS2
Xbox * N64 * Saturn
Mega Drive * GameCube
GB * GBC * GBA * SNES
PC CD-ROM * DVD

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an! (bitte geben Sie Ihr System an)

030/450 20 20 8

Alle Preise in Euro inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Software-Bestellwert von unter Euro 100,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von nur Euro 6,- (zuzüglich der Post-Nachnahmegebühr).

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| | |
|----------------------------|----------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 2 | Ubi Soft, Frankreich |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | Ubi Soft |
| | www.ubisoft.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad GBA-Link
 Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround
 60Hz ProLogic 2

Veröffentlichung:
 PS2 bereits erhältlich (77%, MANIAC 05/02)
 Xbox keine Umsetzung geplant
 NGC bereits erhältlich

Alternativen:

| | |
|------|----------------------------------------|
| PS2 | Colin McRae Rally 3 (Test ab Seite 78) |
| Xbox | Colin McRae Rally 3 (Test ab Seite 78) |
| NGC | keine erhältlich |

Gamecube **78%** Spielspaß

Grafik **79%**
Sound **65%**

Unkomplizierte und hübsch ansehende Rallye mit viel Abwechslung, aber simpler Physik.

Pro Rally 2002



NGC Zu zweit durch Eis und Schnee: Das Bild bleibt immer flüssig.

Nachwuchs-Röhrls mit Gamecube müssen auf "Colin McRae Rally 3" noch länger warten, dafür springt "Pro Rally 2002" in die Genre-Lücke: Genau wie beim PS2-Original prescht Ihr in acht Ländern über Eis-, Matsch-, Geröll- und Asphaltpisten. Je nach Wettbewerb kämpft Ihr alleine gegen die Uhr bzw. die Zeiten Eurer Konkurrenten, duelliert Euch in Special Stages mit einem Gegner oder geht zusammen mit fünf Rasern auf den Kurs. Allerdings müsst Ihr die meisten Rennmodi und Kurse erst in

der Karriere freispielen: Habt Ihr die zehn (happigen) Lektionen der Rennfahrerschule hinter Euch, heuert Ihr bei einem Rennstall an und bestreitet Meisterschaften.

Genau hier liegt allerdings der Hund begraben: Ein laut Ubi Soft nicht auszumerkender Bug hat sich in "Pro Rally 2002" eingeschlichen, der auf manchen Gamecubes zu Totalabstürzen führen kann und so Eure Pilotenkarriere früh unsanft bremst. Zum Glück gibt's einen Mastercheat (den wir Euch im Last Resort verraten), mit dem sich alle Autos und Kurse freischalten lassen. *us*

Ulrich Steppberger



Wer eine detaillierte Rallye-Simulation sucht, muss weiter warten: "Pro Rally 2002" verschreibt sich mit seiner einfachen Steuerung und Physik eher der Arcadeseite. Trotzdem ist die Offroadflitzerei realistisch und anspruchsvoll genug, um Genrefans prima zu unterhalten. Technisch wurde die Umsetzung erfreulich aufgeböhrt: Die Autos und Wettereffekte können mit einem "Colin McRae" zwar nicht mithalten, dafür ruckelt nichts und die Landschaften fallen mit ihrer üppigen Umgebung sogar schöner als auf der PS2 aus. Leider blieben andere Macken wie das ätzende Verhalten bei Kollisionen erhalten, dazu gesellt sich der bitterböse Absturz-Bug. Wenn Ihr mit diesem (bzw. dem passenden Cheat) leben könnt, bekommt Ihr mit "Pro Rally 2002" ein gelungenes Rennspiel.



NGC Der Regeneffekt ist reichlich unspektakulär und lieblos ausgefallen.



NGC Nur nicht auffahren: Kollisionen bremsen Euch oft fast komplett ab.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| | |
|----------------------------|-----------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 4 | Free Radical, England |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | Eidos |
| | www.frd.co.uk |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt

E/D geplant: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad GBA-Link
 Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround
 60Hz ProLogic 2

Veröffentlichung:
 PS2 bereits erhältlich (90%, MANIAC 11/02)
 Xbox bereits erhältlich (90%, MANIAC 11/02)
 NGC November

Alternativen:

| | |
|------|-----------------------------------------------|
| PS2 | Medal of Honor Frontline (89%, MANIAC 07/02) |
| Xbox | Halo (88%, MANIAC 04/02) |
| NGC | 007 - Agent im Kreuzfeuer (83%, MANIAC 09/02) |

Gamecube **90%** Spielspaß

Grafik **84%**
Sound **86%**

Technisch hervorragender Ego-Shooter mit massig Abwechslung. Spannend und spaßig.

Timesplitters 2



NGC Erschossen, nicht ausgerutscht: Spiegeleffekte erfreuen das Auge.

Dank den englischen Entwicklern Free Radical kommen nun endlich auch Gamecube-Besitzer in den Genuss eines Ego-Shooters. "Timesplitters 2" entführt Euch wie die inhaltsreichen PS2- und Xbox-Geschwister auf der Suche nach Kristallen in diverse historische und zukünftige Zeitzonen. Dabei ist Abwechslung Trumpf: Nicht nur das Arsenal unterscheidet sich im Story-Modus von Level zu Level (zehn Missionen sind insgesamt geboten), auch Umgebungen und Feinde überraschen Euch stets aufs Neue. Metzelt mit der Schrotflinte Zombies in Notre Dame, legt Mafiosi im Chicago der



NGC Im Splitscreen müsst Ihr ab und zu mit dezenter Ruckelei leben.

20er via Tommy Gun flach oder verschrottet Roboter mit einem Raketenwerfer. Neben der Geschichte, durch deren Lösung auf drei Schwierigkeitsgraden Ihr vielerlei Charaktere sowie Arenen freischaltet, vergnügt Ihr Euch Stunden mit Solo- und Mehrspielervarianten. So werden bei der Arcade



NGC Wie in Teil 1 auf PS2 müsst Ihr in der Herausforderung Scheiben zerdeppern.

in drei Ligen begabte Bots alle gemacht, in der Herausforderung Fenster zertrümmert oder Untote in Massen von ihren Köpfen befreit, und in diversen Multimodi bis zu drei Kumpel via Splitscreen zerlegt. Viel hat sich logischerweise in der Gamecube-Version nicht geändert: Der Link-Modus fehlt, die Grafik sieht dezent feiner als auf PS2 aus, dafür hat der Splitscreen öfters mal mit Einbrüchen der Bildrate zu kämpfen. *sf*

Stephan Freundorfer



Wurde auch Zeit: Das auf der Nintendo-Konsole schwer vernachlässigte Ego-Shooter-Genre bekommt erst seinen zweiten Vertreter spendiert - aber was für einen. Wie schon die brillanten PS2- und Xbox-Varianten bietet das Gamecube-"Timesplitters 2" motivierendes Spieldesign und feine Technik. Die Vielfalt der Schauplätze, Charaktere und Modi hält Euch noch lange nach Beendigung der zwar linearen, aber spannenden Story am Pad, die Handhabung gelingt auch mit der Cube-Peripherie wunderbar, und an der Technik gibt's fast nichts zu mäkeln. Einzig der manchmal rucklige Splitscreen irritiert - da waren die Kollegen stärker auf der Brust. Insgesamt machen Actionfans aber mit "Timesplitters 2" nichts falsch: Ballert Euch hochmotiviert durch Raum und Zeit!



Eggo Mania



Und weil uns Kemcos Eier noch nicht genug auf die selbigen gegangen sind, folgt nach GBA-, Xbox- und PS2-Version noch die Cube-Variante der Knochelei. In "Eggo Mania" fangt Ihr vom Himmel fallende "Tetris"-Klötzchen und baut mit ihnen schnellst möglich einen Turm. Zu viele Lücken bringen Euer Werk zum Einsturz, weshalb Ihr sorgfältig stapeln solltet, um vor den Konkurrenten zum Zielballon hoch in den Lüften zu gelangen. Ein paar Varianten peppen das Ganze auf – wie bei den PS2- und Xbox-Zwillingen ist aber auch hier schnell die Luft raus. *sf*

Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.:
Am Einzelsystem **2**
Via Linkkabel -
Online -

Entwickler: HotGen Studios, England
Publisher: Kemco
www.hotgen.com

USK-Rating: freit **Preis:** ca. 40 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtex

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (63%, MANIAC 11/02)
Xbox bereits erhältlich (63%, MANIAC 11/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 **Super Bust-A-Move 2** (Test auf Seite 103)
Xbox **Tetris Worlds** (72%, MANIAC 11/02)
NGC **Tetris Worlds** (Test auf Seite 122)

Gamecube
Grafik **54%**
Sound **59%**
63% Spielspaß

Zunächst spaßige Knochelei, die schnell ihren Reiz verliert.

Turok Evolution



Zwar steht die Cube-Fassung des neuesten "Turok"-Abenteuers mittlerweile einige Wochen in den Läden, Acclaim schaffte es aber leider nicht, uns früher eine Testversion zu kommen zu lassen. Im Vergleich zum PS2-Indianer latscht die Nintendo-Rothaut deutlich flüssiger durch die Dino-verseuchte Urzeitpampa. Der teils verspätete Grafikaufbau wurde zudem eliminiert. Die fast konstant hohe Bildrate des Xbox-"Turok" erreicht der Würfel zwar nicht immer, dafür erfreuen sich gesellige Ballerfreunde ebenfalls an spannenden Vierspieler-Gefechten im Splitscreen. Unterm Strich ein brachiales, aber nicht perfektes Ego-Abenteuer. *cg*

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.:
Am Einzelsystem **4**
Via Linkkabel -
Online -

Entwickler: Acclaim, USA
Hersteller: Acclaim
www.trustyourinstincts.de

USK-Rating: freit **Preis:** ca. 60 Euro

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (82%, MANIAC 10/02)
Xbox bereits erhältlich (84%, MANIAC 10/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 **Timesplitters 2** (90%, MANIAC 11/02)
Xbox **Halo** (88%, MANIAC 04/02)
NGC **Timesplitters 2** (Test auf Seite 114)

Gamecube
Grafik **84%**
Sound **83%**
83% Spielspaß

Schwerer Ego-Shooter mit toller Technik, aber Detailmängeln.

GCN
Gamcube
+ Mario Sunshine
+ Memory 59

nur 258,85 €
Versandkostenfrei

| | | | |
|--------------------------------|---------|-------------------------------|-------------|
| Aggressive Inline | 56,85 € | Star Fox Adv. Dinos. Planet* | 56,85 € |
| Blood Omen 2* | 59,85 € | Star Wars Rogue Leader | 56,85 € |
| Burnout | 56,85 € | - Squadron 2 | 56,85 € |
| Capcom vs SNK 2 EO | 56,85 € | Super Mario Sunshine | 56,85 € |
| Clone Wars* | 56,85 € | Super Smash Brothers Melee* | 59,85 € |
| Cash Bandicoot - Zorn des... | 54,85 € | Supermonkey Ball | 56,85 € |
| Crazy Taxi | 56,85 € | Timesplitters 2* | 59,85 € |
| Dave Mira Freestyle BMX XXX* | 53,85 € | Tony Hawks Pro Skater 3* | 59,85 € |
| Die Hard Vendetta* | 54,85 € | Tony Hawks Pro Skater 4* | 59,85 € |
| ESPN Intern. Winter Sports | 59,85 € | Turok Evolution EV | 56,85 € |
| Eternal Darkness | 59,85 € | Virtual Striker 3 | 56,85 € |
| FIFA Fußball WM 2002 | 64,85 € | WaveRace - Blue Storm | 58,85 € |
| Formel 1 2002 (F1 2002) | 57,85 € | Wrestling Legends | 56,85 € |
| FreeStyle | 53,85 € | WWE Wrestlemania X8 | 59,85 € |
| Gauntlet Dark Legacy | 58,85 € | X-Men Next Dimension* | 56,85 € |
| Harry Potter u.d.Kammer des... | 53,85 € | | |
| Hidden Invasion* | 53,85 € | ZUBEHÖR | |
| Intern. Superstar Soccer 2 | 59,85 € | Action Replay Gamecube* | 34,85 € |
| James Bond 007 Nightfire* | 49,85 € | Bigben | |
| - Agent im Kreuzfeuer | 53,85 € | Analog Controller schwarz | 13,85 € |
| Kelly Slater Pro Surfer | 56,85 € | - Extension Kabel GCN | 6,85 € |
| Louis Lomax | 58,85 € | - Mega Memory Card 16 x | 29,85 € |
| Mad Catz Ultra AV Kit | 56,85 € | - RGB AV Kabel | 6,85 € |
| Mat Hoffmanns Pro BMX 2 | 56,85 € | Controller Gamecube Nintendo | 33,85 € |
| Need for Speed Hot Pursuit 2 | 59,85 € | Controller Nintendo WaveRace* | 39,85 € |
| NHL 2003 | 59,85 € | Kabel RGB Gamecube | 29,85 € |
| Nitro Circus | 59,85 € | Konsole Gamecube Nintendo | 29,85 € |
| Pikmin | 58,85 € | - schwarz oder purple | je 198,85 € |
| Resident Evil | 59,85 € | Konsole + Mario Sunshine | 258,85 € |
| Simpsons Road Rage | 59,85 € | + Memory Card | 258,85 € |
| Sonic Adventure 2 Battle | 56,85 € | - GCN Steering Wheel | 46,85 € |
| Spiderman The Movie | 59,85 € | Nintendo Memory Card | 19,85 € |
| SSX Tricky | 56,85 € | TM Memory Card 8 MB | 19,85 € |

XBOX

| | | | |
|-----------------------------------|---------|--------------------------------|---------|
| Amped - Freestyle Snowboarding | 59,85 € | Grand Prix 4* | 61,85 € |
| Badjuze Gate - Dark Alliance* | 57,85 € | Gun Metal | 63,85 € |
| BDFL Manager 2003* | 63,85 € | Halo | 58,85 € |
| Blade 2 EV | 57,85 € | Harry Potter u.d.Kammer des... | 58,85 € |
| Blood Omen 2* | 53,85 € | Herr der Ringe, Der* | 53,85 € |
| Bruce Lee - Quest of the Dragon | 49,85 € | Hitman 2 - Silent Assassin | 68,85 € |
| Buffy the Vampire Slayer | 63,85 € | House of the Dead 3 | 57,85 € |
| Burnout | 59,85 € | Hunter - The Reckoning | 58,85 € |
| Colin McRae Rally 3 | XX € | Intern. Superstar Soccer 2 | 59,85 € |
| Commandos 2 | 65,85 € | J. Bond 007 - Agent im... | 63,85 € |
| Conflict Desert Storm | 64,85 € | Jet Set Radio Future | 59,85 € |
| Crash | 56,85 € | Kelly Slater Pro Surfer | 59,85 € |
| Crash Bandicoot - der Zorn des... | 63,85 € | Legends of Wrestling | 59,85 € |
| Crazy Taxi 3 | 63,85 € | Splinter Cell* | 65,85 € |
| Dark Summit | 64,85 € | Toxic Grind* | 44,85 € |
| Das Ding | 53,85 € | ZUBEHÖR | |
| Dave Mira Freestyle BMX 2 | 56,85 € | Action Replay Xbox* | 35,85 € |
| Dave Mira Freestyle BMX XXX* | 61,85 € | Bigben - Analog Controller | 13,85 € |
| Dead or Alive 3 | 64,85 € | - Memory Card 16 MB | 36,85 € |
| Dead to Rights* | 68,85 € | - RGB AV Kabel | 6,85 € |
| Eggo Mania | 49,85 € | DVD Playback-Kit mit Fernbed. | 24,85 € |
| Elder Scrolls 3 - Morrowind | XX € | Konsole Xbox | 29,85 € |
| Enclave | 53,85 € | Mad Catz Premium Contr. | 37,85 € |
| ESPN Intern. Winter Sports | 68,85 € | Mad Catz RF-Adapter* | 31,85 € |
| Falcone - Into the Maelstrom* | 56,85 € | Microsoft Controller original | 36,85 € |
| Fifa Fußball 2003 | 63,85 € | - Memory Card 8 MB | 45,85 € |
| Fifa World Tour Tennis | 59,85 € | RGB-Scart-Kabel | 26,85 € |
| Formel 1 2002 (F1 2002) | 68,85 € | für Dolby Digital | 46,85 € |
| Genma Onimusha | 36,85 € | Surtek Lenkrad Steering Wheel* | 46,85 € |

Konsole Xbox
Jet Set Radio
+ Sega GT 2000

nur noch 249,85 €
Versandkostenfrei

PlayStation 2
Konsole Playstation 2
+ F1 2003

nur noch 284,85 €
Versandkostenfrei

| | | | |
|--------------------------------|---------|-------------------------------|----------|
| Colin McRae Rally 3.0 | 56,85 € | Veronica X Platin. | 29,85 € |
| Commandos 2 | 56,85 € | Run like Hell | 51,85 € |
| Conflict Desert Storm | 51,85 € | Shox | 56,85 € |
| Dead to Rights* | XX € | Sims, die* | 64,85 € |
| Der Anschlag | 41,85 € | Splinter Cell | XX € |
| Demos Ex | 59,85 € | SSX Platin. | 29,85 € |
| DNA | 51,85 € | Stuntman | 59,85 € |
| Dragonball Z Budokai* | 53,85 € | SummerZ 2 | 56,85 € |
| Drakan | 56,85 € | Syberia* | 49,85 € |
| Droven | 56,85 € | Tekken 3 | 69,85 € |
| DTM Race Driver | 56,85 € | Tekken Tag Tournament Platin. | 59,85 € |
| Fifa Fußball 2003 | 59,85 € | The Getaway* | 59,85 € |
| Final Fantasy 10 | 63,85 € | This is Football 2003 | 59,85 € |
| Gran Turismo 3 A-Spec Platin. | 29,85 € | Timesplitters 2* | 59,85 € |
| Gran Turismo 4* | 59,85 € | Tom Clancy's Ghost Recon | 59,85 € |
| Gran Turismo 5 | 37,85 € | Tomb Raider 6 - Angel of... | 59,85 € |
| GTA 3 | 43,85 € | Tony Hawks Pro Skater 4* | 59,85 € |
| Grand Theft Auto Vice City* | 56,85 € | Turok Evolution EV | 53,85 € |
| Harry Potter u.d.Kammer des... | 59,85 € | Turok Evolution EV | 53,85 € |
| Herr der Ringe* | 49,85 € | WWE SmackDown 2* | 59,85 € |
| Hitman 2 | 56,85 € | ZUBEHÖR | |
| Kingdom Hearts* | 59,85 € | Action Replay 2 für PS 2 | 39,85 € |
| Legalia 2 Duel Saga | XX € | Bigben | 6,85 € |
| Legends of Wrestling* | 59,85 € | RGB Scart Kabel PS2/PSX | 6,85 € |
| Mad Hoffmanns Pro BMX 2 | 59,85 € | Blaze S-Video Kabel | 13,85 € |
| Medal of Honor - Frontline | 56,85 € | G-Con 2 | 36,85 € |
| Metal Gear Solid 2 | 56,85 € | Konsole Playstation 2 | 24,85 € |
| Minority Report* | 57,85 € | Konsole PS2+ F1 2002 | 284,85 € |
| Myst 3 | 59,85 € | Lenkrad Modena 360 Force GT | 189,85 € |
| Need for Speed Hot Pursuit 2 | 56,85 € | Saitek | |
| NHL 2003 | 59,85 € | - Contr. Gamepad PX 4000 | 19,85 € |
| Onimusha 2 | 56,85 € | - Lenkr. RX 500 Racing Wh. | 49,85 € |
| Onimusha Warriors Platin. | 59,85 € | Sony | |
| Pro Evolution Soccer | 39,85 € | Cont. Dual Shock Schwarz PS2 | 29,85 € |
| Project Zero | 49,85 € | - DVD Fernbed. PS2 | 29,85 € |
| Red Faction 2* | 29,85 € | - Memory Card 8 MB PS2 | 41,85 € |
| Red Faction Platin. | 49,85 € | - Multi Tap PS2 | 48,85 € |
| Resident Evil Code | 29,85 € | - Vertical Stand PS2 | 9,85 € |
| | | - Horizontal Stand PS2 | 9,85 € |

PSONE

| | | | |
|------------------------------------|---------|-----------------------------------|---------|
| Fifa Fußball 2002 | 43,85 € | Need for Speed 4 Platin. | 23,85 € |
| Final Fantasy 6 | 16,85 € | Pro Evolution Soccer | 39,85 € |
| Final Fantasy 8 Platin. | 23,85 € | Spec Ops: Covert Assault | 14,85 € |
| Final Fantasy 9 Relaunch | 29,85 € | Spec Ops: Covert Assault | 16,85 € |
| Front Mission 3 | 41,85 € | Sports 3 - Year of the Dragon | 21,85 € |
| Gran Turismo 2 Platin. | 23,85 € | Syphon Filter 3 | 39,85 € |
| GTA 2 V* | 13,85 € | Tekken 3 Platin. | 23,85 € |
| Gundam Battle Assault 2* | XX € | Time Crisis Project Titan Platin. | 23,85 € |
| Harry Potter u.d.Kammer des... | 49,85 € | Tomb Raider - die Chronik Platin. | 23,85 € |
| und der Stein der Weisen | 33,85 € | Tony Hawks Pro Skater 3 Platin. | 23,85 € |
| James Bond - Die Welt ist nicht... | 39,85 € | Tony Hawks Pro Skater 4* | 36,85 € |
| Legacy of Kam - Soul Reaver | 13,85 € | Urgent Mission | 49,85 € |
| Metal Gear Solid VS | 13,85 € | Wer wird Millionär 3. Ed.* | 29,85 € |
| Metal Slug X | 27,85 € | | |

Unsere Bestelladresse für Game it! • Electronics Boutique AG
D-87488 Betzigau
Telefon: 08 31 - 57 51 57
Telefax: 08 31 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.
Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com
Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert

NEU!!! Bestellen per SMS! Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "System (bezeichnen vollständige Produktbezeichnung)". Beispiel für Red Faction 2: "PS2 Red Faction 2" an 72866. Folgende Systeme möglich: PS2, PSONE, Xbox, GCN. Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

Helpline: Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).

PC-Games: 01 90 - 87 32 68 24
Konsolen-Games: 01 90 - 87 32 68 25
Computer: 01 90 - 24 19 33
Internet: 01 90 - 88 24 18 84

Wizardry Tale of the Forsaken Land

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| | |
|----------------------------|----------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 1 | Atlas |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | Ubi Soft |
| | www.ubisoft.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus
 Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround
 60Hz DTS

Veröffentlichung:
 PS2 erhältlich
 Xbox keine Umsetzung geplant
 NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|------------------------------------------------|
| PS2 | Final Fantasy 10 (88%, MANIAC 06/02) |
| Xbox | Elder Scrolls 3 - Morrowind (Test ab Seite 84) |
| NGC | Lost Kingdoms (73%, MANIAC 09/02) |

Playstation 2 **68%** Spielspaß
 Grafik 57%
 Sound 69%

Technisch mageres Monster-Kloppen mit Taktik-Einschlag. Nostalgiker beißen sich gerne durch.



PS2 Treffer: Bei Angriffen geht die Kamera näher ans monströse Opfer ran.



PS2 Gähnende Leere: Die spärlichen Kellerräume langweilen leider schnell.

Donner und Blitzschlag vermiesen jeden Fantasy-Tag: Das ehemals blühende Königreich Dohan liegt nach einem Orkan in Ruinen – wie von Zauberhand erscheint ein unwirtliches Labyrinth. Damit die verängstigten Einwohner wieder ruhig schlafen können, rekrutiert Ihr in der Dorfaverne eine illustre RPG-Truppe und steigt mit Genre-üblichem Proviant wie Heiltränken oder Zaubersteinen ins finstere Gemäuer hinab. Egal ob unterirdischer Wasserfall, in Stein gemeißelter Untoten-Knast oder zer-

klüftete Schächte: Ihr kommandiert das Helden-Sextett stets aus der Ego-Sicht und bewegt Euch Bodenkachel für Bodenkachel durch die düstere PS2-Pampa – anrückendes Monster-

Thorsten Küchler



Eine Warnung an darrende "Wizardry"-Fans: Atlas' PS2-Ableger hat außer dem arg angegrauten Spielprinzip nebst herbem Schwierigkeitsgrad nichts mit seinem berühmten PC-Vorbild zu tun! Dennoch bietet die traditionelle Erfahrungspunkte-Scheffelei vor allem für RPG-Profis einiges: Strategische Keilereien gegen ordentlich modellierte Biester, motivierende Eigenbau-Magien, gigantische Dungeons und nicht zuletzt das psychologisch angehauchte Freispiel von neuen 'Allied Actions' verüßen den ansonsten reichlich trockenen Fantasy-Spaß. Unbefleckte Einsteiger wenden sich dagegen dank akuter Abwechslungsarmut, spannungsfreier Story sowie einer trotz stimmungsvollem Synthi-Soundtrack furchtbar drögen Präsentation schnell wieder ab.

Lethal Skies Elite Pilot: Team SW

Genre: Action-Flugsimulator
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| | |
|----------------------------|--------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 1 | Sammy, Japan |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | THQ |
| | www.thq.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus
 Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround
 60Hz DTS

Veröffentlichung:
 PS2 bereits erschienen
 Xbox keine Umsetzung geplant
 NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|---------------------------------------------------|
| PS2 | Ace Combat 4: Distant Thunder (85%, MANIAC 02/02) |
| Xbox | Deadly Skies (74%, MANIAC 04/02) |
| NGC | keine Alternative erhältlich |

Playstation 2 **71%** Spielspaß
 Grafik 74%
 Sound 58%

Dürrig präsentierte Action-Fliegerei mit reichlich Missionen und coolem Endgegnerdesign.



PS2 Beim Kampf gegen die kolossalen Endgegner ist der richtige Anflugwinkel von entscheidender Bedeutung; dabei stehen vier Perspektiven zur Auswahl.

In der Zukunft ist mal wieder die Hölle los: Die Pol-Kappen sind geschmolzen, der halbe Globus steht unter Wasser und ein skrupelloses Terrorregime feilt in all dem Chaos auch noch an der Weltherrschaft. Einzige Hoffnung: die Himmelhunde vom Team SW. In ihren schwerbewaffneten Jets fliegen die tollkühnen Piloten für Recht und Ordnung. Habt Ihr Euch im Probetraining mit Start und Landung, Bodenkampf sowie Dogfights vertraut gemacht, geht der Freiheitskrieg auch schon los: Freigattentbombardements im überfluteten New York, waghalsige Verfolgungsjagden durch enge Canyons

oder Vielphasen-Angriffe auf fliegende Festungen – die Missionen sind abwechslungsreich inszeniert und führen Euch um den halben Erdball. Die Steuerung der unterschiedlichen Flieger gestaltet sich zwar typisch Konsolen-simpel, diverse Einstellungsmöglichkeiten verleihen der

Colin Gabel



Was Sammys Action-Flugsimulator aus der Genre-Masse heraushebt, ist vor allem das ungewöhnliche Endgegnerdesign. Hünenhafte Robotspinnen und schwebende Riesenfestungen bekommt Ihr in "Lethal Skies" alle paar Missionen vor die Mündung. Und leicht ist der Kampf gegen die kuriosen Kolosse wahrlich nicht: Nur wer die einzelnen Trefferzonen der Stahlmonster gezielt anfliegt und mit seinen Raketen haushaltet, hat eine Siegchance. Im Gegensatz zum einsteigerfreundlicheren "Ace Combat 4" gehen Bewaffnung und Kerosinvorrat nämlich ziemlich schnell zur Neige – ein Fall für Taktiker mit guten Nerven. Schwach hingegen die Inszenierung: Hässliche Menüs, dröge Briefings und eine unpektakuläre Akustikkulisse lassen kaum Atmosphäre aufkommen.

