

MANIAC

GDL

DIE GANZE WELT DER VIDEO SPIELE

HALS- UND BEINBRUCH

Stuntman

Hollywood hautnah: Das PS2-Debüt der "Driver"-Macher

Primal

Genial: Dämonisches Fantasy-Abenteuer im XXL-Format

HIT-PARADE

- 91% Pikmin
- 89% Medal of Honor Frontline
- 88% Arc the Lad Collection
- 82% V-Rally 3
- 82% Spider-Man



KAMPF UMMS KINDERZIMMER

Das Massaker von Erfurt: Videospiele im Kreuzfeuer

Preiskrieg: Next-Gen-Konsolen billig wie nie

PS2 • PSone • Dreamcast • Xbox • Gamecube • GBA



Aufstrebender Mitarbeiter gesucht

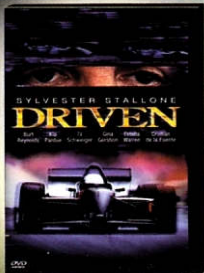
Internationale Aufgaben - 14 Firmenwagen

Können Sie Ihre Ziele gar nicht hoch genug stecken? Brauchen Sie starken Druck, um Bestleistungen zu vollbringen? Wie würden Sie damit umgehen, wenn Ihnen nasser Waldboden zusammen mit Ihrem Motor um die Ohren fliegt? Kommen Sie damit klar, wenn Sie ohne Sicht mit 90 Sachen in die Kurve schlittern, oder halten Sie das für gefährlich? Wir bieten Aufgaben für Bewerber mit Erfahrungen und Fähigkeiten, die ein kalkulierbares Risiko nicht scheuen.

chiffre: WWW.VRALLY3.COM



**NOCH MEHR
RENNACTION**



**AUF DVD
UND VHS.**



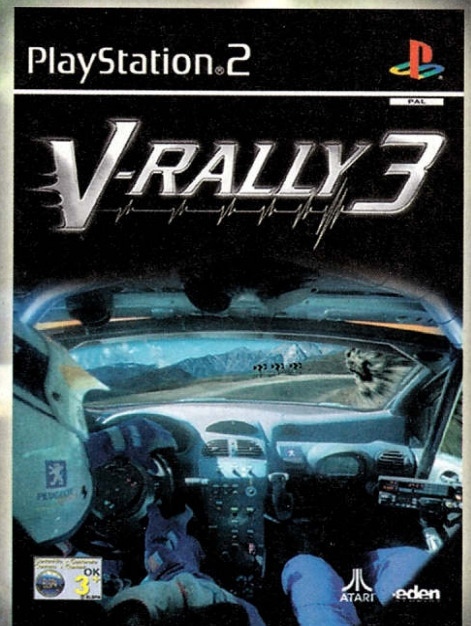
GAME BOY ADVANCE™

PlayStation 2



AB
20.06.02

Feierabend ist auf der Ziellinie



DIE SCHLACHT UM DIE WELT
KANN EINER ALLEIN NICHT PACKEN.

PlayStation 2



Das Ende naht. Und das weitere Schicksal von Tidus und Yuna liegt in deinen Händen. Hilf ihnen, die Welt von Spira zu retten. Vor einem mysteriösen Wesen, das die Heimat von Tidus zu vernichten droht. Tauch ein in ein cineastisches Epos mit atemberaubenden Kämpfen und Spezialeffekten. Und einer Extra-DVD mit Trailern (u. a. Kingdom Hearts), Interviews und Titelmusik. Worauf wartest du noch?

PlayStation®2
THE THIRD PLACE

SQUARESOFT PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com



™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. © 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. Character Design: TETSUYA NOMURA.

WAHLTAKTISCHER GEGENSCHLAG

Wie Ihr als treue Leser sicher festgestellt habt, beschränken wir uns in der MAN!AC nicht auf das monatliche Abfeiern von Spielen in Preview- oder Testform. Wir sprechen auch gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Aspekte unseres Hobbys an, denn für uns sind – wie sicher auch für einen Großteil von Euch – Spiele ein Ausdruck unserer Kultur und nicht bloß stumpfes Hetzen von einer Phantasiewelt zur nächsten. Deshalb verzeiht uns, wenn wir heute an dieser Stelle einmal nicht von neuen Trends, Titeln oder Tests berichten, sondern politisch werden müssen.

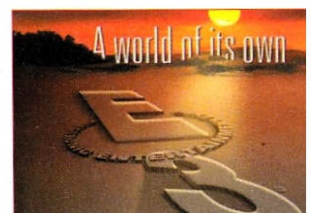
Ein "absolut verkehrtes Signal" ist für unseren Bundeskanzler die Nicht-Indizierung des PC-Titels "Counter-Strike". Lieber Herr Bundeskanzler, liebe Anwärter auf einen weichen Sessel in Berlin, liebe Massenmedien: Seit der schrecklichen Tat in Erfurt sind die absolut verkehrten Signale ausschließlich aus Ihrer Richtung gekommen. Tag

für Tag wurden wir Spieler auf übelste Weise diffamiert, mittels tendenziöser Berichterstattung zu geistig kranken Menschen mit erhöhtem Aggressionspotenzial hochstilisiert und als Lobby-lose Schafherde auf dem Altar des Wahlkampfs geopfert. Sprachlos stehen wir da ob der Unwahrheiten, die über das Fernsehen und die Zeitungen über uns und unsere Beschäftigung verbreitet werden, sprachlos ob der populistischen Hetzjagd, zu der von den Vertretern aller großer Parteien geblasen wird.

Die Tat in Erfurt lässt sich weder durch 'Killerspiele' erklären, noch lassen sich durch deren Verbot ähnliche Geschehnisse verhindern. Aber komplexe gesellschaftspolitische Probleme verlangen in Zeiten des

Wahlkampfs (besonders, wenn man keine Lösungen für Arbeitslosigkeit oder mangelnde Konjunktur hat) eben nach simplen Antworten, die das Volk nur allzu gerne schluckt. Dass sich, bis auf wenige Ausnahmen, sämtliche Medien an der Desinformation bezüglich Spielinhalten und deren wissenschaftlich nachweisbaren Auswirkungen beteiligt haben, ist kein Wunder: Schließlich wollen die Zeitungen weiterhin blutüberströmte Attentatsopfer auf ihren Titelseiten zeigen und TV-Sender mit Action und Gewalt Einschaltquote erzielen. Doch alle, die glauben, durch Intoleranz und Ignoranz punkten zu können, haben eines vergessen: Wir, die Spielergemeinde, sind millionenstark. Lasst uns zusammenhalten!

Erst nächsten Monat: Altgediente Zocker wundern sich vielleicht, warum wir in dieser Ausgabe noch nicht zur großen E3-Berichterstattung ausholen. Heuer liegt die wichtigste Spielemesse terminlich so ungünstig, dass wir keine Möglichkeit mehr hatten, direkt aus Los Angeles zu berichten. Dennoch findet Ihr jede Menge Infos, die bereits im Vorfeld der E3 an die Öffentlichkeit gedrungen sind. Der große Batzen an Previews und Berichten zu einer Unmenge Highlights der Folgemonate gibt's in MAN!AC 8/2002.



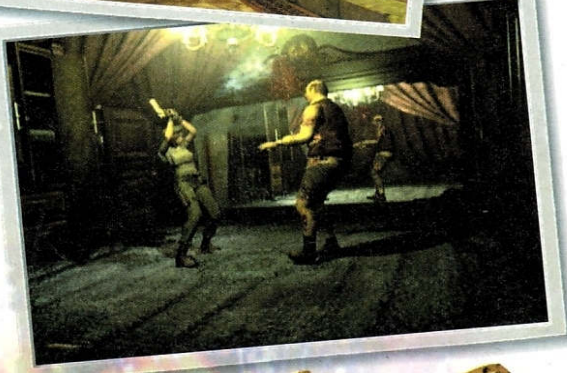
"Counter-Strike" (Vivendi Universal, am 16.5. nicht indiziert)





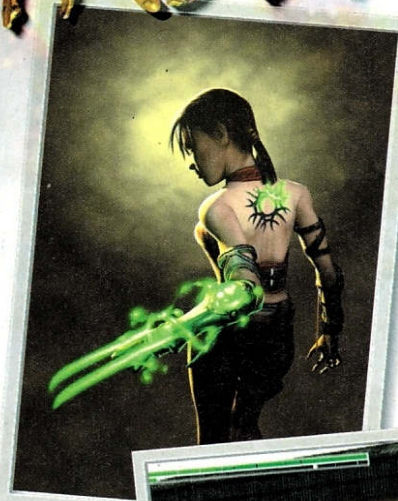
Eine zeitreisende Katze als frischgebackenes Xbox-Maskottchen – "Blinx", ab Seite 12

"Resident Evil" & Co. als Auslöser von realer Gewalt? Unser Report, ab Seite 28



MANIAC PRESENTS

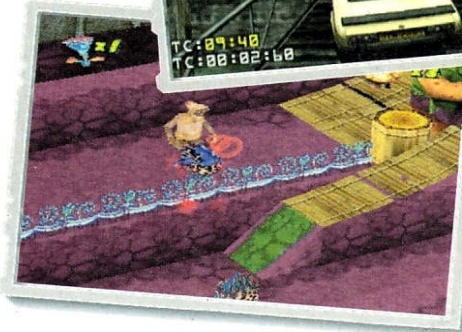
Düsteres Fantasy-Abenteuer aus England: "Primal", das neueste Werk der "Medevil"-Macher, ab Seite 8



Endlich Star eines Hollywood-Films: Der PS2-Knaller "Stuntman", ab Seite 14



Gurkenparade auf der PSone: Der unrühmliche Abschied der erfolgreichsten 32-Bit-Konsole, ab Seite 36



NEWS

- 8 Primal: Dämonenkiller**
MAN!AC vor Ort: In Cambridge warfen wir einen ersten Blick auf Sonys spektakuläre Action-Adventure-Hoffnung.
- 12 Blinx: Zurück in die Zukunft**
Die Xbox hat eigentlich alles – nur ein zugkräftiges Maskottchen fehlt. Bis jetzt: Eine rabiate Katze tritt nun an gegen Mario & Co.
- 14 Stuntman: Reine Nervensache**
Zerbeulte Karosserien, Explosionen und der Geruch von verbranntem Gummi – wir machen den Härtesten.
- 18 Quantum Redshift & Co.: Die nächste Generation**
Microsoft plant für Weihnachten: Neben dem Zukunftsraser spielt MAN!AC "Mech Assault" und "Crimson Skies".
- 20 Dragon's Lair 3D: Zeichentrick-Zauber**
Die Laser-Disc-Legende kehrt zurück – diesmal in 3D.
- 22 Activision Pre-E3: Weiter im Trend**
Im Vorfeld der wichtigsten Videospielemesse entüllte Activision ihre kommenden Highlights.
- 26 The Getaway: Ein Mann sieht rot**
MAN!AC vor Ort, die 2te: Der vielversprechende PS2-Gangster-Thriller nähert sich endlich der Fertigstellung.
- 40 Schnipsel:** Neue Konsolen-Spiele kurz vorgestellt
- 44 Nachrichten:** Berichte und Analysen aus der Spieleszene
- 89 Handheld:** "Castlevania HoD"; Game Boy Color am TV

FEATURE

- 28 Videospiele – die Saat der Gewalt?**
Seit Erfurt ist unser Hobby wieder im Visier von Politik und Öffentlichkeit. MAN!AC forscht nach.
- 32 Krieg der Konsolen Episode 1: Der Preis ist heiß**
Der Auftakt unseres großen System-Vergleichs: Welche Next-Gen-Konsole bietet am meisten Spaß fürs Geld?
- 36 Trauerspiel**
Ein Blick auf die letzten PSone-Machwerke
- 38 Big Blue Box Diaries, Teil 4: Die Bedeutung von Gras**
Diesmal: Warum "Project Ego" ganz anders aussehen muss.

TIPPS & TRICKS

- 102 Know-How:** RGB und VGA für den Gamecube
- 107 Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospiele
- 106 Player's Guide:** Final Fantasy 10
- 108 Player's Guide:** Pikmin
- 110 Player's Guide:** Legacy of Kain: Blood Omen 2, Teil 3

RUBRIKEN

- 5 Editorial
- 99 Nachbestellung
- 101 Inserenten
- 53 So bewerten wir
- 100 Leserbrief
- 96 Abo-Anzeige
- 98 Kleinanzeigen
- 101 Impressum
- 114 Vorschau

PAL-TESTS

- 81 All-Star Baseball 2003** Sportspiel, **PS2**
- 66 Barbarian** Beat'em-Up, **PS2**
- 86 Britney's Dance Beat** Musikspiel, **PS2**
- 88 Burnout** Rennspiel, **Xbox**
- 84 Cel Damage** Actionspiel, **Gamecube**
- 62 Circus Maximus** Rennspiel, **PS2, Xbox**
- 77 David Beckham Soccer** Sportspiel, **PS2**
- 97 Davis Cup** Sportspiel, **GBA**
- 85 ESPN NBA 2Night 2002** Sportspiel, **PS2**
- 82 Everblue** Adventure, **PS2**
- 76 F1 2002** Rennspiel, **PS2**
- 84 FIFA WM 2002** Sportspiel, **Gamecube**
- 69 Frequency** Musikspiel, **PS2**
- 81 Frogger: Das große Abenteuer** Jump'n'Run, **PS2**
- 95 Klonoa: Empire of Dreams** Jump'n'Run, **GBA**
- 92 Konami Arcade Classics** Oldiesammlung, **GBA**
- 95 Maniac Racers Advance** Rennspiel, **GBA**
- 54 Medal of Honor Frontline** Ego-Shooter, **PS2**
- 80 Mike Tyson Boxing** Sportspiel, **PS2**
- 78 MotoGP** Rennspiel, **Xbox**
- 88 MX 2002** Rennspiel, **Xbox**
- 87 New Legends** Actionspiel, **Xbox**
- 85 Next Generation Tennis** Sportspiel, **PS2**
- 87 NHL Hitz 20-02** Sportspiel, **Gamecube**
- 94 Penny Racers** Rennspiel, **GBA**
- 58 Pikmin** Strategiespiel, **Gamecube**
- 83 Pirates: The Legend of Black Kat** Action-Adventure, **Xbox**
- 88 Red Card** Sportspiel, **Xbox**
- 97 Scorpion King** Actionspiel, **GBA**
- 97 Sheep** Geschicklichkeitsspiel, **GBA**
- 84 Simpsons Road Rage** Actionspiel, **Gamecube**
- 68 Smash Court Tennis Pro Tournament** Sportspiel, **PS2**
- 64 Spider-Man** Actionspiel, **PS2, Xbox, Gamecube**
- 88 Spy Hunter** Actionspiel, **Xbox**
- 94 Spy Hunter** Actionspiel, **GBA**
- 87 Star Wars Obi-Wan** Actionspiel, **Xbox**
- 74 Test Drive Overdrive** Rennspiel, **PS2**
- 94 Total Soccer Manager** Sportspiel, **GBA**
- 70 V-Rally 3** Rennspiel, **PS2**
- 91 Zone of the Enders: The Fist of Mars** Strategiespiel, **GBA**

Befreit Frankreich: Der packende Weltkriegs-Shooter "Medal of Honor Frontline" von EA, ab Seite 54

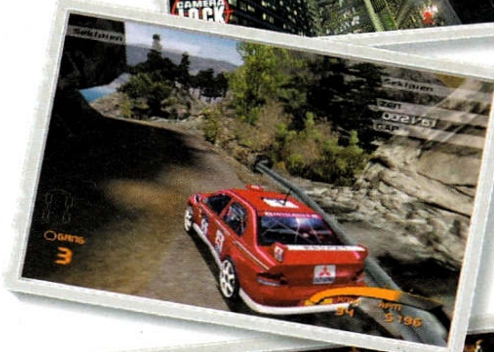


Vollgas und Gummibtrieb: THQ schickt Euch mit "MotoGP" auf die Xbox-Piste, ab Seite 78



Niedliches für die grauen Zellen: Miyamotos Gamecube-Strategieknüller "Pikmin", ab Seite 58

Peter Parker ist wieder unterwegs: Die Actionhutz zum "Spider-Man"-Film, ab Seite 64

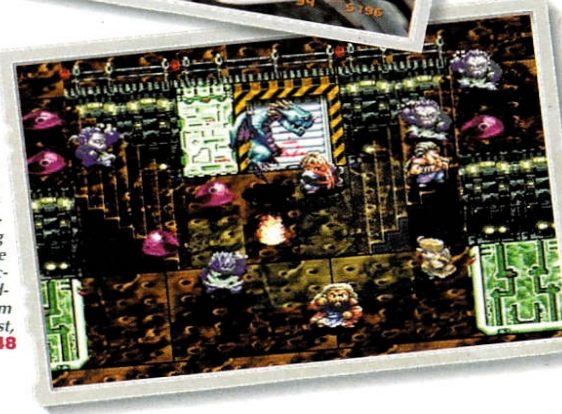


Infogrames legt vor: Der langerwartete Offroad-Renner "V-Rally 3" stellt sich dem MAN!AC-Test, ab Seite 70

IMPORT-TESTS

- 50 Alpine Racer 3** Sportspiel, **PS2**
- 48 Arc the Lad Collection** Rollenspiel, **PS2**
- 51 Klonoa Beach Volley** Sportspiel, **PSone**
- 50 Psyvariar** Actionspiel, **PS2**
- 52 Underwater Unit** Actionspiel, **PS2**
- 51 World of Outlaws** Rennspiel, **PS2**

Das achte Weltwunder: Working Designs' RPG-Sammlung "Arc the Lad Collection" endlich im Import-Test, ab Seite 48





Durch diese Pforte müssen sie gehen: Magische Portale verbinden die vier Königreiche miteinander.

Dämonenkiller

Neues der "Medieval"-Macher: Im verregneten England nahmen wir "Primal", das PS2-Debüt von Sony Cambridge unter die Lupe.



MAN!AC vor Ort: Im trüben Cambridge ließen wir uns von den Entwicklern persönlich in die Welt von "Primal" einführen.

Und genauso düster wie das Wetter auf der britischen Insel gestaltet sich auch das neueste Projekt der kreativen Angelsachsen. Denn nach ihrem vielgelobten PSone-Abschied, dem Endzeit-Action-Spektakel "C-12", kehrt das Sony-Entwicklungsteam aus der weltberühmten Universitätsstadt wieder zu seinen dämonischen Fantasy-Wurzeln zurück. Knapp zwölf Monate ist es her, seit



Die Völker Primals unterscheiden sich optisch stark: Links sieht Ihr einen Djinn, oben den Feraï-Häuptling.

auf der E3 hinter verschlossenen Türen ein wenig aussagekräftiger Trailer ihres ersten PS2-Werks gezeigt wurde – seitdem haben sich die Briten mächtig ins Zeug gelegt. Schließlich soll das bis dato bestens gehütete Projekt bereits im Frühherbst erscheinen. Vor Ort konnte sich MAN!AC davon überzeugen, dass die talentierten Entwickler die Hardware des 128-Bit-Nachfolgers genauso gut beherrschen wie die mausgraue Vorgängerkonsole.

In einem fernen Land

Ähnlich den Abenteuern von Knochenkrieger Sir Daniel Fortesque in den beiden "Medieval"-Episoden ist zwar auch "Primal" als klassisches Action-Adventure in Third-Person-Ansicht konzipiert, vom skurrilen, schwarzhumorigen Gruselambiente des schaurig-schönen PSone-Doppels hat sich Sony Cambridge aber deutlich entfernt. Die mittelalterliche Welt von "Primal" entführt Euch vielmehr in ein traditionelles Abenteuer voller Monster, Mythen und Magie. Und wo sich wunderbar die gängigen Klischees des Genres ein Stelldichein geben, ist Ärger natürlich vorprogrammiert: Das natürliche urzeitliche Gleichgewicht zwischen den Mächten des Guten und den Kräften der Dunkelheit ist nämlich gehörig aus den Fugen geraten, seit Oberfinsterling Abaddon seine Macht über Primal ausbauen will. Die vier Königreiche des Planeten, deren Zusammenleben zuvor durch mehr oder minder res-



Dynamisches Duo: Genauso unterschiedlich wie das Heldenpaar fallen auch die einzelnen, toll präsentierten Reiche Primals aus.

Höllische Heerscharen – Die Völker von Primal

Wenn vier grundverschiedene Dämonen-Rassen miteinander auskommen müssen, sind Reibereien vorprogrammiert. Die Einflüsterungen Abaddons aber könnten das übliche Streitmaß in bedrohliche Ausmaße hochschrauben. Erfahrt im Folgenden mehr über die Völker, denen Jennifer und Scree auf ihrer Reise begegnen.

DIE FERAI

Kaum in Primal angekommen, findet sich Jen in Solum, dem Reich der hünenhaften Feraï wieder. Nicht selten über zwei Meter hoch, mit mächtigen



Hörnern versehen und auf Hufen stolzierend, blickt diese genügsame Rasse zwar auf eine ruhmreiche Vergangenheit zurück, von der ist seit Abaddons Machtaus-

breitung aber wenig übrig geblieben. Blind vor Hass bekriegen sich die Feraï nun untereinander, einst stattliche Bauwerke verzieren als Ruinen die weiten Steppen und Höhlensysteme Solums. Zu allem Überfluss ist kürzlich auch noch der Sohn des Stammeshäuptlings verschwunden – ein klarer Fall für Jen und Scree.

DIE UNDINES

Im kühlen Nass macht's doppelt Spaß: Die Amphibien-Dämonen mögen's feucht und leben in den trüben Tiefen des gigantischen

Meeresreiches Aquis. Von Haus aus ein friedliches Volk, haben auch die Undines unter den finsternen Plänen Abaddons zu leiden. Der Chaos-Lord zerstörte nämlich die Filteranlagen der Wasser-



wesen. Die Folge: Durch die Verseuchung ihres Lebensraums mutierten die Undines in bösartige Schattenmonster. In Menschengestalt wäre Jen der





Kampf mit Knopf und Köpfchen: Die Auseinandersetzungen mit dem finsternen Dämonenpack lassen Euch dank diverser Schlagmanöver und Combo-Attacken verhältnismäßig viel taktischen Freiraum. Aber schließlich standen ja auch ausgeprägte Prügler wie "Soul Calibur" oder "Tekken" Pate.

pektvolles Nebeneinander gekennzeichnet war, stehen am Rande eines verheerenden Konflikts. Einst friedliebende Dämonen verwandeln sich in reißende Bestien, Hass und Zerstörung drohen Primal immer tiefer ins Chaos zu ziehen – den unheilvollen Einflüsterungen Abaddons sei Dank. Doch ein Lichtstrahl durchbricht die herabsinkende Finsternis. Aus einer längst vergessenen Parallelwelt namens Erde erscheint unversehens eine Heldin, deren außergewöhnliche Gabe dem gebeutelten Fantasy-Reich den Frieden wiederbringen könnte: In den Adern von Jennifer Tate fließt reines Dämonenblut. Als die dunkelhaarige Schönheit jedoch unter mysteriösen Umständen vom blauen Planeten weg und gen Primal geschleudert wird, ahnt sie noch nichts von ihrer Bestimmung.

zu einsam fühlt, erhält Jen sogleich tatkräftige Unterstützung. Die Gralshüterin des Guten und Abaddons Gegenspielerin Arella stellt ihr mit dem zwergenhaften Gargoyle Scree nämlich einen äußerst wackeren Weggefährten zur Seite. Gemeinsam machen sich die beiden auf, Abaddon das Handwerk zu legen. Ähnlich Rares "Banjo-Kazooie" bzw. "Banjo Toie" präsentiert Sony Cambridges PS2-Erstling ein reinrassiges Buddy-Abenteuer. Während die wohlproportionierte Heldin durch die weitläufigen Polygon-Areale stolpert, folgt ihr Sidekick Scree auf Schritt und Tritt. Jederzeit dürft Ihr dabei

auf Knopfdruck zwischen den beiden Charakteren wechseln, um deren unterschiedliche Fähigkeiten optimal zu nutzen. Den Entwicklern war ein ausgewogenes Verhältnis zwischen packend inszenierter Action und kniffligen Puzzle-Einlagen wichtig und entsprechend haben sie die Aufgabenbereiche zwischen den beiden Heroen aufgeteilt. So lernt Jennifer aufgrund ihrer mischblütigen Abstammung, sich im Laufe des Spiels in die vier Dämonenvölker Primals (näheres zu den Rassen im Kasten) zu verwandeln. Wählt das agile Mädchel etwa die Erscheinungsform

Die Mächte in dir

Und damit sich das tapfere Menschlein in der geheimnisvollen neuen Welt nicht all-



Im feuchten Aquis setzt sich Jennifer mit peitschenden Tentakelarmen zur Wehr – die effektvolle Unterwasseroptik sieht in Bewegung übrigens klasse aus.



Besuch Aquis unmöglich, als Fischdame hingegen gleitet sie elegant durch die Weiten des Riesenbassins, um König Adaro und seinem Stamm den Frieden zurückzubringen.

DIE WRAITH

Als stolze Vertreter der dämonischen Hochkultur sehen die grausamen Wraith verächtlich auf die niederen Völker in Solum und Aquis herab. In prächtigen Schlössern wohnend,



fein gekleidet und dem Überfluss in vollen Zügen frönend, erinnert ihr Reich Aetha stark an mittelalterliche Zeiten unserer Welt – mit allen Schattenseiten. Denn während Graf Raum, Gräfin Empusa und der aristokratische Rest im selbstgerechten Luxus und dekadenten Orgien schwelgen, fristet das einfache Volk ein trauriges Dasein voller Armut und Verwahrlosung. Und so geht Abad-



dons unheilvolle Saat der Gewalt und des Hasses bei den Wraith voll auf.

RASSE 4: DJINN

Mächtig, erhaben sowie durch und durch bösarig – die ebenso geheimnisvollen wie gefährlichen Djinn stellen die mächtigste Rasse Primals dar. Unter der Regent-

schaft von König Iblis und Königin Malikel leben die magiebegabten Dämonen in einem entlegenen Vulkan namens Volca. Dabei steht ihnen nur alle 50 Jahre, wenn der Vulkan seine Tätigkeit wieder aufnimmt, der Weg in die anderen Reiche Primals offen. Entsprechend ihrer herrischen Natur, haben sich die Djinn ein Volk von Dienern unterworfen: Für Handlangerdienste jeglicher Art müssen in Volca die sogenannten 'Salamander' erhalten.



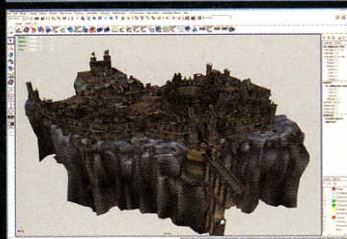
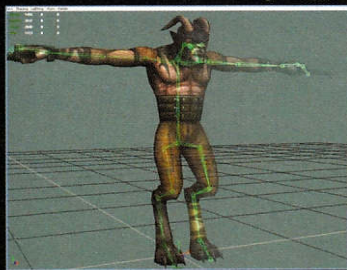


Wandelndes Medi-Pak: Scree nimmt die Energie erlegter Monster auf, um damit im Bedarfsfall Jennifers Lebenskraft zu regenerieren.



Zukunftsgewandt: Sony Cambridge optimiert "Primal" von vornherein für 16:9-Fernseher – daher auch das ungewohnte Format der Screenshots.

der bulligen Ferai, sprießen ihr magische Klängen aus den Unterarmen, in Gestalt eines Amphibien-ähnlichen Undine wiederum tauscht sie den menschlichen Lungenapparat kurzerhand gegen ein Paar ausgewachsene Kiemen – ausgiebige Tauchgänge stellen anschließend kein Problem mehr dar.



Weit ist der Weg: Am High-End-Rechner entstehen komplexe 3D-Welten und gefräßige Polygon-Biester.

Beim Kampfsystem nahm sich Sonys Insel-Team übrigens besonders Namcos Prügelreihen "Tekken" und "Soul Calibur" zum Vorbild: Kommen Jennifer gehörnte Bocksdämonen, gefräßige Schleimmonster und ähnliches Lumpenpack zu nahe, lasst Ihr in Kombination von linker bzw. rechter Schultertaste und einem Richtungsbutton wahre Combogewitter auf die Bösewichte niedergehen. Steht Euer Opfer nur taumelnd vor Euch, beendet Jen mit einem (von mehreren) blutigen Fatality-Move dessen digitales Leben.



Tod durch Pad-Beherrschung: Bei korrekter Tastenkombination beendet Jen unheiliges Dämonenleben mit einem blutigen Finishing Move.



SCREE

Als Haustier der 'guten' Göttin Arella war der Alltag des putzigen Gargoyle bislang nicht gerade von Abenteuern bestimmt. Doch die Schutzpatronin der Freiheit hat noch Großes mit dem kleinen Dämonen vor. Als ihr Beschützer und Führer durch Primal ist Scree fortan Jennifer bei ihrem Kreuzzug gegen den Oberschurken Abaddon unterstellt. Dabei wird der gutmütige Gargoyle praktischerweise nur selten vom Feind als Bedrohung angesehen und kann so unbehelligt als Vorhut das Terrain erkunden. Prügeleien überlässt er zwar lieber Jen, als Rätsellöser ist Scree aber unverzichtbar.

JENNIFER TATE

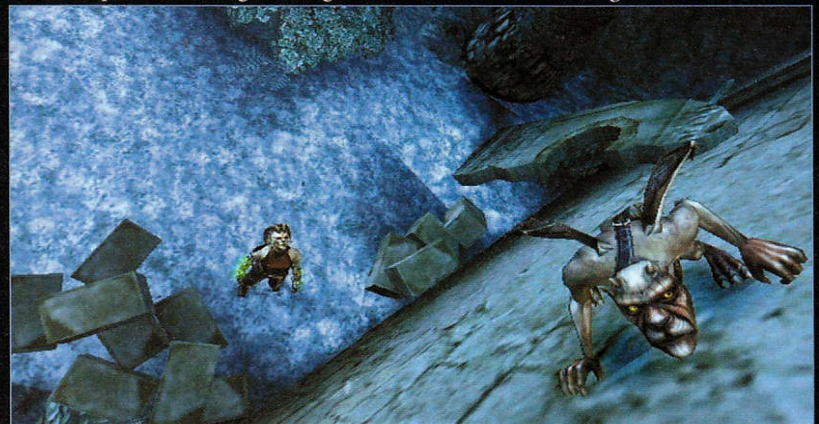
Bis zu ihrer Zwangsrekrutierung gen Primal führte das aufgeweckte Mädchel das Leben eines ganz normalen Jung-Zwanzigers. Aufgezogen wurde Jennifer von einer Adoptivfamilie, ihre leiblichen Eltern hat sie niemals kennengelernt. Willensstark und technisch interessiert zog sie früh mit ihrer College-Liebe Lewis in ein kleines Appartement, kurz darauf gründeten beide ein modernes Cyber-Café mit Namen 'The Hub'. Von ihren dämonischen Kräften erfährt Jennifer erstmals in Primal, und wie es scheint, hat es auch ihren Freund in die fremde Welt verschlagen...

le Wände zu erklimmen. So erreicht Ihr z.B. einmal eine gigantische Burg mit verschlossenem Eingangstor. Während Jennifer ratlos draußen wartet, kraxelt Scree leichtfüßig die glatten Steinmauern hoch und sucht nach einem anderen Einlass, um seiner Gefährtin von innen die Türe zu öffnen.

Kleiner Freund ganz groß

Wenn immer allerdings mehr Köpfchen als Fäuste gefragt sind, kommt Mini-Gargoyle Scree zum Zuge. In Kampfsituationen mutiert Jens Weggefährtin zwar meist automatisch zu einem unverletzlichen Steinbrocken und überlässt seiner großen starken Freundin das Feld, ansonsten sind seine Talente aber von unschätzbarem Wert für Euch. Nicht nur, dass Scree die metaphysische Energie erlegter Feinde speichert und damit die angeschlagene Heldin im Bedarfsfall heilen kann, auch vermag er sich aufgrund seiner geringen Körpergröße durch für Jennifer unzugängliche Felsspalten zu zwängen oder gar stei-

nen. Als ob das nicht genug wäre, kann sich der hilfreiche Kumpan auch noch in bestimmte Statuen verwandeln und so verborgene Mechanismen aktivieren. Nach allem, was wir in Cambridge sehen durften, hat "Primal" das Zeug zum Hit. Auf Eurer Reise durchstreift Ihr von trostlosen Steppen über finstere Grotten bis hin zu aufwändig gestalteten Fantasy-Städten ebenso abwechslungsreiche wie fein texturierte Polygon-Welten, brillante Licht- und Schatteneffekte inklusive. Vor allem das vielversprechende Buddy-Prinzip hängt den exklusiven PS2-Titel von düsteren Action-Adventures vergleichbarer Machart ab. Nur schade, dass wir uns noch bis zum frühen Herbst in Geduld üben müssen. *cg*



Ein treuer Freund: Weiß Jennifer mal nicht weiter, wechselt Ihr einfach zu Gargoyle Scree und versucht, mit dessen Talenten einen Weg zu finden.

PRIMAL

GENRE **ACTION-ADVENTURE**

HERSTELLER **SONY CAMBRIDGE**

D-RELEASE **3. QUARTAL**

Halbdämonin und Gargoyle gegen die Ausgeburten der Hölle: Sonys atmosphärisches Action-Abenteuer hat dank fulminanter Optik, ausgefeiltem 'Buddy'-Konzept und piffiger Rätsel das Zeug zum echten Hit.

6. JUNI 1944. D-DAY.

**DER TAG
AN DEM AUS GEWÖHNLICHEN
MÄNNERN AUSSERGEWÖHNLICHE
HELDEN WURDEN.**

Voller Erwartung und in der Ungewissenheit der nächsten Stunden,
zählt nur der eine Gedanke.

Quer durch die Fronten, Nationalitäten und Gemüter,
denken alle Soldaten an das Gleiche.

Es herrscht Weltkrieg und Selbsterhaltung ist das oberste Gebot.

Rette Dich. Rette Frankreich. Und dann die Welt.



www.moh.ea.com

PC CD-ROM

PlayStation 2



Das Spielen ist vorbei, melde Dich freiwillig.



Time: 0' 01' 00

Festplatten-Rekorder: In diesem Menü dürft Ihr die Zeit nach Euren Wünschen manipulieren und z.B. munter vor- und zurückspulen.

Nichts ist, wie es scheint: Aufgrund von 'Zeitschleifen' geschehen in einigen Abschnitten z.B. Tag und Nacht gleichzeitig.



Zurück in die Zukunft

Skrupellose Banditen bringen das Zeitgefüge der Welt durcheinander – ein klarer Fall für Blinx, das frischgebackene Xbox-Maskottchen.

Einige Videospieleentwickler sind bekannt für abstruse Geschichten und abgefahrene Helden, doch das in Yokohama, Japan beheimatete Team Artoon (unter der Leitung von Yoji Ishii und Naoto Ohshima, u.a. Co-Schöpfer diverser "Sonic"-Titel und Mitbegründer der Sega-Entwickler-Abteilung Sonic Team) schießt mit dem aktuellen, Xbox-exklusiven Projekt den Vogel – pardon, die Katze – ab.

Im Dienste der Zeit

In "Blinx: The Time Sweeper" schlüpft Ihr in die Rolle eines gestiefelten Katers, der täglich in der 'Time Factory' für einen korrekten Ablauf der Zeit sorgt. Mit seinem Spezialsauger TS1000 macht



Große Aufgabe: Knapp 40 Levels muss Held Blinx erfolgreich absolvieren.

er sich auf die Jagd nach verloren gegangenen Zeitkristallen, welche für üble Verwerfungen im Zeitkontinuum sorgen und in den falschen Händen zu mächtigen Waffen werden. Und genauso passiert's: Eine Gruppe von Verbrechern entführt die Prinzessin der sonderbaren Welt und will mit ihr als Druckmittel die Kontrolle über die Zeitfabrik erlangen.



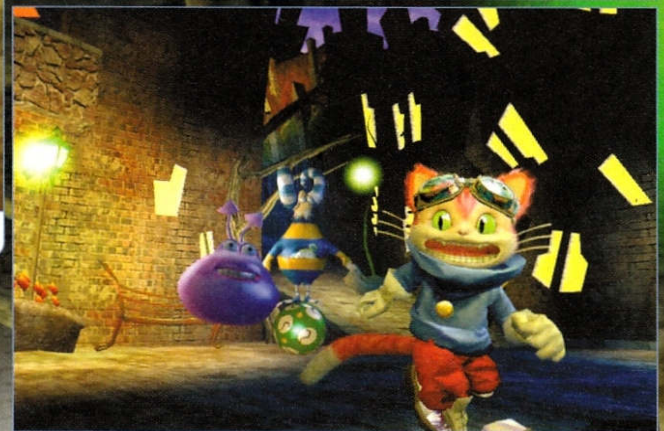
Blinx hat gut lachen: Der grünäugige Kater wird zum Xbox-Maskottchen.



Hoppla! Fast wäre Blinx in die Tiefe gestürzt. Zum Glück überstehen Katzen Sprünge aus großer Höhe meist ohne Schaden.



Wohl zu oft "Luigi's Mansion" gespielt: Mit dem Spezialsauger TS1000 erledigt der Held absonderliche Kreaturen.



Die Gegner des Helden sind genauso abgedreht wie der Rest des Spiels. Oder habt Ihr in Eurem Freundeskreis einen gehörnten Taschenuhr-Fetischisten, der auf einem Gummiball durch die Gegend rollt?

Mal lässig abwartend (oben), mal zu Tode geängstigt: Blinx zeigt je nach Gemütszustand ein ausgeprägtes Mienenspiel.



Nummer Zwei (aus der Gegenwart) zu einem weiteren Hebel auf, um mit vereinten Kräften den Weg schließlich zu öffnen. 'Time Control' bietet Euch noch weitere Varianten, Rätsel und Aufgaben zu lösen: Lässt die Uhren in Zeitlupe ticken, während Ihr Euch in normaler Geschwindigkeit durch die Welt bewegt oder beschleunigt Eure Manöver, indem Ihr auf 'Schnelles Vorspulen' drückt – Eurer Fantasie und Kreativität sind dabei (fast) keine Grenzen gesetzt! Wir sehen uns in der Zukunft. os

Das neue Xbox-Maskottchen räumt mit einem hartnäckigen Vorurteil auf: Wie man sieht, sind Katzen nicht wasserscheu – Blinx geht in seinem Abenteuer des Öfteren Baden.

Kater Blinx muss nun die Schurken dingfest machen und die Thronfolgerin befreien.

Vor und zurück in der Zeit

Ist die Story schon mehr als ominös, so schlägt der Spielablauf völlig aus der Reihe. Natürlich müsst Ihr in der bunten Polygon-Welt Jump'n'Run-typische Aufgaben bewältigen (Plattformen überwinden, kleinere Rätsel lösen und Gegner ausschalten), doch damit ist's noch längst nicht getan. Mit Hilfe der so genannten 'Time Control' manipuliert Ihr den Fluss der Zeit nach Eurem Gusto. Soll heißen: Ihr zeichnet auf Knopfdruck

(wie bei einem Videorekorder) eine bestimmte Zeitspanne Eures Abenteuers auf, spult am Ende zurück und spielt den Abschnitt noch einmal. Klingt nicht besonders eindrucksvoll, oder? Aber jetzt kommt's: Während die Aufzeichnung abgespult wird, dürft Ihr mit Eurem Helden aktiv ins Geschehen eingreifen. So seht Ihr Euch beispielsweise in der 'Festplatten-Vergangenheit' einen Schalter drücken und nichts passiert. Derweil macht Ihr Euch mit Blinx

BLINX: THE TIME SWEEPER



GENRE JUMP'N'RUN

HERSTELLER MICROSOFT

D-RELEASE 4. QUARTAL

Abgefahrenes Zeitabenteuer mit innovativem 'Aufnahme'-Feature: Manipuliert als Staubsauger tragender Kater Vergangenheit und Gegenwart, um eine Prinzessin aus den Klauen skrupelloser Gangster zu befreien.

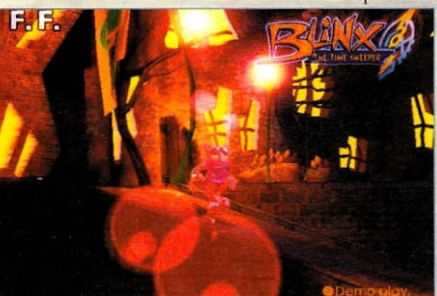
Konsolen mit Charakter



DEN NAMEN NINTENDO assoziieren selbst Nicht-Zocker mit Spielfiguren wie Mario, Donkey Kong oder Pikachu. Die Kreation von virtuellen Maskottchen mit hohem Wiedererkennungswert ist eine Spezialität des japanischen Konzerns, was zugleich eine hohe Exklusivität garantiert: Wer als dicklicher Klempner Mario, Langohr Link oder Afe Donkey Kong über den Bildschirm turnen will, kommt um eine Nintendo-

Konsole nicht herum. Auch bei dem Begriff Sega klingelt's bei den meisten – Sonic, der schnellste Igel der Welt, liefert sich seit 16-Bit-Zeiten mit Mario einen harten Kampf um die Gunst der Jump'n'Run-Fans. Als Sony Mitte der 90er-Jahre mit der PlayStation in den Videospiegelmarkt drängte, mangelte es in puncto Software weder an Qualität noch an Quantität. Doch auf ein Maskottchen, das eindeutig mit der Sony-Konsole identifiziert wird, wartete die Spielergemeinde vergebens: Mit der Beutelratte Crash Ban-

dicoot startete man einen vielversprechenden Versuch, aber letztlich treibt der orangefarbene Hüpfspiel-Held sein Unwesen mittlerweile auf (fast) allen gängigen Konsolen. Das Duo Jak & Daxter aus dem gleichnamigen Jump'n'Run tritt auf der PS2 seit letztem Winter in die Fußstapfen von Crash – da will Microsoft natürlich nicht zurückstehen: Kater Blinx, ebenfalls Held eines Hüpfspiels, wird sich ab kommendem Herbst mit seinen Xbox-grünen Augen als Konsolen-Maskottchen empfehlen.



Zeitraffer: 'F.F.' steht für Fast Forward und bedeutet schneller Vorlauf.



Reine Nervensache

Unter strengen Sicherheitsvorkehrungen durften wir erstmals Infogrames' Action-Renner "Stuntman" antesten – eine Gratwanderung zwischen Lust und Frust.

Die Konsolen-Titel des englischen Entwicklers Reflections (u.a. "Destruction Derby" und "Driver") 'glänzten' schon immer mit knackigem Schwierigkeitsgrad – ihr erstes PS2-Projekt "Stuntman" bildet dabei keine Ausnahme. Doch schön der Reihe nach...

Aller Anfang ist...

schwer. Das muss auch Euer virtuelles Abbild, ein junger, aufstrebender Stuntman, feststellen. Bevors ans Doubeln berühmter Hollywood-Stars geht, müsst Ihr Euer Können erstmal in zweitklassigen Serien-Produktionen unter Beweis stellen. Allerdings mimt Ihr weder den 'brennenden Mann' noch nehmt Ihr an spektakulären Massenschlägereien teil. Vielmehr klemmt Ihr Euch (wo's der Film verlangt) hinter das Steuer verschiedenster Vehikel und vollführt waghalsige

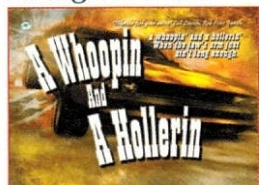


Schick: Euer virtuelles Abbild erklärt einem Kamerateam den nächsten Stunt.

Fahrzeugstunts – streng nach den Anweisungen des Regisseurs. Wer vor den eigentlichen Einsätzen noch ein bisschen Übung braucht, darf sich in diversen Trainingsmissionen verlustieren: Slalom fahren, rückwärts und vorwärts einparken sowie quietschende 180°-Dre-

Und Action!

Bilder sagen manchmal mehr als tausend Worte und deshalb präsentieren wir Euch einen kompletten Stunt von der Vorbereitung bis zum glorreichen Abschluss.



1. A Whoopin' and a Hollerin': Der Filmtitel steht bereits test.



2. Gefilmt wird in Louisiana am Rande eines Highways



3. Noch zeigt sich Euer virtuelles Abbild zuversichtlich



4. Die letzten Aufbauarbeiten sind endlich beendet



5. Die Klappe fällt, der Stunt beginnt.



6. Ihr rast mit hoher Geschwindigkeit über einen Feldweg



13. Der erste Checkpoint liegt direkt in Front



14. Durchbrecht die Schranken des Bahnübergangs



15. Haltet Euch nahe der Explosion



16. Durchbrecht den Zaun zu einem Privatanwesen

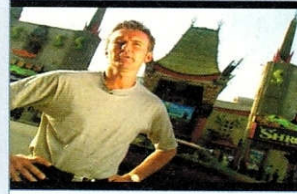


17. Nutzt die Rampe, um einen Pool zu überspringen.



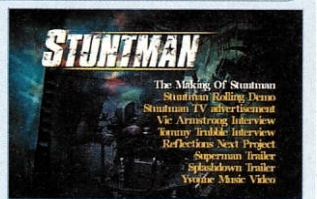
18. Endlich: Der zweite Checkpoint!

Mehr als nur ein Spiel

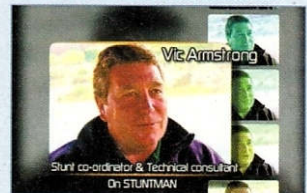


Reflections-Kreativchef Martin Edmondson (links im Bild) kommentiert das mehrminütige 'Making of' von "Stuntman"

UNTER DEM MENÜPUNKT 'DVD Extras' verbergen sich auf der "Stuntman"-Disc interessante Goodies: Neben zwei Spiele-Trailern und einem selbstlaufenden Demo findet Ihr auf der Scheibe zwei Interviews mit berühmten Stuntmen – Vic Armstrong (arbeitete u.a. als Double in diversen Bond-Filmen) und Tommy Trubble (berühmt für spektakuläre Auto-Sprünge) äußern sich zu ihren Karrieren und dem Leben als Stuntman.



'Making of', Interviews, Trailer: "Stuntman" ist vollgestopft mit Extras.



Stand den Entwicklern hilfreich zur Seite: Stuntman-Legende Vic Armstrong.

DARÜBER HINAUS erhaltet Ihr in einem umfangreichen 'Making of' Einblicke in die Entstehung von "Stuntman". Unter dem geheimnisvollen Menüpunkt 'Reflections Next Project' verbirgt sich schließlich ein kurzer Teaser zu dem heißersehten Renner "Driver 3". Doch außer einigen Impressionen von den Schauplätzen (u.a. Miami und Istanbul) und dem vagen Erscheinungsdatum 2003 gibt's nichts Interessantes zu sehen – schade!



Nicht mehr als ein Appetithappen: Von "Driver 3" bekommt Ihr einen vagen Eindruck – mehr als Landschaftsbilder gibt's aber nicht zu sehen.



TC:00:12:01



TC:00:05:50

Das Meisterstück für alle angehenden Stuntmen: Der spektakuläre Kanonen-Sprung...



TC:00:09:40



...verlangt präzises Steuern und hohe Geschwindigkeit. Nach dem Schuss aus der Röhre müsst Ihr das oberste Auto eines Fahrzeugstapels rammen (links).

hungen gehören beispielsweise zum (nach und nach freispielbaren) Aufwärmprogramm.

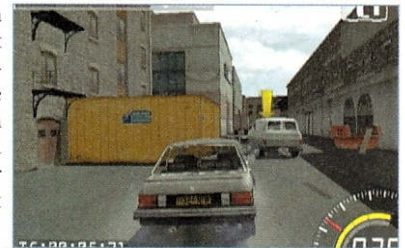
Der erste Auftrag

Zu Beginn Eurer Karriere verschlägt es Euch nach London in die Docklands. Hier macht Ihr Euch mit dem Fahrzeughandling und den Regieanweisungen vertraut. Wer bereits "Driver"-Erfahrung

mitbringt, hat beim Steuern der Hubraum-Monster keine Probleme: Gas, Fuß- und Handbremse genügen, um die Vehikel über das Set zu wuchten – das Fahrgefühl ähnelt stark den PSone-Gangster-Episoden.

Doch die Beherrschung Eures Boliden ist nur die halbe Miete. Der Regisseur des Films fordert von Euch nämlich perfektes Timing und spektakuläre Manöver.

Damit Ihr nach dem Fallen der Klappe wisst, was zu tun ist, steht Ihr in ständigem Funkkontakt mit dem Filmemacher: "Bleib näher an dem Fahrzeug dran!", "Jetzt mitten durch die brennende Scheune!", "Über die Schanze und links am zweiten Pool vorbei!" und "Versenk' den Transporter im Hafenbecken!" schallt es aus dem Kopfhörer. Für weitere Orientierung in den oftmals stark verwinkelten Drehorten sor-



Immer in Sichtweite bleiben: Verliert Ihr den Transporter aus den Augen, bricht der Regisseur die Szene ab.



7. Vor einer Polizeisperre durchbrecht Ihr einen Holzzaun



8. Den Hügel hoch und im Sprung den Schornstein abrasiert



9. Mit Vollgas auf einen Bahnübergang zurasen...



10. ...und mit einem Satz durch das Güterzugduo springen.



11. Weiter zu einer brennenden Hütte und mitten hindurch



12. Erneut durch einen fahrenden Güterzug



19. Vorbei an der explodierenden Tankstelle...



20. ...und weiter durch einen Eingangsbereich eines Gebäudes.



21. Mit Vollgas unter einstürzenden Schornsteinen hindurch



22. Das große Finale auf einer eingestürzten Brücke ist nahe



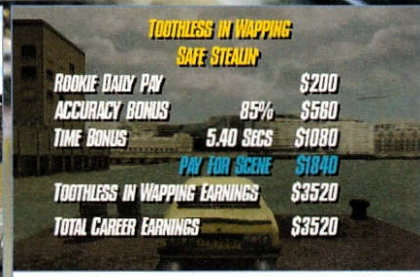
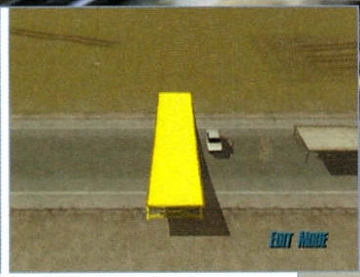
23. Zündet das Nitro und segelt über den Abgrund...



24. ...bis Ihr schließlich auf dem anderen Brückenteil landet.



Unter dem Menüpunkt 'Training Games' dürft Ihr Euch beim Slalomfahren und Einparken an das Handling der Boliden gewöhnen



In der 'Stunt Arena' platziert Ihr Eure erspielten Hilfsmittel wie Schanzen oder Schrottautos und choreographiert eine eigene Stunt-Show

Nach einem gelungenen Drehtag klingelt's in Eurer virtuellen Kasse

gen unterschiedliche Icons. Gerade Pfeile markieren zu verfolgende Vehikel oder wichtige Durchfahrten, 'Explosions'-Wolken signalisieren zu zerstörende Hindernisse, Schanzensymbole weisen Euch auf Sprünge hin und zwei parallele Stangen mit einem Timer in der Mitte stehen für einen zu passierenden Checkpoint. Klingt nicht weiter kompliziert, oder?

Harte Arbeit

Doch der Ablauf am Set ist alles andere als ein Kinderspiel. Bereits die ersten Missionen sorgten bei uns für leichte Wutausbrüche. Sobald Ihr nämlich von der vorgegebenen Route zu weit abweicht, etwas zu langsam unterwegs seid

oder im dichten Gegenverkehr hängen bleibt, kommt die unerbittliche Regieanweisung "Aus! Das Ganze nochmal von vorne!".

Im Klartext bedeutet das: Ihr müsst in einigen Drehabschnitten knapp zwei Minuten ohne den geringsten Fehler durch die 3D-Kulissen brettern.



Knisternde Atmosphäre: Vor dem Drehbeginn dürft Ihr einige Schwenks über das Filmgelände bewundern.

Auf Antrieb werdet Ihr wohl keinen einzigen Level schaffen, da eine einleitende Sequenz mit der Vorstellung der Wegführung und der zu absolvierenden Stunts fehlt – hier hilft nur Probieren und auswendig lernen!

Trotz dieses Mankos (das bis zur Veröffentlichung Ende des Jahres behoben werden könnte) hat uns "Stuntman" rie-

sigen Spaß gemacht: Die Missionen sind spannend inszeniert, die Steuerung ist tadellos und die Motivation auf höchstem Niveau. Trotz einiger Frusterlebnisse könnt Ihr Euch vom Pad nicht lösen, der typische 'Nur noch eine Runde'-Effekt stellt sich von Beginn an ein. Hoffen wir, dass es Ende 2002 nicht wieder zu einer Terminverschiebung kommt! os

"Die PS2 ist eine sehr komplexe Maschine."

Wir sprachen mit Martin Edmondson, Kreativchef von Reflections, über sein neuestes Werk.

? Welche Probleme hattet Ihr mit der PS2-Hardware?

MARTIN: Der geringe Arbeitsspeicher bereitete uns Sorgen, vor allem weil wir sehr große Levels und viele Texturen verwenden. Alles in allem ist die PS2 eine sehr komplexe Maschine, es dauert einige Zeit, bis man gute Ergebnisse erzielt.

? Was denkst Du über die anderen Konsolen?

MARTIN: Hätten wir "Stuntman" für die Xbox entwickelt, wären wir schon lange fertig. Die Microsoft-Konsole ist wesentlich simpler zu programmieren, aber letztlich haben wir auch auf der PS2 das Ergebnis erzielt, das wir haben wollten – "Stuntman" ist übrigens zurzeit noch exklusiv für die Sony-Hardware.

? Habt Ihr eigene Grafikk Routinen für "Stuntman" verwendet oder eine Engine lizenziert?

MARTIN: Wir haben extra eine neue Engine entwickelt: Sie unterstützt Anti-Aliasing, Mip-Mapping, Spiegelungen und Echtzeitschatten. Auf letztere sind wir

besonders stolz, da jedes Objekt Schatten sowohl auf sich selbst als auch auf die Umgebung wirft. Schaut man sich "Wreckless" auf der Xbox an, stellt man fest, dass leider nur die Autos schöne Schatten werfen – bei "Stuntman" sehen auch die Schatten des Level-Interieurs gut aus. Das andere herausragende optische Feature ist die 'Mehrschichtigkeit' einzelner Objekte: Bei Unfällen fallen Teile der Karosserie ab und geben den Blick auf die Innereien der Autos frei.

? Ist die Fahrphysik Simulationsorientiert oder Arcade-lastig?

MARTIN: Das war einer der kniffligsten Aspekte im Spiel – es hat ganze zwei Jahre gedauert, die Steuerung realistisch aber dennoch nicht zu komplex zu gestalten. Es fühlt sich nun ähnlich an wie bei den "Driver"-Titeln.

? Welche Spiele zockst Du privat?

MARTIN: Meist versuche ich mich an Rennspielen – teilweise zum Spaß oder um zu sehen, was die Konkurrenz so macht.

STUNTMAN

GENRE **RENNSPIEL**

HERSTELLER **INFOGRAMES**

D-RELEASE **4. QUARTAL**

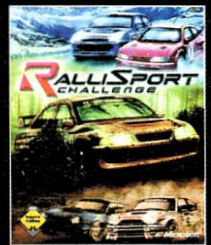
Für Zocker mit Nerven aus Stahl: Schlüpft in die Rolle eines Stuntman und vollführt in sechs Action-Filmen waghalsige Stunts mit coolen Vehikeln – nur der überzogene Schwierigkeitsgrad mindert den glänzenden Eindruck.



PUNKTEN, WO'S NUR GEHT.

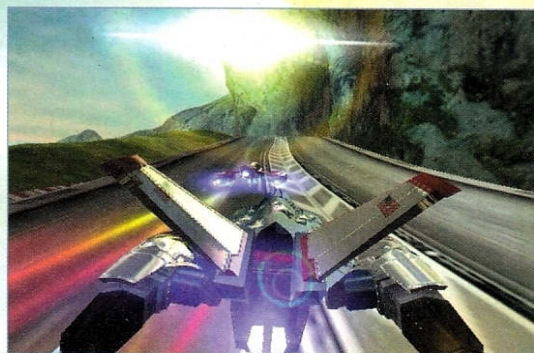
Behältst du die Nerven hinterm Lenkrad? Schnee, Regen, Matsch und Wüste lassen dich schnell herausfinden, aus welchem Holz du geschnitzt bist. Die über 45 halsbrecherischen Routen in einem der 29 frisierten Rallyewagen prüfen dich auf Herz und Nieren. Schaffst du es auch auf Glatteis? Handbremsen kurz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

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



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

Die nächste Generation



Blendende Aussicht: Lichteffekte wie der populäre 'Lens Flare' dürfen natürlich bei "Quantum Redshift" nicht fehlen.

Wenn Microsoft zur Präsentation kommender Xbox-Titel lädt, darf MAN!AC nicht fehlen: Erfahrt die ersten Details über "Quantum Redshift" und zwei weitere Kandidaten fürs Weihnachtsfest.

Keine Konsole, die etwas auf sich hält, kommt ohne futuristischen Raser aus: Während "Wipeout Fusion" auf der PS2 die Erwartungen nicht ganz erfüllen konnte, existiert von "F-Zero" für den Gamecube bislang nur die Vorankündigung. Weiter ist da schon der Genrevertreter für die Xbox gediehen: Bei "Quantum Redshift" wird Tempo wirklich groß geschrieben. "Wipeout"-Veteranen dürfen sich freuen: Zwar ist der Entwickler Mucky Foot ("Urban Chaos") nicht besonders bekannt, dahinter verbergen sich aber u.a. einige Ex-Psygnosis-Kräfte, die für die ersten zwei Teile der Raserei verantwortlich zeichneten. Erwartungsgemäß schneidet sich "Quantum Redshift" eine dicke Scheibe vom Vorbild ab, ohne



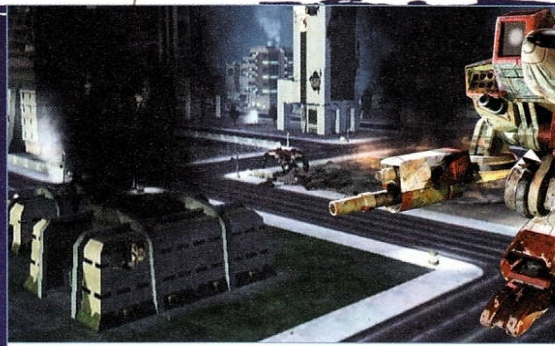
Feuer und Wasser: Während vor Euch ein unliebsamer Konkurrent in Flammen aufgeht, genießt Ihr die schicken Regeneffekte auf der Kameralinse.

allerdings ein bloßer Abklatsch zu sein: So wurde die rasante Tempooorgie geschickt mit Anleihen vom "Star Wars Racer" wie z.B. den etwas weitläufigeren Pisten veredelt und zudem kräftig mit frischen Ideen aufpoliert.

Ihr saust mit Euren Schwebegleitern nämlich nicht wie sonst üblich lediglich auf Sieg- und Punktejagd durch die acht globalen Szenarien, sondern durchlebt je nach gewählter Hauptfigur eine andere Story mitsamt Zwischensequenzen –

HEAVY METAL

Schwere Geschütze fährt der Xbox-Ableger von FASAs 'Battletech'-Universum auf: Anders als die eher strategielastigen "Mech Warrior"-Episoden für den PC geht es bei "Mech Assault" spürbar actionhaltiger zur Sache. Statt der Cockpit-Perspektive verfolgt hier eine hinter dem Kampfroboter schwebende Kamera das Geschehen und fängt so die Schlachten eindrucksvoll ein. In rund 20 Missionen stapft Ihr mit einem Dutzend originaler FASA-Mechs durch Wüsten, Dschungel und Großstädte, um ohne Rücksicht auf Verluste Eure Aufträge zu erfüllen. Obwohl durchaus taktisches Vorgehen gefragt ist, liegt der Schwerpunkt auf krachigen Gefechten: Eure waf-



Wo Euer Mech hinlangt, bleibt nicht mehr viel übrig: Hier bewundert Ihr die Überreste einer zerstörten Stadt.

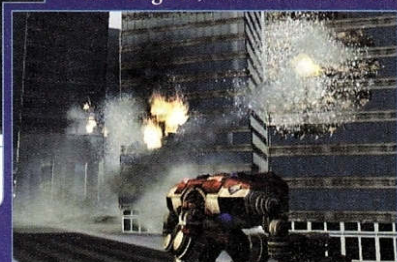
fenstarrende Kampfmaschine nimmt es mit Horden von feindlichen Panzern und Mechs auf – letztere können sogar gekapert werden, wenn der besiegte Pilot sich nicht gerade vorher in die Luft sprengt. Besonders beeindruckend im bleihaltigen Geschehen ist die Tatsache, dass Eure Geschosse nicht nur die Gegner, sondern auch die

Landschaft demolieren: Sämtliche Bauwerke lassen sich durch Beschuss zerstören, gerade von Städten bleibt nach einer Mission nicht mehr viel übrig. Neben dieser Liebe zum kleinen Detail haben die Entwickler aber auch Großes vor: "Mech Assault" soll als einer der ersten Xbox-Titel via

Internet spielbar sein und Massenschlachten mit acht Teilnehmern erlauben – wenn alles klappt, duelliert Ihr Euch also schon zum frohen Fest mit Mech-Liebhabern rund um den Erdball.



Große Wummen, große Zerstörung: Splitternde Glasscheiben und Staubwolken lassen Eure Abrissaktionen spektakulär aussehen.



MECH ASSAULT

GENRE ACTION

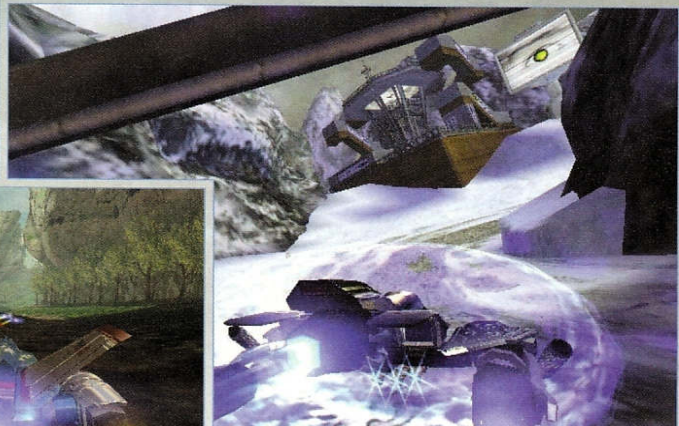
HERSTELLER MICROSOFT

D-RELEASE 4. QUARTAL

Alleine gegen eine Armee: Macht Euch mit mechanischen Kampfrobotern und einem Arsenal dicker Wummen auf den Weg durch 20 actionlastige Missionen: Fette Ballereien und Internet-Anbindung versprechen Langzeitmotivation.



Viel Platz: Die Kurse sind häufig sehr weiträumig angelegt, verwirrende Abschnitte wie bei "Wipeout Fusion" wurden aber vermieden.



Ob Wald oder (Eis-)Wüste, Zukunftsraser finden abwechslungsreiche Szenarien vor.

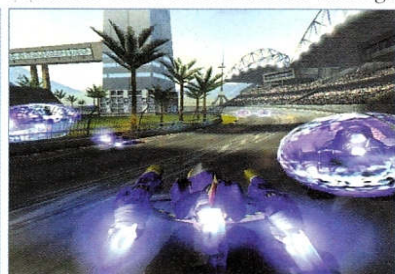
besonders wichtig ist dabei der Erzrivale, mit dem Ihr Euch später auseinandersetzen müsst. Dieser Konkurrent ist nämlich nicht auf einen Sieg scharf, sondern legt mehr Wert darauf, Euch das Leben so schwer wie möglich zu machen und gibt erst klein bei, wenn Ihr ihn beim krönenden Finale im Duell bezwingt.

Zu Beginn steigt Ihr in der niedrigsten Tempoklasse ein und arbeitet Euch lang-

sam nach vorne. Insgesamt stehen fünf Kategorien parat, wobei Euch vor allem in den höheren bei Vollgas Hören (der holländische Szene-DJ Junkie XL sorgt für passende Musikedition) und Sehen vergeht. Je schneller Ihr unterwegs seid, desto eher lassen sich spektakuläre Abkürzungen in den acht Szenarien nützen und vorher unerreichbare Abschnitte befahren. Nicht fehlen dürfen zünftige

Wettereffekte und Explosionen, die Ihr mit Eurem reichhaltigen Waffenarsenal auslöst: Während des Rennens sammelt Ihr frische Energie auf, um damit die für jeden Gleiter unterschiedlichen Wummern zu aktivieren.

Die uns vorgeführte "Quantum Redshift"-Fassung machte bereits einen starken Eindruck – Rennspielfans dürfen sich auf ein flottes Weihnachten freuen. *us*



Gerangel um die Plätze: Bei jedem Rennen wollen euch fünf Computergegner den Sieg streitig machen.

QUANTUM REDSHIFT



GENRE **RENNSPIEL**

HERSTELLER **MICROSOFT**

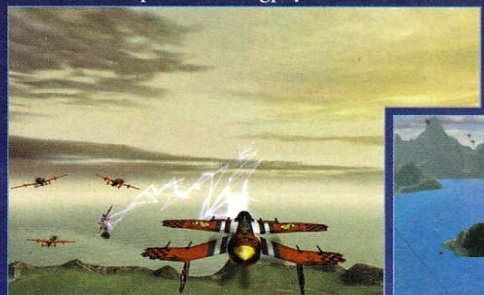
D-RELEASE **4. QUARTAL**



Konkurrenz für "Wipeout": Die pfeilschnelle Xbox-Raserei gefällt mit flotter und detailreicher Grafik sowie gelungenem Kursdesign und einer Handvoll frischer und motivierender Ideen. Eine Belebung für das Rennspielgenre.