Gesindel erkennt Ihr an bunten, rumwandelnden Nebelschwaden. Kommt es zum Kontakt mit der Dunst-Brüt, wird zur Kampf-Arena umgeschaltet: Im rundenbasierten Gefecht lasst Ihr blanken Stahl sprechen, ändert die Formation der braven Konsolen-Krieger oder attackiert mit magischem Schnickschnack der Marke "Tödliche Flammenwand". Über Sieg oder Niederlage entscheidet stets die Kameradschaft Eurer Pixel-Recken: Je cleverer Ihr mit den Burschen umspringt, desto mehr 'Allied Actions' – martialische Team-Manöver – erleichtern das harte Monster-Kloppen. tk



PS2 Genre-Standard: Gute Leistungen werden mit Extra-Jets belohnt.

Luftschlacht aber einen Hauch von Simulation: In drei Stufen dürft Ihr so z.B. die Trägheit der Stahlvögel einstellen, aus diversen Raketen-Typen Eure Lieblingsbewaffnung zusammenstellen oder Euren Wingmen Strategien zuweisen. Echte Profis aktivieren zudem Black- bzw. Redouts: Bei extremen G-Kraft-Belastungen schießt Eurem Digi-Piloten das Blut in bzw. aus dem Kopf und der Bildschirm verfärbt sich zeitweise. cg

Superman: Shadow of Apokolips

Der seit langem geplante neue "Superman"-Film kommt einfach nicht in die Gänge, dafür landet immerhin ein Spiel rund um den DC-Helden in Kürze im Laden. "Superman: Shadow of Apokolips" kommt mit einem Untertitel daher, den nur Eingeweihte begreifen dürften: Apokolips ist die schaurige Heimatwelt des Oberfieslings Darkseid, der im Hintergrund die Fäden zieht, während im heimatlichen Metropolis Glatzenschurke Lex Luthor die Finger im Spiel hat. Habt Ihr Latex-Outift, Unterhose und Cape übergestreift, macht Ihr Euch an die Aufklärung des jüngsten Problems: Zahllose 'Interbot'-Droiden begehen überall Verbrechen und müssen gestoppt werden... Für das PS2-Abenteuer stand die aktuelle TV-Zeichentrickserie optisch Parte, entsprechend bunt und klar ist die modische Cel-Shading-Optik ausgefallen: 14 Levels vom Betonschungel Metropolis über riesige Staudämme

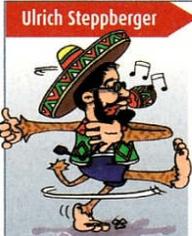


PS2 Fliegen ist schön und gut, Attacken aus der Luft fallen aber schwer.



PS2 Tarnen und täuschen: Als ziviles Alter Ego ist Vorsicht Trumpf.

und geheime Labors bis hin zu unterirdischen Höhlen wollen von Euch erkundet werden. Meist seid Ihr fliegend und kämpfend als Superman unterwegs und könnt ungeniert auf



Ulrich Steppberger Eins ist klar: "Shadow of Apokolips" ist das beste "Superman"-Spiel der Konsolengeschichte. Zugegeben, bei den bisherigen Gurken von Titus & Co. ist das kein wirkliches Kunststück, aber das flotte Comic-Abenteuer macht auf jeden Fall eine feine Figur. Die stilvolle Cel-Shading-Grafik ist zwar stellenweise etwas schlicht, kommt aber insbesondere bei Flügen prima rüber und geht nahtlos in die schicken FMV-Sequenzen über - eine nahezu makellose Präsentation. Auch die Spezialfähigkeiten von Superman sind fein umgesetzt, allerdings fehlt es auf Dauer an Abwechslung: Die gelungenen Clark-Kent-Einsätze kommen zu wenig zum Einsatz, dafür kämpft Ihr praktisch immer gegen die gleichen Roboterfeinde. Trotzdem ist's nicht nur für DC-Fans ein interessanter Titel.

seine Spezialfähigkeiten zurückgreifen: Wenn Ihr z.B. kritische Elemente kühlen wollt, ist der Eisatem die erste Wahl, bei der Suche nach vermissten Zivilisten wiederum leistet der Röntgenblick gute Dienste. Gelegentlich agiert Ihr als Reporter Clark Kent: Hier ist vorsichtiges Schleichen Trumpf, denn sonst geht im Handumdrehen Eure Tarnung flöten. us

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

| | | | |
|-----------------|---|-------------------|--------------------------|
| Am Einzelsystem | 2 | Entwickler: | Infogrames Sheffield, UK |
| Via Linkkabel | - | Hersteller: | Infogrames |
| Online | - | www.infogrames.de | |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Lightgun
- Keyboard

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- 60Hz
- DTS

Veröffentlichung:

PS2 November

Xbox keine Umsetzung geplant

NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|--------------------------------|
| PS2 | Spider-Man (81%, MANIAC 07/02) |
| Xbox | Spider-Man (82%, MANIAC 07/02) |
| NGC | Spider-Man (81%, MANIAC 07/02) |

Playstation 2

Grafik 74 %
Sound 75 %

73% Spielspaß

Trotz wenig Abwechslung spaßige Comic-Action mit schöner Optik und einigen guten Ideen.



| | | | | | |
|-----------------------|-------|----------------------|-------|------------------------|-------|
| 007 Agent im K. | 19,99 | Gungriffon Blaze | 19,99 | Shadow Man 2 | 39,99 |
| Ace Combat 4 | 39,99 | Half Life (dt) | 39,99 | Shadow of Memories | 29,99 |
| Aggressive Inline | 39,99 | Head Hunter | 39,99 | Silent Hill 2 | 34,99 |
| Air Blade | 24,99 | Hitman 2 | 39,99 | Smugglers Run | 14,99 |
| Blood Omen 2 | 39,99 | ISS | 24,99 | Soul Reaver 2 | 39,99 |
| Burn Out | 29,99 | Iss 2 | 39,99 | Space Race | 19,99 |
| City Crises | 14,99 | Jade Cocoon 2 | 39,99 | Splashdown | 29,99 |
| Commandos 2 | 39,99 | Jak & Daxter | 24,99 | SSX | 19,99 |
| Conflict Desert Storm | 39,99 | Kessen | 24,99 | SSX Tricky | 39,99 |
| Crashed | 39,99 | Legends of Wrestling | 34,99 | Star Trek: Elite Force | 39,99 |
| Dead or Alive 2 | 19,99 | Lotus Challenge | 29,99 | Star Wars Starfighter | 29,99 |
| Deus Ex | 39,99 | Man in Black 2 | 39,99 | Stuntman | 39,99 |
| Devil May Cry | 24,99 | Maximo | 24,99 | Summoner | 34,99 |
| DNA | 19,99 | Metal Gear Solid | 29,99 | Super Trucks | 39,99 |
| Drakan | 39,99 | Mr. Moskeeto | 29,99 | Tekken T.T. | 24,99 |
| DTM | 39,99 | Myst 3 | 39,99 | Thundehawk | 39,99 |
| ESPN Snowboarding | 19,99 | No One Lives Forever | 29,99 | Time Splitters | 19,99 |
| Extreme g 3 | 29,99 | Off Road Wide Open | 29,99 | Tony Hawk 3 | 24,99 |
| F1 2002 | 39,99 | Oni | 19,99 | Topgear Overdrive | 39,99 |
| Ferrari F355 | 39,99 | Oni Musha 2 | 39,99 | Turok Evolution | 39,99 |
| FIFA 2001 | 19,99 | Operation Winback | 29,99 | UEFA Challenge | 19,99 |
| FIFA WM | 29,99 | Portal Runner | 19,99 | V Rally 3 | 24,99 |
| Fire Blade | 39,99 | Prisoner of War | 39,99 | Vampire Night | 39,99 |
| Formel 1 2001 | 19,99 | Rally Championship | 29,99 | Virtua Fighter | 39,99 |
| Freak Out | 19,99 | Red Faction | 24,99 | WRC | 24,99 |
| Gran Turismo 3 | 24,99 | Resident Evil C.V. | 24,99 | X squad | 19,99 |
| Grandia 2 | 39,99 | Rune | 19,99 | Zone of the Enders | 19,99 |
| GTA 3 | 39,99 | Shadow Hearts | 39,99 | | |

GAME BOY ADVANCE



GBA nur 85 € !!!



Linkkabel + Lady SIA GBA nur **19,99 €**



| | |
|----------------------|-------|
| Super Smash Brothers | 44,99 |
| Pikmin | 44,99 |
| Super Mario Sunshine | 49,99 |
| Luigi's Mansion | 44,99 |
| Sonic 2 | 49,99 |
| NBA Courtside | 44,99 |
| Resident Evil | 54,99 |
| Legends of Wrestling | 39,99 |
| Wave Race | 44,99 |
| ISS 2 | 49,99 |
| Smugglers Run | 54,99 |
| Beach Spikers | 54,99 |
| Star Wars Rogue L. | 54,99 |
| Doshin the Giant | 54,99 |
| Dave Mirra BMX 2 | 49,99 |
| Jeremy Mc Grath S. | 49,99 |



Hotline: 040/331623

TOP ANGEBOT DES MONATS!!!

Gungriffon Blaze+ PS2 Original DVD Fernbedienung nur **39,99 €**



Resident Evil Gaiden GBC nur **19,99 €**

* Händler Anfragen erwünscht!

Robotech Battlecry

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. |
|---------|-----------------|--------------|
| | Am Einzelsystem | 2 2 |
| | Via Linkkabel | - - |
| | Online | - - |
| | System | PS2 XB NGC |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus Lightgun Keyboard
Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround 60Hz DTS

Xbox

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.
Highend-Unterstützung:
 16:9 Dolby Digital 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox November
NGC November

Entwickler: Vicious Cycle, USA
Hersteller: TDK
Website: www.tdk-mediactive.com

Pro effektreiche Comic-Grafik
 schick präsentierte Herzschmerz-Story
 übersichtliche Steuerung

Contra akute Abwechslungsarmut
 teils chaotische Massenangriffe
 detailarme Umgebungen

Alternativen:

| | |
|------|----------------------------------------|
| PS2 | Zone of the Enders (83%, MANIAC 04/01) |
| Xbox | Gun Metal (73%, MANIAC 09/02) |
| NGC | Cel Damage (36%, MANIAC 07/02) |

Robotech Battlecry

Playstation 2

Grafik 70 %
Sound 72 %
68% Spielspaß

Xbox

Grafik 67 %
Sound 72 %
68% Spielspaß

Arg chaotische, aber dennoch unterhaltsame Roboter-Ballerei in knalligem Cel-Shade-Gewand.



PS2 Unsere Stadt soll sauber bleiben: Die Zentraedi-Truppen haben eine Vorliebe für unschuldige Zivilisten – per Maschinengewehr stoppt Ihr die Eindringlinge.

Mut zur Nische: Während Spiele-Giganten wie EA verstärkt auf Massenthemen à la "Herr der Ringe" setzen, greifen weniger betuchte Dritthersteller mehr denn je auf vernachlässigtes Material vom Lizenz-Grabbeltisch zurück. So sicherte sich "Shrek"-Lieferant TDK die Verfilmungsrechte am hierzulande leichtlich unbekanntem, aber in den USA zum absoluten Kult avancierten 80er-Jahre-Anime "Robotech".

Roboter im Dreierpack

Im Mittelpunkt des Zeichentrick-Geballers steht der Kampf zwischen den tapferen Erdstreitkräften und Alien-Invasoren namens Zentraedi. Als heimatverbundenes Menschlein besteigt Ihr das Cockpit eines haushohen Kampfroboters und heizt dem außerirdischen Gesindel in über 40 Missionen mächtig ein. Euer so genannter Veritech stellt sich dabei als wahrer Wunder-Mech heraus: Auf Digikreuz-Befehl verwandelt sich der stampfen-



XB Mech vs. Mech: Der Duell-Modus entpuppt sich als lahmes Deathmatch.



PS2 Egal ob Luftkrieg (oben) oder Straßenkampf – der Veritech kann alles.

de Stahlkoloss in einen Düsenjet oder Schwebegleiter. Somit lässt sich für jede Kriegs-Situation eine gerade passende Mech-Metamorphose wählen: Während die bodenständige Standardform dank Sniper-Visier vor allem für weitläufiges Terrain geeignet ist, punkten Flug- sowie Schwebemodus durch martialische Lenkraketen und ein sattes Plus an Agilität.

Feuer frei!

Die Aufträge des terranischen Oberkommandos gestalten sich ebenso vielfältig wie Euer kriegerischer Untersatz: Da wollen Zivilisten aus einer zerbombten Stadt befreit, riesige Zentraedi-Schlachtschiffe aus dem Orbit gepusht, gestohlene Rohstoffe sichergestellt und chaotische Massenschlachten im Weltraum geschlagen werden – zum Glück unterstützen Euch verbündete Erdlinge bei all der Aufgabenflut. Trotz dieser willkommenen Hilfe sind die extraterrestrischen Widersacher stets in der Überzahl: Dutzende Stahlspinnen, Infanteristen und rumschwirrende Drohnen

nehmen Euch ins Laser-Kreuzfeuer. Wohl dem, der beim Söldner-Training gut aufgepasst hat: Auf Tastendruck zündet Ihr die Düsen Eures Veritechs, entlockt ihm spektakuläre Ausweichmanöver und fällt der Sternen-Brut in den Rücken.

Ist die Menschheit schließlich gerettet, duelliert Ihr Euch im Splitscreen mit einem menschlichen Kollegen. tk

Friedhof der Videospiele

Das verschollene "Robotech" für N64

Amerikanische Anime-Fans wähten sich bereits 1996 am Ziel ihrer Träume: Game-tek kündigte "Robotech: Crystal Dreams" an – eine Weltraum-Ballerei fürs N64 mit 40 (!) Minuten Sprachausgabe. Doch es kam anders: Der Publisher ging pleite und das Spiel wurde 1998 eingestampft.



Der Titel war zu 90% fertig – sogar dieses Packungs-Design existiert.

Thorsten Küchler



Sinnfreie Mech-Action in Reinkultur: Auch wenn die in der US-Presse heiß erwartete Anime-Schießerei spielerisch dünn auf der Roboter-Brust ist, kann man der schnörkellosen Krawall-Orgie einen gewissen Charme nicht absprechen. Wer einfach mal wieder ohne jedweden Hirneinsatz ballern möchte, ist hier genau richtig: Einfachste Steuerung, abwechslungsreiche Szenarien, fordernde Gegner und nicht zuletzt die knallbunte, auf beiden Konsolen leicht ruckelige Zeichentrick-Optik mit ihren krachigen Explosionseffekten bürgen für Konsolen-Kurzweil. Zu dumm, dass alle Missionsziele stets auf die uralte Formel "Töte alle Feinde oder werde selbst getötet" hinauslaufen, und Massengefächte in späteren Levels für enorm frustige Orientierungsprobleme sorgen – trotzdem ordentlich!

Big Air Freestyle



NGC Flache Abschnitte ohne lästige Buckel nutzt Ihr für Überholvorgänge.

Und noch ein Motocross-Titel für den Gamecube: Infogrames schickt "Big Air Freestyle" in den Kampf um die Biker-Gunst. Besonderheiten gibt's allerdings keine: Wie so oft saust Ihr über rund 20 Pisten in Stadien und freier Wildbahn, zeigt Stunts in Trickarenen und tretet zu einer Reihe Herausforderungen an.

Im Vergleich zum direkten Konkurrenten "MX Superfly" flitzt Ihr eine Spur dynamischer durch die Gegend, dafür fällt die unspektakuläre Grafik ruckliger aus. Zweiradfans fahren eine Proberunde, die anderen Motorradtitel sind allerdings besser. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| | | |
|-----------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: Paradigm, USA Hersteller: Infogrames www.infogames.de |
| Am Einzelsystem | 2 | |
| Via Linkkabel | - | |
| Online | - | Preis: ca. 60 Euro |

USK-Rating: **Preis:** ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad GBA-Link Keyboard Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

| | |
|------|---------------------------------|
| PS2 | MX Superfly (74%, MANIAC 11/02) |
| Xbox | MX 2002 (73%, MANIAC 07/02) |
| NGC | MX Superfly (75%, MANIAC 11/02) |

Gamecube
Grafik **64%** Sound **60%** **66%** Spielspaß

Akzeptables, aber wenig aufregendes Motocross von der Stange.

Loons Das höllische Casting



XB Zu viert macht das Comic-Gerangel zumindest ein paar Runden Spaß.

Spiele mit Looney-Toons-Lizenz bergen selten Spaß, selbst wenn Ami-Profientwickler Warthog ("Star Trek Invasion") am Werk ist. Die jüngste Adaption des Comic-Universums gestaltet sich als Heftkeilerei à la "Power Stone". Bis zu vier Recken prügeln sich als Bugs Bunny & Co. in den Kulissen einer Filmproduktion die Birne weich. Zahlreiche Waffen und interaktive Arenaelemente erleichtern den Cartoon-KO. Trotz netter Präsentation kommt die häufig unübersichtliche und verworrene Klopperei auch im Quartett nicht übers Mittelmaß hinaus. *cg*

Genre: Party-Prügelei
Schwierigkeitsgrad: mittel

| | | |
|-----------------------------------|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: Warthog, USA Hersteller: Infogrames www.infogames.de |
| Am Einzelsystem | 4 | |
| Via Linkkabel | - | |
| Online | - | Preis: ca. 60 Euro |

USK-Rating: **Preis:** ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 Dolby Digital 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 nicht geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

Alternativen:

| | |
|------|---------------------------------------------|
| PS2 | Barbarian (76%, MANIAC 07/02) |
| Xbox | Fuzion Frenzy (41%, MANIAC 04/02) |
| NGC | Super Smash Bros. Melee (84%, MANIAC 06/02) |

Xbox
Grafik **62%** Sound **64%** **47%** Spielspaß

Nett präsentierte Comic-Keilerei, aber hektisch und unübersichtlich.

PS2 Top 5
1. Onimusha 2
2. Hitman 2
3. Tekken 4
4. indiz.
5. indiz.

XBOX Top 5
1. Turok uncut
2. Conflict D. Storm
3. indiz.
4. HITMAN 2
5. Commandos 2

Seit 1992 - 9 Jahre
Zuverlässig und schnell
Besuchen Sie unseren Shop

GAMESTORE

Ladenlokal
45131
Essen
Rütterscheider Str. 181
Tel. 0201 / 77 72 25
Ladenpreise können abweichen

GBA inkl Afterburner
159,00
Afterburner + Einbau
69,95
BreathofFire
GoldenSun
Ogre Battle
EcksvsSever

Dragon Ball Z
DUKE NUKEM Adv.
Yoshi

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>PlayStation.2 TOPHIT !!</p> <p>THE THING engl. PAL UNCUT PS2 61,95 XB 69,95 deutsch je 57,95</p> | <p>PlayStation.2 TOPHIT !!</p> <p>BOONDAY PALUNCUT PS2 62,95 GC 62,95 XBOX 69,95 deutsch je 57,95</p> | <p>PlayStation.2 TOPHIT !!</p> <p>RED FUR engl. PALuncut 64,95 komp. deutsch 59,95</p> |
| <p>PlayStation.2 TOPHIT !!</p> <p>NEED FOR SPEED H.P.2 PS2 57,95 GC 57,95 XBOX 57,95</p> | <p>PlayStation.2 TOPHIT !!</p> <p>HITMAN 2 PAL (18) PS2 59,95 XBOX 67,95</p> | <p>PlayStation.2 TOPHIT !!</p> <p>Time Splitters 2 PAL PS2 59,95 GC 59,95 XBOX 69,95</p> |
| <p>THE HARD VENDETTA GC PALuncut 62,95 deutsch 57,95</p> | <p>TUROK EVOLUTION engl. PALuncut GC 59,95 XBOX 64,95 PS2 59,95 Lösungsbuch deutsch 14,95</p> | <p>ETERNAL DARKNESS PAL-UNCUT 57,95 deutsche Text</p> |

XBOX + SogoGT + JSR 269,00

| | | | |
|-------------------------|-------|----------------------------|-------|
| 007 NIGHTFIRE dt. | 59,95 | 007 NIGHTFIRE dt. | 59,95 |
| UNR. CHAMPION. PAL NOV. | | Colin McRae Rally3 dt. | 67,95 |
| Colin McRae Rally3 dt. | 67,95 | DeadToRights PALuncut Nov. | |
| Herr der Ringe dt. | 57,95 | HUNTER PAL uncut | 57,95 |
| ENCLAVE PAL uncut | 57,95 | MEDAL HONOR Front. | 59,95 |
| SOCCER SLAM dt. | 59,95 | SEGA GT 2002 dt. | 67,95 |
| WWE RAW dt. | 64,95 | GAMECUBE 199,00 | |
| Freeloder | 29,95 | 007 NIGHTFIRE dt. | 59,95 |
| MARIO SUNSHINE | 57,95 | STARFOX ADV dt. | 57,95 |
| FIFA 2003 dt. | 57,95 | RESIDENT EVIL ZERO vorb. | |
| SEGASOCCERSLAM | 59,95 | WWE Wrestlemania | 59,95 |
| NOVEMBER in PAL | | | |

007 NIGHTFIRE dt. 59,95
BURNOUT 2 dt. 59,95
Colin McRae Rally3 dt. 59,95
DEVIL MAY CRY PAL 29,95
Formel1-2003 dt. 59,95
FIFA 2003 dt. 57,95
Herrder Ringe Türme dt. 57,95
Herrder Ringe Gefä. dt. 57,95
MetalGearSolid2 dt. 29,95
KINGDOM HEARTS dt. 59,95
NHL2003 dt. 59,95
RANCHET&CLANK dt. 59,95
SILENT HILL2 (18) 29,95
PRO EVOL. Soccer dt. 57,95
SUMMONER 2 dt. 59,95
SEGASOCCERSLAM dt. 59,95
TEKKEN 4 dt. 64,95
TOMR RAIDER ANGEL 59,95
T.Hawk Skater 4 dt. 59,95
ONIMUSHA 2 dt. 57,95
V-Rally 3 dt. 29,95
WWE Smackdown 4 dt. 59,95

MOOROWIND dt. 57,95
SPLINTERCELL dt. 67,95
Joypad S XB 39,95
GTA3V. City PALuncut 59,95
Lösungsbuch dt. 14,95
MK V GC/XB/PS2
NOVEMBER in PAL

WWW.GAMESTORWORLD.DE
Versandkosten: 3,97 EURO zzgl. 1,53 NN-Gebühr

Telefonische Bestellannahme **0201 / 77 72 35**
Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten, ALLE PREISE IN EURO

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| | |
|----------------------------|--------------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 2 | Stealth Studios, England |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | Activision |
| | www.activision.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D geplant: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus
 Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround
 60Hz DTS

Veröffentlichung:
 PS2 November
 Xbox bereits erhältlich (68%, MANIAC 04/02)
 NGC November

Alternativen:

| | |
|------|---------------------------------------------|
| PS2 | Twisted Metal: Black (80%, MANIAC 11/01) |
| Xbox | Spy Hunter (76%, MANIAC 07/02) |
| NGC | Smuggler's Run Warzones (84%, MANIAC 11/02) |

Playstation 2
 Grafik 78%
 Sound 67%
65% Spielspaß

Optisch ansprechende Action-Raserei mit Macken in puncto Missionsdesign und Tiefgang.

Wreckless The Yakuza Missions



PS2 PS2-Optik: hübsch, aber nicht so spektakulär wie auf der Xbox.

► 'Spektakuläre Optik, aber wenig dahinter' – so lautete vor über einem halben Jahr unser Resümee zu Bunkhasas Xbox-Zerstörungssorgie "Wreckless: The Yakuza Missions".

Für die PS2-Umsetzung haben sich die Entwickler Stealth Studios mächtig ins Zeug gelegt und der destruktiven Raserei zahlreiche Extras spendiert. Die Zahl der Missionen hat sich jetzt auf satte 40 verdoppelt: Jeweils 20 dürft Ihr auf Seiten der Polizei oder des Geheimdienstes absolvieren, wobei Ihr höhere und Bonus-Levels erst

mit guten Leistungen freischalten müsst. Neben zusätzlichen Missionen gibt's auch jede Menge abgedrehter Vehikel als Extras zu verdienen. Last but not least findet Ihr in der PS2-Fassung nun einen Zweispieler-Modus: Da für einen Splitscreen offenbar die Power fehlt, spielt sich die Jagd um Punkte auf einem Bildausschnitt mit wechselnden Kameraperspektiven ab. Verlässt ein Teilnehmer den begrenzten Aktionsradius, erfolgt ein Schnitt und beide Vehikel werden von magischer Hand an anderer Stelle in kurzer Entfernung zueinander wieder abgesetzt. os



PS2 PS2-Novum: Mit Raketen erledigt Ihr Feinde noch schneller.



PS2 Zweispieler-Kamerachaos: Ein Spieler fährt unten aus dem Sichtfeld.

Oliver Schultes



Trotz der zahlreichen Neuerungen kommt das PS2-"Wreckless" nicht an die Xbox-Fassung heran: Der 'Vollbild'-Zweispieler-Modus endet dank verwirrender Kameraschwenks regelmäßig im Chaos und die frisch hinzugekommenen Missionen sind auch nicht spannender oder abwechslungsreicher inszeniert als die bereits bekannten. Dazu kommt eine stark abgespeckte, häufig penetrant ruckelnde 3D-Optik, die für PS2-Verhältnisse zwar immer noch ganz ordentlich aussieht, mit der Xbox-Version jedoch nicht mithalten kann. Letztendlich hat auch die Steuerung unter der Konvertierung gelitten – zu hakelig und ungenau lautet mein Urteil. Wer eine unkomplizierte Zerstörungssorgie für zwischendurch sucht, darf dennoch einen Blick riskieren.

Need for Speed Hot Pursuit 2



XB Stau voraus: Rammt lieber die Gegner, Cops sind sehr nachtragend.

► "Need for Speed: Hot Pursuit 2" für die Xbox ist keine schlichte Umsetzung, sondern unterscheidet sich in einigen Punkten spürbar von der PS2-Fassung. Grund dafür ist die andere Herkunft: Während der Sony-Raser von den inzwischen im EA-Kollektiv aufgegangenen Black Box Games stammt, waren bei Xbox (und Gamecube) die hauseigenen Studios von EA Seattle am Werk.

Gleich geblieben ist natürlich das Grundprinzip: Am Steuer eines Nobelschlittens heizt Ihr mit Vollgas über Rennkurse durch Wälder, Gebirge und an Küsten entlang – je nach Spielmodus habt Ihr es nur mit normalen



XB Witzige Sache: Betätigt Euch im Splitscreen als Polizisten-Duo.

Gegner oder zusätzlich den Gesetzeshütern zu tun, teils müsst Ihr sogar auf unbeteiligten Zivilverkehr achten. Alternativ steigt Ihr selbst in ein Polizei-Auto und jagt entweder alleine oder gemeinsam im Splitscreen eigenhändig Temposünder – auf ein Räuber-und-Gendarm-Duell haben

die Entwickler aus unerfindlichen Gründen verzichtet.

Auf der Xbox stehen Euch ein Dutzend Strecken zur Wahl (drei weniger als auf PS2), dafür wurde etwas mehr Detailaufwand in die Kursoptik gesteckt. Flüchtet Ihr vor der Polizei, ist Vorsicht geboten: Statt wie auf der Sony-Konsole erst nach der dritten Verwarnung auszuschneiden, seid Ihr bereits bei der ersten Verhaftung draußen. Weitere Änderungen findet Ihr in den beiden, mit einer Handvoll mehr Wettbewerben aufgestockten Meisterschafts-Modi sowie bei der Freischaltlogik: Durch Siege und gute Platzierungen kassiert Ihr Preisgeld, von dem Ihr nach Belieben neue Boliden und Pisten kauft. us

Ulrich Steppberger



Wie konnte sowas nur passieren? Eigentlich sollte man meinen, dass EA angesichts der famosen PS2-Fassung nichts mehr falsch machen konnte, ist doch die Xbox die potentere Maschine. Aber weit gefehlt: "Need for Speed: Hot Pursuit 2" fällt auf der Microsoft-Konsole abgesehen vom Sound in alle Belangen deutlich schlechter aus. Die bemerkenswert unscharfe und verwaschene Grafik kommt mit ständigen, teils heftigen Rucklern daher und lässt wenig Tempogefühl aufkommen. Dazu gesellen sich eine spürbar biestigere Steuerung, unfairer agierende Cops, die geringere Streckenzahl und eine schlappe Präsentation. Wer eine PS2 besitzt, sollte diese Fassung kaufen, die Xbox-Umsetzung fällt nur noch unter 'ferner liefen'.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| | |
|----------------------------|-----------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 2 | EA Seattle, USA |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | Electronic Arts |
| | www.electronicarts.de |

USK-Rating Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick
 Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:
 16:9 Dolby Digital
 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:
 PS2 bereits erhältlich (87%, MANIAC 10/02)
 Xbox bereits erhältlich
 NGC bereits erhältlich

Alternativen:

| | |
|------|------------------------------------------|
| PS2 | Burnout 2 (87%, MANIAC 11/02) |
| Xbox | Test Drive Overdrive (82%, MANIAC 08/02) |
| NGC | Burnout (81%, MANIAC 06/02) |

Xbox
 Grafik 65%
 Sound 84%
71% Spielspaß

Schade drum: Technisch und spielerisch sträflich schlampige Umsetzung des PS2-Knüllers.

Myst III - Exile



XB Rätsel über Rätsel: Im Buch-Zeitalter 'Amateria' dienen die Puzzles dem Freilegen der Schienen - viel Laufarbeit durch die hübsche Render-Kulisse inklusive.

► Schreiberling Atrus (bekannt aus "Myst" und "Riven") schickt Euch auf eine neue fantastische Reise durch fünf verschiedene Zeitalter: Seine Bücher erwachen beim Betreten zu realen Welten.

Auf der Suche nach einem gestohlenen Wälzer begegnen Euch wunderschöne Landschaften: Bizarre Felsinseln, traumhafte Strände und verwinkelte Archipelle wollen erforscht werden. Der böse Gegenspieler Saavedro stellt dabei allerhand originelle Rätsel in den Weg: Per Zahnradwerk leitet Ihr Gewässer um, aktiviert Stromkreise oder öffnet Tür-Mechanismen - die Puzzles sind meist durch Schalter umlegen und ein wenig Hirnschmalz zu lösen. Papier und Stift solltet Ihr trotzdem bereitlegen - durch bloßes Herumprobieren kommt Ihr nicht weit. Wichtigste Neuerung gegenüber den millionenfach verkauften Vorgängern ist aber die frei drehbare 360°-Optik - so entgeht Euch kaum ein Detail. Nur in der PS2-Version: Ein Lösungsbuch und ein Hintergrund-Soundtrack entschädigen für lange Bildwechsel. Auf der Xbox bewundert Ihr statt dessen ein Making-Of. ts



PS2 Mittels drehbarer Linsen lenkt Ihr das Licht zum richtigen Ort.

| | |
|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Genre: Adventure | |
| Schwierigkeitsgrad: mittel | |
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 1 1 | Presto Studios, USA |
| Via Linkkabel - - | Hersteller: |
| Online - - | Ubi Soft |
| System PS2 XB | www.myst3.de |
| USK-Rating | Preis: ca. 60 Euro |
| PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit | |
| E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte | |
| Spezielle Peripherie: | Highend-Unterstützung: |
| <input type="radio"/> Lenkrad <input checked="" type="checkbox"/> Maus | <input type="radio"/> 16:9 <input type="radio"/> Surround |
| <input type="radio"/> Lightgun <input type="radio"/> Keyboard | <input type="radio"/> 60Hz <input type="radio"/> DTS |
| PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit | |
| E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte | |
| Spezielle Peripherie: | Highend-Unterstützung: |
| <input type="radio"/> Lenkrad <input type="radio"/> Flight Stick | <input type="radio"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> Dolby Digital |
| <input type="radio"/> Lightgun <input type="radio"/> Force-Feedb. | <input checked="" type="checkbox"/> 60Hz <input type="radio"/> Soundtrack |
| Veröffentlichung: | |
| PS2 bereits erhältlich | |
| Xbox bereits erhältlich | |
| NGC keine Umsetzung geplant | |
| Alternativen: | |
| PS2 Atlantis 3 (46%, MANIAC 03/02) | |
| Xbox Shadow of Memories (74%, MANIAC 11/02) | |
| NGC Largo Winch (test nächste MANIAC) | |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Playstation 2 | 70% Spielspaß |
| Grafik 76 % Sound 74 % | |
| Xbox | 71% Spielspaß |
| Grafik 76 % Sound 64 % | |
| Klassisches Grafik-Adventure mit Rätselschwerpunkt - für Fans und geduldige Naturen. | |

Einfach und bequem per eMail bestellen:
info@play-off-videogames.de

PLAY-OFF
VIDEOGAMES

Bornholmer Str. 3
10439 Berlin

Telefon

030 44 71 43 65

Telefon & Fax

030 43 73 48 92

Geschäfts-Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag 11 bis 19 Uhr

Hier ein Auszug aus unserem Angebot (Neu- & Gebrauchtware):

| Dreamcast | Playstation | Parodius | Super Nintendo |
|--------------------------------|-----------------------------|----------------------------|--------------------------------|
| Bangai-O | Alien - Die Wiedergeburt | Rapid Reload | Actraiser |
| Cannon Spike | Alundra 1&2 | Risiko | Donkey Kong Country 1-3 |
| Capcom vs. SNK | Apocalypse | R-Type Delta | Lufia |
| Confidential Mission | Ark of Time | Sim City 2000 | Ms. Pac-Man |
| Crazy Taxi 1&2 | A-Train: Evolution Global | Soulblade | Secret of Mana |
| Daytona USA | Baphomets Fluch 1&2 | Star Ocean: Second Story | Sim City (2000) |
| Deep Fighter | Blaze & Blade | Super Pang Collection | Soulblazer |
| Dragon Riders | Blazing Dragons | The Granstream Saga | Super Bomberman 1&2 |
| Ecco - The Dolphin | Bomberman (World) | The Legend of Dragoon | Super Mario Allstars / World |
| Evolution 1&2 | Breath of Fire 3&4 | Theme Hospital / Park | Super Turrican 1&2 |
| Ferrari 355 Challenge | Capcom vs. SNK Pro | Transport Tycoon | Terranigma |
| Floigan Brothers | Castlevania | Warcraft 2 | Yoshis Island |
| Headhunter | Command & Conquer 1-3 | Warhammer 1&2 | Zelda |
| Hidden & Dangerous | Deathtrap Dungeon | X-Com 1&2 | |
| MDK 2 | Delta Force: Urban Warfare | | |
| Metropolis Street Racer | Diablo | | |
| Pro Pinball Trilogy | Discworld 1-3 | | |
| Rainbow Six | Dragon Valor | | |
| Record of Lodoss War | Fear Effect 1&2 | | |
| Resident Evil - Code: Veronica | Front Mission 3 | | |
| SEGA GT | Galaga - Destination: Earth | | |
| Shenmue 1&2 | Guardians Crusade | | |
| Silver | Gundam Battle Assault | | |
| Skies of Arcadia | Harvest Moon | | |
| Sonic Adventure 1&2 | Jacky Chan's Stuntmaster | | |
| Soul Calibur | Kurushi (Final) | | |
| Space Channel 5 | Legend of Kain 1&2 | | |
| Spawn | Legend of Legaia | | |
| Starlancer | Lost Vikings 2 | | |
| Stupid Invaders | Medieval 1&2 | | |
| The Nomad Soul | Mega Man (diverse) | | |
| Time Stalkers | Nightmare Creatures | | |
| Virtua Tennis 1&2 | Nuclear Strike | | |
| | | Nintendo G4 | Mega Drive |
| | | Aldyn Chronicles | Alisia Dragon |
| | | Banjo-Kazooie / Tooie | Castle of Illusion & Quackshot |
| | | Castlevania 1&2 | Dragon's Fury & Revenge |
| | | Command & Conquer | Dune 2 & Herzog 2 |
| | | Conker's Bad Fur Days | General Chaos |
| | | Die Welt ist nicht genug | Gynoug |
| | | Jet Force Gemini | HELLfire |
| | | Kirby - The Crystal Shards | Kings Bounty |
| | | Mace - The Dark Age | Phantasy Star 2-4 |
| | | Mario Golf & Tennis | Rocket Knight Adventures |
| | | Mario Party 2&3 | Shining in the Darkness |
| | | Mickey's Speedway USA | Soleil |
| | | Mission Impossible | Sonic 1-3 / Spinball |
| | | Paper Mario & Super Mario | Zero Wing |
| | | Perfect Dark | Dungeon Explorer (CD) |
| | | Star Wars (alle Teile) | Lords of Thunder (CD) |
| | | Zelda 1&2 | The Space Adventure (CD) |

Hunderte weiterer Spiele für Playstation 2, Gamecube, X-Box, Saturn, NeoGeo, PC Engine, Gameboy Advance, Master System, Game Gear lieferbar!

Händleranfragen willkommen!

Bestands- und Preisliste unter:
www.play-off-videogames.de



PS2 • PSone • X-Box
Gamecube • N64
GB Advance/Color • SNES
Dreamcast • Saturn

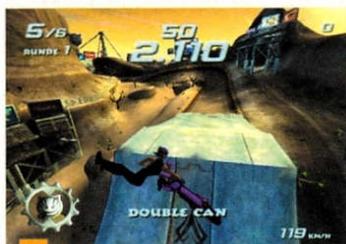
- Tausch, An- und Verkauf von Spielen, Konsolen & Zubehör
- Neuheiten und große Auswahl an Gebrauchtspielen (auch Importe)
- Garantie auf Gebrauchtware
- Monatliche Angebote
- Auftragservice für Spiele

SPIRIT

S. Gerschermann
Schloßstraße 20
40477 Düsseldorf
www.spirit-games.de
Fon 0211.48 14 01
Fax 0211.46 70 33

Mo→Fr 10.30 bis 19.00
Sa 11.00 bis 15.00

Freekstyle



NGC Das kann nicht gut gehen: Wer zu spät trickst, baut eine Crash-Landung.

Gamecube-Besitzer mit Lust auf EAs 'Big'-Label durchleben Wechselbäder der Gefühle: "SSX Tricky" erschien mit deutlicher Verspätung, "NBA Street" gleich gar nicht in PAL-Gefilden. Besser sieht's bei "Freekstyle" aus, denn das startet bereits jetzt auf dem Würfel durch. Zwar handelt es sich dabei streng genommen nur um einen weiteren "SSX"-Clone, aber immerhin saust Ihr diesmal mit fixen Geländemaschinen über ein halbes Dutzend Kurse. Die Grafik ist erwartungsgemäß flott und flüssig, Unterschiede zur PS2-Version sind wie üblich kaum auszumachen. us

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| | |
|-----------------------------------|-----------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 2 | Electronic Arts, USA |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | Electronic Arts |
| | www.electronicarts.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad GBA-Link 16:9 Surround
 Keyboard Card-e-Read. 60Hz ProLogic 2

Highend-Unterstützung:

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (73%, MANIAC 09/02)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

| | |
|-------------|-------------------------------------------|
| PS2 | MX Superfly (74%, MANIAC 11/02) |
| Xbox | MX 2002 (73%, MANIAC 07/02) |
| NGC | MX Superfly (75%, MANIAC 11/02) |

Gamecube **73%** Spielspaß
Grafik **75%** %
Sound **69%** %

Flotte, aber einfallsame "SSX"-Kopie mit Motocross-Bikes.

Tetris Worlds



NGC Stein auf Stein auf Stein... das "Tetris"-Prinzip ist unverwundlich.

Gänzlich überraschungsfrei gibt sich erwartungsgemäß "Tetris Worlds" auf dem Gamecube: Wie auf PS2 und Xbox knobelt Ihr Euch durch ein halbes Dutzend mehr oder weniger originelle Varianten des Genre-Klassikers. Akzeptable Grafikspielereien und ein sphärisch angehauchter Soundtrack sorgen dafür, dass wenigstens ansatzweise moderne Technik ins Spiel kommt. Bewährt launig geht's zur Sache, wenn sich vier Steinchenmeister gleichzeitig vor dem Bildschirm drängeln, aber auch alleine taugt die ehrwürdig angegraute Spielidee immer noch. us

Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| | |
|-----------------------------------|----------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 4 | Radical Ent., Kanada |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | THQ |
| | www.thq.de |

USK-Rating Preis: ca. 40 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad GBA-Link 16:9 Surround
 Keyboard Card-e-Read. 60Hz ProLogic 2

Highend-Unterstützung:

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (72%, MANIAC 11/02),
Xbox bereits erhältlich (72%, MANIAC 10/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

| | |
|-------------|----------------------------------------------------|
| PS2 | Super Bust-a-Move 2 (Test auf Seite 103) |
| Xbox | Eggo Mania (63%, MANIAC 11/02) |
| NGC | Zoo Cube (63%, MANIAC 10/02) |

Gamecube **72%** Spielspaß
Grafik **43%** %
Sound **66%** %

Knobelklassik in altbackener, aber unterhaltsamer Form.

UFC Throwdown



NGC Immer mitten in die Fresse rein: "UFC"-Kämpfer sind nicht zimperlich.

Als letztes System wird nun auch der Gamecube mit einem Shootfighting-Ableger beglückt: Zum Glück ließen sich die Entwickler auf keine Experimente ein, sondern setzten das ordentliche PS2-Vorbild "UFC Throwdown" identisch bis zum letzten Bit um. Grafisch macht die realitätsnahe Klopperei eine solide Figur, ohne jedoch das Gamecube-Potenzial zu nutzen. Dank "Tekken"-inspirierter Steuerung (jedem Arm/Bein wird ein Knopf spendiert) kommen auch Frischlinge schnell klar, die taktische Komponente zieht allerdings meist den kürzeren. Dank Karriere-Modus und vielen Kämpfern für harte Jungs trotzdem interessant. us

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| | |
|-----------------------------------|----------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 2 | Genki, Japan |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | Ubi Soft |
| | www.ubisoft.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad GBA-Link 16:9 Surround
 Keyboard Card-e-Read. 60Hz ProLogic 2

Highend-Unterstützung:

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (73%, MANIAC 11/02)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

| | |
|-------------|------------------------------------------------------------|
| PS2 | WWF Smackdown: Just Bring It (85%, MANIAC 01/02) |
| Xbox | UFC Tapout (70%, MANIAC 05/02) |
| NGC | Legends of Wrestling (69%, MANIAC 08/02) |

Gamecube **73%** Spielspaß
Grafik **71%** %
Sound **60%** %

Harte Kampfsportsim mit vielen Modi, aber wenig Abwechslung.

Madden NFL 2003



NGC Wohin des Wegs? Dieser Laufspielzug nimmt kein gutes Ende.

Aller guten Dinge sind drei: Mit etwas Verspätung trudelt EAs Football-Schwergewicht "Madden NFL 2003" auch noch auf dem Gamecube ein. Wie zu erwarten war, sind die gleichen Optionen (also auch das motivierende neue Mini-Camp) der PS2- und Xbox-Fassungen an Bord, lediglich die Steuerung fällt mit dem Gamecube-Pad eine Spur komplizierter aus. Optisch gibt sich die Umsetzung keine Blöße und gefällt mit feinen Spielermodellen, schicken Animationen und realistischen Stadien. GBA-Besitzer kommen via Linkkabel in den Genuß eines netten Gags: Per Link wird das Handheld zur virtuellen Anzeigetafel umfunktioniert. us

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| | |
|-----------------------------------|-----------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: |
| Am Einzelsystem 4 | Electronic Arts, USA |
| Via Linkkabel - | Hersteller: |
| Online - | Electronic Arts |
| | www.electronicarts.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad GBA-Link 16:9 Surround
 Keyboard Card-e-Read. 60Hz ProLogic 2

Highend-Unterstützung:

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (88%, MANIAC 11/02)
Xbox bereits erhältlich (88%, MANIAC 11/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

| | |
|-------------|-----------------------------------------------|
| PS2 | Madden NFL 2002 (87%, MANIAC 11/01) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | keine erhältlich |

Gamecube **88%** Spielspaß
Grafik **80%** %
Sound **75%** %

Überragende Footballsimulation mit allem drum und dran.

SPIELRAUM

- Fachversand für Exoten und Randsysteme -
Gratis-Komplettkatalog anfordern!

Darin finden Sie:

NEO - GEO, PC Engine, Super NES, NES, Mega Drive, Sega Saturn, Mega CD, Sega 32 X, NEO-GEO CDs, Atari Jaguar/ Lynx, CD-32 ST/E, Wonderswan, Master System, Panasonic 3DO, Virtual Boy, VCS + mehr
Vergleichen Sie Preis - und Serviceangebote
 Irrtümer, Preisänderungen, Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität

BOHLENPLATZ 22 91054 ERLANGEN

TEL 09131 / 205093 FAX - 205083

e - mail : Spiel-Raum@t-online.de

Mobil 0171/9901214

P.S.: Wir kaufen auch ganze Sammlungen aller Systeme auf



SUN GAMES[®]

**GEBRAUCHTSPIELEVERSAND
 KONSOLEN & ZUBEHÖR**

GB - SNES - N 64 - PSX - PS one - PS 2 - DC - PC

| | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| DER AN- UND VERKAUF FÜR GEBRAUCHTE SPIELE UND GEBRAUCHTKONSOLEN. | ■ ■ ■ ■ | VERSAND | SUN - GAMES 2 RIGAERSTR. 106 10247 BERLIN Tel.: 030 - 420 87 677 Funk 0177 - 879 55 70 | GESCHÄFT |
|---------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|

FORDERN SIE UNSERE PREISLISTE AN! ÖFFNUNGSZEITEN
www.sun-games.de MO - FR 11 - 19 UHR

!! Nur für Händler !!
Tradelink
 Spielegroßhandel
 Eltastraße 8
 78532 Tuttlingen
ALLE SYSTEME
 Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Spielelisten an!!!

Alle Preise gelten für gebrauchte Spiele.

MEDIA GAMES
 WWW. **Berlin Tegel** .net
 An- und Verkauf, Tausch und Verleih

Wir reparieren und bauen Ihre Spielkonsole (Chip) um!

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>PlayStation 2</p> <p>Dead or Alive 2 € 24,95 Metal Gear S. 2 € 29,95 Spy Hunter € 29,95 Tekken Tag € 24,95 TIF 2002 € 24,95 007 Agent i. K. € 24,95 Turok Evolution € 29,95 Silent Hill 2 € 29,95</p> <p>Nintendo64</p> <p>Mario Tennis € 29,95 WWF No Mercy € 29,95 Tarzan € 29,95 Banjo Tooie € 29,95</p> | <p>XBox</p> <p>Rallisport Chal. € 39,95 Projekt Gotham € 39,95 Enclave € 39,95 Oddworld Munch € 39,95 Turok Evolution € 39,95 Prisoner of War € 39,95 C. Desert Storm € 49,95 Shooter (NEU) € 59,95</p> <p>PlayStationOne</p> <p>Shooter Teil 1u.2 € 24,95 Final F. 7o8 zu je € 19,95 Breath of Fire 3 € 14,95 Dragonball € 29,95</p> | <p>GameCube</p> <p>Resident Evil € 49,95 Mario Sunshine € 39,95 Turok Evolution € 39,95 Gauntlet Dark Legacy € 49,95 Tony Hawk 3 € 39,95 Beach Spikers € 49,95 Burnout € 39,95 Sonic Adventure 2 € 39,95</p> <p>DreamCast</p> <p>VMU o. Pad zu je € 12,95 Soul Calibur € 29,95 Shooter (NEU) € 39,95 Shenmue 1 o. 2 a.Anfrage</p> | <p>Super Konsolen Angebot!</p> <p>N64 gebr. +Spiel nur € 39,95 PS1 + Chip gebr. nur € 69,95 DreamCast NEU +3 Spiele € 89,95 DreamCast gebr. + 1 Spiel € 69,95 PS2 NEU + Spiel a.Anfrage GameCube +Spiel € 199,95 XBox NEU +1 Spiel a.Anfrage</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Wir führen noch ein **SEGA DC Sortiement!**



24 Stunden Online bestellen auf: media-games.net

Alt-Tegel 11 - 13507 Berlin **Bestell-Hotline:**
Tel.: 030/43776555

Unser Laden ist Geöffnet von:
MO-FR 10-20 UHR
SA 10-16 UHR

Crashed



PS2 Viel Schrott, wenig Spaß: Zumindest die Ladezeiten sind erträglich.

► Umsetzungen, die man sich sparen kann: Schon auf der Xbox war Rages "Destruction Derby"-Imitat wegen doofer Gegner und mangelnder Spieliefe ein prädestinierter Staubfänger. Auf der Sony-Konsole haben's die Entwickler aber geschafft, das Spiel noch einen Tick nervtötender zu machen: So krankt die Optik an billigen Texturen und Effekten, die Steuerung gibt sich übertrieben sensibel und hat mit der Wirklichkeit nicht viel zu tun. Was bleibt sind eine Menge unterschiedlicher Auto-Zerstörungs-Modi und eine halbwegs spaßige Karriere-Variante. *sf*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: niedrig

| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: Rage, England Hersteller: Rage www.rage.co.uk |
|----------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------|
| Am Einzelsystem | 2 | |
| Via Linkkabel | - | |
| Online | - | |

USK-Rating **4+6** Preis: ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (66%, MAN!AC 05/02)
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|---------------------------------------------------|
| PS2 | Destruction Derby Raw (PSone) (81%, MAN!AC 08/00) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | keine erhältlich |

Playstation 2
Grafik **56%** Sound **68%** **59%** Spielspaß

Mittelmäßiges "Destruction Derby" mit öder Physik und Optik.

Gravity Games Bike



XB Trick gelungen! Die bockige Handhabung lässt selbst Profis verzweifeln.

► Auch die Xbox bleibt vor Lizenzgurken aus dem Trendsport-Bereich nicht verschont: Wie in der PS2-Version radelt Ihr durch zehn uninspirierte Levels und ärgert Euch über die miese Steuerung Eures Bikers. Wer doch mal mehrere Tricks hintereinander hinbekommt, erhält für seine Mühen reichlich Punkte – mit Hartnäckigkeit knackt Ihr so den Highscore. Zusätzliche Erledigung diverser Aufgaben wie Anrempeln von Fässern oder Einsammeln von Buchstaben bringt Euch schließlich ins nächste Areal. Aber wer will das bei der miesen Präsentation und Technik schon? *sb*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: Midway, USA Hersteller: Midway www.midway.com |
|----------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------|
| Am Einzelsystem | 2 | |
| Via Linkkabel | - | |
| Online | - | |

USK-Rating **4+6** Preis: ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 Dolby Digital 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (40%, MAN!AC 10/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|------------------------------------------------|
| PS2 | Mat Hoffman's Pro BMX 2 (79%, MAN!AC 10/02) |
| Xbox | Dave Mirra Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 04/02) |
| NGC | Dave Mirra Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 06/02) |

Xbox
Grafik **59%** Sound **40%** **40%** Spielspaß

Trendsport-Grütle auf zwei Rädern – technisch von gestern.

Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn



PS2 Irre Idee: Durch fliederfarbene Magie wird der Erreger exorziert.

► "Shrek" lass nach: Das kanadische Team hinter der vorgenannten Xbox-Gurke entführt Euch nun auf der PS2 in die Spielspaß-Untiefen. Als Einhorn mit aufsitzendem Trollmagier galoppiert Ihr durch diverse, mäßig aussehende Areale vierer Fantasyregionen (z.B. Nymphensümpfe und Elfenwälder) und setzt Euch mit Pflanzen und Einwohnern auseinander, die von einem böartigen Erreger befallen sind. Ausgetrieben wird der dunkle Parasit über magische Geschosse von Ross und Reiter oder durch Herumwedeln des Troll-Stabs. Das war's? Genau! Für Kinder ist die optisch fade Action-Mär zu schwer, Normalzockern das Design zu seicht. *sf*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: Digital Illusions, Kanada Hersteller: TDK mediactive www.tdk-mediactive.com |
|----------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Am Einzelsystem | 1 | |
| Via Linkkabel | - | |
| Online | - | |

USK-Rating **12** Preis: ca. 50 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|---------------------------------|
| PS2 | Dragon Rage (39%, MAN!AC 04/02) |
| Xbox | Shrek (42%, MAN!AC 04/02) |
| NGC | keine erhältlich |

Playstation 2
Grafik **52%** Sound **45%** **30%** Spielspaß

Sülzendes Einhorn und debiler Troll zaubern durch die Gegend.

Kelly Slater's Pro Surfer



NGC Immer locker bleiben: Surfer sind ziemlich lässige Burschen.

► Zum Abschluss landet "Kelly Slater's Pro Surfer" natürlich auch noch auf dem Gamecube. Beim Nintendo-Würfel geht das Wellenreiten dank guter Kontrolle gewohnt einwandfrei von der Hand, zahlreiche Aufgaben und Strände sorgen für Motivation. Leider wurde technisch etwas abgespeckt: Das Wasser ist seiner Transparenz beraubt und fließt mit einer niedrigeren Bildrate – gut ist die Grafik immer noch, aber schwächer als auf Xbox und selbst PS2. Außerdem musste das coole 'Pipeline Sessions'-Video trotz Erwähnung in der Anleitung wegen DVD-Platzmangel weichen. Schade drum, trotzdem bleibt's ein tolles Spiel. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: Treyarch, USA Hersteller: Activision www.activision2.com |
|----------------------------|---|----------------------------------------------------------------------------------|
| Am Einzelsystem | 2 | |
| Via Linkkabel | - | |
| Online | - | |

USK-Rating **frei** Preis: ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprache, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad GBA-Link Keyboard Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (85%, MAN!AC 11/02)
Xbox bereits erhältlich (85%, MAN!AC 11/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

| | |
|------|-------------------------------------|
| PS2 | Transworld Surf (76%, MAN!AC 11/02) |
| Xbox | Transworld Surf (75%, MAN!AC 11/02) |
| NGC | keine erhältlich |

Gamecube
Grafik **74%** Sound **84%** **85%** Spielspaß

Motivierende Surfsimulation mit feiner Steuerung.

Gungrave

Wenn japanische Animegrößen ein Spiel mitentwickeln, wird's auf jeden Fall stilvoll: Yasuhiro Nightow ('Trigun') und Kosuke Fujishima ('Ah! My Goddess') zeichneten für das Design der Charaktere bzw. Mechanik in "Gungrave" verantwortlich. Nicht weniger extravagant gibt sich die Story, die in schicken FMV-Sequenzen erzählt wird: Als wieder-auferstehender Schutzengel eines Mädels zieht Ihr gegen ein Gangsterimperium in den Kampf und ballert alles weg, was nicht niel- und nagelfest ist. Euer Held stapft durch ein halbes Dutzend Levels wie düstere U-Bahn-Stationen, sterile Fabriken oder ein apokalyptisches Chinatown. Für Eure Säuberungsaktionen seid Ihr mit zwei Schnellfeuerwummen und unendlicher Munition ausgerüstet, außerdem schleppt Ihr einen manns-hohen Sarg auf dem Buckel herum. In Nahkampfsituationen verschafft Ihr Euch Platz, indem Ihr den Holzkasten



PS2 Dicker Wumms: Spezialattacken arten gerne in Effektwitter aus.