HERREN DER LÜFTE

Der Titel "Crimson Skies" mag passionierten Spielern bekannt vorkommen: Tatsächlich liegen die Wurzeln der Luftschlacht beim gleichnamigen Windows-Produkt, doch lasst Euch davon nicht abschrecken – die Xbox-Fassung mit dem Untertitel "High Road to Revenge" wurde komplett neu und konsolenspezifisch entwickelt und hat mit dem Vorbild nur wenig gemeinsam. In einem Amerika, das stilistisch an die 30er-Jahre angelehnt ist, aber über modernere Technologie verfügt, schwingt Ihr Euch hinter den Steuerknüppel wendiger Propellermaschinen und duelliert Euch mit feindlichen Fliegerassen. Statt Euch mit komplizierter Flugphysik zu nerven, wur-



Den Fliegern rückt Ihr mit Extrawaffen auf die Pelle (oben), Schiffe dagegen sollten zerbombt werden.

de mehr Wert auf handliche und einsteigerfreundliche Kontrolle gelegt, damit Ihr Euch ganz auf die populären 'Dogfights', also den Kampf Flugzeug gegen Flugzeug konzentrieren könnt. Um die Kontrahenten effektiver zu piesacken, sammelt Ihr Extrawaffen wie Streuschüsse und neckische Elektroschocks ein. Für Abwechslung ist bei den Missionen gesorgt: Dabei müsst Ihr Euch nicht nur mit feindlichen Fliegerstaffeln auseinandersetzen, sondern sollt gelegentlich auch Geleitschutz spielen oder müsst geschickt durch enge Schluchten navigieren. Gesellige Luftküsse freuen sich über actionreiche Splitscreen-Einsätze für bis zu vier Piloten



Keine Zeit für Romantik: Auch dieses beschauliche Küstenstädtchen ist Schauplatz heißer Luftkämpfe.

gleichzeitig. Wer Spaß an unkomplizierter und unterhaltsamer Fliegeraction hat, merkt sich "Crimson Skies" schon mal vor.

CRIMSON SKIES



GENRE **FLUG-ACTION**

HERSTELLER **MICROSOFT**

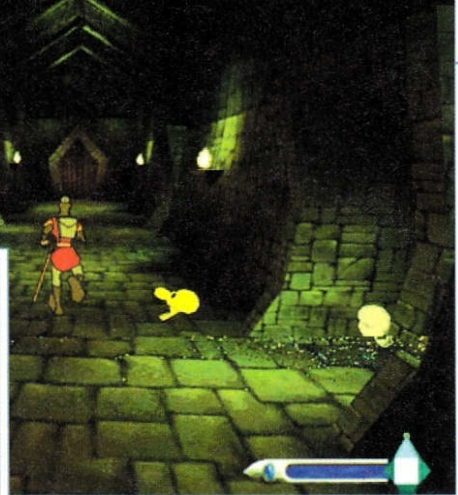
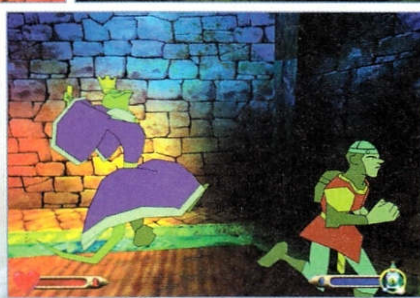
D-RELEASE **4. QUARTAL**



Über den Wolken geht es rund: Unkomplizierte Luftkampfballerei mit Schwerpunkt auf spannenden Dogfights und ausgefeilten Aufträgen – nicht zuletzt dank originellem Utopie-Szenario interessant.



Das gab's früher nicht: Erst bei der "3D"-Neuauflage könnt Ihr große Räume wie diesen hier frei erkunden.



Nur nicht müde werden: Egal ob Echsenkönig (links) oder Geister – Bösewichte lauern Euch überall auf.

Zeichentrick-Zauber

Laser-Disc-Ritter Dirk the Daring feiert mit "Dragon's Lair 3D" nach 20 Jahren ein Comeback auf PS2 und Gamecube.

Filmreife Optik in Spielen gibt es nicht erst seit jüngster Zeit: Bereits 1983 durften sich Spielhallenbesucher an brillanten Zeichentrickgrafiken erfreuen – der Laser-Disc als neuem Wundermedium sei Dank. Zwar wurde dabei

die Spieltiefe kräftig eingeschränkt und auf simple Reaktionstests reduziert, aber dem blendenden Eindruck tat das keinen Abbruch. Die bekanntesten Titel entstanden in Zusammenarbeit mit dem Animationsveteranen Don Bluth (ehemals bei Disney tätig und danach u.a. Schöpfer der "In einem Land vor unserer Zeit"-Filme sowie "Titan A.E."): Das SciFi-Epos "Space Ace" und insbesondere das fantasylastige Schlosserhutz-Duo "Dragon's Lair" und "Dragon's Lair 2: Time Warp". Die Abenteuer vom Ritter Dirk the Daring sollen nun rund 20 Jahre später dank den Dragonstone Studios auf den Next-Generation-Konsolen PS2 und Gamecube für Furore sorgen. Am Grundgerüst eines aufgemotzten Geschick-



Ob diese Brücke stabil bleibt? Auch wenn keine Feinde anwesend sind, bleibt Aufmerksamkeit Euer wichtigster Trumpf.

lichkeitstests wird dabei nur wenig gerüttelt, dennoch ist der spielerische Gehalt höher: Statt Euren Helden durch ein einsames Richtungskommando zu einer Aktion zu animieren, führt Ihr Dirk zeitgemäß völlig frei durch die rund 200 Räume: Dort warten Drachen, Tentakel und andere Monster ebenso auf Euch wie Knocheleien und die Suche nach dem richtigen Weg. Auch der optische Charme der Vorlage soll bewahrt werden: Statt detailversessener Rendekulisen dominieren zeichentrickartige Bauten, Held Dirk und seine Feinde gewinnen dagegen dank neumodischer Cel-Shading-Technik an Profil. Ob "Dragon's Lair 3D" dem Ruf des Originals gerecht wird, erfahren neugierige Ritter allerdings erst im kommenden Herbst. us



Wohin des Weges? Während Dirk den grimmigen Kämpfer mimt, wartet Prinzessin Daphne im Hintergrund auf ihre erneute Rettung.



Spiel das Original

BESITZER EINER PS2 oder auch eines gewöhnlichen DVD-Players haben die kostengünstige Möglichkeit, die drei Laser-Disc-Originale in ihrer ganzen Glorie zu erleben: Sowohl die beiden "Dragon's Lair"-Teile als auch das spielerisch nahezu identische, dank SciFi-Kulisse und humorigem Nachwuchshelden durchaus unterhaltsame "Space Ace" wurden vor einiger Zeit als DVD für jeweils ca. 15 Euro veröffentlicht (Interessenten setzen am besten den Fachhändler ihres Vertrauens darauf an).

Da die Automaten seinerzeit lediglich die vier Grundrichtungen und einen Knopf abfragten, lässt sich die Steuerung nämlich wunderbar auch auf eine Fernbedienung umsetzen – das Spielerlebnis ist somit einwandfrei reproduzierbar, denn die kurzen Ladepausen bei Szenenwechseln gab es vor 20 Jahren auch schon. Lediglich die zufällige Reihenfolge der einzelnen Sequenzen musste aus DVD-technischen Gründen einem vorgegebenen Weg weichen, doch das tut dem Spaß keinen Abbruch.



Dirk bekommt bei "Dragon's Lair" eins auf die Nuss.



Weg mit Euch: Cartoon-Aliens greifen in "Space Ace" an.

DRAGON'S LAIR 3D

GENRE **GESCHICKLICHKEIT**

HERSTELLER **ENCORE/THQ**

D-RELEASE **4. QUARTAL**

Ein Veteran der Laser-Disc-Ära wagt den Sprung in die Gegenwart: Erlebt mit Ritter Dirk spannende und spaßige Cartoon-Abenteuer im Zauberschloss – erstmals in echtem 3D.

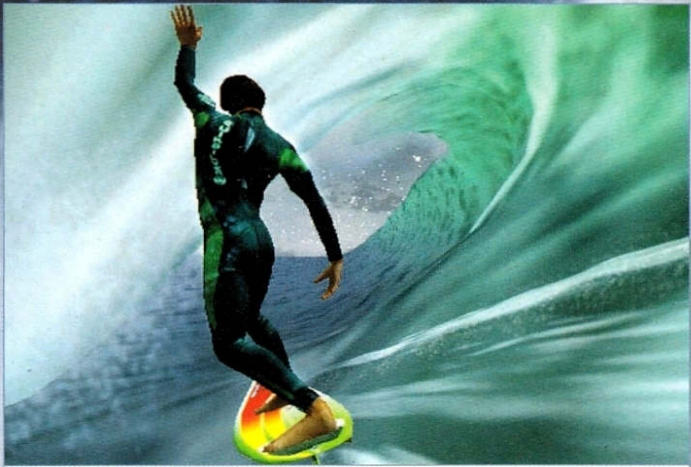


Ultimate Racing Technology

RACING HAS EVOLVED
WE'VE BEEN WAITING FOR TECHNOLOGY TO CATCH UP



MotoGP™ and © 2002 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.



Endlich ein Surftitel, der richtig viel spielerischen Gehalt bietet: "Kelly Slater's Pro Surfer" entführt Euch sogar in ein Resort in der Antarktis.

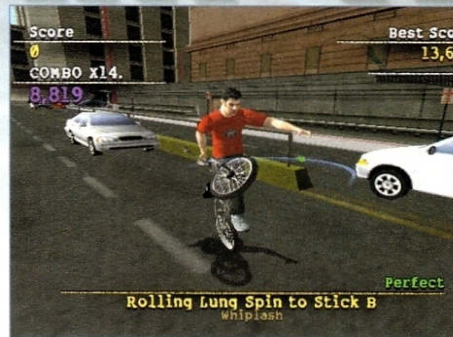


Weiter im Trend

ACTIVISION Die kalifornischen Branchenveteranen setzen auch 2002 auf Brettssport und Lizenzen: Wir haben vor Ort Activisions Plan-spiele unter die Lupe genommen.



Was wäre wohl aus Activision geworden, wenn es nicht den Überraschungshit "Tony Hawk's Pro Skater" gegeben hätte? Gut, als Publisher der berühmt-berüchtigten Ego-Shooter von id Soft sind die Amerikaner zumindest im PC-Bereich dick mit Bestsellern vertreten, auf Konsolenseite sähe es jedoch recht trübe aus. Gemäß dem Motto 'Ändere nie ein funktionierendes Spielkon-



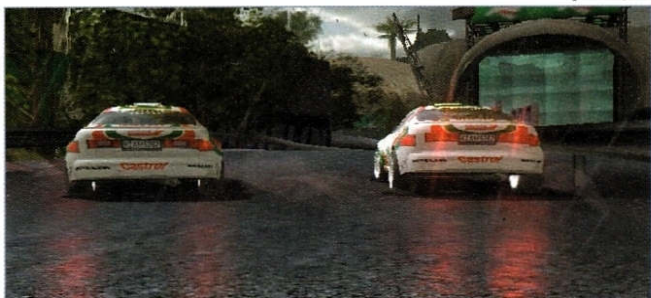
Auf Heimkonsolen geht's mit "Mat Hoffman" quer durch die USA. Bei der GBA-Version gibt's keine Iso-Optik mehr.

zept' bleibt Activision auch im Jahr 2002 dem Trendsport (und natürlich dem selbst inthronisierten Skater-Gott) treu und überschwemmt weiter alle verfügbaren Plattformen mit Brett-Spielen. Und auch bei den weiteren Produkten für dieses und das beginnende nächste Jahr gibt man sich konservativ: Lizenzen sind ein dickes Thema für die Activision-Oberen – in Folge werden allerlei Marvel- und aktuelle Kinofilm-Charaktere versofet.

Tony, zum Vierten

Der hauseigene Entwickler Neversoft schlägt ein weiteres Mal zu: **Tony Hawk's Pro Skater 4** wird auf PS2,

Xbox und Gamecube erscheinen – bei Activision durften wir schon mal einen großen Stadtpark-Level auf ersteren beiden Konsolen bewundern (allerdings wollte Activision noch keine Bildschirmfotos dazu liefern). Fortschritte macht das Skater-Epos aber nicht nur bei der beeindruckenden Weite der Areale, auch die Zielsetzung wurde etwas umgemodelt. Zwar gibt's immer noch jede Menge Aufgaben zu erfüllen, allerdings geschieht dies nun ohne Zeitdruck. Frei skatet Ihr durch die Gegend und guckt Euch die Besonderheiten des Levels an, erst wenn Ihr Euch einen Auftrag bei markierten Passanten holt, wird's stres-



Gar nicht mal schlecht: "Race of Champions" bietet hübsche Rallye-Kost auf PS2 und Xbox.

Spiele für die Zielgruppe

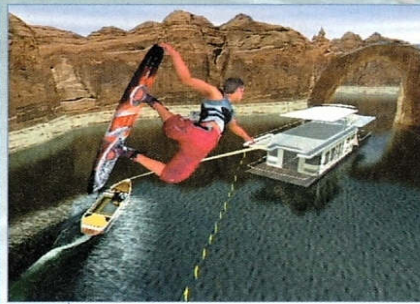
MHR ALS ANDERE PUBLISHER verfolgt Activision bei der Produktpolitik die Bildung von Marken und das Zurechtschneiden der Spiele auf eine bestimmte Zielgruppe. Mit Erfolg: Neben Electronic Arts ist Activision der einzige unabhängige US-Publisher, der im vergangenen Fiskaljahr weltweit mehr als 500 Millionen Dollar umgesetzt hat – für das Finanzjahr 2002 (das am 31. März endete) erwartet man in der Gesamtbilanz um die 765 Millionen Dollar Umsatz. Wichtigstes Standbein für Activision ist ohne Zweifel der **Action Sports**-Bereich: Im Genre der Trenddisziplinen hält man momentan 63% Marktanteil – unter dem 2001 eingeführten O2-Label tummeln sich unzählige Sportarten und deren wichtigste reale Vertreter. Ebenfalls nicht zu verachten ist

(vor allem dank "Spider-Man") Activisions **Superhelden**-Sparte: Peter Parker, die X-Men und Blade zeichnen für 59% des in den USA enorm wichtigen Marktes verantwortlich. In die Hose gegangen ist dagegen die Penetration des **Rennspiel**-Genres durch die Kalifornier, bislang zumindest. Denn nach der PS2-Krücke "Super Car Street Challenge" erlangte man mit "Wreckless" für die Xbox zumindest einen Achtungserfolg, und das kommende "Race of Champions" hat das Potenzial, sich im umkämpften Markt eine gute Position zu sichern. Der Rest der Titel wird in die zwei Bereiche **Mass Market** und **Enthusiast Games** eingeteilt: Ersteren speisen die Umsetzungen von Kinofilmen und TV-Serien (Star Trek auf PC), als ein Spiel für Enthusiasten sieht Activision z.B. "Tenchu 3".

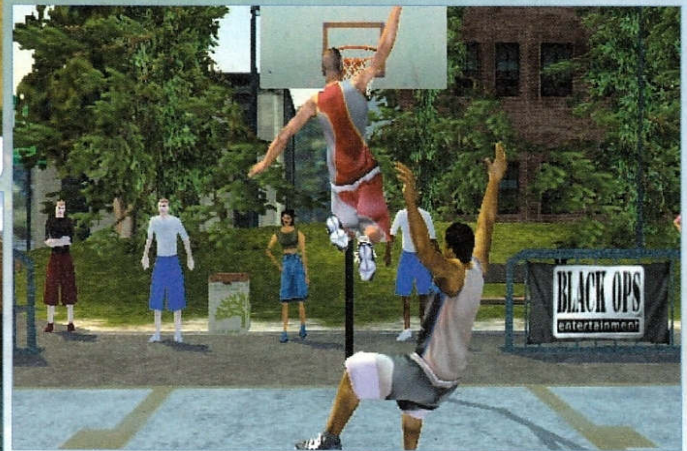




"Street Hoops" lässt Euch halbwegs realistisch Straßen-Basketball spielen. Gewonnenes Geld wird verwettet oder in Klamotten und Goldkettchen angelegt.



Und noch 'ne Trendsportart: Bei "Shaun Murray" grindet Ihr über Relings und springt über Wellen.



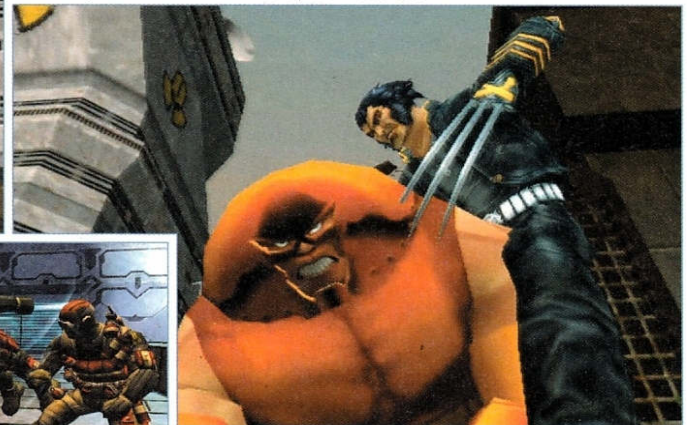
sig: So tickt die Uhr beim Abfahren eines Kurses oder Ihr müsst zehn Gaps über bunten Parade-Wagen springen, ohne auf die Nase zu fliegen. Erreichte Ziele verschaffen Euch nicht nur Geld, das Ihr in gewohnter Weise investiert, sondern auch 'Goal Points', mit denen Ihr weitere Levels freischaltet. Schlagt Ihr den Highscore eines Pros, bekommt Ihr zudem dessen Sondertricks und dürft spezielle Rampen zuschalten. Auch an ein paar Minispiele haben die Entwickler gedacht: Auf einem Tennisplatz dürft Ihr z.B. den Filzball mit Eurem Board übers Netz schmettern. Unterschiede zwischen der

PS2- und Xbox-Variante sind so gut wie nicht vorhanden: Wie Acclaim, EA & Co. hält es auch Activision nicht für nötig, Multiplattform-Titel an die jeweiligen Spezialfeatures der Konsolen anzupassen.

Alles, was cool ist

Trotz Einschließen auf das immerselbe Spielprinzip bieten die kommenden Trendsport-Titel **Mat Hoffman's Pro BMX 2**, **Kelly Slater's Pro Surfer** sowie **Shaun Murray's Pro Wakeboarder** doch einige Überraschungen bzw. sogar Innovationen. So folgt Ihr bei der BMX-Radelei dem smarten Mat und neun

seiner Profi-Kollegen auf einer Roadshow quer durch die USA – über 90 Minuten des Original-Events dürft Ihr Euch erspielen. Für Beschäftigungsfutter abseits üblicher Aufgaben ist gesorgt: Audio-Tracks werden erst durch Finden von CDs verfügbar, über hundert Flatline-Tricks stehen zur Verfügung, und dank nicht-linearer Struktur des Spiels müsst Ihr Euch nicht stundenlang mit der Erfüllung aller Levelziele in einem Areal quälen. Bei "Shaun Murray" ist das Move-Repertoire logischerweise eingeschränkt: Von einem Boot lasst Ihr Euch durch insgesamt elf Szenarien ziehen, mit dem Wakeboard unter den Füßen wird hauptsächlich über schmale Stangen und Balken grindet, Rampen und Bootswellen schleudern Euch zu spektakulären Tricks hoch. Witzig sind die Multiplayer-Modi: So dürfen zwei Spieler Aufgabenteilung betreiben (einer 'wakeboardet', der andere



Wolverine fährt die Klauen aus: Hier geht's Endgegner Juggernaut an die Gurgel.



Für etliche Titel engagiert Activision Entwickler aus Großbritannien. "Wolverine's Revenge" wird z.B. vom Schotten-Team Genepool programmiert.



Filmumsetzung: Steven Spielbergs "Minority Report" wird zum Action-Adventure bzw. in GBA-Form zum Ballerspiel.

Acti-Visionen 2002

| TITEL | ENTWICKLER | GENRE | PLATTFORM | TERMIN |
|---------------------------------|--|---------------------|---------------------|------------|
| TONY HAWK'S PRO SKATER 4 | Neversoft | Trendsport | PS2, Xbox, NGC, GBA | 4. Quartal |
| MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2 | Rainbow Studios | Trendsport | PS2, Xbox, GBA | Juli |
| KELLY SLATER'S PRO SURFER | Treyarch | Trendsport | PS2, Xbox, NGC, GBA | September |
| SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER | Shaba Games | Trendsport | PS2, Xbox, NGC, GBA | 4. Quartal |
| X-MEN: NEXT DIMENSION | Paradox Development, Exakt Entertainment (NGC) | Beat'em-Up | PS2, Xbox, NGC | n.b. |
| X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE | Warthog/Genepool | 3D-Action-Adventure | PS2, Xbox, NGC, GBA | Mai 2003 |
| BLADE 2 | Mucky Foot | 3D-Action-Adventure | PS2, Xbox | September |
| WRECKLESS | Stealth Studios | Rennspiel | PS2 | n.b. |
| RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS | Climax | Rennspiel | PS2, Xbox, NGC | September |
| MINORITY REPORT | Treyarch | 3D-Action-Adventure | PS2, Xbox, NGC, GBA | Oktober |
| TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN | K2 | 3D-Action-Adventure | PS2 | November |
| STREET HOOPS | Black Ops | Sportspiel | PS2, Xbox | August |



Die "X-Men" prügeln jetzt in echtem 3D. Zudem sind die Arenen enorm gewachsen.

lenkt das Boot) oder sich gegenseitig behindern, wenn sie zu zweit an einer Zugmaschine hängen. "Kelly Slater's Pro Surfer" protzt schließlich mit einer wunderschönen Wasseroptik und 27 Levels – selbst die Antarktis dient als (Original-)Schauplatz für die Suche nach der perfekten Welle. Neben einem physikalisch überzeugenden Seegang locken Nachtszenarios, anspruchsvolle Steuerung und das Bild Eures Profis auf dem Cover eines Surfmagazins.

Identifikation mit der eigenen Spielfigur soll auch der Hauptreiz von **Street Hoops** sein: Auf 14 Courts liefert Ihr Euch heiße Straßen-Basketball-Matches, die nicht ganz so ausgeflippt ausfallen wie in EAs "NBA Street", aber trotzdem reichlich übertriebene Action bieten. Eure coolen Jungs verdienen durch Match-

und Wettsiege Geld, das fleißig ausgegeben wird. Klamotten von originalen Ausstattern, teure Tattoos und schwere Goldketten aus dem Pfandleihhaus sammeln Eure Straßensportler wie andere Leute Briefmarken.

Helden à la USA

Mit "Spider-Man" ist das Marvel-Universum auf den Next-Generation-Konsolen noch lange nicht ausgeschöpft. So feiert mit **X-Men Next Dimension** die bekannte Comic-Prügelei Wiederauferstehung – neben echtem 3D und werfbarem Levelinventar unterscheiden sich vor allem die Arenen vom Vorgänger. Wie bei "DoA 3" kickt Ihr Euer Gegenüber durch Fensterfronten oder über Abhänge und prügelt Euch anschließend auf einer neuen Ebene. Während die X-Menschen bereits in wenigen Monaten



Nichts Neues von "Tenchu 3": Activision zeigte das Samurai-Abenteuer nur auf Video.

'Daywalker'. Bis zu 30 Feinde sollen in der Endversion ruckelfrei auf Euch losgehen.

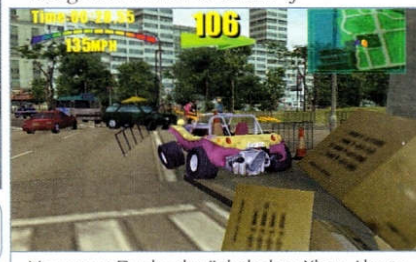
Der Third-Person-Titel, von dem sich die Zockergemeinde am meisten verspricht, wurde leider nur als kurzes Video gezeigt: Die Ninja-Simulation **Tenchu 3**

wird von der PSone gewohnte Schleich- und Schlitz-Kost bieten, neben neuer Story und aufgepeppter Optik scheint sich an dem Titel allerdings nicht viel geändert zu haben.

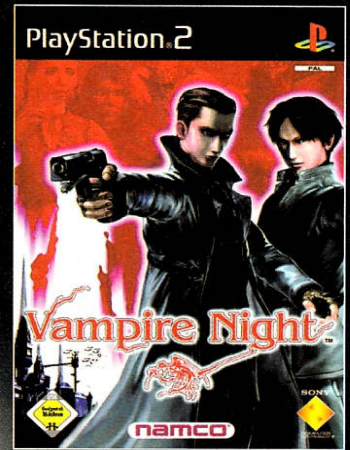
Insgesamt also eine durchwachsene Palette: Was Activision im Trendsport an Größe anbietet, wird vom Rest des Katalogs noch nicht erreicht. sf



Zu brutal für Deutschland: Held Blade mordet sich durch sein zweites Filmabenteuer und Horden von Vampiren.



Na sowas: Dank schwächelndem Xbox-Absatz kommen nun auch PS2-Besitzer in den Genuss von "Wreckless".



Du wirst nicht auf Menschen schießen. Sondern auf jene, die irgendwann einmal Menschen waren. Nimm deine G-con-Pistole und ziele sorgfältig. Entweder du triffst. Oder du wirst einer von ihnen. Die unglaubliche Grafik zeigt dir das Grauen bis ins kleinste Detail. Du wirst süchtig danach sein, sie aufzuspüren und zu vernichten. Spüre die Spannung und erlebe atemberaubende Action. So lange du noch kannst.

Auch mit G-con45 spielbar.



G-con2

Jetzt auch im Bundle mit der G-con2. Hol dir das Arcade-Feeling nach Hause.

PlayStation®2
THE THIRD PLACE

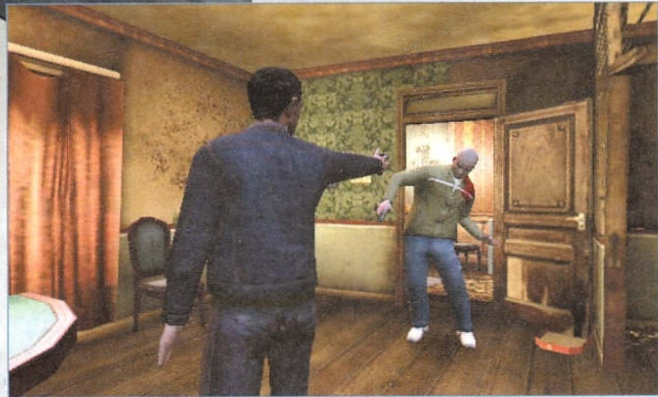
PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com



™ and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Vampire Night™ & © 2000, 2001 NAMCO/SEGA/WOW Entertainment. G-con™ 2 & © 2000 NAMCO LTD. All Rights Reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD.



Im fertigen Spiel sollt Ihr "GTA3"-ähnliche Freiheiten haben, Polizei-Verfolgungsjagden und Massaker inklusive. In der Vorabversion war davon noch nichts zu sehen.



Auf Videospiel-typische Elemente wie Energieanzeigen, Fadenkreuze oder Medi-Paks haben die Entwickler zugunsten des Realismus verzichtet.

Ein Mann sieht rot

Seit über zwei Jahren befindet sich "The Getaway" in der Entwicklung, nun konnten wir Sonys PS2-Thriller Probe spielen.



Wenn Gangster in Rente gehen wollen, ist Ärger vorprogrammiert. Das muss auch Aussteiger Mark Hammond leidvoll erfahren. Um den talentierten Ex-Bankräuber zur Weiterarbeit in Londons Unterwelt zu bewegen, heckt Gangsterboss Charlie Jolson einen grausamen Plan aus: Marks Frau wird im Auftrag des Eastend-Paten kurzerhand niedergemeuchelt, sein kleiner Sohn entführt. Mit dem perfekten Druckmittel in

seiner Gewalt zwingt der skrupellose Jolson den frischgebackenen Witwer rückfällig zu werden.

Asphalt-Anarchist

Seit unserem letzten Bericht zu Team Sohos "The Getaway" in MAN!AC 3/2001 wurde es still um die ambitionierte Gangster-Saga, erst jetzt lud Mutterhaus Sony eine handverlesene Schar Schreiberlinge ins Herz Londons ein, um vor

Am grundlegenden Konzept hat sich in den vergangenen Monaten wenig verändert. Nach wie vor erlebt Ihr die kriminellen Abenteuer Mark Hammonds abwechselnd in halsbrecherischen Autojagden und spannungsgeladener Infiltrations-Action. Ähnlich "GTA3" reicht die Auftragspalette in den Fahrsequenzen von einfachen Botenfahrten über Hochgeschwindigkeitsverfolgungsjagden bis hin zur chaotischen Flucht vor der britischen Ordnungsmacht. Dem Anspruch der Entwickler, ein möglichst realistisches Ganoven-Abenteuer für Erwachsene zu inszenieren, wird besonders während der Autoeinsätze Genüge

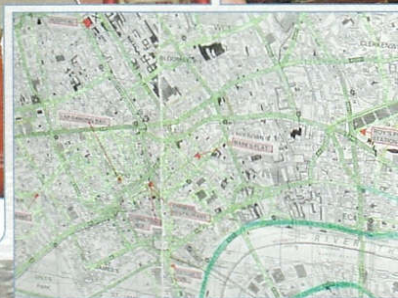
Ort eine fortgeschrittene Version des potenziellen PS2-Highlights anzuzocken.

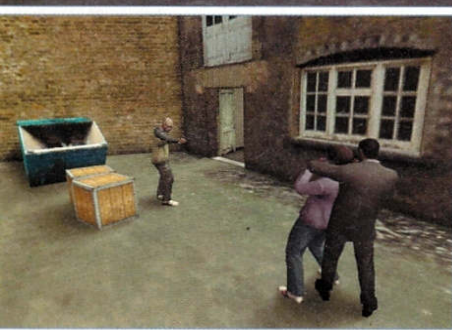


Nichts für schwache Nerven: Geiselnahmen und bleihaltige Schießereien gehören zum blutigen Alltag von "The Getaway".



Im Londoner Hauptquartier von Team Soho hat Sony ein typisch englisches Pub nachgebaut. Links: Aneinander gereiht ergeben die Straßen von "The Getaway" eine Strecke von etwa 110 Kilometern. Alle auf dem Stadtplan grün markierten Routen dürft Ihr im Spiel befahren.





Von solch rüden Aktionen einmal abgesehen erinnern die Third-Person-Einlagen stark an "Headhunter"

Sightseeing auf Gangsterart: Big Ben, Tower Bridge und St. Paul's Cathedral gibt's auch in Digi-London.

schönen Stundenhotels auf oder legt sich an den Hafendocks mit verfeindeten Gangmitgliedern an. Massenschlachten und Infiltrationsaufträge wechseln sich dabei ab. Schleichen, ducken, an Wände drücken und im rechten Moment hervorschnellen, um den Feind voll Blei zu pumpen – auch Hammond verfügt über die übliche Bewegungsfreiheit des Genres. Optisch konnte "The Getaway" schon überzeugen, spielte sich aber insgesamt noch sehr träge. Hoffen wir, dass sich Team Soho genügend Zeit für den Feinschliff nimmt. *cg*



getan. Große Teile des Verkehrsnetzes, von mehrspurigen Hauptstraßen bis hin zu verwinkelten Gassen mit den anliegenden Sehenswürdigkeiten der Metropole wurden detailgetreu in den Rechner übertragen. Mehr als 50 lizenzierte (und natürlich anzueignende) Boliden inklusive individuellem Fahrverhalten drängen sich durch den charakteristischen Linksverkehr der grünen Insel. Ein realistisches Schadensmodell und Environment-Mapping auf allen Karosserien runden das lebensnahe Ambiente ab.

Großstadt-Cowboy

Hat Hammond den Ort des nächsten Einsatzes erreicht, geht es ohne merkbare Ladepausen in klassischer Third-Person-Ansicht an den bleihaltigen Teil von "The Getaway". Wie "Headhunter" Jack Wade schleicht Zwangsgauner Mark Hammond durch scheinbar verlassene Lagerhäuser, mischt die Zuhälter eines



Vollgas: Über 50 lizenzierte Boliden brausen über die digitalen Straßen Londons.

Insel-Hollywood

DASS "THE GETAWAY" NICHT NUR äußerst stilsicher, sondern auch professionell das filmreife Ambiente britischer Gangster-Kultur einfängt, liegt zu einem großen Teil an den Zwischensequenzen. Nicht nur, dass für das ehrgeizige PS2-Projekt eine Gruppe 'echter' Schauspieler engagiert wurde, auch Entwickler untypische Wege. Ein kompliziertes magnetisches System (bislang erfolgte die Übertragung der Bewegungsdaten meist per Licht-Sensoren für jede Person einzeln) macht es möglich, dass mehrere Akteure gleichzeitig ihre Szenen wie bei einer Filmproduktion spielen. Um das magnetische Feld nicht zu stören, müssen dazu sämtliche (Spiel-)Kulissen im passenden Größenverhältnis aus Holz nachgebaut werden. Die Magnet-Anzüge der Schauspieler übertragen nun zeitgleich zum Mimenspiel alle Daten inklusive Mimik und Gestik in den Computer, der die Bewegungen postwendend in das virtuelle Polygon-Szenario einbaut – das Ergebnis lässt sich so praktischerweise gleich kontrollieren.



THE GETAWAY

GENRE ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER SONY TEAM SOHO
D-RELEASE 3. QUARTAL

Harte Gangster-Ballade in der Themse-Metropole: Als Mixtur aus packenden Fahrsequenzen und ballerlastigen Infiltrationseinlagen aus Third-Person-Ansicht dürfte Team Sohohs Langzeitprojekt nicht nur "GTA3"- und "Headhunter"-Fans ansprechen.

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

JAGUAR
ATARI Jaguar
 inkl. Spiel
 -NEU-
 für € 99.90

JAGUAR CD Rom inkl. 4 CDs -NEU- a. A.
 Verschiedene Titel -NEU- ab € 19.90



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>

§ 14 Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen
 (1) Filme sowie Film- und Spielprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, dürfen nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden. Verbotene und verbotensähnliche, die für Tabakwaren oder alkoholische Getränke werben, dürfen für Kinder oder Jugendliche unter sechzehn Jahren nicht freigegeben werden.
 (2) Die oberste Landesbehörde oder eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 kennzeichnet die Filme und die Film- und Spielprogramme mit
 1. Freigegeben ohne Altersbeschränkung,
 2. Freigegeben ab sechs Jahren,
 3. Freigegeben ab zwölf Jahren,
 4. Freigegeben ab sechzehn Jahren,
 5. Keine Jugendfreigabe.

Computerspiele immer perverser
Jetzt ballern sie schon auf Menschen

Kinder als Mörder: Am PC übten sie das Töten



Die freie Hasswirtschaft

Nach den Morden von Erfurt steht das Blut-Business am Pranger: Experten geben der Gewalt in Film und Fernsehen, in Computerspielen und Popmusik Mitschuld an der Verrohung Jugendlicher – doch angesichts der Faszination des Massenpublikums scheinen Verbotpläne chancenlos.

Mörderischer Abgang

Er war ein Einzelgänger, seine Welt bestand aus brutalen Computerspielen, Heavy Metal und Waffen: Am vergangenen Freitag drehte ein Erfurter Ex-Schüler durch, ermordete an seinem alten Gymnasium 16 Menschen und erschoss sich dann selbst.

Videospiele- die Saat der Gewalt?

Das abscheuliche Massaker von Erfurt hat Video- und Computerspiele erneut ins Rampenlicht der öffentlichen Diskussion gerückt. Schlummert womöglich in jedem Zocker eine gewalttätige Bestie?



Robert Steinhäuser, der Amokläufer von Erfurt

Robert Steinhäuser: 19 Jahre, Ex-Schüler am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt, Heavy-Metal-Fan, Waffennarr, leidenschaftlicher Computerspieler – und Mörder von 16 Menschen. Am 26. April 2002 erschoss der als Einzelgänger bekannte

Amokläufer zwölf Lehrkräfte, eine Sekretärin, eine Schülerin, einen Schüler sowie einen Polizisten, bevor er sich mit der Pistole selbst richtete. Bei den folgenden Ermittlung stellten Polizei-Beamte neben CDs der amerikanischen Schocker-Combo 'Slipknot' und diversen Gewaltvideos auch Steinhäusers PC samt Software sicher. Darunter fand sich u.a. eine Version von Sierras Ego-Shooter "Counterstrike", der nach Aussagen ehemaliger Klassenkameraden zu seinen absoluten Lieblingsspielen zählte.

Auf der Suche nach dem Warum

Welche Einflüsse oder Vorfälle veranlassten Steinhäuser zu der schrecklichen Bluttat? Die Probleme mit Eltern und Schule, permanenter



"Counterstrike": Für viele Politiker und Journalisten mitschuldig an der grauenvollen Tat am Erfurter Gutenberg-Gymnasium – von der BpJS wurde ein Indizierungsantrag jedoch abgelehnt.

Erfolgsdruck, eine labile Persönlichkeitsstruktur, der häufige Umgang mit Waffen im Schützenverein oder der exzessive Konsum von gewaltverherrlichender Musik und PC-Software? Für das Gros der TV-Sender und der Printmedien war der Schuldige schnell gefunden: So titulierte die Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung am 28. April einen Artikel mit "Software fürs Massaker – Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert" und das Hamburger Abendblatt schrieb über Videospiele "Alles, was sich bewegt, wird erschossen. Nur wer schneller schießt, kommt

weiter. Die Opfer schlagen blutüberströmt einen Salto rückwärts. Wer sich den Weg freiballert, bekommt einen Bonus. Kinderwagen mit Großmüttern bringen Extra-Punkte. Der Blutfluss kann programmiert werden – für Anfänger normal, für Fortgeschrittene schnell und heftig." Auch die Politik war nicht um vorschnelle Äußerungen wie "Die Killerspiele müssen verboten werden" (Bayerischer Ministerpräsident und Unions-Kanzlerkandidat Edmund Stoiber) verlegen, was quer durch alle Parteien für Zustimmung sorgte – schließlich will sich kein Staatsmann im Wahlkampf eine Blöße geben. Erst einige Tage nach der Bluttat besannen sich die Journalisten und ließen nicht nur Kriminologen, Medienwissenschaftler sowie Vertreter der Spieleindustrie zu Wort kommen, sie förderten

"Und das Spiel, in dem man vom Polizisten über den Passanten bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen soll, ehe man selber erschossen wird, liefert einen Handlungscode für den Amoklauf von Erfurt."

Frankfurter Allgemeine Zeitung über das PC-Spiel „Counterstrike“



„Medienkompetenz erreicht man nicht durch Verbote und Kontrollen.“

Wir sprachen mit Hermann Achilles, Geschäftsführer des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.), über die Reaktionen und Anliegen der Industrie.

? Nach Erfurt folgte eine beispiellose Hetzkampagne von Medien und Politik gegen Video- und Computerspiele. Warum hat die Industrie bzw. Ihr Verband nicht angemessen auf die Vorwürfe reagiert? Oder geschah das in Ihrem Sinne?

ACHILLES: Was wäre denn Ihrer Meinung nach eine angemessene Reaktion gewesen? Sich einzureihen in die Polemik? Wir haben in den ersten Tagen jede Anfrage individuell beantwortet, ca. 40 Interviews gegeben und verschiedene Fernsehauftritte gehabt. Man muss sich doch einmal klar darüber sein, dass die Publikumsmedien sich schnell auf den „Sündenbock“ Games eingeschossen hatten, um u.a. von sich selbst abzulenken. Glauben Sie ernsthaft, dass gerade diese Medien dann dem Sündenbock die Chance der Publikation geben, besonders dann, wenn sie selbst in den Fokus geraten? Die Pressemeldung des VUD kam zum richtigen Zeitpunkt, war ausgewogen formuliert und hat uns sofort an die Tische der Diskussionskreise geführt.

? Wie kann es sein, dass unser Hobby in Deutschland immer noch einen derart schlechten Ruf hat, dass man es beliebig zum Prügelknaben für gesellschaftliche Probleme machen kann?

ACHILLES: Was tun wir Hersteller, Anbieter aber auch Spieler dafür, dass sich das ändert? Das muss sich sicherlich auch der VUD fragen lassen. Öffent-

lichkeitsarbeit fängt aber schon mit jedem Produkt bzw. dem Marketing dazu an. Wo werden die Produkte beworben? Eigentlich doch immer noch überwiegend in den Insider-Magazinen. Die komplette Ansprache ist nicht auf Otto-Normalverbraucher ausgerichtet. Der gehört ja nicht zur Zielgruppe, oder vielleicht doch? Die Freaks müssen wir nicht mehr gewinnen. Wir müssen jetzt neue Zielgruppen überzeugen, dass sie die Welt der Computerspiele verstehen und zumindest tolerieren. Da sind neben den Herstellern genauso die Publikationen wie aber auch die Gamer selbst gefordert.

? Wird die Industrie Schritte unternehmen, um jugendgefährdende Inhalte in Deutschland besser kontrollierbar zu machen?

ACHILLES: Medienkompetenz erreicht man nicht durch Verbote und Kontrollen. Nur weil es verboten wird, ist es ja noch lange nicht verschwunden. Man kann nur auf die mögliche Gefährdung hinweisen und über die Inhalte offensiv diskutieren. Das macht die Industrie schon seit Jahren in Zusammenarbeit mit der USK.

? Was ändert sich durch die Neufassung des Jugendschutzgesetzes im Video/Computerspiel-Sektor?

ACHILLES: Für die überwiegende Zahl der Produkte und den Verbraucher recht wenig. Die Altersangabe auf dem Produkt wird jedoch rechtsverbindlich; das bedeutet z.B., eine Altersfreigabe von 16 muss

im Handel auch beim Verkauf eingehalten werden. Für Industrie und Handel stehen natürlich einige gravierende Umstellungen an. Was sich jetzt genau für die Praxis ergibt, bleibt abzuwarten, da derzeit erst ein Gesetzesentwurf vorliegt.

? In welchem Rahmen wird die Industrie bzw. der Verband von der Politik bei der Entscheidungsfindung im Jugendschutz einbezogen?

ACHILLES: Der Entwurf sieht vor, dass die Industrie bei der Umsetzung des Gesetzes und der Einrichtung der Selbstkontrolle mit einzubeziehen ist. Auch hier bleibt abzuwarten, was das für die Praxis bedeutet. Es gibt dazu Gespräche mit den Ländern und dem Bund, entsprechend der Zuständigkeiten.

? Halten Sie einen deutschen Sonderweg bei gewalttätiger Software in einem 'vereinigten Europa' überhaupt für durchführbar?

ACHILLES: Ja! Es gibt immer noch mehr Bereiche im vereinten Europa, die unter die Souveränität der Einzelstaaten fallen, als wirkliche Gemeinsamkeiten. Dazu zählt auch der Jugendschutz, weil er zur Kulturhoheit der jeweiligen Staaten gehört. Mir ist klar, dass es hier sicherlich Widersprüche gibt (freier Handel und so), es gibt aber auch eine Vereinbarung die sinngemäß lautet „Jugendschutz geht vor wirtschaftlichen Interessen“.

? Sind in Ihren Augen die Vorwürfe gerechtfertigt, Kinder und Jugendliche würden am Computer zielen und töten lernen?

ACHILLES: Solche Vorwürfe sind absolut nicht haltbar. Gleichwohl kann ich Ängste von Leuten verstehen, die unsere virtuellen Welten nicht kennen und auch noch nie ein interaktives Game gespielt haben. Da kommen wir schnell wieder zu Frage 2.



Das Aus für „Max Payne“ in Deutschland: Trotz Überarbeitung hielt die BPjS an der Indizierung fest.

auch wichtige Details aus Steinhäusers Leben zu Tage. Allem Anschein nach war der spätere Amokläufer von Beginn an mit dem Leben als Gymnasiast überfordert. Selbst auferlegter Erfolgsdruck, schlechte Zensuren sowie der schlussendliche Rauswurf aus der Lehranstalt machten Robert S. zu einem ernsten, verschlossenen Schüler, der sich weder seinen Eltern noch seinen Lehrern anvertraute. Vielmehr zog er sich immer mehr zurück in seine eigene Welt, die von aggressiver Musik, gewaltintensiven Computerspielen und Videofilmen sowie dem Üben mit 'scharfen Waffen' im lokalen

„Gipfel der Perversion ist ein 'Spiel' namens 'Perfect Dark' (Totale Finsternis). Dabei kann das Gesicht einer verhassten Person aus einem Foto in einen virtuellen Körper kopiert und per Mausclick gejagt, gequält, gemordet werden: Frauen, Chefs - und Lehrer.“

Hamburger Abendblatt

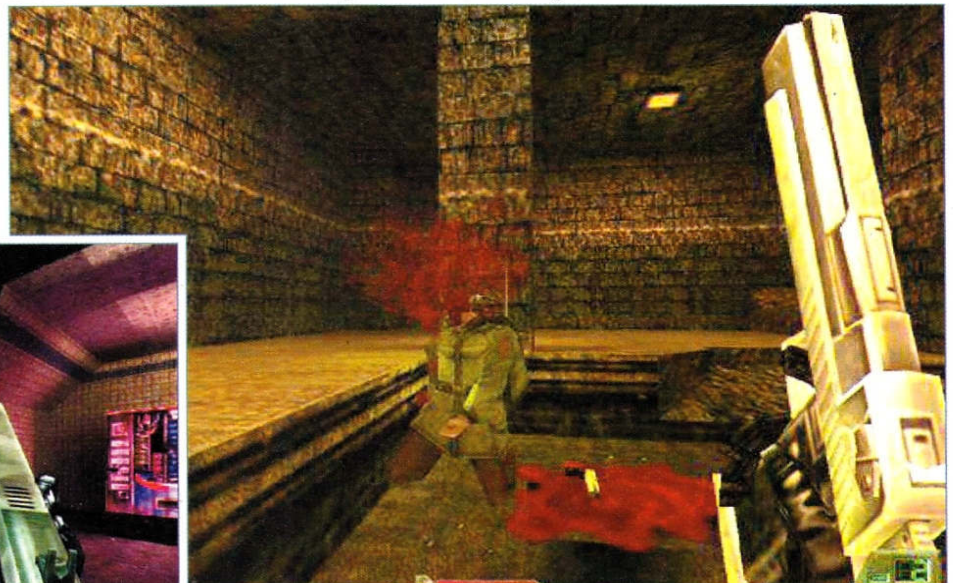
Schützenverein bestimmt war. Am 26. April schließlich entluden sich seine Verbitterung und sein Hass in einer schrecklichen Bluttat.

Die Macht der Videospiele

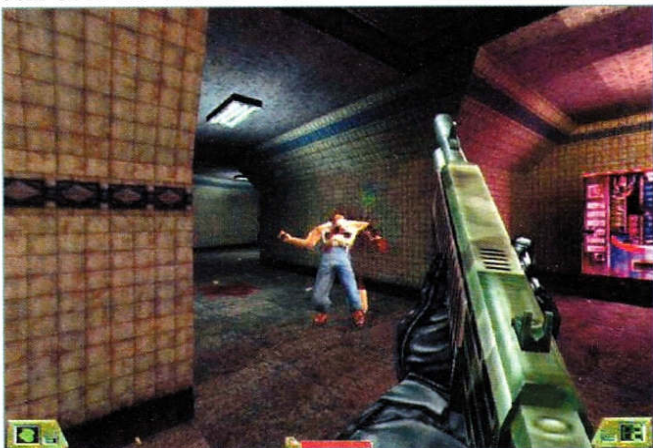
Die Frage 'Welchen Einfluss haben gewalttätige Videofilme und Computerspiele auf den Menschen?' ist nicht erst seit den Ereignissen von

Erfurt ein Thema. Schätzungsweise mehr als 5.000 Studien wurden bisher erarbeitet aus denen sich lt. Michael Walter, Leiter der Kriminologischen Forschungsstelle der Universität Köln, nur schließen lässt, dass "nicht einmal fünf Prozent der Realgewalt aus vorausgegangenem Medienkonsum zu erklären sind."

Die Wissenschaft entwickelte verschiedene Thesen, um menschliche Reaktionen auf Gewaltdarstellungen zu beschreiben: Die Befürworter der



Jenseits des Guten Geschmacks? In dem indizierten Ego-Shooter "Soldier of Fortune" (Dreamcast, PS2 und PC) dürft Ihr Euren Gegnern Körperteile abschießen.



„Ein ‚schlechtes‘ Spiel verkauft sich auch nicht besser, wenn es eine ‚USK 18‘ hat.“

MANIAC befragte Herbert Wirnshofer, Inhaber und Gründer von Okay Soft, zum Handel mit gewalttätigen Computer- und Videospielen.

? **Wieviel Prozent macht bei Ihnen der Handel mit ‚ab 18‘- und indizierten Spieliteln aus? Wie veränderte sich dieser Sektor in den vergangenen Jahren?**

WIRNSHOFER: Wir haben mal die vergangenen zwei Jahre durchgerechnet und liegen bei einem Anteil von etwa 10 Prozent unserer Verkäufe, die eine USK-Einstufung ‚ab 18 Jahren‘ haben. Hierbei sind keine indizierten Titel enthalten, da wir diese ja auch nicht versenden dürfen, bzw. nur bis vor deren Indizierung. Erkennbare Änderungen haben wir bisher nicht festgestellt: Ein ‚schlechtes‘ Spiel verkauft sich nach unseren Erfahrungen auch nicht besser wenn es eine ‚USK 18‘ hat. Allerdings war es schon immer so, dass Spieler allergisch auf jede Form von Zensur reagieren und ggf. dann auf unzensurierte Versionen zurückgreifen. Ich bezweifle, dass hierfür alleine die Gewaltdarstellung verantwortlich ist. Vielmehr sehe ich den Wunsch, ein Spiel im Original zu besitzen – so wie es die Produzenten eigentlich gedacht hatten.

? **Wie hat sich der Handel mit Computer- und Videospielen nach dem Massaker von Erfurt verändert?**

WIRNSHOFER: Auch hier haben wir keine Verhaltensänderungen festgestellt. Es gab vereinzelt nur eine gewisse Verunsicherung, ob schon Gesetzesänderungen in Kraft getreten sind. Dies zeigt vielleicht eine Anfrage, ob wir denn nun Kunden-Daten

der Käufer von ‚USK 18‘-Titeln an eine Behörde übermitteln müssten.

? **Wie wird der Handel mit Spielen künftig aussehen?**

WIRNSHOFER: Wie die Zukunft in unserer Branche aussieht, lässt sich derzeit nicht sagen. Dies können wir erst einschätzen wenn es konkrete neue Gesetzesvorgaben gibt.

? **Haben Sie in Ihrer Firma nach dem Amoklauf irgendwelche Konsequenzen gezogen (z.B. die Abgabe von Spielen nach USK-Empfehlung)?**

WIRNSHOFER: Da wir ein reiner Versand-Handel sind, macht es aus unserer Sicht keinen Sinn, als einzelner Akteur einen Altersnachweis zu verlangen. Wir hätten aber kein Problem damit, sobald dies allgemein gelten würde.

? **Wie könnten Ihrer Meinung nach Software-Händler verstärkt zum Jugendschutz beitragen?**

WIRNSHOFER: Offengesagt bezweifle ich, ob das große Wort ‚Jugendschutz‘ im Zusammenhang mit Spielen überhaupt den Stellenwert besitzt, der ihm im Moment zugedacht wird. Es scheint überwiegend der Wunsch nach einfachen Lösungen zu sein, nach dem Motto: ‚Verbietet Computer-Spiele, dann ist der Jugendschutz wieder hergestellt.‘ Ich versuche mal die Mail eines Schülers zu zitieren, die eine Abgeordnete im Bundestag verlas: „Erst wenn

das letzte Spiel verboten ist, der letzte Computer abgestöpselt ist und die letzte LAN-Party verboten wurde, werdet Ihr feststellen: Ihr müsst uns trotzdem erziehen.“

? **Welche Restriktionen in Bezug auf den Handel mit Computer- und Videospielen befürchten Sie nach der geplanten Novellierung des Jugendschutzgesetzes?**

WIRNSHOFER: Wir befürchten, dass mehr oder weniger das Verfahren der FSK auf die Spiele übertragen wird. Im Prinzip wäre das ja nicht schlecht, aber gerade wir, bzw. der gesamte deutsche Versandhandel, würde dann komplett vom Handel mit ‚USK 18‘-Titeln ausgeschlossen. Wünschenswert wäre aus meiner Sicht eine Regelung mit einem Altersnachweis, der auch dem Internethandel ermöglicht, ‚USK 18‘-Titel zu versenden. Bisher lehnt ja der Gesetzgeber jede Form von Altersnachweis ab und verbietet den Versand indizierter Titel grundsätzlich. Ein weiteres Problem wäre dann wohl auch, dass kein einziger Import-Titel mangels FSK/USK-Einstufung mehr vertrieben werden dürfte. Ob ein derartiges Gesetz mit EU-Recht konform wäre, wage ich aber zu bezweifeln. Es sollte aber nicht übersehen werden, dass es für die allermeisten Käufer auch kein Problem darstellen wird, diese Titel dann im europäischen Ausland oder direkt im Herstellerland zu bestellen. Wie auch immer, falls es für uns in Zukunft heißt, dass nur noch ‚FSK/USK bis 16 Jahre‘-Titel versendet werden dürfen, wäre dies eine klare Existenzbedrohung für den Internet/Versand-Handel in Deutschland.



„Doom“ ist für viele Jugendschützer und Politiker immer noch der Inbegriff eines gewaltverherrlichenden Computerspiels (im Bild „Doom 64“).

„Was wir jetzt dringend brauchen, ist eine größere Intoleranz gegenüber der Darstellung und Verherrlichung von Gewalt.“

Bayerischer Ministerpräsident Edmund Stoiber in der Zeitung „Welt am Sonntag“

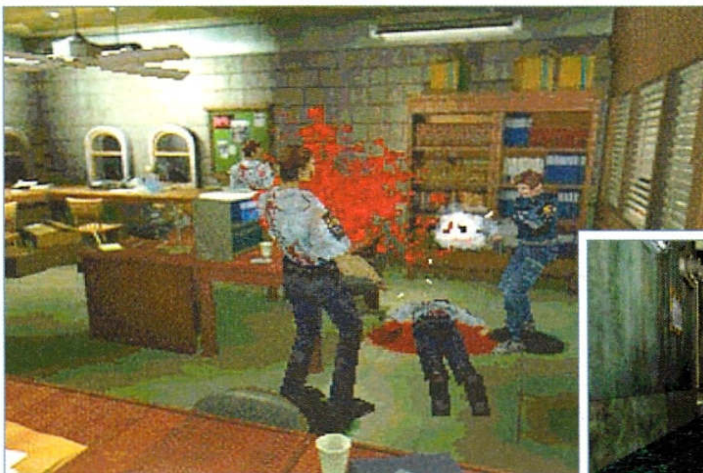
‚Katharsisthese‘ gehen davon aus, dass Gewaltszenen dabei helfen, aufgestaute Aggressionen der Zuschauer abzubauen. Allerdings ist diese Ansicht in Fachkreisen sehr umstritten und gilt mittlerweile als widerlegt. Die ‚Abschreckungsthese‘ besagt in etwa, dass das Ansehen von wirklichkeitsgetreuer Gewalt (wie z.B. in Filmen wie „Der Soldat James Ryan“) abstoßend auf den Betrachter wirkt, die dargestellte Brutalität also eher zu einer Gewaltablehnung im realen Leben führt. Dem widerspricht die so genannte Desensibilisierungs- oder Abstumpfungsthese, die wiederum besagt, dass Gewaltdarstellungen zu einer emotionalen Abstumpfung bzw. Gleichgültigkeit führen – Gewalt wird mit zunehmendem Konsum als weniger schlimm empfunden.

Wer hat nun Recht? Als unumstritten gilt in Expertenkreisen, dass ‚normale‘, moralisch gefestigte Personen durch Gewaltdarstellungen in den Medien keinen Schaden nehmen. Bei gestörten Persönlichkeiten wie Robert Steinhäu-

ser können Videofilme und Computerspiele aber sehr wohl das Fass endgültig zum Überlaufen bringen oder als makabres Vorbild dienen.

Düstere Zukunft?

Das Erfurt-Massaker hat die Diskussion über gewalttätige Medien neu entfacht und quer



Die deutsche Version von „Resident Evil 2“ landete auf dem Index. Beim hiesigen Teil 3 (rechts) wurde u.a. das Blut grau eingefärbt.



„Spiele-Vertreiber sind dreckige Dealer, die mit Gewalt ihr Geld verdienen!“

Moderator Andreas Bönte in „Report aus München“

durch alle Parteien wurde der Ruf laut, ‚Killer-spiele‘ stärker zu reglementieren respektive zu verbieten. Dies führte u.a. zu einem Neuentwurf des Jugendschutzgesetzes (einschbar unter der Internet-Adresse www.bmfsfj.de/dokumente/Artikel/ix_79678_4893.htm), der u.a. Kennzeichnung und Abgabe von Videospielen neu regelt: So entscheidet – sofern das Gesetz in dieser Form verabschiedet wird – künftig ein FSK (Freiwillige Selbstkontrolle)-Sticker auf der Verpackung über die Altersfreigabe. Damit werden die interaktiven Medien den Filmprodukten gleichgestellt, die rechtlich nicht bindenden USK-Empfehlungen weichen den verbindlichen Kennzeichnungen ‚Freigegeben ohne Altersbeschränkung‘, ‚Freigegeben ab sechs Jahren‘, ‚Freigegeben ab zwölf Jahren‘, ‚Freigegeben ab sechzehn Jahren‘ und ‚Keine Jugendfreigabe‘. Das heißt, Jugendliche unter



Die LAN-Party – Brutstätte für gewalttätige und schießwütige Jugendliche? Viele Teilnehmer sehen ihre "Counterstrike"-Ausflüge als sportlichen Wettkampf.

18 Jahren dürfen Software nur mit entsprechendem Altersnachweis erwerben und der Internet-Handel mit Produkten aus letzterer Kategorie (unter die z.B. auch "Silent Hill 2" und "GTA 3" fallen würden) müsste gänzlich unterbleiben. Wer aufgrund des immensen Drucks seitens der Politik und der Öffentlichkeit schon das Schlimmste für sein Lieblings-Hobby befürchtete, wurde am 16. Mai 2002 unerwartet positiv überrascht: An diesem Tag entschied die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS, künftig BPJM – Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) über den Indizierungsantrag des PC-Ego-Shooters "Counterstrike", der u.a. bei Robert Steinhäuser gefunden wurde. Zu unser aller Überraschung und des Bundeskanzlers Verwunderung lehnte die BPJS den Antrag ab – die woviegend in LAN-Kreisen beliebte Taktik-Action ist weiterhin für jeden frei erhältlich. Während Gerhard Schröder im Kanzleramt beim "Runden Computer-Tisch" mit 15 Vertretern von Internet-Providern und der Video- und Computerspiele-Industrie die Entscheidung mit "Ich halte das für ein absolut verkehrtes Signal!" kommentierte, jubelte die "Counterstrike"-Gemeinde ob des unerwarteten Urteils. Bei dem Treffen im Kanzleramt einigten sich die Teilnehmer auf die Förderung der Medienkompetenz in Schule und Elternhaus, auf verstärkte Information der Erziehungsberechtigten seitens der Industrie und auf den Einsatz von Arbeitsgruppen, die sich weiterhin mit der Thematik beschäftigen. Was diese Aktionen letztlich für uns Videospieler bringen werden, ist noch nicht abzusehen – das zeigen erst die folgenden Monate. os

"Um solche Taten zu verhindern ist vielmehr eine gemeinsame erzieherische Anstrengung von Eltern und Lehrern nötig."

Bernd Jötten, Schulpsychologe in Hannover, in einem Interview



Indizierter Verkaufsschlager: "Quake 3 Arena" (im Bild die Dreamcast-Version) ist bei erwachsenen Zockern und der BPJS gleichermaßen beliebt.

Vielbeschäftigt:

Eigentlich wollten wir in unserem Artikel noch weitere Experten und Vertreter der Öffentlichkeit zu Wort kommen lassen. Aufgrund des immensen Medienrummels konnten unsere Interview-Anfragen bei der BPJS, dem bayerischen Innenministerium und bei verschiedenen Uni-Professoren (die sich mit der Thematik seit Jahren auseinandersetzen) leider nicht rechtzeitig bearbeitet werden. Wir werden Euch jedoch weiter über das Thema auf dem Laufenden halten – natürlich mit den entsprechenden Äußerungen von Günter Beckstein & Co.

NINTENDO GAMECUBE

GCN MEGA-Pack black oder purple

je nur **324,85 €**
*Versandkostenfrei

- Game Cube Konsole + Controller
- Memory Card + "Luigi's Mansion"
- "Star Wars: Rogue Leader"

GCN

| | | | |
|------------------------------|---------|-----------------------------|---------|
| 18 Wheeler | 56,85 € | Spiderman The Movie | 59,85 € |
| Action Replay Gamecube | 41,85 € | Spy Hunter* | XX € |
| Aggressive Inline* | 56,85 € | SSX Tricky* | XX € |
| All Star Baseball 2003* | 63,85 € | Star Fox Adventures | 56,85 € |
| Batman Vengeance | 59,85 € | - Dinoo. Planet* | 56,85 € |
| Bloody Roar: Primal Fury | 59,85 € | Star Wars: Rogue Squadron 2 | 58,85 € |
| Dark Summon | 56,85 € | Super Smash Brothers Melee | 58,85 € |
| Disney Tarzan Freeride | 59,85 € | Supermonkey Ball | 56,85 € |
| Donald Duck - Quick Attack | 59,85 € | Tetris Worlds* | 56,85 € |
| Driven | 59,85 € | Tony Hawk's Pro Skater 3* | 56,85 € |
| ESPN Intern. Winter Sports | 59,85 € | Toxic Grind* | 56,85 € |
| Eternal Darkness* | XX € | Turk Evolution EV* | 56,85 € |
| Fifa Fußball WM 2002 | 64,85 € | Virtual Evolution* | 56,85 € |
| Flintstones* | 49,85 € | Virtual Studios* | XX € |
| Gauntlet Dark Legacy* | XX € | Virtual Striker 3 | 56,85 € |
| GoldenEye 007* | 49,85 € | Waverace - Blue Storm | 58,85 € |
| Internet. Superstar Soccer 2 | 59,85 € | Worms Blast* | 59,85 € |
| James Bond 007 | 53,85 € | Zoo Cube* | 56,85 € |

ZUBEHÖR

| | |
|----------------------------------|----------|
| Biogen | 33,85 € |
| - Mega Memory Card 16 x | 33,85 € |
| - RGB AV Kabel | 6,85 € |
| Controller: Gamecube Nintendo | 19,85 € |
| - clear, purple od schwarz | 33,85 € |
| Gamecube | 199,85 € |
| - HyperPack black o. purple | 299,85 € |
| - MegaPack black o. purple | 299,85 € |
| - SUFPA-Pack black | 315,85 € |
| Kabel RGB Gamecube | 29,85 € |
| Konsole Gamecube | 199,85 € |
| - Nintendo purple | 198,85 € |
| - Nintendo schwarz | 198,85 € |
| Rolling | XX € |
| - Extension Cable für Controller | 9,85 € |
| Nintendo Memory Card | 19,85 € |

XBOX

| | |
|-------------------------------|---------|
| 4x4 Evolution | 68,85 € |
| All Star Baseball 2003 | XX € |
| Azurik | 64,85 € |
| Baldurs Gate - Dark Alliance* | 57,85 € |
| Blood Omen 2 | 63,85 € |
| Blood Omen 2 EV | 63,85 € |
| Cel Damage | 56,85 € |
| Cross Maimed - Charot Wars | 53,85 € |
| Commandos 2 | 69,85 € |
| Crash Bandicoot | 56,85 € |
| - der Zorn des Cortex | 64,85 € |
| Dead or Alive 3 | 68,85 € |
| Deadly Skies | 68,85 € |
| Enclave* | XX € |
| ESPN Intern. Winter Sports | 68,85 € |
| Fifa Fußball WM 2002 | 64,85 € |
| Formel 1 2002 | 68,85 € |
| Germa Onimusha | 59,85 € |
| Grand Prix 4* | 69,85 € |
| Gun Valkyrie | 69,85 € |
| Halo | 64,85 € |
| Hunter* | 61,85 € |
| Internet. Superstar Soccer 2 | 59,85 € |
| James Bond 007 | 59,85 € |
| - Agent im Kreuzfeuer* | 59,85 € |
| Legends of Wrestling* | 63,85 € |
| Mastertrainer, der | 56,85 € |
| Mike Tyson Boxing* | 61,85 € |
| Notto GP | 64,85 € |
| MX 2002 feat. Ricky Cam | 64,85 € |
| Nascar Thunder 2002 | XX € |
| New Legends | 64,85 € |
| Oddworld Munch Oddysee | 64,85 € |

ZUBEHÖR

| | |
|-------------------------------|----------|
| Biogen | 36,85 € |
| - Carry Case Xbox | 46,85 € |
| - Xbox Rückackel | 46,85 € |
| - X-Tension Kabel | 61,85 € |
| DVD Playback-Kit mit Fernbed. | 45,85 € |
| Gamester RF Unit | 13,85 € |
| Konsole Xbox | 298,85 € |
| Logic 3 X Box | 29,85 € |
| - Gamepad | 29,85 € |
| - Scart Kabel mit AV Adapter | 13,85 € |
| - Contr. original | 36,85 € |
| - Link Kabel | 26,85 € |
| RGB SCART-Kabel für | 26,85 € |
| Notto Digital | 14,85 € |
| Satek Optisches Kabel | 14,85 € |
| Sunfire RGB Kabel Pro | 12,85 € |
| Xbox | 425,85 € |
| - ACTION Super-Package | 425,85 € |

XBOX ACTION Super-Package

nur **425,85 €**
*Versandkostenfrei

- Xbox Konsole + 2 Controller
- DVD Playback-Kit mit Fernbedienung
- "Halo"

PS2

| | |
|-----------------------------------|---------|
| Age of Empires 2 | 56,85 € |
| Age of Empires 2 | 56,85 € |
| Age of Kings | 49,85 € |
| Baldurs Gate - Dark Alliance* | 57,85 € |
| Bass Fishing* | 14,85 € |
| Hidden & Dangerous 2 | 53,85 € |
| Hitman 2* | XX € |
| ICD | 56,85 € |
| International Superstar Soccer 2 | 56,85 € |
| Iron Aces 2 - Bird of Prey | 56,85 € |
| Iron Eagle Max | 53,85 € |
| Jade Cocoon 2 | 56,85 € |
| Jak & Daxter | 53,85 € |
| Kessen 2 | 59,85 € |
| Knockout Kings 2002 | 59,85 € |
| Legends of Wrestling | 59,85 € |
| Medal of Honor - Frontline* | 56,85 € |
| Medal Gear Solid 2 | 59,85 € |
| Metall Gear Solid 2 | 59,85 € |
| MXRider | 29,85 € |
| NBA Street | 56,85 € |
| Need for Speed Hot Pursuit 2* | 53,85 € |
| NHL 2002 | 56,85 € |
| Omimusha Platim | 29,85 € |
| Ommusha Platim | 29,85 € |
| Pirates - The Legend of Black Kat | 54,85 € |
| Prince of Persia | 53,85 € |
| Prisoner of War* | 56,85 € |
| Pro Evolution Soccer | 43,85 € |
| Pro Rally 2002 | 26,85 € |
| Red Faction Platim | 29,85 € |
| Resident Evil | 51,85 € |
| - Survivor 2 Code Veronica | 51,85 € |
| - Code Veronica X Platim | 26,85 € |
| Rune: Viking Warlord | 26,85 € |
| Shadow Hearts | 56,85 € |
| Silent Hill 2 | 51,85 € |
| Silphheed | 24,85 € |

ZUBEHÖR

| | |
|-----------------------------------|----------|
| Biogen | 33,85 € |
| Action Replay 2 für PS2 - Ver. V2 | 39,85 € |
| Biogen | 33,85 € |
| Memory Card 16 MB PS2 | 41,85 € |
| Blaze Ultimate Scart Kabel | 16,85 € |
| GCN 2 | 36,85 € |
| Konsole PS2 | 305,85 € |
| - inkl. Metall Gear Solid 2 | 319,85 € |
| Madcatz | XX € |
| - Memory Card 8 MB | 29,85 € |
| - Contr. Dual Shock Schwarz PS2 | 39,85 € |
| - Memory Card 8 MB PS2 | 41,85 € |
| Sunfire | XX € |
| - RGB Scart Kabel Pro - PS2/PSX | 3,85 € |

DREAMCAST

| | |
|-------------------------------|---------|
| 18 Wheeler | 39,85 € |
| Outtrigger | 39,85 € |
| Chicken Run | 9,85 € |
| Pinball Trilogi | 41,85 € |
| Project Propeller Online | 27,85 € |
| Psychic Force 2012 | 6,85 € |
| Racing Simulation 2 | 9,85 € |
| Roadsters | 9,85 € |
| Shenmue 2 | 39,85 € |
| Skies of Arcadia | 39,85 € |
| Sonic Adventure 2 | 39,85 € |
| Sydney 2000 | 9,85 € |
| Tomb Raider Die Chronik (TRV) | 9,85 € |
| Virtual Tennis 2 | 36,85 € |

ZUBEHÖR

| | |
|-------------------------------|---------|
| Mr. Driller | 9,85 € |
| Quarterback Club 2000 | 9,85 € |
| Outtrigger | 39,85 € |
| Pinball Trilogi | 41,85 € |
| Project Propeller Online | 27,85 € |
| Psychic Force 2012 | 6,85 € |
| Racing Simulation 2 | 9,85 € |
| Roadsters | 9,85 € |
| Shenmue 2 | 39,85 € |
| Skies of Arcadia | 39,85 € |
| Sonic Adventure 2 | 39,85 € |
| Sydney 2000 | 9,85 € |
| Tomb Raider Die Chronik (TRV) | 9,85 € |
| Virtual Tennis 2 | 36,85 € |
| Worms World Party | 9,85 € |
| W. Marvel vs Capcom | 24,85 € |

Unsere Bestelladresse für **Post:** 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,- € Warenwert +++

Unsere Bestelladresse für **Post:** Game it! • Electronics Boutique AG
A-6691 Jungholz

Telefon: 0 56 76 - 83 72
Telefax: 0 049 8 31 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post

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: Lernezeitung vollständige Produktbezeichnung". Beispiel für Final Fantasy 10: PS2 Final Fantasy 10 an 72866 senden. Folgende Systeme möglich: PS2, PS1, Xbox, GCN. Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

* rot markierte Artikel: **Top-Artikel**
* blau markierte Artikel: **Top-Neuerscheinungen**

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 - 88 24 19 33
Internet: 01 90 - 88 24 18 84

Super Smash Brothers Melee
58,85 €

PIKMIN
58,85 €

Intern. Superstar Soccer 2
61,85 €

Hunter*
57,85 €

Medal of Honor - Frontline*
56,85 €

Commandos 2*
59,85 €

Final Fantasy 10
66,85 €

Dreamcast
Sega Dreamcast Konsole inkl. 3 Spiele
129,85 €



KRIEG DER KONSOLEN

E P I S O D E 1

Der Preis

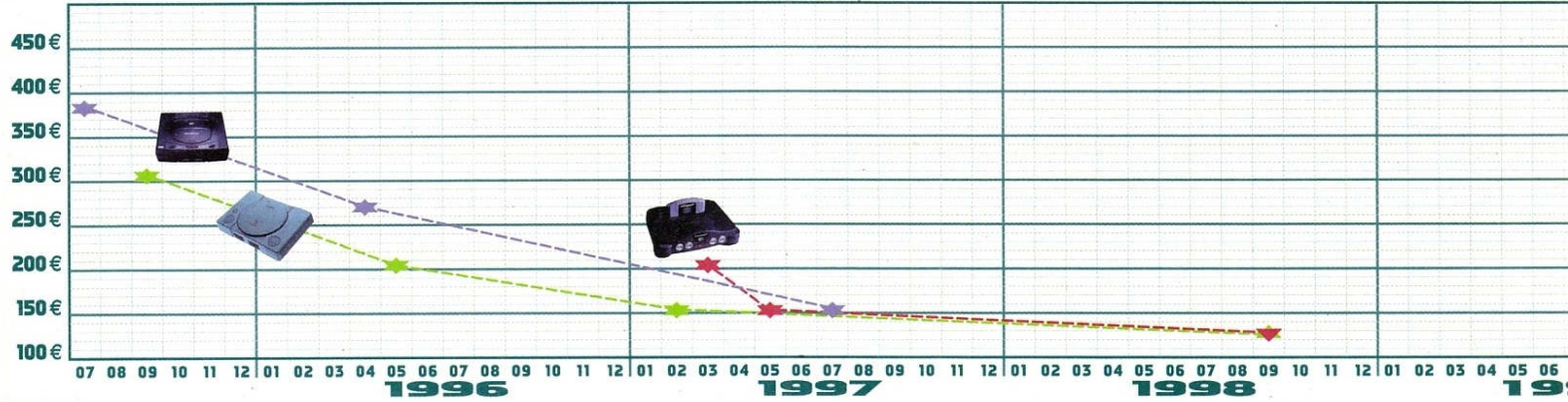
Konkurrenz belebt das Geschäft: Dieser Spruch, der gewöhnlich von überheblichen Ex-Monopolisten oder schönredenden Branchen-Neueinsteigern rezitiert wird, hat sich im vergangenen Monat voll bewahrheitet. Innerhalb weniger Tage purzelten die Preise für die neuen Konsolen von Microsoft und Nintendo in einer Geschwindigkeit, wie sie die Konsolen-Industrie noch nicht erlebt hatte – neben leichter Verwirrung bei den Kunden wurden auch wir von den Meldungen überrascht. Die Preissenkung der Xbox Ende April von 479 auf 299 Euro konnten wir Euch kurz vor knapp noch mit-

Alle neuen Systeme sind auf dem Markt – nun stellt sich die Frage: Was soll ich kaufen? In unserem mehrteiligen Feature vergleichen wir PS2, Xbox und Gamecube und geben Euch Entscheidungshilfen.

teilen, dass der Gamecube aber statt der angestrebten 249 für ganze 199 Euro seine Geburt am 3. Mai feiert, wurde erst kurz nach Drucklegung öffentlich. Im Auftakt zu unserem großen Vergleichs-Special 'Krieg der Konsolen' wollen wir für Euch einmal hinter die Kulis-

sen des Preiskampfes sehen, mit den deutschen Verantwortlichen bei Microsoft und Nintendo reden (ohne natürlich Sonys Zukunftspläne außer acht zu lassen) und abschätzen, bei welchem der High-Tech-Geräte momentan das beste Preis/Leistungsverhältnis besteht.

Der Preisverfall bei Konsolen





ist heiß

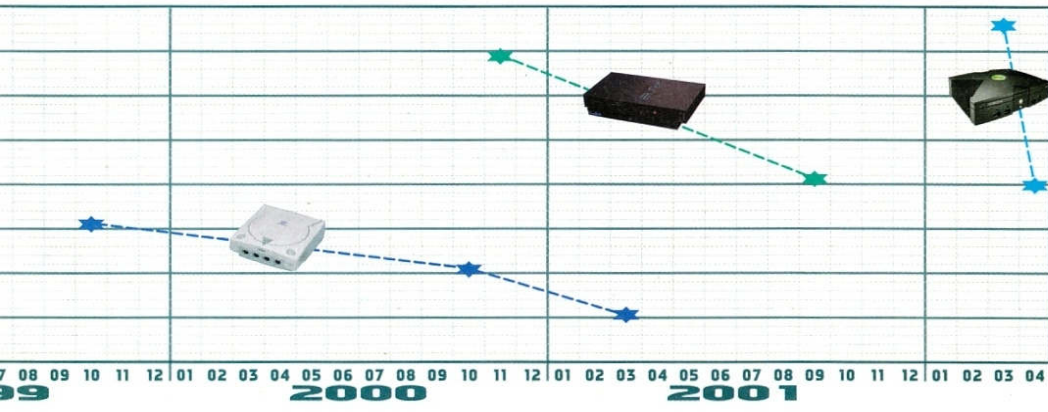
Rasante Talfahrt

Wann eine Konsole wieviel im Laufe ihres Lebens kostet, hängt vor allem vom Konkurrenzdruck und der jeweils angestrebten Zielgruppe ab. Bei der PS2 und der Xbox sollten zuallererst die 'Freaks' und Technikbegeisterten abgeschöpft werden, die alles sofort haben müssen – deshalb auch die Startpreise von umgerechnet 444 (PS2, 24.11.2000) bzw. 479 Euro (Xbox, 14.3.2002). Sowohl Sony, als auch Microsoft überschätzten allerdings das Volumen der Zielgruppe bzw. mussten schmerzlich erfahren, dass derlei Preisgefülle nicht annähernd vom Massenmarkt akzeptiert werden. Erst seit Sony Ende September vergangenen Jahres die PS2 für 599 Mark bzw. 299 Euro anbot, bewegten sich die Verkäufe auf

ein zufriedenstellendes Maß. Nintendo hingegen zielte mit seinen Konsolen stets auf das Kinderzimmer und passte entsprechend die Startpreise an die Möglichkeiten der Taschengeldfraktion an. So entschied man sich, das N64 in Deutschland am 1. März 1997 für 399 Mark zu veröffentlichen – die PlayStation kostete bei ihrem Europastart Ende September 1995 noch 200 Mark mehr. Allerdings spürte Nintendo schon

KRIEG DER KONSOLEN

| | |
|--------------------|----------------|
| EPISODE I | |
| Der Preis ist heiß | MANIAC 7/2002 |
| EPISODE II | |
| Die Hardware | folgt in Kürze |
| EPISODE III | |
| Die Software | folgt in Kürze |
| EPISODE IV | |
| Die Zukunft | folgt in Kürze |



HTTP://WWW.GAMEFREAX.DE
GAMEFREAX
 Inh. Michael Eichhorn

Die Versandprofis!

Wir liefern weltweit zu den regulären Versandpauschalen.

wir akzeptieren Visa & Mastercard.
 BARGELDLOS zahlen

KONSOLEN & IMPORT
 Soft(hard)ware / Backupstationen

LADENLOKAL
 Öffnungszeiten:
 Mo. - Fr. von 10-19 Uhr
 Sa. von 10-15 Uhr

Mehr als nur **1** OnlineShop

Aktuelle Software für Sony, Nintendo, Sega, Microsoft...
 Import der neusten Hardware. (Original und 3rd Party)

GOLDWAFERS und PROGRAMMERS
 für Pay-TV und andere Anwendungen.

SOFORTIGER
 UMBAU SERVICE

www.gamefreax.de

**24h
 STUNDEN**

Besuchen Sie uns im WWW oder in unserem Ladenlokal.
 Service, Umbauen oder Reparatur für uns kein Thema
 Mit GAMEFREAX Gütesiegel !!

TÄGLICH NEUES BEI UNS
 IM WORLD WIDE WEB

IHR HARDWARE UND SOFTWARE
 EXPORTE IN GERMANY.

TOP PREISE

02241 / 88 12 40
 Fax.: 02241 / 88 12 50
 Koelner Str. 155
 53840 Troisdorf

(c) 2001 all rights reserved CLOSEOne@gmx.de www.webdciann.de



Ich bin doch nicht blöd.

zu Anfang den Preisdruck durch die Konkurrenz: Sony hatte einen Tag vor der N64-Veröffentlichung den Preis der Playstation auf 299 Mark gesenkt. Im Gegensatz zur jetzigen Situation, in der der Gamecube-Startpreis vorsorglich von 249 auf 199 Euro verringert wurde, griff Nintendo beim N64 zu einer unglücklichen Maßnahme: Bereits zwei Monate nach dem Europa-Start wurde der Preis auf 299 Mark gesenkt – ohne frühe Kunden zu entschädigen, wie das momentan Microsoft tut.



Händler-Dumping

Kurios gestaltete sich das Vorgehen Segas bei der Preisfindung des Dreamcast. Im Oktober 1999 startete die Konsole bei uns zu einer Empfehlung von 499 Mark, doch bereits im März des darauffolgen-

SEGA SATURN
Jetzt zum Knallerpreis
 Sega Saturn mit Sega Rally für sagenhafte 469,-
 (dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl. Scartkabel, Controlpad, Batterie, Demo-CD, Tips&Tricks-Buch)

SEGA Saturn

| | |
|--|-------|
| SEGA SATURN GRUNDGERÄT | 394,- |
| (dt. Version: 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie) | |
| SEGA SATURN (6x1)-SEGA RALLY 469,- | |
| 6 PLAYER ADAPTER | 59,- |
| BACKUP MEMORY CARD (8MB) | 89,- |
| MEMORY CARD | 99,- |
| MPEG-KARTE | 319,- |

Kaum hatte Sega den Saturn-Preis auf 529 Mark gesenkt, wurde das Gerät für 394 Mark angeboten.

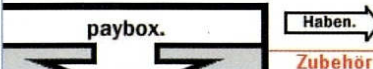
Zubehör

Microsoft
Xbox

multimediale Spielekonsole + Controller, 733MHz Prozessor, 250MHz Grafikchip, 64MB RAM, 8GB HD, 5x DVD, 4x Controller Port, LAN, Audio/Video-out **...mehr.**

399,-

Versandkosten 6,00 EUR



Einen derartigen Preisverriss gab's noch nie: Zum Start boten Media Markt & Co. die Microsoft-Konsole für 399 statt 479 Euro an – die Woche darauf änderten sich die Preise fast täglich.

den Jahres begannen die Händler, das Gerät 100 Mark billiger zu 'verschleudern'. Die Anarchie des Marktes – ausgelöst durch dürftige Umsätze – focht Sega nicht groß an: Erst kurz vor der PS2-Veröffentlichung senkte man offiziell den Preis des Geräts auf 399 Mark, obwohl die Branche fest an eine Kampfansage von 299 Mark geglaubt hatte. Zum offiziellen Abschied Segas vom Dreamcast im März 2001 gab's die letzte, immer noch halbherzige Reduktion auf 300 Mark.

Ähnlich verlief das Schicksal des Sega Saturn – allerdings innerhalb einer längeren Zeitspanne. Wegen akuter Bedrohung durch die Veröffentlichung der Playstation brachte Sega den Saturn zwei Monate früher als geplant am 8. Juli 1995 auf den Markt – für knackige 750 Mark. Bereits im November begannen die Händler, die Konsole für 100 Mark weniger anzubieten, die erste offizielle Preis-senkung folgte erst im April 1996 – die Wirkung der Empfehlung von 529 Mark verpuffte an Sonys 399-Mark-Gegenzug. Ab Sommer 1997 wurde das System schließlich für 300 Mark verbobelt.

Wertschätzung

Doch ganz abgesehen von den Marktgegebenheiten wird der Preis zu einem hohen Maß natürlich von den jeweiligen Produktionskosten, Wechselkursschwankungen und Steuern beeinflusst – zudem müssen ja irgendwie die riesigen Kosten der jahrelangen Hardware-Entwicklung gedeckt werden. Auch wenn sich hier kein Hersteller in die Karten sehen lässt, geht man gewöhnlich davon aus, dass jede Konsole bei ihrem Start zu billig angeboten wird. Soll heißen: Jedes verkaufte System kostet Sony, Microsoft und Nintendo richtig Geld. In die Gewinnzone können die Hersteller zum einen dank eigener Software-Produktion und der Lizenzgebühren der Dritthersteller rutschen (für jedes Stück Software müssen Konami & Co. Geld an den jeweiligen Hardware-Hersteller überweisen). Zum anderen wird die Produktion einer Konsole im Lauf ihres Lebens billiger: Was heute noch teures High-Tech ist, kostet in drei Jahren nur noch einen Bruchteil des Ursprungspreises. Ein gutes Beispiel dieser Entwicklung ist

Next Generation Deluxe

MIT DER EINMALIGEN AUSGABE für ein Videospielsystem ist es selten getan – ganz abgesehen von den Kosten für den Spielekauf. In unserer Tabelle stellen wir die drei aktuellen Systeme gegeneinander und errechnen, wieviel Euro man insgesamt für eine hochwertige, zukunftsfähige Ausstattung hinblättern muss. Dabei kaufen wir Originalzubehör ein, zudem müssen in puncto Breitband-Fähigkeit die Hardware-Preise geschätzt werden.



| | PS2 | GAME CUBE | XBOX |
|---------------------------------------|--|------------------------------------|--------------------------------------|
| GRUNDPREIS | 299 Euro | 199 Euro | 299 Euro |
| DVD-FÄHIGKEIT | 0 Euro | 120 Euro ¹ | 50 Euro |
| SPEICHERN VON SPIELSTÄNDEN | 40 Euro (8 MB) | 2x20 Euro (je 0,5 MB) ² | 0 Euro (Festplatte integriert) |
| MULTIPLAYERFÄHIGKEIT FÜR VIER SPIELER | 3x30 Euro (3 Pads), 50 Euro (Multitap) | 3x40 Euro (3 Pads) | 3x40 Euro (3 Pads) |
| RGB-BILDQUALITÄT | 10 Euro ³ | 30 Euro | 30 Euro |
| BREITBAND-FÄHIGKEIT | 50 Euro ⁴ | 50 Euro ⁴ | 0 Euro (Ethernet-Adapter integriert) |
| KOMPLETTPREIS | 539 Euro | 559 Euro | 499 Euro |

¹ Ausgabe für einen günstigen Stand-Alone-DVD-Player
² Zwar besitzt die Gamecube-Memory-Card im Vergleich zur PS2-Karte nur ein Sechzehntel des Speicherplatzes, dafür ist die Größe der einzelnen Spielstände erheblich geringer. Für einen Durchschnittsspieler veranschlagen wir zwei Cube-Mem-Cards.
³ Kein Original-RGB-Kabel für die PS2 verfügbar
⁴ Schätzung

GameCube - Gerät Purple Nintendo



Preis: EUR 199,00
Versandkostenfrei!
 Versandfertig in 24 Stunden.

[Mehr Bilder](#)

Nintendo zog die Konsequenzen auf Microsofts Preissacke: Noch vor dem Start des Gamecube am 3. Mai wurde der kleine Würfel um 50 Euro günstiger.

Die deutschen Verantwortlichen im Interview



Manfred Gerdes, Geschäftsführer, Sony Computer Entertainment Deutschland

"Wir haben bereits einen sehr attraktiven Preispunkt gesetzt."

? Microsoft und Nintendo machen gehörigen Preisdruck im Konsolenmarkt. Wie wird Sony auf die Preispolitik der Konkurrenz reagieren?

Wir haben bereits Ende September 2001 reagiert, einen sehr attraktiven neuen Preispunkt gesetzt, auf den nun unsere Wettbewerber einsteigen mussten und auch eingestiegen sind.

? Inwieweit hat SCED Einfluss auf die Preisgestaltung ihrer Produkte?

Die Preisgestaltung hängt von vielen Faktoren ab und wird auf europäischer Ebene entschieden. Natürlich haben hier alle Länder die Möglichkeit, sich bei der Gestaltung mit einzubringen. Um auch wirtschaftlich vernünftige Preisentscheidungen treffen zu können, sind die Parameter der Produktionskosten und die aktuellen Wechselkursituationen viel wichtiger.

? Wieviel PS2-Einheiten will SCED bis Ende 2002 in Deutschland absetzen?

Wir rechnen mit einer Verdopplung der bisher verkauften Stückzahlen! (dies entspräche 850.000 PS2, Anm. der Redaktion)

? Momentan spielen alle Next-Generation-Konsolen in einer ähnlichen Preisklasse. Welches sind die Merkmale, die die PS2 von den Konkurrenzsystemen abgrenzt?

Kompatibilität mit der PSone-Software, unser Spieleportfolio mit heute schon fast 250 Spielen, DVD-Funktion ohne Aufpreis und exklusive Software für die PS2.

? Bietet in Ihren Augen die PS2 das beste Preis/Leistungs-Verhältnis? Wenn ja, warum?

Ja, weil unser empfohlener Verkaufspreis ausschließlich Produktausstattungen beinhaltet, die ich sofort nutzen kann und nicht weiteres Zubehör anschaffen muss. Des Weiteren ist die Ausbaufähigkeit der PS2 zu betrachten. Wir bieten eine Vielzahl von zusätzlichen Optionen, die später genutzt werden können, wenn man dies auch wirklich nutzen möchte. Diese Möglichkeiten gehen bereits heute weit über die Leistungsfähigkeit unserer Wettbewerber hinaus, wie z.B. unser Online-Konzept mit einer 40GB-Festplatte.

? Eine alte Industrieweisheit besagt, dass Hardware-Hersteller an den Software-Lizenzen und nicht der Plattform selbst verdienen. In welchem Rahmen bewegt sich der Verlust Sonys je verkaufter Einheit?

Wie schon gesagt: Wir sind ein wirtschaftlich orientiertes Unternehmen und haben am Anfang die Hardware subventioniert, verkaufen allerdings heute schon zum Preis der Herstellungskosten. Diesen Preispunkt wollen wir auch nicht überschreiten, um unseren Konsumenten einen möglichst attraktiven Preis anbieten zu können. Kostenreduzierungen in der Fertigung der PS2 geben wir möglichst zeitnah an den Konsumenten weiter.

? Besorgt Sie die deutsche Konjunkturschwäche und ihre mögliche Auswirkung auf zukünftige PS2-Abverkäufe? Welche Marketinginstrumente bleiben Ihnen abgesehen von einer Erniedrigung des Konsumentenpreises? Natürlich ist die Konjunktur nicht auf dem Niveau wie wir es gerne hätten, denn Themen wie Firmenschließungen und Jugendarbeitslosigkeit machen sich selbstverständlich überall bemerkbar. Hier hilft natürlich auch keine Marketingmaßnahme, denn wenn das Geld knapp ist, hilft auch die beste Kampagne nicht. Aus meiner Sicht sind hier positive Signale auf der politischen Ebene erforderlich, damit Zuversicht bei jedem Einzelnen aufgebaut werden kann.



Axel Herr, Geschäftsführer, Nintendo Deutschland

"Größtes Software-Lineup, das es je zum Launch einer Konsole in Deutschland gab."

? Warum wurde der Preis des Gamecube noch vor Veröffentlichung auf 199 Euro gesenkt?

Wir wollten den Konsumenten in Europa bereits von Anfang an den bestmöglichen Preis anbieten. Deshalb haben wir uns entschieden, den Preis noch vor Verkaufsstart auf eine Empfehlung von 199 Euro zu senken. Wir denken, das ist ein klares Signal an unsere Konsumenten.

? Wer hat den Preis entschieden? Wie groß war der Anteil von Nintendo of Europe an der neuen Preisgestaltung?

Die Entscheidung ist bereits vor geraumer Zeit durch das Management-Team von Nintendo of Europe – also seitens aller Länderchefs und der Geschäftsleitung von Nintendo of Europe – gefallen und wurde von Nintendo Japan bestätigt.

? Wieviele Einheiten will Nintendo bis Ende 2002 in Deutschland absetzen?

Wir gehen von 600.000 bis 700.000 verkauften Geräten, bis einschließlich Weihnachten 2002 aus und halten dieses Ziel für konservativ-realistisch.

? Momentan spielen alle Next-Generation-Konsolen in einer ähnlichen Preisklasse. Welches sind die Merkmale, die den Gamecube von den Konkurrenzsystemen abgrenzt?

Wir haben mit 21 Titeln das größte Software-Lineup, das es je zum Launch einer Konsole in Deutschland gegeben hat. Zudem unterstützen etliche Exklusiv-Titel unser Software-Sortiment, die von der Qualität her auf den Konsolen der Wettbewerber nicht zu finden sind. Ich denke hier beispielsweise an Titel wie "Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2" oder an die "Resident Evil"-Reihe.

? Bietet in Ihren Augen der Gamecube das beste Preis/Leistungs-Verhältnis? Wenn ja, warum?

Auf dem Nintendo Gamecube laufen die besten Spiele – und die fast ohne Ladezeiten zwischen den einzelnen Optionsmenüs – und darauf kommt es an. Es geht nur um die Spiele. Dass der Gamecube dabei noch den niedrigsten Preis hat, kommt unseren Konsumenten zugute, die die Konsole nur kaufen, um mit ihr zu spielen. Da sollte das Gerät so preiswert wie möglich sein.

? Eine alte Industrieweisheit besagt, dass Hardware-Hersteller an den Software-Lizenzen und nicht der Plattform selbst verdienen. In welchem Rahmen bewegt sich der Verlust Nintendos je verkaufter Konsole?

Anders als andere Hersteller hat Nintendo noch zu keiner Zeit Geld an einer Konsole verloren. Wir arbeiten von Anfang an profitabel – auch mit der Hardware; wemgleich die Erträge aus der Hardware eher gering sind. Jedoch ist profitables Arbeiten auch für unsere Konsumenten wichtig, da wir nur so die Kapitalreserven bilden können, um die äußerst teure Entwicklung der Software vorzufinanzieren. Schließlich ist ein profitables Arbeiten wichtig, um auch langfristig die volle Unterstützung der jeweiligen Konsole und regen Nachschub an Spielen zu gewährleisten.

? Angenommen, die deutsche Konjunkturschwäche wirkt sich auch auf die Kaufkraft der Gamecube-Zielgruppe aus: Welche Mittel wird Nintendo nutzen, um den Absatz anzukurbeln?

Ich denke, wir sind gegen die konjunkturelle Entwicklung recht machtlos. Das ist eine Frage, die Sie der Politik stellen müssen. Unsere Strategie ist es, immer innovative und sehr gute Spiele auf den Markt zu bringen. Die werden immer gekauft – auch, wenn es mal nicht so gut um die Volkswirtschaft bestellt ist.



Hans Stettmeier, Director of Home and Retail Division, Microsoft

"Wir haben eine deutliche Belebung gesehen und machen uns um den Absatz keine Sorgen."

? Warum wurde der Preis für Xbox so kurz nach dem Start auf 299 Euro gesenkt?

Die Konsulnlandschaft in Deutschland hat sich zwischen der Ankündigung des Preises und dem April 2002 grundlegend geändert. Seit Einführung des Euro-Bargelds wird in Deutschland wesentlich weniger konsumiert. Gerade der Bereich Unterhaltungselektronik hat sehr gelitten. Um in diesem feindlichen Klima die Verkaufszahlen zu steigern, haben wir den Preis gesenkt. Nur so ist ein Übergang von den Enthusiasten zu einem Massenmarkt möglich.

? Warum hat man sich nicht schon vor dem 14. März entschieden, den Preis zu senken? Die Kritik an dem hohen Preis war doch bereits seit seiner Ankündigung allgegenwärtig.

Der neue Preis bedeutet nicht, dass der alte falsch war. Im objektiven Preis/Leistungsverhältnis waren die 479 Euro ein fairer Preis, auch im alten Preisgefüge der Konsolen war das ein für Europa angemessener Preis. Unabhängig vom Launch-Datum wissen wir dank Marktforschung erst seit Mitte März, wie sehr das Konsumklima in Deutschland sich verschlechtert hat. Dann haben wir flott entsprechend reagiert.

? Wieviel Einheiten will Microsoft dank neuem Preis bis Ende 2002 in Deutschland absetzen?

Microsoft darf als amerikanische Aktiengesellschaft solche Daten nicht ohne weiteres veröffentlichen.

? Momentan spielen alle Next-Generation-Konsolen in einer ähnlichen Preisklasse. Welches sind die Merkmale, die Xbox von den Konkurrenzsystemen abgrenzt?

Dreimal höhere Rechenleistung als PS2, eingebaute Festplatte, die neue Spielprinzipien möglich macht (da zeigen wir einiges auf der E3) und nicht zu vergessen die Möglichkeit, online gegeneinander zu spielen, ohne teures Zubehör kaufen zu müssen. Mehr zum Online-Spiel sagen wir auch auf der E3.

? Bietet in Ihren Augen Xbox das beste Preis/Leistungs-Verhältnis? Wenn ja, warum?

Es ist die leistungsfähigste Hardware, das ist unwiderlegbar. Der Preis ist dabei identisch mit einem System mit dreimal weniger 'PS'. Und außerdem muss man für Xbox keine Memory Cards nachkaufen, oder einen Vierspieler-Adapter. Die Festplatte ist auch schon drin. Wenn es um Spiele geht, ist das Preis/Leistungs-Verhältnis zurzeit ungeschlagen.

? In welchem Rahmen bewegt sich der Verlust Microsofts je verkaufter Einheit? Existieren Schätzungen, nach wieviel Jahren Microsoft bei der Xbox aus der Verlustzone kommt?

Das sind Zahlen, die Microsoft grundsätzlich nicht veröffentlicht.

? Angenommen, der schlechte Start der Xbox hängt zu einem großen Teil mit der deutschen Konjunkturschwäche zusammen und die kommenden Monate zeigen keine deutliche Besserung: Welche Absatz-belebende Instrumente bleiben Microsoft noch?

Wir haben eine sehr deutliche Belebung gesehen und wir machen uns um den Absatz zurzeit keine Sorgen. Und bis Weihnachten kommen noch viel mehr und noch deutlich bessere Spiele, sowie der Online-Dienst. Auf der E3 ist das alles zu sehen.

Sonys PS2: Hier hat man gerade zwei Chips in einem kleineren und billigeren Baustein zusammengefasst, um die Produktionskosten zu drücken.

Die echten Kosten für eine Konsole sind allerdings selbst von Experten schwer abzuschätzen: Weder die Festplatte noch der Grafikkchip der Xbox kommen Microsoft so teuer wie den Kunden, der vergleichbare Hardware im Laden um die Ecke ersteht. Neben Mengenrabatten fällt z.B. auch die Werbewirksamkeit ins Gewicht: Während auf der Xbox-Verpackung das Logo des Grafikspezialisten

nVidia zu finden ist, geht Nintendo noch einen Schritt weiter. Die Hersteller des Grafikkchips, Ati, sind mit ihrer Marke gar an der Vorderseite der Konsole selbst verewigt.

Geht's günstiger?

Letztlich bleibt natürlich die Frage: Wann werden PS2, Xbox und Gamecube günstiger? Während Microsoft und Nintendo schon beim oder kurz nach dem Start ihrer Konsolen den Spielraum weitgehend ausgenutzt haben und eine weitere

Verbilligung in den kommenden Monaten äußerst unwahrscheinlich ist, deuten bei Sony einige Zeichen auf eine Preis-senkung gen Weihnachten. Allerdings sollte dies wohl nur geschehen, wenn Xbox und Gamecube innerhalb der nächsten Monate in der Lage sind, der PS2 Marktanteile wegzuschlappen. Ansonsten wird sich Sony wohl eher auf eine Bundle-Politik konzentrieren: Spätestens, wenn die Online-Stunde schlägt, wird man einen sinnvollen Komplettpreis für PS2 samt Festplatte und Breitband-Adapter finden müssen. sf



Trauerspiel

Trotz technisch weit überlegener Konkurrenzsysteme erhält die PSone-Bibliothek noch immer regen Zuwachs – ist der letzte stationäre 32-Bitter nach wie vor sein Geld wert?



Der heutige PSone-Käufer ist Gelegenheitsspieler, und mehr und mehr in der Zielgruppe bis zu 15 Jahren zu finden. Hier entscheidet die Software und das Spielvergnügen. Gerade für diese Zielgruppe sind wir sehr attraktiv geworden, da unsere Spiele im Durchschnitt 30 Euro kosten.“ So äußerte sich Manfred Gerdes, Geschäftsführer von



Große Namen, großer Mist: "E.T. der Außerirdische" (links) und "Sesamstrasse Sport" werden den Vorlagen nicht gerecht.



Anti-Terror-Hoffnung: Novalogics Taktik-Shooter "Delta Force Urban Warfare" verspricht noch brachiale PSone-Action.

Sony Computer Entertainment Deutschland, im großen Playstation-Rückblick in MAN!AC 9/2001 zur Zukunft des grauen Konsolen-Veterans. Als günstiges System mit reichhaltigem Software-Katalog aus sieben erfolgreichen Jahren und dem

neuen Schwerpunkt im Bereich kinderfreundlicher Neuerscheinungen sollte die PSone auch künftig eine sichere Hardware-Wahl darstellen. Seit dieser Marketing-technischen Neuplatzierung ist mitt-



Links: "Hybrid", der schlechteste PSone-Ego-Shooter überhaupt. Nach langer Verspätung fertig: "Planet der Affen".

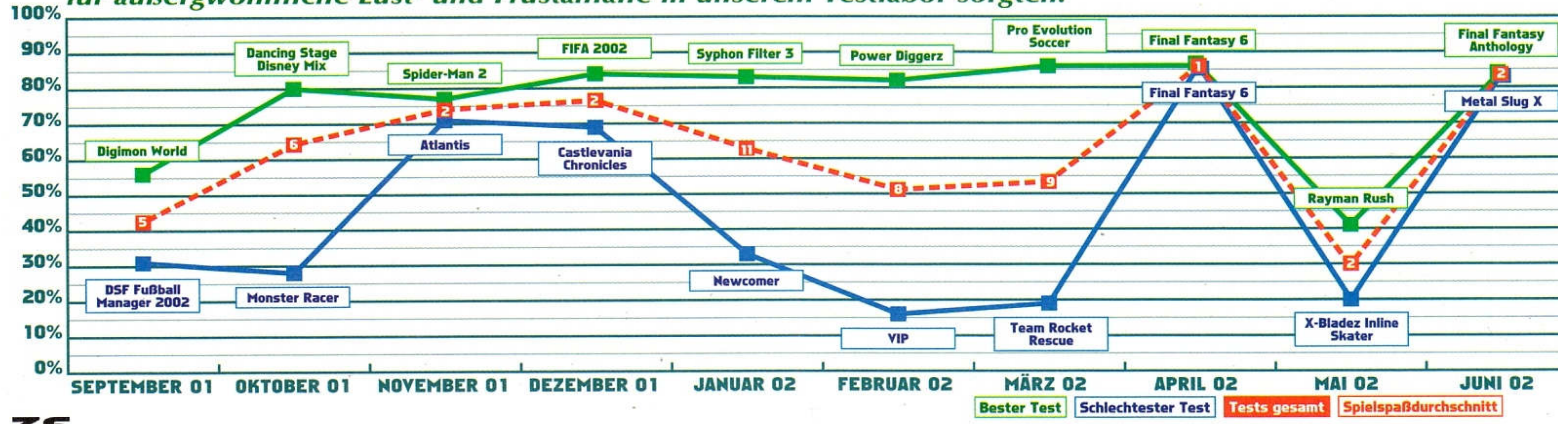
lerweile mehr als ein halbes Jahr vergangen. Grund genug für uns, der Frage nachzugehen, ob Sonys vollmundige Vision auch der Wirklichkeit entspricht.

Das schnelle Geld

In vielerlei Hinsicht muss man Sony recht geben: Die letzten großen altersübergreifenden Exklusiv-Entwicklungen wie "C-12" oder "Syphon Filter 3" sind lange passé, beinahe alle Neuerscheinungen der letzten Monate sind preislich im Taschengeld-Sektor angeordnet und inhaltlich ebenfalls auf ein junges Publikum zugeschnitten. Populäre Lizenzen wie die Sesamstraße, Cyber-Troll Hugo oder Hanna-Barbera-Kläffer Scooby Doo sollen die kindliche Zielgruppe zur Euro-Investition verführen. Doch was sich hinter den 'großen' Namen dann tatsächlich verbirgt, dürfte nicht wenigen Jung-Käufern nach Einschalten der Konsole die Tränen in die Augen treiben. Meist entpuppen sich die vermeintlichen Schnäppchen nämlich als schnell zusammengeschusterte Simpel-Geschicklichkeitstests, die technisch wie spielerisch fast ausschließlich auf solidem Gurken-Niveau und zudem oftmals für Vorschüler auch noch ungeeignet sind: Welcher anvisierte Endkunde etwa dürfte

DER LANGSAME TOD

In unserem großen Rückblick auf die PSone-Ära in MAN!AC 9/2001 hatten wir bereits prophezeit, dass Sonys 32-Bitter künftig wohl ein Dasein als Nischenkonsole für dahingeschluderte Kinderspiele und Billigproduktionen führen würde. Entnehmt unserer Statistik, welche Titel seitdem Monat um Monat für außergewöhnliche Lust- und Frustanfälle in unserem Testlabor sorgten.





Kruder Knobeltest mit schäbiger Optik: "The Amazing Virtual Sea Monkeys" droht uns Ende Juni.



Flügelahmes Fadenkreuzgeballer: Auch wenn der große Hype längst vorbei ist, schiebt Ubi noch einen dritten Teil nach ("Moorhuhn 3").



| | |
|--|--|
| R Fight S teal M agic I tem | CELES 433 MASH 521 LOCKE 353 CYAN 385 |
|--|--|

Blieb jahrelang Import-Fans vorbehalten: Trotz technisch schlampiger Umsetzung und fehlender Übersetzung lohnt "Final Fantasy 6" noch immer.

das pausenlose Englisch-Gebrabbel von Vogel-Mutant Bibo in "Sesamstraße Sport" oder die nicht eingedeutschten Bildschirminfos in "Scooter Racing" verstehen? Klar, vergleichbare Konvertierungsschlampereien gab es auch schon früher, wenn sich aber ein Publisher dazu entschließt, einen solch zielgruppengerichteten Titel auf den Markt zu bringen, dann dürfte man für sein Geld doch zumindest eine adäquate Umsetzung erwarten. Aber auch einstige Spielspaß-Garanten halten längst nicht mehr, was die Namen versprechen: Dem durchwachsenen dritten "Tony Hawk's" etwa merkt man deutlich an, dass die Programmierer den Entwicklungsschwerpunkt auf die Next-Generation-Systeme legten. Gleiches gilt für Ubis mäßiges Multiplayer-Spektakel "Rayman Rush", welches zwar bereits auf der PS2 ("Rayman M") nicht an die glorreiche Jump'n'Run-Vergangenheit der Blondlocke

anknüpfen konnte, auf der PSone aber noch schwächer und inhaltlich arg abgespeckt daher kam.

Besser spät als nie
 Auf der anderen Seite sorgt die Recycling-Politik einiger Publisher auch für Freude: Nach Jahren der Ignoranz gegenüber PAL-Spielern tauchten in jüngster Zeit mit "Final Fantasy 4-6", "Metal Slug X" oder "Strikers 1945 2" urplötzlich Playstation-Oldies in hiesigen Geschäften auf, die bislang Import-Freaks vorbehalten waren. Gerade bei Squares RPG-Saga müssen wir zwar auf eine standesgemäße technische (fette schwarze Balken) und inhaltliche (englische Texte) Konvertierung verzichten, nicht wenige Zocker freuen sich aber, dass die Fantasy-Perlen überhaupt noch hierzulande erscheinen. Bleibt nur die Frage: Warum so spät? Über obige Titel hätten wir uns auch schon früher gefreut und etwaige Argumente wie eine langwierige und kostenintensive Umsetzung entkräften sich ob

der mangelnden Qualität von alleine. So schlecht sich die PSone in Bezug auf Neuentwicklungen auch präsentiert, darf man die guten Gründe, die nach wie vor den Kauf der Konsole rechtfertigen, nicht vergessen: Kein anderes System verfügt über ein derart reichhaltiges Software-Angebot in jedem Genre, viele vergriffene Highlights werden als Platinum-Edition neu aufgelegt und nicht zuletzt der florierende Gebrauchthandel etwa im Internet macht die PSone immer noch zu einer guten Wahl – sofern Euch purer Spielspaß wichtiger ist als die mittlerweile stark veraltete Technik des 32-Bit-Oldies. cg



Schlichtes aber kurzweiliges Arcade-Geballer: Auch Vertikal-Oldie "Strikers 1945 2" findet sich im letzten PSone-Aufgebot.

ENDE MIT SCHRECKEN

MIT PS2, XBOX UND GAMECUBE buhlen derzeit drei hochpotente Konsolen samt umfassendem Softwareanhang um die Gunst der Käufer. Entsprechend nehmen wir mit dieser Ausgabe endgültig Abschied von Sonys 32-Bit-Oldie. Von außergewöhnlich wichtigen bzw. hochwertigen Spielen einmal abgesehen werden wir in Zukunft keine Titel für die ehr-

würdige PSone mehr testen. Dass dies allerdings keinen großen Verlust darstellt, zeigt ein Blick auf diese Tabelle. Mit Kurzbeschreibung und Einschätzung stellen wir Euch alle in den letzten Wochen bei uns eingetrudelten Playstation-Spiele vor. Zum großen Teil Machwerke, von denen Ihr tunlichst die Finger lassen solltet.

| NAME | HERSTELLER | WORUM ES GEHT: | WARUM IHR'S MEIDEN SOLLTET: | FLOP-FAKTOR |
|------------------------------|------------|--|---|-------------|
| ALFRED CHICKEN | Sony | Bereits zu 8- und 16-Bit-Zeiten hüpfte der rote Gockel durch bunte Bitmap-Szenarien. An der altmodischen Plattform-Springerei hat sich auch Jahre später wenig geändert. | Verwirrende Levels, spartanische Optik und Mickersound langweilen. Und überhaupt: Wer braucht ein Remake eines mittelprächtigen Uralt-Jump'n'Runs? | 🐣🐣🐣🐣 |
| CUBIX | 3DO | Fun-Racer vom "Army-Men"-Entwickler: Ähnlich dem Klassiker "Micro Machines" rasen bis zu vier Robot-Boliden über bunte SciFi-Kurse. | Auch wenn Ihr in dieser Tabelle üblere Gurken finden könnt – die schlicht präsentierte Parcours-Drängelei ist aufgrund lahmen Tempos und eintöniger Strecken nicht ihr Geld wert. | 🐣🐣🐣🐣 |
| E.T. DER AUßER-IRDISCHE | Ubi Soft | Als intergalaktischer Gärtner sammelt der braune Alien in Iso-Labyrinthin zarte Pflänzlein, attackiert Feinde per Herzstrahl und löst simple Schalterrätsel. | Nicht ganz so schlimm wie die GBA-Variante, aber immer noch feinsten Trash: Selbst Kleinkinder kann man mit so popliger Grafik und Hakel-Steuerung nicht ans Pad locken. | 🐣🐣🐣🐣 |
| HUGO FROG FIGHTER | NBG | Der Fernseh-Troll gibt keine Ruhe: Um eine gefangene Froschbande zu befreien, hüpfert der Wichtel über drehende und rotierende Plattformen und weicht Feinden aus. | Ungefähr genauso abendfüllend wie die TV-Vorlage: Trotz simpler Steuerung (nur das Digi-Pad ist belegt!) sorgt der unsagbar dümmliche Geschicklichkeitstest für Wutanfälle. | 🐣🐣🐣🐣 |
| HYBRID | Midas | Böse Mutanten veranstalten auf einer entlegenen Raumstation ein Schlachtfest. Mit Shotgun und Raketenwerfer gebt Ihr dem Lumpenpack Saures. | So schlecht kann ein Ego-Shooter sein: Zähle Steuerung, kurzsichtige Nebel-Optik und haarsträubend lachhafte Gegner schläfern selbst Trash-Fanatzen ein. | 🐣🐣🐣🐣 |
| MOORHUHN 3 | Ubi Soft | Per Fadenkreuz seid Ihr auf der Jagd nach den debilen Comic-Federvechern. Aber Vorsicht: Holt Ihr ein seltenes 'Lesshuhn' vom Himmel, gibt's Punkteabzug. | Auf PC lege die simple Shareware-Ballerei seinerzeit ganze Bürokomplexe lahm. Warum sollten PSone-Fans für ein nichtiges Update zahlen? | 🐣🐣🐣🐣 |
| RAGEBALL | Midas | "Speedball" lässt grüßen: Mit allerlei fairen und unfairen Manövern versuchen zwei schwer gepanzerte Teams einen Metallklumpen ins gegnerische Tor zu treten. | Wirklich schade drum: Das zwar geklaute, aber nette Spielprinzip wird von der hundsmiserablen Technik in Spielspaß-Untiefen gezogen. | 🐣🐣🐣🐣 |
| PLANET DER AFFEN | Ubi Soft | Basierend auf Tim Burtons Sci-Fi-Remake versucht Ihr in dem Third-Person-Action-Adventure die Flucht vom Primaten-Planeten, gute englische Sprachausgabe inklusive. | Hässliche Affenflucht mit trinigem Ablauf: Bereits vor Jahren angekündigt, hat die lange Entwicklungszeit dem zähen Action-Adventure nicht viel gebracht. | 🐣🐣🐣🐣 |
| SCOOBY DOO UND DIE CYBERJAGD | THQ | Auf seiner polygonalen Reise durch die Zeit wirft der TV-Kläffer Feinden Torten in die Fratzen und meistert anspruchsvolle Sprungeinlagen – so Ihr vor Langeweile nicht einschläft. | Auch auf anderen Konsolen steht der tumbe Cartoon-Köter für lupenreinen Software-Müll. Das ebenso hässliche wie dröge PSone-Gehüfte bildet da keine Ausnahme. | 🐣🐣🐣🐣 |
| SCOOTER RACING | Ubi Soft | Das musste ja kommen: Auf trendigen Tretrollern brettet Ihr über Stock und Stein und bemüht Euch, punkteträchtige Tricks auszuführen. | Die einfältige Rollbrett-Sim möchte sich an den Trendsportzug ranhängen. Die tranime Steuerung und die fehlergepickte 3D-Optik verhindern aber den geringsten Spaß-Anflug. | 🐣🐣🐣🐣 |
| SESAMSTRASSE SPORT | Ubi Soft | Grobi, Ernie & Co. treten in gar lustigen Sportereignissen gegeneinander an. Kanufahren, Ballhüpfen und Einradfahren und drei weitere spektakuläre Ereignisse stehen auf dem Programm. | Kindliches Konzept ohne zielgruppengerechte Umsetzung. Während Moderator Bibo pausenlos Englisch plappert, sind die Jüngsten eh schon vor Langeweile eingeschlummert. | 🐣🐣🐣🐣 |
| STRIKERS 1945 2 | Midas | Vertikal-Shooter aus der Spielhalle: Als Kampfflieger ballert Ihr in einer Handvoll Levels alles kurz und klein, was Euch vors Visier trudelt. | Schon im Import-Test vor über zwei Jahren konnte die flügelahme Non-stop-Action nicht überzeugen. Genre-Fans riskieren einen Blick. | 🐣🐣🐣🐣 |

Die Bedeutung von Gras

Die Tagebücher von Big Blue Box **TEIL 4**

Wie gestaltet man ein märchenhaftes Szenario? Dene und Simon Carter erzählen diesmal, wie sie sich die Umwelt von "Project Ego" vorstellen.

Wir waren der Publisher-Hölle entflohen und hatten erfolgreich an sich geistig gesunde Leute gezwungen, unser riskantes Bestreben zu begleiten. Jetzt ging's ums Geldausgeben. Und so kümmerten wir uns erstmal um die - in unseren Augen - Schlüsselmerkmale des Spiels:



➔ Durch Ausnutzen unserer Erfahrung auf dem Gebiet KI würden wir eine einzigartige Welt erschaffen, angefüllt mit Leuten, die ein echtes Leben führten und überzeugende Persönlichkeiten hätten.

➔ Die Aktionen des Spielers würden substanzvoll die Geschichte, die Welt und die NPC beeinflussen. Das Ergebnis seiner/ibrer Entscheidungen wäre richtiggehend spürbar.

➔ Die Welt in der das Ganze stattfände, wäre wunderschön.

Besonders der letzte Punkt war wichtig für uns, da wir dachten, unser Leben während der Entwicklung könnte erheblich einfacher sein, wenn wir früh unseren generellen visuellen Stil auf einen Nenner bringen und die Technologie dahinter schaffen. Rollenspiele, die in fiktionalen, vorindustriellen Szenarien platziert sind, hatten in der Vergangenheit die Tendenz, sich an der bewährten "Dungeons&Dragons"-Formel zu orientieren. Die wiederum wurde ursprünglich von den Werken Tolkiens adaptiert - und das wollten wir unbedingt vermeiden. Unser Spiel sollte frisch, neu und anders aussehen und sich anfühlen, weshalb wir uns visuell von den düsteren europäischen Märchen der Gebrüder Grimm (mit denen Simon und Dene gelegentlich in Beziehung gebracht werden) beeinflussen ließen.

Diese Welten werden durch bestimmte idyllische Landschaftsformen charakterisiert:

➔ Dichte, tiefe, undurchdringliche Wälder, die im Wind flüstern und knarzen.

➔ Weite Ebenen und saftige Gipfel mit Ausblick über Postkarten-Dörfer.

➔ Berge so hoch, dass sie Heidi Schwindelgefühle bereiten würden.



Im Kontrast dazu lassen sich viele Rollenspiele der Vergangenheit in zwei Lager einteilen:

LAGER 1 - SCHACHTELWELT

"Ob, schau mal. Netter Raum! Wunderbübsche Kerzen und Tische und Teppiche und ... einfach alles!"

SPÄTER ... "Was ist wohl hinter der nächsten Tür? Ob. Ein grauer Raum. Kein blauer. Das ist aber mal 'ne nette Abwechslung."

SPÄTER - KLAUSTROPHOBIE SETZT EIN ... "Warum kann ich Vögel hören? Ich habe in den letzten drei Stunden nicht eine blöde Blume gesehen. Von was leben die Vögel hier? Von '+3 Dolben extremer Ernährung?'"

SPÄTER ... "Warte eine Minute - ich kann Gras hinter der nächsten Tür sehen! Ist das eine weite Landschaft dort, die mich gen Horizont drängt... Nein. Es ist ein weiterer quadratischer Hof mit grüner Bodentextur."

LAGER 2 - DIE WEITE WÜSTE

"Wow. Dieser Ort ist soooo groß! Sieh Dir die Berge an! Schau! Ich könnte hier ewig herumforschen!"

SPÄTER ... "Ähm... ich glaub' schon, dass das ein Riesenareal ist, aber ich kann's nicht wirklich sagen. Alles sieht gleich aus. Hallo?"

SPÄTER ... "Ärsche. Jetzt kommt schon wieder dieser Baum. Hallo Baum. Ich nehme mal an, diese dürftige Ansammlung von acht Bäumen soll einen düsteren Wald darstellen. Wie unheimlich."

Wir realisierten, dass wir was Neues brauchten. Unser Chef-Programmierer Martin investierte ein paar Monate bei der Produktion der ersten sauberen Landschaftsroutinen, und bald drängten wir uns aufgeregt am Bildschirm, um vier Kilometer wildes Fels- und Gestrüppareal zu betrachten. Das war bereits eine Meisterleistung. Dennoch wussten wir, dass dichte, üppige Flora nötig wäre, um 'den Look' zu erreichen. Allerdings würde es Jahre dauern, jede Pflanze von Hand zu platzieren, also brauchten wir eine andere Methode. Martin und unsere Grafiker schlugen vor, die Engine automatisch nach Erdboden in der Landschaft suchen und dort pflanzliches Leben - abhängig vom jeweiligen Terrain-Typ - wachsen zu lassen. Nach mehreren Wochen klappernder Tasten und dem Konsum großer Mengen der beiden Nahrungsgruppen, denen Martin vertraut (Red Bull und Käse), wurden die Leute um seinen Monitor versammelt, um dem ersten Test des organischen Landformungsprogramms beizuwohnen.

Die Ergebnisse waren erstaunlich. Ein kleiner Hügel erhob sich über einem Feld aus Schilf, seine grasige Spitze bob sich weich und üppig vom blauen Himmel ab. Glockenblumen schwankten im Wind und langes Gras wogte sanft gegen die Beine des Spielers. Das verlieb der ganzen Szenerie ein Gefühl von echter Wärme, Dichte und wahrhaftem Märchen-Idealismus. Das sollte etwas wirklich Besonderes werden.

AUF EINER ENTWICKLER-MESSE EINIGE MONATE SPÄTER

Wir demonstrierten unser Spiel diversen Entwicklern, und ein bärtiger Kerl kam auf uns zu.

TYP: "Mann, Euer Spiel sieht wirklich fantastisch aus! Wie habt Ihr's geschafft, dass alles so liebevoll und realistisch aussieht?"

WIR: "Danke! Nun, wir haben schon früh begriffen, dass wir wirklich erstaunliches Gras brauchen."

TYP (WEISE MURMELND) "Klaro - legalize it!" (GEHT WEG)

WIR: "Häh?"

KEINE FRAGEN! KEINE SNOWBOARDS!



WARNUNG: Unbefugten ist das Betreten verboten! Eindringlinge werden vor Lawinen und Schneestürmen gewarnt! Die lokalen Sicherheitskräfte sind autorisiert, repressiv und gewaltsam gegen Eindringlinge vorzugehen!



DARK SUMMIT™



PlayStation®2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE™

Dark Summit - Game and Software © 2002 THQ Inc. Developed by Radical Entertainment Ltd. Radical and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd.

™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARK OF NINTENDO.

VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2002 THQ. All rights reserved. Published by THQ

THQ
WWW.THQ.DE

Chris Edwards Aggressive Inline



Was "Airblade" kann, ist für "Aggressive Inline" kein Problem: Stangen nutzt Ihr zu schicken Rotationen.



Acclaim wagt einen weiteren Vorstoß ins anwachsende Trendsportgenre: Nach dem BMX-Pedaltreter Dave Mirra ist diesmal Rollschuhfahrer Chris Edwards mit "Aggressive Inline" an der Reihe. Der grundsätzliche Spielablauf orientiert sich erwartungsgemäß an Genreprimus

"Tony Hawk" und Stallkollege "Dave Mirra" – kein Wunder, sind doch dessen Entwickler Z-Axis auch hier am Werk.

Wie gehabt saust Ihr mit Eurem Sportler (neben echten Profis stehen auch mehrere erfundene Inliner in teils skurrilen Outfits zur Wahl) durch neun verschiedene Szenarien wie einem gewaltigen Filmstudio oder einem Vergnügungspark, sammelt Punkte durch



Inline-Profis bringen mächtige Grind- und Trickkombos zustande – ist der Balken voll, sprühen Eure Roller prompt Funken (rechts).



Für die Herren der Schöpfung: Britney-Clone Chrissy lässt in ihrem freizügigen Outfit mehr wackeln, als es physisch logisch erscheint.

spektakuläre Tricks und erfüllt unterschiedliche Aufgaben, um für das nächste Gebiet zugelassen zu werden. Dabei gibt es eine Handvoll interessanter Neuerungen: So zwingt Euch kein nerviges Zeitlimit zu hektischen Aktionen, stattdessen füllt Ihr durch Stunts immer wieder einen sich langsam leerenden Balken – solange dieser nicht am Ende ist, dürft Ihr weiterrollen. Die neun umfangreichen Areale protzen mit versteckten Bereichen und zahllosen Details, gegen die ein "Tony Hawk 3" optisch blass aussieht – bei der uns vorliegenden PS2-Fassung störte lediglich Kantenflimmern die Pracht.

| | |
|------------|------------|
| GENRE | SPORTSPIEL |
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| D-RELEASE | AUGUST |

Sichtlich von "Tony Hawk" inspirierter Trendsportspaß, der dank umfangreicher Areale, frischer Ideen und schicker Grafik am Thron des Vorbilds sägt.

Vexx



In der Burg eines Riesen turnt Vexx zwischen Möbeln herum und zockt sogar Pong auf einer Konsole (Gamecube).

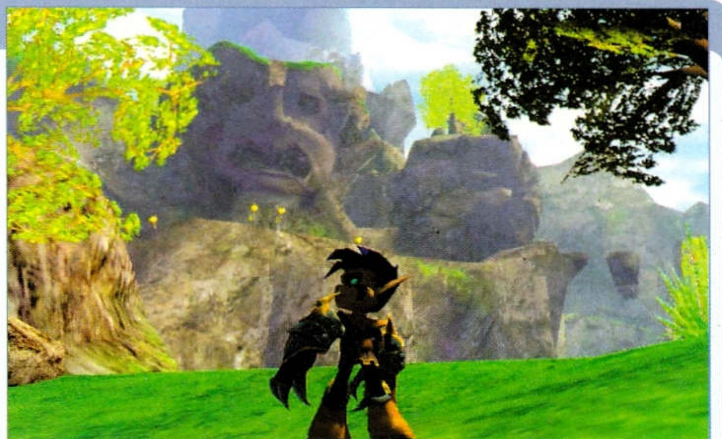
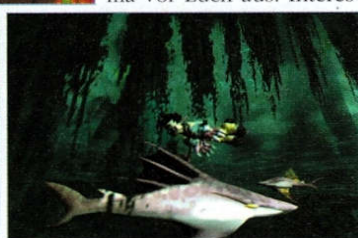


Wenn man schon eine Menge Geld in die Programmierung von Next-Gen-Konsolen steckt, soll sich das natürlich auszahlen: Noch vor der Komplettierung von "Turok Evolution" zweitverwertet Acclaim dessen Grafikroutinen für ein voluminöses Action-Adventure. Der Held des düsteren Hüpf- und Rätsel-Abenteuers ist Vexx, ein hinterhältig grinsender Gnom, den neben seinen spitzen Ohren vor allem seine magischen Handschuhe samt scharfer Klingen auszeichnen. Mit diesen erwehrt er sich nicht nur unzähliger Bauernopfer und Endgegner (wie einem grunzenden Sumo), sondern klettert auch behände an speziell texturierten Flächen gen Himmel. Auf den ersten Blick erinnert das Spiel an Naughty Dogs "Jak and Daxter": Die Welten sind riesig, in den Außenszenarien breitet sich auf hoch gelegenen Plattformen ein atemberaubendes Panorama vor Euch aus. Interes-

sant ist die Miteinbeziehung der Zeit: Tag- und Nachtwechsel rufen verschiedene Kreaturen auf den Plan, manche Puzzles lassen sich nur zur rechten Stunde lösen. Damit Ihr bis zu einem dieser "Termine" nicht dumm in der Gegend herumstehen müsst, dürft Ihr über Sonnenuhren die Zeit verschieben. Phantasievoll, abwechslungsreich und monumental – "Vexx" hat viel Potenzial, so die Technik mitmacht.



Seine Zauberfäustlinge nutzt Vexx zum Erledigen von Gegnern, Klettern oder Schwimmen (Xbox).



Da geht's rauf: Meist kämpft Ihr Euch Bergpässe und Plattformen nach oben, um letztendlich eine herrliche Aussicht zu genießen (Gamecube).

sant ist die Miteinbeziehung der Zeit: Tag- und Nachtwechsel rufen verschiedene Kreaturen auf den Plan, manche Puzzles lassen sich nur zur rechten Stunde lösen. Damit Ihr bis zu einem dieser "Termine" nicht dumm in der Gegend herumstehen müsst, dürft Ihr über Sonnenuhren die Zeit verschieben. Phantasievoll, abwechslungsreich und monumental – "Vexx" hat viel Potenzial, so die Technik mitmacht.



Vielfältige Welten: Hier erkundet Ihr ein Urzeitszenario samt mächtiger Dinosaurier-Skelette.

| | |
|------------|------------------|
| GENRE | ACTION-ADVENTURE |
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| D-RELEASE | 4. QUARTAL |

Kleiner Gnom ganz groß: Düsteres, erwachsenes Action-Adventure in Riesen-Szenarien mit umwerfender Sichtweite. Bunt und einfallreich.

DIESMAL BRAUCHT ES MEHR ALS EINEN HELDEN.



Katastrophenalarm in Oddworld: kollektive Gier, Tierquälerei, Umweltzerstörung ... und nun auch noch die Letzten deiner Art auf den Speisekarten der Feinde. Mit Munch und seinem giftgrünen, furzenden Kompagnon Abe hast du die heikle Mission, deine Artverwandten vor dem Aussterben zu retten. Die Zukunft Oddworlds liegt in deiner Hand!

www.xbox.com/de/oddworld

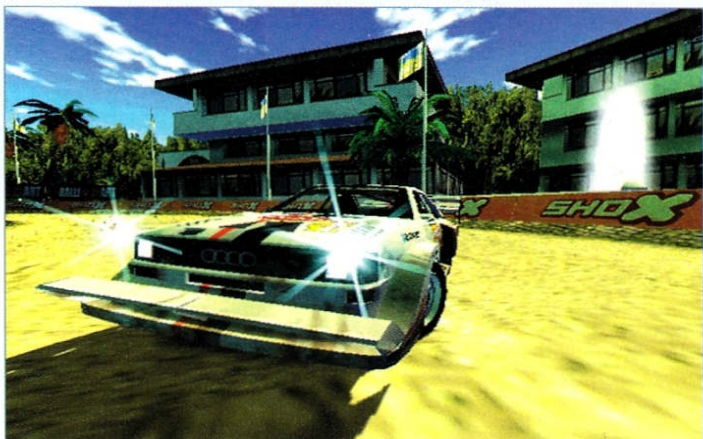
PLAY MORE. PLAY ODDWORLD™



Shox



Die Fahrzeugmodelle erinnern frappierend an "Sega Rally". Der Porsche-Jeep (momentan noch ein Prototyp) soll im Spiel enthalten sein (alle Bilder PS2).



Augenscheinlich: Meeresbrandung, Flamingoschwärme, Wasserfälle und riesige Bauten erhöhen den Wiedererkennungswert jeder einzelnen Kurve.



Ihr habt noch nie von "Shox" gehört? Wir auch nicht, bis wir Mitte Mai im englischen EA-Hauptquartier einen Rallye-Titel der besonderen Art bestaunen durften. Anfängliche Skepsis (noch ein Wald- und Wiesen-Rennspiel) war schnell verflogen: Nach ein paar Proberunden kristallisierte sich die überraschende Erkenntnis heraus, dass Electronic Arts an einer bildgewaltigen Arcade-Rallye in bester "Sega Rally"-Manier arbeitet.



Schon die Physik von "Shox" überrascht – keine Kurve kann normal umfahren werden, nur mit beherztem Handbremsen-Einsatz kommt Ihr vor dem CPU-Feld um die Ecken. Dank gnadenloser KI besitzen die Konkurrenten wenig Skrupel, Euch mit Ramm-Attacken von der Ideallinie zu drängen. Ein realistisches Schadensmodell sorgt für wegbrechende Stoßstangen und zerschlagene Fensterscheiben. Damit Eure Rache aber nicht allzu heftig ausfällt, haben die Entwickler einen kleinen Haken eingebaut: Für jedes verlorene Karosserieteil gibt's nämlich einige Minuspunkte, die Eure potenzielle Siegpriämie schrumpfen lassen. Netterweise winken fette Preisgelder aber nicht nur für eine Topposition, sondern auch bei zweiten oder dritten Plätzen. Die Moneten spart Ihr



PS2 in Hochform: Das fertige Spiel wird der Sony-Konsole stabile 60 Bilder je Sekunde entlocken.

Euch für neue Autos zusammen: Audi, Lancia und Subaru sind die dominierenden Marken in "Shox". Eine weitere motivierende Idee: Wollt Ihr schnell zu Geld kommen, fordert Ihr andere Rallye-Piloten zum Duell. Hier setzt Ihr einen bestimmten Betrag auf Euren Sieg – so lässt sich der Kontostand schnell nach oben korrigieren. Schummlern schieben die

Entwickler allerdings einen Riegel vor, denn vor dem Rennen wird automatisch Eure Niederlage auf Memory-Card gespeichert. So bringt es nichts, nach einem verlorenen Duell schnell die Speicher-Karte zu entfernen. Gewinnt Ihr, wird der Spielstand natürlich entsprechend überschrieben. Auch bei den normalen



Staubige Angelegenheit: Rückt Ihr im Feld an den letzten Platz, fällt Euch wegen feiner Staubeffekte die Orientierung schwer.

Rundkurs-Rennen bekommt Ihr die kreative Ader der Entwickler zu spüren. Auf jeder Strecke gibt es sogenannte 'Shock Zones' – Abschnitte, die Ihr möglichst schnell hinter Euch bringen müsst, um eine gute Bewertung zu erhalten. Während Ihr gnadenlos auf das Gas drückt, laufen die Sekunden in Form einer farbigen Zeitleiste ab. Wart Ihr besonders flott unterwegs, gibt's für den Abschnitt eine 'Gold'-Auszeichnung, unfähigere Fahrer begnügen sich mit 'Silber' oder 'Bronze'. Allein dieses Feature erzeugte beim ersten Antesten von "Shox" Suchtpotenzial – Ihr versucht, das Letzte aus Eurem Wagen herauszuholen und letztlich die beste Belohnung zu ergattern. Denn ganz umsonst macht Ihr Euch die Mühe natürlich nicht: Erreicht Ihr in drei aufeinanderfolgenden Zonen 'Gold', bricht hinter Euch eine Schockwelle los, auf der Ihr den Konkurrenten gnadenlos davonsurft. Baut Ihr einen Unfall oder knallt Ihr zu oft gegen die Bande, zieht der Turbo-Sturm an Euch vorbei – eingehendes Studium der Kurse ist also Pflicht. Dank charakteristischem Design der Strecken – jede Kurve ist mit markanten Bauten gespickt – fällt die Orientierung allerdings recht leicht.



Fünf gegen einen: Waghalsige Überholmanöver gehören zum Standardrepertoire der CPU-Fahrer.



In den Tunneln gibt's nicht nur reichlich Lichteffekte, sondern auch Fledermausschwärme zu bewundern.