PS2 Kommt eine Rakete geflogen... Projektilen richten besonders viel Schaden an.

herumschleudert. Außerdem enthält der morbide Rucksack (so Ihr sie im Spielverlauf freigeschaltet habt) neckische Extrawaffen wie Raketenwerfer oder Granaten-Rundumsalve. Al-

erdings funktionieren diese Spezialattacken nur, wenn Ihr sie durch lange Verwüstungskombos aufgeladen habt – besonders für die Bosse am Levelende unabdingbar. us



Ulrich Steppberger

Passender als bei "Gungrave" kann man den Spruch 'Stil über Substanz' kaum anbringen: Klar, die Aufmachung inklusive der japanischen Synchro in den FMV-Sequenzen ist schon lecker und wie aus einem Anime entsprungen. Und auch technisch stimmt der Gesamteindruck bis auf einige Stellen, an denen die Cel-Shading-Optik bei vielen Feinden ausnahmsweise in die Knie geht. Leider kann der Inhalt mit der hübschen Verpackung nicht mithalten: Ihr stapft langsam durch die Gegend und hämmert ständig auf den Feuerknopf – und das war's praktisch schon, lediglich die Endgegner sorgen für minimale Abwechslung. Zu allem Überfluss seid Ihr nach gerade mal zwei Stunden auch schon durch. "Gungrave" ist ein Action-Blender, nur für genügsame Naturen.

Sub Rebellion



PS2 Praktisch: Sonar-Pings zeigen Euch die Umgebung in Umrissen.



PS2 In Höhlensystemen bleibt nur wenig Platz zum Ausweichen.

Freudige Überraschung: Mit "Sub Rebellion" (in MAN!AC 7/2002 bereits als japanisches "Underwater Unit" getestet) kehrt der japanische Kultentwickler Irem auch in Europa zu seinen Shooter-Wurzeln zurück. Angelehnt an die Bitmap-Ballerei "In the Hunt" (1993) tuckert Ihr diesmal in moderner Polygon-Optik durch feindverseuchte Ozeane. Bei 13 Missionen betätigt Ihr Euch als Anführer einer Rebellenarmee an Bord eines modernen U-Boots: Meist sollt Ihr mit Eurem Kriegsgerät vorgegebene Feindziele eliminieren, gelegentlich sind aber auch verschüttete Bauwerke freizulegen oder in Not geratene

Kollegen zu retten. Selbst an die Wasseroberfläche mitsamt fiesen Angriffen aus der Luft führt Euch Euer Weg. Zur Orientierung seid Ihr mit einem Radar ausgerüstet oder werft bei Tauchfahrten den eingebauten Sonar an: Dieser zeigt Euch für eine kurze Zeit selbst im trübsten Gewässer die



PS2 Einige Aufträge führen Euch zeitweilig an die Wasseroberfläche.

Konturen der Umgebung genau an, so sind auch versteckte Schätze aufspürbar. Neben einem Bordlaser ballert Ihr mit Torpedos, die allerdings wegen Zielerfassung und Rohrflutung eine niedrigere Schussrate haben. Stärkere Munition und weitere Extras gibt's in der Basis, müssen aber mit schwer verdientem Geld bezahlt werden. us



Ulrich Steppberger

Schotten dicht und abgetaucht: Zwar kämpft Ihr bei "Sub Rebellion" zunächst mit der komplexen U-Boot-Kontrolle (das Auf- und Abtauchen per Knopfdruck ist gewöhnungsbedürftig), aber mit etwas Übung habt Ihr den Bogen bald raus und erfreut Euch an der abwechslungsreichen Tiefseeoptik. Neben der schicken Grafik motivieren auch die clever designten, durchaus taktisch angelegten und umfangreichen Missionen zu ausdauernden Tauchfahrten. Selbst kleinere Mängel wie die dezent träge Kontrolle und der zeitweilige Übersichtsangel (wenn Euer Vehikel z.B. in engen Passagen die Sicht blockiert) stören da wenig. Wer eine Actionerfahrung abseits bekannter Pfade sucht, liegt bei "Sub Rebellion" richtig.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: niedrig

| | | |
|----------------------------|---|-------------------|
| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: |
| Am Einzelsystem | 2 | Red, Japan |
| Via Linkkabel | - | Hersteller: |
| Online | - | Activision |
| | | www.activision.de |

USK-Rating: Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|--------------------------------------------------|
| PS2 | Men in Black 2: Alien Escape (52%, MANIAC 08/02) |
| Xbox | Gun Valkyrie (75%, MANIAC 06/02) |
| NGC | keine erhältlich |

Playstation 2

Grafik 74% **57%** Spielspaß
Sound 60%

Feine Aufmachung, fades Spiel:
Dumpe, abwechslungsarme und kurze Anime-Dauerballerei.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

| | | |
|----------------------------|---|----------------|
| Konfiguration/Spieler max. | | Entwickler: |
| Am Einzelsystem | 1 | Irem, Japan |
| Via Linkkabel | - | Hersteller: |
| Online | - | Bigben |
| | | www.irem.co.jp |

USK-Rating: Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|------|------------------------------------------|
| PS2 | In the Hunt (PStone) (71%, MANIAC 10/96) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | keine erhältlich |

Playstation 2

Grafik 79% **78%** Spielspaß
Sound 63%

Spannende U-Boot-Jagd mit
schicker Unterwasseroptik und
taktischem Einschlag.

HANDHELD



GBA Bei den Kämpfen haben Details wie Höhenunterschiede (links) oder die Stellung zum Feind (Mitte) wichtige Bedeutung. Blitz-Attacken (rechts) erschüttern die Erde allerdings immer.



Final Fantasy Tactics Advance

Mobiler Strategiekoloss: Square feiert seinen GBA-Einstieg mit der Fortsetzung des PlayStation-Hits "Final Fantasy Tactics".

► Komplexes Kampfsystem und edle Präsentation: Das fünf Jahre alte "Final Fantasy Tactics" gehört immer noch zu den besten PSone-Strategiespielen. Nun dürfen wir uns auf den Nachfolger freuen: Die exklusive Originalentwicklung für den GBA prahlt mit verbessertem Kampfsystem, dramatischer Story und neuartigen "Clan"-Aufträgen.

Durch den Tod des Vaters und die schwere Krankheit des Bruders zieht Euer Held Marshe Radium in die verschlafene Stadt Ivalice. Seine einzigen Gefährten sind der schüchterne Mute Randel und die vorlaute Göre Ritz Marueul. Eines Tages finden sie

das magische Buch Final Fantasy, das ihre Welt ins Chaos stürzt: Durch einen Dimensionswechsel verschwinden Autos, Laternen und Stromleitungen. Plötzlich ragen in Ivalice Burgen in den Himmel, Ritter galoppieren durch die Straßen und Kobolde lauern in Wäldern. Um zurück in ihre Sphäre zu kommen, schlägt sich die Truppe durch die gefährliche Märchenwelt. Wie im Vorbild seht Ihr die Schlachtfelder aus einer isometrischen Perspektive. Eure Truppe läuft in Spriteform durch Sumpf, Tempel und Ruine. Aus fünf Rassen sammelt Ihr Mitstreiter im Kampf gegen das Böse: Menschen sind ausgewogene Charaktere und erfahren im Umgang mit Schwertern. Amazonen wirbeln flink mit der

Axt, während Bangas mächtige Zauber heraufbeschwören. In den rundenbasierten Kämpfen sammelt Ihr Erfahrungspunkte und füllt mit einem Sieg die Kriegskasse. Eure Helden lernen einen von über zwanzig Jobs und erhalten Spezialfähigkeiten: Der Dieb stiehlt Heiltrank oder Rüstung, hochrangige Priester verwandeln Monsterhorden und schwarze Ritter in Untote. Steckt Euer Team in die richtigen Berufe und setzt Spezialkräfte clever ein, um zu überleben! Ein neues Judgement-System überwacht jeden Kampf, achtet auf die Einhaltung der Regeln und bestimmt am Ende den Sieger des Duells.

Landschaftsplanung

Zwischen den Gefechten wuselt Ihr über eine 2D-Oberweltkarte, deren Aussehen Ihr bestimmt: Der Ausgang von Gefechten, Eure Entscheidungen und auf die Karte platzierte Symbole



GBA Der Ausgang der Kämpfe gestaltet die Oberwelt immer wieder neu.

setzen die Welt wie ein Puzzle immer wieder neu zusammen. In einigen Gegenden trifft Ihr auf Clans, die Euch Aufträge anbieten. Manche Jobs öffnen Geheimgebiete, verraten pikante Story-Details oder spendieren in opulenten Schlachten zusätzliche Erfahrungspunkte.

"Final Fantasy Tactics Advance" setzt auf die Stärken des Vorgängers und erweitert sie mit einem neuartigen Auftrags- und Landschaftsbausystem. Auch optisch macht die Vorabversion einen guten Eindruck: Lavaflüsse stürzen Berghänge herunter, Meteoriten radieren ganze Ork-Heere aus und Wirbelstürme schleudern Bogenschützen aus ihren Deckungen. Die Kämpfe untermauert ein heroischer Soundtrack von "Final Fantasy!"-Komponisten Nobuo Uematsu. Die bewährte Mischung aus Strategie und RPG verspricht auch auf dem GBA ein Taktikfest vom Feinsten. *fm*

Final Fantasy Tactics Adv.

Game Boy Advance

Entwickler: Square, Japan
Hersteller: Square
Genre: Strategie
D-Termin: nicht bekannt

Komplexes Strategie-Epos mit originellen Rollenspiel-Elementen und grandioser Optik. Dank neuer Elemente echter Nachfolger und nicht bloßer PSone-Aufguss.



GBA Je nach Laune wechseln Eure Helden in den Gesprächen den Gesichtsausdruck: Vor dem Dimensionssprung ist Eure Welt noch in Ordnung (rechts).



Fette Beats aus dem Game Boy

Der Game Boy Advance ist das erste Handheld, das Euch mit massig Sprachsamples und digitaler Musik verwöhnt. Nach dem Musikeditor "Music" von Ubi Soft und dem bereits angekündigten MP3-Modul (MAN!AC 10/2002) versuchen nun auch die Heimentwickler, den Nintendo-Winzling in einen Walkman zu verwandeln.

Das interessanteste und neueste Projekt ist der MP3-Spieler "Music Player Advance", der noch auf keiner eigenen Homepage angeboten, sondern vom Programmierer Neimod derzeit nur über Chatrooms weitergegeben wird: Die erste Version besitzt sechs eingebaute Hardrock-Tracks, die sich mit Play, Stop, Pause, Repeat und Shuffle komfortabel abspielen lassen. Vor- und Zurückspulen klappt noch nicht, wird aber in das nächste Update eingebaut. Die Klangqualität ist zwar nicht erstklassig, aber zumindest rauscharm: Die Mono-Musik besitzt nur eine Sample-Frequenz von 11 KHz, viermal weniger als ein Titel von CD. Das liegt vor allem an dem kleinen Speicher des GBA, für gewöhnliche MP3-Songs benötigt der Game Boy Zusatzhardware.

Tolle Musik klappt aber auch mit wenig Speicher, das beweisen die Schweden 8Arms mit ihrem Player "Splam! SID": Dieses Programm emuliert ohne Qualitätsverlust den Soundchip des Retro-Computers Commodore 64, etwa 20.000 kompatible Musikstücke aus Oldiespielen und Demos kursieren derzeit im Internet. Ein gefundenes Fressen für Retrofans: Die aktuelle Version enthält 80 Titel, da-



Der "Music Player Advance" spielt MP3-Dateien mäßiger Qualität: Bislang handelt es sich nur um eine Demo, denn eigene Lieder könnt Ihr nicht einbauen.

runter die Ohrwürmer aus "International Karate +" und "Speedball 2". Mit dem Editor von www.8arms.net lassen sich auch eigene Playlists erstellen. Die Software besitzt aber weniger Funktionen als der "Music Player Advance", Ihr könnt die Stücke nur anklicken, Shuffle oder Repeat fehlen. Die rühmlichen Urheber der Melodien werden dabei nicht unterschlagen: Eine Kopfzeile zeigt Komponist und Copyright jedes Titels. Wer Musik von Oldiecomputern liebt, stolpert zwangsläufig auch über das MOD-Soundformat: MOD-Dateien werden hauptsächlich von Amiga-Fans bevorzugt, um angestaubte Demo- und Spielemusik auf dem PC wiederzugeben. Einige tausend MOD-Tracks kursieren derzeit im World Wide Web, einen anständigen Player gibt es für den Game Boy Advance aber noch nicht: Lediglich in der grafischen Benutzeroberfläche "Pogoshell" (www.obsession.se/pocket/) lassen sich die Stücke einzeln anklicken und abspielen - Besserung wird versprochen.



Die Benutzeroberfläche "Pogoshell" ist ein Mini-Window für das Handheld.

Wenn Ihr die Musikspieler ausprobieren möchtet, besorgt Ihr Euch einen Game-Boy-Emulator für den PC. Ambitionierte Heimentwickler besitzen dagegen bespielbare Module, um ihre Hobby-Software direkt auf dem Handheld zu testen: Das ist aber ebenso kostspielig wie rechtlich bedenklich, denn auch Raubkopierer benutzen diese Spezialhardware aus Fernost. oe

Handheld-Themen im Überblick

- ▶ MAN!AC 11/02: Handy-Spiele Zocken auf Siemens-Mobilitätelefonen
- ▶ MAN!AC 10/02: TV-Empfänger für GBA Fernsehen auf dem Nintendo-Handheld
- ▶ MAN!AC 09/02: Gratis-Zockerei Kostenlose GBA-Spiele aus dem Netz
- ▶ MAN!AC 08/02: E3 2002: GBA-Flut GBA-Titel der Spielemesse im Überblick

Die Pokémon kommen

Endlich ist es soweit: "Pokémon Rubin" und "Saphire" erscheinen am 21. November in Japan. Die beiden Versionen unterscheiden sich nicht nur durch die Auswahl der Monster, sondern auch der Bösewichte: In der "Rubin"-Version kämpft Ihr gegen Team Magma und im "Saphire"-Modul stellt sich Team Aqua zum Kampf. Den Duell-Modus hat Nintendo überarbeitet: Via Linkkabel kämpfen bis zu vier Spieler (Bild unten) in zwei Teams! So lassen sich die Talente der Taschenmonster kombinieren.



Gehäuse für Nachbrenner

Wer für den Einbau seiner "Afterburner"-Bildschirm Lampe das GBA-Gehäuse nicht beschädigen möchte, besorgt sich ein Wechselgehäuse mit den nötigen Ausbuchtungen für 13 Euro. Das "GBA Afterburner Case" ist in sieben Farben bei www.lik-sang.com erhältlich.

POCKET NEWS

Recycling für Linkkabel

Ihr habt noch Linkkabel für den alten Game Boy und wollt damit Advance-Duelle zocken? Der "GBA Multi-Player-Converter" macht's möglich: Stöpselt den Adapter (rechts) in Euer Handheld, dann können sich drei andere Spieler mit den alten Linkkabeln anschließen. Ihr spart viel Geld, denn die Kabel habt Ihr schon und das praktische Zubehör aus Hongkong kostet beim Importhändler nur vier Euro!



Digicam für Game Boy Advance

Fernosthersteller EMS erweitert den Game Boy zur digitalen Kamera: Das LCD dient als Sucher und mit den Tasten reguliert Ihr Focus und Kontrast. Vier Filter wie Freiluft- und In-Door-Modus sorgen dabei für optimale Ergebnisse, einen Blitz besitzt die "GBA Mini Camera" aber nicht. In dem eingebauten 8MB-Speicher sichert das Kameramodul 26 Bilder mit einer Auflösung von 640x480 Pixeln. Daheim übertragt Ihr die Bilder via USB auf Eure PC-Festplatte. Ihr bestellt das kreative Zubehör für 40 Euro bei www.lik-sang.com.



Neue WinCE-Handhelds von Dell

Der berühmte Hersteller von PC-Komplettsystemen will nun auch auf dem Handheldmarkt Fuß fassen: 2003 wird Dell zwei WinCE-Handhelds inklusive Ladestation ab 300 Dollar verkaufen. Einige technische Daten stehen schon fest: Als Hauptprozessor dient je nach Modell eine XScale-CPU mit 300 oder 400 MHz, der Hauptspeicher beträgt 32 oder 64 MB. Als Speichermedien werden Compact-Flash-, SD- und Multimedia-Karten genutzt.



Yoshi's Island Super Mario Advance 3



GBA Vierspieler-Spaß: Auch auf diesem Modul ist "Mario Bros." mit drauf.

Unglaublich aber wahr: Der dickle Klompner mit Schnauzbar war mal ein filigranes, süßes Baby! Doch schon in seinen ersten Lebensjahren kämpft sich Mario hüpfenderweise durch abenteuerliche Welten – allerdings tatkräftig unterstützt von einer Horde Mini-Dinos.

Geheimniskrämerei

Auf dem Rücken von Yoshi und seiner kunterbunten Clique erforscht Ihr sechs riesige Welten, die wiederum in acht Einzelabschnitte unterteilt sind. Das primäre Levelziel ist gewohnt simpel: Findet den Ausgang, der in der Regel am rechten oder linken Ende des Abschnittes auf Euch



GBA Geschäft! Hüpfet Ihr durch einen der Sternringe, beginnt Ihr nach dem virtuellen Ableben von dieser Stelle aus.

wartet. Wer jedoch hastig durch die Wachsmalkreiden-Landschaften stürmt, verpasst die Hälfte: Abseits der meist mit Schildern markierten Wege gibt's viel zu entdecken – nur wer penibel nach versteckten Schatzkammern, geheimen Abkürzungen und Bonus-Items forscht, wird am Ende mit zusätzlichen Szenarien belohnt.

Aus dem Ei gepellt

Da Baby-Mario noch zu klein fürs Feuerballwerfen und das Ausführen von Stampfattacken ist, übernimmt Yoshi die Drecksarbeit: Auf Tastenkommando hüpfet der Mini-Dino über Abgründe, segelt für kurze Zeit durch die Luft, durchbricht mit seinem Hintern Barrieren und springt Widersachern auf den Kopf. Darüber hinaus dürft Ihr Feinde auch mit Yoshis Zunge packen, verschlucken und als Geschosse wieder ausspucken. Wesentlich sinnvoller ist jedoch das Runterschlucken der Gegner, was mit dem Legen eines gepunkteten Eis endet. Bis zu sechs davon kann Euer Reittier hinter sich herschleifen und auf Knopfdruck Angreifer entgegen schleudern.



GBA Sammelt Ihr fünf Bonus-Blumen, geht's ab zum Extras-Scheffeln.

Betätigt dazu die R-Taste und ein Zielkreuz erscheint, das die Wurfrichtung des Eis verdeutlicht. Mit diesem spielbestimmenden Feature holt Ihr nicht nur fliegende Feinde vom Himmel, wehrt Euch gegen dicke Endgegner oder sammelt weit entfernte Goodies ein – taktisches Eibombardement hilft Euch auch beim Fortkommen.

Verwandlungskünstler

Findet Ihr eine der seltenen Zauberblasen, morphet Yoshi für eine begrenzte Zeit in einen Hubschrauber, ein Auto, ein U-Boot, eine Lokomotive oder eine Tunnelfräse, was Euren Aktionsradius enorm erweitert. Für spielerische Abwechslung ist also mehr als gesorgt! os



GBA Und Schuss: Dank der Markierung dirigiert Ihr die Eier leicht ins Ziel.

Entwickler: Nintendo, Japan
 Hersteller: Nintendo
 www.gameboyadvance.de
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 4
 nötige Module | 4

Yoshi's Island

GBA
 Grafik 82%
 Sound 77%
93% Spielspaß

Kurz und knapp: der beste 2D-Hüpfer aller Zeiten mit unglaublich hoher Langzeitmotivation.



Oliver Schultes Obwohl "Yoshi's Island" schon mehr als sieben Jahre auf dem Buckel hat, braucht es sich in puncto Spielspaß nicht vor aktuellen Polygon-Hüpfern wie "Super Mario Sunshine" oder "Ratchet & Clank" zu verstecken. Im Gegenteil: Das zweidimensionale Leveldesign sprüht vor grandiosen Ideen, die Steuerung ist schlichtweg perfekt und die kunterbunten Wachsmalkreiden-Welten sind ein Lehrbeispiel an Abwechslung. Nicht umsonst gilt das Baby-Mario-Abenteuer bei Kennern als das am besten ausgearbeitete 2D-Hüpfspiel aller Zeiten – für jeden Geheimraum und jedes Bonus-Item gibt's die passende Taktik, Ihr müsst sie nur herausfinden! Wenn ich den GBA und ein Spiel mit auf eine einsame Insel nähme, dann fiel meine Wahl eindeutig auf "Yoshi's Island".



GBA In Geheimräumen sackt Ihr massig Goldmünzen ein (links) und dank Metamorphose fliegt Yoshi als Hubschrauber durch die Gegend (Mitte). Endabrechnung (rechts): Maximal 100 Punkte könnt Ihr Euch pro Level erarbeiten.



Duke Nukem Advance



GBA Haltet Ihr beide Schultertasten gedrückt, könnt Ihr via Digikreuz hoch und runter schauen. Dabei ändert sich nicht der Blickwinkel, nur das Sichtfeld verschiebt sich.

Nach "Doom" vor knapp einem Jahr kehrt ein weiterer berühmter Ego-Klassiker aus den Pioniertagen des Genres auf den GBA zurück. Bei "Duke Nukem Advance" handelt es sich jedoch nicht um eine Konvertierung des indizierten PC-Shooters, sondern um eine gänzlich neue Episode. Einen Stilbruch müssen eingeschwo-rene Fans des Ballermachos aber nicht befürchten. Der australische Entwickler Torus blieb dem derben

Stil vergangener Zeiten treu. Wieder einmal bedroht eine Horde fieser Aliens die Menschheit und wie gehabt kann nur der Duke mit knapp einem Dutzend schwerer Wummen der Gefahr Einhalt gebieten. Von der sagenumwobenen Area 51 über das Tal der Könige in Ägypten bis zu den Vergnügungsvierteln Sydneys führt Euch der Befreiungsschlag gegen Punkschweine und mandeläugige Außerirdische. Schrotflinte, MP und Raketenwerfer, aber auch fernzündbare Rohrbomben sowie Schrupfstrahler leisten dabei gute Dienste. Der Level-

aufbau setzt auf Bewährtes: Schlüsselkarten suchen, Schalter umlegen und Geheimnisse entdecken sind Eure Hauptbeschäftigungen. Ab und an legt Ihr Euch auch mit einem Zwischenboss an oder müsst unter Zeit-

druck gen Ausgang spurten. Regelmäßige Texteinblendungen führen die Story weiter. Für Duke-Fans besonders reizvoll: Coole Kampfmanöver quittiert der Haudegen auch auf GBA mit markigen Sprachsamples. *cg*

Entwickler: Torus Games, Australien
 Hersteller: Take 2
 www.torus.com.au
 Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 4
 nötige Module 4

GBA
 Grafik 79 %
 Sound 73 %

80% Spielspaß

Feine Optik, große Levels & dicke Ballermänner - die aktuelle Ego-Referenz für unterwegs.

GBA Großzügig: Fünf Spielstände passen auf die Modul-Batterie.

Colin Gäbel

Mit hauchdünnem Vorsprung sichert sich "Duke Nukem Advance" den Ego-Thron vor der bisherigen GBA-Referenz "Doom". Von der Spielmechanik her unterscheiden sich beide Titel zwar nur unwesentlich, dafür hat das Take-2-Modul abwechslungsreichere Szenarien, zumindest eine kleine fortlaufende Hintergrundgeschichte sowie die brachialere Soundkulisse - Dukes knarzige Sprüche wecken Erinnerungen an längst vergangene Tage. Schade finde ich hingegen, dass es mittlerweile GBA-üblich geworden ist, für zünftige Multiplayerrunden auch die entsprechende Anzahl Module voraussetzen. In den Genuss spannender Vierspieler-Ballereien dürften so nur die wenigsten Zocker kommen. Dennoch: Wer Ego-Shooter mag, kommt am Mini-"Duke" nicht vorbei.

Kelly Slater's Pro Surfer



GBA Wasser muss nicht langweilig sein: Dank spektakulärer Wellenoptik und verschiedenen Tageszeiten unterscheiden sich die Surf-Szenarien deutlich.

Trendsportler werden von Activision auch auf dem GBA rundum versorgt, diesmal geht's mit "Kelly Slater's Pro Surfer" ins kühle Nass. Als wagemutiger Wellenreiter pflügt Ihr in 13 Surf-Regionen durchs Wasser und zeigt an mächtigen Wellen spektakuläre Tricks. Anders als bei den großen Konsolenbrüdern seht Ihr die Woge immer direkt vor Euch: Euren Surfer verliert Ihr so nie aus den Augen, durch coole Bitmap-Trickserien genießt Ihr ansehnliche GBA-Wellen. Dank durchdachter Steuerung gehen die variantenreichen Tricks bei Sprüngen und im Welleninneren nach kurzer Eingewöhnung leicht von der Hand. Begleitet werden Eure Bemühungen von ei-

nem Kommentator und entspannter Musik. Einziger Wermutstropfen ist der Verzicht auf abwechslungsreiche Nebenaufgaben: Beim GBA zählt nur die Jagd nach hohen Punktzahlen. Die macht dafür eine Menge Spaß - Handheldsurfer greifen zu. *us*

Entwickler: HotGen Studios, England
 Hersteller: Activision
 www.activision2.com
 Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 2
 nötige Module 2

GBA
 Grafik 84 %
 Sound 80 %

82% Spielspaß

Optisch eindrucksvolle und dank guter Steuerung fein spielbare Surfsimulation mit viel Umfang.

Spyro 2: Season of Flame



GBA Zwar bestreitet Spyro sein Abenteuer immer noch meistens allein, in einigen Levels sind aber seine Kumpels Sheila und Agent 9 (rechts) am Zug.

Bei "Spyro 2: Season of Flame" schlüpft Ihr erneut in die Rolle des ehemaligen PSone-Feuerspuckers und wuselt durch zahlreiche isometrische Fantasywelten. Diesmal haben Finsterlinge die wichtigen Libellen gepopst, ohne denen Drachen das Feuerspucken schwer fällt. Wie beim Vorgänger sucht Ihr in den schräg von oben gezeigten Levels nach den vermissten Brummern: Meist erfüllt Ihr für Einwohner Aufgaben und vermöbelt z.B. bestimmte Feinde, um an die begehrten Tierchen zu kommen. Für Abwechslung sorgen Spyros Freunde: Känguruh Sheila hüpfet nach "Q*bert"-Art durch ihre Spielstufen, während Weltraumaffe Agent 9 sich in seitlich scrollenden Actionlevels

ballernd etabliert. Außerdem sorgen die dezent überarbeitete Steuerung und die klarere Optik dafür, dass Kontrolle und Übersicht diesmal leichter fallen, auch wenn immer noch eine Menge Sucherei nötig ist. Nicht nur für Hüpfspieler empfohlen. *us*

Entwickler: Digital Eclipse, USA
 Hersteller: Vivendi
 www.digitaleclipse.com
 Preis: ca. 60 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 79 %
 Sound 64 %

78% Spielspaß

Gelungenes Jump'n'Run mit mehr Abwechslung als beim Vorgänger.

Guilty Gear X Advance Edition



GBA Gut getarnt: Piratin May verschwindet vor orangem Hintergrund.