Eindrucksvolle Präsentation: Sprünge werden im "Matrix"-Stil dargestellt – aber nur, wenn Ihr besonders weit über die Piste fliegt.

| | |
|------------|-----------------|
| GENRE | ARCADE-RALLYE |
| HERSTELLER | ELECTRONIC ARTS |
| D-RELEASE | 3. QUARTAL |

Ideenreicher Arcade-Raser: Vielversprechender "Sega Rally"-Klon mit genialem Fahrgefühl, hoher Geschwindigkeit und jeder Menge Suchtfaktoren.



F Los juvenis...
Urranqñe jugare scandere frues amor.
Car age, que vis illa potens, quod Numen ami-
cus
T am bene conjuncte te mihi, misq; tibi?

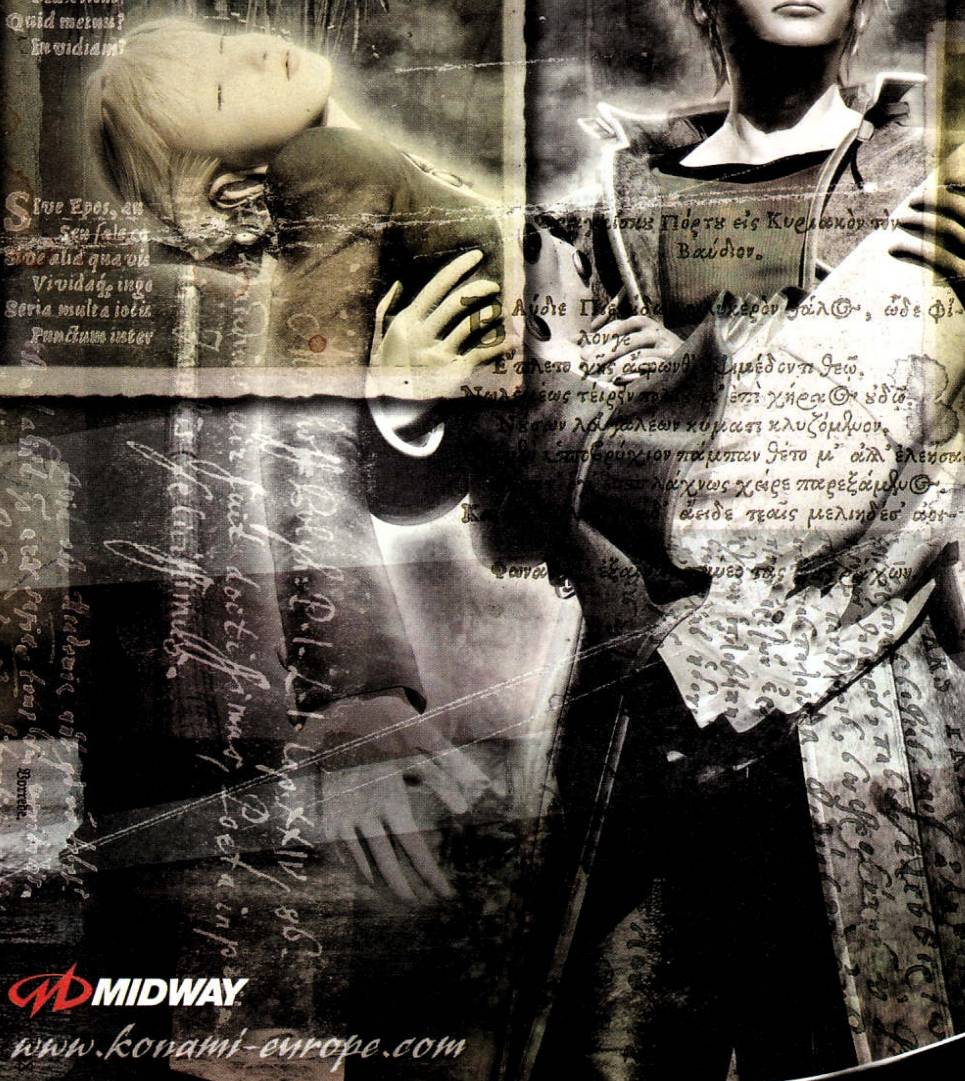
B Am
E

Et nui
Non
Banq; ag
Vix sci
Italia Sen
Credib
Italia feli
Facibus
Libera cum
Vel eerr
Sen libet an
Parer, q
Sen libet ang
Archloch
Sen lepidu mi
Mareviera
Quid merus?
Invidiam

*S*ive Epos, en
Sen fatis
Sive alia qua vis
Vividaq; unge
Seria multa iocis
Pandanus istev

B Eni
Ma
Ho
Ne

Si quid vel han
Scriptum licen
...



MIDWAY
www.konami-europe.com

Die Zeit des Gerichts ist gekommen!

Ein Held mit einer geheimnisvollen Vergangenheit. Ein junges Mädchen mit dem Schlüssel zur Herrschaft über die Welt. Ein Gegenspieler der versucht unendliche Macht zu erlangen. Bereite Dich auf eine unvergleichliche RPG-Erfahrung vor. Reise durch eine Zeit in der in jedem Schatten das Böse lauern kann! Erfahre einen abgründigen Traum voller Monster, Magie und Horror! Erlebe ein Abenteuer wie keines zuvor! Willkommen in der Welt von Shadow Hearts...



Xbox vs. PS2: Preiskampf wird in USA fortgeführt

Nachdem in den letzten Wochen heiße Preisgefechte an der europäischen Konsolenfront ausgetragen wurden (siehe auch unser Feature ab S. 32), wanderte der Discount-Funke letzten Monat auch in die USA. Bislang war die Xbox in Nordamerika mit 299 Dollar ebenso teuer wie die PS2, die seit ihrer Veröffentlichung nicht im Preis gesenkt wurde. Eigentlich wollten Sony und Microsoft die jeweilige Verringerung um 100 Dollar erst auf den Pressekonferenzen im Rahmen der E3-Messe kommunizieren – durch ein Leck (angeblich den Katalog einer Supermarktkette) gelangten die neuen Preisinfos aber schon eine Woche vor der E3 an die Öffentlichkeit. Nintendos Antwort – die Konkurrenz-Systeme kosten mit 199 Dollar nun ebensoviel wie der Gamecube – ließ bei Drucklegung dieser MAN!AC noch auf sich warten. Wir erwarten ein baldige Senkung auf 149 Dollar.

Während für Sony die Preissenkung allerdings finanziell glimpflich verlaufen sollte (dank neuer Chip-Architektur kann die PS2 günstiger produziert werden), schießt Microsoft kräftig zu. Bereits bei 299 Dollar hatte der Gates-Konzern laut Analysten einen herben Verlust gemacht. Um Herstellungskosten zu



Das Angebot eines US-Internethändlers kurz vor Pfingsten: Während Xbox und PS2 schon neue Preise schmücken, herrscht beim Gamecube noch Unsicherheit.

Neue Playstation soll in drei Jahren erscheinen

Laut der Meldung einer japanischen Presseagentur plant Sony die Veröffentlichung der PS2-Nachfolgekonsole für das Jahr 2005. Die 'PS3' wird von vornherein mit einer Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung ausgestattet, ihr Prozessor soll 200 mal schneller sein als CPUs in aktuellen Konsolen. Die Presseagentur spricht von Kosten in Höhe von 400 Millionen Dollar, die auf Sony allein durch die Entwicklung dieses Chips zukommen. Zudem wird behauptet, die nächste Playstation käme ohne Disc-basiertes Medium aus.

NACHGEHAKT ✓



AND THE WINNER IS... SEGA: Man konnte vorhersehen, dass 2002 spannend wird, aber was im Augenblick in der Konsolenwelt abgeht, sprengt alle Erwartungen. Die massiven Preissenkungen bei den Next-Gen-Konsolen zeigen, mit welch harten Bandagen um Marktanteile gerungen wird – Geld scheint dabei keine große Rolle zu spielen. Durch sein Engagement im Spielemarkt hat der Microsoft-Konzern eine Schlacht um den Konsumenten initiiert, deren Ende noch lange nicht in Sicht ist. Denn die Kasen der Konkurrenten sind gut gefüllt, und zudem hat keiner der Hersteller vor, mittelfristig ein Nischendasein zu fristen. Der Kunde kann sich also freuen – denn nicht nur bei der Erschwinglichkeit, auch bei der Spielqualität werden sich Sony, Nintendo und Microsoft auszustechen versuchen. Der Gewinner des Ganzen ist aber auch Sega: Hätte man nicht frühzeitig das Hardware-Engagement gestoppt und sich zum unworbenen Darling der Ex-Konkurrenten gemacht, gäbe es diese Firma wohl nicht mehr.



**BERICHTE,
ANALYSEN UND TRENDS
AUS DER SPIELESZENE**

Attacke der Controller: Gamecube-Pads en masse

Der Original-Controller von Nintendo ist bislang unerreicht – trotzdem hat nahezu jeder Zubehörhersteller eigene Alternativen im Angebot.

Interacts Variante hört auf den klangvollen Namen 'Superpad', sollte aber eher 'Macken-Pad' heißen: Der Controller liegt schlecht in der Hand, und der C-Stick ist an Ungenauigkeit kaum zu überbieten.

Das 'Pro Pad' von Brooklyn macht eine wesentlich bessere Figur – sowohl die Sticks als auch die gummierten Griffe überzeugen auf ganzer Linie. Lediglich die etwas zu straffen Aktionstasten fallen negativ auf. 4Gamers versucht's mit dem 'Cube Controller' und scheitert knapp: Während die Schultertasten noch sehr gut gelungen sind, nerven der ungenaue C-Stick sowie die leicht im Gehäuse versenkten Aktionstasten – schade um die nette Programmierfunktion.

Gleich zwei Controller kommen aus dem Hause Gamester: das 'Control Pad' (33 Euro) und der 'Pro Racer' (40 Euro). Letzterer soll Rennspielfans anlocken, denen ein richtiges Lenkrad zu teuer ist: Wenn Ihr den entsprechenden Plastikring entriegelt, lässt sich die linke Hälfte des Pads getrennt bewegen und übernimmt so die Steuerbewegungen. Unser Testurteil fällt allerdings ziemlich ernüchternd aus: Sämtliche Aktionstasten, der C-Stick sowie das Digi-Kreuz sind von minderwertiger Qualität und die nette Lenker-Idee leidet unter der klapprigen Verarbeitung. Außerdem wollte sich der Analog-Stick unseres Muster-Exemplares partout nicht (wie in der Anleitung beschrieben) zu Bewegungen in der Horizontalen überreden lassen.

Bei Gamesters' Control-Pad sieht unser Fazit leider nicht viel besser aus: Das geteilte Digi-Kreuz lässt sich nur mit Fingerschmerzen bedienen, die Ergonomie des Controllers ist nicht gerade handfreundlich und beide Schultertasten ragen viel zu weit aus dem Gehäuse – noch dazu erstet Ihr weitaus bessere Pads schon fast zum halben Preis.

| | |
|--|-------------|
| PRODUKT | Superpad |
| HERSTELLER | Interact |
| SYSTEM | ZIRKA-PREIS |
| Gamecube | 30 Euro |
| Wenig berauschender Controller mit heftigen Macken | |



| | |
|--|-------------|
| PRODUKT | Pro Pad |
| HERSTELLER | Brooklyn |
| SYSTEM | ZIRKA-PREIS |
| Gamecube | 25 Euro |
| Gute Alternative zum Original von Nintendo – empfehlenswert. | |



| | |
|--|-----------------|
| PRODUKT | Cube Controller |
| HERSTELLER | 4Gamers/Big Ben |
| SYSTEM | ZIRKA-PREIS |
| Gamecube | 20 Euro |
| Gewöhnungsbedürftiges, aber ordentlich verarbeitetes Cube-Pad. | |



| | |
|---|------------------------|
| PRODUKT | Control Pad, Pro Racer |
| HERSTELLER | Gamester |
| SYSTEM | ZIRKA-PREIS |
| Gamecube | siehe Text |
| Klappiges Steuer-Duo mit argen Bedienungs-Mängeln – Finger weg! | |



Heftige Differenzen zwischen EA und Microsoft

Wir erinnern uns: Sich als Hardware-Hersteller mit Third-Party-Gigant Electronic Arts anzulegen, kann gefährlich werden. Am frühen Ende des Dreamcast hatte EA durch seine Produktverweigerung keinen unbescheidenen Anteil. Nun gibt es Stunk mit Microsoft wegen der Onlinopolitik des Windows-Giganten. Electronic Arts wird die Xbox dieses Jahr mit keinem Internet-fähigen Titel unterstützen, wohl aber die PS2 (erstes Online-Produkt wird eine neuer Titel der "Madden"-Reihe). Laut einem Bericht der New York Times liegt dies an Microsofts Strategie, Online-Spiele nur über hauseigene Server zu ermöglichen – was die Redmonder zum munteren Kundenfang nutzen könnten. "Jeder Entwickler, der eine Abmachung akzeptiert, die nicht dessen Beziehung zum Kunden respektiert, ist wie ein Truthahn, der die Einladung zu einem Thanksgiving-Essen annimmt.", so EA-Sprecher Jeff Brown. Der Präsident des Software-Giganten bricht gar den Stab über Microsoft: "Die Würfel in dieser Generation sind gefallen, und wir wissen, dass Sony gewonnen hat."

Sega bringt Bewegung in die Online-Welt

Nachdem Sega bereits mit dem Dreamcast innovative Multiplayer-Pfade beschritt, wird der japanische Hersteller nun auch zum Motor für das Online-Spiel auf den Next-Generation-Konsolen. Neben diversen Internet-fähigen "Sega Sports"-Titeln sind unter dem ersten Schwung Online-Software auch "Phantasy Star Online"-Spiele für Gamecube und Xbox. So wird auch das Nintendo-System sein Internet-Debüt mit "PSO: Episode 1&2" im 3. Quartal feiern. Während die Veröffentlichung in Europa noch in den Sternen steht, kommen die US-Amerikaner bereits im Herbst zum Zug: Hier wird Nintendo rechtzeitig zwei der nötigen Peripheriegeräte – einen Modem- und einen Breitband-Adapter – auf den Markt bringen. Geplant ist ein Verkaufspreis von jeweils 35 Dollar. Die Xbox, die nur in den Genuss einer gewöhnlichen "PSO"-Konvertierung kommt, startet ihren Online-Auftritt mit "Sega Sports NFL 2K3" – wann genau, wird wohl erst im kommenden Monat klar sein, eine deutsche Veröffentlichung soll nicht geplant sein.



XBOX ADÉ: Seamus Blackley, Technikef in Microsofts Xbox-Team, hat das Unternehmen verlassen. Mit ein paar anderen Branchenveteranen leitet er nun die 'Capital Entertainment Group', ein Start-Up, das Entwickler mit Millionen-Etats und Publishern zusammenführen soll. **MIT DEM X-WING AN DIE SPITZE:** Factor 5s brillant inszeniertes "Star Wars"-Abenteuer "Rogue Leader" hat sich bei der Gamecube-Software unangefochten an die Spitze katapultiert. Über 40.000 Stück des Weltraum-Shooters wurden bereits abgesetzt. **ACCLAIMS BMX-ZUKUNFT:** Radl-Profi Dave Mirra hat seinen Sponsorenvertrag mit Acclaim verlängert – fünf weitere Jahre lang wird er sich für Spiele zur Verfügung stellen. **MIDWAY MIT SUPERKRÄFTEN:** Der amerikanische Hersteller hat einen Vertrag mit DC Comics und Warner über die Verwertung der 'Justice League' geschlossen. Die Spiele mit der Superheldentruppe werden sich am Comic und der TV-Serie orientieren und auf diversen Plattformen erscheinen. **SPIELER WERTEN FÜR SPIELER:** Ab diesem Monat könnt Ihr Euch im Internet davon überzeugen, wie sehr sich die Geschmäcker von Konsolen-Zockern unterscheiden. Unter www.gamejudge.de findet Ihr eine innovative Spieleseite, bei der die Teilnehmer für Statuspunkte Tests abliefern oder Reviews bewerten.

Sparmaßnahme: Xbox-Zubehör zum Sonderpreis



| | |
|---|-------------|
| PRODUKT | |
| Diverse | |
| HERSTELLER | |
| Gamester, Big Ben | |
| SYSTEM | ZIRKA-PREIS |
| Xbox | siehe Text |
| Durchwachsen: Tolle Memory-Card, guter Lenker und schlechtes Pad. | |

Für Sparfüchse: Big Bens 'Mega Memory' (40 Euro) ist 10 Euro billiger als das Microsoft-Original und speichert doppelt so viele Spielstände. Rennspiel-Fans sollten sich das 'Lotus Wheel' (72 Euro) von Gamester ansehen: Exakter Lenkeinschlag, sowie eine solide Pedalerie stehen auf der Habenseite – allerdings verweigerte unser Testmuster die Zusammenarbeit mit "Project Gotham Racing" – trotzdem empfehlenswert. Der Controller von Gamester (37 Euro) macht dagegen mit schwachen Rüttel-Effekten und schwachem Digi-Kreuz keine gute Figur.



Jedes Jahr versucht man die Redakteure zu überzeugen, dass die E3 mehr Stress als Spaß bedeutet und man sich deshalb nicht um den Messebesuch reißen muss. Dennoch haben dieses Jahr mit Ulrich und Thorsten (von unserem Schwestermagazin PLAYERS) zwei E3-Neulinge freudestrahlend das vermeintliche Glücksel gezogen. Im Gegensatz zu ihrem Glauben ist der echte Gewinner allerdings Stephan: Mit gleich zwei Knechten im Schlepptau kann er sich endlich in Los Angeles den schönen Dingen des Lebens widmen. Zumindest in seinen Wunschträumen: Die beiden sind nämlich auch USA-Neulinge – schon die Lektion 'Wie verhalte ich mich bei der Einreise' kostete im Vorfeld so viel Zeit, dass er gleich alleine hätte fliegen können.

MANIAC-Lektion 1: Der Einreisebeamte spricht kein Deutsch.

LICHT & SCHATTEN

SONY UNTER DAMPF: Neue Absatzrekorde meldet der Playstation-Hersteller. Laut Sony Computer Entertainment wurde Anfang Mai die 30-Millionen-Marke bei der PS2 überschritten – damit hat man in rund zwei Jahren bereits über ein Drittel des Volumens verkauft, das die Playstation heute im Markt besitzt. Die Veröffentlichung der zwei Next-Generation-Konkurrenten Xbox und Gamecube konnten der Beliebtheit der Konsole anscheinend nichts anhaben: Allein von Februar bis April 2002 wurden weltweit vier Millionen PS2s an den Mann gebracht. Insgesamt führt Nordamerika die Verkaufsstatistik mit 11,3 Millionen Geräten an, dahinter kommt Japan (9,9 Millionen) und Europa (8,8 Millionen). **ELECTRONIC ART OF MONEY-MAKING:** EA hat im vergangenen Fiskaljahr einen Gewinn von schlappen 101,5 Millionen Dollar gemacht – im Vorjahr wurde noch ein Verlust von 11,1 Millionen eingefahren. Der Umsatz stieg um 30% auf 1,7 Milliarden Dollar.

UMSATZ RAUF, GEWINN RUNTER: Konami blickt auf ein nicht ganz so erfreuliches Finanzjahr zurück. Zwar konnte man den Umsatz im Vergleich zum Vorjahr um 31,5% auf 225,6 Milliarden Yen (ca. 1,4 Milliarden Euro) steigern, der Gewinn fiel mit 13,6 Milliarden Yen (ca. 116,8 Millionen Euro) aber 38% schmaler aus. Grund ist der drastische Rückgang im Verkauf der "Yugioh!"-Module, bei denen die Gewinnspanne erheblich höher liegt als bei Heimkonsolenspielen. **XBOX VERLIERT:** Uns erreichte eine wunderbare Pressemitteilung zum Resultat der Xbox-Preissenkung. "Xbox-Verkaufszahlen steigen explosionsartig" ist die durch dürftiges Zahlenmaterial belegte Überschrift und Kernaussage. Da muss die Explosion bei Nintendo einiges heftiger ausgefallen sein: Laut einer Aussage Axel Herts im Branchenblatt Gamesmarkt hat der Gamecube die Xbox vier Stunden nach Verkaufsstart überholt. Über 50.000 Konsolen wurden in den ersten drei Tagen abgesetzt.

Phönix aus der Asche: Retrospeass für 20 Dollar



Die Rückkehr der Riesenpixel: Toymax International, eine Tochter des US-Spielzeugherstellers Jakks Pacific, hat einen Lizenzvertrag mit Infogrames – Besitzer der Atari-Rechte – abgeschlossen. Dies erlaubt Toymax, im 3. Quartal das so genannte 'Atari 10-in-1 TV Game' auf den Markt zu bringen. Das Gerät in Joystickform birgt die nötige VCS-Hardware samt zehn Spielen und wird über ein simples Antennenkabel an den Fernseher angeschlossen. Unter den klassischen Atari-2600-Titeln befinden sich Nostalgie-Perlen wie "Asteroids", "Centipede", "Missile Command", "Combat" und "Adventure". Die 'Konsole' soll für ca. 20 Dollar verkauft werden und ab Herbst in fünf verschiedenen Farben erhältlich sein – da das Abkommen mit Infogrames weltweite Gültigkeit hat, ist eine Veröffentlichung auf unserem Kontinent denkbar.

PS2 selbst programmiert: Linux-Kit für Deutschland

Bereits seit Ende Mai sollte das Linux-Kit für die PS2 auch bei uns erhältlich sein: Für 249 Euro (plus Mehrwertsteuer) erstellt Ihr eine interne 40GB-Festplatte, einen Ethernet-Adapter, ein Monitorkabel, USB-Tastatur und -Maus sowie die Linux-Software samt Dokumentation. Nur-Spieler und technisch Unbegabte können sich die Ausgabe zwar sparen, mit Linux-Kenntnissen bekommt Ihr allerdings Breitband-Zugriff aufs Internet, könnt diverse Applikationen nutzen und hypothetisch sogar Spiele programmieren. Interessierte finden unter <http://playstation2-linux.com> weitere (englischsprachige) Infos.



Infogrames schnappt Shiny

Nachdem die Franzosen im letzten Monat bereits die Eden Studios ("V-Rally 3") in die Familie zurückgeholt haben, wurde nun für 47 Millionen Dollar Dave Perrys Studio Shiny erworben. Das Geld wanderte in die leeren Kassen des vorherigen Besitzers Interplay – der angeschlagene Publisher könnte sich dadurch vor einem drohenden Konkurs retten. Mit Shiny hat Infogrames auch Dave Perry persönlich mit ins Boot geholt, der Branchenveteran bleibt Präsident des Studios. Wichtiger an der Übernahme scheint aber wohl die "Matrix"-Lizenz, über die der französische Konzern nun verfügt: Shiny arbeitet gerade an einem Spiel zum Nachfolger des Kultfilms.

Logische Hardware: Logic3 versorgt Playstation-Spieler

Der Sommer naht, die überflüssigen Pfunde müssen runter. Mit der Tanzmatte (35 Euro) von Logic3 ist das kein Problem: Die Oberfläche ist nicht zu rutschig und alle 'Fuß-Kontakte' werden sauber registriert – da machen "Dance Dance Revolution" oder "Britney's Dance Beat" gleich doppelt Laune. Wenn die flotte Tanzmusik nicht aus den miesen Lautsprechern Eures Fernsehers scheppern soll, dann werft mal einen Blick auf das 'Soundsystem 300W' (90 Euro). Das Set besteht aus einem Subwoofer, auf dem auch Volume- und Bassregler angebracht sind, und zwei winzigen Stereo-Boxen. Das Hörerlebnis kann naturgemäß nicht mit einer ausgewachsenen Surround-Anlage mithalten, tönt aber erstaunlich druckvoll und sauber – durchaus empfehlenswert. Für alle "Time Crisis 2" oder "Vampire Night"-Fans, die noch keine Lightgun besitzen, gibt's die 'P99GK' zum Preis von 30 Euro. Der schwarze Plastik-Revolver ist GunCon/GunCon2-kompatibel und wird mit einem Pedal ausgeliefert. An Autofeuer- und Rumble-Funktion (mit beweglichem Schlitten) wurde auch gedacht. Die Zielgenauigkeit kann jedoch nicht ganz mit dem Namco-Original mithalten.



| | |
|--|-------------|
| PRODUKT | |
| SS 300W/Tanzmatte/P99GK | |
| HERSTELLER | |
| Logic 3 | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| PS2/PSone | siehe Text |
| Sowohl Lightgun, als auch Tanzmatte und Sound-System gefallen. | |

Acclaim eröffnet neues Studio

Eins ums andere seiner Entwicklungsstudios schloss der dem Bankrott nahe Publisher Acclaim – nach einer Konsolidierungsphase scheint es nun wieder bergauf zu gehen. Im englischen Manchester gründete der Branchenveteran eine neue Zweigstelle, ein Großteil der Mannschaft wird von Ex-Mitarbeitern des kürzlich übernommenen Entwicklers Software Creations gestellt. Über zukünftige Projekte des neuen Studios gibt es noch keine Informationen.



Xbox

- Blood Omen 2**
EIDOS
Kein einziger Microsoft-Titel mehr in den Charts: Kain tötet "Halo" und "F1 2001".
- FIFA WM 2002**
ELECTRONIC ARTS
Sobald das deutsche Team rausgeflogen ist, wird diesen Titel dasselbe Schicksal ereilen.
- Crash Bandicoot: Zorn d. Cortex**
VIVENDI UNIVERSAL
Annähernd eine 1:1-Konvertierung: Die kürzeren Ladezeiten werden geplagte PS2ler freuen.
- Indiziert**
TAKE 2
Wegen gewalttätiger Inhalte indiziert: Hoffentlich sehen in Zukunft nicht die halben Charts so aus.
- Pirates: Legend of Black Kat**
ELECTRONIC ARTS
Die Piratenbraut sticht auch auf der Microsoft-Konsole in die karibische See. Nett!

PS2

- FIFA WM 2002**
ELECTRONIC ARTS
Die Präsentation macht's: Etwas wenig Spiel, dafür umso mehr WM-Flair fürs Geld.
- Virtua Fighter 4**
SEGA
In Japan die unbestrittene Prügel-Nummer-1. Bei uns auf dem besten Weg dazu.
- Metal Gear Solid 2**
KONAMI
Das geht aber flott: Zwei Monate Spitzenposition für zwei Jahre Hype ist etwas dürrig.
- Blood Omen 2**
EIDOS
Blutig, aber beliebt: Auch auf der PS2 saugt Kain, was das Zeug hält.
- GTA 3**
TAKE 2
Unser Dauergast verlässt langsam die oberen Verkaufssphären – bis zur Platinum-Version.

GBA

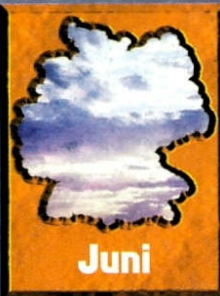
- Extreme Ghostbusters**
WANADOO
Nett, aber mager im Umfang: Der Hüpfper nach der Cartoon-Serie.
- Crash Bandicoot XS**
VIVENDI UNIVERSAL
Die Beutelratte macht auf dem Winzdisplay nicht viel weniger Spaß als auf PSone.
- Super Mario Advance 2**
NINTENDO
Marios zweite Hüpferei kämpft sich langsam nach oben. Empfehlenswerte SNES-Umsetzung.
- International Karate**
SYSTEM 3
Jetzt reicht's aber auch wieder: Die angegrauten Sprite-Prügler verdrücken sich langsam.
- Golden Sun**
NINTENDO
Schade: Tolles RPG, das anscheinend nicht besonders viele Fans in Deutschland findet.

Dreamcast

- Skies of Arcadia**
SEGA
Zum letzten Mal gibt's die Sega-Charts: Sie verabschieden sich mit einem tollen RPG.
- Headhunter**
SEGA
Während der Kopfgeldjäger auf PS2 kaum interessierte, halten ihm Dreamcast-Fans die Treue.
- Virtua Tennis 2**
SEGA
Der Zeitfresser: Für die brillante Tennis-Sim werden wir Sega auf ewig dankbar sein.
- Indiziert**
INFOGRAMES
Ein anonymes Dauergast: Und wir schreiben immer noch nichts drüber.
- Evil Dead: Hail to the King**
THQ
Müll bleibt Müll, auch wenn es ihn günstig zu erstehen gibt. Lasst die Finger davon!

Quelle: Flashpoint

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



Juni



Juli



August

Lost Kingdoms

Rollenspiel

Pikmin

Strategiespiel

Drakan: The Ancients' Gate

Action-Adventure

Jade Cocoon 2

Rollenspiel

Medal of Honor Frontline

Ego-Shooter

Bruce Lee

Beat'em-Up

Grand Prix 4

Rennspiel

Smuggler's Run

Actionspiel

Zoo Cube

Denkspiel

Freekstyle 2002

Rennspiel

Men in Black 2

Actionspiel

Transworld Surf

Sportspiel

Antz Racing

Rennspiel

Buffy the Vampire Slayer

Action-Adventure

Eggo Mania

Denkspiel

Gauntlet Dark Legacy

Actionspiel

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Sportspiel

Need for Speed: Hot P. 2

Rennspiel

Space Channel 5 Part 2

Musikspiel

Aggressive Inline

Sportspiel

Elder Scrolls: Morrowind

Rollenspiel

Süßes Sammlerspielzeug

Nintendo-Fans mit Hang zu Merchandise können ihrer Leidenschaft aufs Neue fröhnen – und dabei fetzige Rennen untereinander austragen. Die witzigen japanischen "BitChar-G"-Karts von Tomy sind winzige strombetriebene Fernlenk-Fahrzeuge, die Ihr in den Ausführungen Mario und Yoshi erstehen könnt. In der Schachtel findet Ihr neben dem Mini-Go-Kart und zugehöriger Fernbedienung auch einen Bodenplan aus Pappe sowie diverse schnuckelige Plastik-Extras wie Bananenschalen oder Koopa-Panzer. Die kleinen Flitzer sind zwar nicht besonders flink, dafür kommt Ihr mit zwei gewöhnlichen 'AA'-Batterien aus. Über Kontakte an der Fernsteuerung ladet Ihr das Gefährt ganz simpel auf. Zu beziehen sind die netten Sammlerstücke unter www.otaku.com.hk für je 40 Euro plus Versand.



Niedlich: Die coolen ferngesteuerten Winzkarts lassen das Herz jedes "Mario Kart"-Fans und Schnickschnack-Junkies höher schlagen.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

4 TAGE ACTION

Teste die Games der Zukunft

29. 8. - 1. 9. 2002

Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele

G | C

GAMES CONVENTION

Offizielle Medienpartner:



GamesMarkt.de

www.gc-germany.com

COMING NOW

MAI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|--------|--|------------------------------|-----------|
| PS2 | Endgame | Empire Gun-Shooter | 😊 |
| PS2 | Fireblade | Midway Actionspiel | 😊 |
| PS2 | Legion: The Legend of Excalibur | Midway Actionspiel | 😊 |
| PS2 | Lethal Skies | Sammy Actionspiel | 😊 |
| PS2 | Prisoner of War | Codemasters Action-Adventure | 😊 |
| PS2 | Ultimate Fighting Championship Throwdown | Crave Beat'em-Up | 😊 |
| XBOX | Chase | Bam Rennspiel | 😊 |
| XBOX | Commandos 2 | Eidos Strategie | 😊 |
| XBOX | Gravity Games | Midway Sportspiel | 😊 |
| XBOX | Outlaw Golf | Simon & Schuster Sportspiel | 😊 |
| PS2 | Barbarian | Titus Beat'em-Up | 😊 |
| PS2 | WWE Wrestlemania X-8 | THQ Beat'em-Up | 😊 |

JUNI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|--------|--------------------------------|----------------------|-----------|
| PS2 | Akira Psychoball | Bandai Simulation | 😊 |
| PS2 | Sega Sports Tennis 2K2 | Sega Sportspiel | 😊 |
| PS2 | Sky Gunner | Atlus Actionspiel | 😊 |
| XBOX | Bruce Lee: Quest of the Dragon | Microsoft Beat'em-Up | 😊 |
| XBOX | Crazy Taxi 3: High Roller | Sega Actionspiel | 😊 |
| XBOX | Dead to Rights | Namco Actionspiel | 😊 |
| PS2 | Jimmy Neutron Boy Genius | THQ Jump'n'Run | 😊 |
| PS2 | Smuggler's Run: War Zones | Take 2 Actionspiel | 😊 |

MAI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|--------|--|-------------------------------|-----------|
| PS2 | .hack | Bandai Rollenspiel | 😞 |
| PS2 | Gun Survivor 3: Dino Crisis | Cacom Gun-Shooter | 😊 |
| PS2 | Popolocrois Monogatari: Hajimari no Bouken | Sony Rollenspiel | 😞 |
| PS2 | Raging Breath | Pacific Century Actionspiel | 😞 |
| PS2 | Tokimeki Memorial Girl's Side | Konami Simulation | 😞 |
| PS2 | World Fantasia | Squaresoft Sportspiel | 😞 |
| XBOX | Bistro Cupid | Success Simulation | 😞 |
| XBOX | Phantom Crash | Genki Action | 😊 |
| XBOX | Triangle Action | Mig Entertainment Actionspiel | 😞 |
| PS2 | Bomberman Generation | Hudson Actionspiel | 😊 |

JUNI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|--------|-------------------------------|---------------------|-----------|
| PS2 | Beatmania II DX 6th Style | Konami Musikspiel | 😞 |
| PS2 | Genso Suikoden 3 | Konami Rollenspiel | 😊 |
| XBOX | Magi Wrestle Fight | Takuyo Actionspiel | 😞 |
| PS2 | Disney All-Star Sports Soccer | Konami Sportspiel | 😊 |
| PS2 | Super Mario Sunshine | Nintendo Jump'n'Run | 😊 |

😊 Spiel wird in Deutschland erscheinen
 😞 Veröffentlichung in Deutschland realistisch
 😞 Spiel erscheint nicht in Deutschland

OVER SEAS

Arc the Lad Collection



Chaos unter Palencia Castle: Die "Arc 1"-Party entdeckt ein geheimes Labor und mischt die ansässigen Monster auf.



Die Ersten werden die Letzten sein: Working Designs tritt mit der "Arc the Lad-Collection" den Beweis für diesen Sinnspruch an, war der erste "Arc the Lad"-Teil anno 1995 doch das Rollenspiel-Debüt für Sonys nagelneue Playstation. Gerade mal sieben Jahre, zwei Fortsetzungen und ein Spin-Off später kommen amerikanische Abenteurer in den Genuss der kompletten Serie. Das Ganze fängt eher harmlos an: Teil 1 ist ein ebenso altbackenes wie simples Strategiespielchen mit RPG-Einschlag. Held Arc, der zusammen mit der Priesterin Kukurū auserkoren ist, die Welt zu retten, sammelt eine siebenköpfige Party um sich und deckt eine Verschwörung in seinem Heimatland auf. Monster vertrimmt Ihr in bester "Shining Force"-Manier aus einer



Der faule und gefräßige "Arc 1"-Charakter Poco überwindet sich erst im Lauf des Abenteuers zu kämpferischen Taten.

Ansicht von oben – der Streiter, der an der Reihe ist, verfügt über einen bestimmten Bewegungsradius, auf Knopfdruck wird angegriffen, gezaubert oder ein Gegenstand verwendet. Besiegte Gegner hinterlassen Erfahrungspunkte und gelegentlich auch Ausrüstungsgegenstände; auf der Weltkarte eilt Ihr von Schlachtfeld zu Schlachtfeld oder speichert den Spielstand. Schon hier werden die Stärken der Serie deutlich: Die Kämp-



Ist "Arc 3"-Held Alec von bissigem Flattervieh eingekreist, hilft flächendeckende Magie, um sich der Plagen zu entledigen.



Opossum Spews a posse of ravenous rodents.

Gefangene Monster werden zu Karten, die Ihr mit Dorbbewohnern tauscht oder im Kampf als Beschwörungszauber einsetzt.

fe machen extrem viel Spaß. Das liegt sowohl an der flotten Steuerung als auch an sympathischen Helden und phantasiereichen Magie-Einlagen. So zückt Musiker Poco schon mal die Pauke und trommelt den Helden neuen Mut zu. Doch nach etwa zehn Stunden ist der erste Teil bereits vorbei: Er ist nicht mehr als ein Vorgeschmack auf das Highlight der Box, "Arc the Lad 2". Wo Teil 1 einen Weichspüler-Schwierigkeitsgrad, simple Story und geringen Tiefgang bietet, zieht die Fortsetzung alle Register: Nach dem Übernehmen Eures Spielstandes werdet Ihr in ein RPG-Abenteuer geworfen, das seinesgleichen sucht. Neben Veteran Arc ist nun der Kopfgeldjäger Elc der neue Held: Dieser hegt einen alten Groll gegen Arc, den er für die Zerstörung seines Dorfes verantwortlich macht – aber natürlich raufen sich die beiden Streithähne im Laufe des Abenteuers zusammen, um den finsternen



Auch in "Arc 3" greift Ihr einfach mit dem X-Knopf an – für alle anderen Aktionen öffnet Ihr ein praktisches Menü.

Mächten Einhalt zu gebieten. "Arc the Lad 2" ist ein RPG mit allen Schikanen – frei erforschbare Städte und Dungeons, der löbliche Verzicht auf Zufallskämpfe und interessante Aufgaben sowie Rätsel gefallen, das aus Teil 1 übernommene Kampfprinzip ist komplexer, aber dennoch flott und leicht zugänglich. Zusammen mit den zahlreichen Subquests und Storywendungen schießt "Arc 2" in die luftigen Spielspaß-Höhen eines "Final Fantasy" oder "Grandia" empor. Auch Teil 3 ist exzellent: Wiederum könnt Ihr den Spielstand des vorigen Teils übernehmen – der Held hört nun auf den Namen Alec und die Protagonisten bewegen sich erstmals durch Polygon-Landschaften. Das Hauptgewicht bilden die schon aus dem zweiten Teil bekannten Kopfgeldjäger-Missionen – nur dass



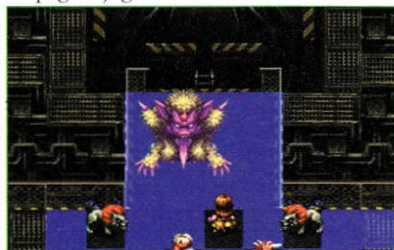
Tally 7/0

Habt Ihr in "Arc 2" ordentlich Monster gefangen, exportiert Ihr die Tierchen in das Add-On "Arc Arena" und lasst sie gegen Artgenossen antreten.

diese nicht nur zum Gelderwerb dienen, sondern auch die Geschichte vorantreiben. In "Arc Arena" schließlich, dem letzten Spiel des Bündles, nehmt Ihr gefangene Monster Eures "Arc 2"-Savegames und hetzt sie in einer Arena aufeinander.

Working Designs

steht nicht nur für gute RPGs und exorbitante Verspätungen, die Jungs aus Redding, Kalifornien, sind auch für ihre extravaganten Bonus-Dreingaben bekannt! So finden sich in der überdimensionalen Box neben den Spiele-Silberlingen eine hochinteressante "Making of"-CD und der Working-Designs-typische Krimskrams – ob Analogstick-Schoner, Memory-Card-Hülle oder Mini-Pappaufsteller der Helden, das Zeug ist ebenso cool wie nutzlos.



In "Arc 2" verbündet Ihr Euch dank praktischer Spielstand-Übernahme mit den Helden des ersten Teils (links).

88%

SYSTEM
PSone

HERSTELLER
Working Designs

D-RELEASE
nicht geplant

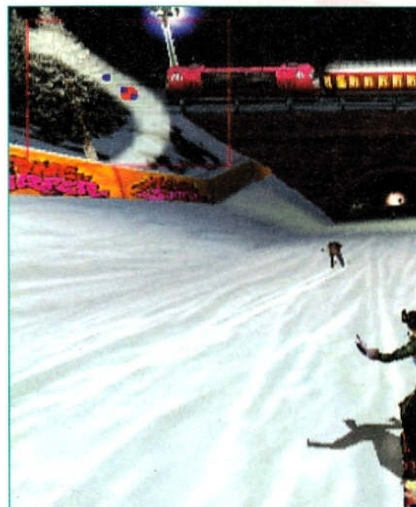
Exzellent präsentierte RPG-Kollektion: Vier gute bis hervorragende Rollenspiele werden Euch für Monate ans Pad fesseln.

Alpine Racer 3

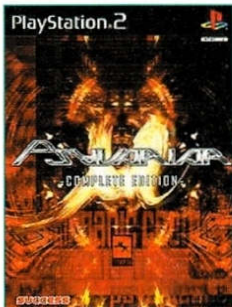
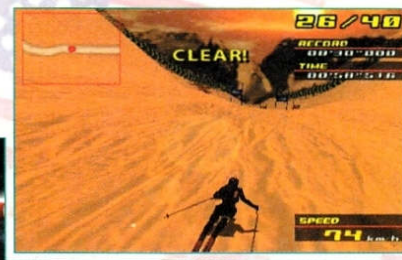


Skurriles aus dem Hause Namco: Spielhallenbesucher kennen die ungewohnten "Alpine Racer"-Automaten, bei denen der Bildschirmsportler durch elegante Schwünge auf einer seitlich schwingenden, kleinen Plattform kontrolliert wurde. Teil 3 der Reihe wird nun erstmals auch für Wohnzimmer-Skifahrer auf die PS2 umgesetzt und mit zusätzlichen Spielmodi aufgepeppt.

Vor dem Start wählt Ihr Euren bevorzugten Athleten nach den Gesichtspunkten Tempo, Kurvenfahrt und Kraft, vom japanischen Schulmädler über ein französisches Partyhäschen bis zum coolen Rapper sind einige Klischees vertreten. Danach greift Ihr Euch ein paar Ski oder ein Snowboard und geht auf die Piste. Im Zeitrennen macht Ihr Euch mit der Kursführung vertraut, denn neben den üblichen Gefahren wie engen Kurven und im Weg stehenden Bäumen überraschen Euch teilweise auch ungewohnte Hindernisse wie eine plötzlich abgehen-



Während Ihr in normalen Abfahrten mit einem oder drei Gegnern zu kämpfen habt, seid Ihr bei der Wedelei durch die Slalomtore im Sonnenuntergang (oben) alleine unterwegs.



Shooter Deluxe:

Japaner haben nun mal Sinn für Spezialeditionen – von "Psyvariar" kann man im gut sortierten Import-Handel nicht nur den gewöhnlichen Silberling kaufen, zwei Spezialausgaben reizen zu überhöhten Geldausgaben. Die eine Box enthält eine Musik-CD als Beigabe, in der 'Special DVD Edition' findet Ihr eine Film-DVD, auf der Shooter-Strategien erläutert werden.



In den Optionen dürft Ihr auch auf seitliches Vollbild stellen – allerdings müsst Ihr dann den Fernseher drehen.



Die Taito-Automaten "Psyvariar" und "Psyvariar Revision" raubten bereits Shooter-erfahrenen Japanern den letzten Nerv, nun dürfen auch Import-PS2-Besitzer munter Schweißperlen auf der Stirn absondern. Die zwei Spielhallengeräte befinden sich in feiner Umsetzung auf einem Silberling, gerade technisch machen beide Versionen des furiosen Weltraumgeballers eine hervorragende Figur: Ganz selten erlebt Ihr ein leichtes Stocken der Bildrate – auch bei hunderten Geschossen gleichzeitig, die von feindlichen Schiffen auf Euren Kampfraumer losgelassen werden. "Psyvariar" bietet in beiden Varianten fetzige 2D-Verti-

kal-Shooter-Kost, die von gewohnten Genre-Vertretern in einigen Punkten abweicht. So sammelt Ihr keine Extrawaffen ein – das Aufrüsten Eurer Wumme geschieht nach einer jeweils bestimmten Zahl an Abschüssen automatisch. Zudem bekommt Ihr für besonders knappes Ausweichen Bonuspunkte spendiert: Schrammen dicke Energiekugeln oder feine Laserschüsse knapp an Euch vorbei, erhöht sich Euer 'Buzz'-Zähler, der nach Abschluss eines Levels zu Eurem Konto addiert wird.

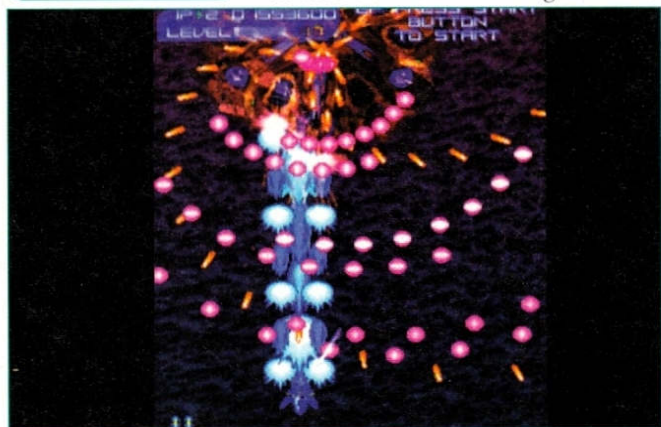
Die flotte Action gefällt optisch und akustisch, dennoch werden nur Shoot'em-Up-Profis den Kauf nicht bereuen: Zum einen sind die beiden sich ähnelnden Versionen mit je sechs (verzweigenden) Levels mager an Umfang, zum anderen gestalten sich die Angriffswellen oft unmenschlich schwer. *sf*

durch einen abgesteckten Kurs oder in die große Meisterschaft: Hier kämpft Ihr Euch über acht Runden im Duell zum Finale, das auf einer "SSX"-artigen Zukunftspiste stattfindet. Vom gewonnenen Preisgeld gönnt Ihr Euch dann neue Ausrüstung und Klamotten.

Leider ist das Ganze altbacken und detailarm inszeniert, zudem lässt die Abwechslung (lediglich drei Berge mit kleineren Varianten) zu wünschen übrig. Die Abfahrten fallen viel zu simpel aus, zumal Eure Gegner gerne mal einen plötzlichen Temposchub aus dem Hut zaubern. Da hilft auch die gute Aufmachung nur bedingt, mit "Alpine Racer 3" kann Namco selbst künftige Olympiasieger nur kurzzeitig motivieren. *us*



Im Splitscreen kämpft Ihr mit Übersichtsproblemen: Durch die nahen Nebelwände fällt die Orientierung schwer.



Hier seht Ihr eine der billigeren Geschoss-Kaskaden: Dreht der Endboss richtig auf, bleibt Euch nur noch das Auslösen einer Smart Bomb.

Psyvariar

Spielspaß **65%**

| | |
|------------|---------------|
| SYSTEM | PS2 |
| HERSTELLER | Success |
| D-RELEASE | nicht geplant |

Knallhartes Shoot'em-Up nach Automaten-Vorbild: Grafisch gelungen, aber viel zu kurz und unfair.

Spielspaß **59%**

| | |
|------------|---------------|
| SYSTEM | PS2 |
| HERSTELLER | Namco |
| D-RELEASE | nicht bekannt |

Ohne die Spielhallenhardware nur halb so spaßig: Fade Automatenumsetzung mit biederer Optik und wenig Abwechslung.

Klonoa Beach Volley



Ansichtssache: Die besonders kräftige Spezialattacke wird durch Lichteffekte veredelt (links), von spektakulären Spielzügen gibt's gelegentlich eine Wiederholung (rechts).

PS Namco hat ein Faible für Ungewöhnliches: Statt das Knuddelkätzchen Klonoa auf ein weiteres Jump'n'Run-Abenteuer zu schicken, darf es zum PSone-Abschied zu einer entspannenden Runde Beach-Volleyball ran. Die offiziellen Regeln wurden dabei weitgehend beibehalten: Beidseitig des Netzes bilden je zwei Spieler Teams, die den Ball nach spätestens drei Kontakten möglichst so in die andere Spielfeldhälfte befördern, dass ihn die Kontrahenten nicht mehr



Dem dicken lila Lümmel begegnet Ihr im Story-Modus: An ihm kommt so leicht kein Ball vorbei.

erreichen. Wer auf diese Weise zuerst zehn Punkte erzielt hat (im Gegensatz zum 'ernsten' Volleyball ist es dabei egal, ob Ihr Aufschlag habt oder nicht), gewinnt den Satz und darf gegen das nächste Duo ran.

Baggern, pritschen und schmettern erledigt Ihr mit einfachem Knopfdruck, mit den Richtungstasten visiert Ihr ein Eck des Spielfelds an – damit die verteidigende Mannschaft eine Chance hat, wird die Zielstelle durch ein Kreuz markiert. Schafft Ihr es, durch mehrfachen Punkten an verschiedenen Stellen ähnlich Tic-Tac-Toe eine Reihe zu markieren, könnt Ihr außerdem einen wuchtigen Angriff versuchen: Ist dieser erfolgreich, werden die Kontrahenten durch die Luft gewirbelt und Ihr bekommt mindestens doppelt so viele Punkte gutgeschrieben. Technisch erreicht "Klonoa Beach Volley" gehobenes Niveau: Die quietschbunte Grafik gefällt mit den niedlichen Polygonhelden und an den Hüpfspielabenteuern orientierten Spielfeldern,



Als besonderer Gag könnt Ihr bei "Klonoa Beach Volley" zu viert mit nur zwei Pads spielen – jedes Team teilt sich einen Controller.

auch die meist sphärisch angehauchten Melodien klingen nach wie vor bezaubernd. Wer seiner PSone zum Abschied noch einen herzigen Titel gönnen will, greift bedenkenlos zu. *us*

Klonoa kommt rum: Neben seinen eigenen Hüpfspielabenteuern ist das sympathische Schlappohr auch in einigen Namco-Produkten vertreten, wo man ihn gar nicht erwarten würde: So taucht er als freispielbarer Gastfahrer bei den "MotoGP"-Titeln ebenso auf wie als versteckter Bonuscharakter im links getesteten "Alpine Racer 3".

Spielepaß 72%

SYSTEM: PSone
HERSTELLER: Namco
D-RELEASE: nicht geplant

Schnuckliges Volleyball in liebevoller Niedlich-Aufmachung: Nicht sonderlich tiefgründig, aber spielerisch gelungen.

World of Outlaws

PS Kaum zu glauben: Zwar gibt es auf der PS2 endlos viele Autorennen inklusive bergeweise F1- und NASCAR-Simulationen, aber Infogrames hat tatsächlich noch eine Vehikelsorte gefunden, die bislang kaum jemand gespielt

haben dürfte – Sprint Cars. Bei "World of Outlaws" schlüpft Ihr hinter das Steuer von asymmetrisch gestalteten Buggies: Da Ihr nur auf linksgerichteten Ovalen unterwegs seid, ist zur Optimierung des Fahr- und Driftverhaltens das linke Vorderrad kleiner, zudem sind dicke Spoiler auf das Dach montiert.

Je nach Spiel-Modus saust Ihr mit bis zu 24 CPU-Gegnern in Einzelrennen um die Wette oder arbeitet Euch in einer Karriere nach oben: Dabei müsst Ihr nicht nur gute Platzierungen einfahren, sondern Euch auch um die geschäftliche Seite wie Sponsorensuche, Rennplanorganisation und Fahrzeugkauf bzw. Reparatur kümmern. Die zwölf Kurse ähneln sich

zwangsläufig bis auf kleine Details, immerhin sorgen verschiedene Tageszeiten und spektakuläre Unfälle für optische Abwechslung. Als netter Gag wird zudem Euer Visier im Lauf des Rennens immer dreckiger und muss regelmäßig gesäubert werden. Leider gestaltet sich die Raserei auf Dauer etwas eintönig, zudem müsst Ihr bei hohem Fahrzeugaufkommen deutliche Bildraten-Einbrüche hinnehmen. Dennoch lohnt sich ein Blick, besonders wenn Ihr mal Abwechslung vom Formel-Allerlei sucht. *us*



In der flotten Cockpit-Ansicht erkennt Ihr erst, wie eng die flitzenden Gitterkäfige wirklich gebaut sind.



Jetzt aber besser mal eine Schicht vom Visier abreißen: Die staubige Piste verschlechtert laufend Eure Sicht, dummerweise dürft Ihr nicht beliebig oft für klaren Blick sorgen.

Spielepaß 66%

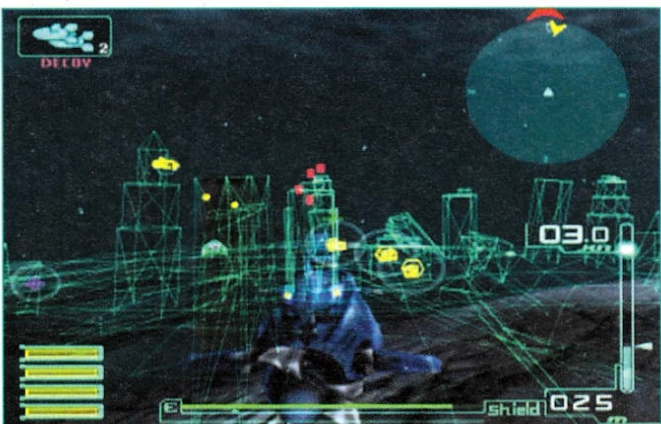
SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Infogrames
D-RELEASE: nicht bekannt

Rennspielspaß für Ovalsüchtige: Technisch zwar nicht sonderlich spannend, aber für Fans der etwas anderen Autos unterhaltsam.

Underwater Unit



以上は、壁面を破る



Sieht nicht nur hübsch aus, sondern ist auch ungemein praktisch: Dank Sonar-Pings erkennt Ihr Gegner, Schätze und Einsatzziele deutlich besser.



Vor dem Einsatz erfahrt Ihr im Briefing (kleines Bild) Euer Einsatzziel, danach geht's auf die Jagd: In einem engen Höhlensystem wie hier sind gegnerische Torpedos besonders gefährlich.

Der japanische Hersteller Irem

hat besonders bei Spielhallen-Veteranen einen guten Namen: Zwischen 1987 und 1992 entwickelten die Asiaten mit der "R-Type"-Serie einen der wichtigsten Klassiker im Weltraumshooter-Genre.



Macht Eure Gegner nass: Das Bitmap-Spektakel "In the Hunt" erschien auch auf PSone und Saturn.

Kurz darauf folgte noch die feuchte Ballerei "In The Hunt", bevor der Konzern Pleite machte und erst vor wenigen Jahren mit PSone-Veröffentlichungen der beiden ersten "R-Type"-Teile sowie der "Delta"-Neuaufgabe wieder aus der Versenkung auftauchte.



In "Underwater Unit" taucht Ihr nicht wie beim Bitmap-Vorbild "In the Hunt" wild ballernd durch bunte Pixelgewässer, sondern seid in modernen 3D-Polygon-Ozeanen unterwegs und müsst recht bedächtig vorgehen. Als Speerspitze einer futuristischen Rebellenruppe besitzt Ihr nämlich nur ein unterlegenes U-Boot, das sich gegen eine feindliche Übermacht erwehren muss. Neben einem Bordlaser verfügt Ihr über einen unendlichen Vorrat an durchschlagkräftigeren Torpedos, deren Verwendung allerdings zwei Haken hat: Zum einen dauert es eine Weile, bis die Zielerfassung Eure potenziellen Opfer aufschaltet, zum anderen müssen die Geschützrohre nach Abschuss erst wieder geflutet werden, bevor nachgeladen werden kann. Habt Ihr also Eure Salve verballert, seid Ihr kurzfristig relativ wehrlos. In der Basis könnt Ihr Euer U-Boot zwar mit verbesserten Waffen und Spezialitäten wie Tarngeschossen oder Wasserminen aufrüsten, doch dafür braucht Ihr natürlich Geld. Das verdient Ihr durch das erfolgreiche Erfüllen einer Mission und durch das Aufspüren von versunkenen Schätzen. Dabei hilft Euch das Sonar, mit dem Ihr auf Knopfdruck in den dunklen

Gewässern nicht nur Feinde leichter erkennt, sondern auch in Geröllformationen versteckte Wertgegenstände entdeckt.

Die 13 Missionen führen Euch durch grafisch angenehm abwechslungsreich ausgefallene Ozeane und fordern Euch ein breites Spektrum an Aufgaben ab: Mal sollt Ihr einfach bestimmte Ziele eliminieren, mal ist Euer Auftrag, ein verschüttetes Relikt freizulegen oder einen verunglückten Kampfgenosser zu befreien – gelegentlich müsst Ihr sogar an die Wasseroberfläche auftauchen und Euch dort mit Geschütztürmen und Helikoptern auseinandersetzen. Für besonderen Nervenzitgel sorgen zudem harte Gefechte mit Endgegnern wie Kampfschiffen und U-Booten, deren wuchtiges Äußeres schon mal mehrere Bildschirme auf einmal füllen kann.

Zwar bleiben Euch ein paar Feinheiten in den japanischen Menüs verborgen,



Diese Statue sollt Ihr aus dem Geröll rausschießen, allerdings lenken Euch feindliche U-Boote mit Angriffen ab.

doch insgesamt ist "Underwater Unit" ohne größere Einschränkungen spielbar: Die dezent unspektakuläre, aber sehr stimmige Optik versetzt Euch gelungen in die Meerestiefen und kommt nur selten ins Stottern. Zu meckern gibt es wenig: Nur wenn Euer bulliges Vehikel machmal die Sicht blockiert und wegen der etwas trägen Kontrolle besonders in engen Passagen nicht schnell genug reagiert, kommt kurzzeitig Frust auf. Wer Abwechslung vom sonst üblichen, hektischen Actionalltag sucht, sollte eine Probe-Tauchfahrt mit "Underwater Unit" wagen. us



水中からの攻撃です



Echt dicke Dinger: Die Endgegner über und unter der Wasseroberfläche sind gewaltig und mit massenhaft Waffen vollgepackt.

Spielspaß **78%**

SYSTEM PS2

HERSTELLER Irem

BRD-RELEASE nicht geplant

Gut aussehende Unterwasser-Ballerie mit dicken Obermotzen, dank leichtem strategischen Einschlag sogar mit etwas Tiefgang.

ESRB 12

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Geklonte Helden"



Seien wir doch mal ehrlich: Die erste "Star Wars"-Trilogie war viel besser. Welchen Episode-4-bis-6-Charakter haben die MAN!ACs in ihrer Jugend verehrt?



Colin spielt:

1. Medal of Honor Frontline PS2
2. Resident Evil NGC
3. Final Fantasy 10 PS2

...und verehrt

Jabba the Hut, weil dessen faul-verfressenes Despotendasein meiner Idealvorstellung vom Leben recht nahe kam.



Ulrich spielt:

1. Dance Dance Rev. Konamix PSone
2. Test Drive Overdrive PS2
3. Hot Shots Golf 3 PS2

...und verehrt

R2-D2, weil er mit minimalistischer Mimik und kargem Wortschatz der Vorläufer aller Actionmimen war.



David spielt:

1. Dark Age of Camelot PC
2. Medal of Honor Frontline PS2
3. Final Fantasy 10 PS2

...und verehrt

Chewbacca, weil er der einzige Held der Galaxis ist, der haarigere Augenbrauen hat als ich.



Stephan spielt:

1. Medal of Honor Frontline PS2
2. Pikmin NGC
3. Heroes of Might & Magic 4 PC

...und verehrt

Han Solo, weil sein bester Mitarbeiter nicht so viel redete und er zum Schluss die Prinzessin abbekam.



Olli spielt:

1. Pikmin NGC
2. Medal of Honor Frontline PS2
3. V-Rally 3 PS2

...und verehrt

Luke Skywalker. Er gab sich zwar nicht ganz so cool wie Han Solo, dafür war er ein echter Jedi-Ritter!



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

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 deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflüg wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA“, „NHL“ & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

Spielspaß 88%

MANIAC

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!

HERSTELLER
Cybermedia

SYSTEM
Printer 128

ZIRKA-PREIS
3,35 Euro

GRAFIK SOUND
84% 76%

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

- 1 Dolby-Surround-Akustik
- 2 Mausunterstützung
- 3 60-Hertz-Modus (Dreamcast, PS2)
- 4 Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
- 5 Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können

- 6 Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
- 7 RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
- 8 Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung

- 9 Rumble-Unterstützung
- 10 Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
- 11 MANIAC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Können Ihre Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikunterhaltung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES, USA (WWW.EA.COM)

Medal of Honor Frontline



Überrascht: Wer leise vorgeht, kann so manche Patrone einsparen.



Der Fremde im Zug: Waggon für Waggon kämpft sich Jimmy durch das Dampfrass.

sein verantwortungsvoller Spezial-Auftrag erfüllt werden kann.

Frontkämpfer

Eure Mission startet passend zum Veröffentlichungstermin des Spiels am 6. Juni, dem sogenannten 'D-Day', dem Meisterregisseur Steven Spielberg mit "Der Soldat James Ryan" ein eindrucksvolles filmisches Denkmal setzte. Wie in der knallharten Eingangssequenz des Hollywoodstreifens findet sich auch Patterson zu Beginn in einem Landungsboot der Alliierten wieder, welches gerade in Anfahrt auf die besetzte Normandie-Küste ist. Und kaum am französischen Sandstrand angelegt, bricht auch schon die Hölle los. In brillantem Surround-Sound pfeifen Euch die Feindeschosse um die Ohren, wuchtige Granatdetonationen reißen Eure Kameraden in den virtuellen Tod. Die Infiltration der deutschen Geschützbunker stellt dann auch Eure erste Mission dar, welche ähnlichen Vorgängern nochmals in mehrere Kleinaufträge unterteilt ist. Zunächst gilt es, den nachrückenden Truppen Feuerschutz zu geben, anschließend helfe Ihr dem Dynamitexperten die



Drinnen und draußen: Die abwechslungsreichen Settings sind größtenteils prächtig anzuschauen.



Tanz im Dauerfeuer: Die vollautomatischen Bleispritzen leisten dank hochfrequentem Kugelausstoß zwar gute Dienste, sind aufgrund des immensen Rückschlags aber nur mit einiger Übung zu meistern.

Alle Bilder auf diesen Seiten stammen von der US-Version. Leider konnte uns EA nicht mehr rechtzeitig ein vollständig lokalisiertes PAL-Testmuster zur Verfügung stellen, weshalb wir auf die NTSC-Fassung zurückgreifen mussten. Aber keine Sorge: In einer uns gezeigten PAL-Preview-Version war von fetten schwarzen Balken nichts zu sehen, und auch die deutsche Synchronisation ertönte durchweg professionell aus den Boxen.



Auch wenn der Zweite Weltkrieg glücklicherweise lange vorbei ist, werden die grausigen Geschehnisse der Nazi-Diktatur immer wieder gerne als Inspirationsquelle für spannende Bildschirmabenteuer hergenommen. Besonders EAs "Medal of Honor"-Reihe setzt sich seit Jahren auf zwar äußerst rabiate, aber zumindest historisch einigermaßen korrekte Weise mit der tragischen Thematik auseinander. Und so mixt auch die PS2-exklusive "Frontline"-Episode Zeitgeschichte mit einer ordentlichen Prise Hollywood-reifer Fiktion zu einem

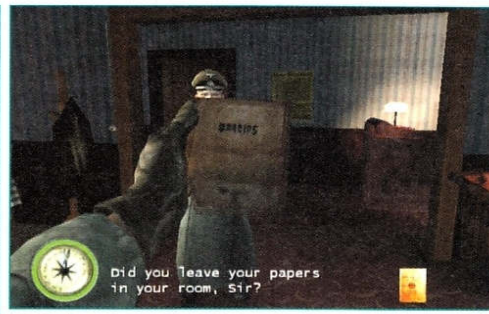
spektakulären Ego-Epos. Gegen Ende des Zweiten Weltkrieges hofft das Dritte Reich mit einer geheimnisvollen Erfindung auf die entscheidende strategische Wende. Im Stillen arbeiten Hitlers fähigste Wissenschaftler an einem neuartigen Flugzeugtyp, welcher die Alliierten-Überlegenheit zunichte machen könnte. Doch bald kriegen die Streitmächte der Freiheit Wind von den perfiden Plänen des verachtungswürdigen Diktators und schicken mit Jimmy Patterson, dem Helden des indizierten Serien-Erstlings, ihren besten Mann auf Sabotagereise ins Reich des Terrors.

Aber der Weg zu den Fertigungsanlagen im mitteldeutschen Gotha ist weit, entsprechend muss sich Patterson in 19 Einzelmissionen zunächst durch halb Europa kämpfen, ehe



Running Gag: Dem dickbäuchigen Chefkoch begegnet Ihr mehrmals, standesgemäß wirft der Küchenmeister mit Messern nach Euch.





8 | 92

Während bei der Normandie-Landung dank tollem Surround-Sound die Boxen beben (links), sind die spannenden Undercover-Einsätze stiller.



PRÄSENTIERT DAS GEWEHR: Für Ego-Shooter-Experten und Fans des Vorgängers ist der erste 128-Bit-Auftritt von "Medal of Honor" eine wahre Offenbarung. Kaum zu glauben, was die Entwickler technisch so alles aus der PS2 rausholen. Brillante Texturierung, tolle Effekte, grandios animierte Nazi-Schergen und nur ganz kleine Ruckler: Optisch ist EAs Ballerorgie eine absolute Augenweide. Der brachiale Surround-Sound lässt – wenn Ihr eine entsprechende Anlage habt – die Wände in der Nachbarschaft wackeln. Eines sollte aber jedem klar sein: Das Weltkriegsszenario lebt von seiner nervenzerfetzenden Spannung und wartet deshalb leider mit einem Schwierigkeitsgrad auf, der Einsteiger durch die Frustrationen schickt. Auf die Implementierung einer Schnellspeicherfunktion wurde absichtlich verzichtet, um die erdrückende Atmosphäre aufrecht zu erhalten. Wer sich trotzdem durchbeißt, wird vor allem in den späteren Missionen mit immer abwechslungsreicheren Aufträgen belohnt. Mangels Multiplayer-Modi kommen nur Solisten auf ihre Kosten, was aber locker zu verschmerzen ist.