GBA Team Battle und Tag-Modus spielt Ihr nur gegen CPU-Kämpfer.

► Auf Dreamcast und PS2 überzeugte "Guilty Gear X" mit wuchtigen Waffenduellen und sympathischen Kämpfern, jetzt kommt die 2D-Keilerei auf den GBA: Feuerwirbel Sol, Schwertmeister Ky Kiske und zwölf weitere Helden prügeln sich allein oder im Team, Link-kompatibel ist aber nur der VS-Modus. Mit den aufwändigen und witzigen Special-FX wie Energiesäule oder Teleporter-Tür hat sich Sammy viel Mühe gegeben, die Figuren sind aber zu klein geraten: Gesichter und Mimik sind nur angedeutet und in den bunten Arenen verschwimmt die Kontur Eures Schützlings mit dem Hintergrund.

Deshalb verliert Ihr in den flotten Matches schnell den Überblick: Wo bin ich und wer trifft gerade wen? Schade, denn das umfangreiche Combo-System und die präzise Steuerung sind klasse! *oe*

Entwickler: Sammy, Japan
 Hersteller: Bigben Interactive
 www.bigben-interactive.de
 Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 2
 nötige Module 2

GBA
 Grafik 76 %
 Sound 64 %
68%
 Spielspaß

Kleine Kämpfer machen die Special-FX-geladene Combo-Kloppe-ri unübersichtlich.

Tomb Raider: The Prophecy



GBA Feuer frei: Zwei Wölfe auf einmal sind für Lara kein Problem.



GBA Selbst bei Schnee reichen Ms. Croft Shorts und ein knappes Shirt.

► Während Eidos noch unter Hochdruck am ersten PS2-Abenteurer feilt, startet das forschende Busenwunder Lara Croft schon jetzt bei "Tomb Raider: The Prophecy" auf dem GBA durch – die Handheld-Abenteurer kommen allerdings nicht aus England, sondern entstanden in den italienischen Ubi-Soft-Studios.

Auf der Suche nach drei magischen Steinen muss Lara wie üblich ausladende Landschaften nach wichtigen Objekten abklappern und mit Schaltern Türen öffnen oder Fallen deaktivieren. Gegen angreifende Wölfe oder Skelette wehrt Ihr Euch mit Pistoleneinsatz. Dank handlicher Steuerung

sowie der ansehnlichen und weitgehend übersichtlichen Grafik (nur manche Kanten erkennt Ihr aus der angeschrägten Vogelperspektive etwas schlecht) macht's ordentlich Spaß – nicht schlecht. *us*

Entwickler: Ubi Soft Mailand, Italien
 Hersteller: Ubi Soft
 www.ubisoft.de
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 74 %
 Sound 59 %
79%
 Spielspaß

Umfangreiches und gelungenes Action-Adventure: Dezent un-spektakulär, aber gut spielbar.

Hugo Advance



► Man mag's kaum glauben: Nach zahllosen qualvollen PSone-Nieten erscheint jetzt doch noch ein Spiel, bei dem Gruselkobold "Hugo" eine ordentliche Figur macht. Das GBA-Modul klaut seine Ideen nicht wie die minderbemittelten Sony-Vorgänger bei "Crash Bandicoot", sondern erweist sich als durchaus spielenswerte Mischung aus "Bubble Bobble" und "Rodland" mit einer Prise "Gauntlet". Dank akzeptabler Musik und Optik ist's trotz auf Dauer monotonem Spielablauf wirklich nett. *us*

Entwickler: ITE Media, Dänemark
 Hersteller: Ubi Soft
 www.hugo-net.com
 Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 63 %
 Sound 58 %
61%
 Spielspaß

Putziges Geschicklichkeitsspiel im Retro-Stil; nur etwas eintönig.

Motoracer Adv.



► Ein bekannter Name kehrt zurück: "Motoracer Advance" auf dem GBA behält die Arcade-Wurzeln der PSone-Vorgänger bei und macht ordentlich Laune. Bei rund 20 Rennen saust Ihr über hügelige Motocrosskurse und normale Rennstrecken oder schlängelt Euch durch den Großstadt-Verkehr. Die flüssige Grafik erreicht zwar nicht "V-Rally"-Niveau, sieht aber deutlich besser aus als die dröge Mode-7-Konkurrenz – lediglich das Tempo könnte höher sein. Für die nette Raserei zwischendurch ist's prima. *us*

Entwickler: Adeline, Frankreich
 Hersteller: Ubi Soft
 www.ubisoft.de
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 4
 nötige Module 4

GBA
 Grafik 75 %
 Sound 50 %
73%
 Spielspaß

Technisch schicke, aber etwas simple Zweirad-Raserei mit vielen Kursen.

Pinball Advance



► Nachdem bereits Muppets und Amiga-Restposten für Flipper verwurstet wurden, geht mit "Pinball Advance" ein neuer Versuch an den Start: Die drei Tische in Pseudo-3D scrollen zusammen mit der Kugel, fallen aber trotzdem erfreulich übersichtlich aus – lediglich die arg dunkle Farbpalette ist ungünstig gewählt. Die Ballphysik kann ebenso überzeugen wie die durchdachten Rampenanordnungen, die für viele Punktmöglichkeiten sorgen – der bislang beste Handheld-Flipper. *us*

Entwickler: Rebellion, England
 Hersteller: Bigben Interactive
 www.rebellion.co.uk
 Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 65 %
 Sound 74 %
72%
 Spielspaß

Ausgefeilte und realistische Flipper-simulation mit (zu) düsterer Grafik.

Invader



► Mit "Invader" liefern die niederländischen Lost Boys einen klassischen Arcade-Shooter ab. Zu Beginn wählt Ihr aus zwei Raumschiffen Euren Favoriten, anschließend ballert Ihr in bunten Bitmap-Levels auf alles, was sich bewegt. Zwischen zwei jeweils in drei Stufen aufrüstbaren Waffensystemen schaltet Ihr via Schultertaste um, Bodenziele werden per B-Knopf bombardiert. Leider ist die audiovisuell nette Action-Orgie wegen hohem Schwierigkeitsgrad nur nervenstarken Profis zu empfehlen. *cg*

Entwickler: Lost Boys, Niederlande
 Hersteller: Xicat
 www.xicat.com
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 2
 nötige Module 2

GBA
 Grafik 71 %
 Sound 69 %
58%
 Spielspaß

Für Fans: Hübsch präsentierter, aber frustig schwerer Vertikal-Shooter.

Game & Watch Gallery Advance



GBA Die Affensippe rund um Donkey Kong ist gleich dreimal vertreten.



GBA Cooler Bonus: Das tolle "Mario Bros." müsst Ihr erst freispielen.

► Anfang der 80er feierte Nintendo die ersten Erfolge im Handheldbereich mit den simplen, aber für damalige Zeiten revolutionären LCD-Spielen der "Game & Watch"-Serie – die Klassiker könnt Ihr jetzt dank der "Gallery Advance" auf dem GBA neu entdecken. Als besonderen Gag gibt's die Titel nicht nur in einer überarbeiteten Neuauflage mit hübscher Bitmap-Optik und dezent aufgemotzten Spielelementen: Auch die Original-Ausgaben wurden originalgetreu aufs Modul gepackt. Zu Beginn dürft Ihr in sechs Spielen ran: Bei "Fire"

fangt Ihr aus einem brennenden Gebäude fallende Passanten auf, im "Rain Shower" schützt Ihr Babys vor Regen. "Boxing" ist ebenso wie das Blasenduell "Donkey Kong 3" via Link auch zu zweit spielbar. Der Vorgänger

"Donkey Kong jr." wurde dem Automaten nachempfunden, bei der ungewöhnlich komplexen "Cement Factory" schüttet Ihr Beton in knapp bemessene Behältnisse.

Stellt Ihr fleißig Punkterekorde auf, ergattert Ihr einen Stapel Boni: Neben Gags wie einer Jukebox und einer "G&W"-Chronologie schaltet Ihr nach und nach "Octopus", "Donkey Kong", "Mario Bros.", "Chef" und "Fire Attack" (jeweils modern und klassisch) sowie neun weitere Oldies (nur klassisch) frei – darunter findet sich als Krönung die LCD-Umsetzung von "Legend of Zelda". *us*



Ulrich Steppberger

Viel drin, viel dran: Die erste "Game & Watch Gallery" für den GBA legt auf das hohe Niveau der drei Vorgänger noch einiges drauf. Zwar gibt's unter den Spielen auch Gurken wie "Donkey Kong 3", aber dafür stimmt eben die Quantität – bei insgesamt zwanzig Oldies (wenn auch zum Teil nur im Original) kann man sich wirklich nicht beklagen. Die Grafik der modernen Varianten ist bunt und niedlich, die Übersicht bleibt trotzdem immer gewährleistet. Dank des hoch motivierenden Bonussystems mit samt der putzigen Galerie-Elemente wie Museum und Musikbox seid Ihr länger beschäftigt, denn die Reaktionstests fordern einiges an Konzentration. Kinder der 80er müssen hier einfach zugreifen, selbst notorische Oldie-Verweigerer spielen's mal an.



GBA Original (oben) und Update: Wie den Rettungsspaß "Fire" gibt's die meisten Spiele in beiden Fassungen.

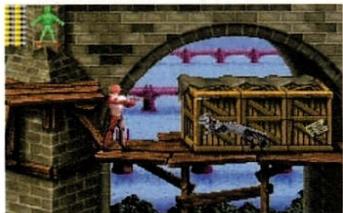
Entwickler: Nintendo, Japan
 Hersteller: Nintendo
 www.nintendo.de
 Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 2
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 65% Sound 61% **81%** Spielspaß

Vollgepackte Sammlung kultiger Handheld-Oldies: Perfekt für die kleine Runde zwischendurch.

XXX



► Pünktlich zum Kinostart des vermeintlichen Anti-Bond könnt Ihr die coole Glatze Vin Diesel auf dem GBA als "XXX" durch Spion-Abenteuer jagen. Euer Heldensprite latscht durch flott scrollende 2D-Levels, knallt Feinde über den Haufen und klappert seine Missionsziele ab – zwischendurch schwingt Ihr Euch auf ein Motorrad und saust im "Road Rash"-Stil zum nächsten Auftrag. Das alles spielt sich solide, aber arg unspektakulär und nervt Euch mit einigen Steuer Macken – mehr als 08/15-Action ist's nicht. *us*

Entwickler: Revolution Studios, USA
 Hersteller: Activision
 www.activision.de
 Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 65% Sound 57% **58%** Spielspaß

Standard-Action mit Fahrsequenzen und hakeliger Steuerung.

Dinotopia



► Piraten haben Eier aus den Nestern von gefräßigen Tyrannosauriern gestohlen und an anderen – von Menschen bewohnten – Stellen auf der Insel Dinotopia wieder versteckt. In sechs Welten müsst Ihr die Eier aufspüren und in die Nester zurücklegen. Und so springt, schlägt und schießt Ihr Euch durch in alle Richtungen scrollende Levels – was weder besonders schwierig noch spannend ist. Zudem mangelt es dem Dino-Abenteurer an Abwechslung, chronische Langeweile ist nur eine Frage der Zeit. *os*

Entwickler: RFX Interactive, Frankreich
 Hersteller: TDK
 www.dinotopiagame.com
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 62% Sound 55% **51%** Spielspaß

2D-Hüpfer von der Stange: mangelnde Abwechslung in Modul-Form.

Black Belt Challenge



► Auf der Suche nach einem geheimnisvollen Buch treten insgesamt elf Comic-Kämpfer in bester "Street Fighter"-Tradition gegeneinander an. Schwache und starke Kicks bzw. Faustschläge sind auf die vier Hauptseiten verteilt. Habt Ihr von Trainings- und Arcadevariante genug, lockt noch der Challenge-Modus zum Freispielen diverser Artworks. Mit detaillierter Bitmap-Optik und brachialem Sound macht die Keilerei einiges her, spielerisch bietet das simple Mini-Modul Prügel-Profis aber zu wenig. *cg*

Entwickler: Lost Boys, Niederlande
 Hersteller: Xicat
 www.xicat.com
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 2
 nötige Module 2

GBA
 Grafik 74% Sound 71% **63%** Spielspaß

Hübsch aufgemachte aber spielerisch zu dünne Keilerei im Comic-Look.

Worms World Party



► Nach ihrem Knobelausflug "Worms Blast" kehren die rabiaten Würmer von Team 17 wieder zu ihren Wurzeln zurück. In seitlich scrollbaren Szenarien ballert Ihr Euch mit riesiger Waffenpalette rundenweise das Leben aus dem Ringelleib – ganz, wie Ihr das von all den Vorgängern kennt. Die GBA-Umsetzung ist gelungen, dank zufallsgenerierten Deathmatch-Karten und Missions-Modus vergnügt Ihr Euch ein Weilchen alleine, bis zu vier Leute reichen zudem beim Multiplayer den GBA weiter. *sf*

Entwickler: Fluid Studios, USA
 Hersteller: Ubi Soft
 www.ubisoft.de
 Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 4
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 57% Sound 53% **71%** Spielspaß

Routinierter, rundenbasierter Wurm-mord. Alleine nett, zu viert witzig.

Dreamcast + Memory Card + RGB-Kabel + Controller + 18 Spiele, u.a. Resident Evil Code Veronica, Shenmue1+2, Sonic Adventure1+2, Alone in the Dark, Headhunter, NBA 2K, alles in gutem Zustand für 200 Euro.
Tel. 04521/73540 (ab 18 Uhr)

Dreamcast + 2 Controller + 4 Spiele (Soul Calibur, Crazy Taxi, Virtua Tennis, Virtua Striker) + Force Pack (neu) + Dreamkey 3.0 + VMU, alles PAL für 150 Euro.
Tel. 0175/7770519

Shooter Sega Saturn: Terra Cresta 3D, Strikers1945, Wolfgang SS, Skullfang, Assault Suit Valken2. Für Mega Drive: Thunderforce4, Gynoug.
Tel. 0170/2441025 (SMS od. Wochenende),
Mail: up.north@arcor.de

Multinorm-Dreamcast mit 31 Spielen, 3 VMU, Tastatur, Maus, 2 Pads, nur komplett 350 Euro. Xbox-Spiele (us) je 30 Euro: Amped, Munch's Odyssey, Nightcaster, Dead or Alive3, WWF Raw, Crazy Taxi3 usw.
T. 06131/8388209, 0170/7909122

Mega Drive: Warsong, Shining Force, The Immortal, Prügelspiele, Ballergames, Jump'n'Runs usw. Saturn: Guardian Heroes, Panzer Dragoon1+2, Shining Force3 Part 3 usw. Auch Dreamcast-Spiele: Nightmare Creatures2, Alone in the Dark4, Confidential Mission.
Tel. 0171/7978105 (Stefan)

Dreamcast + 29 Spiele wie Grand Theft Auto2, Soul Calibur, Shenmue + viel Zubehör, alles wie neu.
Tel. 0173/6735364

Dreamcast + 2 Controller + Soul Calibur + Crazy Taxi + Virtua Tennis + Virtua Striker2 + Visual Memory Unit + Force Pack (neu) + Dreamkey3.0 + alle Kabel. Optisch wie technisch einwandfreier Zustand, 150 Euro.
Tel. 0175/7770519

Dreamcast mit viel Originalzubehör: RGB-Kabel, Joyboard, 2 Pads, 2 VMU-Memory Cards, 2 Verlängerungen, Maus, Adapter und 13 Spiele wie Virtua Tennis2, Soul Calibur usw. für 195 Euro.
Tel. 02941/59694

PLAYSTATION

Verkaufe das Spiel Headhunter für 50 Euro und Oni für 25 Euro. Spiele wie neu, erst einmal gespielt.
Tel. 0160/1143500

Galerians, Star Wars Episode1, Hard Edge, The Fifth Element, Spec Ops Ranger Elite, Tom Clancy's Rainbow Six, Syphon Filter2, Army Men Sarge's Heroes, Cool Boarders2, Urban Chaos, Moho, alles Spiele je 10 Euro.
Mail: manuela_dikow@hotmail.com

FIFA2002 33 Euro, Dead or Alive2 18 Euro, Gran Turismo3 18 Euro, alles in Top-Zustand.
Tel. 06243/909604 (ab 17 Uhr)

Ich verkaufe ein Top-Spiel für 30 Euro mit Verhandlungsbasis und zwar NHL2002 und Twisted Metal Black. Erreichen kann man mich unter folgender Telefonnummer:
Tel. 0208/6350965

PS2, 5 Spiele: Gran Turismo3, Tokyo Xtreme Racer (Spiel zum Film 'The Fast & The Furious'), LeMans 24 Stunden, Grand Theft Auto3, Moto GP, 1 Memory Card, 2 Controller, POne Zubehör, Gran Turismo1, Command & Conquer Tiberian Sun, VB 380 Euro.
Tel. 0162/3022412

PS2-Spiele: WWF Smackdown: Just Bring It, Tony Hawk's Pro Skater3, Metal Gear Solid2, Virtua Fighter4, Spider-Man, Jak & Daxter je 30 Euro, Red Faction (dt.) 15 Euro, alle zusammen 165 Euro, Spiele in gutem Zustand.
Tel. 03523/71599

Verkaufe Spider-Man the Movie für 40 Euro, POne mit Chip für 100 Euro.
Tel. 05121/884474 (15-19 Uhr)

PS2 + Memory Card + 6 Spiele + 3 Demos (1 Monat alt), NP 600 Euro für VB 525 Euro. Habe auch noch Nintendo64 zu verkaufen.
Tel. 0175/1564165

PS2: Deus Ex, Virtua Fighter4, Silent Hill2, F1 2002, World Rally Championship, F1 Racing Championship, Actionspiel. DVD: Road Trip, Best of TV Total. POne: V-Rally2, Formel1 '97, '99, 2000, C3 Racing, Memory Card.
Tel. 08431/2810

Verkaufe Silent Hill2 in Top-Zustand für 30 Euro. Suche Medal of Honor Frontline, würde dafür Metal Gear Solid2 geben.
Tel. 0461/53410 (ab 19 Uhr)



Nur wenige Videospielhelden haben bereits über 20 Jahre Erfahrung auf dem Buckel: Mario und Pac-Man kennt jeder, während Rockford – der Held des knackigen Geschicklichkeits- und Tüftelklassikers "Boulder Dash" – bei der heutigen Zocker-Generation kaum ein Begriff ist – allerdings soll sich das demnächst ändern, wenn er mit **Boulder Dash EX (Bild) auf dem GBA sein Comeback feiert.**

Verkaufe PS2-Spiel Tour de France für 40 Euro.
SMS: 0174/4414689

PS2 gut erhalten mit Controller zu verkaufen, ca. 200 Euro.
T. 033731/10106, 0178/7299569 (Chris Lemcke)

Blood Omen2 34 Euro, Shadow Man 2nd Coming 35 Euro, Drakan: The Ancients' Gate 35 Euro, Tekken Tag Tournament 15 Euro, Virtua Fighter4 35 Euro, alles PAL, 1A-Zustand und originalverpackt.
Tel. 0171/6947719

Verkaufe/tausche PS2, Xbox und Gamecube-Spiele: Project Zero, Turok Evolution, Amped, Timesplitters2, Hitman2, Metal Gear Solid2, Drakan, Final Fantasy10, Wipeout Fusion, Luigi's Mansion, Colin McRae Rally3, Super Mario Sunshine, Tony Hawk's Pro Skater 3, Herdy Gerdy, FIFA usw.
Tel. 02551/864787 (ab 17 Uhr)

Für PS2: Jak and Daxter 30 Euro, Tony Hawk's Pro Skater3, Simpsons Road Rage je 28 Euro. Gran Turismo3, Timesplitters, NBA Live2001 und X-Games Snowboarding je 15 Euro. Originalpad, Memory Card, vert. Ständer VB.
Tel. 0160/3239232

Für PS2 und POne viele Spiele (alle neu), Auswahl ist riesengroß, einfach anrufen.
Ralf Winter, Oberer Lindweg 42, 53129 Bonn,
Tel. 0228/235831

Verkaufe PS2-Spiele: Ico, Medal of Honor Frontline, Half-Life (dt.) je 40 Euro oder zusammen 100 Euro + Versandkosten (1A-Zustand).
Tel. 030/74768725 (öfter versuchen)

Verkaufe POne mit Controller für 50 Euro sowie Spiele: Suikoden2, Star Ocean2 und Jade Cocoon zu 10-15 Euro + Nachnahme.
Tel. 0160/99229794 (Dora)

Verkaufe 5 Spiele. Time Crisis2, Dynasty Warriors3, Formel1 2001 Platinum, Smuggler's Run2 und James Bond Agent im Kreuzfeuer zu je 20-25 Euro Verhandlungsbasis.
Tel. 0162/5139673



2 Memory Cards, Crash Team Racing, 1 Megademo, 2 Demos, FIFA 2001, NHL2001, V-Rally97, Driver2 (CD2), Destruction Derby Raw, Wer wird Millionär, Lemmings, Moto Racer2. Alles je nur 10 Euro, Demo-CDs für nur 5 Euro.
Julian Deisinger, Heinrichstr. 84, 07545 Gera

GTA3, Metal G.Solid2, Tony Hawk3, Medal of Honor Frontline, Burnout, Half-Life (dt.) je 35 Euro. Dead or Alive2, Timesplitters, Crazy Taxi, Red Faction, Gran Turismo3, Tif2002 je 15 Euro.
Tel. 0941/80577

XBOX

Verkaufe Xbox-Spiele: Test Drive Overdrive, MotoGP, Project Gotham Racing je 30 Euro.
Tel. 0261/76223

US-Xbox, DVD-Fernbedienung, Halo, Blood Omen, Onimusha, Bruce Lee, Project Gotham Racing, Turok für 800 Franken.
Tel. 055/4203777 (Schweiz)

Enclave 45 Euro, Project Gotham Racing 45 Euro.
Tel. 0179/2421384

EXOTEN/OLDIES

Neo Geo Home-Module: King of Fighters95-99, Metal Slug X, Shock Troopers2, Three Count Bout, Pulstar. Alles us/Euro-Module, außer Pulstar. CDs: Metal Slug, Neo Turf Masters, Real Bout, Aso2, King of Fighters94, Street Hoop.
Tel. 040/7022390 (ab 18 Uhr)

Neo Geo AES, MVS, CD, MAK, Platinen, PC-Engine, Super Nintendo, Mega Drive, Xbox, Playstation1+2, 3D0, Jaguar, Amiga CD32, Philips CD-i, NES, Master System Konsolen + Spiele.
T. 0179/3244934, 05223/655403, www.snkneogeo.de

Verkaufe, tausche, kaufe Neo Geo Modul-Konsole, MVS-Heim Adapter, Metal Slug4, King of Fighters2001, Prehistoric Isle2 usw. MVS-Boards, MAK-Konsole, Platinen. Raiden Fighters, Viper Phase1 usw.
Tel. 09261/629282

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3D0, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe/tausche/kaufe Neo Geo Modul/CD und MVS-Titel. Habe alte sowie neue Titel. Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr),
Mail: mayertimo@web.de

Verkaufe Turbo Duo Konsole + verschiedene Spiele. Konsole hat ein PAL-Netzteil und ist in sehr gutem Zustand.
Tel. 0163/4458337

SONSTIGES

Dreamcast + 2 Pads + Memory Card + 4 Spiele: ChuChu Rocket, Soul Calibur, Dead or Alive2, Sonic Adventure. Für PS2: FIFA WM 2002. Für Nintendo64 z.B. Super Mario64, Pokémon Stadium, Wave Race64 usw.
Tel. 039482/71504

Verkaufe Dreamcast (mit Spiel und Controller) mit reichlich Zubehör und 17 Spielen (z.B. Shenmue1, Dead or Alive2, Crazy Taxi2), alles zusammen für 350 Euro.
Tel. 0173/1760828 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Super Nintendo + 2 Controller + 8 Spiele + Super Game Boy, Verkaufspreis 80 Euro. Bei Interesse an Thomas Schindlinger wenden.
Tel. 0664/4820237 (ab 17 Uhr)

Cheats, Komplettlösungen und Tipps zu über 1500 Spielen für POne und PS2.
Tel. 0174/2059990 (keine SMS)

WWF/WWE-Wrestling-Videosammlung (z.B. Wrestlemania8+12, Summerslam92, Hulkamania 4ever, Invasion, Monday Night Raw usw., dt/uk) komplett abzugeben. Alles Originale und in Top-Zustand.
Tel. 06195/65665 (Marcus)

PS2: Drakan 35 Euro, Project Zero 30 Euro, Action Replay V2 20 Euro. Xbox: Enclave 30 Euro, Turok Evolution (uk) + T-Shirt 40 Euro und weitere Spiele zzgl. 3 Euro Porto + Nachnahme, alle neu.
Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

1 PS2 (30004R), 6/2002, RGB, Memory Card. 1 Xbox, 3/2002, RGB-Optisches Kabel inkl. Porto + Nachnahme je 250 Euro.
Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

Verkaufe alle Arten von Animes, auf deutsch, englisch und spanisch, auch mit deutschen Untertiteln. Habe z.B. Plastic Little und vieles mehr, Preis ab 5 Euro.
Tel. 06109/36277 (Alessandro)

Pro: Neues Layout

► Zu Edrem neuen Layout kann man Euch nur gratulieren, gefällt mir ganz ausgezeichnet. Am besten finde ich die inhaltlichen Veränderungen/Er-gänzungen. Da ist eigentlich alles da-bei, was ich mir für die MAN!AC noch gewünscht hatte.

Alternativen und Umsetzungen, Pro und Contra auf einem Blick, und die zusätzlichen Infokästen zu PAL-Anpas-sung, Sprachausgabe, Peripherie und High-End-Unterstützung: Was will man mehr?

Den Games Guide fand' ich auch sehr gut, endlich mal alles übersichtlich und nach Genre zusammengefasst. Dazu gleich 'ne Frage: Wird der geup-dated, vielleicht einmal jährlich?

Ebenfalls klasse ist bei den Hardware-Tests der zusätzliche Kasten mit den Zubehörreferenzen, ist 'ne gute Grundlage für eine Kaufentscheidung. Die Sparten der Referenzen werden ja sicher von Heft zu Heft wechseln. Wann kommen denn die Lightguns dran? Ich brauche nämlich noch 'ne gute!

Ansonsten kann man nur sagen: Das neue Heft ist voll gelungen!

Friedhelm Heyer, Geldern

Euer neu überarbeitetes Magazin gefällt mir wirklich sehr gut, Ihr habt eigentlich alles verbessert. Dass auf der letzten Seite die Japan-Charts fehlen, finde ich aber ein bisschen schade, waren nämlich immer super interes-sant! Warum gebt Ihr bei dem GBA-Wertungskasten nicht an, ob das Game lokalisiert wurde? Es wäre außer-dem auch noch ganz nett, wenn Ihr im Wertungskasten bei der PAL-Anpassung auch noch 'kurz' auf Schnitte usw. eingehen könntet...

Dass Ihr noch einen Test zu "Ikaruga" gebracht habt, finde ich außerdem auch richtig gut...macht weiter so!