Stephan Freundorfer

Stacheldrahtbarrikaden freizusprennen; dann nehmt Ihr von einem stationären MG aus feindliche Geschützboxen unter Beschuss, bevor Ihr letztendlich die vollbesetzten Bunkeranlagen betretet. Via Start-Taste könnt Ihr Euch jederzeit über den Status Eurer Mission informieren, ein Druck auf den Select-Button gibt Euch zusätzliche Hinweise, wie z.B. die Himmelsrichtung des nächsten Ziels oder Tipps zur effektivsten Vorgehensweise. Auf Rücksetzpunkte oder Zwischenspeichermöglichkeiten haben die Entwickler allerdings verzichtet. Falls Ihr ins Gras beißt, müsst Ihr den gesamten Einsatz nochmal von vorne beginnen. Genre-üblich geht's in "Medal of Honor Frontline" vorrangig ums Ballern, was allerdings dermaßen abwechslungsreich

inszeniert ist, dass Langeweile so schnell garantiert nicht aufkommt. Nach Eurem Einsatz an Frankreichs Küsten etwa metzelt Ihr im Inneren eines deutschen U-Boots die Besatzung nieder, sabotiert nach dem Einlaufen in den Hafen die streng bewachte Fabrikationsstätte der stählernen Unterwasser-Kolosse und legt später im niederländischen Flachland mit explosiver Unterstützung eines Sprengmeisters eine Reihe Kettenpanzer lahm. In bester "MoH"-Tradition wechseln sich dabei offensive Feuergefechte mit nervenzerrenden Schleicheinsätzen ab. Mal stürmt Ihr mit der Schrotflinte im Anschlag berserkerartig durch ein Nazi-Anwesen, ein anderes Mal legt Ihr per stationärem Flakgeschütz auf anstürmende Feindtruppen an oder liefert Euch spannende Stellungskämpfe mit gut versteckten Heckenschützen. Und auch die beliebten Infiltrationseinlagen dürfen natürlich nicht fehlen: In eine deutsche Offiziers-Uniform gehüllt entfacht Ihr beispielsweise Streit in einer verrauchten Soldaten-Kneipe oder verschafft Euch Zutritt in eine Fascho-Villa.



Über mangelnde Abwechslung können PS2-Soldaten nicht klagen: Hier eskortiert Ihr einen verbündeten Sprengmeister...



...während Ihr hier mit einem stationären MG die Feindeschar auf einem kompletten Straßenzug unter Beschuss nehmt.



1 | 30

Mit dem Scharfschützengewehr nehmt Ihr in aller Ruhe die Schwachstellen des gegnerischen Soldaten aufs Korn.

ANDERE VERSIONEN

Der PSone Vorgänger "Medal of Honor Underground" wurde in MAN!AC 12/2000 mit 89% Spielspaß bewertet (Abwertung auf 87%).



| | | | |
|----------------------|-------|---------------------|-------|
| COMMANDOS 2 | 59,95 | PRISONER OF WAR | 59,95 |
| DEUS EX | 59,95 | RALLY CHAMPIONSHIP | 59,95 |
| FI 2002 | 59,95 | SPIDERMAN THE MOVIE | 59,95 |
| ISS SOCCER | 54,95 | V-RALLY 3 | 59,95 |
| JADE COCCON 2 | 59,95 | | |
| NO ONE LIVES FOREVER | 59,95 | | |



| | |
|------------------------------|-------|
| MEMORY CARD | 24,90 |
| CONTROLLER FARBIG | 29,90 |
| RGB-KABEL ORIGINAL | 29,90 |
| 18 WHEELER | 54,90 |
| ALL STAR BASEBALL 2003 | 54,90 |
| J.B. 007 AGENT IM KREUZFEUER | 57,90 |
| SIMPSONS ROAD RAGE | 49,90 |
| VIRTUA STRIKER 3 | 54,90 |

XBOX

| | |
|------------------------------|--------|
| GRÜNDGERÄT | 299,00 |
| ALL STAR BASEBALL 2003 | 64,95 |
| COMMANDOS 2 | 64,95 |
| J.B. 007 AGENT IM KREUZFEUER | 64,95 |
| NIGHTCASTER | 64,95 |
| PRISONER OF WAR | 64,95 |
| SPIDERMAN THE MOVIE | 64,95 |
| TONY HAWK PRO SKATER 3 | 49,95 |

GAMEBOY ADVANCE

| | |
|------------------------|-------|
| SUPER MARIO WORLD 2 | 39,95 |
| SPIDERMAN THE MOVIE | 49,95 |
| GOLDEN SUN | 44,95 |
| TONY HAWK PRO SKATER 3 | 44,95 |
| BREATH OF FIRE | 49,95 |
| SONIC ADVANCE | 49,95 |
| CRASH XS | 39,95 |
| TEIKEN | 49,95 |

PC CD-ROM

| | |
|--------------------------------------|-------|
| MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT | 39,95 |
| GRAND THEFT AUTO 3 'UNCUT' | 44,95 |
| DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT | 29,95 |
| STIRB LANGSAM NUKATOMI PLAZA 'UNCUT' | 29,95 |
| SUDDEN STRIKE 2 | 44,95 |
| TONY HAWK PRO SKATER 3 | 34,95 |
| WARCRAFT 3 | 49,95 |
| MORROWIND | 44,95 |
| SOLDIER OF FORTUNE 2 'UNCUT' | 44,95 |

PORTOKOSTEN: NACH-NAME 7,95
BEI VORABUEBERWEISUNG AUF UNSER KONTO 'PORTOFREI'!
AB 3 ARTIKEL 'PORTOFREI'!





Auch Feinde laden nach: Wenn Hitlers Einheiten hektisch die Magazine wechseln, bieten sie das beste Ziel – auch Ihr solltet stets mit voller Wumme durch die Pampa streifen.



Panzerschreck: Das mächtige Raketenrohr ist zwar recht schwer zu bedienen, bietet aber verheerende Feuerkraft.

Während in den

englischen Versionen die nationalsozialistischen

Feinde realitätsgetreu

Deutsch und Eure Verbündeten Englisch sprechen, wird in der hiesigen PAL-

Fassung durchweg Deutsch geredet. Eigentlich schade,

fördert die Bilingualität

doch nicht nur die Atmosphäre, sondern kommt

auch noch der Spielbarkeit zu Gute. Die vielseitigen

Kommentare machen zwar nicht immer Sinn, zum-

indest wisst Ihr aber, dass

sich Feinde in der Nähe befinden, wenn Euch teutonisches

Grabbel in die

Ohren dringt...

All die schönen Ballermänner

Wie es sich für einen zünftigen Ego-Shooter geziemt, hat Entwickler Electronic Arts natürlich auch für eine anständige Waffenkammer gesorgt. Dem historischen Kontext getreu macht Ihr dem Nazi-Pack mit Sturmgewehr und knatterndem MG, handlicher Halbautomatik und Schrotflinte den Garaus. Für ruhigere Einsätze empfiehlt sich der Einsatz von schallgedämpften Pistolen oder zoomfähigen Sniper-Gewehren. Für besonders grobe Zerstörung wiederum greift Ihr zu diversen Granaten-Varianten oder schultert kurzerhand die allmächtige Panzerfaust. Wie oben bereits beschrieben, kann sich Patterson auch das stationäre Todbringerarsenal des Feindes zunutze machen. Habt Ihr einmal Flak- oder Straßengeschütz ergattert, müsst Ihr Euch um Munitionsnachschub keine Sorgen machen, selbst wenn Dutzende mordlüsterner Digi-Germanen gleichzeitig auf Euch einstürmen.

Fit für den Feind

Natürlich nützt auch das umfangreichste Arsenal an Bleipusten nur wenig, wenn man nicht damit umgehen kann. Glücklicherweise beherrscht Jimmy Patterson alle wichtigen Manöver des First-Person-Shooter-Genres. PS2-üblich steuert Ihr mit dem linken Analogstick die Lauf-

richtung Eures Kriegshelden, das rechte Pendant kontrolliert den Blickwinkel. Niedrige Hin-

dernisse überspringt Ihr via Dreieck-Taste und mit Druck auf L2 geht Euer Alter Ego in die Knie. Natürlich ist Patterson auch manuelles Zielen (mit R1) und umsichtiges Hervorlugen hinter Häuserwänden nicht fremd – "Perfect Dark" lässt grüßen.

Warum Ihr das vielseitige Bewegungsrepertoire auch dringend drauf haben solltet, wird Euch bereits in den ersten Einsätzen klar. Die deutsche Wehrmacht ist (größtenteils zumindest) mit einer ausgeschlafenen künstlichen Intelligenz gesegnet. Nur selten rennen die

Polygon-Bösewichte schnurstracks auf Euch zu, meist suchen Hitlers Frontschweine hinter jeder Bietenenden Barrikade – ob Holzkiste, Mauer oder Straßenlaterne – Zuflucht, werfen sich flach auf den Boden, um ein möglichst kleines Ziel zu bieten oder ziehen sich bis zum Eintreffen von Verstärkung erst einmal zurück. Selbst von Euch geworfene Handgranaten schmeißen die bösen Buben gerne postwendend dem Absender zurück. Ein Segen, dass Patterson regelmäßig auf Patronen-Schachteln und unterschiedlich stark wirksame Medi-Paks trifft. Denn selbst wenn Ihr zu Beginn die leichteste von drei Schwierigkeitsstufen wählt, dürfte Euch der PS2-Krieg stählerne Nerven und eiserne Kondition abfordern. cg



"HALF LIFE" (DT.) UND "HALO" WAREN GESTERN, die neue Ego-Shooter-Referenz heißt "Medal of Honor Frontline". Gigantische Level mit grandioser Weitsicht und perfektem Anti-Aliasing, eine dramatische Orchester-Musikuntermalung und Soundeffekte, wie Ihr sie knackiger und realistischer noch in keinem Videospiel gehört habt, machen EAs hartes Action-Inferno zu einem präsentationstechnischen Ausnahmestück. Auch spielerisch lässt das Epos mit ebenso abwechslungsreichen wie anspruchsvollen Aufträgen keine Langeweile aufkommen. Kurzum: Wer auch nur ein kleines Faible für das Genre übrig und mit der zwiespältigen Thematik keine Probleme hat, muss sich "MoH Frontline" zulegen. Und dabei ist das Ganze nicht mal übermäßig brutal, auf Blutfontänen oder fliegende Körperteile haben die Entwickler nämlich verzichtet. Dass die Kollisionsabfrage ab und an mal spinnt, ist zu verschmerzen, die knausrige Speicherfunktion verhindert aber den Sprung in höhere Wertungsregionen: Wenn man gegen Ende einer knapp 45-minütigen Mission draufgeht und nochmal ganz von vorn beginnen muss, sind Wutanfälle vorprogrammiert.



Colin Gäbel



Wochenschau-ähnliche Schwarz-Weiß-Collagen führen Euch in die Missionen ein



Praktisch: Der rote Indikator unten links gibt nicht nur Euren Gesundheitszustand an, sondern zeigt auch, aus welcher Richtung das just kassierte Projektil abgefeuert wurde.

Spielspaß **89%**

HERSTELLER

Electronic Arts

SYSTEM

PS2

ZIRKA-PREIS

60 Euro

GRAFIK SOUND

89% 91%



ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Die neue Ego-Shooter-Referenz: Ungemein atmosphärisches Weltkriegsspektakel mit Hammer-Optik und brillantem Sound.



ES IST EINE ZEIT DES CHAOS, EINE ZEIT DES WIDERSTANDES, EINE ZEIT FÜR HELDEN

Ein Spiel mit atemberaubenden Animationen, innovativem Kampfsystem und episch-orientalen Quests



NEW LEGENDS

"PART FINAL FIGHT, PART JEDI KNIGHT, AND PART UNREAL,
NEW LEGENDS IS ALL CHINESE STICK-WIELDING, ASS-KICKING LOVELINESS."

OFFICIAL XBOX MAGAZINE USA



ENTWICKLER: NINTENDO, JAPAN (WWW.GAMECUBE.DE)

Pikmin



Pillenschlepper: Die Nummer auf dem Objekt signalisiert die notwendige Zahl an Pikmin, um das Teil zu bewegen.



Ein hartes Stück Arbeit: Nur mit einer Armee der putzigen Pflanzenwesen habt Ihr eine Chance, alle verlorenen Raumschiffteile zu finden und von dem Planeten zu fliehen.

einer Käferfamilie bringt locker das Dreifache von Captain Olimar auf die Waage und die erwachsenen Exemplare erscheinen Euch wie Dinos aus vergangenen Zeiten. Obskure Wesen wie feuerspuckende Elefanten, Giftsporen verströmende Riesenpilze und dickbäuchige Froschgeschöpfe sind weitere Vertreter der vielfältigen Lebensgemeinschaften – wie sollt Ihr in dieser fremdartigen Umgebung ohne Hilfe an die fehlenden Raumschiffteile rankommen?

Bunte Helferlein

Auf Eurer Erkundungstour stoßt Ihr schon nach kurzer Zeit auf ein zwiebelähnliches, rotes Gebilde, das bei Berührung plötzlich drei Stelzen ausspuckt. Neugierig wie Ihr nun mal seid, zieht Ihr an dem frisch gewachsenen Blatt und blickt völlig überrascht in zwei große Augen – vor Euch steht ein Pflanzenwesen, das Ihr, angelehnt an Euer Lieblingsessen, auf den Namen 'Pikmin' tauft. Doch damit nicht genug: Der putzige Wichtel stellt sich bedingungslos unter Euer Kommando und folgt Euch auf

Pflanzenkunde: Die Pikmin kommen in drei unterschiedlichen Farbvarianten vor (rot, gelb, blau), was auf ihre speziellen Fähigkeiten schließen lässt. Zudem treten die Geschöpfe in drei Evolutionsstufen auf (Blatt, Knospe, Blüte), was Euch deren Stärke und Schnelligkeit signalisiert.



Das Erforschen des Welt-raums ist eine gefährliche Angelegenheit – dies muss auch Captain Olimar feststellen, als seine Rakete von einem Meteoriten getroffen wird. Trotz des beträchtlichen Schadens gelingt es dem knollnasigen Piloten, das Vehikel auf einem Planeten notzulanden. Doch bei dem unsanften Aufsetzer verliert das Raumschiff wichtige Bauteile, ohne die ein Verlassen des Trabanten unmöglich ist – satte 30 Apparate wie z.B. der Hauptantrieb, der Pilotensitz und der Anti-Dioxin-Filter liegen verstreut auf der Oberfläche des fremden Planeten herum. Und Euer Sauerstoffvorrat reicht gerade

mal für 30 Tage: Entweder Ihr findet die Raumschiffteile oder... darüber wollt Ihr Euch erstmal keine Gedanken machen.

Allein in der Fremde

Bei Euren ersten Schritten staunt Ihr nicht schlecht über die Flora des Trabanten: Übermannsgroß ragen Grashalme empor, Nessel-artige Gewächse erreichen die Höhe von Bäumen und vermo-derte Baumstümpfe haben die Ausmaße eines Fußballfelds. Die vielfältige Fauna ist nicht minder beeindruckend: Der frisch geschlüpfte Nachwuchs



BEREITS IN DER JAPANISCHEN FASSUNG machte Nintendos Vorgarten-Expedition trotz Sprachbarriere mächtig Laune, in der verständlichen PAL-Version offenbart das skurrile Spektakel noch mehr Spaßpotenzial. Gerade Taktik-Muffel sollten sich Miyamotos Meisterwerk einmal genauer ansehen, denn obwohl Euch "Pikmin" diverse Lösungswege und massig Freiraum bietet, ist das Ganze BigN-typisch wunderbar leichtgängig zu handhaben, der perfekten Steuerung und der Übersichtlichkeit aller Elemente sei Dank. Schade nur, dass die Gemüsezucht schnell durchgezockt ist, zu gerne würde man die kulleräugigen Pflänzlinge durch weitere Szenarien geleiten. Wegen fehlendem 60Hertz-Modus gibt's zudem Mini-Balken und dezentes Ruckeln bei einigen Kameraschwenks.



Colin Gäbel



Die hereinbrechende Nacht ist für Olimar und seine bunten Helferlein zu gefährlich – also zurück zur Basis und ab in den Weltraum!



Nach jedem Tag informiert Euch eine Statistik über die aktuelle Pikmin-Population, noch fehlende Teile und verbleibende Tage (links). Auf der Karte sind Raketenteile als Sterne markiert.



Unterschiedliche Begabungen: Während die blauen Pikmin unbeschadet durch's Wasser stapfen (links), widerstehen rote dem Feuer.

Schritt und Tritt. Nicht weit von der Basis entfernt stoßt Ihr auf eine Blume mit einer seltsamen Blüte. Euer neuer Freund schlägt kurzerhand die Pflanze um, übrig bleibt eine rote Pille mit einer Eins auf der Oberfläche. Wieder dirigiert Ihr den Pikmin auf das Objekt und siehe da, der Kleine schleppt es zurück zu seinem Zwiebelhaus. Die Pille wird von der Basis aufgesogen und zwei weitere Samen verlassen das dreibeinige Gebilde gen Boden. Fix ausgerupft und schon begleiten Euch drei rote Helferlein.

Langsam dämmert's Euch: Mit

genügend Pikmin an Eurer Seite könnt Ihr es schaffen, die fehlenden Raketen- teile zu finden und zu montieren – ein erster Hoffnungsschimmer!

Nach und nach lernt Ihr, mit Euren Gefährten besser umzugehen: Auf Knopfdruck werft Ihr die Wichtel auf schlafende Feinde, kontrolliert ihre Marschroute via C-Stick oder befehlt ihnen mit dem X-Knopf zu warten. Aber die Wesen können noch mehr: Lasst sie Brücken bauen und Blockaden einreißen – Eure kleinen Freunde sind wahre Arbeitstiere. Damit nicht genug: Im Lauf des 3D-

DESIGNER-LEGENDE SHIGERU MIYAMOTO wird seinem Ruf wieder mal gerecht: "Pikmin" ist vollgestopft mit liebevollen Details, ausgestattet mit einer perfekt durchdachten Steuerung und garniert mit enormem spielerischen Freiraum – vorgegebene Lösungswege sind dem Titel ebenso fremd wie festgelegte Pfade. Zum ersten Durchspielen braucht Ihr nicht länger als knapp acht Stunden, bis Ihr jedoch eine Taktik für alle Raumschiffteile erarbeitet habt, benötigt Ihr mehrere Anläufe und Aha-Erlebnisse. Auch in puncto Optik geben sich Captain Olimar & Co. keine Blöße: An einigen Stellen wirken die Bodentexturen zwar etwas grob, dafür überzeugen die hervorragenden Animationen und die Polygon-Vegetation umso mehr. Mein Rat: Kaufen und Spaß haben!



Olimar Schultes

"Pikmin 2" auf der E3 2002?

Einige Monate nach der Japan-Veröffentlichung von "Pikmin" ließ Designer Shigeru Miyamoto gegenüber einer japanischen Zeitschrift verlauten, dass er für einen Nachfolger bereits Ideen sammle und ihn eventuell innerhalb eines halben Jahres veröffentlichen könne.

Die Geistesblitze hält der "Mario"-Erfinder nach eigenen Aussagen übrigens auf Klebezetteln fest, die er an seinen Monitor pinnt.



Auf dem letzten Landeplatz erwarten Euch die skurrilsten Wesen des "Pikmin"-Planeten. Dieses fliegende Rüsseltier bläst auf Euer buntes Gefolge ein, bis die Blütenblätter fliegen. Die Folge: Die Pikmin fallen zurück auf ihre primitivste Entwicklungsstufe.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, die japanische Fassung wurde in MAN!AC 1/2002 ebenfalls mit 91% Spielspaß getestet.



www.BitC.de

Originalgröße

Das kleinste funkferngesteuerte Auto der Welt

ACME
05244 97 40 03
www.BitChar-G.de



Neben dem Schleppen von Pillen und Raketenteilen sind die Pikmin auch für andere Aufgaben zu gebrauchen: Sie schieben Kisten,...



...reißen als Team Hindernisse ein (links) und bauen auf Kommando Brücken über Gewässer.

Abenteuers entdeckt Ihr noch zwei weitere Arten von Pikmin, gelbe und blaue. Schritt für Schritt erschließen sich Euch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Wesen. Rote sind immun gegen Feuer, blaue fühlen sich im Wasser pudelwohl während die gelben Wichtel auf Befehl Sprengsätze tragen und sich dank des



Immer an der Wand lang: Mit Hilfe des gelben C-Sticks dirigiert Ihr Eure bunten Helfer an Gefahren vorbei.

geringen Gewichts höher werfen lassen. Um mit der bunten Truppe gezielt agieren zu können, separieren sich die Pikmin auf Kommando in drei farbige Grüppchen. Via Pfeifbefehl greift Ihr dann beispielsweise nur blaue Helfer heraus und spaziert mit ihnen durch eine Pfütze zu einem verlorenen Raumschiffteil, während Ihr den Rest zum

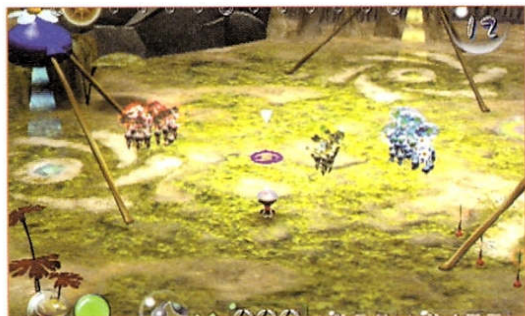
reifen (siehe Randspalte). Voll entwickelte Pikmin sind wesentlich schneller und kampfkraftiger – liebevolle Pflege zahlt sich aus!

Allerdings erschöpft sich die Fürsorge nicht nur mit dem Aufpäppeln Eurer kleinen Freunde. Sobald sich die Abenddämmerung über den Planeten senkt, schrillen bei Captain Olimar die Alarmglocken und ein Timer beginnt unerbittlich zu ticken. Jetzt heißt es schnell sein und alle Pikmin einsammeln – denn nur die Pflanzenwesen unter Eurem Kommando und die in der Basis zurückgebliebenen überstehen die Nacht: Zusammen mit Eurem bunten Gefolge düst Ihr in eine Umlaufbahn, um Euch vor gefährlichen Tieren in Sicherheit zu bringen – verloren gegangene Pikmin fallen den Unbilden des Planeten zum Opfer. 08

Einreißen eines Tores abstellt – nur wenn Ihr an verschiedenen 'Fronten' gleichzeitig agiert, habt Ihr eine Chance, nach 30 Tagen (etwa acht Stunden in realer Zeit) den Planeten zu verlassen.

Reifeprozess

Lasst Ihr frisch gesäte Pikmin länger im Boden stecken oder füttert Ihr sie mit speziellem Nektar, geschieht eine erstaunliche Veränderung: Aus den Blättern am Kopfende werden Blütenknospen, die in der nächsten Stufe zu vollen Blüten



Stillgestanden und aufgeteilt! Auf Tastenkommando separieren sich die Pikmin getrennt nach Farben.



Wundersame Flora: In einer Senke entdeckt Ihr fluoreszierende Pilze, die bei Berührung sanft hin- und herschwingen.

| | | |
|---|----------------------|--------------|
| HERSTELLER Nintendo | Spielspaß 91% | ACTION |
| SYSTEM Gamecube | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 60 Euro | | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 84% 76% | | MULTIPLAYER |
| Einsteigerfreundliche Echtzeitaktik mit durchdachter Steuerung, liebevoller 3D-Optik und enormem Suchtpotenzial. | | |
| | | |

ONLY
FOR



NINTENDO
GAMECUBE™

WECKE DAS TIER IN DIR — UND KÄMPFE!



Wähle einen von 16 einzigartigen Charakteren — jeder mit einer besonderen Hyperbeast-Form und speziellen Angriffstaktiken.

DIE MACHER VON BLOODY ROAR 1, 2 UND 3
PRÄSENTIEREN JETZT:
DAS ERSTE BEAT 'EM UP
FÜR DEN NINTENDO GAMECUBE™

BLOODY ROAR® PRIMAL FURY

JETZT ERHÄLT LICH



Kämpfe bis zum Sieg im
2-Spieler-Kopf-an-Kopf-Modus oder schlage dich
tapfer durch 5 Einzelspielermodi.



NINTENDO
GAMECUBE™

ACTIVISION

ENTWICKLER: KODIAK INTERACTIVE, USA (WWW.THQ.DE)

Circus Maximus



Das macht Feuer unter den Rädern: Habt Ihr ein Turbo-Extra aufgegabelt, legen Eure Gäule noch ein paar PS mehr zu (Xbox).



Das kann nicht gut gehen: Eure Kämpferamazonen rollt urplötzlich ohne Steuermann herum und ist so ein leichtes Ziel für ihre Konkurrenten (Xbox).

Übung macht den Meister: Während die meisten echten Rennen durch freies Gelände führen, absolviert Ihr Euer Training vor allem in einem kurzen Stadionrundkurs. Der wird Euch allerdings recht bald kräftig auf die Nerven gehen, denn zum einen sind die verschiedenen Hindernisse dort häufig fies platziert. Zum anderen müsst Ihr pro Übung drei Runden fehlerfrei absolvieren, was angesichts der gelegentlich etwas suspekten Kollisionsabfrage für Frust sorgt.



Im Splitscreen treten bis zu vier Gladiatoren an: Je nach Spielerzahl kontrolliert Ihr beide oder nur einen Wageninsassen (Xbox).



Mit "Circus Maximus" von THQ wagt sich im Zuge des "Gladiator"-Erfolgs ein Sandalenspiel an den Start, das sich allerdings weniger mit Russell Crowe, sondern umso mehr mit "Ben Hur" identifiziert: Ihr tretet nämlich nicht als kämpfender Sklave in Arenen gegen Löwen und Soldaten an, sondern macht bei den traditionellen römischen Wagenrennen Karriere.

Als Novize im harten Geschäft begeben sich Ihr Euch am besten in das umfangreiche Training, um Euch mit der

komplexen Steuerung vertraut zu machen. An Bord Eures Gespanns befinden sich ständig zwei Personen: Der Wagenlenker und ein bewaffneter Begleiter, der Euch die Konkurrenz notfalls mit Gewalt vom Leib hält. Um zu triumphieren, müsst Ihr also ständig dem Streckenverlauf folgen, Euren widerspenstigen Gäulen mit der Peitsche ein noch höheres Tempo entlocken und anbrausenden Gegnern mit dem Schwert eins auf die Rübe geben – nicht zu vergessen sind auch noch Kleinigkeiten wie die richtige Gewichtsverlagerung beider Passagiere in engen Kurven, damit Euer Gespann nicht in der Hektik umkippt. Wer sich das alles nicht zutraut, greift alternativ zur Memmen-Option und lässt sich vom Computer pilotieren. Zum Glück habt Ihr nicht nur laufend gegen die üble Steuerung zu kämpfen,

gelegentlich aufzusammelnde Extras sorgen kurzzeitig für höheres Tempo oder frischen Eure angeschlagene Gesundheit wieder auf.

In sieben Landstrichen des römischen Imperiums von Germanien, Britannien bis hin zum ägyptischen Alexandria stellt Ihr auf insgesamt 19 gefährlichen Kursen Euer Können unter Beweis: Auf den meisten davon dürft Ihr zu Beginn noch nicht antreten, sondern müsst sie Euch erst im Karrieremodus erarbeiten. Dort ergattert Ihr wichtige Denari als Preisgeld oder für das Überfahren von unachtsamen Zuschauern und Helfern. Habt Ihr außerdem einen befreundeten Gladiator zur Hand, könnt Ihr gemeinsam auf die Strecke gehen: Entweder tretet Ihr in getrennten Gespannen an oder teilt Euch die Rollen als Lenker und Kämpfer. us



VERFINGERT: Eigentlich ist die Grundidee von "Circus Maximus" ja richtig interessant, sie wird aber von einer unnötig komplizierten Steuerung beinahe erschlagen. Dass Ihr immer am besten gleich fünf Sachen auf einmal beachten solltet, irritiert mächtig, zumal die CPU-Gegner praktisch nach Belieben immer wieder zu Euch aufschließen – auch die Mehrspieler-Kooperation hilft da nur bedingt weiter. Immerhin sorgt die gute Optik mit ansehnlich animierten Kämpfern und Pferden sowie hübschen Landschaften für ausreichend Sandalenfilm-Flair. Allerdings vermisse ich mehr Tempogefühl, so wirken die Rennen eher wie gemütliche Kaffeefahrten. PS2- und Xbox-Version unterscheiden sich dabei nicht groß, beide Fassungen fallen (fast) identisch aus.



Ulrich Steppberger

59%

Hersteller: THQ
System: Xbox
Zirka-Preis: 70 Euro
Grafik Sound: 65% 61%

Spielspaß: Schade um die gute Idee: Trotz akzeptabler Technik lahmt das Rennspiel wegen Designmängeln und Kontrollproblemen.

Action: []
Strategie: []
Präsentation: []
Multiplayer: []

59%

Hersteller: THQ
System: PS2
Zirka-Preis: 60 Euro
Grafik Sound: 66% 59%

Spielspaß: Das gleiche Spiel, das gleiche Bild: Auch auf der PS2 krankt das römische Rennen vor allem an der Steuerung.

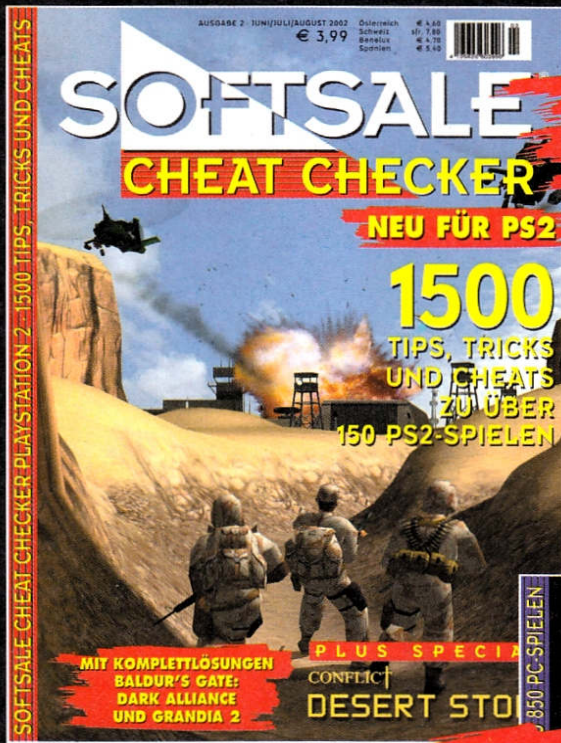
Action: []
Strategie: []
Präsentation: []
Multiplayer: []



Technisch gut gemacht: Die PS2-Fassung muss sich optisch kaum hinter dem Xbox-Wagenrennen verstecken.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

WOOGEN BIS DER ARZT KOMMT!



NEU AM KIOSK!

**SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION 2
1500 TIPS, TRICKS UND CHEATS
ZU ÜBER 150 PS2-SPIELEN
€ 3,99**



**SOFTSALE CHEAT CHECKER
GIGAPACK
80 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN
AUF 1004 SEITEN.
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
VERGRIFFEN, BEI UNS
NOCH LIEFERBAR.
€ 9,99**

Portokosten bei NACHNAHME:
3,02 € + 1,53 € NN-Gebühr.

ENTWICKLER: TREYARCH, USA (WWW.TREYARCH.COM)

Spider-Man

Wortspiele:

Obwohl das deutsche "Spider-Man" mit einer insgesamt kompetenten Synchronisation überzeugt (lediglich die Peter-Parker-Stimme mag nicht so recht zum Charakter passen), kommt der englische O-Ton besser weg. So leihen nicht nur die Film-Darsteller Tobey Maguire und Willem Dafoe ihre Stimmen, für die Rolle des un-



Mitten drin im Chaos: Gegen Euren Erzfeind Green Goblin tretet Ihr im Lauf des Spiels öfters an – hier habt Ihr ihn dank 'Camera Lock' immer gut im Bild (Xbox).



Frisch ans Werk: Im Training lernen Spinnen-Novizen die wichtigsten Superheldentricks.

sichtbaren Erzählers und Hilfestellers im Trainingsmodus tritt Bruce Campbell an: Der aus hierzulande unerwünschten Horrorfilmen ebenso wie aus denkwürdigen Gastrollen in 'Xena' und 'Hercules' bekannte Kultstar ist ein Kumpel des 'Spider-Man'-Regisseurs und brilliert mit amüsanten Wortwitzchen, die nicht selten auf Kosten des Spielers gehen. Leider müssen Zocker der deutschen Version wohl auf die Originalsprache verzichten, da Activision seine Produkte in der Regel nicht mehrsprachig veröffentlicht.



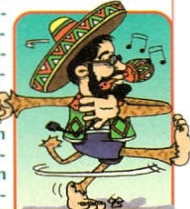
Nicht nur Comic-Veteranen kennen Stan Lees "Spider-Man": Der in rot-blaues Spandex gekleidete Superheld schwingt sich seit Jahrzehnten so regelmäßig durch eine Zeichentrickserie nach der anderen, dass die Marvel-Ikone nahezu jedermann bekannt ist.

Auch im Videospielektor hat Peter Parker seine Spuren hinterlassen: Beginnend mit dem altehrwürdigen Atari VCS bis hin zu mehr oder weniger faden SNES- und Mega-Drive-Kooperationen mit den Marvel-Kollegen von den 'X-Men' blieben die Heldentaten immer schön brav zweidimensional. Erst vor knapp zwei Jahren gelang dem Spinnenmann auf der PSOne dank dem damals durch "Tony Hawk's Pro Skateboarding" schlagartig berühmt gewordenen Neversoft-Team der Sprung ins polygonale Zeitalter – und das auf gelungene Weise, wenn

auch der Nachfolger "Spider-Man 2: Enter Electro" etwas an Ideenarmut krankte. Im Juni nun debütiert der jüngst in den USA mit sensationellen Ergebnissen gestartete "Spider-Man"-Film (siehe rechte Randspalte) und mit ihm die Versoftung auf allen drei Next-Generation-Konsolen, für die diesmal Treyarch zuständig war.



GUT GESPONNEN: "Spider-Man" ist zwar genau genommen 'nur' der dritte Teil einer (guten) Serie, doch Treyarch packte genug neue Einfälle und Verbesserungen rein, dass die beiden PSOne-Vorgänger alt dagegen aussehen. Am positivsten fällt natürlich der Qualitätssprung bei der Grafik auf: Wenn Ihr durch die Hochhausschluchten schwingt und unter Euch nicht mehr gähnende Leere, sondern dicht bebaute Straßenzüge erkennbar sind, kommt ein spürbar gelungenes Spidey-Feeling auf – insbesondere auf der Xbox, die mit weniger Rucklern als die anderen beiden Fassungen aufwarten kann. Auch die gut durchdachte Steuerung wurde mit dem praktischen Kombosystem und verbessertem Netzeinsatz prima ergänzt. Ein paar alte Probleme blieben allerdings dennoch erhalten: So ärgert Ihr Euch manchmal besonders in den schleich- und prügel-lastigen Levels über unerwartet knackige Stellen. Die Kamera funktioniert nun zwar deutlich besser, sorgt aber trotzdem immer wieder mal für Übersichtsprobleme und muss häufiger nachjustiert werden. Trotzdem: Nicht nur für Spidey-Fans empfehlenswert!



Ulrich Steppberger



Nur für Xbox: Die beiden Extralevels mit dem russischen Großwildjäger Kraven gibt es ausschließlich auf der Microsoft-Konsole.



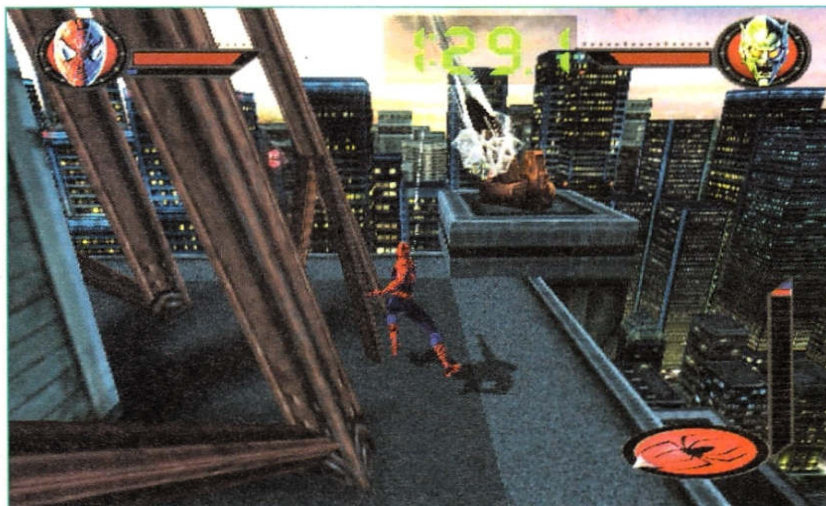
Wo ist er denn? Seid auf der Hut, wenn Kraven rötlich leuchtet, denn dann ist er gleich doppelt so stark wie sonst (Xbox).

Es war einmal...

War bei den früheren Spielen Peter Parker alias Spider-Man bereits ein erfahrener Held, startet Ihr diesmal entsprechend der Zelluloidvorlage ganz am Anfang: Als argloser Student wird Peter bei einem Laborbesuch von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen und entwickelt kurz darauf selbst arachnoide Fähigkeiten. Statt mit diesen auf Gangsterjagd zu gehen, verdient er sich als



Aller Anfang ist hart: In den ersten Levels seid Ihr noch in Peters notdürftigem Wrestling-Kostüm auf Gangsterjagd (PS2).



Flink gesponnen ist halb gewonnen: Gelegentlich müsst Ihr von Euren Feinden demolierte Gerüste mit Euren Netzen stützen, um Schlimmeres zu verhindern (PS2).



Der Bombencountdown tickt unerbittlich, trotzdem solltet Ihr nicht in das Scheinwerferlicht kommen (Xbox).



So geht's nicht: Wenn Ihr im Oscrop-Gebäude auffallt, lassen die Wachen sofort tödliche Roboterdronen auf Euch los (Xbox).



So geht's: Wer sich immer im Schatten hält (zu erkennen am Symbol links oben), wird ein echter 'Metal Gear Spidey' (Xbox).



Heiße Sache: Auf der Jagd nach dem geflügelten Schurken Geier müsst Ihr dieses brennende Haus überstehen (Xbox).

Wrestler ein Zubrot, bis ein tragisches Ereignis in seiner Familie für den Sinneswandel sorgt...

An dieser Stelle übernehmt Ihr die Rolle von Spider-Man und startet seine Abenteuer in der 3D-Polygonwelt von New York: Rund 22 Levels voller Gefahren liegen vor PS2- und Gamecube-Helden, während Xbox-Netzschwinger sich an zwei zusätzlichen, exklusiven Missionen für ihr System erfreuen. In der Regel seid Ihr entweder zu Fuß unterwegs oder schwingt Euch mit Hilfe Eurer Netzfäden durch die Hochhausschluchten. Damit Ihr Euch in Lagerhäusern, der Kanalisation oder zwischen Wolkenkratzern zurecht findet, weist Euch ein praktischer Spinnenkompass den Weg zum nächsten Missionsziel. Neu ist zudem eine Höhenanzeige, bei der Ihr

schnell erkennt, wie weit über oder unter Euch sich der gesuchte Ort befindet. Natürlich lauern Euch ständig Feinde auf, die Ihr kurzerhand mit den Spinnenfäden einwickelt oder mit kompakten Netzgeschossen zu Boden zwingt – das geht allerdings nur, solange Eure Drüsenvorräte ausreichen. Auch mit traditionellen Tritten und Schlägen könnt Ihr gegen Halunken ankämpfen: Anfangs beherrscht Spidey zwar nur einfache Angriffe, aber im Laufe des Abenteuers findet Ihr goldene Symbole, mit denen Ihr insgesamt 28 effektive Kombos lernt.

Solid Spidey

Doch nicht nur voller Kampfeinsatz, sondern auch taktisches Geschick ist wichtig, denn gelegentlich müsst Ihr durch Gebäude schleichen, ohne entdeckt zu werden: Nutzt deshalb jeden Schatten aus oder krabbelt an der Decke entlang – Eure Spinnenkräfte machen's möglich. Alle paar Levels begegnet Ihr einem



Kein Pardon: Auch auf dem Gamecube ist Spidey mit seinen Fäusten und flotten Schwüngen immer gut dabei.

Superschurken, der Euch prompt in ein hartes Duell verwickelt: Neben Filmbösewicht Green Goblin lauern Euch Schocker, der Geier und (nur auf der Xbox) der Jäger Kraven auf. Müsst Ihr gegen einen fliegenden Feind ran, unterstützt Euch auf Wunsch die 'Camera Lock'-Option: Damit fixiert Ihr die Perspektive so, dass sie immer Euch und den Obermottz gleichzeitig

im Bild hat. Am Ende eines Levels wird Eure Leistung bewertet: Je nachdem, wie schnell Ihr das Ziel erreicht und wie stilischer Ihr die Feinde vertrimmt, gibt es eine bestimmte Menge Zähler – damit schaltet Ihr in einem Spezialmenü verschiedene Bonusoptionen wie alternative Kostüme, geschnittene FMV-Sequenzen oder neue Bonusspiele frei. us

Weltrekord:

Der US-Kinostart von "Spider-Man" am 3. Mai sprengte alle Grenzen und stürzte sogar den vorherigen Rekordhalter Harry Potter mit Wucht vom Einspiel-Thron: In den ersten drei Tagen klingelten unglaubliche 113 Millionen Dollar in den Kinokassen – der Zauberlehrling kam dagegen auf 'nur' rund 90 Millionen und selbst George Lucas persönlich glaubt nicht dran, dass seine "Episode 2" das Spinnenergebnis überholen wird. Natürlich wurde darauf hin prompt die Arbeit am Nachfolger begonnen: Der Kinostart soll am 7. Mai 2004 erfolgen.

| | | |
|---------------------------------|--|--------------|
| HERSTELLER Activision | Spielspaß 81% Feine Netzschwinger-Action mit schick designten Levels: Ein paar Kontrollmacken fallen zum Glück kaum ins Gewicht. | ACTION |
| SYSTEM Gamecube | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 60 Euro | | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 78% 76% | | MULTIPLAYER |

| | | |
|---------------------------------|--|--------------|
| HERSTELLER Activision | Spielspaß 81% Das gleiche in rot-blau: Spidey schlägt sich durch optisch gelungene Szenarien, nur die Kamera nervt manchmal. | ACTION |
| SYSTEM PS2 | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 60 Euro | | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 79% 76% | | MULTIPLAYER |

| | | |
|---------------------------------|---|--------------|
| HERSTELLER Activision | Spielspaß 82% Technisch etwas besser als die anderen Fassungen und mit zwei Bonus-Levels: Der Xbox-Spinnenmann siegt knapp. | ACTION |
| SYSTEM Xbox | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 70 Euro | | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 80% 78% | | MULTIPLAYER |

ANDERE VERSIONEN

Eine GBA-Umsetzung erscheint ebenfalls demnächst.

ENTWICKLER: SAFFIRE, USA (WWW.SAFFIRE.COM)

Barbarian



Erfahrungssache: Steigert Ihr die Hebefertigkeit Eures Helden, kann dieser auch mächtige Steinsäulen oder ganze Ochsenkarren gen Schurke schleudern.

Menschenhasser unter sich: Der untote Messerstecher Stitch und Riesenaffe Bobo haben mächtig Ärger. Warum, erfahrt Ihr in den spartanischen aber atmosphärischen Zwischeneinblendungen.



Beim Titel "Barbarian" dürfen altgediente Jugendschützer hellhörig werden: Bereits in frühen Heimcomputer-Zeiten brachten verschiedene Hersteller zahlreiche (und größtenteils indizierte) Fantasy-Metzeleien mit gleichem Namen auf den Markt. Jahre später wagt Virgin einen neuen Versuch, stimmiges "Conan"-Flair auf den Bildschirm zu zaubern. Und um rechtliche Konsequenzen muss sich der Publisher wohl keine Sorgen machen, entwarf US-Entwickler Saffire ein zwar rabiates, aber gänzlich unblutiges Prügelfest.

Zehn kuriose Phantasiekrieger – vom traditionellen Barbaren über einen brüllenden Riesenaffen bis zum schwertschwingenden Zombie-Ritter – treten im sogenannten 'Quest'-Modus gegen das übrige Teilnehmerfeld an. Traditionelle Arena-Duelle à la "Virtua Fighter 4" erwarten Euch dabei allerdings nicht, vielmehr orientiert sich das Kampfsystem von "Barbarian" an hektischen Fun-Prüglern wie "Power Stone". Zwei Pad-Tasten sind mit starker bzw. schwacher Attacke belegt, der X-Knopf dient zum Springen, L1 zum Blocken. Mit Hilfe die-

ser Buttons vollführen Eure Schützlinge durchschlagende Combo-Manöver oder durchbrechen mit einem reaktionsschnellen Konter-Angriff die Offensivwelle des Gegners. Doch damit nicht genug: Jeder Recke verfügt zusätzlich über eine nützliche Distanz-Zauber-attacke und auch das Level-Inventar lässt sich vortrefflich als Mordwerkzeug missbrauchen: Vom tonnenschweren Felsbrocken bis zur mächtigen Granitsäule könnt Ihr Euch in den weitläufigen und mehrstöckigen Polygon-Arenen so ziemlich jeden Gegenstand schnappen, der nicht niet- und nagelfest ist.

Besonders ungewöhnlich an "Barbarian" ist aber der Rollenspieleinschlag: Für jeden gewonnenen Kampf erhält der Prügelpage Eurer Wahl nämlich Erfahrungspunkte, die Ihr nach einem Levelanstieg beliebig auf Attribute wie Kraft, Verteidigung oder Magie verteilen dürft. Trainieren lohnt sich, schließ-



Magische Helferlein: Vier geheimnisvolle Runen stellen Eurem Barbaren auf Knopfdruck ihre Kräfte zur Verfügung.

lich stehen Eurem Barbaren nach der regulären Kämpfenriege mit Oberschurke Magus und seinem steinernen Leibwächtergolem noch zwei extra-knackige Fieslinge gegenüber. Für dezent unübersichtlichen Metzelspaß sorgt der Mehrspieler-Modus: Bis zu vier menschliche Kontrahenten knüppeln sich via Multitap die Seele aus dem Digi-Leib. Dabei dürft Ihr die Krieger nach Gusto auf Teams verteilen und sogar noch vier CPU-Teilnehmer zuschalten. cg



GAR NICHT MAL SCHLECHT, wie Entwickler Saffire das "Power Stone"-ähnliche Barbarengerangel hinbekommen hat. Die komplexen und abwechslungsreichen 3D-Arenen sehen allesamt ausgesprochen hübsch aus und bieten reichlich Interaktionsmöglichkeiten. Auch die illustre Kämpferschar erfreut das Auge mit dynamischen Bewegungsabläufen und effektgespicktem Schlachtengetümmel. Für Abwechslung vom Prügelalltag sorgen zudem der RPG-Einschlag sowie die bei jedem Held unterschiedlichen, atmosphärischen Storysequenzen zwischen den Schlachten. Schade nur, dass Euch die ganze Manöver-Vielfalt ob des meist arg hektischen und besonders im Vierspieler-Modus unübersichtlichen Kampflaufes recht wenig bringt. Für die Prügelgaudi zwischendurch passt's.



Colin Gäbel



Interaktive Arenen und Zauber-attacken bieten spielerischen Freiraum, den Ihr in der Kampf-Hektik nur selten nutzen könnt.



Spielspaß **76%**




| | | |
|--|--|--------------|
| HERSTELLER Virgin | | ACTION |
| SYSTEM PS2 | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 60 Euro | | PRÄSENTATION |
| GRAFIK 78% SOUND 75% | | MULTIPLAYER |
| Stimmungsvoll inszenierte aber häufig unübersichtliche Arenakeilerei mit hohem Hektikfaktor. | | |
| | | |



PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

PLAYSTATION 2

- Grundgerät 299,95
-  59,99
319,95
- Force Feedback Lenkrad 119,99
- Feedback Lenkrad + GT3 139,99
- Fernbedienung Sony 29,95
- Dual Shock PS2 29,95
- Memory Card PS2 Sony 44,95
- I-Link Kabel 14,99
- Ace Combat 4 59,95
- Age of Empire 2 56,95
- Baldurs Gate 56,99
- Blood Omen 2 59,99
- Crash Bandicoot Zorn des. 49,99
- Code Veronica 29,99
- Conflict Desert Storm 59,99
- Dark Cloud 54,95
- Dead or Alive 2 29,95
- Dynasty Warrior 3 59,99
-  56,99
-  59,99

- Shadow Hearts 59,99
- Shadow Man 49,99
- Silent Hill 2 39,99
- Spiderman The Movie 59,99
- Stuntman (ab Juni) 69,99
- Star Wars Racer 2 59,99



- Star Wars Jedi Starfighter 59,99
- State of Emergency 59,99
- Soul Reaver 2 59,99
- Tekken Tag 29,95
- Top Gun 56,99
- Tiger Woods 2002 61,99
- Time Crisis 2 + Gun 84,95
- Time Splitter 2 (ende August) 59,99
- V-Rally 3 (Mitte Juni) 59,99



- World Rally Championship 54,99

PLAYSTATION

- PS ONE 89,95
- Arc The Lad Colection 119,99
- Dragon Warrior 7 69,99
- Final Fantasy IX 29,99
- Final Fantasy VI 14,95
- Final Fantasy IV+V 29,99
- Hoshigami 69,99
- Metal Slug X 29,99
- Persona 2 69,99
- Syphon Filter 3 45,95
- Tales Of Destiny 2 76,99

GAME CUBE

- Memory Card 19,99
- Pad Lila/Schwarz 29,99
- SVHS-Kabel 9,95
- RGB-Kabel Original 29,95
- Game Cube-Tasche 29,95
- 18 Wheeler 59,99
- Allstar Baseball 2003 59,99
- Crazy Taxi 59,99
- Bloody Roar Primal Fury 59,99
- Extreme G3 59,99
- F1 2002 EA 59,99

- FIFA 2002 59,99
- ISS 2 Inter. Superstar Soccer 2 61,99
- Legend Of Wrestling 59,99
- Last Kingdome 59,99
- NHL 2002 59,99
- Resident Evil Code Veronica i. V.
- Resident Evil Zero 3. Quartal 59,99
- Super Monkey Ball 59,99
- Sonic Adventure 2 59,99
- Spiderman The Movie 59,99
- SSX Tricky 59,99
- Tony Hawk 3 59,99
- Turok Evolution Uncut (September) 59,99
- Universal Studio 59,99
- Virtual Striker 3 59,99

X-BOX

- Memorycard 39,99
- Controller 39,00
- DVD-Playback-Kit 49,00
- RGB-Kabel 29,00
- System-Link 29,00
- Azurik 67,99
- Buffy The Vampir Slayer 69,00
- Conflict Desert Storm 69,00
- Der Zorn des Cortez 59,99
- Dead or Alive 3 59,99
- Enclave i.V.
- F1 2002 69,00
- Fifa 2002 Weltmeisterschaft 66,99
- Grand Prix 4 69,00



- Gun Valkyrie 69,00
- Halo 66,99
- Hunter-The Reckoning 61,99
- ISS 2 Inter. Superstar Soccer 2 66,99
- New Legends 64,95
- NBA 2002 69,00
- NHL 2002 69,00
- Onimusha 69,00
- Projekt Gotham 55,99
- Prisoner Of War 69,00
- Pirat Legend of... 69,00
- Spiderman the Movie 64,99
- Test Drive Overdrive 69,00
- Tony Hawk 3 49,99
- Jet Set Radio Future 69,00

GAMEBOY ADVANCE

- Grundgerät 99,99
- Advance War 39,99
- Atlantis 39,99
- Breath Of Fire 54,99
- Colin McRae 2.0 49,99
- Golden Sun 44,99
- Crash XS 44,99
- F-Zero 29,99
- Mario Kart 34,99
- Super Mario 2 44,99
- Sonic Advance 54,99
- Tekken 54,99
- Z.O.E. 52,99

DREAMCAST

- Grundgerät + 3 Spiele 139,99
- Keyboard 12,99
- VMS Memory 29,99
- Pad Sega Original 29,99
- 90 Minuten 34,99
- Crazy Taxi 2 34,99
- Confidential Mission 39,99
- Daytona USA 2001 39,99
- Dragon Rider 35,99
- Floigen Brothers 39,99
- Head Hunter 34,99
- Illbleed 59,99
- Next Tetris 9,99
- Outrigger 39,99
- Railroad Tycoon 9,99
- Sonic Adventure 2 39,99
- Spec Ops 2 34,99
- Ufa Striker 7,99
- Virtual Tennis 2 39,99

DVD VIDEO

- Agent Aika New Trial 29,99
- Angel Sanctuary 29,99
- Dragon Ball Z: Der Stärkste auf Erden 29,99
- Dragon Ball Z: Entscheidungsschlacht 29,99
- Dragon Knight 29,99
- Final Fantasy 28,99
- Harry Potter 25,99
- M. D. Geist 29,99
- Scary Movie 2 28,99
- Springgan 29,99
- Turn It Up 21,99

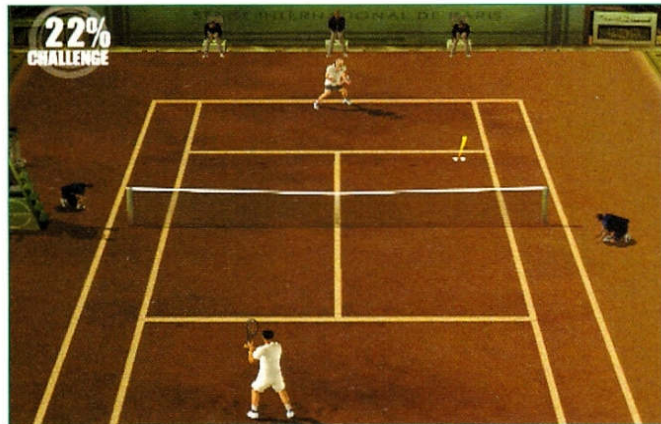
MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM ODER GREIFT ZUM TELEFON!



02 34-9 16 06 30

ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.DE.PLAYSTATION.COM)

Smash Court Tennis Pro Tournament



Da hilft nicht mal ein spektakulärer 'Becker-Hecht': Gegen solch platzierte Schläge ist sogar Andre Agassi machtlos.

Tennis im Comic-Look: Die beiden bisherigen "Smash Court"-Episoden setzten auf knuddelige Optik mit großköpfigen Athleten. Auch spielerisch dominierte der unkomplizierte Schlagabtausch, mehr Realismus hielt erst mit der jetzigen PS2-Inkarnation Einzug.



Konamis erster Tennis-Gehversuch auf der PS2 endete in der letzten MAN!AC mit einem Beinahe-Desaster ("WTA Tour Tennis", 43% Spielspaß), und Segas Filzball-Champion "Virtua Tennis" lässt noch einige Monate auf sich warten. Für alle Fans des weißen Sports springt nun Namco in die Bresche: Mit dem dritten Teil ihrer "Smash Court Tennis"-Serie kehren die Japaner dem Comic-Ambiente den Rücken und setzen auf realitätsnahe Abbilder bekannter Filzball-Virtuosens.

Zu Beginn beschränkt sich Eure Auswahl auf vier Damen (u.a. Anna Kournikova und Monica Seles) sowie vier Herren (z.B. Pete Sampras oder Andre Agassi), weitere Charaktere müsst Ihr Euch in den verschiedenen Spielmodi hart erkämpfen. Auch die Austragungsorte kommen zunächst nur auf die dürftige Zahl von vier: Bei den Australian- und U.S.-Open schlägt Ihr den Ball auf einem Hartplatz, in Paris duelliert Ihr Euch auf roter Asche und in Wimbledon spielt Ihr auf dem 'heiligen' englischen Rasen. Mit



Besonders gelungene Schläge werden mit einer 'Nice!'-Einblendung kommentiert und sind darüber hinaus wesentlich härter geführt als normale Slice- oder Topspin-Bälle.

dem Veranstaltungsort variiert natürlich das Sprungverhalten der gelben Filzkugel. Während Ihr auf dem langsamen Sandplatz den Gegner vorwiegend mit gut platzierten Bällen Schritt für Schritt austrickt, entscheiden auf dem kurz geschorenen Grün oftmals Schlagkraft und der Mut zur Netzattacke.

Gesteuert wird wie gewohnt mit dem Analogstick oder dem Steuerkreuz, drei weitere Tasten stehen für Slice, Topspin sowie Lob bzw. Stoppball. Je

nachdem, wie Ihr Richtungskommando und Schlagvariante kombiniert, vollführen die Polygon-Athleten die ganze Palette von gefühlvollen Cross- bis hin zu hammerharten Passierbällen.

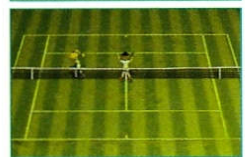
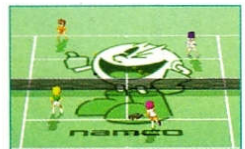
Antreten dürft Ihr (meist mit bis zu drei weiteren menschlichen Mitspielern) in einer Arcade-Variante, einem Profi-Turnier, einem Schaukampf sowie in der Zeit-Attacke. Darüber hinaus stellt Ihr Euer Talent in verschiedenen Herausforderungen unter Beweis. os



KEIN "VIRTUA TENNIS"-KILLER, aber spannende Unterhaltung für zwischendurch: Vor allem im Multiplayer-Modus begeistert Namcos Tennissimulation mit dynamischen Ballwechslern und abwechslungsreichem Spielablauf. In der Solo-Variante kommt Ihr (je nach Geschick und Trainingsintensität) früher oder später an einen extrem frustigen Punkt: Im Finale eines Turniers von einem CPU-Konkurrenten ein Dutzend Mal wie ein blutiger Anfänger abgezockt zu werden, erfordert schon eine gewisse masochistische Ader. Auch die spartanische Optik mit den zugegebenermaßen hübschen Animationen ist besseres Mittelmaß. Zum 'Gut'-Grinsen reicht's dennoch, bietet "Smash Court" doch ausreichend Spieltiefe und genügend Raum für taktisches Filzball-Geplänkel.



Oliver Schultes



Ahnengalerie: "Smash Court Tennis" und "Anna Kournikova's Smash Court Tennis" (PSone).

HERSTELLER Namco

SYSTEM PS2

ZIRKA-PREIS 60 Euro

GRAFIK SOUND 61% 56%

Spielspaß 74%

ACTION STRATEGIE PRÄSENTATION MULTIPLAYER

Gelungene Tennis-Sim: Variabler Spielablauf und spielerischer Multiplayer-Modus entschädigen für die fade Optik.

60Hz

| | | |
|--------------|---|------------------|
| EXIT MENU | <h2 style="margin: 0;">ADVICE</h2> <p>Andre Agassi Ein Spieler mit herausragend kontrollierten Grundschlägen. Strategie ist, mit Rückhandschlag der Grundlinie aus zu agieren.</p> | <p>PREISRAUM</p> |
| List | | |
| Players | | |
| Stadiums | | |
| Trophies | | |
| Advice | | |
| N/A | | |
| Records | | |
| Exit | | |

Für gute Leistungen erhaltet Ihr Punkte, die Ihr im 'Preisraum' für Spielerinfos oder neue Kameraperspektiven eintauschen könnt.

01'35"88

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, die PSone-Vorgänger "Smash Court Tennis" und "Anna Kournikova's Smash Court Tennis" wurden mit 70% respektive 73% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: HARMONIX, USA (WWW.HARMONIXMUSIC.COM)

Frequency



Tunnelblick: Die schrillen Neonfarben und wirren Muster lenken Euch nur ab, konzentriert Euch alleine auf die Notenfolgen.

Es geht auch anders: Normalerweise stammen Musikspiele aus Japan und schaffen nur gelegentlich den Sprung über den großen Teich. "Frequency" dagegen wurde ausnahmsweise in Nordamerika entwickelt und soll nun auch europäische PS2-Jünger anlocken.

Statt Japano-Knuddelgrafik bekommt Ihr deshalb prompt Neonoptiken vorgesetzt, und auch die Musikauswahl entspricht mehr westlichen Konventionen: Unter den 25 Songs, die von Trance bis Rock und Pop reichen, finden sich Stücke von Szene-Musikern, aber auch von Mainstream-Größen wie Fear Factory, No Doubt oder Orbital.

Habt Ihr Euer virtuelles Alter Ego gebastelt, geht's ab ins Geschehen: Ihr fliegt durch einen achtseitigen Tunnel, bei dem jede Fläche eine andere Komponente des gewählten Lieds symbolisiert. Um Bass, Drums, Gitarre oder Gesang für eine Weile zu aktivieren, müsst Ihr einen Takt lang auf Euch zusehrende Noten durch den zeitlich passenden Druck auf eine von drei Tasten treffen. Danach geht's weiter zur nächsten Tonspur, bis Ihr das Ziel erreicht. Geschickte Musikanten dürfen auf Scratchspuren ohne Vorgabe Freestyle-Klänge fabrizieren oder setzen gewonnene Extras zur Erleichterung ein.

Habt Ihr Euch ausgetobt, bastelt Ihr entweder aus dem vorhandenen Songmaterial neue Levels oder tretet maximal zu viert gleichzeitig im Splitscreen an. *us*

FÜR DEN ERSTEN VERSUCH ist "Frequency" nicht schlecht: Das größte Plus liegt in der gelungenen und abwechslungsreichen Musikauswahl – die Ihr allerdings bedingt durch das Spielprinzip kaum in ihrer wahren Pracht genießen könnt. Die Knöpfchendrücke in den Levels bringt das Kunststück fertig, zugleich simpel und kompliziert zu sein: Viel Abwechslung gibt's nämlich nicht, dafür sind Fehler in der Hektik schnell passiert und Ihr verpasst z.B. mal wieder den Anschluss an die nächste Spur. Die schrille Optik strapaziert dazu auf Dauer mit den übertriebenen Farbspielereien und Wabereien Eure Augen, weniger wäre hier etwas mehr gewesen. So bleibt ein letztlich einfacher Reaktionstest, der die Genialität der japanischen Vorbilder nicht erreicht, aber immerhin mit ordentlichen Mehrspieler-Möglichkeiten punkten kann.



Ulrich Steppberger

| | | |
|--------------------------------|---|---------------------|
| HERSTELLER Sony | Spielspaß 63% | ACTION |
| SYSTEM PS2 | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 60 Euro | Musikspiel mit (zu) schriller Optik und etwas eintönigem Ablauf, aber guter Musik und Multiplayerfunktion. | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 52% 75% | | MULTIPLAYER |

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



PlayStation 2

NUR EIN HAUCH
VON ENDGAME...

...UND DU WIRST VÖLLIG GEFESSELT SEIN!

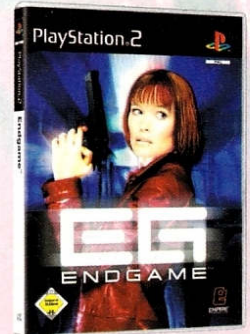


NO.1

LONDON NEW YORK PARIS
BERLIN MILANO

DU KANNST DIE GEFAHR
FÖRMILICH RIECHEN,
WENN JADE VERSUCHT,
DIE VERSCHWÖRUNG VON
EURODREAM TECHNOLOGIES
AUFZUDECKEN. DIESES
BESONDERE DATE ERFORDERT
RAFFINESSE UND MEHR ALS
NUR DIE WAFFEN DER FRAUEN.

ENDGAME - LIGHTGUN-ACTION
IN EINER NEUEN DIMENSION.



Compatible with
G-con2
G-con45



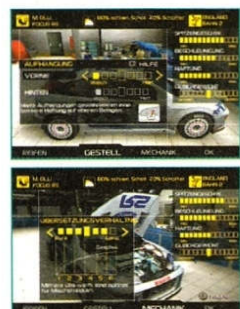
ENDGAME © 2001 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and creation by Cunningham Developments.
ENDGAME, Empire Interactive and the E logo are trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. All Rights Reserved.
G-Con45™ & © 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. G-con™2 & © 2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
"D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

ENTWICKLER: EDEN STUDIOS, FRANKREICH (WWW.INFOGRADES.DE)

V-Rally 3



Spektakulär, aber nur schwer spielbar: In der Helmkamera-Perspektive seht Ihr alle Lenk-/Schaltbewegungen Eures virtuellen Alter-Egos – und sogar die Scheibenwischer bewegen sich.



Im Setup-Menü verändert Ihr die wichtigsten Wagenparameter und somit die Fahreigenschaften



Die Next-Gen-Fortsetzung des Rallye-Champions "Colin McRae Rally 2.0" lässt noch bis Ende des Jahres auf sich warten – sein härtester Konkurrent aus 32-Bit-Tagen geht bereits jetzt an den PS2-Start.

Back to Basics

Während "V-Rally 2" den Schwerpunkt auf Duelle mit anderen Fahrern von Angesicht zu Angesicht legte, kehrt der dritte Teil der Offroad-Reihe zu den Grundlagen des Rallye-Sports zurück. Zwar messt Ihr Euch in den beiden Spielvarianten 'Quick Races' und 'V-

Rally-Mode' immer noch mit der vierrädigen Konkurrenz, allerdings befindet sich Euer virtuelles Konterfei stets alleine auf der unebenen Piste – abgerechnet wird erst zum Schluss via Zeittabelle.

Doch bevor Ihr Euch ins dreckige Getümmel stürzt, erstellt Ihr mit einigen Tastenklicks ein individuelles Spielerprofil: Wählt Namen, Nationalität sowie Aussehen und im Handumdrehen erscheint Eure Identitätskarte, welche fortan über Details wie gefahrene Kilometer oder absolvierte Wettbewerbe Auskunft gibt.

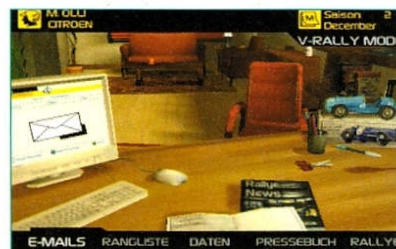
In den 'Quick Races' begeben Ihr Euch wahlweise mit bis zu drei weiteren menschlichen Konkurrenten (allerdings nur abwechselnd nacheinander) auf Rekordjagd. In der Solo-Variante dürft



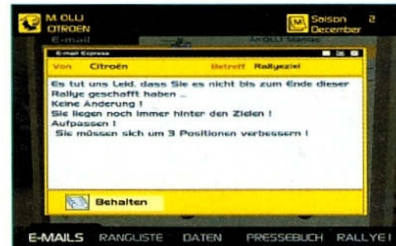
Geisterjagd: Im 'Zeitrennen' heftet Ihr Euch an die Fersen des Ghost-Cars und versucht, dessen Rekordfahrt zu toppen.



Sobald Ihr ein Fahrerprofil erstellt habt, erscheinen Eure Namensdaten auch auf dem Vehikel Eurer Wahl.



Ein Büro mit Computer und den neuesten Rallye-Magazinen dient Euch im 'V-Rally-Mode' als Steuerzentrale



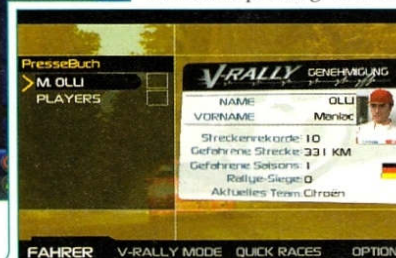
Via E-Mail bleibt Ihr auf dem Laufenden: Lest den aktuellen Newsletter von Eurosport oder Angebote von anderen Teams.

Ihr in der Unterkategorie 'Zeitfahren' ein transparentes 'Ghost-Car' aktivieren, das Euch die Bestzeitfahrt des aktuellen Rekordhalters vor Augen führt. Schafft Ihr es, den 'Geist' abzuhängen, erlangt Ihr in diesem Modus Zugang zu weiteren Strecken – insgesamt erwarten Euch ein Dutzend Kurse verteilt auf sechs Austragungsorte (Finnland, Frankreich, England, Schweden, Deutschland und Afrika). In der zweiten Unterabteilung stellt Ihr Euch schließlich mehreren Herausforderungen, in denen Ihr mit vorgegebenem Wagen eine festgelegte Zahl von Strecken absolvieren müsst.

Karriere-Kick

Der eigentliche Schwerpunkt von "V-Rally 3" liegt jedoch im 'V-Rally-Modus'. In dieser Sektion dreht sich alles um Eure Karriere als Rallye-Fahrer. Wie im echten Sportlerleben müsst Ihr zu Beginn erstmal kleine Brötchen backen und Euch um einen Vertrag mit einem Rennstall in der 1,6-Liter-Klasse bemühen. Glücklicherweise seid Ihr nicht ein völliger 'Nobody' in dem Geschäft und so flattern auch gleich mehrere E-Mails von Fahrer suchenden Teams in Euer virtuelles Büro.

Mit jeder Nachricht verknüpft ist ein Angebot zu einer unverbindlichen Probefahrt. Besteht Ihr die 'Aufnahmeprüfung' in Form





In vielen Ländern ist die Streckenführung sehr eng ausgefallen (links) – nur selten habt Ihr genügend Platz, um durch die Kurven zu driften.

eines Zeitfahrwettbewerbs, flattert prompt ein Vertrag ins Haus. Doch bevor Ihr den Wisch unterzeichnet, solltet Ihr einen Blick auf die Daten Eures potenziellen Arbeitgebers werfen: Welche Tendenz zeigen Motivation und Zuverlässigkeit des Rennstalls, wie sehen die geplanten finanziellen Mittel für die nächste Saison aus? Ein Vergleich lohnt sich, denn nur mit willigen Mechanikern und ausreichend Ersatzteilen übersteht Ihr eine materialzehrende Saison durch mehrere Länder.

Habt Ihr Euch für ein Team entschieden, folgt die feierliche Vertragsunterzeichnung samt Presstetermin. Danach brecht Ihr mit Eurer Mannschaft auf zum ersten Austragungsort. Bevor Ihr ins Cockpit Eures PS-Boliden steigt, informiert Ihr Euch über die bevorstehenden Etappen: Wie gestaltet sich der Untergrund, wie lautet die Wettervorhersage, wie ist der Streckenverlauf – mit diesen Daten könnt Ihr Euren Wagen im Fahrzeug-Setup passend einstellen. Zieht anschließend geeignete Reifen auf, verändert die



BEI "V-RALLY 3" beschleicht mich das Gefühl, dass den Entwicklern gen Ende ihres ersten PS2-Projekts Zeit fürs Feintuning fehlte. Besonders deutlich wird dies am Streckendesign: Während Ihr einige Kurse mit ausreichend Übung perfekt meistert, hapert's bei vielen anderen – und zwar genau dann, wenn Fahrbahnunebenheiten, in die Piste ragende Leitplankenstücke sowie unzerstörbare Straßenschilder (die meisten lassen sich wie Streichhölzer knicken) Eure rasante Fahrt vehement stoppen oder Euren Boliden ins Schlingern bringen. Fans der übersichtlicheren Außenperspektive müssen zudem mit einem nervigen Schönheitsfehler leben: Sporadisch auftretende Ruckler trüben hier die ansonsten makellose Optik. In der Innenansicht braust Ihr stets flüssig durch hervorragend modellierte Landschaften, die Euch mit wunderschönen Texturen und zahllosen Details förmlich erschlagen. In puncto Steuerung muss sich "V-Rally 3" dem antizipierenden Champion "Colin McRae Rally 2.0" geschlagen geben – erst mit gehörigem Feintuning und viel Übung drifftet Ihr bei Edén Studios' Rallye-Spektakel weltmeisterlich durch die Pampa.



Oliver Schultes

Der Fuhrpark: Von Beginn an stehen insgesamt 16 Boliden in der Garage.



Schön, stark, schnell: Die 2-Liter-Klasse ist echten Rallye-Profis vorbehalten.



Wunderschöne Umgebungsgrafik: Die Landschaften in "V-Rally 3" sehen durchweg famos und äußerst realistisch aus. Im herbstlichen England wirbelt Ihr sogar gefallenes Laub effektiv auf.

ANDERE VERSIONEN

Der PSone-Vorgänger "V-Rally 2" wurde in MAN!AC 8/99 mit 90% Spielspaß getestet

PLAYSTATION

GAMECUBE

XBOX

GAMEBOY

DREAMCAST

TIEFSTPREISE



- Konsolen
- Modchips
- Umbauten
- Cheatmodule
- Mem. Cards
- Ersatzteile
- Software
- Rohlinge
- Spiele
- Kabel



heo.de

Hellfire Entertainment GmbH
 Helmbachstr. 43, D-76829 Landau
 Tel. 06341 987676 Fax 06341 9876789
 Web: www.heo.de Mail: info@heo.de

Effektvolle Rennaufbereitung: Nach Abschluss eines Abschnittes dürft Ihr Eure Fahrkünste aus mehreren Perspektiven und in der Analyse Eure Abweichung von der Ideallinie bestaunen.



In "V-Rally 3" haben die Entwickler das Schadensmodell des PSone-Vorgängers...



...nur die Beulen in der Motorhaube (Mitte) oder Sprünge im Glas der Frontscheibe.



...weiter verfeinert. Abhängig von der Rennperspektive seht Ihr mal das ganze Ausmaß der Beschädigung (links), ...

Stoßdämpferhärte sowie Bodenfrenheit entsprechend den Pistenverhältnissen, wählt bei extrem kurvigem Abschnitten eine kürzere Getriebeübersetzung, um effektiver zu beschleunigen oder stellt die Bremsen besonders aggressiv ein, damit der Bremsweg auf Asphalt besonders kurz ausfällt. Seid Ihr mit der Abstimmung zufrieden, kann's endlich losgehen – auf zur ersten Etappe!

Vorsicht ist die Mutter des Rallye-Siegs

Nach dem Startsignal heißt es für Euch kühlen Kopf bewahren. Wer mit durchdrehenden Reifen und Vollgas durch die Pampa prescht, erlebt postwendend sein blaues Wunder: Bei Kollisionen mit Bäumen oder anderen Hindernissen am Wegesrand verbeult sich nicht nur spek-

takulär das Blechkleid Eures Vehikels – wiederholte oder besonders starke Unfälle führen vielmehr zu ernsthaften Beschädigungen respektive Totalausfällen von wichtigen Bauteilen. So kann es Euch durchaus passieren, dass die Schaltung ab dem vierten Gang aufwärts versagt, Stoßdämpfer ihren Geist aufgeben, die Bremse auf einer Seite ihren Dienst versagt oder Ihr im schlimmsten Fall das Rennen mit einem platten Reifen beenden müsst. Die Konsequenzen könnt Ihr Euch leicht ausmalen: deutlich verändertes Fahrverhalten, enormer Zeitverlust und unter Umständen sogar der Verlust eines kompletten Wettbewerbs. Doch glücklicherweise dürft Ihr Euren ramponierten Untersatz nach spätestens zwei Etappen einer halbstündigen Reparatur unterziehen. Das Dilemma: Jedes zu ersetzende Teil kostet wertvolle Zeit – übersteigt eine vollständige Instandsetzung des Wagens die magische 30-Minuten-Grenze, müsst Ihr wohl oder übel in der nächsten Etappe mit einem leicht beschädigten Fahrzeug starten.

Erreicht Ihr schließlich am Ende das gesetzte Saisonziel, steigt die Moral und das Budget Eures Rennstalls. Gleichzeitig versuchen Euch andere Teams mit besseren Rallye-Boliden zu ködern – einer kometenhaften Karriere steht nur Euer Können im Wege.

Von Finnland bis nach Afrika

Wie beim PSone-Vorgänger legten die Entwickler Eden Studios großen Wert auf eine authentische Nachbildung der verschiedenen Landschaftstypen. Während in Finnland kleinwüchsige Nadelwälder und schummrige Sonnenlicht auch am Tage dominieren, fasziniert das herbstliche England mit rotgefärbten Laubbäumen und ausgedehnten Rinderweiden. Im verschneiten Schweden zeugen Kiefernforste und blauer Himmel von Ortskenntnis, wohingegen in Afrika staubige Pisten samt spärlichem Pflanzenwuchs vorherrschen. 'Good old Germany' ist mit penibel asphaltierten Passstraßen und wunderhübschem Alpenpanorama vertreten; die Heimat der "V-Rally 3"-Schöpfer fasziniert den geeigneten Rallye-Piloten schließlich mit Meeresblick sowie romantischen Häusern aus Stein. os



Ansichtssache: Heli-Kamera, Cockpit-Perspektive und ausführliche Rennanalyse (von oben).



Ein Fall für die Waschanlage: In Afrika bedeckt schon nach kurzer Renndauer eine dicke Staubschicht das Blechkleid Eures Rallye-Boliden.



Urlaubsstimmung: In Frankreich erhascht Ihr durch die malerische 'Randbebauung' des Öfteren einen Blick aufs Meer.

Spielspaß 82%

HERSTELLER
Infogrames

SYSTEM
PS2

ZIRKA-PREIS
60 Euro

GRAFIK SOUND
87% 80%

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Nicht ganz das erhoffte Highlight: Optisch beeindruckendes Rallye-Spektakel mit kleinen Design-Patzern.

Logos for various platforms and features.



Theo Kranz e-TAINMENT e.K.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

€ 299,-



€ 59,95



€ 69,95



€ 60,95



€ 59,95



| | |
|----------------------------|----------------|
| Playstation 2 | € 299,- |
| Contoller original..... | € 29,95 |
| Memory Card original..... | € 44,95 |
| Action Replay 2..... | € 44,95 |
| Xploder 2..... | € 39,95 |

Angebote

| | |
|--------------------------------------|--------|
| Bass Strike..... | € 30,- |
| Dark Summit..... | € 45,- |
| Jeremy McGrath Supercross World..... | € 40,- |
| Jet Ski Riders..... | € 25,- |
| Legends of Wrestling..... | € 40,- |
| Monster AG..... | € 40,- |
| NBA Street..... | € 30,- |
| Silent Hill..... | € 35,- |
| Spy Hunter..... | € 45,- |
| SSX..... | € 30,- |
| Stunt GP..... | € 25,- |
| Supercar Street Challenge..... | € 45,- |
| Warriors of Might & Magic..... | € 20,- |
| WTA Pro Tour Tennis..... | € 45,- |

Platinum

| | |
|----------------------------------|---------|
| Crazy Taxi..... | € 29,95 |
| Dead or Alive 2..... | € 29,95 |
| Gran Turismo..... | € 29,95 |
| Moto GP..... | € 29,95 |
| Onimusha Warlords..... | € 29,95 |
| Red Faction..... | € 29,95 |
| Resident Evil Code Veronika..... | € 29,95 |
| Tekken Tag Tournament..... | € 29,95 |
| This is Football..... | € 29,95 |
| Timesplitters..... | € 29,95 |

Software

| | |
|------------------------------------|---------|
| Blood Omen 2..... | € 59,95 |
| Commandos 2..... | € 59,95 |
| Conflict Desert Storm..... | € 59,95 |
| Deus EX..... | € 59,95 |
| Drakan..... | € 59,95 |
| Fifa Weltmeisterschaft 2002..... | € 59,95 |
| Final Fantasy X..... | € 69,95 |
| Iron Aces 2..... | € 59,95 |
| Knock out Kings 2002..... | € 59,95 |
| Mad Maestro..... | € 59,95 |
| Medal of Honor: Frontline..... | € 60,95 |
| Mr. Moskeeto..... | € 59,95 |
| No one lives forever..... | € 59,95 |
| Parappa the Rapper 2..... | € 59,95 |
| Shadow Hearts..... | € 59,95 |
| Spiderman: The Movie..... | € 59,95 |
| Vampire Night + gCon 2 Bundle..... | € 84,95 |
| Virtua Fighter 4..... | € 59,95 |



€ 299,-

€ 69,95



€ 69,95



€ 69,95



€ 69,95



XBOX..... € 299,-

| | |
|--|---------|
| Contoller original..... | € 39,95 |
| Contoller Analog Big Ben..... | € 34,95 |
| Memory Card orig..... | € 49,95 |
| DVD Playback Kit..... | € 49,95 |
| Advanced Scart-Kabel original, (RGB mit optischem Ausg.)..... | € 29,95 |
| System Link-Kabel orig..... | € 29,95 |
| S-Video-Kabel Big Ben..... | € 14,95 |
| Verlängerungskabel für Contoller..... | € 14,95 |

Software

| | |
|------------------------------------|---------|
| Amped..... | € 59,95 |
| Blood Omen 2..... | € 69,95 |
| Blood Wake..... | € 59,95 |
| Burnout..... | € 59,95 |
| Commandos 2..... | € 64,95 |
| Dark Summit..... | € 59,95 |
| Dead or Alive 3..... | € 69,95 |
| Elder Scrolls 3 - Morrowind..... | € 59,95 |
| Espn Int. Winter Sports..... | € 59,95 |
| Fifa Weltmeisterschaft 2002..... | € 69,95 |
| Fusion Frenzy..... | € 59,95 |
| Gun Metal..... | € 69,95 |
| Gun Valkyrie..... | € 69,95 |
| Halo..... | € 69,95 |
| Int. Superstar Soccer 2..... | € 64,95 |
| Knock out Kings 2002..... | € 59,95 |
| Mad Dash..... | € 59,95 |
| Night Caster..... | € 69,95 |
| Oddworld: Munch 's Oddysee..... | € 59,95 |
| Pirates: Legend of Black Kat..... | € 69,95 |
| Rallisport Challenge..... | € 69,95 |
| Silent Hill - Restless Dreams..... | € 64,95 |
| Simpsons Road Rage..... | € 59,95 |
| Spiderman: The Movie..... | € 69,95 |
| Star Wars: Obi Wan..... | € 69,95 |
| Tony Hawk..... | € 59,95 |
| Wreckless..... | € 59,95 |



€ 199,-

€ 56,95



€ 56,95



€ 56,95



€ 56,95



Gamecube, verschiedene Farben..... € 199,-

| | |
|---------------------------------------|---------|
| Contoller, verschiedene Farben..... | € 34,95 |
| Linkkabel für GBA..... | € 14,95 |
| Antennenkabel..... | € 19,95 |
| RGB-Kabel..... | € 29,95 |
| Memory Card..... | € 24,95 |
| Verlängerungskabel für Contoller..... | € 9,95 |

Software

| | |
|---|---------|
| Adventure 2 Battle..... | € 59,95 |
| Batman Vengeance..... | € 59,95 |
| Bloody Roar..... | € 59,95 |
| Burnout..... | € 59,95 |
| Cel Damage..... | € 59,95 |
| Crazy Taxi..... | € 59,95 |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2..... | € 59,95 |
| Donald Duck Quack Attack..... | € 59,95 |
| ESPN Winter Sports..... | € 59,95 |
| Extreme G 3..... | € 59,95 |
| Fifa 2002 World Cup..... | € 59,95 |
| ISS 2 International Superstar Soccer..... | € 60,95 |
| Luigi 's Mansion..... | € 56,95 |
| Metroid Prime..... | € 59,95 |
| NBA Courtside 2002..... | € 56,95 |
| NBA Street..... | € 59,95 |
| NHL Hitz..... | € 59,95 |
| Phantasy Star Online..... | € 59,95 |
| Pikmin..... | € 56,95 |
| Simpsons Road Rage..... | € 59,95 |
| Sonic Star Wars: Rouge Squadron 2..... | € 59,95 |
| Spidermann: The Movie..... | € 59,95 |
| Supermonkey Ball..... | € 59,95 |
| Super Smash Brothers Melee..... | € 56,95 |
| Tarzan Freeride..... | € 59,95 |
| Tony Hawk 's Pro Skater 3..... | € 59,95 |
| Universal Studios..... | € 59,95 |
| Virtua Striker 3..... | € 59,95 |
| Wave Race: Blue Storm..... | € 56,95 |

Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT:
 Unser besonderer **Schnellservice:** Ihre bis 15:30 bestellte Ware verlässt
 uns am selben Tag unser Haus und ist in der Regel am nächsten Morgen
 bei Ihnen. Beim gleichzeitigen Versenden von 3 lieferbaren Artikeln sogar
portofrei! Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service:** Sie zahlen nur für die
 erste Lieferung Portogebühren, die Nachlieferungen sind **portofrei!**
 Versandkosten innerhalb Deutschlands: Post Nachnahme: € 2,95 zzgl.
 Nachnahmegebühren. **UPS** Nachnahme: € 9,95.
 Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und
 Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote
 solange der Vorrat reicht. *Bei Nachnahmebestellung fallen
 Nachnahmegebühren an. *Gilt nicht für Ausland. <TBA> Noch nicht

Bestell-Hotline (Mo-Fr: 10⁰⁰ Uhr - 20⁰⁰ Uhr, Sa: 10⁰⁰ Uhr - 16⁰⁰ Uhr):

0931 - 32 916 16

oder 0931 - 32 91 611 - versand@tk-etainment.de

Versand: Theo Kranz e-tainment e.K. - Juliuspromenade 9/11 - 97070 Würzburg - Tel: 0931 - 32 916-11 - Fax: 0931 - 32 916-15

ENTWICKLER: PITBULL SYNDICATE, ENGLAND (WWW.PITBULL.CO.UK)

Test Drive Overdrive

Atari lebt (irgendwie):

Wie zuvor u.a. "Splash-down" oder "MX Rider" wird auch "Test Drive Overdrive" von Infogrames unter dem hauseigenen Label mit dem geschichtsträchtigen Vulkansymbol veröffentlicht. Diesmal muss Atari allerdings nicht



nur als Name erhalten, sondern dient zusätzlich als Inspiration für einen netten Gag: In den Lade-pausen könnt Ihr nämlich zur Überbrückung eine Partie "Pong" zocken – das Minimalistentennis ist bekanntlich der erste erfolgreiche Spielautomat und der Grundstein für Ataris goldene Ära.



In Tokio seid Ihr immer nur nachts unterwegs: Waghalsige Naturen schalten für den größeren Kick die Scheinwerfer aus oder fahren kurzerhand die Straßenleuchten um.



Sachen gibt's: Teil 6 der alt-ehrwürdigen Rennspielserie "Test Drive" (PSone) war so schlecht, dass er hierzulande nicht bei Infogrames erschien, sondern sich nahtlos in das Cryo-Krücken-Aufgebot einpasste. Auf der neuen Konsolengeneration soll nun alles wieder besser werden, was bereits der Name symbolisiert: Statt einfallslos die Versionsnummer wieder um eins zu erhöhen, heißt der neue Asphaltbrenner "Test Drive Overdrive".

Neben den üblichen Spielmodi wie Einzelrennen, Zeittraining oder Split-screen-Duell steht Euch eine umfassende Karriere zur Auswahl, in der Ihr auch die meisten Extras erst herausfahren müsst. Dazu gehören neben den rund 20 Autos wie Dodge Viper, Ford Mustang oder Nissan Skyline u.a. die Verfolgungsjagd, bei der Ihr in der Rolle eines wackeren Gesetzeshüters Raser verfolgt und sie durch zärtliche Blechverbeulungen zum Anhalten zwingt. Als Frischling im illega-

len Straßenrenngeschäft heuert Ihr bei einem Geldgeber an, der Euch per Videophon die nächsten Rennorte und -zeiten (häufig seid Ihr auch nachts unterwegs) mitteilt: Rund 40 Rennen in den vier Städten San Francisco, Tokio, London und Monaco wollen erfolgreich gewonnen werden.

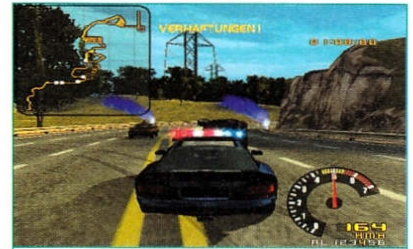
Beim Großteil der Wettbewerbe tretet Ihr hierbei gegen fünf Computer-Konkurrenten an: Egal ob Rundkurs oder 'Von A nach B'-Strecke, immer müsst Ihr zusätzlich auf den unbeteiligten, normalen Straßenverkehr und die Polizei achten. Während Kollisionen nur für Zeitverlust sorgen, können Euch



SCHNELL UND SCHICK: Mit "Test Drive Overdrive" kommt endlich wieder etwas Leben in die alte Raser-Serie: So weiß die gute Optik (inklusive 60-Hertz-Modus) mit feinen Automodellen, hübschen Lackeffekten und ordentlicher Randbebauung zu gefallen, auch wenn in den Nachrennen die Bildrate gelegentlich ins Stottern kommt. Dazu gesellt sich die bewährt hochkarätige Musikkulisse und eine saubere Steuerung, mit der Ihr Eure PS-Boliden prima im Griff habt. Die verschiedenen Rennen sowie Städte sind abwechslungsreich und spannend ausgefallen, zumal sich der Kollisionsfrust im Gegensatz zu "Burnout" in Grenzen hält: Unvermeidbare Unfälle kommen hier nur selten vor. Wer es schnell mag, ist mit "Test Drive Overdrive" gut bedient.



Ulrich Steppberger



Räuber und Gendarm: Habt Ihr diesen Modus erst mal freigespielt, dürft Ihr als Gesetzeshüter Raser verhaften.



Tretet Ihr im Splitscreen an, müsst Ihr auf direkte Gegner verzichten. Der normale Straßenverkehr ist aber weiterhin vorhanden.

die Cops schon mal vom Fleck weg verhaften und so Eure Karriere beenden. Zwischendurch werdet Ihr hin und wieder zu anderen Rennen abkommandiert: So sollt Ihr Euren Orientierungssinn beweisen, indem Ihr innerhalb eines Zeitlimits grob vorgegebene Wegpunkte abklappert. Besonders hitzköpfige Gegner fordern Euch zu Einzelduellen heraus, bei denen der Sieger beide Autos einkassiert. Reaktionstests für Könner stellen außerdem die Dragster-Rennen dar: Im Gegensatz zu den anderen Disziplinen ist hier eine manuelle Schaltung vorgeschrieben – nur wer die Gänge mit perfektem Timing einlegt und den Drehzahlmesser geschickt ausreizt, hat eine Siegchance.

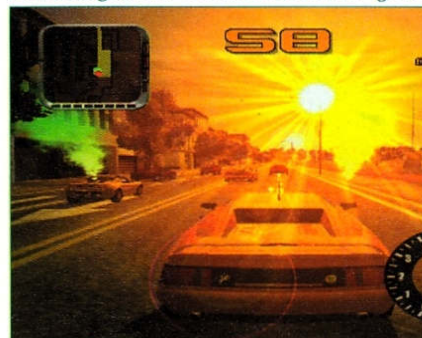
Damit in den schnellen Nobelkarossen auch die passende Musik läuft, hat sich Infogrames nicht lumpen lassen: Auf dem Soundtrack finden sich so hochkarätige Namen wie Moby, Saliva oder Junkie XL ein. us

Spielspaß 82%

| | |
|-------------|------------|
| HERSTELLER | Infogrames |
| SYSTEM | PS2 |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 81% |
| SOUND | 79% |

Spannende Raserei mit viel Nervenkitzel-Potenzial: Dank schicker Optik und ordentlichem Umfang motivierend.

AT 12



Auf flotte Raser warten viele Gefahren, egal ob blendender Sonnenschein (links) oder arglose Fußgänger (oben).

ANDERE VERSIONEN

Die Xbox-Umsetzung wird in der nächsten Ausgabe getestet.

PSone · PS2 · Gamecube · Gameboy Advance · X-BOX · N64 · Dreamcast · Saturn · Neo Geo Pocket · PC CD-ROM · DVD · Anime · Merchandise · Service · Umbauten

VIDEO & GAME

© werbeagentur kotronis

Cooler Preise · Importgames · Importspiel-Konsolenumbauten · mehr info auf: www.videogame.de



- | | | | | | | | |
|------------------------|---------|---------------------|---------|-----------------------------|---------|-----------------------------|---------|
| All Star Baseball 2002 | € 57,95 | NBA Courtside | € 57,95 | Super Monkey Ball | € 57,95 | Wave Race | € 57,95 |
| Bloody Roar 3 | € 57,95 | Pikmin | € 57,95 | Star Wars Rogue Leader | € 57,95 | Worms Blast | € 57,95 |
| Crazy Taxi | € 57,95 | Resident Evil | € 57,95 | Super Smash Brothers | € 57,95 | WWF Wrestlemania | € 57,95 |
| FIFA WM 2002 | € 57,95 | Sonic 2 | € 57,95 | Superstar Soccer 2002 ISS 2 | € 57,95 | Adapter PSX Zubehör am Cube | € 19,95 |
| James Bond 007 | € 57,95 | Smugglers Run | € 57,95 | Tony Hawks Skateboard | € 57,95 | Controller schon ab | € 17,95 |
| Legend of Wrestling | € 57,95 | Spiderman the Movie | € 57,95 | T rok Evolution | € 57,95 | Memory Card ab | € 14,95 |
| Luigi Mansion | € 57,95 | SSX Tricky | € 57,95 | Virtual Striker 3 | € 57,95 | RGB Kabel richtige ! | € 19,95 |



- | | | | | | | | |
|------------------|---------|---------------------|---------|------------------------|---------|-----------------------------|---------|
| Azurik | € 64,95 | Grand Prix 4 | € 64,95 | Jet Set Radio | € 64,95 | Splashdown | € 64,95 |
| Blood Omen uncut | € 64,95 | Gun Metal | € 64,95 | Knockout Kings 2002 | € 64,95 | Tom Clancy's Ghost Recon | € 64,95 |
| Commandos 2 | € 64,95 | Gun Valkyrie | € 64,95 | Moto GP | € 64,95 | Tony Hawks 3 | € 39,95 |
| Crash Bandicoot | € 64,95 | Hunter | € 64,95 | Night Caster | € 64,95 | UFC | € 64,95 |
| Crash | € 64,95 | James Bond 007 | € 64,95 | Genma Onimusha | € 64,95 | WWF Raw | € 64,95 |
| F 1 2002 | € 64,95 | Jet Set Radio | € 64,95 | Pirates The Legend ... | € 64,95 | Red Card Soccer | € 64,95 |
| FIFA WM 2002 | € 64,95 | Knockout Kings 2002 | € 64,95 | Spiderman The Movie | € 64,95 | Adapter PSX Zubehör an XBOX | € 29,95 |
| | | | | | | Controller ab | € 29,95 |
| | | | | | | DVD Region X auf Anfr. | |



- | | | | | | | | |
|----------------------------|---------|-----------------------------|---------|--------------------------------|---------|----------------------|-----------|
| Alone in the Dark | € 39,95 | Iron Aces 2 | € 57,95 | Silent Hill 2 | € 49,95 | Unreal | € 57,95 |
| BDFL Fussball Manager 2002 | € 57,95 | James Bond im Kreuzfeuer | € 29,95 | Star Trek Elite Force | € 57,95 | Control Pad No ab | € 19,95 |
| Blood Omen 2 uncut | € 59,95 | Le Mans 24 h | € 39,95 | Superstar Soccer 2 ISS 2 | € 57,95 | Memory Card ab | € 29,95 |
| Conflict Zone | € 29,95 | Metal Gear Solid 2 ab | € 34,95 | Tekken 4 | € 57,95 | Universal Umbauechip | auf Anfr. |
| Deus Ex | € 57,95 | No One ... | € 57,95 | Vampire Night mit und ohne Gun | € 57,95 | VGA Box | € 44,95 |
| DTM Racing | € 57,95 | Resident Evil Code Veronika | € 29,95 | Virtual Fighter 4 | € 57,95 | Action Replay 2.02 | € 39,95 |
| FIFA WM 2002 | € 57,95 | Red Card Soccer | € 57,95 | V Rally 3 | € 57,95 | RGB Kabel ab | € 4,95 |



- | | | | | | | | |
|-----------------------|---------|------------|---------|--------------------|---------|---------------|-----------|
| 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 |



- | | | | | | | | |
|----------------------|-----------|-------------------------------|-----------|---------------------------------------|-----------|------------------------------|---------|
| Soldier of Fortune 2 | € 34,95 | Harry Potter | € 24,95 | Phantom Quest DVD | € 24,95 | Slayers TV Box DVD | € 29,95 |
| Die Hard Nakatomi | € 34,95 | Terminator 2 limited Box | € 29,95 | Golden Boy DVD | € 29,95 | Silent Mibibus TV BOX DVD | € 29,95 |
| Dungeon Siege | € 44,95 | Final Fantasy | € 27,95 | The Wind of Amnesia VHS | € 19,95 | Wedding Peach Vol. 1 DVD | € 24,95 |
| Freedom Force | auf Anfr. | Sie leben 18ner | € 27,95 | Utena 1-6 VHS | auf Anfr. | Record of Lodoss War DVD BOX | € 69,95 |
| Jedi Knight 2 | € 44,95 | Star Trek diverse | auf Anfr. | Dragon Ball diverse Teile erfragen !! | | Jin Roh DVD | € 29,95 |
| Grand Theft Auto 3 | € 44,95 | Simpsons Box 1 und 2 je | € 39,95 | Dragon Knight 4ever DVD | € 29,95 | | |
| Port Royale | € 39,95 | Blade | € 39,95 | | | | |
| | | viele uncut Filme auf Anfrage | | | | | |

HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT - Händlerhotline: 030 - 96 27 77-0

BESTELHOTLINE

030 - 96 27 77 77

Geschäftszahlen: Montag bis Samstag 10:00 - 20:00 Uhr. Schließungsverband bis 17:00 Uhr. Wenn wir nicht am selben Tag vorrätig sind, werden wir Sie informieren. Für nicht abgerufenen Waren werden wir innerhalb 15-30 Tage. Unfälle und Schäden werden nicht angenommen. Kaufvertrag per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 3,99 EUR + 1,99 EUR für Postversand. VIDEO & GAME, 13088 Berlin, Berliner Allee 100. (Es gelten die AGB der Firma VIDEO & GAME) (PV-PAL, Dt. & Deutsch)

UNSERE GAMESHOPS: Video & Game
 Email: info@videogame.de
 Berliner Allee 13088 Berlin
 Video & Game Breddestrasse 38 58452 Witten
 Video & Game Wilhelmstrasse 3 4 105 Wuppertal



KOSTENLOS

ENTWICKLER: VISUAL SCIENCES, ENGLAND (WWW.EASPORTS.COM)

F1 2002



Der hübsch gestaltete Regen führt zu glitschigem Asphalt: Habt Ihr Schäden abgeschaltet, bedeutet der Unfall aber nur eine Zeiteinbuße.



Effekte satt: Abgesehen von kräftigem Flimmern auf manchen Kursen (z.B. Sepang) ist die optische Präsentation großartig. Hier lasst Ihr bei einer Bremsung mächtig Gummi auf dem Kurs.

Höchst motivierend:

Wie schon in den letzten Ausgaben der "Madden"- und "NFL"-Reihe hat EA nun auch bei der "F1"-Serie das Sammelkarten-Feature eingeführt. Durch Meistern der Herausforderungen und weiterer Aufgaben wie 'Erringe acht Mal einen Podestplatz' schaltet Ihr je sechs Karten pro Team frei. Damit Ihr Euch die Mühe nicht umsonst macht, bekommt Ihr bei Komplettierung von ganzen Kartensätzen Goodies (Menüdesign im Stile Eures Lieblingsteams) oder neue Modi ('Vorherrschaft') spendiert.



Nachdem vor zwei Monaten bereits die Xbox-Nutzer in den Genuss der laufenden F1-Saison gekommen sind, dürfen nun auch Sony-Fans in den Overall der Debütanten McNish oder Webber schlüpfen. Im Gegensatz zur "F1 2001"-08/15-Konvertierung für die Microsoft-Konsole hat sich beim PS2-Update aber mehr geändert als nur die teuren Originalnamen. Zwar wird die neue Streckenführung des Hockenheimrings immer noch nicht beachtet, dafür erwarten Euch abgeänderte Modi und ein ansprechendes 'Windschatten'-Feature.

Wichtigste Neuerung für Fortgeschrittene im PS-Zirkus: Ihr müsst keine Fahrschule mehr meistern, bevor Euch sämtliche Spielvarianten (Grand Prix, Meisterschaft, eigener Wettbewerb, Team-Zweikampf) in ihrer Gänze zur Verfügung stehen. Die Handhabung Eures Boliden in Normal- (simpl) oder Sim-Physik (dezent komplexer) übt Ihr nun bei den 'Herausforderungen': In zwei Schwierigkeitsgraden könnt Ihr hier eine vorgegebene Situation für jedes der elf Teams bestehen. Als Renault-Fahrer gilt es z.B. innerhalb eines Zeitlimits einen sauberen Boxenstopp hinzulegen, als Angestellter der Ferraristi habt Ihr einen Gegner in der Haarnadelkurve von Montreal auszubremsten. Nette Weise werden die

Prüfungen nicht mehr ganz so streng gehandhabt wie im Vorgänger – erst wenn Euer Fahrzeug komplett vom Kurs abkommt, werdet Ihr disqualifiziert. Auf dem Asphalt selbst hat sich technisch kaum was geändert: Tolle Partikeleffekte und ein solides Schadensmodell lassen über dezentes Flimmern und sporadische Ruckler hinwegsehen, aus den Lautsprechern meldet sich ab und zu der Boxenfunk mit Infos über Konkurrenz und Rundenzeiten. Die innovative Komponente bei der Handhabung Eures Gefährts ist die Betonung des Windschattens: Eine Anzeige auf der rechten Bildschirmseite füllt sich, wenn Ihr am Heck eines Gegners hängt – Ihr spürt förmlich, wie Euer Wagen immer mehr vom Vordermann angesaugt wird und das Tempo zunimmt. Wollt Ihr's etwas realistischer, schaltet Ihr diese

Option, die spektakuläre Überholmanöver zulässt, einfach ab.

Neben dem Championat vergnügen sich Spaß-Raser wie gewohnt bei einer Arcade-Variante, in der Kurse durch WM-Punkte freigespielt werden. Im Split-screen tretet Ihr mit bis zu vier Leuten an, wobei das restliche Fahrerfeld nur bei zwei Teilnehmern anwesend ist. *sf*



Dank Fahrt im Windschatten habt Ihr Eure Leiste rechts am Bildschirm aufgefüllt und nutzt das Zusatztempo zum Überholen.



SO LANGWEILIG DIE AKTUELLE SAISON, so überraschend die EA-untypische Innovativität beim neuen Spross der F1-Reihe. Die Grafik gibt sich zwar gewohnt, aber das heißt nichts Schlechtes: Tolle Effekte und hübsche Fahrzeugmodelle trösten über Flimmern und sporadische Ruckler hinweg. Die Neuerungen im Spieldesign haben's dafür in sich: Der Windschatten sorgt für eine gehörige Zusatzportion Spannung und Fahrspaß, die Herausforderungen liefern interessante Kurzzenarien, die Sammelkarten schrauben die Motivation mächtig nach oben. Allerdings – und das ist in meinen Augen immer noch ein Manko der Reihe – richtet sich "F1 2002" vornehmlich an Spaß- und Arcade-Raser. F1-Profis werden vom niedrigen Sim-Ansatz enttäuscht.



Stephan Freundorfer



Eine noch: Die letzte Karte des Toyota-Teams muss noch freigespielt werden.

HERSTELLER EA

SYSTEM PS2

ZIRKA-Preis 60 Euro

GRAFIK 80% **SOUND** 74%

Spispaß **83%**

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Varianten- und motivationsreiches Formel-1-Spiel: Fast perfekt für Arcade-Freunde, mager für Simulations-Fans.



Wie gewohnt: Zu zweit gibt's das komplette Fahrerfeld und Ruckler, zu viert fehlt die KI-Konkurrenz.

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "F1 2001" wurde in MAN!AC 11/2001 mit 78% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: RAGE, ENGLAND (WWW.RAGE.COM)

David Beckham Soccer

Spice-Girl-Ehemann David Beckham ist zwar momentan verletzt, aber auf Konsole bolzt der Insel-Kicker dafür umso besser. Kein Wunder, ist er doch der einzige Original-Spieler in der Fußball-Sim von Rage – die Namen aller



Von wegen Schönwetter-Kicker: Die brasilianischen Ballzauberer sind auch bei heftigstem Regen kaum zu schlagen.

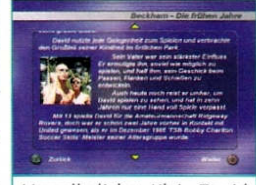
anderen Stars sind nur in verformter Form enthalten. So konzentrieren sich die Entwickler voll und ganz auf ihren Titelhelden: Training mit dem britischen Ballzauberer und sogar sein Lebenslauf auf Texttafeln sind enthalten – Genre-übliche Spielmodi wie Freundschaftsbegegnungen, diverse Turnier- bzw. Liga-Varianten und einen Baukasten für Eigenkreationen gibt's ebenfalls. Wer besonders knackige Herausforderungen liebt, versucht sich an einer der klassischen Begegnungen, einem Match gegen die Übermannschaft aus Brasilien oder wählt gleich den Survival-Modus – zur Beloh-



Freistöße für Experten: Bei Standard-Situationen stehen Euch verschiedene einstudierte Tricks zur Wahl.



Üben für die WM: Die Saudis sind anfällig gegen hohe Flankenbälle.



Herzallerliebste: Klein David macht tolle Seifenblasen für sein Spice-Girl.

! SPIELERISCHER STILLSTAND: Rages launige Action-Bolzereien haben sich seit dem tollen PSone-Kick "UEFA Striker" keinen Deut weiterentwickelt. Vor allem optisch enttäuscht der erste Geversuch auf dem PS2-Rasen doch sehr: Spärlich texturierte Polygon-Spieler und hampelige Animationen locken in Next-Generation-Zeiten keinen Sofasportler mehr. Außerdem ist es fraglich, ob das Zupfer David Beckham hierzulande auf Gegenliebe stößt – immerhin hat uns der Kerl fast die WM-Quali versaut. Zumindest im Wettstreit mit Kollegen macht die Balltrottel dank simpler Steuerung trotzdem Spaß. Ein dickes Lob haben auch die vielen witzigen Extras wie Stadioneditor, Szenario-Modus sowie Beckham-Biografie verdient.



Stephan Freundorfer

65% **Spiespaß**

Angestaubte Fußballkost für zwischendurch: Einsteigerfreundlich und mit vielen Gimmicks, aber arg biederer Technik.

| | | | |
|--------------|---------|--------------|--|
| HERSTELLER | Rage | ACTION | |
| SYSTEM | PS2 | STRATEGIE | |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro | PRÄSENTATION | |
| GRAFIK SOUND | 66% 61% | MULTIPLAYER | |

ANDERE VERSIONEN

Der PSone-Vorgänger wurde in Maniac 1/2002 mit 71% bewertet.

MEDIA ATTACK

| PS 2 | |
|-------------------------------|-------|
| All-Star Baseball 2003 | 54,90 |
| Antz Extreme Racing | 52,90 |
| Barbarian | 54,90 |
| Britney Spears Dance Beat | 54,90 |
| Circus Maximus | 54,90 |
| Commandos 2 | 54,90 |
| David Beckham Soccer | 51,90 |
| Defender of the Loonivers | 49,90 |
| Deus Ex | 56,50 |
| Down Force | 49,90 |
| DTM Race Driver | 54,90 |
| Dune | 29,90 |
| Endgame | 51,90 |
| F1 2002 | 52,90 |
| Final Fantasy X | 64,90 |
| Froggers Adventure | 51,90 |
| Iron Aces 2 | 56,50 |
| Iron Eagle Max | 52,90 |
| ISS 2 | 54,90 |
| Jade Cocoon 2 | 56,50 |
| Lake Masters EX | 24,90 |
| Master Rallye | 54,90 |
| Medal of Honor Frontline | 56,50 |
| Mike Tyson Heavyweight Boxing | 54,90 |
| No One Lives Forever | 54,90 |
| Polaroid Pete | 51,90 |
| Prisoner of War | 54,90 |
| Pryzm | 45,50 |
| Rally Championship | 54,90 |
| Star Trek Elite Force | 54,90 |
| Tiger Woods PGA Tour 2002 | 54,90 |
| Tour de France | 52,90 |
| USA Raser | 35,50 |
| Vampire Night | 54,90 |
| Virtua Fighter 4 | 54,90 |
| WM Nationalspieler | 28,90 |

| GameCube | |
|----------------------------------|-------|
| 18 Wheeler | 51,90 |
| All-Star Baseball 2003 | 54,90 |
| Batman Vengeance | 54,90 |
| Burnout | 54,90 |
| Dark Summit | 51,90 |
| Donald Duck - Quack Attack | 54,90 |
| Driven | 51,90 |
| F1 2002 | 54,90 |
| Flintstones in Viva Rock Vegas | 49,90 |
| Hidden Invasion | 49,90 |
| ISS 2 | 54,90 |
| James Bond - Agent im Kreuzfeuer | 54,90 |
| Jeremy McGrath Supercross | 51,90 |
| Legends of Wrestling | 51,90 |
| Luigi's Mansion | 54,90 |
| NBA Courtside | 49,90 |
| Pikmin | 52,90 |
| Simpsons Road Rage | 51,90 |
| Smash Bros. Melee | 52,90 |
| Soul Fighter | 46,80 |
| Spiderman - The Movie | 54,90 |
| Super Monkey Ball | 54,90 |
| Virtua Striker 3 | 54,90 |
| Wave Race - Blue Storm | 54,90 |
| Worms Blast | 52,90 |

Wir kaufen Ihre alten DVD's, Spiele und Konsolen an!

| Xbox | |
|----------------------------------|-------|
| 4x4 Evolution 2 | 59,90 |
| All-Star Baseball 2003 | 59,90 |
| Antz Extreme Racing | 52,80 |
| Azurik - Rise of Perathia | 63,90 |
| Burnout | 59,90 |
| Cel Damage | 59,90 |
| Circus Maximus | 58,90 |
| Commandos 2 | 59,90 |
| Crash | 63,90 |
| Crash Bandicoot | 55,00 |
| David Beckham Soccer | 63,90 |
| Deadly Skies | 59,90 |
| FIFA Fußball WM 2002 | 59,90 |
| Genma Onimusha | 64,90 |
| Grand Prix 4 | 59,90 |
| Gun Metal | 63,90 |
| Gun Valkyrie | 59,90 |
| Hunter - The Reckoning | 54,90 |
| ISS 2 | 59,90 |
| James Bond - Agent im Kreuzfeuer | 59,90 |
| Legends of Wrestling | 59,90 |
| Meistertrainer Saison 01/02 | 59,90 |
| Moto GP | 55,90 |
| MX 2002 | 64,90 |
| New Legends | 56,50 |
| Off Road Wide Open | 58,90 |
| Pirates - Legend of Black Kat | 59,90 |
| Shrek | 59,90 |
| Spiderman - The Movie | 55,90 |
| Star Wars - Jedi Starfighter | 56,50 |
| Star Wars - Obi-Wan | 59,90 |
| TD Overdrive | 58,90 |
| Toxic Grind | 55,90 |
| UFC - Tapout | 59,90 |

Probleme mit der Konsole? Wir bauen um/reparieren rufen Sie uns einfach an



www.mediaattack.de
 * stets tagesaktuell
 * 24 Stunden verfügbar
 * alle Neuerscheinungen
 * und vieles mehr...

Wir führen 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)

MEDIA ATTACK GmbH
 Games & Service
 Lüderitzstraße 21
 13351 Berlin-Wedding
 www.mediaattack.de

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

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).

ENTWICKLER: CLIMAX, ENGLAND (WWW.THQ.DE)

MotoGP



Heimspiel: Deutsche Fahrer haben in der "MotoGP"-Klasse zwar nichts zu melden, aber wenigstens ist mit dem Sachsenring ein Kurs aus der Heimat vertreten.

Vielfahrer

erfreuen sich an den zahlreichen freispielbaren Boni von "MotoGP". Neben Standard-Extras wie Fahrer, Outfits oder gespiegelten Kursen winken knuffige Gags: So schwingen sich die Nummern-Girls statt der lederbekludeten Piloten auf die Maschinen oder Ihr könnt Grafikeffekte wie Cel-Shading, Wireframe und den Skizzen-Modus aktivieren.



Bizarre Welten: Die Grafikgags sind nette Zugaben, für normale Rennen aber unbrauchbar.



Gleicher Name, gleiches Spiel? Nicht ganz: Zwar handelt es sich beim Xbox-"MotoGP" von THQ erwartungsgemäß um ein Motorradrennen mit der offiziellen Zweirad-Lizenz (ganz wie bei den beiden PS2-"MotoGP" von Namco), aber ansonsten haben die Produkte nichts miteinander zu tun.

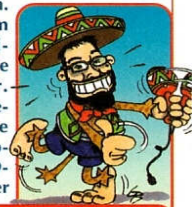
Während die Sony-Piloten mehr auf Anspruch und möglichst realistische Simulation setzen, geht THQ einen anderen Weg: Auch ohne jahrelange Zweirad-Erfahrung könnt Ihr Euch auf der Xbox in den Sattel schwingen, ohne zwangsläufig bei der ersten engen Kurve die Nase im Kiesbett zu vergraben. Die deutlich arcadelastigere Steuerung bedeutet allerdings nicht, dass Ihr ohne Rücksicht auf Verluste Gas geben könnt: Rempelen führen auch hier bei zu viel Vehemenz zu unsanften Absteigern, schwingvolle Kurvenfahrten glücken ebenfalls nur Piloten, die rechtzeitig das Tempo drosseln.

Neben zahlreichen bekannten Namen aus der ehemaligen 500ccm-Klasse finden sich zehn originalgetreue Kurse der Meisterschaft: Neben Le Mans; Suzuka, Jerez, Assen oder Donington dürfen

rechtkommen. Neben den obligatorischen Varianten wie schnellen Einzelrennen oder Split-screen-Rasereien mit bis zu vier menschlichen Teilnehmern dürft Ihr bei drei großen Spielmodi ran: In der Arcade-Meisterschaft fallen lästige Aufgaben wie die Qualifikation weg, dafür kassiert Ihr auf der Piste für jeden Powerslide, Burnout oder Überholvorgang ebenso Punkte wie für das Absolvieren eines Streckenabschnitts, ohne vorher die geteerte Piste verlassen zu ha-



AUFSTIEGEN UND SPAß HABEN: Die PS2-"MotoGPs" waren mir immer eine Spur zu komplex, um mich länger zu motivieren – da gefällt mir der Ansatz des Xbox-Namensvetters schon deutlich besser. Dank der einfachen Steuerung kommt Ihr schnell ins Spiel und müsst Euch nicht laufend über unverhoffte Stürze ärgern. Um aber besonders in den höheren Spielstufen Erfolg zu haben, ist trotzdem einiges an Training und Streckenkenntnis nötig. Dank der abwechslungsreichen Spielmodi findet sich für jeden Geschmack etwas, lediglich die Beschränkung auf nur zehn Strecken ist für mich nicht nachvollziehbar. Technisch gibt sich "MotoGP" keine Blöße: Zwar sehen die Kurse naturbedingt etwas spärlich aus, doch gut animierte Fahrer und besonders die Effekte bei regnerischem Wetter gleichen diesen Mangel wieder aus. Nur das planlose Elektrokeklimper nervt schnell, doch dafür gibt's ja die Festplatte zum CD-Rippen. Auch gesellige Biker haben endlich mal richtig Grund zur Freude: Per System-Link oder Splitscreen geht's mit dem kompletten CPU-Feld zur Sache, ohne dass ein Ruckeln den Spaß stört.



Ulrich Steppberger



Sauwetter: Wenn es regnet und stürmt, wird nicht nur der Asphalt deutlich rutschiger, die Wasserfontänen behindern auch die Sicht.

deutsche Piloten zum Heimspiel auf dem Sachsenring ran – je nach Spielmodus bzw. Einstellung lacht Euch dabei die Sonne ins Gesicht oder Ihr müsst bei Regenschauern mit besonders schlüpfrigem Asphalt zu-

ben. Beim Training züchtet Ihr Euch einen Champion heran: Habt Ihr das Outfit und die Maschine bestimmt, fährt Ihr ähnlich wie in "Gran Turismo 3" unterschiedliche Prüfungen, die bei Bestehen Eure Brems-, Lenk- oder Beschleunigungsfähigkeiten aufpeppen. Bei der anspruchsvollen Grand-Prix-Serie habt Ihr dieses Können auch bitter nötig, denn hier rangelt Ihr mit den Profis im vollen Programm inklusive Qualifikation um jeden WM-Punkt. us



Die Cockpit-Perspektive bietet viel Dynamik, erfordert aber wegen der kräftigen Schwankungen einen robusten Magen.

HERSTELLER THQ
SYSTEM Xbox
ZIRKA-PREIS 70 Euro
GRAFIK SOUND 81% 73%
START DRÜCKEN

Spielspaß 83%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Arcadelastige Rennsportsimulation mit motivierenden Spielmodi und toller Splitscreen-Unterstützung.

12



Volles Programm: Egal ob zu zweit oder zu viert im Splitscreen, auf Wunsch sind immer 20 Fahrer unterwegs.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Namensvetter "MotoGP 2" für die PS2 erhielt in MAN!AC 3/2002 82% Spielspaß.



!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

ALLE SYSTEME

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

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



AKTUELLE NEWS, TESTS & TIPS • TÄGLICH

www.maniac.de

HARDWARE SOFTWARE & SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP GmbH
<http://www.wolfsoft.de>

Ihr Umbauspezialist

- Konsolen-Tuning**
z.B.: PS2, PS One, Gamecube, Dreamcast, Oldie-Konsolen...
zum Abspielen von Importen usw. ...
- Anschlußkabel aller Art**
z.B.: RGB-taugliche Scart-Umschalter, RGB-, oder S-Video Leitungen, Joypadverlängerungen, Converter zum Anschluß an VGA-Monitor ...
- Zubehör**
Import CD's für PS One, Dreamcast ..., Memory Cards, Playstation Pad's am PC betreiben,

Hard&Software für alle Systeme

<http://www.wolfsoft.de>

Probleme mit Ihrer Konsole?
Wir bauen um/reparieren... **02622-83517**

Schulstraße 3 - 56566 Neuwied - Fax: 02622-83583 - eMail: bestellung@wolfsoft.de

MEDIAGAMES

Berlin (Tegel)

Ankauf, Verkauf, Verleih und Tausch
Wir führen alle aktuellen und gängigen Videospiele !!!

| | |
|--|--|
| Super Konsolen Angebot !!! | Großes Angebot an Videospiele: |
| N64 -gebraucht- mit Spiel für nur 49,95 Eur | 200 PlayStation2 Spiele |
| Playstation 1 -gebraucht- mit Chipeinbau nur 99,95 Eur | 750 PS One Spiele |
| Dreamcast -gebraucht- mit Spiel für nur 79,95 Eur | 200 Dreamcast Spiele |
| Game Cube NEU mit Luigis Mansion für nur 249,95 Eur | 250 N64 Spiele |
| Alle Konsolen sind mit Pad und Kabel | 200 GBC u. GBA Spiele |
| Umbau und Reparatur ihrer Spielkonsole möglich. | 50 Xbox Spiele (Auch Zubehör) |
| | 250 Super Nintendo Spiele |
| | 220 Sega Mega Drive Spiele |
| | Bitte fordern Sie unsere kostenlose Liste an!!! |

Media Games
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
Tel.030/ 43 77 65 55 volker-flemming@t-online.de

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 10 bis 20 Uhr
Sa von 10 bis 16 Uhr

An der U-Bahnhofstation Alt-Tegel (U6)
Busverbindung: 222, 124, 133, 125, 120

ENTWICKLER: CODEMASTERS, ENGLAND (WWW.CODEMASTERS.DE)

Mike Tyson Heavyweight Boxing

Sex im Ring: Leicht bekleidete Damen tummeln sich mittlerweile in fast allen publikumswirksamen Sportarten – so auch beim Boxen. Allerdings wurden die Nummern-Girls auf Konsole bisher nur bedingt kunstvoll in Szene gesetzt. Codemasters hat's richtig gemacht und die Mädels gleich mit einem "DOA"-typischen Vorbau versehen.

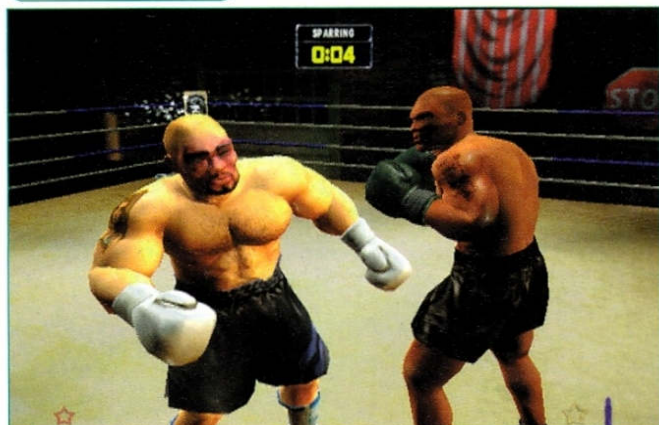


Codemasters setzt auf gutes Timing: Passend zum Weltmeisterkampf von Lennox Lewis gegen Mike Tyson am 8. Juni gibt sich letzterer im hauseigenen PS2-Boxen die Ehre. Lewis ist zwar nicht mit von der Partie, dafür geht Ihr mit anderen schweren Jungs wie Franz Botha in den Ring.

Die Schlagpalette lässt Euch dabei mehr als genug Möglichkeiten, den Gegner fachgerecht in Grund und Boden zu prügeln und letztlich auf die Bretter zu schicken. Mit den Actionknöpfen aktiviert Ihr Haken oder Jabs, die Schultertasten sorgen ganz wie in "Knockout Kings 2002" für Körperschläge sowie Kombos. Gedeckt wird dagegen mit dem rechten Analogstick. Knackige Spezialattacken dürft Ihr erst ausführen, wenn Ihr einige gelungene Aktionen gezeigt habt. Dazu zählen (vom Schiedsrichter) ungesehene Tiefschläge oder eine erfolgreiche Trefferserie – anschließend leuchten am unteren Bildschirmrand Sternchensymbole auf. Diese ermöglichen besonders brutale Kombos, die vom Fallobst gegenüber nur selten ge-



Die Boxenluder des Boxsports: Nummern-Girls als Blickfang.



Zu schnell für die Kamera: Die fiesen Hiebe von 'Iron Mike' bekommt Ihr zu Beginn nur beim Sparring ins Gesicht.



Immer auf die Ausdauer achten: Verausgabt Ihr Euch zu heftig, habt Ihr bei einem Niederschlag nur wenig Chancen, wieder gesund auf die Beine zu kommen.

deckt werden können. Steigt Ihr nicht in der Haut eines vorgegebenen Kämpfers, sondern mit einem personalisierten Athleten in den Ring, müsst Ihr Euch die Spezialattacken erst durch Siege und Preisgelder verdienen. Euren Neuling dürft Ihr nach Belieben individualisieren: Vom Scheitel bis zur Sohle könnt Ihr zahlreiche Kleinigkeiten wie Bartwuchs, Handschuhfarbe oder Tattoo-Größe bestimmen. Eine riesige Zahl an Attributen (weit mehr als bei der EA-Konkurrenz) gibt Euch zusätzlich Kontrolle über die Entwicklung Eurer Fähigkeiten. Habt Ihr Eure zukünftige Boxlegende gestalterisch vollendet, geht's zu

den Gürtel-Herausforderungen. Hier bestreitet Ihr mehrere Kämpfe hintereinander, um erst an den bronzenen, später an die zwei Edelmetall-Gürtel zu gelangen. Von den Gewinnsummen kauft Ihr Euch Ausdauerpunkte, stärkere Jabs oder investiert in Spezialschläge. Bleibt Ihr für geraume Weile auf der Gewinnerstraße, werden diverse Goodies freigeschaltet: So kommt z.B. bei der Modus-Wahl eine 'Survival'-Variante hinzu. Später dürft Ihr mit bis zu sieben Freunden ein Multiplayer-Turnier nach dem K.O.-Verfahren veranstalten – neue Charaktere wie 'Iron Mike' gibt's ebenfalls. *sb*



RING FREI: Trotz realistischem Ansatz mit originalen Boxern erinnert Codemasters Schwergewicht doch sehr an eine Arcade-Schlägerei. Dank comic-hafter Faustkämpfer und großer Manöverpalette wird Euch aber garantiert nicht so schnell langweilig. So schlägt Ihr z.B. möglichst effektiv auf Euren Gegner ein, um endlich die nächste Superkombo aktivieren zu können. Im Vergleich zu "Knockout Kings 2002" sind die Animationen nicht so gut gelungen, dafür gibt's mehr Modi. Leider ist ebenso wie bei der EA-Konkurrenz kein richtig motivierender Karriere-Modus enthalten. In den Gürtel-Herausforderungen fehlt ganz einfach der wahrnehmbare Aufstieg vom Anfänger zur Legende. So klettern Solospieler nur mit Vorbehalt in den Ring.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER Codemasters
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 76% **SOUND** 77%

Spielspaß **73%**

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Dezent taktisches Arcade-Boxen mit netter, bunter Comic-Grafik, aber nur mäßigem Umfang.

12

BOXER-AU

FÄHIGKEITEN
 FAHRSCHULE
 FAHRSCHULES
 FAHRSCHULET
 HART
 BRAUN
 KÖRPERHAARE
 HÄNDCHEN
 SHORTS
 ERSETZ-SHORTS
 LÄNGE DER SHORTS
 STIEFEL
 STIEFELHÖHE

BOBIS "BOBBER" SCHWARTZ

HELDEN
 KRAFT
 WILDE
 BEWÄHRT
 WILDE
 WILDE
 KRAFT IM BEWÄHRTE
 KRAFT IM BEWÄHRTE
 ERDEBEWÄHRTE

BOBBER 41000000
 BOBBER 41200000

ZURÜCK BOXER DREHEN WÄHLEN

Barbie-Boxer: Besorgt Euch eine neue Frisur (links) oder verbessert mit Preisgeldern Eure Reflexe (oben).

ANDERE VERSIONEN
 Eine Umsetzung für Xbox ist in Arbeit.

ENTWICKLER: PAPA YETI TEAM, USA (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Frogger: Das große Abenteuer



Die PS2-Premiere der Arcade-Ikone "Frogger" hat mit dem Original praktisch nichts zu tun: Statt den Oldie-Frosch stilecht in einen unterhaltsamen und einfachen Geschicklichkeitstest zu packen, muss er in einem uninspirierten 3D-Jump'n'Run als Held herhalten. Zwar wurden der Spielablauf und die meisten Ideen dreist beim Ubi-Konkurrenten "Rayman" geklaut, aber eine Handvoll netter Gags und Parodien auf Konami-eigene Spiele sorgen immerhin für ein Minimum an ei-



Auf zwei Beinen durch die Welt: Sein typisches Hopsen hat Frogger für dieses Abenteuer aufgegeben.

genen Einfällen. Das Ganze könnte halbwegs Spaß machen, wären da nicht die permanent ruckelnde Optik, eine völlig unübersichtliche Kameraführung und die grobe Steuerung, bei der gezielte Sprünge zur Glückssache werden – lässt diesen Frosch lieber alleine quacken. *us*

| | | |
|---------------------------------------|---|---------------------|
| HERSTELLER Konami | Spielspaß 35% | ACTION |
| SYSTEM PS2 | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 60 Euro | Schamlose "Rayman"-Kopie mit einigen netten Ideen, allerdings mit mieser Technik und übler Steuerung. | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 41% 48% | | MULTIPLAYER |

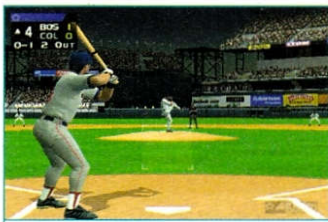
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: ACCLAIM, USA (WWW.ACCLAIM.DE)

All-Star Baseball 2003



Wie schon altgediente PSOne mausert sich auch die PS2 zur Sportserien-Konsole. Acclaim folgt dem Trend und liefert ein Update zu seiner bekanntesten Baseball-Simulation. Neuerdings dürft Ihr im 'Franchise'-Modus bis zu zwanzig Seasons am Stück spielen, wobei Ihr Veteranen in Rente schickt oder miese Batter verkauft. Auf dem Spielfeld dürft Ihr wie gehabt selbst ans Schlagmal treten oder der CPU alle Arbeit überlassen. Bei weiteren Spielarten versucht Ihr Euch im 'Home Run'-Wett-



Glücksspiel: Ihr könnt leider nur raten, welchen Wurf der CPU-Gegner als nächstes anwendet.

bewerb, Training, Einzelspiel oder 'Trivia'. Letzteres wird fast wie das Gesellschaftsspiel auf einem 2D-Baseballbrett geockt.

Leider sind gelungene Schläge genauso vom Glück abhängig wie im Vorgänger. Für Fans lohnt sich die Anschaffung wegen der neuen Modi dennoch. *sb*

| | | |
|---------------------------------------|--|---------------------|
| HERSTELLER Acclaim | Spielspaß 67% | ACTION |
| SYSTEM PS2 | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 60 Euro | Baseball-Update mit neuen Modi, aber schlechter Fängersteuerung und zu mickrigen Schlag-Icons. | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 64% 61% | | MULTIPLAYER |

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "All-Star Baseball 2002" wurde in MAN!AC 6/2001 mit 65% Spielspaß getestet.

© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation and its licensors. All rights reserved. Sierra is a trademark of Sierra On-Line, Inc. The Operative, No One Lives Forever and Fox Interactive are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

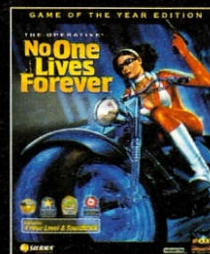
THE OPERATIVE™ No One Lives Forever™



„PC-Spiel des Jahres, jetzt auf Playstation®2“ Computer Games 2000

PC CD-ROM

„No one lives forever ist ein Agenten-Shooter, so gut wie ein Hollywood-Film.“
PC Games
5/2002 – 88 %



PlayStation 2

„Wer First-Person-Shooter mag, kommt um No one lives forever kaum herum.“
play PLAYSTATION
3/2002 – 83 %

www.nolfps2.sierra.de

SIERRA™
www.sierra.de

erstmalig
**KOMPLETT
IN DEUTSCH**



PlayStation 2



REFLEXION FAUTE

ENTWICKLER: ARIKA, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Everblue



Eure Tauchgebiete dürft Ihr nach ein paar gelösten Suchaufträgen frei auf einer Karte wählen. Besondere Spots wie dieser versenkte VW-Bus entdeckt Ihr durch Zufall oder Tippgeber.



Nichts für Klaustrophobiker: In einer gesunkenen Fregatte sucht Ihr nach wertvollen Schätzen – achtet auf Euren Luftvorrat!

Ärgerlich: Zwar kann man Capcom bei "Everblue" keinen Vorwurf bezüglich einer miesen PAL-Anpassung machen, dennoch hat die deutsche Version des Spiels einen ganz dicken Haken. Der Titel wurde nämlich nicht lokalisiert – zumindest mittelprechtig sollte Euer Englisch sein, sonst entgeht Euch zuviel an Spielspaß. Bei einem Vollpreisprodukt, das zudem recht Adventure-lastig daherkommt, ist das eine gediegene Frechheit. Hier hatten wohl die Marketingstrategen mit einer Kosten/Nutzen-Analyse das Sagen...



Die Welle an innovativer, japanischer Software für die PS2 reißt nicht ab: Diesen Monat beschreitet Capcom neue Pfade abseits ausgelasteter Standard-Genres. Auf den ersten Blick scheint "Everblue" zwar nichts anderes als eine Tauchersimulation zu sein, doch das Spiel bietet viel mehr als lethargisches Gedümpel zwischen bunten Fischen. Denn Euer Interesse als jugendlicher Amateur-Taucher gilt nicht der unterseeischen Flora und Fauna, sondern den Schätzen, die unter Sediment und in gesunkenen Schiffen zu finden sind. So stürzt Ihr Euch, angeleitet von Eurem Kumpel Marco, in die ufernahen Fluten einer kleinen Mittelmeerinsel. Eure Ausrüstung entspricht dem anfänglich schmalen Geldbeutel – barfuß und mit Mini-Tank auf dem Rücken bewegt Ihr Euch aus der Ego-Perspektive über den Meeresgrund. Neben dem Kompass beachtet Ihr dabei vor allem die Ausdauer und die Luftleisten: Erstere wird beansprucht durch Tauchen in zu tiefem Wasser und das Mitführen zu schwerer Gegenstände – bei Leerung einer der beiden Säulen droht Lebensgefahr. Zum Aufspüren etwaiger Pretiosen nutzt Ihr

Ihr durch 'Pingen' allerlei Fundstücke auf, von der Algen-verkrusteten Pfeife bis zur antiken Münze. Um dem Ganzen eine Richtung zu geben, sind Eure Tauchgänge in eine astreine Adventure-Handlung an Land eingebettet. Zunächst bekommt Ihr nämlich nur den Pier und einen kleinen Teil des angrenzenden Hafensstädtchens zu sehen. Einige Leute lungern herum, die Euch Informationen zu Tauchrevieren geben, Euch Aufträge erteilen oder einfach nur handeln wollen: So verscherbelt Ihr gefundene Gegenstände und legt Euch für das Geld bessere Ausrüstung zu, zeigt einem pensionierten Fotografen Eure besten Unterwasser-Aufnahmen oder nächtigt in einer kleinen Pension, um Energie und Sauerstoffvorrat Eurer Flaschen aufzufüllen.