Raffael, via E-Mail

Der Grund für meinen Leserbrief ist Eure 'neue' MAN!AC. Als treuer Stammleser seit der ersten Ausgabe war ich zuerst enttäuscht über das neue Layout. Irgendwie hatte ich das Gefühl, dass der Charme der 'alten' MAN!AC verloren gegangen ist – alles ist so aufgeräumt, so ähnlich zu vielen anderen (PC?)-Zeitschriften oder auch zu Euren neuen Konkurrenten (obwohl die einzige richtige Konkur-

renz/Alternative war die gute alte Vi-deo Games). Aber, oh Wunder, nach der anfänglichen Skepsis konnte ich mich immer mehr mit der 'neuen' MAN!AC anfreunden. Eigentlich sieht das Layout jetzt viel besser, viel erwachsener (von mir aus auch profes-sioneller) aus. Schon das Cover sticht einem sofort ins Auge, die Previews sehen nun auch viel besser aus und das Wichtigste, Euer Liebe zur schön-sten Nebensache der Welt, merkt man in jedem Artikel! Ich könnte jetzt end-los so weiter machen, aber in einem Satz gesagt: Die MAN!AC ist auch (oder vor allem) im neuen Outfit das Nonplusultra im Bereich Games – weiter so!

Zwei Anmerkungen möchte ich aber noch zu den Leserbriefen der aktuel-

len Ausgabe machen. Zu Florians Brief: Ich denke, man kann ein Konso-len-Magazin nicht mit einem PC-Mag vergleichen. Allein die vielen Seiten für Hardware, und die vielen Seiten mit Werbung. Ich würde mich auch über mehr MAN!AC freuen. Vielleicht solltet Ihr (falls das überhaupt mach-bar ist) mehr Seiten über einen höhe-ren Heftpreis erreichen. Macht doch einfach mal eine Umfrage, wieviel Mehrkosten für wieviel Mehrseiten die Leser bereit sind zu zahlen.

Der Leserbrief von Thomas Zannas hat mich richtig geärgert. Wenn ein Händler so eine dumme Aussage macht, wundert es nicht, dass sich die Xbox in dem Laden nicht gut ver-kaufte. Seit wann sagen die Verkaufszahlen einer Konsole etwas über die Qualität der Spiele aus? Einen Tipp für Thomas: Kauf' Dir mit ruhigem Ge-wissen die Xbox und Du wirst sehen, wieviel Spaß man mit Xbox-only-Spielen wie "Halo", "Dead or Alive 3", "Buffy" hat. Oder die Multiformat-Spiele "Hitman 2", "Conflict: Desert Storm", "Blood Omen 2" usw., die auf der Xbox einfach viel besser ausse-hen (und meistens auch erheblich kürzere Ladezeiten haben) als auf der PS2. Ich habe es immer so gehalten,

und mir auch schon zu Mega-Drive/Super Nintendo-Zeiten alle aktu-ellen Konsolen gekauft – damit fährt man nunmal am besten!

Thomas Weber, via E-Mail

! Zunächst einmal vielen Dank an alle lobenden und kritischen Briefschreiber – das neue Lay-out kommt im Querschnitt gut bei Euch an, auch wenn es natürlich noch ein paar Kleinigkeiten gibt, an denen wir die kommenden Ausga-ben noch herumschrauben müssen. Auch der Games Guide hat Euch ge-fallen – womöglich werden wir wirklich öfter mal etwas in dieser

Meinungskästen zusammen und hal-tet den eigentlichen Text wie eine Produktbeschreibung ohne persönli-che Beurteilung. Außerdem fände ich es gut, wenn Ihr unter den besten Les-erbriefen einen Preis verteilen wür-det, um die Inhalte qualitativ zu er-höhen. Hab ich gewonnen?

Michael, via E-Mail

! Es gab natürlich auch negative Kritik zum neuen Layout – meistens drehte es sich aber wie in Deinem Brief um den Verlust von 'Charme'. Es mag sein, dass man nach jahrelangem MAN!AC-Lesen von der Ordnung und der Augenfreundlichkeit des neuen Hefts



Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Art bringen, ein regelmäßiges Up-date ist bislang aber nicht geplant. Und zur Heftdicke: Wir tun unser Möglichstes, was Ihr vielleicht schon an dieser Ausgabe gemerkt habt, die wir wegen der Fülle an vorweih-nachtlichen Testmustern auf dicke 148 Seiten hochgeschraubt haben.

Contra: Neues Layout

► Was soll denn dieser winzige 'Mei-nung des Monats'-Sticker? Der hat schon fast Sony-Umfrageniveau, wel-che man in einem kostenlosen Wer-bekatalog zugeschickt bekommt. Auf diesen Dingen übertreiben die meis-ten Leute immer (damit sie sich nicht schämen müssen). Verdammst sinnlos das ganze. Ne, mal im Ernst – alle bis-herigen Multiformat-Mags (mögen sie in Frieden ruhen) hatten ihren ganz eigenen Charme. Ob das nun Mega Fun, Fun Generation, Video Games oder die MAN!AC war. Ganz ge-nau die MAN!AC hat mit der 11/02 ihren Charme verloren. Die Ausgabe sieht aus wie eines dieser vielen 08/15-Xbox-Magazine! Ich habe noch wichtigere Kritikpunkte: Seit ich Euch lese (etwa drei Jahre), fasst Ihr den Gesamteindruck in diesen kleinen

irritiert ist, aber deshalb gleich einer Zeitschrift ihre Eigenständigkeit ab-zusprechen? Durch eine Vielfalt an Infos bei den Tests, exklusiv aufbe-reitete Fakten und spezielle Fea-tures ist die MAN!AC sicher ein gan-zes Stück anders als die anderen Magazine, weshalb der Vergleich mit einem der 'vielen 08/15-Xbox-Magazine' vollkommen ins Leere läuft (abgesehen von Deiner Aus-sage 'viel'). Und der Grund, warum Du auf jeden Fall nicht den Preis für den Leserbrief, wohl aber den für den Schnellspanner des Monats gewon-nen hast, ist Dein cleverer Kri-tikpunkt: Der gewöhnliche Text in einem Test soll eine objektive Spiel-beschreibung sein, für die subjektive Kritik ist der Meinungskasten des Redakteurs da – ist so gewollt und hat sich bewährt.

Xbox-Zukunft

► Erstmals möchte ich Euch zum neu-en Aussehen der MAN!AC beglück-

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Absturzgefährdet

Ich frage mich, ob Electronic Arts ein Problem mit der Programmierung der Xbox hat, denn nun ist mir schon zum zweiten Mal ein Spiel in die Hände gekommen (zuerst "FIFA 2002", nun "Madden NFL 2003"), welches für ein Konsolenspiel extrem häufig abstürzt! Und es scheint ja auch von den Entwicklern erkannt worden zu sein, denn sonst hätte man keine extra Nachricht eingebaut, die dies dem Spieler mitteilt ("There's a problem with the disc you are using" – und das bei nagelneuen Spieldiscs, die nur einmal aus der Hülle in die Xbox gewandert sind und keine Kratzer aufweisen). Wann kommen endlich stabile EA-Sports-Xbox-Versionen?

Christoph Anheuser, Bad Kreuznach



Hans-Jörg Brand
Produkt Marketing, EA

Bis dato ist bei uns nur eine Anfrage hierzu eingegangen, dennoch versuchen wir

gerade den Fehler in unserem Testlabor zu reproduzieren. Ich möchte an dieser Stelle alle "Madden"-Fans mit diesem Problem bitten, sich schriftlich mit unserem Kundendienst in Verbindung zu setzen, z. B. per E-Mail an DE-CS@ea.com. Zur genannten Fehlermeldung kann ich wegen mangelnder Informationen nur mutmaßen, ich gehe jedoch davon aus, dass dies eher eine Fehlermeldung des Xbox-Betriebssystems als eine Fehlermeldung unseres Spiels ist. Bezüglich der Produktqualität von EA Sports auf der Xbox möchte ich jedoch eine Lanze für "Madden" und EA SPORTS brechen: In England wurde das neue Produkt als zweitbestes Spiel für die Xbox gewertet, also bei weitem als das beste Sportspiel. In der MAN!AC hat es satte 88% bekommen, daher gehe ich nicht davon aus, dass es hier Probleme mit der Produktqualität gibt.

wünschen, sie sieht jetzt noch besser aus! Doch nun zu meinem kleinen Problem: Ich möchte mir zu Weihnachten eine Xbox zulegen, weil ich total begeistert von der Konsole bin! Allerdings frage ich mich seit langem, wie es mit der Zukunft der Xbox aussieht. Könnt ihr mir sagen, wie lange es die Xbox wohl geben wird und wieviele Spiele noch erscheinen werden. Schließlich war doch jetzt gerade die X02.

Außerdem höre ich schon seit langem nichts mehr von den Verkaufszahlen der Xbox. Wird sie sich auch nur so viel verkaufen wie der Sega Dreamcast (besitze ich auch)? Könnt ihr nicht mal bei Microsoft nachfragen, wie es zurzeit mit der Xbox aussieht?

Dominik Nölker, via E-Mail

! Auch wenn momentan die Xbox nicht besonders läuft (was man in Deutschland im Augenblick allerdings von keiner einzigen Konsole sagen kann), muss kein gegenwärtiger oder zukünftiger Xbox-Fan Angst vor einem Rückzug Microsofts haben. An der Konsole wird festgehalten werden – mindestens bis ins Jahr 2005, dann nämlich sollte es langsam Zeit für die Nachfolge-Konsole werden. Das Dreamcast-Schicksal wird die Xbox nicht ereilen.

Mario-Frust

► "Dabei hat man nie das Gefühl, unverschuldet ein Leben zu verlieren,

vielmehr ärgert Ihr Euch über Eure eigene Unfähigkeit, was zusätzlich anspricht. Ein besonders Lob hat darüber hinaus die gelungene Kameraführung verdient: Habt Ihr Euch erstmal an das jederzeit freie Justieren der Perspektive gewöhnt, gibt es nur in wenigen Ausnahmefällen kleine Übersichtsprobleme."

Das ist nicht Euer Ernst, oder? Man hat also nicht das Gefühl, unverschuldet ein Leben zu verlieren, wenn man 'blind' springen muss, weil man unter Zeitdruck schnellstmöglich weiter muss und ein Block im Vordergrund das gesamte Sichtfeld versperrt? Ihr seid mir ja lustig. Die Formulierungen 'besonderes Lob' und 'gelungene Kameraführung' würde ich in Verbindung mit der "Super Mario Sunshine"-Kamera nicht benutzen. Es gibt auch nicht 'in wenigen Ausnahmefällen kleine Übersichtsprobleme.' Vielmehr ist die Kamera ein absoluter Schuss in den Ofen. Allein schon die Tatsache, dass im Vordergrund befindliche, die Sicht verdeckende Hindernisse nicht transparent dargestellt werden und statt dessen der Klempner und die Figuren/Items als Schatten dargestellt werden, ist nicht nur unlogisch, sondern derart unübersichtlich, dass man gerade bei den Red-Coin-Special-Stages oftmals ein Leben verliert, weil man gerade nicht sieht, wo man überhaupt ist. Da hilft auch die frei justierbare Perspektive wenig. Wenn man unter strengem Zeitlimit rote Münzen in den Bowser-Stages jagt, kann man nicht gleichzeitig Mario steuern, springen und die Kamera ständig nachjustieren. Oder haben MAN!AC-Redakteure drei Daumen? Besonders ärgerlich ist auch: Hat man einmal eine passende, günstige Kameraposition gefunden, wird der Winkel nicht fixiert, sondern verstellt sich schön wieder, wenn man den Klempner auch nur kurz zur Seite lenkt. Dadurch gehen schnelle Sprünge oftmals in die Hose, weil sich die Kamera und somit unweigerlich die 'Landezone' des Sprungs ändert. 'Frei justierbare Perspektive' heißt im Fall "Super Mario Sunshine", dass sich die Kamera völlig frei von jeglichem Spielereinfluss gern mal selbst justiert, und das sehr ungünstig. Dass ihr gerade die Kamera, die eigentlich die Hauptursache für oft

aufkommenden Frust im Spiel ist, so in den Himmel lobt, ist mir unverständlich. Die Steuerung ist auch so eine Sache. Sehr gewöhnungs- und teils verbesserungsbedürftig, allerdings gewöhnt man sich recht fix an die Steuerung und sie geht gut von der Hand, was die Kamera aber wieder kaputt macht. Im Großen und Ganzen ist der Test sehr treffend, die Beurteilung der Kamera aber völlig daneben. Das Spiel ist ohne Zweifel ein hochkarätiger Titel, verdient wohl aber aufgrund der Kamera keine Wertung im 90er-Bereich. In diesem Punkt fehlt es Eurem Review deutlich an Kritik, da hat Euch wohl der Hype um das Spiel etwas mitgerissen.

Michael Möller, via E-Mail

! Bei den meisten hochkarätigen 3D-Jump'n'Runs (u.a. "Jak and Daxter" und "Ratchet & Clank") hat sich eine jederzeit frei verstellbare Kamera bewährt – aktives Eingreifen gehört zum Spielablauf dazu. Auto-Kameras machen in der Regel nur bei weitläufig designten Action-Adventures (z.B. "Starfox Adventures") Sinn, in denen ständiges 'Abchecken' der Lauftroute nur selten vorkommt. Außerdem gewöhnt man sich in "Super Mario Sunshine" äußerst schnell an das simultane Justieren der Kamera – wir möchten künftig dieses Feature jedenfalls nicht mehr missen!

Leipzig-Fragen

► Ich habe da nur mal eine kleine Frage: Ihr wisst nicht zufällig Name und Adresse von dem blonden Mädel in MAN!AC 11/2002 auf Seite 24 oben?

Peter D aus R

Ich hätte eine Frage an Sie! Ich will gerne nächstes Jahr auf die Games Convention in Leipzig (21.08 bis 24.08.03) mit zwei Freunden! Ich wüsste nun gerne, welches Hotel in der Nähe des Messegeländes ist bzw. ein Hotel, das gut und nicht zu teuer ist!

Holger Hoffmann, via E-Mail

! No comment, liebe Leser. Die Schnecke wollten wir uns nämlich selber angeln und unser vorzügliches Hotel auch weiter als Geheimtipp behandeln...

UPDATES & ERRATA

► **MEA CULPA:** Ein dicker Patzer hat sich in unseren Games Guide geschlichen. Der Gamecube kostete, wie auf Seite 8 behauptet, zu Anfang natürlich nicht 249 Euro, der Preis wurde bereits vor dem Erstverkaufstag auf 199 Euro gesenkt.

► **MEA CULPA:** Bei den Tests von "Magical Mirror" (S.78) und "Ejay Clubworld" (S.90) standen keine Wertungen in selbigem Kasten. Das war zwar so gewollt, irritierte aber ein paar Leser. Wir werden Spiele, die keine Wertung bekommen, das nächste Mal eindeutiger kennzeichnen.

► **MEA CULPA:** Der PS2-Flipper "Akira Psycho Ball" ist nur halbwegs amüsant und kostet daher auch nicht 45, sondern nur 30 Euro (Fehlinfo auf S.95 der letzten MAN!AC).



KNOWHOW



RGB-Umschalter: Die Scart-Buchsen befinden sich auf der Rückseite.

Der optimale RGB-Umschalter

Günstige Scart-Umschalter aus dem TV-Handel haben meist nur einen RGB-kompatiblen Scart-Eingang: Die Verpackung verschweigt das oft oder täuscht Euch mit einer glatten Lüge!



Komfortable Bedienung mit nur einem Schalter, aber teuer: Ein anständiger RGB-Umschalter kostet so viel wie ein Videospiel, aber die Investition lohnt sich.

Filme auf Playstation 2

Eine Kooperation von DivxNetworks und BreadQ soll die PS2 mit Divx-Filmen kompatibel machen: Die Mediaplayer-Software "Qcast Tuner" (www.broadq.com) wird ab dem nächsten Update Divx-Filme mit einer Auflösung von bis zu 720 x 320 Pixel ruckelfrei abspielen. Toll für Sammler: Dabei wird nicht nur die aktuelle Version 5.0.2 unterstützt, sondern auch ältere Varianten. Ihr sucht Filme? Dann surft auf die Seite www.divx.com.

Divx-Entwicklerkit

Auch Gamecube-Spieler gucken in Zukunft Divx, allerdings ohne dass sie es merken: Das Entwicklerkit "Divx für Gamecube SDK" von Factor 5 und DivxNetworks wird zukünftige Renderfilme und Zwischensequenzen von Spielen im Divx-Format auf Mini-DVD bannen. Im Vergleich zu den voluminösen MPEG2-Filmen auf PS2-DVDs sparen die Entwickler 90 Prozent Speicherplatz! Die Auflösung beträgt maximal 640 x 480 Pixel.



RGB-Weichen und -Steckerleisten vermiesen Euch Bild- und Tonqualität.

Wer mehrere Konsolen via RGB-Kabel an seinen Fernseher anschließt, kommt in Buchsennot: Die meisten TV-Geräte besitzen nur einen Scart-Eingang, der das brillante RGB-Signal verarbeiten kann. Wenn Ihr nicht dauernd hin- und herstöpseln wollt, besorgt Ihr Euch deshalb einen Scart-Umschalter. Aber Vorsicht beim Einkauf: TV-Fachhandel und Zubehörhersteller bieten einige Geräte an, die Euch mehr enttäuschen als Arbeit abzunehmen!

AV-Mischpult: Verlangt Ihr im TV-Handel einen Scart-Umschalter, dann bekommt Ihr wahrscheinlich ein kleines Mischpult mit drei Scart-Eingängen für rund 20 Euro. Mit einigen Schaltern könnt Ihr nicht nur den Eingang wechseln, sondern auch zwei Slots für die Ausgabe nutzen – z.B. für TV und Videorekorder. Lest das Kleingedruckte auf der Verpackung und verlasst Euch nicht auf die Aussage des

Verkäufers: Diese Geräte sind zwar meist RGB-fähig, aber nur auf dem ersten Slot – die beiden übrigen Schnittstellen leiten nur AV-Signale weiter, manchmal auch das bessere S-Video. Ihr könnt also wie an Euren TV nur eine Konsole mit RGB-Kabel anschließen, das Zubehör ist für Eure Zwecke untauglich.

Steckerweichen: Bigben und der TV-Fachhandel verkaufen auch Steckerleisten und Weichen ohne Schalter mit zwei bis fünf Eingängen, die voll RGB-tauglich sind – und das zum unglaublichen Preis von nur zehn Euro! Doch dieses Zubehör hat ebenfalls seine Tücken, denn alle Scart-Eingänge sind parallel verkabelt: Stöpselt Ihr z.B. Sony- und Microsoft-Konsole in das Zubehör, fließt Euer PS2-Signal nicht nur in den TV, sondern auch zur Xbox. Das Problem: Die Xbox und

weitere Geräte schlucken einen Teil Eures Signals. Das schwächt zumindest den Ton, der nur noch ganz leise aus den Boxen kommt. Wenn Ihr aufdreht, dann rauscht's!

RGB-Umschalter: Einen anständigen RGB-Umschalter erkennt Ihr am deftigen Preis, bei www.wolfsoft.de zahlt Ihr 62 Euro. Diese Geräte besitzen nur einen Schalter, mit dem Ihr zwischen den vier Eingängen komfortabel wechselt – nur eine Konsole ist dann mit dem TV verbunden, Qualitätsverlust ist nicht zu befürchten. Ihr benötigt separate Cinch-Anschlüsse für Stereo- oder Surroundanlage? Kein Problem, die sind in den Umschalter eingebaut. Im Lieferumfang findet Ihr zudem ein 1,2 Meter langes RGB-Kabel für den Anschluss an den TV. Wir MAN!ACs empfehlen Euch auf jeden Fall die teure Variante. oe

USB-Zubehör an die Xbox

In diesen Tagen verkauft www.lik-sang.com einen Adapter zum Anschluss von USB-Zubehör an die Xbox: Der "USB-Adapter for Xbox" soll 13 Euro kosten und die Microsoft-Konsole mit Tastaturen, Maus und anderem PC-Zubehör kompatibel machen. Ob auch USB-Joypads in Spielen funktionieren, ist



noch nicht klar, denn in erster Linie richtet sich die Strippe an Heimentwickler: Mit diesem Adapter und dem kostenlosen Betriebssystem Linux verwandeln Hobbyprogrammierer ihre Konsole in einen vollwertigen Computer. Das offizielle Linux-Kit für die Playstation2 werden wir in der nächsten MAN!AC unter die Lupe nehmen.

Knowhow-Themen im Überblick

- ▶ MAN!AC 11/02: Erste Hilfe für die PS2 Was tun bei Konsolen-Macken?
- ▶ MAN!AC 10/02: Flohmarkt-Bummel Tipps für den Kauf von Gebrauchtssystemen
- ▶ MAN!AC 09/02: Mediaplayer Dreamcast Videos abspielen auf der Sega-Konsole
- ▶ MAN!AC 08/02: Afterburner Dank Umbau endlich Licht für den GBA

2.1 Sound System

Sind wir doch mal ehrlich: Der quäkende Sound aus den meisten Fernseher-Boxen stellt nur wenige Zocker zufrieden. Mit dem aktiven Subwoofer-/Satelliten-System von Thrustmaster peppt Ihr das Spielerlebnis akustisch gehörig auf – sofern Ihr das Audiosignal Eurer Konsole via mitgeliefertem Cinch-Kabel irgendwie abzapfen könnt (am besten über einen separaten RGB-Umschalter). Der Aufbau der Komponenten ist schnell erledigt, die Lautstärke-, Höhen- und Basseinstellung erfolgt dummerweise an der Front des Subwoofers – sehr umständlich bei einer Aufstellung unterm Zockertisch. In puncto Klangqualität gibt's nur durchwachsenes zu vermeiden: Den kleinen Satelliten



fehlt es an Transparenz in den Höhen und der Basswürfel grummelt etwas undifferenziert vor sich hin – immerhin spielt das Set ordentlich laut!

| | |
|-------------|---------------------|
| Hersteller: | Thrustmaster |
| System: | PS2, Xbox, Gamecube |
| Preis: | ca. 70 Euro |

Besser als die meisten Fernseher-Lautsprecher, aber selbst für anspruchslöse Zocker schon nach kurzer Zeit unbefriedigend. Spart besser auf ein höherwertiges Set!

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

16MB Memory

Speicherplatz ist kostbar – sogar für PS2-Besitzer mit 8MB-Memcard. Mit dem nur 30 Euro teuren Erweiterungsmodul von Thrustmaster vergrößert Ihr Euren Speicherplatz um satte 16MB: Einfach Eure Memcard in das Gerät stecken und schon habt Ihr wieder Platz für Dutzende Spielstände. Wollt Ihr auf die Savegames der Originalkarte zugreifen, müsst Ihr das Erweiterungsmodul vorher entfernen.



| | |
|-------------|--------------|
| Hersteller: | Thrustmaster |
| System: | PS2 |
| Preis: | ca. 30 Euro |

Preiswerte und äußerst praktische Speicherplatzverweigerung für PS2-Zocker. Achtung: Das Gerät funktioniert nur mit einer eingesteckten Memcard!

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

funkY controller

Noch vor der Veröffentlichung des Funkcontrollers von Nintendo ('Wavebird'), lockt Bigben mit dem gut in der Hand liegenden Konkurrenz-Modell 'funkY controller'. Die Installation des kabellosen Accessoires gestaltet sich simpel: Einfach die mitgelieferten Batterien ins entsprechende Fach legen, den Empfänger in einen Controller-Port stecken, einschalten und los geht's. Besonders praktisch: Die Funkübertragung gelingt aus jeder Lage und sogar durch Wände. Weniger erfreulich sind dagegen der ungenaue Analog-Stick und die klapprigen Aktions-Tasten auf der Pad-Oberseite.



| | |
|-------------|-------------|
| Hersteller: | Bigben |
| System: | Gamecube |
| Preis: | ca. 50 Euro |

Ordentlicher Gamecube-Controller mit genialem, auch aus großer Distanz funktionierendem Funkübertragungssystem. Leider arbeitet der wichtige Analog-Stick ungenau.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

ZUBEHÖR

XS Pad

Microsofts 'S-Controller' lässt in Deutschland noch auf sich warten, mit Bigbens 'XS Pad' kommt Ihr bereits jetzt in den Genuss einer nahezu tadellosen Kopie. Der nur 20 Euro teure Controller liegt gut in der Hand und weist eine hochwertige Verarbeitung auf. Während die Schultertasten einen deutlich größeren Widerstand als das Original bieten, sind die Analog-Sticks etwas leichtgängiger. Habt Ihr Euch jedoch erstmal daran gewöhnt, steuert sich's fast so gut wie mit dem 'S-Controller'.



| | |
|-------------|-------------|
| Hersteller: | Bigben |
| System: | Xbox |
| Preis: | ca. 20 Euro |

Hochwertige Verarbeitung, tadelloses Handling und ein sehr günstiger Preis zeichnen das 'XS Pad' aus. Lediglich die Analog-Sticks dürften etwas straffer ausfallen.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

Microcon Pad

'Oooch, ist der süß!' entfährt es einem unweigerlich beim Anblick des fast schon winzigen 'Microcon'-Controllers. Etwa 20% kleiner als das Nintendo-Original, richtet sich das robust verarbeitete Accessoire eindeutig an die jüngsten Konsolenzocker – Erwachsene verkramphen schon nach kurzer Spielzeit. Die 'kleinen' Gamecube-Fans erfreuen sich dagegen am ordentlichen Analog-Stick, den rutschfesten Griffen und dem guten Steuerkreuz. Kritik gibt's für die billigen Aktionstasten und den glitschigen C-Stick.



| | |
|-------------|-------------|
| Hersteller: | Mad Catz |
| System: | Gamecube |
| Preis: | ca. 26 Euro |

Gamecube-Controller für Kinderhände: Dank robuster Verarbeitung, gutem Analog-Stick und Makro-Funktion durchaus eine Alternative für ausgesprochen junge Zocker.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN - JOYPADS

| Playstation 2 | Xbox | Gamecube |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Dual Shock 2 | 1. XS Pad | 1. Nintendo-Pad |
| | | |
| Hersteller: Sony | Hersteller: Bigben | Hersteller: Nintendo |
| Preis: ca. 30 Euro | Preis: ca. 20 Euro | Preis: ca. 40 Euro |
| Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen. | Fazit: Tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein. | Fazit: Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze. |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ |
| 2. Advanced PS2-Controller | 2. Microsoft-Pad | 2. MC Cubicon Pad |
| | | |
| Hersteller: Mad Catz | Hersteller: Microsoft | Hersteller: Mad Catz |
| Preis: ca. 30 Euro | Preis: ca. 40 Euro | Preis: ca. 25 Euro |
| Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen. | Fazit: für kleinere Hände etwas klobig; gute Verarbeitung und Schultertasten. | Fazit: für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise. |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ |
| 3. Basic PS2-Controller | 3. Control Pad | 3. funkY controller |
| | | |
| Hersteller: Mad Catz | Hersteller: Mad Catz | Hersteller: Bigben |
| Preis: ca. 25 Euro | Preis: ca. 30 Euro | Preis: ca. 50 Euro |
| Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis. | Fazit: Exakte Analog-Sticks und ein günstiger Preis zeichnen diesen Controller aus. | Fazit: liegt gut in der Hand und kommt ohne Kabel aus; Analog-Stick ungenau. |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓ |

LAST RESORT

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Cheats durch den Draht:

Unter den Extras geht Ihr ins Cheatmenü und wählt in der Telefonzelle die Nummern aus der folgenden Liste. Zunächst müsst Ihr immer den Mastercheat eingeben.

Mastercheat

7145558092

Alle Surfer

9495556799

Levelauswahl

3285554497

Alle Boards

6195554141

Alle Tricks

6265556043

Maximale Werte

2125551776

Höhere Sprünge

2175550217

Perfekte Balance

2135555721

Ich-Perspektive

8775553825

Als Tony Hawk spielen

3235559787

Als Freak spielen

3105556217

Als Travis Pastrana spielen

8005556292

Als Rainbow spielen

8185555555

Als Tiki-Gott spielen

8885554506

Veränderte Grafik

8185551447



XB Per Telefon bekommt der freundliche Herr angemessene Gesellschaft.