Im Lauf der Zeit öffnen sich im-

mer neue Stadtviertel, mehr Charaktere treiben sich herum und in Folge erfahrt Ihr Geschichten über schatzträchtige Schiffwracks. Im Gegensatz zur gewöhnlichen Taucherei, bei der Ihr in Nullkommantax zur Oberfläche aufsteigen könnt, ist das Stöbern in den gefluteten Bootsinnereien recht gefährlich: Nur an Eurem Einstiegspunkt kommt Ihr wieder aus dem Wrack heraus – verirrt Ihr Euch, wird aus morschem Gebäck schnell ein feuchtes Grab. *sf*



Für besondere Leistungen erhaltet Ihr Titel wie 'Erkunder der Tiefe'. Zudem schenken Euch Leute Freundschaftsmünzen.

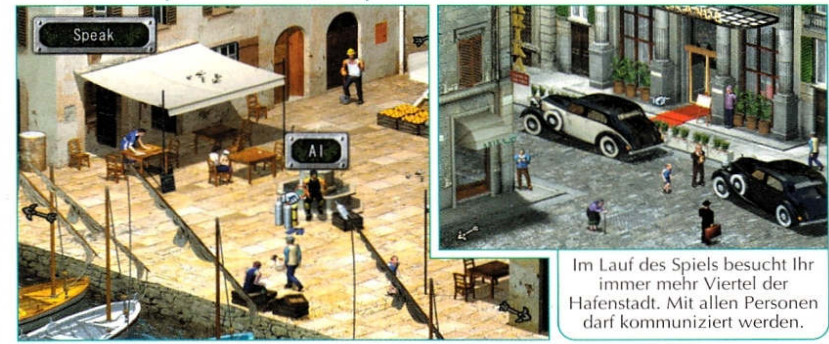


WAS ANFÄNGLICH WIE EINE STOCKFADE PLANSCHEREI aussieht, entpuppt sich bald als mitreißendes Unter- und Überwasser-Abenteuer. Lasst Euch von der ersten halben Stunde ziellosen Umherirrens nicht entmutigen – "Everblue" entfaltet nach einer Weile richtiggehend Suchtsymptome. Anleihen aus Grafik-Adventure und Rollenspiel (Eure Ausdauer wächst, Ihr kauft bessere Ausrüstung) verleihen der Schatzsuche Tiefe und Motivationskraft. Dankenswerterweise hält auch die Grafik mit: Gerade beim Erkunden versunkener Schiffwracks kommt durch die liebevolle Gestaltung Tauch-Flair auf – und auch Beklemmung bzw. Schrecken (z.B. wenn eine Meeresspinne im Taschenlampenkegel auftaucht). Nicht für jeden Geschmack, aber probierenswert!



Stephan Freundorfer

HERSTELLER Capcom
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK SOUND 72% 75%
Spielspaß **79%**
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER
EVERBLUE
 PRESS START BUTTON
 Hübsch präsentiertes Schatztauch-Adventure: Motivierend, aber simpel und nichts für Action-Fans.



Im Lauf des Spiels besucht Ihr immer mehr Viertel der Hafensstadt. Mit allen Personen darf kommuniziert werden.

ANDERE VERSIONEN
 Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

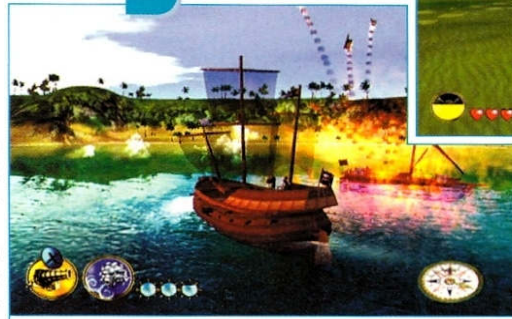
ENTWICKLER: WESTWOOD, USA (WWW.EAGAMES.COM)

Pirates - The Legend of Black Kat



Vor einigen Monaten sorgte bereits die PS2-Version von Westwoods ungewöhnlichem Action-Adventure für erstklassige Freibeuter-Action, jetzt gehen auch Xboxler auf Kaperfahrt. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle der wohlproportionierten Piratin Katarina Leon, die abwechselnd in zwei grundverschiedenen Spielabschnitten ihrer Profession nachkommt. Zunächst schippert Sie mit Eurem Äpfelkahn über die Meere und haltet nach Schatz-trächtigen Inseln Ausschau. Unterwegs versenkt Sie in taktisch angehauchten

Schlachten feindliche Schaluppen, erbeutetes Gold dürft Sie später in wendigere Schiffe, zusätzliche Bordkanonen, Ersatzplanken oder frisches Segeltuch investieren. Habt Sie Ihre schwimmende Festung erstmal am gewünschten Eiland vertäut, geht die Schatzsuche per pedes weiter. Aus klassischer Third-Person-Perspektive steuert Sie anschließend Katarina übers Festland, knackt Kisten, rafft Taler zusammen und fordert feindliche Seeräuber und Riesenaffen zum Du-



Die Seegefechte verbreiten Sie mit aufwändigen Explosionen und tollem Surround-Sound bestes Piratenflair



Weite Fußmärsche, wenig zu entdecken: Die Landgänge sind unspektakulär.



WAS FÜR DIE PS2-VERSION GALT, trifft auch auf die Xbox-Variante zu: Die effektvoll inszenierten Bootschlachten machen mit einfacher Handhabung aber dennoch vorhandenen taktischen Feinnes richtig Laune und auch die anschließende Schiffsausrüstung garantiert spannende Stunden am Pad. Die eintönigen Landgänge können da leider nicht mithalten. Zu simpel laufen die Fechtduelle ab, zu weit sind die Wege und zu abwechslungsarm ist die Aufgabenstellung. Technisch und inhaltlich sind sich beide Versionen ähnlich: Auf der Xbox werdet Sie zwar mit feinerer Wasseroptik und 'echten' Schattenwürfen verwöhnt, dafür kommen unverständlicherweise nur PS2-Besitzer in den Genuss deutscher Bildschirmtexte. Für Action-Adventure-Fans auf jeden Fall einen Blick wert.



Colin Gäbel

ell heraus. Dabei reichen Ihnen meist simple Fechtattacken und Blockmanöver zum Sieg. Besonders hartnäckige Fieslinge befördert Sie auch per Fassgranate oder Wurfmesser ins digitale Jenseits. cg

78%
Spielspaß
 Prätig inszeniertes Freibeuter-Abenteuer mit spannenden Schiffsschlachten – die Landgänge sind etwas dröge.

| | | | |
|-------------|-----------------|--------------|--|
| HERSTELLER | Electronic Arts | ACTION | |
| SYSTEM | Xbox | STRATEGIE | |
| ZIRKA-PREIS | 70 Euro | PRÄSENTATION | |
| GRAFIK | 72% | MULTIPLAYER | |
| SOUND | 80% | | |

ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Version wurde in MANIAC 4/2002 ebenfalls mit 78% getestet.

Playstation 2

- Ace Combat 4 54,90
- Aggressive Inline 51,90
- Air Blade 49,90
- All Star Baseball 2003 51,90
- Baldur's Gate 2 52,90
- BDFL Manager 2002 53,50
- Blood Omen 2 53,90
- Burnout 49,90
- Centre Court Tennis 44,90
- Commandos 2 52,95
- Conflict Zone 29,90
- Dark Summit 54,90
- Deus Ex 54,90
- Devil May Cry 53,50
- DNA 49,90
- Drakan 54,90
- DTM Race Driver 53,50
- Dynasty Warriors 3 54,90
- Ecco the Dolphin 49,90
- Endgame 51,90
- ESPN Wnter Sports 49,90
- Everblue 53,50
- FIFA Weltmeisterschaft 2002 49,90
- Final Fantasy X 61,95
- Frogger's Adventures G1 Jockey 51,90
- Giants 52,90
- Grandia 2 55,90
- GTA 3 50,90
- GTC Africa 49,90
- Guilty Gear X 53,90
- Headhunter 49,90
- Herdly Gerdy 49,90
- ICO 54,90
- International Superstar Soccer 2 51,90
- Iron Aces 2 Birds of Prey 54,90
- Iron Eagle Max 53,90
- Jade Cocoon 2 54,90
- Knockout Kings 2002 63,50
- Mad Maestro 53,90
- Master Rallye 51,90
- Maximo 53,50
- Medal of Honor Frontline 53,90
- Metal Gear Solid 2 49,90
- Mike Tyson Boxing 53,90
- Moto GP 2 49,90
- Mr. Moskeeto 53,90
- NBA Live 2002 52,90
- NBA Street 49,90
- No one lives forever 51,90
- Open Kart 49,95
- Parappa the Rapper 2 54,90
- Pirates Legend of Black Kat 52,90
- Polaroid Pete 51,90

Angebot des Monats:
 Ab 07. Juni
Formel 1 2002, PS2
49,95 €

- Prisoner of War 53,50
- Pro Evolution Soccer 50,90
- Pro Rally 2002 28,90
- Rally Championship 53,50
- Red Card 51,90
- REZ 49,90
- Run Like Hell 50,90
- Shadowman 2 52,90
- Shadow Hearts 52,90
- Simpsons Road Rage 49,90
- Sted Storm 2 53,50
- Space Channel 5 54,90
- Spiderman: The Movie Game 53,50
- SSX Tricky 49,90
- Star Trek: Elite Force 53,50
- Star Wars Racer 2 53,50
- Star Wars Jedi Starfighter 53,50
- Super Trucks 44,90
- Tetris Worlds 45,90
- This is Football 2002 29,90
- Tiger Woods PGA Tour 2002 53,50
- Tony Hawk's Pro Skater 3 49,90
- Top Angler 54,90
- Tour de France 51,90
- V-Rally 3 57,90
- Vampire Night 54,90
- Virtua Fighter 4 54,90
- WipeOut Fusion 54,90
- WM - Nationalspieler 27,90
- World Rally Championship 49,90
- Worms Blast 39,90
- WWF Smackdown 54,90

Game Boy Advance Spiele
 ab 29,90 €

Dreamcast

- 18 Wheeler 29,90
- Alone in the Dark 4 39,90
- Carrier 39,90
- Charge & Blast 37,90
- Confidential Mission 34,90
- Crazy Taxi 2 34,90
- Daytona USA 2001 29,90
- Dragon Riders 27,90
- Floigan Brothers 38,50
- Gun Bird 2 14,95
- Headhunter 38,50
- Jet Set Radio 29,90
- Jimmy White Cueball 2 14,95
- Mr. Driller 14,95
- NBA 2K2 38,50
- Phantasy Star Online 2 38,50
- Ready 2 Rumble Boxing 2 24,90
- Sega GT 29,90
- Skies of Arcadia 41,90
- Sonic Adventure 2 38,50
- Space Channel 5 25,90
- Star Wars Racer 19,95
- Stunt GP 29,90
- Vanishing Point 14,95
- Virtua Tennis 2 38,50
- Worms World Party 19,95

Hardware

- 4 MB Memory Card 19,90
- Mad Catz Angel 29,90
- Sega Arcade Stick 19,90
- Sega Joypad 22,90
- Sega Keyboard 19,90
- Sega Lenkrad 23,90
- Sega Lightgun 35,90
- Sega Maus 19,90
- Sega Vibration Pack 14,50
- Sega Visual Memory 22,95
- VGA-Box 30,90

Bleemcast, alle Versionen lieferbar

Wir haben noch über 100 verschiedene Dreamcast Spiele am Lager!

GamesCountry.de

Bestell-Hotline:
06251 / 5504718

Xbox

- 4 X 4 Evolution 2 59,95
- Allstar Baseball 2003 59,95
- Amped 59,95
- Blood Omen II 59,95
- Blood Wake 59,95
- Commandos 2 54,95
- Crash 59,95
- Crash Bandicoot 54,95
- Dead or Alive 3 59,95
- F1 2002 59,95
- Fifa Weltmeisterschaft 2002 59,95
- Fuzion Frenzy 54,95
- Genma Onimusha 59,95
- Grand Prix 4 59,95
- Gun Valkyrie 59,95
- Halo 59,95
- Hunter - The Reckoning 56,95
- International Superstar Soccer 2 59,95
- Jet Set Radio Future 59,95
- Knock Out Kings 2002 59,95
- Mad Dash Racing 55,95
- Meistertrainer 01/02 59,95
- Moto GP 58,95
- NBA Inside Drive 2002 59,95
- NHL 2002 59,95
- Project Gotham Racing 59,95
- Rallisport Challenge 59,95
- Star Wars Jedi Starfighter 59,95
- Tony Hawk's Pro Skater 3 59,95
- UFC Tapout 59,95

Game Cube

- 18 Wheeler 51,90
- Batman Vengeance 54,90
- Bloody Roar: Primal Fury 52,90
- Burnout 51,90
- Cel Damage 50,90
- Crazy Taxi 51,90
- Dave Mirra Freestyle BMX 2 51,90
- Extreme G 3 51,90
- F1 2002 53,90
- Fifa Weltmeisterschaft 2002 53,90
- Jeremy McGrath Supercross 51,90
- Jimmy Neutron 54,90
- Legends of Wrestling 51,90
- Luigi's Mansion 50,90
- NBA Courtside 50,90
- Pikmin 50,90
- Simpsons Road Rage 51,90
- Smash Brothers Melee 50,90
- Sonic Adventure 2 Battle 54,90
- Spiderman The Movie Game 52,90
- Star Wars: Rogue Squadron 53,90
- Super Monkey Ball 53,90
- Tarzan 54,90
- Tetris Worlds 54,90
- Tony Hawk's Pro Skater 3 52,90
- Virtua Striker 3 53,90
- Wave Race Blue Storm 50,90

Postanschrift:
 Franz & Lothar Kern GbR
 Wormser Str. 49
 64625 Bensheim

Nur Versand, kein Ladengeschäft

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Telefonische Bestellannahme:

Mo. - Fr. 9:00 - 19:00 Uhr
 Sa. 9:00 - 14:00 Uhr

Versandkosten:
 Vorkasse 3,00 € Nachnahme 7,53 €

Aktuelle Angebote finden Sie im Internet unter www.gamescountry.de

ENTWICKLER: EA SPORTS, KANADA (WWW.EASPORTS.COM)

FIFA WM 2002

Letzte Ausgabe mussten wir Euch eine endgültige Aussage zur Bildrate der PS2-Variante von "FIFA WM 2002" schuldig bleiben. Nun haben wir die Vollversion vorliegen: Zwar ruckelt EAs Fußball auf der Sony-Konsole beizeiten etwas, die Spielbarkeit wird davon aber nicht beeinträchtigt.



Mit einem Monat Verspätung trudelt einer der letzten Starttitel für den Gamecube bei uns ein: Wie der Name schon sagt und wir von EA gewohnt sind, handelt es sich bei der ersten FIFA-Kickerei für die neue Nintendo-Konsole um nichts anderes als eine simple Umsetzung. Wie schon auf Xbox und PS2 nehmt Ihr an der Weltmeisterschaft in Japan und Südkorea teil – originale



Kämpfe im Strafraum: Bei Bedarf dürft Ihr den Torhüter via Knopfdruck aus seinem Kasten kommen lassen.



Da guckt er nur noch dumm: In der Wiederholung seht Ihr den niedergeschlagenen Goalie den Ball aus dem Netz holen.

stimmt Ihr über die (etwas zu kurze) Druckdauer des jeweiligen Knopfes, die Schultertasten geben dem Leder Effet. Auch Vorgaben in den freien Raum, Doppelpässe oder Übersteiger kitzelt Ihr mit etwas Übung aus Euren wunderbar animierten Polygon-Athleten ebenso zum Repertoire. Untermal wird die Arena-Action mit prächtiger Fanfankulisse, wuchtigen Fanfaren und dümmlichem Moderatoren-Gelaber. *sf*

HERSTELLER
Nintendo

SYSTEM
Gamecube

ZIRKA-PREIS
60 Euro

GRAFIK SOUND
83% 79%

86%

Prächtig inszeniertes Arcade-Gebolze mit einem Makel: Es mangelt an Optionen und Spielvarianten.

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Xbox- und PS2-Variante wurden in MANIAC 6/2002 getestet.



nichts anderes zu spielen als Freundschaftsbegegnungen und die Endrunde. An der typischen FIFA-Steuerung hat sich nichts geändert: Die Stärke von Pass, Flanke oder Schuss be-

WIE ZU ERWARTEN WAR: Habt Ihr Euch das zum aktuellen TV-Großereignis passende Fußballfest bereits für Xbox oder PS2 geholt, könnt Ihr auf die Gamecube-Variante bedenkenlos verzichten. Denn die ist inhaltsgleich und optisch nur einen Tick besser und flüssiger als die Sony-Version. So bleibt eigentlich nur das in MANIAC 6/2002 Gesagte: Wer viel Wert auf atmosphärische Inszenierung und flottes Gebolze und dafür umso weniger auf strategisches Rasen-Schach legt, der ist bei EAs jüngstem Spross hervorragend aufgehoben. Allerdings würde man sich etwas mehr Optionen und Umfang wünschen, zudem stört auf dem Gamecube die Lage des Sprint-Buttons: Von der Y-Taste rutscht man gerne auf den A(=Pass)-Knopf ab.



Stephan Freundorfer

ENTWICKLER: PSEUDO INTERACTIVE, KANADA (WWW.PSEUDOINTERACTIVE.COM)

Cel Damage



PS2-Besitzer dürfen sich ausnahmsweise freuen, dass ihre Konsole nicht mit einer Umsetzung gestraft wird: Denn auch auf dem Gamecube spielt sich "Cel Damage" so unausgegoren und witzlos wie auf der Xbox.

Im Rahmen einer skurrilen Fernsehserie sollt Ihr mit mehr oder weniger humorig designten Fahrzeugen durch schlappe vier Szenarien brettern und Euren Kontrahenten mit allen möglichen Waffen eins vor den Latz geben. Allerdings ist es auch schon egal, ob Ihr Granaten, Äxte oder Bomben sammelt, am Spielablauf selber ändert das wenig: Chaotisches Rumgasaue wechselt sich mit regelmäßigem jähen Ableben ab, gegen das Ihr dank völ-



Immer feste drauf: Hektisches Knöpfchenhämmern ist so Erfolg versprechend wie jede andere Taktik.

lig verbocktem Radar kaum was ausrichten könnt. Für minimale Abwechslung würden zwei modifizierte Aufgabenstellungen sorgen, wenn die nicht prompt noch frustrierender ausfallen würden. Übrig bleibt so nur die schicke Cel-Shading-Grafik, die aber die Katastrophe nicht verhindern kann: Wer seinen Gamecube liebt, hält "Cel Damage" von dem Würfel fern. *us*

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Gamecube

ZIRKA-PREIS
60 Euro

GRAFIK SOUND
78% 55%

36%

Spielspaß Sieht gut aus, das ist aber auch alles: Chaotische Cartoonschlacht ohne Übersicht oder Spannung.

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Xbox-Fassung wurde in MANIAC 5/2002 ebenfalls mit 36% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: FOX INTERACTIVE, USA (WWW.EA.COM)

Simpsons Road Rage



Wie überraschend: Nach Xbox und PS2 wird prompt auch der Gamecube mit dem "Crazy Taxi"-Verschnitt von Matt Groenings Zeichentrickfamilie bedient. Das Spielprinzip klagt nach wie vor schamlos beim Sega-Vorbild, wie gehabt sammelt Ihr in sechs Ortsteilen Passagiere auf und bringt sie mit Vollgas zu ihrem Zielort, ohne den restlichen Verkehr zu schonen. Bei manchen Fahrten sollt Ihr für höheren Lohn Randobjekte demolieren oder Kollisionen mit anderen Fahrzeugen verhindern, aber das war's dann auch mit Eigenheiten. Für einen Schuss zusätzliche Abwechslung sorgt ein



Jetzt aber Vorsicht: Noch ein Rempler, und Euer Sicherheitsbonus löst sich in Luft auf.

kurz geratener Missionsmodus und der Splitscreen, bei dem sich zwei Chauffeure um mitfahrwillige Springfield-Bewohner balgen. Technisch hat sich ein weiteres Mal nichts geändert: Die stilvolle aber schlichte Zeichentrickoptik wird immer noch von Pop-Ups und gelegentlichen Rucklern geplagt – wem "Crazy Taxi" nicht genügt, der fährt eine Proberunde. *us*

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Gamecube

ZIRKA-PREIS
60 Euro

GRAFIK SOUND
68% 74%

77%

Spielspaß Ordentlicher "Crazy Taxi"-Clone im witzigen Simpsons-Szenario, aber ohne neue Ideen oder Feinpolitur.

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

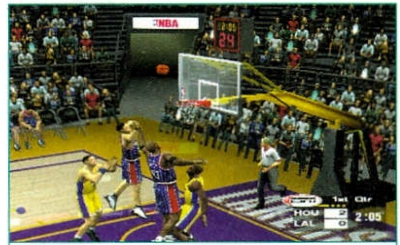
ANDERE VERSIONEN

Die PS2- und Xbox-Fassungen wurden in MANIAC 12/2001 bzw. 5/2002 ebenfalls mit 77% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: KONAMI, USA (WWW.KONAMI.COM)

ESPN NBA 2Night 2002

PS2 ESPN muss sich einen neuen Rechtekäufer suchen: Der Vertrag mit Konami läuft aus. Zumindest heuer kommen PS2-Basketballer aber noch in den Genuss einer lizenzierten NBA-Simulation. Die Steuerung hat man nahe-



Hoch die Tassen: Die Rebounds hängen leider mehr vom Zufall als von Euren Basketball-Künsten ab.

zu 1:1 aus dem Vorgänger übernommen: Passen, Blocken, Werfen und coole Crossover-Dribblings werden wieder mit den Aktionstasten ausgeführt – via Turbo (R1) verleiht Ihr Euren Moves die nötige Würze. In Sachen Spielmodi gibt's ebenfalls wenig Neuerungen – Einzel-Matches, Play-Offs und Saison dürften Besitzern der 2001-Episode bekannt vorkommen. Dafür wurde tüchtig am Franchise-Modus geschraubt. Hier müsst Ihr Euch nicht nur um die sportlichen Geschicke Eurer Muskelberge kümmern, sondern verwaltet auch noch den Kader und klügelt Taktiken sowie Spielzüge



Glück gehabt: Der Aufbauspieler passt den Ball ausnahmsweise mal in die von Euch gewünschte Richtung.



Im Editor verpasst Ihr Euren Eigengewächs eine schicke Sonnenbrille oder enorme Sprungkraft

aus. Vorbildlich: Transfers lassen sich nur bewerkstelligen, wenn die KI-Manager einverstanden sind und Ihr die Gehaltsgrenze einhältet. *tk*

! ES LEBE DIE JÄHRLICHE UPDATE-FLUT: Besitzer des Vorgängers können sich ihr Geld sparen, denn Neuerungen muss man bei Konamis Basketball-Titel mit der Lupe suchen. Aber auch für alle anderen gibt's bessere Versoftungen des US-Sports – zu viele Ungereimtheiten stören den Spielfluss. Vor allem die Pass-Routinen bringen erfahrene NBA-Fans schnell auf die Palme. Selbst prädestinierte Aufbauspieler schleißten den Ball lieber willkürlich in der Gegend rum, als den gewünschten Kollegen zu bedienen. Mit der KI ist's ebenfalls nicht weit her: Oft schließen Eure Center mit einem ordinären Wurf ab, wo ein krachender Dunk angebracht wäre. Dafür gefällt die saubere Optik mit geschmeidigen Animationen und ruckfreiem Scrolling.



Ulrich Steppberger

| | | | | | |
|-------------|---------|----------------------|---|--------------|-----|
| HERSTELLER | Konami | Spielepaß 69% | Solide Basketball-Sim mit herben KI-Macken – der durchdachte Saison-Modus und die gute Technik reißen's raus. | ACTION | |
| SYSTEM | PS2 | | | STRATEGIE | |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro | ANDERE VERSIONEN | Der Vorgänger wurde in Maniac 5/2001 mit 70% bewertet. | PRÄSENTATION | |
| GRAFIK | 70% | | | SOUND | 75% |

ENTWICKLER: CARAPACE, FRANKREICH (WWW.CARAPACE.FR)

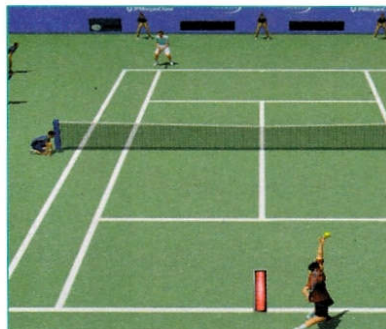
Next Generation Tennis

PS2 Paradox: Während selbst der Davis-Cup im TV nur noch mäßige Quoten abwirft, wird die PS2 momentan von neuen Tennis-Spielen überschwemmt. Wanadoos Beitrag überrascht mit einer Fülle an Spielmodi: Einzel-Matches,

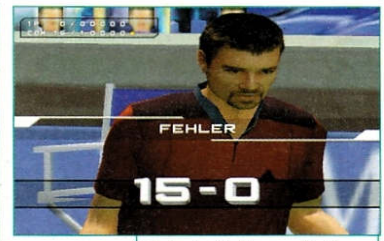


Kein Grafikfehler: Die Mauer mitten auf dem Wimbledon-Rasen ist Euer Trainings-Partner – nicht gerade unterhaltsam.

Arcade-Spielchen, Mehrspieler-Partien, Trainings-Einheiten und ein umfangreicher Karriere-Modus laden Euch zum zünftigen Filzball-Kloppen ein. Das Spielerangebot hält einige bekannte Weltklasse-Cracks bereit: Tim Henman, Gustavo Kuerten und sogar die deutsche Tranütze Nicolas Kiefer geben sich die Ehre – das weibliche Angebot rekrutiert sich eher aus dem Niemandsland der Welt-rangliste. Wer mit den genannten Größen nichts anfangen kann, wählt einen Nachwuchsmann und bringt ihn zu Weltruhm. Um die Charakter-Werte Eures Schützlings auf ein ansehnliches



Ass: Wenn Ihr die farbige Leiste beim Aufschlag im roten Bereich stoppt, serviert Euer Crack besonders wuchtig.



Prinzip Hoffnung: Bis Euer Nachwuchs-Boris Siege feiert, ist's ein langer Weg.



Niveau zu bringen, müsst Ihr Euch aber erst mal auf dem Übungsplatz mit den Slice-, Topspin- Stopp- und Lob-Schlägen vertraut machen. *tk*

! DOPPELFEHLER: Wanadoos Tennis-Premiere wird ihrem Namen nicht gerecht. Was nutzen mir all die vielen Modi, Optionen und Original-Lizenzen, wenn einem das eigentliche Spiel durch Schlampereien vergällt wird. Die Ballphysik ist mehr als dürftig: Die Filzkugel eiert seltsam träge und viel zu hoch übers Netz – das erinnert mehr an Badminton. Außerdem schlägt einem die launische Kollisionsabfrage gerne mal ein Schnippschen und lässt den Ball ungehindert Euren Schläger passieren. Was ebenfalls nervt: Die Racket-Schwinger holen teilweise viel zu lange aus – wer nicht frühzeitig die Flugbahn des Balls erahnt, schaut in die Röhre. Wenigstens kann die Technik dank sauberer Animationen und guter Soundeffekte einigermaßen überzeugen.



Oliver Schultes

| | | | | | |
|-------------|---------|----------------------|--|--------------|-----|
| HERSTELLER | Wanadoo | Spielepaß 53% | Trotz vieler Modi sowie netter Optik eher mäßiges Arcade-Tennis mit übler Ballphysik und bockiger Steuerung. | ACTION | |
| SYSTEM | PS2 | | | STRATEGIE | |
| ZIRKA-PREIS | 40 Euro | ANDERE VERSIONEN | Die GBA-Umsetzung erscheint in Kürze. | PRÄSENTATION | |
| GRAFIK | 62% | | | SOUND | 69% |

ENTWICKLER: METRO, JAPAN (WWW.THQ.DE)

Britney's Dance Beat

Tanzspiel-Veteranen: Die Macher von "Britney's Dance Beat" sind für Fans von Musikspielen keine Unbekannten: Das japanische Metro-Team entwickelte nämlich die bunte und launige "Bust-A-Groove"-Serie für PSone und PS2, von der allerdings leider nur der erste 32-Bit-Teil den Sprung nach Europa schaffte.

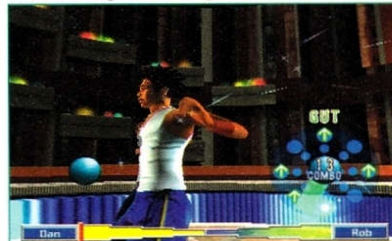


Der Star gibt sich die Ehre: Wer allerdings zu lange auf Britney starrt, verliert seine eigene Schrittanzüge aus den Augen.



Gelegentlich landen Testmuster in der Redaktion, die nur für harte Männer geeignet sind: In diese Kategorie fällt auch "Britney's Dance Beat": Wie der Name erahnen lässt, steht das US-Popgirlie nicht nur Pate, sondern sorgt auch gleich für den kompletten Soundtrack.

Als Möchtegern-Tänzer wollt Ihr Euch der Tourneetruppe von Britney Spears anschließen, allerdings müsst Ihr davor erst Euer Können in mehreren Probeaudienzen vorführen und Euch gegen fünf Konkurrenten durchsetzen. Habt Ihr Euer digitales Alter Ego gewählt, geht es ab auf die Bühne: Zu den beatlastigen Britney-Hits "Baby One More Time", "Oops! I Did It Again", "Stronger", "Overprotected" und "I'm A Slave 4 U" läuft am unteren Bildrand auf einer runden Anzeige ein Zeiger im Kreis herum.



Jetzt heißt's zuschauen: In jedem Song dürfen die Tänzer zwischendurch alleine ran, ohne dass der Gegner eingreifen kann.



Je höher, desto besser: Mit einer 40er-Kombo könnt Ihr Eurem Gegner bereits ein paar fiese Gemeinheiten in seine Tanzroutine einbauen.

Je nach gewählter Steuerungsvariante (sowohl Pad als auch Tanzmatte werden unterstützt) tauchen nun Richtungspfeile, Knopfsymbole oder beides gleichzeitig auf. Diese solltet Ihr genau dann drücken, wenn sich der Zeiger über ihnen befindet. Stellt Ihr Euch dabei besser an als der Gegner, wandert auf einer Skala der Marker in Eure Richtung: Ist er am Ende des Lieds immer noch dort, habt Ihr Euch für die nächste Session qualifiziert. Fähige Tänzer sammeln außerdem durch fehlerfreies Agieren wichtige Kombos – mit diesem könnt Ihr Euren Kontrahenten irritieren: So bekommt dieser ja nach Lied und Situation zusätzliche Symbole verabreicht, die Pfeilrichtungen ändern sich kurzfristig oder

springen um ein Feld nach vorn bzw. hinten – natürlich kann Euch das Unheil auch selber heimsuchen. Britney selbst gibt sich nur in gelegentlichen Soli die Ehre, selber tanzen könnt Ihr mit dem Mädels nicht: Erfolgreiche Rhythmiker dürfen sie lediglich nach dem Durchspielen bei jedem Song begleiten. Zudem ergattert Ihr durch Eure Auftritte Punkte, die Ihr gegen Backstage-Tickets eintauscht. Damit schaltet Ihr einen Stapel Videoclips frei, die Fräulein Spears beim Herumalbern hinter der Bühne zeigen oder es Euch ermöglichen, die Bühnenshows der fünf Songs mit Hilfe einer innovativen Rundumsicht aus allen möglichen Blickwinkeln zu genießen. us



BRITNEY-HASSER sind bei "Dance Beat" an der falschen Adresse: Wer die Charterfolge der Sängerin ertragen kann, bekommt ein gelungenes und unterhaltsames Tanzspiel vorgesetzt. Von der Grafik kriegt Ihr als Spieler selbst nicht so gewaltig viel mit, das Motion-Capturing der Tänzer gefällt aber ebenso wie die chick designten Bühnen. Trotz einfacher Kontrolle sorgen die späteren Levels für genug Haarerufen: Die geforderten Kombos werden teils so knackig, dass schon mal Frustr aufkommt. Das größte Problem ist aber der geringe Umfang: Mit nur fünf Titeln ist das Song-Repertoire entschieden zu knapp ausgefallen – aus den bisher drei Alben von Britney hätte man doch sicher mehr machen können. So bleibt's leider hauptsächlich ein Fall für Fans.



Ulrich Steppberger



Hoch die Füße: "Bust-A-Groove" überzeugte mit spritzigen Songs und skurrilen Charakteren.



Spielepaß 65%

HEBELER THQ
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 40 Euro
GRAFIK SOUND 68% 77%

BRITNEY'S DANCE BEAT

1-Spieler 2-Spieler
Vorschau Vorschau Optionen

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Gelungenes Tanzspiel mit originellem Ansatz, aber viel zu kurz: Nur fünf Britney-Songs sind sehr dürftig.

PS2, Game Boy Advance, Xbox, PC



Ideal für Groupies: Tänzerfolge schalten mehr oder weniger spannende Videoclips von Backstage-Proben bzw. Live-Auftritten frei.

ANDERE VERSIONEN

Eine Umsetzung für den GBA erscheint demnächst.

ENTWICKLER: LUCASARTS, USA (WWW.OBIWAN.LUCASARTS.COM)

Star Wars Obi-Wan

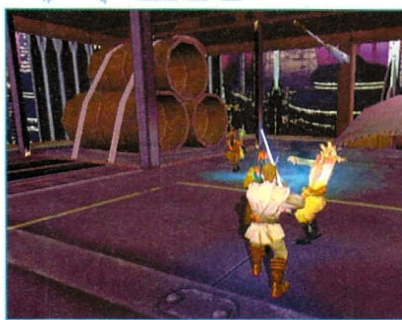
X Was geschah vor "Episode One"? Das neueste Produkt aus LucasArts' "Star Wars"-Katalog gibt Euch einen kleinen Einblick.

In "Obi-Wan" übernehmt Ihr die Rolle des gleichnamigen Jedi-Ritter-Lehrlings,



Im Zweispieler-Splitscreen-Modus dürft Ihr Eure Schwertkünste mit einem menschlichen Gegner messen

der seine Fähigkeiten gegenüber seinem Meister Qui-Gon Jinn und dem Jedi-Rat beweisen muss. Und so zieht Ihr in über einem Dutzend Levels in den Kampf mit Droiden der Handelsföderation, Jin'Hak-Krieger und Banditen der schwarzen Heth. Wichtigstes Utensil ist dabei Obi-Wans Lichtschwert, das Ihr mit Bewegungen des rechten Analogsticks Euren Feinden um die Ohren schlägt. Natürlich dürft Ihr gegnerischen Laserbeschuss mit geschickten Manövern reflektieren oder Ihr setzt die Macht ein, um die Widerlinge von Brücken zu stoßen, ihnen die Waffen zu entreißen und schwere Ge-



Einmal hin, einmal her, Schurken töten ist nicht schwer: Mit dem Lichtschwert schlitzt Ihr Euch durch die Gegnerschar.



Zusammen mit Qui-Gon Jinn kämpft Ihr Euch durch eine Sumpflandschaft



Im praktischen Tutorial lernt Ihr unter Anleitung eines Droiden alle Fähigkeiten des Jedi-Ritters



EINE SCHANDE FÜR ALLE JEDI DU BIST: Obi-Wans Solo-Abenteuer ist dröge Lichtschwert-Action in altbackener Verpackung. Die ruckelnde, eintönig texturierte Grafik mutet auf der Xbox wie eine Beleidigung an. Auch die polygonarmen Figuren mit ihren hölzernen Animationen sind einem Next-Generation-Produkt unwürdig. Löbliche Ausnahme in Sachen Technik ist die stimmungsvolle Surround-Akustik, die mit diversen Variationen der "Star Wars"-Musik und knackigen Soundeffekten auftrumpft. Obwohl Euch als Jedi-Ritter interessante Fähigkeiten zur Verfügung stehen, reicht in den fade designten 3D-Levels meist das Metzeln aller Feinde und das Suchen des Ausgangs. Nur fanatische Lucas-Fans gewinnen "Obi Wan" einen gewissen Unterhaltungswert ab.



Oliver Schultes

| | | | |
|--------------|-----------|--|--------------|
| HERSTELLER | LucasArts | Spielspaß 41% "Star Wars" von seiner dunklen Seite: Fades Lichtschwert-Gemetzel, garniert mit altbackener Ruckel-Optik. | ACTION |
| SYSTEM | Xbox | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS | 70 Euro | | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND | 48% 78% | | MULTIPLAYER |

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: BLACK BOX GAMES, KANADA (WWW.BLACKBOXGAMES.COM)

NHL Hitz 20-02

X Erwartungsgemäß macht Midway mit der Gamecube-Umsetzung des Arcade-Eishockeys "NHL Hitz 20-02" den Konsolenrundumschlag perfekt: Wie bei PS2 und Xbox kurvt Ihr mit einer auf drei Spieler verringerten Mannschaft übers Eis und nutzt die Schiri-Abwesenheit kräftig dazu aus, den Gegner mit knackigen Checks am Torschuss zu hindern. Auf "NHL 2002"-Niveau schafft es die flotte Puckjagd zwar nicht ganz, aber als Spaßsport-Abwechslung ist sie ideal – zumal der EA-Konkurrent dieses Jahr noch nicht würfelt. Optisch reiht sich die Gamecube-Fassung hinter der Xbox-Umsetzung ein, da einige Grafikdetails weggelassen wurden, dafür gibt's allerdings wie auf



Gewusel vor dem Tor: Erfolgreich sind solche Ballungsraumaktionen allerdings eher selten.

der Microsoft-Konsole das nette 'Making-Of' zu genießen. Wer etwas für ein Eishockey ohne tierischen Ernst übrig hat, sollte eine Probepartie wagen: "NHL Hitz 20-02" macht Laune und kann dank überraschend tiefgehendem Karriere-Modus und zahlreichen neckischen Extras wie freispielbaren Alternativstadion und -outfits auch längerfristig motivieren. us

| | | | |
|--------------|----------|--|--------------|
| HERSTELLER | Midway | Spielspaß 82% Furioses Spaß-Eishockey mit viel Action und Witz: Dank vieler freispielbarer Extras auch länger Spaßig. | ACTION |
| SYSTEM | Gamecube | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro | | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND | 73% 76% | | MULTIPLAYER |

ANDERE VERSIONEN

Die Xbox- und PS2-Umsetzungen wurden in MANIAC 4/2002 bzw. 12/2001 ebenfalls mit 82% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: INFINITE MACHINE, USA (WWW.THQ.DE)

New Legends

X Auf solche Exklusiventwicklungen kann die Xbox wahrlich verzichten. Versetzte das unsägliche Schwertgemetzel vor einigen Monaten bereits amerikanische Besitzer der Microsoft-Konsole in Angst und Schrecken, werden nun auch europäische Zocker nicht verschont. Als Königssohn irgendeines fiktiven asiatischen Reiches verteidigt Ihr die Heimat vor bösen Buben. Alsdann läuft Euer klobig modellierter Polygon-Kämpfe durch ebenso hässliche wie unübersichtliche 3D-Areale und schnetzelt sich durch die gegnerischen Horden. Innovativerweise dürft Ihr dabei jeden Waffenarm des Prügelknaben individuell mit zahlreichen Klingen und Ballermännern ausstat-



Grafisch hässlich, spielerisch grässlich: Mit "New Legends" tut THQ darbenenden Xboxlern keinen Gefallen.

ten und je nach Tastenkombination immer neue Schlagabfolgen entdecken. Leider ist bei dem unausgegorenen Martial-Arts-Müll – angefangen bei der schäbigen Optik über die miese Kameraführung bis hin zur hakeligen Handhabung – so ziemlich alles daneben gegangen. Wer sich "New Legends" trotz der Warnung zulegt, den erwartet allerfeinster Edel-Trash. cg

| | | | |
|--------------|---------|--|--------------|
| HERSTELLER | THQ | Spielspaß 28% Lieblos zusammengeschustertes Third-Person-Geprügel ohne optischen Reiz oder spielerische Qualitäten. | ACTION |
| SYSTEM | Xbox | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS | 70 Euro | | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND | 26% 59% | | MULTIPLAYER |

ANDERE VERSIONEN

Die Import-Fassung wurde in MANIAC 5/2002 ebenfalls mit 28% Spielspaß beurteilt.

ENTWICKLER: POINT OF VIEW, USA (WWW.MIDWAY.COM)

Spy Hunter

X Herr Agent, es brennt: Bei der Xbox-Umsetzung des für die Neuzug kräftig aufpolierten "Spy Hunter" seid Ihr wie schon auf der PS2 in 14 Missionen gegen ganze Feindesscharen unterwegs. Je nach Untergrund wechselt Euer Vehikel während der Fahrt zwischen schickem Sportwagen und rasantem Speedboat, an der dicken Bewaffnung ändert sich allerdings nichts. Um erfolgreich weiter zu kommen, müsst Ihr pro Level mehrere Aufträge erfüllen und dabei nicht nur vorgegebene Ziele abballern, sondern auch mal auf möglichst niedrige Zivilistengefährdung achten. Grafisch enttäuscht die



Viel Rauch um nichts: Mit Qualmeffekten meint es "Spy Hunter" auf der Xbox etwas zu gut.

Xbox-Umsetzung mangels sichtbarer Verbesserungen, zumal die Bildrate selten stabil bleibt. Dazu gesellen sich übertrieben starke Raucheffekte von angeschossenen Fahrzeugen, die Euch oft das Blickfeld versperren – darum bleibt der PS2-Spion die etwas

bessere Wahl. *us*

| | | |
|--------------------------------|---|---------------------|
| HERSTELLER Midway | Spielspaß 76% | ACTION |
| SYSTEM Xbox | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 70 Euro | Actiongeladene Mischung zwischen Rennspiel und Ballerei, technisch bieder und teils unübersichtlich. | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 72% 70% | | MULTIPLAYER |

ANDERE VERSIONEN

Eine Gamecube-Umsetzung ist ebenfalls in Arbeit. Die PS2-Fassung wurde in MANIAC 11/2001 getestet und wird auf 78% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER: CRITERION, ENGLAND (WWW.CRITERIONSTUDIOS.COM)

Burnout

X Und noch einmal: Nach PS2 und Gamecube kommt auch die Xbox in den Genuss von Acclaims Hochgeschwindigkeits-Unfallorgie "Burnout". Wie gehabt saust Ihr im Höllentempo über 14 Kurse in Großstädten, an Meeresküsten und in Bergregionen, und duelliert Euch dabei mit drei Computergegnern. Gemeinerweise tummelt sich auf dem Asphalt aber auch normaler Straßenverkehr, der brav an Ampeln hält oder Euch unvermittelt auf Kreuzungen im Weg steht. Entsprechend häufig sind (oft unvermeidbare) Unfälle, die bei allem Raserspaß auf Dauer an Euren Nerven



Vollgasduell auf der Geraden: Nur selten ist die Fahrt so übersichtlich und unfallfrei wie hier.

zehren, zumal die CPU-Konkurrenz weniger mit diesen Problemen zu kämpfen hat. "Burnout" weiß auf der Xbox mit dezent aufpolierter Optik und gutem Surroundklang zu gefallen. Wer allerdings schon eine der anderen Versionen hat, erlebt nichts

Neues. *us*

| | | |
|--------------------------------|--|---------------------|
| HERSTELLER Acclaim | Spielspaß 81% | ACTION |
| SYSTEM Xbox | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 70 Euro | Feiner Geschwindigkeitsrausch mit kleinen Mängeln: Häufige Unfälle sorgen für Frustgefühle. | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 81% 74% | | MULTIPLAYER |

ANDERE VERSIONEN

Die Umsetzungen für PS2 (Test in MANIAC 12/2001) und Gamecube (Test in MANIAC 6/2001) erhielten ebenfalls 81% Spielspaß.

ENTWICKLER: PACIFIC COAST POWER & LIGHT, USA (WWW.PCPANL.COM)

MX 2002

X Motocross-Wunderknabe Ricky Carmichael darf nun auch auf der Xbox ran: Entsprechend dem üblichen PS2-Umsetzungskodex Marke 'bloß keine Innovationen' hat sich natürlich auf der Microsoft-Konsole kaum etwas bis nichts geändert. Wie gehabt saust Ihr als motorisierter Zweiradfahrer auf rund 15 Kursen um den Sieg oder tretet in einer Handvoll Freestyle-Arenen zu Trickwettbewerben an. Motivierte Biker erfreuen sich an einem akzeptablen Karrieremodus mitsamt Motorrad-Setup, außerdem fordern eine Reihe Miniaufgaben Euer Können: So sollen mal bestimmte Rundenzeiten unterboten oder Rennstarts gewonnen werden. Bei der Steuerung seid Ihr nicht nur



"MX"-typisch saust Ihr nicht nur in freier Wildbahn, sondern auch auf Supercross-Stadionkursen.

auf Gas und Bremse beschränkt, durch geschicktes Kuppeln und 'Vorladen' des Motorrads bei einer Sprunganfahrt holt Ihr wertvolle Sekundenbruchteile heraus.

Wie üblich klingt der Surroundsound der Xbox etwas besser als beim PS2-Vorbild, während die triste Optik die Grafik-Hardware kaum fordert – wer auf einen Motocross-Titel gewartet hat, kann's

anspielen. *us*

| | | |
|--------------------------------|---|---------------------|
| HERSTELLER THQ | Spielspaß 73% | ACTION |
| SYSTEM Xbox | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 70 Euro | Ordentliches Motocross mit ausreichend Extras und Strecken, technisch wenig spektakulär. | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 69% 58% | | MULTIPLAYER |

ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Fassung wurde in MANIAC 10/2002 getestet und wird auf 73% abgewertet.

ENTWICKLER: POINT OF VIEW, USA (WWW.MIDWAY.COM)

Red Card

X Nach den ersten Fußballsimulationen "FIFA" und "ISS" rollt das runde Leder nun auch in der Spasssportabteilung. Zwar stehen bei Midways "Red Card" traditionell elf Kicker pro Team auf dem Rasen, doch ganz so gewöhnlich geht's dann doch nicht zu: In der Standardeinstellung lässt der CPU-Schiedsrichter das Spiel auch bei groben Fouls weiter laufen, was Ihr zu sonst unüblichen Aktionen wie High Kicks und Tiefschlägen nützen könnt. Außerdem läßt sich während der Kickerei laufend ein Energiebalken auf, dank dem Ihr auf Knopfdruck besonders wüste Tritte ansetzt oder in Tornähe spektakuläre, im 'Matrix'-Spiel dargestellte Schüsse aus dem Fuß schüttelt. Je nach



Das wird böse enden: An der Trickserie erkennt Ihr, dass der Franzose einen Schuss ansetzt.

Spielmodus kickt Ihr in einem Turnier oder macht Euch auf eine Welttour, um Dutzende Nationalteams zu besiegen und Spezialmannschaften herauszufordern. Abgesehen vom obligatorisch leicht aufgebohrten Sound sucht Ihr weitere Unterschiede zur PS2-Fassung mit der Lupe, trotzdem sind auch Xbox-Hobby-Kicker gut mit dem flotten "Red Card" be-

dient. *us*

| | | |
|--------------------------------|--|---------------------|
| HERSTELLER Midway | Spielspaß 78% | ACTION |
| SYSTEM Xbox | | STRATEGIE |
| ZIRKA-PREIS 70 Euro | Amüsante Kickerei: Ernsthaftige Sportler wenden sich in Grauen ab, der Rest hat actionreichen Spaß. | PRÄSENTATION |
| GRAFIK SOUND 74% 67% | | MULTIPLAYER |

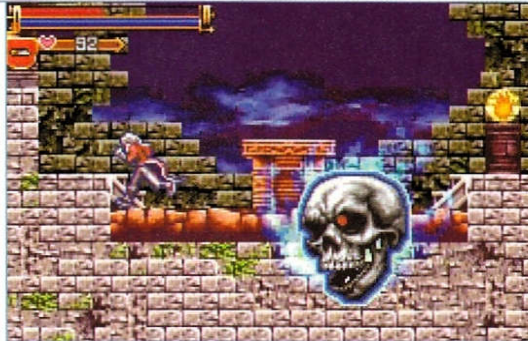
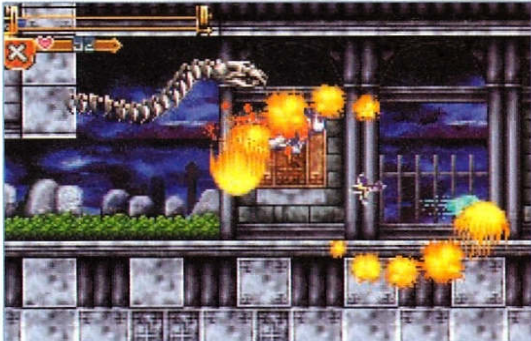
ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Fassung erhielt in MANIAC 6/2002 ebenfalls 78%, eine Gamecube-Umsetzung folgt demnächst.

HANDHELD



Eindrucksvoller Einstieg: Die Verfolgungsjagd mit dem stampfenden Stahlkoloss ist nur der Anfang eines berausenden Bitmap-Abenteuers.



Gefährliches Wiedersehen: Feuerspeiende Skelettschlangen, schwebende Riesenschädel und andere Pixel-Monstrositäten erfreuen das Auge altgedienter "Castlevania"-Veteranen.

Kinder der Nacht

Bereits zum zweiten Mal zücken GBA-Vampirjäger die Lederpeitsche, um Draculas Höllenbrut das Handwerk zu legen.

Eigentlich verwunderlich, bedenkt man, dass sich die Untoten-Sippschaft – abgesehen von einem 8-Bit-Remake für die PSone – seit Erscheinen des dreidimensionalen N64-Ablegers "Legacy of Darkness" nicht mehr auf stationären Konsolen hat blicken lassen. Die Entwicklung einer verheißungsvollen Dreamcast-Episode wurde von Konami ob der einst unsicheren Zukunft der mittlerweile dahingeschiedenen Sega-Hardware abgebrochen, die angekündigte PS2-Folge zu Gunsten eines weiteren Handheld-Abenteuers ebenfalls gekippt.

Dass das allerdings kein Grund zur Klage ist, macht schon die Vorabversion des vollmundig "Harmony of Dissonance" betitelten zweiten GBA-"Castlevanias" deutlich. Juste Belmont lautet der Name des wackeren Peitschenbruders, der im "Circle of the Moon"-Nachfolger der Blutsaugerplage ein Ende bereiten möchte. Und wie schon der Vorgänger, bedient sich auch der neueste Ableger beim RPG-Erbe des unerreichten "Symphony of the Night" (PSone). Draculas Trutzburg besteht erneut aus Unmengen verwinkelter Kammern, düsteren Kerkern, riesigen Türmen und prächtigen

Festhallen. Dutzende Rüstungsgegenstände, Peitschentypen und magische Items erleichtern den Hosentaschenexorzismus. Vor allem optisch hat das GBA-Sequel dabei mächtig zugelegt: Bereits auf dem Weg über den Schlossvorhof wird Juste von einem haushohen, "Mode 7"-artig animierten Roboter verfolgt, während zuckende Blitze die Bitmap-Pracht in ein gleißendes Licht hüllen. Auch später erfreuen durchweg hübsche Bewegungsabläufe und feinstes Parallax-Scrolling Euer Auge. Lediglich die mäßig inspirierten Elektronik-Kompositionen wirken im Vergleich mit den orchestralen Epen vorangegangener Episoden etwas enttäuschend. Dafür gibt's einige spielerische Neuerungen: Erstmals seit dem SNES-Debüt lässt Ihr den erschlafenen Lederriemen bei gedrücktem Angriffsknopf zur Abwehr wieder

frei herumwirbeln, und auch die traditionellen Sekundärwaffen dürft Ihr nun einer magischen Veredelung unterziehen: Je nach aktiviertem Elementzauber verwandeln sich simple Wurfmesser in verheerende Feuerbälle oder Äxte in vom Himmel stürzende Eismeteoriten. cg

| INHALT | |
|-----------|----------------------|
| IN ARBEIT | |
| SEITE 89 | Castlevania HoD |
| IM VISIER | |
| SEITE 90 | Game Boy Color am TV |
| IM TEST | |
| SEITE 91 | Z.O.E. |
| SEITE 92 | Konami Arcade |
| SEITE 94 | Total Soccer Manager |
| SEITE 94 | Penny Racers |
| SEITE 94 | Spy Hunter |
| SEITE 95 | Maniac Racers |
| SEITE 95 | Klonoa |
| SEITE 97 | Sheep |
| SEITE 97 | Davis Cup |
| SEITE 97 | Scorpion King |



Höllische Helferlein: Diverse Items und mystische Reliquien stellen Juste Belmont nützliche Fertigkeiten zur Verfügung.



Magische Zweitwaffen: Wurfaxt und Weihwasser richten in Kombination mit speziellen Elementarzaubern bildgewaltigen Schaden an.

CASTLEVANIA - HARMONY OF DISSONANCE

GENRE **ACTION-RPG**
 HERSTELLER **KONAMI**
 D-RELEASE **3. QUARTAL**

Geschichten aus der Gruft: Traditionell-gutes Action-Adventure mit RPG-Einschlag und deutlich hellerem Bild – ein würdiger Nachfolger für Konamis genialen GBA-Vorgänger.

Gamestudio: Kleiner Game Boy ganz groß!

Sonic treibt Sport:

Sega hat eine komplette Sportspielerie mit dem Maskottchen Sonic veröffentlicht. i-Mode-Zocker abonnieren für umgerechnet drei Euro im Monat vier Sportspiele mit dem Sega-Igel. "Sonic Billiards", "Sonic Golf", "Sonic Fishing" und "Sonic Tennis" (unten) laufen nur auf japanischen Handys mit Java-Chip, sind also mit dem deutschen i-Mode-Geräten nicht kompatibel. Diese Handy-Generation erscheint bei uns erst im Herbst.



Der Game Boy taugt für U-Bahn, Strand und Klo, daheim auf dem Sofa ist das Display aber zu unpraktisch für längere Spielsessions. Wenn Ihr eine PS2 besitzt, könnt Ihr die Mini-Optik des Game Boy Color nun auf TV-Größe aufblasen: Mit Datels 'Gamestudio' stöpselt Ihr die Nintendo-Module in die Sony-Konsole und zockt Zelda, Lufia oder Pokémon ganz gemütlich auf Eurem TV.

Das 'Gamestudio' ist ein Modul-Adapter für den Memcard-Slot samt Software auf CD: ROM- und Batteriespeicher des eingesteckten Spiels werden beim Start in den Speicher geladen, dann könnt Ihr loszocken. Ihr steuert mit dem Dualshock, die Schultertasten zoomen das Bild und rufen das In-Game-Menü auf. Dieses hat's in sich: Mit der Snapshot-Funktion sichert Ihr jederzeit den Spielstand, egal, ob Euer Spiel das Ablegen von Savegames unterstützt oder nicht – 'Gamestudio' merkt sich einfach das komplette Emulator-RAM. Der Vorteil gegenüber der normalen Speicherfunktion: Mit dem Snapshot könnt Ihr z.B. mitten im "Zelda"-Finale speichern, dann braucht Ihr beim zweiten Versuch die Vorhut nicht zu vermöbeln. Im In-



"Pokémon Gold" auf der PS2: Zwar gelingt die Darstellung der Grafik, die Uhr funktioniert aber nicht korrekt.

Game-Menü findet Ihr auch eine Zeitlupefunktion und den Trainer, mit dem Ihr Cheats für das eingebaute 'Action Replay' erstellt: Unbegrenzte Zeit, Energie und Munition – mehrere hundert Mogel-Codes für fast alle Game-Boy-Titel findet Ihr auf www.codejunkies.com. Die meisten Spiele laufen auf dem 'Gamestudio' einwandfrei, optische Probleme machen nur wenige neue Module, die den Game Boy mit Vielfarbbildern und Filmen ausreizen wie z.B. "Mickey's Speedway Challenge": Die Zwischenbilder und Menüs sind entstellt, ebenso die rotierenden Nintendo- und Rare-Logos. Das Modul ist aber trotzdem spielbar, denn die Rennoptik wird korrekt wiedergegeben und nur gelegentlich langsamer. Während andere Spiele flott laufen, klingt der Sound fast immer kratzig. Problematisch sind Module mit Spezialhardware: In den Pokémon-Versionen Gold, Silber und Kristall wird die Uhrzeit falsch übertra-

gen. Gezielte Monstersuche klappt somit nur auf dem Game Boy selbst. Der Rumble-Effekt funktioniert grundsätzlich nicht.

Neben dem Emulator findet Ihr auf der PS2-CD acht Amateurspiele, die Ihr nicht nur auf der PS2, sondern auch auf dem Game Boy zockt. Stöpselt einfach das beliebige Leer-Modul in den Adapter und überträgt eines der Spiele. Am meisten Spaß macht der "Space Invaders"-Clone "Space Invasion" und die "Kung Fu Master"-Variante "Karate Joe", die mit ansprechender Grafik professionellen Neuauflagen ebenbürtig sind.

Unterhaltsam ist auch "Painter", das sich wie "Pac-Man" spielt: Ihr pinselt Röhren farbig und weicht Ungeheuern aus, die darüber kriechen. "Full Time Soccer" und "Hang Time Basketball" sind dagegen undynamische Sportspiele mit Winzfiguren und Popelsteuerung. In "Race Time" und "ATV Racer" knattert Ihr aus der Vogelperspektive über Hindernis-

arme Strecken. Ebenso langweilig ist der "Arkanoid"-Clone "Pocket Smashout" – das achte Amateur-Spiel der Datel-CD. Wollt Ihr alte Game-Boy-Module zocken, ist das 'Gamestudio' ein brauchbarer TV-Adapter, der nur in wenigen Fällen versagt. Dank umfangreicher Mogeloptionen und der Spielesammlung ist der Preis korrekt: Bei www.hongkongfun.de zahlt Ihr 45 Euro. *rp*



Modul-Adapter, Leer-Medium und Software auf CD: Das (englischsprachige) 'Gamestudio' kostet 45 Euro.

Pocket News

MEHR OLDIES: GBA-Neuauflagen bekannter Konsolen- und Heimcomputer-Klassiker sind schnell programmiert und kommen gut an – das haben inzwischen alle Spielehersteller kapiert. Die Veteranen von Cinemaware bringen im Herbst das Shogun-Adventure "Lords of the Rising Sun", das 1988 Amiga-Spieler mit luxuriöser Grafik begeisterte. Im mittelalterlichen Japan bestreitet Ihr Strategieschlachten, belagert Burgen und fordert Samurai zum Duell. Electronic Arts holt die isometrische Ballerei "Desert Strike" (oben) aus der Schublade und Capcom verkauft "Super Ghouls'n'Ghosts R", die Umsetzung eines SNES-Updates des berühmten Gruselhüpfspiels. Deutsche Termine stehen noch nicht fest.



XP-HANDHELD: Der 'OQO' ist klein wie ein Game Boy, aber schnell wie ein Laptop und unterstützt PC-Spiele wie "Diablo 2" oder "Worms Blast". Der Transmeta-Prozessor arbeitet mit einer Taktrate von einem Gigahertz, das Handheld besitzt 256 MB Arbeitsspeicher und eine 10GB-Festplatte. Das Betriebssystem Microsoft Windows XP macht das 'OQO' auch mit Internet, Filmen und MP3-Musik kompatibel. Bedient wird das Gerät mit dem Touchscreen-Stift, unterstützt werden sollen aber auch VGA-Monitor, Tastatur und Maus. Das 'OQO' erscheint im Herbst für 1.000 Dollar (www.oqo.com).



Drei Amateurspiele höherer Qualität liegen dem 'Gamestudio' bei: Das Ballerspiel "Space Invasion", der Prügler "Karate Joe" und das Labyrinthspiel "Painter" (von links nach rechts).

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Zone of the Enders The Fist of Mars



Sicherh.-Offizier
"Wenn du schon lügerst dann sollte es schon bisschen glaubwürdiger sein."

Der Großteil der Handlung wird in Dialogform erzählt – überspringen läuft nicht.



Endlich gibt's Nachschub für Handheld-Strategen ohne Fremdsprachen-Faule: Mit "The Fist of Mars" serviert Euch Konami rundenbasierte Mech-Taktik, die in einem Zukunftsszenario spielt, das bereits bei "Zone of the Enders" für die PS2 entworfen wurde. Nach der Besiedlung des Weltraums haben sich die Terraner zu üblen Rassisten entwickelt: Jeder, der nicht von der Erde selbst stammt, sondern auf einem anderen Planeten geboren wurde, gilt als Mensch zweiter Klasse. Euer Alter Ego Cage ist zwar ein Erdenjüngling, gerät aber zwischen die Fronten terrestrischer Einsatzkräfte und linker Rebellen, als die Fähre, auf der er sich befindet, im Orbit des Mars zerstört wird. Was nach diesem schicksalhaften Auftakt folgt, sind unzählige Dialog-Sequenzen mit allerlei Anime-Figuren – eine spannende Verschwörungsgeschichte entwickelt sich, und Ihr steckt mittendrin...

| 1/1 | Weapon | Power | Range | Hit |
|-----|---------------|-------|-------|-----|
| | Laser Blade | 800 | 1 | +10 |
| | Long Rifle | 900 | 3-7 | +15 |
| | Grenade | 1200 | 2-3 | -10 |
| | Calamity Kiss | 1300 | 3-7 | +15 |

| | | | |
|---------|--------|-----|--------|
| Fighter | Spirit | --- | (±0) |
| Ammo | UsedEN | --- | 2(130) |

Bei den Gefechten dürft Ihr die jeweilige Waffe nach Entfernung des Gegners und Verfügbarkeit von Energie wählen



Je nach Beschaffenheit des Untergrunds fällt Eure Mech-Reichweite je Runde aus

Die Konfrontationen zwischen Marsianern und Unterdrückern werden in zwei Dutzend Missionen an Bord von Mechs ausgetragen. Rundenbasiert zieht Ihr mit Euren schweren Kampfmaschinen über die in Quadrate eingeteilte Karte – mal wird in öder Mars-Wüste, mal in einer Kolonistenmetropole gekämpft. Seid Ihr nahe genug an den Feind-Robotern, lasst Ihr Eure Waffen sprechen: Vom überdimensionierten Laserschwert über das Plasmagewehr bis zu Granaten – meist verfügen Eure Einheiten über mehrere futuristische Kampfsysteme, die je nach Situation klug eingesetzt werden sollten. Denn nicht nur die Zahl möglicher Trefferpunkte differiert kräftig, manche Waffen benötigen auch begrenzte Munition oder Energie. Je nach Wumme sowie Erfahrungslevel von Freund- bzw. Feind-

pilot errechnet sich die Prozentwahrscheinlichkeit für einen Treffer. Vertraut Ihr lieber auf Geschick als auf den Zufall, so schaltet Ihr das 'Interactive Action System' zu: Hier müsst Ihr unter Zeitdruck den Feind anvisieren – bekommt Ihr ihn ins Fadenkreuz, gelingt der Angriff, trifft Ihr gar seinen kritischen Punkt, wird der angerichtete Schaden massiv gesteigert. Ist Euer Mech in der Position des Verteidigers, könnt Ihr mit 'IAS' versuchen, dem feindlichen Fadenkreuz bzw. Angriff auszuweichen. Für gelungene Attacken gibt's Erfahrungspunkte und Geld, das Ihr zwischen den (langen und mit vielen Wendungen versehenen) Schlachten in Panzerung oder Arsenal Eurer Mech-Flotte steckt. Angenehm: Nicht nur nach erfüllter Mission, sondern auch mitten im Kampfgetümmel darf gespeichert werden. sf

| FortWeap | 1/1 | Cash | 600 |
|---------------|------|-------|-----|
| Laser Blade | 800 | ▶▶▶▶▶ | |
| W Beam Cannon | 1130 | ▶▶▶▶▶ | |
| Missile | 1300 | ▶▶▶▶▶ | |
| Star Carnival | 1500 | ▶▶▶▶▶ | |

| | | | |
|---------|--------|-----|--------|
| Shooter | Spirit | --- | (±0) |
| Ammo | UsedEN | --- | 5(130) |

Mühseliges Hochrüsten: Zwischen den Missionen investiert Ihr verdientes Geld in die Ausstattung Eurer Mechs.



EIN "ADVANCE WARS"-KILLER ist "Zone of the Enders" zwar nicht, lohnenswerte Strategiekost bietet das Konami-Modul aber unzweifelhaft. Allerdings solltet Ihr kein Problem mit Textmengen haben, die alttestamentarischen Umfang erreichen – so spannend die Story, so gelungen die Entwicklung der Charaktere, manchmal ist das Gefasel doch etwas zeit- und nervenraubend. Das Missions-Design hingegen ist erstklassig: Trotz des simplen Spielprinzips bewegen/Ballern bietet beinahe jede Karte eine andere Aufgabe (mal beschützt Ihr Demonstranten, mal müsst Ihr mit einer Einheit einen Zielpunkt erreichen), zudem gibt's fast immer irgendeine Wendung während eines Auftrags. Ausgehungerte Taktiker greifen auf jeden Fall zu, selbst bei Anime-Phobie.



Stephan Freundorfer



Von links: Kampfanimationen lockern die Gefechte auf. Wenn Ihr wollt, schaltet Ihr das 'IAS' bei Verteidigung oder Attacke zu.

Für Japanisch-Unkundige brechen langsam goldene Strategiezeiten auf dem GBA an. Neben "Advance Wars" und "Zone of the Enders" dürft Ihr seit letztem Monat nämlich ein weiteres Taktik-Highlight in den Modulschacht Eures Handhelds schieben: In den USA ist "Tactics Ogre: The Knight of Lodis" erschienen, eine Fortsetzung



Soeben in den USA erschienen: Die klassische Fantasy-Taktik "Tactics Ogre".

des Klassikers "Tactics Ogre" auf SNES. Da es äußerst fraglich ist, ob Publisher Atlus das Spiel auch nach Europa bringt, sollten interessierte und Englisch-kundige GBA-Zocker das Modul wohl besser gleich über Internet oder Import-Händler bestellen.

Spielspaß 78%

| | |
|-------------|----------------|
| HERSTELLER | Konami |
| ZIRKA-PREIS | 50 Euro |
| GRAFIK | 76% |
| SOUND | 70% |

Innovative Mech-Strategie mit voluminöser Story: Für Profi-Taktiker etwas zu simpel und langatmig.

ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Actionvorlage "Zone of the Enders" wurde in MAN!AC 4/2001 mit 83% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Konami Arcade Classics



Aus alt mach neu, Teil 1: Das putzige Geschicklichkeitsspiel "Frogger" bekommt durch Cheat-Eingabe (siehe Randspalte) eine optische Frischzellenkur spendiert.