DEAD TO RIGHTS

Levelauswahl:

Drückt im Hauptmenü mit der 'Neues Spiel'-Option folgende Kombination. Ein Schrei wird die korrekte Eingabe bestätigen. Im Startbildschirm findet Ihr nun ganz unten die Levelauswahl.

↑ ↓ ↑ ↓ ← → → YXX

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Schnellstart:

Während des Countdowns wartet Ihr, bis die Kameraperspektive hinter Euren Wagen schwenkt. Haltet jetzt **X**. Drückt dann nur ganz kurz auf die **■**-Taste. Schwarzer Rauch sollte von Euren Reifen aufsteigen. Haltet weiter die **X**-Taste und lasst sie einen Augenblick bevor das Go-Signal aufleuchtet los, um sie sofort wieder zu drücken. Mit etwas Übung solltet Ihr das hakelige Manöver hinbekommen. Ihr werdet mit einem Bilderbuchstart belohnt, der Euch sofort an die Spitze des Feldes bugsiert.

SMUGGLER'S RUN: WAR ZONES

Cheats zu verzollen:

Alle Cheats müsst Ihr in den Pausenmodus schmuggeln und dort eingeben. Ein Tonsignal unterrichtet Euch über eine erfolgreiche Aktivierung. Um den Cheat zu deaktivieren, müsst Ihr ihn nur erneut eingeben.

Keine Schwerkraft

XXXZ ↑ ↑ ↑

Wenig Schwerkraft

ZRZR → → →

Unendlich Gegenmaßnahmen

YYYXXZZ

Durchsichtiger Wagen

← → ← → ZZR

BLADE 2

Codewalker

Um Euren Durst nach frischen Cheats zu stillen, haltet Ihr im Hauptmenü die **L**-Taste gedrückt und arbeitet Euch durch die Kombinationen aus der folgenden Liste. Nach korrekter Eingabe erscheint in der linken oberen Bildschirm-Ecke eine Bestätigung.

Levelauswahl

↓ ↑ ← ← B → ↓ X

Alle Waffen

XB ↓ ← B B Y

Daywalker-Schwierigkeitsgrad

← B ↑ ↓ XBA

Pausencheats

Weitere Schummeleien gebt Ihr wie oben beschrieben mit gehaltener **L**-Taste im Pausenmodus ein.

Unendlich Gesundheit

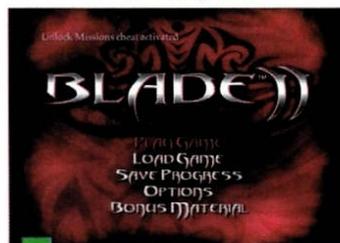
YXYBYBYB

Unendlich Rage

← ↓ ← ↓ → ↑ → ↑

Unendlich Munition

← B → X ↑ Y ↓



XB Hier gebt Ihr die Cheats ein.

MADDEN NFL 2003

Spezielles Stadion:

Das altehrwürdige 'Dodge City'-Stadion werdet Ihr unter den herkömmlichen Arenen des neuen "Madden"-Knallers schmerzlich vermissen. Mit einem einfachen Trick dürft Ihr aber auch in der aufgebakkenen Version in liebgewonnener Umgebung Leder-eier schmeißen. Schiebt einfach eine Memory Card mit einem Spielstand aus einem früheren "Madden"-Titel in Eure Xbox oder PS2. Auf die gleiche Weise könnt Ihr übrigens auch das 'Marshals Secret'-Team unter Vertrag nehmen.

Madden spricht:

Dieser Cheat ist wohl nur etwas für absolute Football-Fanatiker: Der Meister wünscht ein fröhliches Weihnachtsfest, wenn Ihr die Systemuhr auf den 25. Dezember stellt. Weitere Glückwünsche gibt es für den dritten Donnerstag im November (Thanksgiving) und am ersten Januar. Ein weiterer stimmiger Trick: Nennt den Coach eines neuen Teams 'John Madden'. Melissa wird während eines Spiels den Namen ansagen.

Unendliche Kreationen:

Um Eure selbstgebastelten Spieler ganz nach Belieben mit hervorragenden Skills aufzupumpen, müsst Ihr erst ins Menü 'Rosters' und dort die 'Edit Players'-Option aufrufen. Hier könnt Ihr alle Werte manipulieren.

MAN!AC Tipps-Hotline 0190/88241228

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter 0190/88241228 (1,86 Euro/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospiele für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64.

Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen **täglich von 8-24 Uhr**, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.



WAY OF THE SAMURAI

Der Weg des Schummlers:

Der Weg des Samurai ist der Weg der Ehre? Was soll's, es ist nur ein Spiel! Außerdem hat Aquire so viele Cheatmöglichkeiten in das Schwert-Epos eingebaut, dass selbst der abgehalteteste Ronin einen schiefen Blick in unsere Listen riskieren sollte. Um Eure Gesundheit wieder aufzuladen, müsst Ihr beispielsweise das Spiel pausieren, die Tasten **L1** und **L2** gedrückt halten und folgende Kombination eingeben:

↓ ↑ ↓ ↑ → ← ●

Schwerthärte erhöhen:

Auch diese Schummerei gebt Ihr im Pause-Modus ein. Allerdings haltet Ihr diesmal die **R1**- und **R2**-Tasten gedrückt.

→ → ← ← ↓ ↑ ●

Versus-Modus:

Im Titelschirm haltet Ihr die Tasten **L1** und **R1** und drückt dann gleichzeitig die Tasten **■** + **●**. Nach korrekter Eingabe wird ein akustisches Signal ausgegeben.

Nachtsicht:

Haltet während des Spiels oder einer Zwischensequenz die Tasten **L1** und **L2**. Jetzt dreht Ihr den linken Analog-Stick mehrere Male im oder gegen den Uhrzeigersinn. Die Augen Eurer Spielfigur können nun eine Zeitlang die dunkelsten Ecken durchdringen. Je öfter Ihr dreht, umso heller wird die Spielumgebung.

Alle Schwert-Skills:

Haltet während der Spielpause die **R1**-Taste und drückt die untenstehende Abfolge von Schulterbuttons.

R2 R2 L1 L1 L2 L2

Jetzt lasst Ihr die **R1**-Taste los und drückt abschließend **R2**. Ein Signal sollte die Eingabe bestätigen.

Charakterauswahl:

Wenn Ihr Euch schon die Optionen für Gesicht, Kleidung und die Schwerter des Protagonisten erkämpft habt, dürft Ihr im Hauptmenü des Spiels mit den Richtungstasten Euren Wunschrechen auswählen. Drückt dazu vorher diese Kombo:

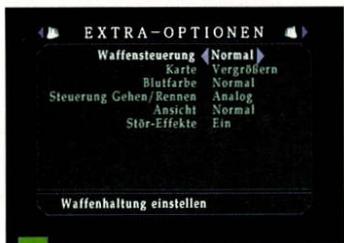
L1 R1 R1 L2 L2 L2 R2 R2 R2+ ●



SILENT HILL 2 INNER FEARS

Extra Optionsfenster:

Vielleicht habt Ihr's ja schon rausgefunden, aber da das Handbuch diese Option verschweigt, wollen wir Euch darauf hinweisen: Wenn Ihr im normalen Optionsmenü des Spiels die **L1**- oder **R1**-Taste drückt, gelangt Ihr in ein Menü, in dem Ihr unter anderem den Kartenzoom justieren und die Blutfarbe einstellen könnt.



Ein weiterer Tastendruck bringt Euch wieder zurück ins Optionsmenü.



SUPER BUST-A-MOVE 2

Another World :

Um in diesen speziellen Modus zu gelangen, drückt Ihr im Titelschirm die untenstehende Kombination. Im Einzspieler-Modus und im CPU-Battle stehen Euch jetzt diverse neue Puzzles zur Verfügung.

▲ ↓ ↑ ▲

Weepy und Smiley :

Diese beiden quirligen Burschen dürft Ihr als Spielfigur anwählen, wenn Ihr im Titelschirm das nachfolgende Tastenpuzzle eingibt.

▲ ↑ ↓ ▲



SCOOBY DOO!

Levelpasswörter:

Falls Ihr in einem Level der munteren Hunde-Hatz festhängt, hilft Euch vielleicht ein Blick in unsere Passwortliste. Benutzt die Codes im selbigen Menü im Startbildschirm.

- Coliseum MXP#2VBL
- Ocean Chase CHBB5VBX
- Prehistoric Jungle 5S@C7VB8



MX SUPER FLY

Cheatmodus:

Um sämtliche im Spiel integrierten Charaktere, Motorräder, Strecken, Minispiele und Track-Editor-Optionen freizuschalten, müsst Ihr im Hauptmenü des Spiels diese Tastenkombination ausführen.

XYL+XXLZR+Y

Elrod der Wikinger

verbirgt sich im 'Rock Ridge Freestyle Track'. Fahrt nach links, bis Ihr die Liftvorrichtung seht. Fahrt nach unten zum kleineren der beiden Türme. Während Ihr über den Abhang brettert, müsst Ihr auf der rechten Seite Ausschau nach einer Steinrampe halten. Steuert darauf zu und beschleunigt auf 45 Meilen. Über die Rampe springt Ihr auf den Turm und haltet auf dessen Spitze. Über die Drahtseile geht's jetzt weiter zum höheren Turm. Ist das andere Ende des Kabels erreicht, erhaltet Ihr die 'Tower Challenge'-Trophäe und Zugriff auf den sportlichen Nordmann.

Sal das Alien

müsst Ihr auf dem 'Fox Creek Freestyle Course' suchen. Springt per Rampe über den Canyon nach links in Richtung Geisterstadt. Nach der Landung fahrt Ihr an den Häuserfassaden entlang. Bald gelangt Ihr an eine Öffnung mit einer Vielzahl Felsen. Auf dem Boden liegt einer, der einer zweiseitigen Rampe ähnelt. Sucht Euch im Geröllfeld eine hoch genug gelegene Stelle und dreht Euch zur Rampe um. Mit viel Feingefühl müsst Ihr jetzt die Felsen umfahren und trotzdem genug Geschwindigkeit draufbekommen, um über die Schanze hinter die Gebäudefront zu kommen. Hier gibt es nur eine einzige Rampe, die Ihr nutzt, um auf ein nahe gelegenes Hausdach zu hopsen. Dort gibt es ein Loch, in das Ihr nicht hineinfallen dürft; dahinter will eine weitere Schanze genommen werden. Mit viel Glück und Übung solltet Ihr von dort aus auf das höchste Dach und weiter zu einer Felsbrücke springen können. Die Brücke führt in einen Minenschacht, an dessen scheinbar hinterstem Ende Sals Ufo steht. Wenn Ihr das Ufo umfahrt, erkennt Ihr noch einen weiteren Raum. Hier wartet Sal und die 'Find out the Truth'-Trophäe.



TRANSWORLD SURF

Transworld of Cheats:

Sämtliche Schummereien werden während des Spiels aktiviert. Vor jeder neuen Eingabe müsst Ihr den Mastercode benutzen, mit dem unsere Liste beginnt.

Mastercode

Select ↑ ↓ L2 ↔ L2

Maximales Trickmeter

Select ↑ ↓ ↔ → ↓ ↑

Perfekte Floater Balance

Select ↑ ↓ ↔ → ↔

Levelauswahl in allen Modi

Select ↓ → ← L1 ↓ → ← L1

Alle Aufgaben im Areal gelöst

Select ↑ ↓ L1 ↑ ↓ L1

Unsichtbarer Surfer

Select ↑ ↓ ↔ → ↔

Unsichtbares Surfboard

Select ↑ ↓ ↔ → ↔

Surf den Hai!

Select ↑ ↓ ↔ → ↓

Grünes Wasser

Select ↑ ↓ ↔ → ↔

Einfaches Gleiten

Select ↑ ↓ ↔ → ↔

HUD-Display

Select ↑ ↓ ↔ → ↑

Perspektivenwechsel

Select → ← ↓ ↑ L1

Farbwechsel

Select ↑ ↓ ↔ → ↓

Disco!

Select ↑ ↓ ↔ → ↓

Codes deaktivieren

Select Select Select Select

Schneller Paddeln:

Nach der Eingabe des oben angegebenen Mastercodes drückt Ihr zunächst die untenstehende Kombination. Ein Tonsignal erklingt. Jetzt haltet Ihr beim Paddeln den rechten Analog-Stick nach oben, um kräftig durchzustarten.

Select ↑ ↓ ↔ → ↓ ↓

Ententaucher:

Das sogenannte Duckdive-Manöver bewahrt Euch vor Wasser in der Lunge. Falls Ihr nämlich Gefahr läuft, unter einem Wasserberg begraben zu werden, drückt Ihr einfach die nachfolgende Kombination, um unter den Wassermassen durchzutauchen. Die beste Position hierfür müsst Ihr selbst herausfinden.

L2 + R2

STREET HOOPS



Cheat-Tabelle:

Auf Xbox und PS2 gibt es in "Street Hoops" Cheats mit unterschiedlicher Schreibweise, aber identischem Effekt. Unsere Tabelle bringt Licht ins Dunkel. Alle Cheats werden im Cheatscreen eingegeben.

1. Power Game
2. Block Party
3. Zeit läuft schneller
4. Perfekte Field Goals
5. Shot Release Textmeldung
6. Einfache Steals
7. Brick-City-Trikots
8. Clown-Trikots
9. Cowboy-Trikots
10. Elvis-Trikots
11. Kung-Fu-Trikots
12. Trottler-Trikots
13. Nikolaus-Trikots
14. Anzüge
15. Schwarzer Ball
16. ABA-Ball
17. Court-Ball
18. Normaler-Ball

Xbox Cheats:

In der linken Spalte des Kastens findet Ihr den Effekt und in der untenstehenden Liste den dazugehörigen Xbox-Cheat. Zur besseren Orientierung haben wir die einzelnen Cheats nummeriert.

1. Weiß Y Schwarz Y
2. R Y Schwarz Weiß
3. Y Y Y X X X L Schwarz
4. Y Y Y X X X R Weiß
5. L L R R Y Y X X
6. R X X X R Schwarz Y Weiß
7. R Schwarz R L Y X R L
8. X L X Y
9. Y Weiß Weiß R
10. Y Schwarz Weiß S. S. W. L S.
11. Y Y X L
12. R X Y Schwarz
13. Weiß Schwarz Weiß Schwarz
14. Schwarz Schwarz Y X
15. Weiß Weiß Y Schwarz
16. Y Weiß X Weiß
17. Y Weiß X Weiß
18. R X X L

PS2 Cheats:

Auch die Bedeutung dieser Cheats findet Ihr in der grauen-Spalte links im Kasten. Die Cheats Nummer 6 und 17 scheinen Xbox exklusiv zu sein und haben keine Entsprechung auf der PS2.

1. R1 ● L2 ●
2. R1 ● L2 R2
3. ● ● ● ● ● ● L1 L2
4. ● ● ● ● ● ● R1 R2
5. L1 L1 R1 R1 ● ● ● ●
6. -
7. R1 L2 R1 L1 ● ● R1 L1
8. ■ L1 ● ●
9. ● R2 R2 R1
10. R2 L2 R2 L2
11. ● ● ■ L1
12. R1 ● ■ L2
13. R1 L1 R1 L1
14. L2 L2 ● ■
15. R2 R2 ● L2
16. ● R2 ■ R2
17. -
18. R1 ■ ■ L1

MAN!AC Faxabruf

JETZT NEU: Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

| | |
|---------------------------------|----------------|
| Aggressive Inline (1 Seite) | 0190/829076201 |
| Blood Omen (8 Seiten) | 0190/829076202 |
| Drakan (8 Seiten) | 0190/829076211 |
| Final Fantasy 10 (2 Seiten) | 0190/829076203 |
| Gran Turismo Concept (2 Seiten) | 0190/829076212 |
| Lost Kingdoms (2 Seiten) | 0190/829076215 |
| Munchs Odyssee (6 Seiten) | 0190/829076204 |
| Pikmin (2 Seiten) | 0190/829076205 |
| Shenmue (5 Seiten) | 0190/829076206 |
| Soul Reaver (4 Seiten) | 0190/829076207 |
| Spiderman (2 Seiten) | 0190/829076208 |
| Super Mario Sunshine (6 Seiten) | 0190/829076216 |
| Tekken 4 (2 Seiten) | 0190/829076217 |
| Turok Evolution (2 Seiten) | 0190/829076213 |
| Virtua Fighter 4 (7 Seiten) | 0190/829076209 |
| V-Rally 3 (2 Seiten) | 0190/829076210 |

PRO RALLY 2002

Freischaltbare Gimmicks: Um die feinen Zusatzoptionen voll nutzen zu können, müsst Ihr als Fahreramen eingeben: **ASEREJE**

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

Herausforderung: Wenn im Titelschirm die Worte 'Press Start' aufblitzen, müsst Ihr folgende Kombo eingeben, um an die Herausforderungen des Kung-Fu-Künstlers heranzukommen.

XYXYXYXY ← →

DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN

Der Herr des Geldes: Am Anfang des Spiels hört Ihr das Rätsel der Bog-Schuhe von einem Menschen. In der Nähe dieses Mannes befindet sich eine Hobbit-Höhle auf einem Hügel. Geht zwei Schritte nach oben, um in die Höhle einzutreten. Innen stehen drei Buchregale – zwei am Feuerplatz, das dritte an der gegenüberliegenden Wand. Durchsucht den Schrank und findet eine Goldmünze. Wenn Ihr die Höhle wieder betretet, ist die Münze wieder da. Wiederholt das, sooft Ihr wollt.

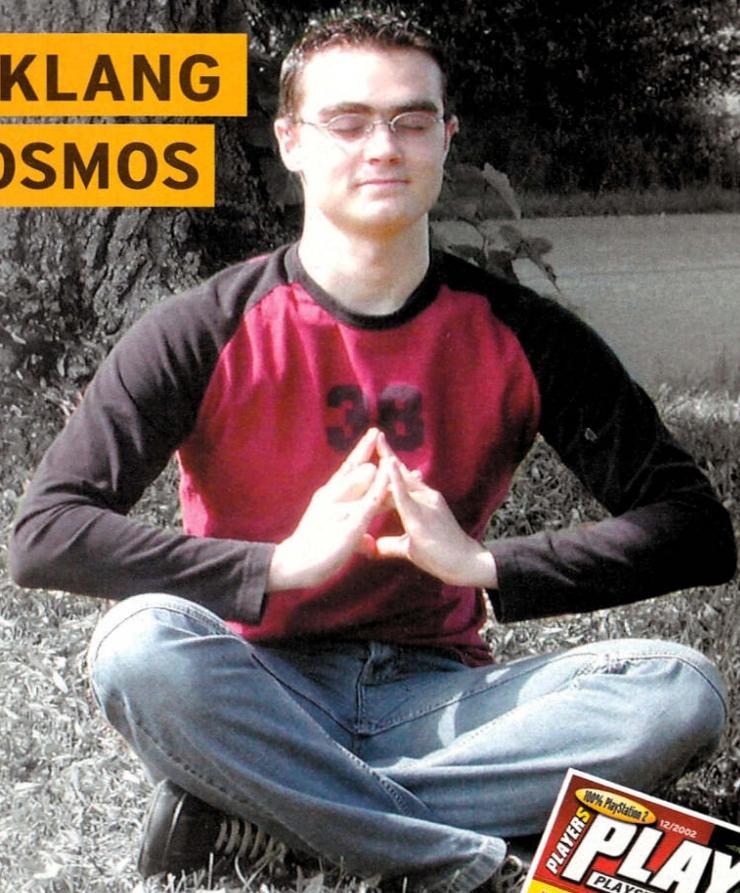
PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

| Wirkung | Code | Wirkung | Code | Wirkung | Code |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| CONFLICT: DESERT STORM | | ein Schlag tötet (Spieler 2) | CE9446BC BCA99B84 | DE9A3E45 BCA99B83 | |
| Master Code | 0E3C7DF2 1853E59E EE826506 BCA99C80 | GUMBALL 3000 | | DE8AF733 BCA99B83 | |
| Himmel ohne Texturen | FEA26411 BCA99B84 | Master-Code | 0E3C7DF2 1853E59E EE9FDA1E BCA99C80 | DE98FFE2 BCA99B83 | |
| Level-Skip (alle Schultertasten gleichzeitig drücken) | 0EA17138 BCA98B81 FEA26415 BCA99B84 0EA17138 BCA99A82 FEA26415 BCA99B83 | unendlich Turbo keine Unfälle | DE98CD4A BCA99B84 DE98CD5E BCA99B84 DE98CD5A BCA99B84 | DE9A373E BCA99B83 | |
| unendlich Ammo unverwundbar | DE8471E2 E0EB9B84 DE8CF8FE BCA99B83 0EA17138 BCA98B82 DE8CF9DE BCA99B83 0EA17138 BCA98B82 DE8CF9EE BCA99B83 0EA17138 BCA99A82 DE8CF9DE CCE99B9A 0EA17138 BCA99A82 DE8CF9EE CCE99B96 | alle 'Xtreme'-Autos | DE9A376A BCA99B83 DE9A377E BCA99B83 | DE9A373E BCA99B83 | |
| TEKKEN 4 | | alle 'Urban'-Autos | DE9A377A BCA99B83 | DE9A373E BCA99B83 | |
| Master Code | 0E3C7DF2 1853E59E EE95B282 BCD2DF92 | alle normalen Sportwagen | DE9A3702 BCA99B83 DE9A370E BCA99B83 | DE9A373E BCA99B83 | |
| unverwundbar (Spieler 1) | CE94559C BCA99B84 | alle historischen Karossen | DE9A3716 BCA99B83 DE9A3712 BCA99B83 DE9A371A BCA99B83 DE9A3726 BCA99B83 | DE9A373E BCA99B83 | |
| ein Schlag tötet (Spieler 1) | CE94559C BCA99B84 | alle Hyper-Sportwagen | DE9A3722 BCA99B83 DE9A372E BCA99B83 DE9A372A BCA99B83 | DE9A373E BCA99B83 | |
| unverwundbar (Spieler 2) | CE9446BC BCA99B84 | alle 'Le Mans'-Tourenwagen | DE9A3736 BCA99B83 DE9A3732 BCA99B83 DE9A373E BCA99B83 | DE9A373E BCA99B83 | |
| | | alle Herausforderungen freischalten | DE9A2A7E BCA99B83 DE9A2A7A BCA99B83 DE9A2A06 BCA99B83 | DE9A373E BCA99B83 | |
| | | | | DE9A3E45 BCA99B83 | |
| | | | | DE8AF733 BCA99B83 | |
| | | | | DE98FFE2 BCA99B83 | |
| | | | | DE9A373E BCA99B83 | |
| | | | | LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR | |
| | | | | Master Code | 0E3C7DF2 1853E59E EE8EFCEE BCCDFCE2 |
| | | | | Sehr viel Geld | D16DD65 C19E7B82 |
| | | | | Percival: | |
| | | | | Maximale Gesundheit | D16DD65 2E3B8C292 |
| | | | | Maximale Ausdauer | D16DC416 E3B8C292 |
| | | | | Maximale Attacke | C16DC418 BCA99E6B |
| | | | | Arthur: | |
| | | | | Maximale Gesundheit | D16DD65 2E3B8C292 |
| | | | | Maximale Ausdauer | D16DD5A6 E3B8C292 |
| | | | | Maximale Attacke | C16DD5A8 BCA99E6B |
| | | | | Gwen: | |
| | | | | Maximale Gesundheit | D16DCD8A E3B8C292 |
| | | | | Maximale Ausdauer | D16DCDDF E3B8C292 |
| | | | | Maximale Attacke | C16DCDE0 BCA99E6B |
| | | | | PROJECT ZERO | |
| | | | | Master Code | 0E3C7DF2 1853E59E EE8E402A BCA99C80 |
| | | | | Viele Punkte | DE986476 C19E7B82 |

FÜR €2,50 IM EINKLANG MIT DEM SPIELEKOSMOS

PLAYERS birgt das asiatische Geheimnis für unendliche Freude: Mit 100 Seiten Previews, Tests, Tipps und DVD-Kritiken ist PLAYERS der unverzichtbare Wegbegleiter für Ihre PS2-Karriere - und dank dem günstigen Preis von 2,50 Euro in jeder Lebenslage erschwinglich. Bei schönem Wetter genießen Sie PLAYERS vorzugsweise im Freien, um nach der erquicklichen Lektüre in aller Seelenruhe über das Gelesene zu meditieren.

Kaufen Sie, solange der Vorrat reicht: PLAYERS macht glücklich!



PLAYSTATION 2 - DAS MAGAZIN

MEHR TESTS!

MEHR SERVICE!

100 SEITEN TOP-INFOS FÜR €2,50



Top-aktuell: Preview und News



Kritisch & kompetent: Spieltests



Vor Ort: Features und Reportagen

Super Mario Sunshine



Nachdem wir Euch in MAN!AC 11/2002 durch den Flughafen und Piazza Delfino geführt haben, verraten wir nun alle Insignien der ersten fünf Levels. Die nächste MAN!AC bringt Euch ins Finale. oe

Monte Bianco

Die Geheimnisse

| Insignien | Aufgabe |
|-----------|--------------------------|
| 8 | Spielt die acht Episoden |
| 2 | Versteckte Insignien |
| 1 | Sammelt 100 Goldmünzen |
| 3 | Sammelt 30 blaue Münzen |

Den ersten Level öffnet Ihr nach dem Kampf mit Mario Morgana in Piazza Delfino: Hüpf in das 'M' an der Statue im Süden der Stadt.

Episode 1: Sprintet geradeaus zum Bach und springt über die beiden Seile auf den Holzmast auf der anderen Seite des Bachs 1. Hüpf nach rechts über die weiße Mauer zum Teich. Die Piranha-Pflanze nehmt Ihr vom Teich aus unter Beschuss, dort seid Ihr vor Monstern sicher: Stellt Euch bis zum Bauch ins Wasser.

Episode 2: Nehmt den gleichen Weg wie in der ersten Episode und sprintet über die Brücke zum Turm. Folgt der Dreckspur nach oben und springt über die drei Abgründe zum Mühlrad, das Euch zur Turmzinne befördert. Hüpf zur Piranha-Pflanze, dann stürzt das Dach ein und Ihr bekämpft den Obermottz im Turmkeller. Wer flott spritzt, gewinnt schnell: Sobald



NGC Klettert auf den Holzmast und springt über die weiße Mauer rechts.

PLAYER'S GUIDE – TEIL 2

das Biest den Mund öffnet, füllt Ihr es mit Wasser ab 2. Die Pflanze fällt auf den Rücken und Ihr stampft ihr auf den Bauch – wiederholt diese Taktik zwei Mal.

Episode 3: Die Hügelhöhle erreicht Ihr über das Seil, das unter der Turmbrücke quer über den Teich gespannt ist. Balanciert und hüpf auf die andere Seite, mit dem Saltosprung erreicht Ihr die Höhle. Dort erwartet Euch eine Hüpfprüfung.

Episode 4: Diese Aufgabe ist einfach – sucht acht rote Münzen, sie befinden sich alle im Dorf links von der Mauer. Sucht einen hoch gelegenen Aussichtspunkt wie eine Mauer oder ein Dach, um sie zu erspähen.

Episode 5: Um die Piranha-Pflanze zu wecken, müsst Ihr die Böschung hinter dem Dorf erklimmen. Das macht Ihr entweder mit der Rakete (vor der Höhle aus Episode 3) oder Ihr balanciert über die Seile. Oben angekommen schnappt Ihr Euch eines der Gummiwesen und schießt es auf die Pflanze 3. Diese erwacht und fliegt aufgeregt durchs Dorf: Nehmt sie unter Beschuss und füllt sie wie in Episode 2 mit Wasser, wenn sie auf den Boden plumst.

Episode 6: Eine weitere Hüpfprüfung erwartet Euch, diesmal findet Ihr sie



NGC Ist die Piranha-Pflanze voll Wasser, plumpst sie auf den Rücken.



NGC Die Gummiwesen saugen sich an Eure Wasserkanone: Pumpt sie voll und schießt sie auf die schlafende, später schwebende Piranha-Pflanze.

in der Höhle hinter dem Turm. Leider ist das Wasser vergiftet: Springt auf eine Seerose und spritzt entgegen der gewünschten Fahrtrichtung.

Episode 7: Wie schon am Piazza Delfino müsst Ihr Mario Morgana aufweichen. Verfolgt den Fiesling und spritzt ihn naß, wenn er stehen bleibt. Gute Schützen treffen ihn auch beim Laufen. Hüpf auf ein Dach 4. Wenn Ihr ihn verliert, lauft Ihr durchs Dorf und achtet auf die Musik.

Episode 8: Sammelt die acht roten Münzen über den Seilen am Turm. Das ist nicht einfach, weil Elektroblitz-



NGC Scharfschütze: Von Dächern aus trifft Ihr Mario Morgana leichter.

ze und Wirbelwinde Euch vom Strick werfen wollen 5. Beiderlei Monster überspringt Ihr mit korrektem Timing.

Versteckte Insignien: Spielt Episode 3 und 6 erneut, stampft auf die roten Schalter und sammelt die roten Münzen.

Porto Doro

Die Geheimnisse

| Insignien | Aufgabe |
|-----------|--------------------------|
| 8 | Spielt die acht Episoden |
| 2 | Versteckte Insignien |
| 1 | Sammelt 100 Goldmünzen |
| 3 | Sammelt 30 blaue Münzen |



NGC Springt hoch, bevor Euch die roten Elektromonster brutzeln!



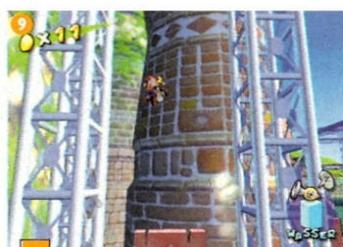
NGC Unfair, aber praktisch: Taucht unter der Tinte durch zum Aufzug.



NGC Durchschnaufen und Gas geben: Im Kanal tretet Ihr zum Zeitrennen an.



NGC Mit dem Salto erreicht Ihr von diesem Gitter aus das blaue Gerüst.



NGC Erklimmt den Turm mit Walljumps zwischen den Gerüsten.

Der Hafen öffnet sich, nachdem Ihr die zweite Piranha-Pflanze in Delfino besiegt habt: Springt In das 'M' am Insignien-Kiosk im Westen der Stadt.

Episode 1: Riesen-Blooper erreicht Ihr auf zwei Wegen: Ehrliche Spieler hüpfen geradeaus auf das Schiff, fahren mit dem Kran zu den Gittern rechts, klettern zum U-Boot, spritzen auf den Propeller und laufen über das U-Boot zum Gitter, das Euch zum Marktplatz hebt. Wer lieber abkürzt springt nach dem Start ins Wasser, schwimmt zum U-Boot und taucht unter dem Dreck zum Hebegitter 6. Das kostet zwar Energie, aber am Marktplatz findet Ihr einige Goldstücke. Zerrt an Bloopers Arm, dann sprengt er den Container und stellt sich zum Kampf: Spritzt ihm ins Gesicht und zieht den Stöpsel aus seinem Maul. Provoziert ihn mit der Spritze, damit er zuschlägt, dann schnappt Ihr Euch einen Arm und reißt ihn aus. Wiederholt diese Taktik, zuletzt zerrt Ihr an seiner Nase.

Episode 2: Wassersport ist angesagt! Reitet mit einem der Tentakel vom

Steg rechts in den Kanal, eine Münzenspur weist Euch den Weg. In der Wasserstraße erwartet Euch ein Zeitrennen: Rast in 45 Sekunden durch das Labyrinth 7.

Episode 3: Ihr müsst von oben in den gelben Korb in der Mitte des Levels springen. Das ist gar nicht schwer, wenn Ihr erstmal das blaue Gerüst erklimmt: Klettert auf das Gitter mit dem roten Rahmen am Marktbrunnen, mittels Salto erreicht Ihr dann das Gerüst 8.

Episode 4: Eine weitere Hüpfprüfung wartet im Gerüstturm links nach dem Schiff am Start. Mit Walljumps hüpfet Ihr den Turm hoch 9.



NGC Von der Steinmauer springt Ihr locker zur Heli-Plattform.

Episode 5: Die Heli-Plattform mit Blooper erreicht Ihr über die Steinmauer am Marktplatz 10. Klettert über die Dächer zu dieser. Blooper besiegt Ihr wie in Episode 1, Ihr habt allerdings weniger Platz – lasst Euch nicht ins Wasser stoßen!

Episode 6: Erneut reitet Ihr auf einem Tentakel durch den Hafen, diesmal sammelt Ihr aber acht rote Münzen. Sucht zwischen den Booten und unter den Gerüsten. Um anschließend die Insignie zu erreichen, springt Ihr auf den Steg.

Episode 7: Verfolgt Mario Morgana und spritzt ihn nass. Scheucht ihn aufs blaue Gerüst (Episode 3), dann wird's einfach: Hier rennt er immer im Kreis 11.

Episode 8: Am Marktplatz findet Ihr ein Yoshi-Ei. Eilt zum Früchtenspender beim Kran 12 und stampft auf die Schalter der beiden Container, bis Yoshis Lieblingsfrucht heraus purzelt. Hüpf mit Yoshi über die Plattformen im Wasser zur Insignie. Dazu müsst Ihr die Fische anspucken, die aus dem Wasser hüpfen – sie verwandeln sich in Plattformen. Fresst Früchte, um verschiedene Plattformen zu zaubern: Der lilafarbene Yoshi verwandelt die Fische in horizontal schwebende Plattformen, der pinke Yoshi schafft vertikal steigende; ist Yoshi orange, bewegen sich die Plattformen nicht.



NGC Yoshi hat Hunger: Springt auf die Knöpfe des Früchtenspenders.

Versteckte Insignien: Rast durch das Tentakelrennen von Episode 2 in weniger als 40 Sekunden und sammelt die roten Münzen beim zweiten Besuch von Episode 4.

Playa del Sol

Die Geheimnisse

| Insignien | Aufgabe |
|-----------|--------------------------|
| 8 | Spielt die acht Episoden |
| 2 | Versteckte Insignien |
| 1 | Sammelt 100 Goldmünzen |
| 3 | Sammelt 30 blaue Münzen |

Auch diese Welt öffnet sich nach einem Kampf mit der Piranha-Pflanze: Den nötigen Teleporter findet Ihr an der Wand des Leuchtturms am östlichen Strand.

Episode 1: Spritzt auf die Pflanzen am Strand, um Sandburgen und Abdrücke erscheinen zu lassen. Die Pflanze nahe der Halbinsel 12 öffnet den Zugang zu einer Hüpfprüfung: Vorsicht, der Geheimlevel zerbröseln unter Euren Füßen!

Episode 2: Fiese Monster trampeln über die drei Sonnenspiegel – spritzt sie nass und stampft auf die Spiegel, damit sie runter fallen.

Episode 3: Ein gigantischer Tausendfüßer rennt über den Strand. Spritzt auf die kleinen Pflanzen, damit die erscheinenden Sandburgen ihn auf den Rücken werfen – hierzu benötigt



NGC Auf dem blauen Gerüst sprintet Mario Morgana im Kreis: Wer genau zielt, trifft ihn beim Laufen und wenn er steht – fällt aber nicht ins Wasser!



NGC Die einzelne Pflanze am Strand öffnet den geheimen Level.



NGC Die Sandburgen schleudern den Tausendfüßer auf den Rücken.

Ihr gutes Timing **13** ! Anschließend stampft Ihr auf den Bauch des Viehs; wiederholt diese Taktik zwei Mal.

Episode 4: Im Käfig des Sandvogels wartet ein Suchspiel, aber wie kommt Ihr dort hin? Klettert auf die Böschung über dem Käfig und rutscht auf dem Hosenboden **14** runter. Springt auf das Trampolin und von dort in den Käfig.

Episode 5: Plaudert mit dem lila Sprinter am Strand, rechts nach dem Start. Er fordert Euch zum Wettrennen auf den Berg heraus. Lauft ein Proberennen, dann kennt Ihr den Weg. Zwei Kniffe machen das Ganze einfach: Mit dem Bauchrutscher (drückt im Sprung die B-Taste, dann nochmal jede Sekunde) hängt Ihr Euren Kontrahenten am Strand ab; den Weg zum Hügel hinauf kürzt Ihr über die Wiese ab **15**.

Episode 6: Taucht im Korallenriff vor der linken Seite des Strands nach den roten Münzen. Sucht in Fischschwärmen, Spalten und zwischen den bunten Korallen **16**.



NGC Rutschpartie: Folgt der Münzenspur und hüpf auf Trampolin.

Episode 7: Mario Morgana braucht mal wieder eine Abreibung – spritzt ihn pitschnass!

Episode 8: Am Steg steigt das Wassermelonen-Festival, dafür sucht Ihr die größte Melone des Levels. Ihr findet sie auf dem Berg, dem Ziel des Rennens in Episode 5: Schubst die Frucht die Böschung runter **17**, spritzt alle Gegner nass und rollt die Melone zum Steg – eine komplizierte Aufgabe!

Versteckte Insignien: Spielt Episode 1 erneut und sammelt die roten Münzen. Die zweite Insignie findet Ihr im Sand unter dem Spiegel an der Böschung: Spritzt auf die Pflanze, lauft die Treppe runter und spritzt auf das Sonnensymbol **18**.

Parco Fortuna

| Die Geheimnisse | |
|-----------------|--------------------------|
| Insignien | Aufgabe |
| 8 | Spielt die acht Episoden |
| 2 | Versteckte Insignien |
| 1 | Sammelt 100 Goldmünzen |
| 3 | Sammelt 30 blaue Münzen |



NGC Rollt die Melone links am Vogelkäfig vorbei zum Strand und dann immer am Wasser entlang. Achtet dabei auf die Schnabelmonster, die sie zerschlagen wollen!



NGC Kürzt am Berg über die Wiese ab, dann gewinnt Ihr das Rennen.

Mit Karacho in die nächste Welt: Hat der Mechaniker die rote Kanone im Nordwesten von Piazza Delfino schon repariert? Dann hüpf oben



NGC Eine geheime Insignie findet Ihr zwischen Vogelkäfig und Berg.

rein und sie schießt Euch in den Vergnügungspark!

Episode 1: Haltet Euch links und folgt Mario Morgana zum Brunnen. Ein gigantischer Bowser-Roboter erscheint, spuckt Feuer und Raketen. Von der Achterbahn aus nehmt Ihr ihn unter Beschuss: Sammelt Raketen und zielt auf ihn **19**. Mit der Wasserkanone verteidigt Ihr Euch gegen seine Geschosse.

Episode 2: Eilt zur Kanone rechts, spritzt die laufenden Bomben blau und schleudert sie auf das Geschütz. Klettert nun in die Kanone, dort wartet ein weiterer Hüpflevel **20**.

Episode 3: Findet die acht roten Münzen im Park – sie sind leicht zu erspähen, aber schwer zu holen. Klettert über die Schiffschaukel.



NGC Das gibt's zurück: Bewerft die Kanone mit den eigenen Bomben.



NGC Gut getarnt: Zwischen den roten Korallen fallen die Münzen kaum auf.

Episode 4: Am Strand rechts findet Ihr mächtige Eier. Knackt die Schale mit der Wasserkanone und besiegt die ausschlüpfenden Schildkröten.



NGC Den Feuer speienden Bowser-Roboter beschießt Ihr mit Raketen.

Die Reptilien springen Euch an: Wenn sie Euch verfehlen und in den Sand fallen, sind sie für wenige Augenblicke hilflos **21** – stampft sie platt!

Episode 5: Um das Riesenrad zu reparieren, verscheucht Ihr die Elektrokröte am Motor. Dazu müsst Ihr an der Rückseite des Riesenrads hochklettern. Das ist nicht schwer, wenn Ihr die Kröten von den Gittern **22** boxt: Sucht die Tore, die auf die andere Seite der Gitter führen. Habt Ihr das Seil ganz oben erreicht, hüpf Ihr von unten gegen die Elektrokröte. Hüpf auf eine Gondel des Riesenrads, sie befördert Euch zur Insignie.

Episode 6: Am Karussell fehlt ein oranger Yoshi! Haltet Euch nach dem Eingang rechts und sucht das Yoshi-Ei hinter dem Baum. Besorgt die passende Frucht **23** und steigt in den Sat-



NGC Ein Stampfer auf den Bauch macht die Schildkröten unschädlich.



NGC Klettert auf die andere Seite und boxt die Kröten vom Gitter.



NGC Lecker: Unter dem Pavillon findet Ihr die Ananas für Yoshi.



NGC Der grüne Kringel vor der Kasse lädt Euch zur Ballonjagd ein.



NGC Am Strand habt Ihr im Kampf gegen die Mantas die beste Übersicht.

tel. Ist Yoshi nicht orange, frisst Ihr die Ananas am Pavillon weiter oben am Berg. Lauft zum Karussell und sucht die Lücke für Yoshi.

Episode 7: Mario Morgana stellt sich, diesmal ohne Roboter – bespritzt ihn wie in vergangenen Kämpfen. Er läuft einmal um den ganzen Park: Achtet auf die Elektrokröten!

Episode 8: Haltet Euch nach dem Eingang rechts, lauft den Berg hoch und über die Hängebrücke zur Achterbahn. Plaudert mit den Besuchern vor der Kasse **24**, dann steigt Mario ein. Jetzt wird's lustig: Ballert mit den Raketen auf die 20 Luftballons, Ihr habt nur drei Runden!

Versteckte Insignien: Sammelt die roten Münzen in den Geheimlevels von Episode 2 und 6.

rein hüpfen. Später gelangt Ihr auch mit der Rakete zur Röhre. Plaudert in jeder Episode mit dem Pförtner des Hotels.



NGC Wasser verwandelt die Geister im Hotel in Treppenstufen.

Episode 1: Elektrisch geladene Farbe und magische Mantas bedrohen Mario! Wascht sie aus der Bucht: Am Strand findet sich immer ein sicheres Plätzchen **25**.

Episode 2: Im Hotel spuken Boos, Ihr könnt sie zerstampfen. Haltet Euch aber nicht mit ihnen auf, denn Ihr sucht den geheimen Level. Der Eingang befindet sich an der Statue in der Mitte des Hotels, Ihr müsst drei Etagen hoch klettern. Spritzt die rosa Geister nass **26**, dann verwandelt sie sich in Plattformen. Ganz oben hüpfet Ihr in das Maul der Geisterstatue.

Episode 3: Jetzt wird's kompliziert, denn Ihr müsst das komplette Hotel erforschen. Die Türen der Zimmer lassen sich nur von innen öffnen, es gibt aber viele Geheimtüren und

Schächte. Die Insignie entdeckt Ihr im Pool auf Etage drei, aber der Bademeister lässt Euch nicht rein. Um den geheimen Eingang zu finden, benötigt Ihr Yoshi, sein Ei liegt in der Lobby. Aber wo ist die Ananas? Eilt ins Klo links neben der Treppe und hüpfet in der letzten Kabine mit dem Salto nach oben. Es folgen einige Räume, sucht die versteckten Türen, bespritzt Bilder, klettert durch Schränke und stampft auffällige Bodenplatten **27**. Ihr findet einen Lagerraum mit einer Ananas, tragt sie zu Yoshi und reitet in den dritten Stock. Rechts neben dem Pool ist eine Tür offen: Das Bett katapultiert Euch ins Luftschachtlabyrinth. Verputzt alle Geister und stampft auf die rissigen Bodenplatten, eines der Löcher führt in den Pool.

Episode 4: Das Casino erreicht Ihr mit dem Aufzug links neben der Treppe, plaudert mit dem Pagen. Im Casino spritzt Ihr den Hauptgewinn ('777') auf den beiden Einarmigen Banditen, dann spritzt Ihr auf das Sonnenbild **28**. Klettert in die Röhre und hüpfet durch einen mörderischen Geheimlevel.

Episode 5: Eilt ins Casino und stampft auf das violette Feld auf dem Roulettisch. Ein riesiger Boo beamt Euch in seine Arena **29**. Er spuckt Münzen, Früchte, Wasserblasen und Monster: Sammelt die Münzen und bewertet Boo mit Chili, dann Ananas.

Episode 6: Der Strand ist dreckig und Ihr habt nur drei Minuten, um ihn zu säubern. Dabei müsst Ihr nicht jeden einzelnen Farbspritzer wegwaschen, konzentriert Euch auf die großen Flächen.

Episode 7: Mario Morgana ist zurück und diesmal verwirrt er Euch mit Doppelgängern – ganz schön knifflig!

Episode 8: Sammelt die roten Münzen des Hotels in fünf Minuten, die vielen Geheimgänge kennt Ihr bereits aus Episode 3. Durchsucht alle Zimmer und die Damentoilette, dann findet Ihr sämtliche.

Versteckte Insignien: Besucht Episode 2 und 4 ein zweites Mal, stampft auf die roten Schalter und sammelt je acht rote Münzen.

Lido Sirena

Die Geheimnisse

| Insignien | Aufgabe |
|-----------|--------------------------|
| 8 | Spielt die acht Episoden |
| 2 | Versteckte Insignien |
| 1 | Sammelt 100 Goldmünzen |
| 3 | Sammelt 30 blaue Münzen |

Den Hotellevel öffnet Ihr mit Yoshi, sein Ei findet Ihr auf dem Dach beim südwestlichen Glockenturm. Hüpfet mit Yoshi auf das Dach des Gebäudes nördlich der Säule. Fresset die Ananas aus der roten Röhre, dann könnt Ihr



NGC Alles nass machen: Hinter dem Poster entdeckt Ihr eine Geheimtür.



NGC Um die Röhre zu finden, vervollständigt Ihr das Sonnensymbol.



NGC Schleudert Boo die Chilischote in den Rachen, dann spuckt er Feuer: Jetzt nehmt Ihr ihn mit einer Ananas aufs Korn! Wiederholt dies zweimal.

MANISCHER MOMENT!



Gratisverpflegung: Gewinner Achim mit zwei (!) Eistüten, Stephan mit Bierdose.

Kurzfristige Aktionen sind in unserem Metier ja nichts Neues – kein Wunder also, dass die X02-Verlosung letzten Endes zur Zufriedenheit aller Teilnehmer geklappt hat. Bis allerdings Stephan im Vergnügungspark von Sevilla auf den glücklichen Gewinner Achim und seinen Freund Kai traf, dauerte es bis kurz vor Mitternacht: Zu viele Xbox-Displays, zu viele Gratis-Fahrgeschäfte, zu viele geladene Gäste und zu viel Bier hätten ein Aufeinandertreffen von Leser und Schreiber beinahe verhindert. Und als Stephan die beiden endlich zu Gesicht bekam, hatte er natürlich schon einen in der Krone und laberte die armen Opfer ungehindert voll. Deswegen an dieser Stelle: Wir hoffen, ihr hattet genauso viel Spaß in Sevilla wie unser Chefredakteur und vergesst schleunigst alle Branchengeheimnisse, die seine lose Zunge zu Tage förderte!



Es war einmal...

MANIAC VOR 5 JAHREN

So viele Spiele, so wenig Zeit! Über dieses Zitat aus dem Editorial der 12/97 können wir heutzutage (in der aktuellen Ausgabe haben wir über 30 Titel mehr getestet) nur müde lächeln. Vor fünf Jahren kam die Spielewelle für Playstation, N64 und Saturn jedoch so richtig ins Rollen – Hochkaräter wie "Diddy Kong Racing" (N64) "Tomb Raider 2" und "Command & Conquer 2" (beide Playstation) versüßten uns den vorweihnachtlichen, stressigen Zockeralltag. In den wenigen ruhigen Stunden fühlten wir diversen Videospieldfiguren auf den Zahn und beobachteten die digitalen Helden bei ihren Spielpausen. Nachzulesen im dreiseitigen Feature 'Take a Break' – wenn's mal wieder irgendwo länger dauert...

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



'So, du denkst du kannst dieses Navy-Seal-Team kommandieren?' In dieser amerikanischen Anzeige für den PS2-Taktik-Shooter "Socom" probt Sony anscheinend schon mal die perfekte Tarnung – vielleicht übersieht die BPjM ja dann die kommende PAL-Version...

NEXT TIME 1/2003

erscheint am 4. Dezember

Welch ein Spielefinale: Zum Jahresende greifen alle Software-Hersteller nochmal tief in die High-light-Kiste und geben PS2-Zockern tiefe Einblicke zu kommenden Hits wie **Tomb Raider: Angel of Darkness** oder **Zone of the Enders: Anubis**. Besondere Aufmerksamkeit widmen wir den kriminell guten 3D-Abenteuern **GTA Vice City** und **The Getaway** – in unseren umfangreichen PAL-Tests erfahrt Ihr, wer der wahre Verbrecherkönig im Sony-Revier ist. Nintendo-Fans fiebern freilich dem neuesten Teil von Capcoms Horror-Saga entgegen: **Resident Evil Zero** (Bild) lüftet auf dem Gamecube endlich die Vorgeschichte der Zombie-Invasion Raccoon Citys. Xbox-Zocker freuen sich über den "Metal Gear Solid"-Konkurrenten **Splinter Cell** und die rabiate Multiplayer-Schlacht **Unreal Championship**. Unterwegs sorgt schließlich **Metroid Fusion** für gepflegte GBA-Unterhaltung. Und wer sich das Ganze nicht leisten kann, gewinnt einfach bei unserer Weihnachtsverlosung.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSDP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Colin Gäbel (cg) • **Freie Mitarbeiter:** Max Wildgruber (mw), Simon Biedermann (sb), Thorsten Küchler (tk), Oliver Ehrle (oe), Frank Michaelis (fm)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/7401-0, Telefax 08233/7401-17
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
 Email: maniac@pan-adress.de

Nachbestell- & Abo-Service
 Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 87 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "GTA Vice City" © Take 2

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSDP
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
 Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen, oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, dass in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2002 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

| | |
|-------------------|------------------------|
| Acclaim | 69 |
| Activision | 2, US, 3, 57 |
| Codemasters | 65 |
| Eidos | 20, 21, 36, 37, 48, 49 |
| Electronic Arts | 29, 41, 53 |
| Fairplay | 123 |
| Game Castle | 117 |
| Game It | 115 |
| Games Country | 111 |
| Gamestore | 119 |
| Hellfire | 95 |
| Infogrames | 87 |
| Media Attack | 113 |
| Media Games | 123 |
| Microsoft | 11, 23 |
| Play Off | 121 |
| Primal Games | 91 |
| Rage | 4 |
| Sony | 44, 45, 3, US |
| Spielraum | 123 |
| Spirit | 121 |
| Take 2 | 4, US |
| THQ | 17, 33, 59, 73, 81 |
| Thrustmaster | 107 |
| Tradelink | 123 |
| Ubi Soft | 14, 15, 39 |
| Video & Game | 99 |
| Video Game Source | 47 |
| Vintage Games | 67 |
| Vivendi | 26, 27, 103 |



*Warum bin ich nicht
Formel-1-Fahrer geworden?*

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Formula One" and "F1" are trademarks of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.



Selbst Rockstars träumen vom Glamour, den Formel Eins 2002 bietet. Erlebe alle Teams und alle großen Rennen. Sogar den Großen Preis von Deutschland mit neuer Streckenführung. Und die Zusatz-DVD mit Rückblick auf die Saison 2001 bringt dich in Rennstimmung. Ein offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship.

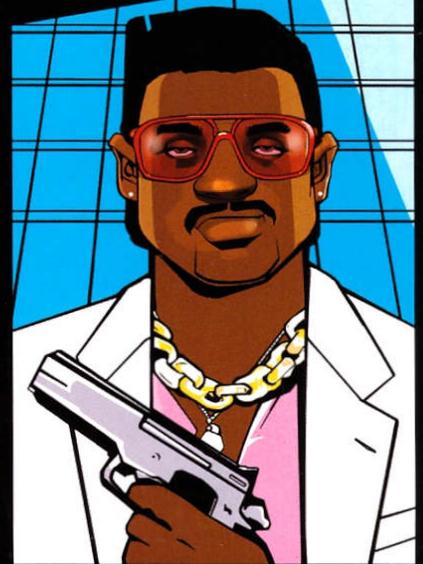
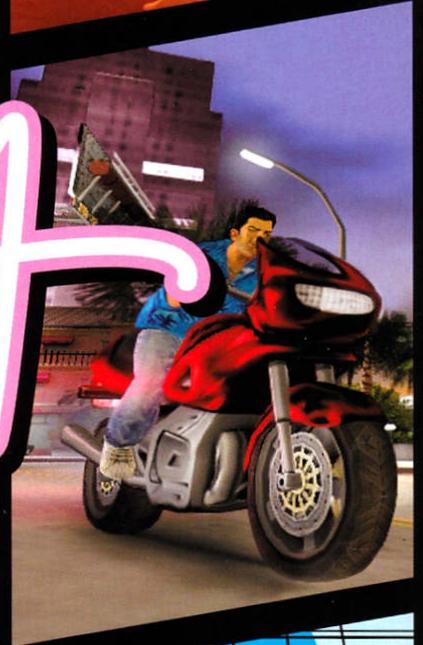
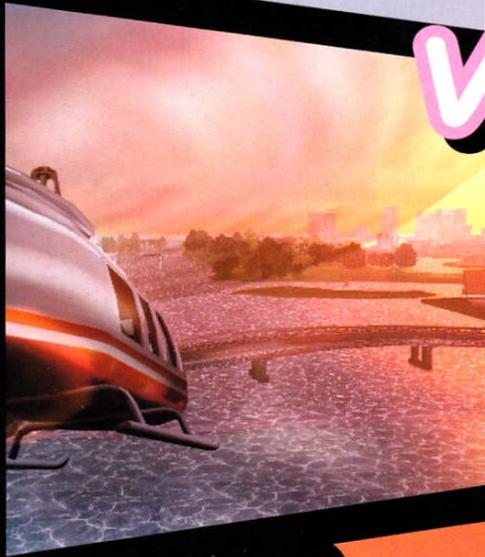
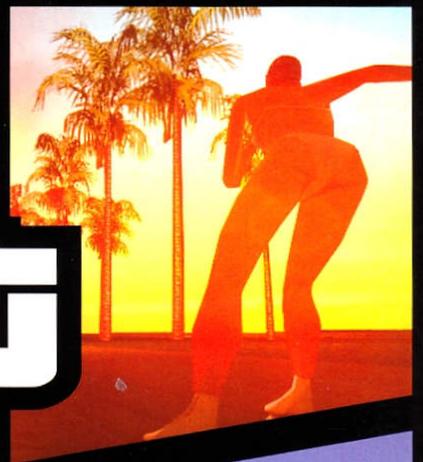
PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.playstation-formulaone2002.com

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

THE POWER PLACE THE PASSION PLACE THE ADRENALINE PLACE

Grand Theft Auto

Vice City



WWW.VICECITY.DE

"EIN MUSS"
MANIAC

"SPIEL DES JAHRES"
OFFIZIELLES PLAYSTATION2 MAGAZIN

"GENIAL"
GAMEPRO

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS - WWW.VICECITYRADIO.COM



PlayStation[®]2



"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Rockstar North and the Rockstar North logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. "Epic" and  Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada. © 2002 Sony Music Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.