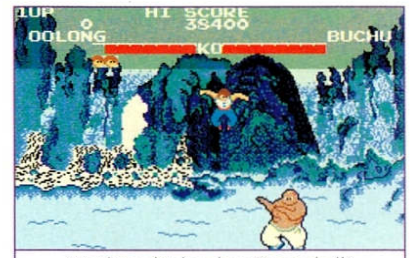
Die seitlich scrollende Action "Green Beret" (bzw. "Rush'n Attack" in den USA) wurde erst jüngst vom Index genommen.



Was Namco kann, ist für Konami auch kein Problem: Zwar konnten Besitzer von 'großen' Konsolen in Europa bislang nur auf Oldie-Sammlungen der "Pac-Man"-Väter zurückgreifen, doch für den GBA packt auch das "Metal Gear Solid"-Haus eine Reihe Automatenklassiker aus den frühen 80er Jahren in ein Modul. Für Abwechslung ist dabei gesorgt, denn ein halbes Dutzend Oldies aus verschiedenen Genres stehen zur Wahl: Geschicklichkeitsfans halten sich

an die schnuckelige Amphibiensaga "Frogger", bei der Ihr die grünen Hüpfher über gefährliche Straßen und Flüsse ans andere Bildschirmufer führen sollt. Beat'em-Up-Anhänger freuen sich über den Nostalgiekick mit "Yie Ar Kung-Fu": Zwar ist die Klopperei für heutige Verhältnisse ausgesprochen simpel, aber dank nett animierten Charakteren dennoch für ein Match gut.

Die anderen vier Spiele wurden aus dem Action-Milieu rekrutiert: Bei "Green Beret" (frisch von der BPS wieder freigeben) und "Scramble" steuert Ihr einen Soldat bzw. ein Raumschiff durch horizontal scrollende Levels und schießt Euch den Weg frei – die Weltraumballelei erfordert einen Tick strategisches Vorgehen, denn Euer stetig schwindender Sprit will regelmäßig nachgefüllt werden. "Time Pilot" und "Gyruss" haben eine ungewöhnliche Steuerung gemein, denn bei beiden braucht Ihr alle vier Richtungen des Steuerkreuzes, um Euer Flugzeug bzw. Weltraumvehikel zu bewegen: Im Epochenballerer



Wer braucht da schon Dragonball? "Yie Ar Kung-Fu" ist einer der Urväter des Prügel-Spiel-Genres.

habt Ihr es im frei scrollenden Himmel mit von überall her anrauschenden Feindesflotten zu tun, während die Kontrahenten bei "Gyruss" im "Tempest"-Stil aus der Tiefe des Raums ihre Attacken reiten.

Neben einer Linkfunktion, über die Ihr mehrere Titel auch gleichzeitig gegeneinander zocken dürft, erfreuen versteckte Extras das Veteranenherz: Gebt Ihr den links angegebenen Cheat ein, winken u.a. frische Optiken sowie neue Levels oder Auswahloptionen in einigen der Oldies. us

Klassisch
ist auch der Cheat, mit dem Ihr aus dem halben Dutzend Oldies eine Menge zusätzlicher Extras rauskitzeln könnt. Habt Ihr ein Spiel gewählt, gebt Ihr folgende Kombination ein: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. Wem das bekannt vorkommt, der liegt richtig: Bereits in den 80er-Jahren konntet Ihr genau mit dieser Kombination in diversen Konami-Klassikern auf NES & Co. nette Specials wie unendlich Leben aktivieren.



Gute "Time Pilot"-Taten werden belohnt: Sammelt Ihr den havarierten Fallschirmspringer auf, winken Bonuspunkte.



Die besonders knackigen 'Black Hole'-Angriffswellen bei "Gyruss" erlebt Ihr dank Cheat noch vor den normalen Levels.



GOLDENE ZEITEN: Waren schon die jüngst erschienenen Oldie-Sammlungen von Namco eine feine Sache, kann auch Konami mit seiner Klassiker-Auswahl überzeugen. Zwar sind die Titel der "Konami Arcade Classics" mit Ausnahme von "Frogger" nicht ganz so kultig wie "Pac-Man" & Co., doch dafür gibt's immerhin gleich sechs davon. Die üblichen Fuzzel-Probleme durch das kleine und dunkle GBA-Display verschonen zwar auch hier einige Oldies nicht ganz (speziell "Gyruss" hat schwer zu kämpfen), doch insgesamt blieb die tadellose Spielbarkeit sehr gut erhalten. Gefreut haben mich neben der vorbildlichen Linkfunktion die putzigen Extras: Besonders "Frogger" und "Scramble" machen im neuen Grafikkleid eine schicke Figur.



Ulrich Steppberger



Aus alt mach neu, Teil 2: In der aufpolierten "Scramble"-Fassung genießt Ihr detaillierter gezeichnete Gegner und Umgebungen, außerdem wählt Ihr aus drei Raumschiffen aus.

Spielspaß 80%

| | | |
|--------------------------------|---|-------------------------------|
| HERSTELLER Konami | Feine Sammlung spaßiger Arcade- Klassiker, die mit gutem Link-Modus und witzigen Bonusoptionen gefällt. | ZIRKA-PREIS 40 Euro |
| GRAFIK SOUND 61% 54% | | |

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant.

100% PlayStation 2

PLAYERS

PLAYSTATION 2 - DAS MAGAZIN

SUPER PREIS

NUR € 1,99

Österreich: 1,99 €
Schweiz: 4,50 sfr

SUPER INFOS



MEHR TESTS!

MEHR SERVICE!

100 SEITEN TOP-INFOS FÜR 1,99



Topaktuell: Previews und News



Kritisch & kompetent: Spieltests



Exklusiv: Specials & Reportagen

powered by **MANIAC** & **audiovision**

ENTWICKLER: EXIENT, USA (WWW.UBISOFT.DE)

Total Soccer Manager



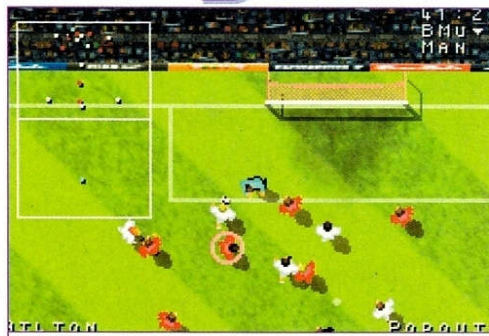
Kurz und knapp: Wer nicht als Spieler aktiv sein will, bekommt die Partien in dieser Schnellübersicht angezeigt.



Déjà vu: Kam zur Weihnachtszeit "Total Soccer 2002" noch ohne Manager-Modus daher, dürfen sich dessen Käufer nun ärgern. Denn in

"Total Soccer Manager" steckt das gleiche Spiel plus dem titelgebenden Strategieteil – Handheld-Veteranen erinnern sich, das Gleiche passierte seinerzeit auch schon auf dem Game Boy Color.

Das Geschehen auf dem Spielfeld betrachtet Ihr wie gehabt aus der Vogelperspektive, mit Euren Winzkickern drescht Ihr den Pixelball dank einer einfachen Steuerung über den Platz, auf Wunsch bleibt der Ball wie bei "Kick Off" nicht automatisch am Fuß kleben. Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert Ihr Euch außerdem um Finanzen und alle anderen Aspekte des Teams wie Auf-

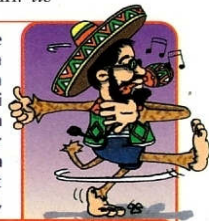


Alles in den Strafraum: Massenansammlungen vor dem Tor gehören bei "Total Soccer Manager" einfach dazu.

stellung, Training, Spielerhandel, Stadionausbau und Trikotpreise. Danach betrachtet Ihr die Begegnungen wahlweise in Zeitraffer oder greift selbst als Spieler auf dem Feld ein. us



EIGENTLICH IST "TOTAL SOCCER MANAGER" ja eine dreiste Abzockerei, denn die ganzen Neuerungen hätten ruhig schon im Vorgänger drin sein können (oder sogar müssen). Betrachtet man aber das Spiel für sich alleine, bekommt Ihr eine äußerst gelungene Bolzerei mit einem durchdachten Managerteil: Die Menüs sind leicht zu bedienen und trotz allerlei Details nicht übermäßig kompliziert – leider fehlen aber die offiziellen Lizenzen für echte Spielernamen. Das Geschehen auf dem Platz sowie der Sound sind praktisch identisch zum Vorgänger: Die dezent minimalistische Optik sieht also nett aus und bleibt akzeptabel übersichtlich, das Spielgeschehen fällt weiterhin einen Tick zu undynamisch aus. Handheld-Kicker sollten mal einen Versuch wagen.



Ulrich Steppberger

Hersteller: Ubi Soft
Zirka-Preis: 50 Euro
Grafik: 60% **Sound:** 58%

Spielspaß: 79%

Spaßiges Wusel-Fußball mit "Kick Off"-Anleihen und feinem Managerteil, allerdings niedrigem Spieltempo.

ANDERE VERSIONEN
 Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: MIDWAY, USA (WWW.MIDWAY.COM)

Spy Hunter



Nachwuchs-Bonds können nun auch unterwegs üben, denn Midway schickt die Agenten-Raserei "Spy Hunter" auf dem GBA ins Rennen: Mit einem modernen Allzweckvehikel ausgestattet, das sich je nach Untergrund in Sportwagen oder Motorboot verwandelt, saust Ihr durch acht Missionen. Als Auftrag wird Euch dabei meist vorgegeben, ein bestimmtes Feindfahrzeug zu eliminieren, aber auch Nebenziele wie das Aufsammeln von Kommunikationssatelliten oder das Geringhalten ziviler Opfer sollten erfüllt werden.



Feuer und Wasser: Sobald Euer Fahrzeug nass wird, verwandelt es sich in ein schickes Boot.

Neben den normalen Missionen betätigt Ihr Euch alternativ als Hühnerjäger: Dabei fährt Ihr ohne Feindbeschuss durch die Levels und nehmt das gackernde

Federvieh aufs Korn – entweder alleine oder im Link mit einem befreundeten Spion.

Die Szenarien orientieren sich zwar spürbar an der Heimkonsolenvorlage, doch das Handheld-"Spy Hunter" kommt nicht an diese heran: Zwar bringt die Grafik einen akzeptablen 3D-Effekt rüber, trotzdem fehlt es vor allem an Übersichtlichkeit und vernünftiger Kontrolle, um wirklich zu überzeugen. us

Hersteller: Midway
Zirka-Preis: 50 Euro
Grafik: 64% **Sound:** 75%

Spielspaß: 62%

Der flotte Handheld-Spion leidet an konfusser Grafik und etwas zu schwammiger Steuerung.

ANDERE VERSIONEN
 Eine Gamecube-Fassung erscheint demnächst, PS2- und Xbox-Versionen wurden in MAN:AC 11/2001 (78%) bzw. auf Seite 88 (76%) getestet

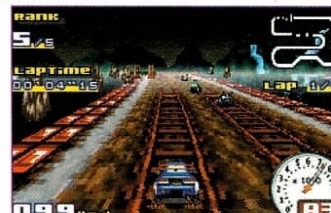
ENTWICKLER: TAKARA, JAPAN (WWW.TAKARA.CO.JP)

Penny Racers



Die in Japan ungemein populären "Choro Q"-Spielzeugvehikel sind in der westlichen Welt kaum bekannt, von den zahllosen PSOne- und PS2-Episoden schafften gerade mal zwei Teile den Sprung. Besser sieht es da mit der GBA-Quote aus, denn dessen einzige Folge ist nun auch bei uns unter dem Namen "Penny Racers" erhältlich.

Wie bei den großen Konsolenbrüdern saust Ihr mit kleinen Karossen über allerlei Rennkurse – von asphaltierten Ovalen über rutschige Offroad-Pisten bis zu ausgefallenen Szenarien wie unterirdischen Höhlen. Sogar im Wasser und in der Luft seid Ihr unterwegs, falls Euer Flitzer mit Schwimmflossen oder Flügeln ausgestattet ist.



Wagemutige Winzfahrzeuge finden überall einen Platz zur Raserei – hier geht's durch eine alte Mine.

Im umfangreichen Karrieremodus tretet Ihr gegen vier Konkurrenten um Preisgelder an, die Ihr in haufenweise neue Extras wie Motoren, Reifen, aber auch frische Lackierungen oder andere Gimmicks investiert. Die leidlich spannende Mode-7-Optik ist allerdings gerade mal durchschnittlich und lässt kein großes Tempogefühl aufkommen – ambitionierten Rasern sei deshalb vorher ein Proberennen empfohlen. us

Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 50 Euro
Grafik: 60% **Sound:** 45%

Spielspaß: 61%

Umfangreiches Knudel-Rennspiel, das trotz vieler Strecken und Autos aber nur Mittelmaß bleibt.

ANDERE VERSIONEN
 Die PS2-Fassung wurde in MAN:AC 4/2002 mit 68% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.NAMCO.COM)

Klonoa: Empire of Dreams

Namcos Schlappohr-Kätzchen Klonoa war zwar schon auf dem Wonderswan unterwegs, schafft aber dank GBA nun erstmals den Handheld-Sprung in westliche Gefilde: Wie bei den PSone- bzw. PS2-Vorbildern wuselt Ihr bei



Sportliche Sache: Wenn Ihr mit dem Snowboard unterwegs seid, scrollen die Hindernisse ungebremst auf Euch zu.

"Klonoa: Empire of Dreams" durch mehrere Jump'n-Run-Welten mit kräftigem Knobelenschlag: Um nämlich in den 40 Levels voranzukommen, benötigt Ihr nicht nur Hüpfspielkönnen, sondern müsst oft durch geeigneten Gegneinsatz erst den richtigen Weg finden. Dank seines magischen Rings kann Klonoa die Knuddelfeinde einfangen und als Wurfgeschoss (aktiviert z.B. entfernte Schalter) oder Trampolin (um höhere Plattformen zu erreichen) zweckentfremden. Für zusätzliche Abwechslung auf der Reise sorgen Duelle gegen dicke Obermotze am Ende jeder Welt sowie Snow-



Gleich hat sich's ausgeflattert: Werft den Gegner auf den Vogel, um zwei Probleme auf einmal zu lösen.



Vor den Bosskämpfen dürfen die Schurken kurz Drohungen ausstoßen (unten).



Monster: "Scrawny aren'tcha... this won't take long!"



SO MÜSSEN UMSETZUNGEN AUSSEHEN: Wer "Klonoa" von den Sony-Konsolen her kennt, fühlt sich sofort wieder heimisch: Sämtliche Spielelemente wie das originelle Gegner-Einfangen blieben ebenso erhalten wie die putzigen Charakterdesigns und die knuffigen Soundeffekte. Dazu gesellen sich feine Ergänzungen wie die werfbaren Steinblöcke, durch die das Puzzledesign ordentlich aufpoliert wird. Besonders gefallen mir zudem die lieblichen und fein komponierten Melodien, während die zwar hübsche Grafik etwas schlicht ausgefallen ist und mit dem Hüpfspielkonkurrenten "Biene Maja" nicht mithalten kann. Dafür punktet "Empire of Dreams" dank Snowboardlevels und Bosskämpfen mit Abwechslung – wer da nicht zugreift, verpasst viel Spaß.



Ulrich Steppberger

board-Abschnitte, die pausenlos seitlich scrollen und darum besonderes Geschick erfordern. *us*

Spielspaß 84%

| | |
|-------------|---------|
| HERSTELLER | Namco |
| ZIRKA-PREIS | 50 Euro |
| GRAFIK | 75% |
| SOUND | 80% |

Wunderbar niedliche Hüpferei mit viel Abwechslung und gelungenen Gräbeleien: Für Jump'n-Run-Fans Pflicht.

ANDERE VERSIONEN

Das PS2-Vorbild "Klonoa 2" erhielt 85% Spielspaß in MANIAC 12/2001.

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Maniac Racers Advance

Name wechsel dich: Während die "Motocross Maniacs" in den USA immer den gleichen Titel tragen, hieß der Game-Boy-Color-Vorgänger bei uns "Crazy Bikers" – das fanden wohl selbst die Konami-Bosse zu uninspiriert und wechselten so für den neuen GBA-Teil



Das gehört einfach dazu: Wie bei den Vorgängern saust Ihr mit genügend Schwung durch Loopings und sackt Boni ein.

zu" Maniac Racers". Dieser Namenswechsel ist allerdings ganz passend, denn aus der ursprünglich etwas taktisch ausgelegten Absoolvierung von Stuntkursen wurde nun ein deutlich actionlastigeres Geflitze: So seid Ihr auf über einem Dutzend wilder Pisten mit haufenweisen Schanzen und Loopings nicht mehr alleine unterwegs, sondern kämpft gegen drei Konkurrenten um den Sieg. Dabei helfen Euch aufsammelbares Nitro und Benzin, zudem haltet Ihr Euch mit Minen oder Raketen die Gegner vom Leib.



Technik gegen Terror: Die Friedhofsbewohner plättet Ihr mit Nitro-Einsatz.



Und jetzt eine Rakete: Eure Gegner könnt Ihr nicht vom Zweirad rempeln, nur Extrawaffen richten Schaden an.

Neben der Meisterschaft und dem Zeitrennen versucht Ihr Euch an drei Minispielen, bei denen Ihr u.a. Bomben loswerden müsst oder auf Friedhöfen Zombies über den Haufen fahrt. *us*



ZUVIEL DES GUTEN: Die Vorgänger habe ich geliebt, doch bei "Maniac Racers Advance" fehlte es den Entwicklern an Zurückhaltung: Aus dem Geschicklichkeit fordernden und übersichtlichen Rennspiel wurde auf dem GBA eine knallbunte und hektische Raserei, bei der die Hälfte der Neuerungen zwar nett klingt, aber sowieso nicht gebraucht wird. In der Regel kommt Ihr mit ständigem Turboeinsatz nämlich besser voran, als wenn Ihr Euch auf Tricks und Extrawaffen konzentriert. Auch die etwas schwachbrüstigen Bonusspielen laufen praktisch nach dem immer gleichen Schema ab, lediglich im Link kommt dabei etwas Stimmung auf. Schade drum, denn so bleibt nur ein leidlich spaßiger Raser, aus dem viel mehr hätte werden können.



Ulrich Steppberger

Spielspaß 63%

| | |
|-------------|---------|
| HERSTELLER | Konami |
| ZIRKA-PREIS | 40 Euro |
| GRAFIK | 73% |
| SOUND | 64% |

Überladenes Stuntmotorradrennen, das mit zu hohem Tempo und Gimmickdichte an der Fahrfreude nagt.

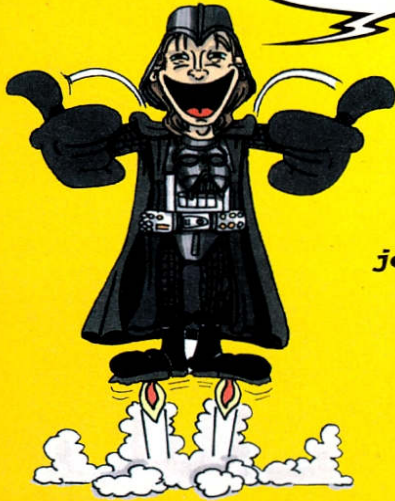
ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant.

DAS ABO



„keine
Versandkosten“



„jeden
Monat im
Briefkasten“



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.

„15%
Ersparnis“



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 6 Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, 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 Widerrufsgarantie) _____
 Kreditinstitut _____
 BLZ _____
 Konto-Nummer _____

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Abo Service, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Adresse:
**pan-adress
 MAN!AC Abo
 Postfach 1410
 82143 Planegg**
 ☎ 089/85709227
 www.maniac.de
 Keine Nachbestellungen!

ENTWICKLER: WAYFORWARD TECHNOLOGIES, USA (WWW.UNIVERSALINTERACTIVE.DE)

The Scorpion King

AB Nach dem kurzen Gastauftritt in "Die Mumie kehrt zurück" bekommt Wrestling-Ikone The Rock seinen eigenen Kinostreifen respektive sein exklusives Videospiel spendiert. Ihr schlüpft in die Haut von Mathayus, dem virtuellen Abbild des Muskelberges, und schlägt Euch mit Schwert sowie Krummsäbel durch sechs große Welten. Auf der Suche nach Eurer entführten Braut Cassandra müsst Ihr nicht nur Eure Waffen blind beherrschen – gut getimte Sprünge über Schluchten und von einer Wand zur anderen halten Euch ebenfalls auf Trab. Glücklicherweise findet Ihr recht bald den Heldenhand-



Immer feste druff: Lästige Giftspinnen erledigt Ihr mit einem Schwertstoß gegen Boden.

schuh, der Euren Mordwerkzeugen zusätzliche Durchschlagskraft verleiht. Der Kampf gegen Spinnen, Skelette und andere Monster spielt sich vor hübschen 2D-Kulissen ab. Leider nerven die überharten Sprungpassagen auf Dauer zu Tode – Abenteurer mit guten Nerven riskieren dennoch einen Blick. os

Spielspaß 65%

| | |
|-------------|-----------|
| HERSTELLER | Universal |
| ZIRKA-PREIS | 50 Euro |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 68% |

Jump'n'Run-Gemetzelt mit hübscher Bitmap-Optik und überzogenem Schwierigkeitsgrad.



ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen für PS2 und Gamecube sind in Arbeit.

ENTWICKLER: HOKUS POKUS, DÄNEMARK (WWW.UBISOFT.DE)

Davis Cup

AB Ubi Soft hat sich die 'Davis Cup'-Lizenz geschnappt und beglückt nun peu à peu alle Konsolen mit einer Umsetzung des Mannschafts-Tenniswettbewerbs – den (unrühmlichen) Anfang macht der GBA. Wählt aus 16 Nationen Euer Lieblingsteam und startet ein 'Schnellspiel' oder wagt Euch gleich in 'Davis Cup' an ein komplettes Turnier. In letzterer Variante dürft Ihr Eure Truppe bestehend aus vier Spielern selbst zusammenstellen. Mit dem Quartett kämpft Ihr Euch schließlich durch die Vorrunden bis ins Finale. Ein Tennismatch verfolgt Ihr aus einer relativ flachen Kamera-



Eingeschränkt: Bedingt durch die Perspektive spielt Ihr permanent an der unteren Grundlinie.

zen von Balllänge und -geschwindigkeit oft zur Glückssache werden lässt. Darüber hinaus sind Eure Möglichkeiten zur taktischen Gestaltung eines Spiels arg eingeschränkt: Kontrollierte Volleys oder kurz geschlagene Crossbälle sind nicht drin. Der dröge Spielablauf tut ein Übriges, Euch zu langweilen. os

Spielspaß 21%

| | |
|-------------|----------|
| HERSTELLER | Ubi Soft |
| ZIRKA-PREIS | 50 Euro |
| GRAFIK | 68% |
| SOUND | 65% |

Tennis-Krücke: Einfältige Steuerung und miese Kamera – nicht mal der Mehrspieler-Modus gefällt!



ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen auf andere Konsolen sind in Arbeit.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM)

Sheep



Die diversen Schafassen erzielen nicht nur verschiedene Preisgelder, sie differieren u.a. auch in ihrem Gemüt.

AB Vor über einem Jahr durften wir uns auf der PSone das erste Mal als Schafhirte versuchen, dank Capcom findet Mind's Eyes Hütesimulation nun auch den Weg auf den GBA.

Wie gehabt müsst Ihr in knapp zwei Dutzend Levels eine Horde



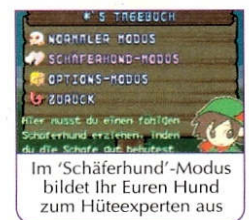
wolliger Vierbeiner heil zu einem wartenden Viehtransporter lotsen. In Gestalt eines Hundes treibt Ihr die teils arg störrischen Schafe vor Euch her. Lautstarkes Gebell und das Fallenlassen von Leckereien treibt die Tiere voran oder lockt sie an eine bestimmte Stelle. Mit diesen grundlegenden Fähigkeiten scheucht Ihr die verschiedenen Rassen aus einer versetzten, einfach zoombaren Vogelperspektive durch Getreidefelder,



Die Übersichtskarte zeigt den kompletten Abschnitt (links). Bäche überqueren die Schafe mit speziellen Trampolinen.

Bauernhöfe oder Auenlandschaften. Das Problem dabei: Überall lauern Gefahren auf die Schafe – Mährescher, Walzwerke und andere tödliche Maschinen trachten Euren Schützlingen nach dem Leben. Vor jedem Abschnitt dürft Ihr Euch für eine Rasse entscheiden – je störrischer, desto mehr Punkte kassiert Ihr fürs Abliefern. os

Hundeschule: Neben dem 'normalen' Modus, in dem Ihr die Schafe ins Ziel treiben müsst, findet Ihr in "Sheep" noch den 'Schäferhund'-Modus. Dort dürft Ihr ähnlich einem Rollenspiel Euren Hund zum Superhüte-Tier aufzupern.



Im 'Schäferhund'-Modus bildet Ihr Euren Hund zum Hüteexperten aus

! MAN MUSS SIE EINFACH INS HERZ SCHLIESSEN, die süßen Wollknäuel. Trotz des simplen Spielprinzips fesselt "Sheep" ans GBA-Display: Die Levels sind hübsch designt und die unterschiedlichen Rassen legen allesamt ein eigenes Verhalten an den Tag – es macht richtig Laune, mit den Reaktionen der Schafe herumzuexperimentieren. Durch den GBA-exklusiven 'Schäferhund'-Modus kommt sogar ein Hauch von Rollenspiel auf (siehe Randspalte), was dem an sich arg kurzen Spiel etwas mehr Langzeitmotivation bringt. Alles in allem reicht die Handheld-Version nicht ganz ans Heimkonsolen-Original heran: Herden wie Level-Areale sind deutlich kleiner, die Fallen nicht so vielfältig und die Optik ist nicht ganz so liebevoll gestaltet.



Oliver Schultes

Spielspaß 70%

| | |
|-------------|---------|
| HERSTELLER | Capcom |
| ZIRKA-PREIS | 50 Euro |
| GRAFIK | 67% |
| SOUND | 58% |

Auch auf dem GBA macht Schafehüten Spaß: Erfrischender Mix aus Knobel- und Geschicklichkeitspiel.



ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, die PSone-Fassung erhielt 73% Spielspaß.

Verkaufe **PS2** + 2 Pads + 1 Memory Card + 3 Demos + 12 Spiele, z.B. GTA3, Metal Gear Solid2, Devil May Cry, Shadow Man2, ISS, WWF Smackdown, Agent im Kreuzfeuer, Tony Hawk3, Winback usw. Für Nintendo64: Zelda1+2 (jp).
Tel. 09123/75198, 0175/2386681

PS2: GTA3 25 Euro, Red Faction, Zone of Enders je 20 Euro, Actionspiel 30 Euro, Dreamcast div. Titel für zusammen 60 Euro, u.a. Alone in the Dark, MDK2 usw. Udo Grätz, Hochlarmarktstr. 52, 45661 Recklinghausen

PS2 + 2 Pads + Memory-Card + RGB + Fernbedienung + 7 Spiele (Metal Gear Solid, Gran Turismo3, GTA3, Jak & Daxter, FIFA2001, SSX, Tekken Tag Tournament, Rayman2) + 15 PSone-Spiele, nur alles zusammen für 500 Euro zu verkaufen.
Tel. 02064/42665

Verkaufe: **PSone** 7502 + 2 Pads + Memory Card und 9 Spiele: Ninja, Wild9, Dukes of Hazzard, NHL2000, GTA2, Destruction Derby2, Re-Volt, Driver2, Tony Hawk2. Alles 120 Euro, guter Zustand.
Tel. 0621/755675 (Andreas)

PSone: Final Fantasy7+8, Jade Cocoon, Tomb Raider3, PS2: Dynasty Warriors2, Gran Turismo3, Tony Hawk's Pro Skater3, Game Boy Advance: Jurassic Park3, Advance Wars.
Tel. 0179/2421384 (nur SMS)

Verkaufe schwarze **Entwickler-Playstation Yaroze** inkl. C-Entwicklungstool, PC-Verbindungskabel und Access-Card für 750 Euro VB.
Tel. 0172/6556588

Verkaufe Gran Turismo2 und Ace Combat3 für PSone und Gran Turismo3 für PS2 um je 20 Euro.
Tel. 0043/5574/74009 (Hermann)

Verkaufe Pirates - The Legend of Black Kat, Baldur's Gate Dark Alliance, Flucht von Monkey Island, Gran Turismo3, Age of Empires2, Shooter, Time Splitters, Onimusha, SSX je 40 Euro. Verkäufe auf DVD: Cyber Jack (Director's Cut) 15 Euro. Suche: Tekken Tag Tournament. Tel. 06351/122997

EXOTEN

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Konsole** + 32 Module + Neo Geo MVS 1.-4. Slot Boards + 45 MVS-Module + MAK-Konsole + 35 Jamma-Platinen. Habe z.B. Metal Slug1-3& X, King of Fighters94-2000, Samurai Shodown1-4, Alien Storm usw., weiteres auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us. & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Atari Jaguar: 2 Ego-Shooter in Sammlerzustand. Sega Dreamcast: Soul Calibur 25 Euro, Bangai-O neu 13 Euro, Virtua Fighter 3tb neu 20 Euro. Suche Atari Lynx Spiele.
Tel. 0177/7935294 (auch SMS)

Mega Drive: Dangerous Seed (jp) 80 Euro, Insector X (jp) 60 Euro, Forgotten Worlds (PAL) 35 Euro, Mega Bomberman (PAL) 60 Euro, Sonic & Knuckles 50 Euro. Saturn: Langriss3 (jp) 80 Euro. Nintendo64: Dezeamon 3D 150 Euro, Mega-CD: Bari Arm (jp) 70 Euro usw.
Tel. 06201/187460

Verkaufe **Neo Geo Home-Module:** Nam1975, Art of Fighting1+2 je 50 Euro, Tausch ist auch möglich. Suche auch Spiele für Neo Geo.
Tel. 0170/4765272 (ab 16 Uhr), Mail: zuki1979@gmx.de

PSone, Dreamcast, MAK, Master System, Nintendo64, Game Boy Advance mit über 220 Spielen und Zubehör für 1400 Euro + Porto. Festpreis, nur Komplett.
T. 09441/5788 (Marco, ab 18 Uhr)

Während PC-Spieler mit Wirtschaftssimulationen geradezu erschlagen werden, herrscht auf der PS2 in diesem Genre nahezu Fehlanzeige: Rühmliche (und einzige) Ausnahme ist Bullfrogs "Theme Park World" (2000, Bild), bei dem Ihr als Manager verschiedener Vergnügungsparks agiert. Die komplexe Ökonomie im Konsolenformat gefiel vor allem durch seine niedliche Optik und die überraschend gute Pad-Kontrolle.



Verkaufe **Neo Geo CD-Spiele** je 20 Euro: Metal Slug1+2, King of Fighters95-97, Pulstar, Puzzle Bobble, Top Hunter, Mutation Nation, Sengoku2, ASO2, Windjammers, Viewpoint, 3 Count Blow.
Tel. 06222/72757 (ab 17 Uhr)

Verkaufe für **Xbox** Dead or Alive3 + Xbox DVD Movie Playback Kit (neu) für 90 Euro.
Tel. 06032/82808

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

OLDIES

Platinen, MVS, Neo Geo, PC-Engine, Saturn, 3DO, Super Nintendo, Mega Drive, Dreamcast, Game Boy Advance, Playstation1+2, Xbox, Gamecube, viele RPGs und Shooter, meist Importe und rare Spiele.
Tel. 05223/655403, 0179/3244934

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Konsole** + 32 Module + Neo Geo MVS 1.-4. Slot Boards + 45 MVS-Module + MAK-Konsole + 35 Jamma-Platinen. Spiele und weiteres auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

SONSTIGES

Sammlungsauflösung! **Ca. 150 Spiele** für Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Saturn + Playstation. Viele Raritäten, alles zu fairen Preisen. Einfach anrufen und Liste anfordern. Dreamcast + 2 noch verschweißte Spiele für 95 Euro.
Tel. 02851/2709 (André)

DVD: Akte X Season 1-3 150 Euro. Xbox: Halo, Munch's Oddysee, Blood Omen2, Genma Onimusha 40 Euro, alle 130 Euro. DVD-Playback-Kit 25 Euro. Weitere Spiele auf Anfrage, zzgl. 5 Euro Porto/Nachnahme. Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

Playstation (us): Valkyrie Profile + Guide 75 Euro, Tales of Destiny 75 Euro. Super Nintendo (jp): Treasure Hunter G + Front Mission gegen Gebot.
T. 0160/5718873 (Martin, ab 18 h)

Ältere Ausgaben der **Power Play** (1/91-5/96), ASM (6/92-6/98) und Video Games (6/92-6/98) nicht ganz vollständig, unterschiedliche Qualität günstig abzugeben.
Tel. 03931/415775 (Ronny, ab 19 Uhr)

bestell mich!

Das **offizielle T-Shirt**

Größe L oder XL
18 Euro

Bestelladresse: Cybermedia GmbH,
Bestell-Service, Wallbergstr. 10, 86415 Mering

BESTELL-COUPON

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN ARTIKEL! DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH IN BAR, BRIEFMARKEN ODER SCHECK BEI.

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

DATUM UNTERSCHRIFT

DAS MANIAC T-SHIRT

SCHWARZ, MARKE HANES, 100% BAUMWOLLE **18 Euro**
GRÖSSE (BITTE ANKREUZEN): L XL zzgl. 2 Euro Versand

FÜR DEINE T-SHIRT BESTELLUNG IST AUCH ZAHLUNG PER BANKEINZUG MÖGLICH.

KREDITINSTITUT

KONTO BLZ

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN

| | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7/96 | 9/96 | 3/97 | 9/97 | 10/97 | 10/98 | 11/98 | 5/99 | 7/99 | 10/99 | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 1/00 | 2/00 | 3/00 | 4/00 | 6/00 | 7/00 | 8/00 | 9/00 | 10/00 | 11/00 | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12/00 | 2/01 | 3/01 | 4/01 | 5/01 | 6/01 | 7/01 | 8/01 | 9/01 | 10/01 | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11/01 | 12/01 | 1/02 | 2/02 | 3/02 | 4/02 | 5/02 | 6/02 | | | |

NICHT AUFGEFÜHRTE HEFTE SIND LEIDER VERGRiffEN

bar oder in Briefmarken
pro Heft 2,50 Euro

Schuldzuweisung

Vor knapp zwei Wochen ist etwas Schreckliches passiert, die Rede ist von Erfurt. Die Sache war wirklich hart, obwohl ich im ersten Moment nicht wirklich schockiert war. Es ist schlimm, aus sinnlosem Hass 16 Menschen zu töten, dem stimme ich voll zu. Dazu braucht man aber nicht einmal eine Meinung, sondern in erster Linie gesunden Menschenverstand. Was ich aber viel schlimmer finde ist, wie dieses grausame Ereignis von Medien und Presse schamlos ausgenutzt wird, mit welcher Feigheit TV-Sender das Thema bearbeiten und wie die Schuld auf Dinge geschoben wird, die damit soviel zu tun haben wie spanische Bauarbeiter mit deutschem Abitur. In den Medien wird berichtet, dass der Junge Computer spielte, Gewaltfilme guckte und gewaltverherrlichende Musik hörte. Ich denke, jeder normale Zocker, jeder Slipknot-Fan und jeder Filmliebhaber saß vor dem Fernsehgerät und klatschte sich mit den Worten "Ach du Scheiße!" an den Kopf. Denn es ist völlig absurd, Gewalttaten einem Spiel oder einem Film zuzuschreiben. In meinen Augen und in den Augen vieler anderer ist klar, dass hinter solchen gräßlichen Ideen mehr kranke Sachen stehen als nur "Quake" und "Counterstrike". Kein Sender berichtet über eine schlechte Erziehung oder über die Rolle des Täters als Außenseiter. Und schon gar keiner würde vielleicht mal auf die Idee kommen, zu sagen, dass Lehrer es in der heutigen Zeit gerne mal drauf anlegen, Schüler zu provozieren und sie mit ihrer Machtposition zu quälen. Das ist kein Spaß, ich bin selber Schüler und hab' sehr viel miterlebt. Klar, das ist kein Grund, aber es ist vielleicht ein Teil der Ursache, auch wenn das bei uns keiner hören will. Eine solche Tat besteht aus Tausenden von Gründen und im Vordergrund steht immer die Erziehung. (...) Die meisten Eltern, die ich kenne, sind für ihre Kinder da und wichtige Ansprechpartner in dummen Situationen. Wenn einem Jungen in seinen wichtigsten Jahren das fehlt, dann ist schon mal viel verloren. Aber die ganzen neuen Medien zu nutzen und zu sagen, diese Faktoren tragen die Schuld am Mord von 17 Menschen, ist weit hergeholt. Klar gehen auch Videospiele und gerade Gewaltfilme



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
 Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
 oder digital an leserpost@maniac.de

nicht an jedem einfach vorbei, manche verkraften es weniger gut, manche meinen, was sie da machen, ist total toll und man könnte es in Realität vielleicht auch so machen. Aber die meisten schalten die Konsole aus, reden danach normal mit ihren Mitbürgern und töten nicht aus Wut den Hund des Nachbarn. Das Schlimme ist auch, dass die großen TV-Stationen sich dabei nicht sehen wollen. Ein Sender sagte z.B. (komischerweise schon nach zwei Stunden des Attentats), dass der Lieblingsfilm des Mörders "Falling Down" war und dass es wohl mit daran liegen würde. Dass aber der gleiche Sender diesen Film selber schon fünf Mal ausgestrahlt hat, wurde nicht erwähnt. Theoretisch ist ja dann der Sender mitverantwortlich, denn der hat diesen Film dem Mörder und dem Rest der Welt zugänglich gemacht. Aber so etwas will keiner wahr haben und deshalb bleibt wieder alles an den Medien hängen, die sich nicht gleich deutschlandweit rechtfertigen können(...). Millionen Menschen spielen "Counterstrike", Millionen Menschen metzeln Zombies in "Resident Evil", drei von den Millionen töten aus persönlichen Problemen, der Rest geht weiterhin zur Arbeit und in die Schule. (...) Was ich im Endeffekt sagen will, ohne hier den Gesellschaftskritiker zu spielen und ohne die immer recht habenden Medien zu verurteilen, dass wieder Wind um Sachen gemacht wird, die thematisch gar nicht in den Rahmen passen. Es werden Dinge verantwortlich gemacht, weil die wahren Täter ihr Gesicht verstecken müssen.

leidern darf, der Rest folgt mit offenen Mund und ruhigem Schritt. Wichtig ist, dass Magazine wie Ihr Eure Sache weiterhin durchzieht, Euch nicht hinter so einem Dreck versteckt. Denn für viele sind kleine Magazine viel wichtiger als die großen Massenproduktionen.
 Max Nachtsheim (18), via E-mail

Etliche Briefe haben uns nach dem Massaker in Erfurt und der nachfolgenden Hetzkampagne gegen Video- und Computerspiele erreicht. Der Grundtenor war dabei stets derselbe: Passionierte Spieler fühlen sich von den Massenmedien auf übelste Weise diffamiert. TV-Sender und Politiker machten es sich in den letzten Wochen recht einfach bei der Suche nach einem Schuldigen – wohl auch, um von ihrer eigenen gesellschaftlichen Verantwortung abzulenken. Allerdings muss man sich natürlich überlegen, wie Jugendliche und Kinder von Mediengewalt beeinflusst werden und wie man sie vor möglichen negativen Einflüssen schützen kann, da Eltern anscheinend schon lange nicht mehr in der Lage sind, dies verantwortungsvoll zu tun. Spürbare Auswirkungen auf die MAN!AC wird das Ganze nur haben, wenn sich am Jugendschutz etwas ändert: Denkbar ist eine Verschärfung der Indizierungspraxis, mit der Folge, dass wir über etliche 'erwachsene' Spiele nicht mehr berichten dürften (mehr zu dem Themenkomplex könnt Ihr in unserem Special lesen).

Xbox-Absturz

Ich bin zwar kein Abonnent der MAN!AC, lese sie aber regelmäßig. So haben Sie in der letzten Ausgabe "FIFA WM 2002" getestet, für die Xbox wie für die PS2. Dieser Titel hat insge-

(...) Medien manipulieren, machen sich selbst zu regierenden Göttern. Und wir sind nur die arme Masse, die darunter

TRIGGER-TIM

VON GLENN M. BÜLOW



© Glenn M. Bülow

samt eine gute Benotung von den Redakteuren erhalten. Nicht erwähnt wurden aber die Abstürze der Xbox-Version! Ich hatte die Xbox-Version und die entschlummerte beim Laden des Turniermodus sanft.

Ich habe dieses Spiel bei Media Markt reklamiert und man tauschte es mir anstandslos um. Auch denen war der Mangel bekannt. Der Test in der MANIAC hätte ja auf diesen Mangel hinweisen können! Achja, als Grund für die Abstürze nannte man mir einen Pressfehler der DVD. Es sei kein Software-Fehler, so der Kommentar von EA.

Werner May, via E-mail

Unser Artikel basierte (wie die meisten Tests) auf einer Beta-Version und nicht der Verkaufsvariante, weshalb wir auch nicht von Abstürzen geplagt waren und diese Information gar nicht geben konnten. Sicherlich wäre es angenehm, nur Vollversionen zu verwenden – da gedruckte Publikationen wie die MANIAC aber eine gewisse Vorlaufzeit haben, stünden die Produkte schon wochenlang im Laden, bevor der Test zu lesen wäre. Und selbst wenn wir das fertige "FIFA" vorliegen gehabt hätten, ist nicht sicher, dass wir auf diesen Fehler aufmerksam geworden wären – schließlich handelte es sich scheinbar um die Fehlpressung einer Einzelcharge.

Verschleiß

Da mit dem Gamecube nun auch der dritte Anwärter auf den Konsolenthron in Deutschland gestartet ist, würden es sicher viele begrüßen, wenn Ihr in einem kurzen Bericht die drei aktuellen Plattformen auf Herz und Nieren testen könntet: Wie stehts mit Verarbeitung und Belastbarkeit der Konsolen? Geben die Lasereinheiten schon nach zwei Jahren ihren Geist auf (siehe Playstation), oder gehören derartige Probleme mittlerweile der Vergangenheit an? Sind die Speichermedien sehr anfällig oder unverwundlich? Wie schnell verschleiben die Controller? Ist die Hardware des Cubes aufgrund der winzigen Größe anfälliger als die Hardware der Xbox? Und so weiter. Auch nach intensivem Stöbern im Internet bin ich auf keinen vergleichbaren Bericht gestoßen: Also bitte leistet Pionierarbeit und liefert uns einen Warentest, der sich gewaschen hat! Vielen Dank im Voraus!

Abschließend möchte ich noch ein kurzes Wort der Kritik loswerden: Die Qualität Eurer Screenshots ist wirklich mies, weil pixelig und unscharf. Im Vergleich zu anderen Mags bildet Ihr hier klar das Schlusslicht. Ich denke jeder MANIAC-Leser würde Euch eine qualitative Verbesserung der Screenshots von Herzen danken.

Tom Lukaß, Hamburg

Keine schlechte Idee für ein Feature, allerdings ist so ein Vergleichstest nur schwer ohne Input seitens der Händler und vor allem Käufer durchführbar. Teilt uns also Eure Qualitäts-Erfahrungen mit, liebe Leser. In der Redaktion und bei den Mitarbeitern zu Hause gab's bislang zumindest noch mit keiner der drei Next-Gen-Konsolen Probleme – trotz teils erheblicher Belastung (die einzigen Geräte, die ständig bei uns kaputt gehen, sind die Entwickler-Systeme). Auch zu den Bildschirmfotos würde uns Feedback weiterer Leser freuen, denn eigentlich waren wir der Meinung, dass die Qualität unserer Screenshots momentan recht hoch ist.



Wo ist die Demo?

Ihr seid die Guten, die Besten, aber: Ich hab' mir heute eine Xbox geleistet dank der Preissenkung auf 299 Euro, doch wieso ist keine Demo-DVD drin. Ihr hattet doch geschrieben, dass in Deutschland eine dabei ist. Wer hat da denn Mist gebaut oder war das nur ein Aprilscherz? Ansonsten macht weiter so, ich hab' Euch trotzdem lieb.

Matthias, via E-mail

Gottseidank hast Du uns trotzdem lieb, denn hier wurde wirklich eine Fehlinformation von uns verbreitet, die wir bislang noch nicht widerrufen haben. Warum Microsoft auf die Demo-Scheibe trotz Ankündigung letztlich verzichtet hat, ist leider nicht bekannt – schade ist es allemal.

Exklusivität

Ich bin ein Multiplatformzocker erster Stunde, habe immer jedes System besessen und das ist nun nicht anders. Den Dreamcast habe ich schweren Herzens abgegeben, da immer nur die aktuellsten Systeme bei mir einen Platz im Wohnzimmer finden. Mit Bedauern muss ich feststellen, dass immer weniger exklusive Titel auf den verschiedenen Konsolen erscheinen. Ich hoffe, der Trend geht nicht so weiter, das schadet nur der Spielequalität. Was ich toll finde ist, dass Sega nicht alle Konsolen gleich behandelt und dennoch auf allen dreien zu Hause ist. Ich denke, dass alle drei Systeme eine Chance haben, es sei denn Nintendo verliert seine Exklusivität und das wollen wir ja nicht hoffen! Ich habe mir auch den GBA gekauft und das war der größte Fehlkauf meines Lebens (und ich habe einige begangen). Das Ding ist unspielbar, es sei denn, man sitzt mitten auf dem Fußballplatz und alle Flutlichter sind an. Das Ding habe ich wieder verkauft und kann nicht verstehen, warum um Gotteswillen sich das Teil so gut verkauft. Habt Ihr eine Erklärung?

Stefan, via E-mail

Auch wir finden die aktuelle Multiplatformpolitik einiger Hersteller nicht besonders spannend – meist bleibt durch die gemeinsame Entwicklung die spezifische Hardware-Power der Systeme ungenutzt. Dass der GBA unspielbar wäre, stimmt übrigens genausowenig wie die Aussage, er würde sich gut verkaufen...

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Blindfisch Colin hat letzte Ausgabe einen dicken Patzer begangen. Das Online-RPG von Phantagram heißt "Shining Lore", wie im Text erwähnt, und hat natürlich nichts mit Segas "Shining"-Reihe zu tun, wie einem der Fazitkasten weiß machen könnte.

UPDATE: Ihr hab's gemerkt – der Gamecube kostet nur 199 Euro. Die Pressemitteilung mit der Preisreduktion erreichte uns leider erst nach Redaktionsschluss.

MEA CULPA: Fälschlicherweise bescheinigten wir dem 'Scart RCA Cable' von Speed Link (für den Gamecube) die Ausgabe eines RGB-Bildsignals. Die zehn Euro teure Strippe liefert jedoch nur ein einfaches, qualitativ minderwertigeres Videosignal. Mehr zu funktionierenden RGB-Kabeln auf Seite 102.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gabel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us)
Freie Mitarbeiter: David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp), Thomas Nickel (tn), Glenn Bülow
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
 www.maniac.de

Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709227
 e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer

Titelmotiv: "Spider-Man" © Activision

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: 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

Manuskripteinsendungen: 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.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service

Cybermedia GmbH, MANIAC-Nachbestellung,
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (2,50 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon auf Seite 99.

Vertrieb Handel: MVZ GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

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 öffentlichen 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

| | |
|-------------------|------------|
| ACME | 59 |
| Activision | 3. US, 61 |
| Electronic Arts | 11 |
| Fairplay | 79 |
| Flying Arts | 55 |
| Game It | 31 |
| Gamefreaks | 33 |
| Games Country | 83 |
| Hellfire | 71 |
| Infogrames | 2. US+3 |
| Konami | 43 |
| Media Attack | 77 |
| Media Games | 79 |
| Messe Leipzig | 47 |
| Microsoft | 17, 41 |
| Nintendo | 4. US |
| Primal Games | 67 |
| Softsale | 63 |
| Sony | 4, 25 |
| Spielraum | 79 |
| THQ | 21, 39, 57 |
| tk e-tainment | 73 |
| Tradelink | 79 |
| Video Game Source | 27 |
| Video&Game | 75 |
| Vivendi | 69, 81 |
| Wolfsoft | 79 |

RGB für den Gamecube

Dem Gamecube liegt ein AV-Kabel bei: Die Bildqualität ist akzeptabel, trotzdem besorgen sich viele Videospiele lieber eine hochwertigere Strippe. Die PAL-Konsole unterscheidet sich technisch von der Importversion: Das hochwertige YUV-Kabel funktioniert nicht mit deutschen Spielen, auch S-Video-Kabel liefern nur ein schwarzes Bild. Dafür ist der europäische Gamecube mit RGB-Strippen kompatibel. Doch Vorsicht beim Einkauf: Nur drei der vielen RGB-Vertreter liefern ein einwandfreies Bild! Auf das Original-Zubehör könnt Ihr Euch verlassen – das offizielle 'RGB Cable' kostet 30 Euro und zaubert ein scharfes Bild. Nur mit Importkonsolen ist es nicht kompatibel.



Drei RGB-Kabel im Vergleich: Das Speedlink-Produkt liefert ein mieses Bild (links). Das offizielle Zubehör von Nintendo (Mitte) überzeugt mit scharfer und klarer Optik. Beim Booster-Kabel (rechts) leuchten die Farben.

werden nicht mehr hergestellt. Finger weg von den günstigen Restposten, sogar das AV-Kabel im Lieferumfang des Gamecube bringt ein besseres Bild!

Nur der Hardware-Experte Wolfsoft (02622/83517) verkauft ein funktionierendes RGB-Kabel mit einge-

Würfels gesteckt wird. Die Qualität ist top, hat aber ihren Preis: 86 Euro! Wer sowohl Import als auch PAL-Konsole besitzt, nutzt dieses Kabel für beide Geräte.

Besseres Bild mit VGA? PC-Spieler schwören auf das VGA-Signal, das qualitativ noch über RGB angesiedelt ist. Auf dem Gamecube wird aber meist gemogelt: Monitor-Adapter von Redant und anderen Fernostherstellern wandeln nicht das RGB-, sondern nur das bescheidene AV-Signal in VGA. Dementsprechend mies ist die Optik: Luigis Mütze ist unscharf und die Schattierungen sind kaum zu erkennen. Noch schlimmer wird's bei roten Objekten, bei denen die Ränder verwaschen. Nur wer auf Bildqualität pfeift und unbedingt am PC-Monitor spielen will, zahlt 65 Euro.

Die Ausnahme ist das VGA-Kabel von Wolfsoft, das aber nur mit Importspielen kompatibel ist, die den Progressiv-Modus des Gamecube unterstützen: "Luigi's Mansion", "Wave Race" und "Rogue Squadron" spielt Ihr in erstklassiger, hochauflösender Optik. Importfans zahlen 86 Euro.

Fazit: Wo 'RGB', 'Scart' oder 'VGA' draufsteht, kommt nicht immer gute Optik raus – wer dem Gamecube ein prächtiges Bild entlocken will, muss dafür ordentlich bezahlen. Für bestmögliche Qualität

empfehlen wir das RGB-Kabel von Nintendo oder die Kabel von Wolfsoft, andere Accessoires liefern kein RGB. *rp*



Original-Zubehör klappt immer: Das 'RGB Cable' von Nintendo liefert für 30 Euro ein prima Bild mit scharfen Konturen.

Drittherteller-Produkte: Etliche Fremdproduzenten waren zu voreilig und bieten Kabel an, die statt RGB nur ein körniges AV-Bild ausgeben. Diese Strippen kosten nur fünf bis 15 Euro und basieren auf RGB-Kabeln für Super Nintendo und N64. Dazu zählen z.B. das 'Scart RCA Cable' von Speedlink (MAN!AC 6/2002), das Flame-'RGB Kabel' und die Variante von Big Ben. Diese Accessoires



Mit Color-Booster und extra Audio-Stecker: Das Wolfsoft-Kabel kostet 35 Euro.

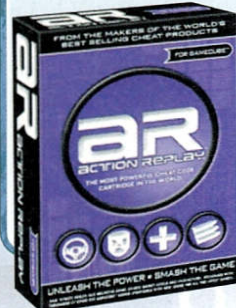
bautem Color-Booster. Dieses Bauteil verstärkt die Farben: Das Bild ist hier ebenso scharf wie beim Nintendo-Kabel, die Farben sind sogar noch kräftiger. Außerdem besitzt das Kabel Cinch-Anschlüsse für die Stereo/Surroundanlage. Für das Booster-Kabel zahlt Ihr 35 Euro, es ist mit Importkonsolen aber nicht kompatibel. Für Importfans liefert Wolfsoft eine Spezialstrippe, die gleichzeitig in die digitale und in die analoge AV-Buchse des



VGA-Boxen aus Fernost zaubern nur kümmerliche Optik auf den Monitor

Praktisches Zubehör

MOGELSOFTWARE: Datel verkauft ab Juni das 'Action Replay' für den Gamecube. Die Mogelsoftware schenkt Euch Videospielhelden unbegrenzt Leben, Zeit und Munition. Außerdem soll sie Eure Konsole mit Importspielen kompatibel machen. Ein Umbau ist überflüssig, nützt einfach den Wechseltrick (mehr in der nächsten MAN!AC)! Für die englische Software zahlt Ihr 50 Euro, einen deutschen Termin gibt's noch nicht.



WÜRFELÖFFNER: Bastler wollen es genau wissen und riskieren sogar den Verlust der Garantie, um einen Blick ins Innere des Gamecubes zu werfen. Für die Schrauben am Gehäuse braucht Ihr Spezialwerkzeug: Den kompletten Schraubenzieher kauft Ihr bei Wolfsoft für 20 Euro, die Adapterspitze für Universalwerkzeuge à la 'Leatherman' bei Lik-Sang für 17 Euro. Beide Werkzeuge öffnen auch ältere Nintendo-Konsolen, N64 und Super NES, sowie die 16-Bit-Exoten PC-Engine und TurboGrafix.



LAST RESORT

DEUS EX

Nomen est Omen: Das 'Ex' im Titel des cyberpunkigen Action-Adventures könnte wohl auch für 'Exitus' stehen. Egal welche Taktik Ihr nämlich einsetzt, an manchen Stellen haucht Ihr öfter Euer Bildschirm-Leben aus, als Euch lieb sein dürfte. Abhilfe schafft der unten angegebene Cheat. Dieser bezieht sich denn auch auf den ersten Teil des Titels und stellt Euch nach einmaliger Eingabe im Spielverlauf einen herrlich mächtigen 'Gottmodus' zur Verfügung. Auf einen Schlag habt Ihr jetzt immer volle Gesundheit, alle möglichen Modifikationen auf der höchsten Stufe und unendlich viel Munition für sämtliche Waffengattungen. Doch Vorsicht: Mit dem Gott-Modus kommt Ihr zwar spielend durch die übelsten Gefechte, dafür könnt Ihr Eure Spielfigur aber nicht weiter entwickeln.

**SELECT L2 R1 L1 R1 START
START START START**

ICE AGE

Levelpasswörter: Wenn die zehn Level der unterkühlten Hüpferei für Euch ein ähnlich großes Problem darstellen wie die Nuss für das neurotische Eiszeithörnchen, dann könnt Ihr dem drohenden Nervenzusammenbruch durch einen Blick auf unsere Passwortliste entgehen.

- Level 2 **PBBQBB**
- Level 3 **OBCQBB**
- Level 4 **SBFOBB**
- Level 5 **DBKQBB**
- Level 6 **NBTQBB**
- Level 7 **PCTQBB**
- Level 8 **RFTQBB**
- Level 9 **CKTQBB**
- Level 10 **MTTQBB**

CRAZY TAXI

Radathleten freuen sich über diesen Cheat: In der Würfelfersion des kultigen Zubringer-Simulators könnt Ihr Euch ein originelles Tretad beschaffen. Dazu haltet Ihr in der Charakter-Auswahl die Tasten **L + R** gedrückt. Jetzt lasst Ihr zuerst die **L**- und dann die **R**-Taste los. Drückt die beiden Knöpfe nochmal und lasst sie gleichzeitig los. Wenn Ihr jetzt die A-Taste betätigt, kündigt Euch ein Klingelton Euer frisch erschummeltes motorloses Gefährt an. Alternativ dazu könnt Ihr einen Charakter anwählen und folgende Kombination benutzen.

**L + R L + R L + R
L + R + ↑ Charakter auswählen**

Das Fahrrad des gestrigen Tages: Um das Tretad in der 'Another Day'-Variante freizuschalten, wählt Ihr zuerst den 'Original'-Modus aus und geht wieder ins Charakter-Menü. Hier benutzt Ihr folgende Combo:

R + L R + L R + L R R + A

Experten-Modus: Nur für altgediente Taxifahrer ist dieser beinhardt Modus gedacht, in dem Ihr Euch ohne Richtungspfeile zurecht finden müsst. Um Euch der Herausforderung zu stellen, haltet Ihr im Hauptmenü die Tasten **L + R + Start** gedrückt und wartet, bis das Programm automatisch ins Charaktermenü springt. Mit **A** kommt Ihr in die Spielmodus-Auswahl und findet hier in der linken unteren Ecke den Begriff 'Expert Mode' als Bestätigung.

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?

Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für GBA und PS2 unter die Leute. Diesmal locken "Biene Maja" für den GBA und "FIFA WM 2002" für PS2! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTUFEL
WALLBERGSTR.10; 86415 MERING

NBA INSIDE DRIVE 2002

Passwort-Parade: Alle folgenden Kombinationen gebt Ihr im Options-Menü des Spiels ein. Hier findet Ihr den Eintrag 'Codes'. Wählt diesen an und tippt das Passwort ein. Ihr könnt Cheats kombinieren.

Unendlich Turbo

- CARDIOMAN**
- ABA Basketball**
- OLDSCHOOL**
- WNBA Basketball**
- GOTGAME**
- Fußball**
- HOOLIGAN**
- Volleyball**
- SPIKEIT**
- Beachball**
- SANDYINMYSHORTS**
- 8-Ball**
- GAMEOVER**
- Xbox-Ball**
- BACHMAN**

Spiel auf Hochhaus-Dach

- WINDYCITY**
- Mehr Dreipunktwürfe**
- THREE4ALL**
- Mehr 'Alley-Oops'**
- IGOTHOPS**
- Kleine Spieler**
- SMALLSHOES**
- 'Trade'-Regeln ausgeschaltet**
- GIMMETHAT**

MAN!AC Tipps-Hotline 0190/88241228

(1,86 €/Min)

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 €/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen 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.



Luigis Mansion

Mario Items: Bei der Suche nach Luigis großem Bruder könnt Ihr etliche Bonusgegenstände in den dunklen Ecken des vergeistigten Anwesens aufstöbern. In diesem Kasten verraten wir Euch die Fundorte der wichtigsten und praktischsten Dinge. Den Anfang machen fünf Items, die Mario auf seiner Flucht verloren hat. Durchsucht die angegebenen Areale genau und Ihr dürft kein Probleme haben, die Gegenstände einzusammeln.

- Marios Mütze
- Wäscherei
- Marios Brief
- Außenhof
- Marios Handschuh
- Vorführraum
- Marios Schuh
- Im Zimmer der 'Zwillinge'
- Marios Stern
- Observatorium

Fundorte der großen Herzen: Wie bei Nintendo-Titeln üblich, statten Euch große Herzen mit einer robusteren Gesundheit aus. Insgesamt vier gigantische Blutpumpen warten auf ihre Entdeckung. Das erste Herz befindet sich im ersten Stock des Friedhofes. Klopf nach und nach alle Grabsteine des Areals ab. Hinter vielen befinden sich Goodies. Hinter dem Grabstein ganz links findet Ihr das Herz. Im zweiten Stock der Krankenstation steht ein herzförmiger Schrank. Ihr öffnet diesen und findet das nächste Herz. Das dritte Herz gibt's im dritten Stock der Gruselvilla: Das erste Zimmer, das Ihr dort betretet, ist der 'Safari'-Raum. Durchsucht die Ecken, bis Ihr auf eine Kiste stößt, die auf einem Tisch steht. In der Kiste schlägt ein weiteres Herz für Euch. Jetzt geht's in den Keller. Im ersten Stock der Gewölbe stehen einige Regale an zentraler Stelle. Ganz oben liegt das letzte Herz. Wenn Ihr nicht drankommt, helft Ihr einfach mit dem 'Schreckweg 08/16'-Staubsauger nach.

Die **Blauen Geister** findet Ihr an folgenden Stellen:

- Garderobe:
- Rechts in einer Kiste
- Studienzimmer:
- Stuhl hinter dem Schreibtisch
- Raum mit Sicherungen:
- Unter dem Tisch auf der linken Seite
- Lagerhalle:
- Im Stuhl auf der rechten Seite
- Esszimmer:
- Links in der Toilette
- Küche:
- Im Ofen zur Linken
- Erholungszimmer:
- In der Maschine unten rechts
- Manas Zimmer:
- Unter dem Stuhl hinten rechts
- Billardzimmer:
- Unter dem Tisch rechts hinten
- Keller:
- Kisten links von der Tür

STAR WARS ROGUE LEADER



Mächtige Cheats: Eine Riesenmenge von Passwörtern könnt Ihr in "Star Wars Rogue Leader" eingeben. Sucht Euch einfach die passenden Tricks aus der Liste aus. Bei korrekter Eingabe piepst R2D2 seine Zustimmung. Alle Cheats werden mit zwei Passwörtern aktiviert, die Ihr nacheinander eingeben müsst. Das Tonsignal erklingt immer nach dem zweiten Code.

- Unendlich Leben**
JPVI?IJC
RSCNRL
- Doppelte Anzahl Leben**
JPVI?IJC
RSBFNRL
- Levelauswahl**
!??QWTTJ
CLASSIC
- Level: Asteroidenfeld**
TVLYBBXL
NOWAR!!!
- Level: Flucht vom Todesstern**
PYST?000
DUCKSHOT
- Level: Triumph des Imperiums**
AZTBOHII
OUTCAST!
- Level: Rache auf Yavin**
OGGRWPDG
EKEEEK!
- Naboo Starfighter**
CDYXF!??
ASEPONE!
- Millennium Falcon**
MYPQIU?A
OH!BUDDY
Slave 1
PZ?APBSY
IRONSHIP
TIE Fighter
ZT?!RGBA
DISOPSBLE

STAR WARS JEDI STARFIGHTER



Mächtige Cheats, Episode 2: Star Wars boomt mal wieder – neben den Tricks für die brandneue Gamecube-Laserei dürfen deshalb die Codewörter des aktuellen Star-Wars-Shooters für Sonys liebstes Kind nicht fehlen. Gebt die Codewörter einfach im Cheat-Menü ein, das sich in den Optionen befindet. Wenn Ihr mehrere Codes hintereinander benutzt, kombiniert sich die Wirkung der Schummereien. Das funktioniert allerdings nicht beim 'All in One'-Cheat! Achtet auf die Großschreibung der Codes.

- Invertierte Kontrollen**
I JARJAR
Gott-Modus
QUENTIN
- Z-95 Headhunter**
HEADHUNT
- Ohne HUD fliegen**
NOHUD
- Außenkamera**
DIRECTOR
(mit SELECT oder R1 zoomen)
- 'All in One'-Cheat**
PNYRCADÉ
- Botschaften der Programmierer**
MAGGIE



Ist die Macht nicht mit Euch? Macht doch nichts! Auch der unbegabteste Pilot fliegt mit Hilfe der Cheats wie Han Solo in seinen besten Tagen.

NBA COURTSIDE 2002



Controller Stress Test: Der Cheat-Modus in "NBA Courtside" heißt aus unerfindlichen Gründen 'Controller Stress Test'. Diesen Modus müsst Ihr vor dem Schummeln erstmal aktivieren. Dazu schaltet Ihr in den 'Skills'-Modus um. Haltet die Tasten **X + Y** gedrückt und gebt die folgende Kombination ein.

Analogstick ↑ + C-Stick ↓

Controller Stress Cheats: Wenn Ihr den 'Stress Test' aktiviert habt, könnt Ihr eine Latte voll Cheats eingeben.

- Geheime Teams**
← → ← → X X →
- Kleine Spieler**
← → ← → X Y →
- Große Köpfe**
← → ← → X Y ←
- Kleine Köpfe**
← → ← → X Y ↑
- Große Hände**
← → ← → X Y ↓
- Unsichtbare Spieler**
← → ← → Y X →
- Komische Freiwürfe**
← → ← → Y X ↓
- Gäste gewinnen**
← → ← → Y Y ←
- Gastgeber gewinnt**
← → ← → Y Y →

Alley-Oop oder Slam Dunk: Wenn Ihr in Eurer eigenen Zone steht und unter dem gegnerischen Korb einen Eurer Mitspieler die Arme heben seht, müsst Ihr sofort mit **B** zu diesem passen. Drückt blitzschnell danach die **A**-Taste. Euer Kollege vollführt jetzt entweder einen 'Alley-Oop' oder einen Slam-Dunk. Im Arcade-Modus könnt Ihr den Move selber ausführen, wenn Ihr vor dem Korb diese Kombination betätigt.

A + Analogstick ↑

BDFL MANAGER 2002

Fußballgott: Zum Meistertrainer werdet Ihr im Nu, wenn Ihr die Codes als Euren Namen eintippt. Nachdem die Eingabe bestätigt wurde, dürft Ihr Euren Alter-Ego übrigens wieder einen anderen Namen verpassen. Achtet bei der Eingabe der Codewörter auf Groß- und Kleinschreibung!

Superspieler

AWESOME

Jedes Match ein Sieg

RUN OF FORM

Immer Topstatistik

NO BRAINER

Jeden Spieler kaufen und verkaufen

FANTASY

Mehr Geld

MINTED

Superschnelle Spieler

HYPERACTIVE

Keine Verletzungen mehr

Healing Hands



Der Ball ist rund, aber das Spiel dauert so lange wie Ihr wollt. Mit unseren Cheats kein Problem. Auch das Ergebnis könnt Ihr nach Belieben bestimmen.

DARK SUMMIT



Extra-Punkte: 9.100.000 Liftpunkte und die selbe Anzahl Equipment-Punkte dürft Ihr einheimsen, wenn Ihr den untenstehenden Code im Hauptmenü benutzt. Während der Eingabe dieses und aller folgenden Codes müsst Ihr die **Start**-Taste zusammen mit der 'Rückgängig'-Taste gedrückt halten. Die Punkte schalten alle Lifte bis auf das 'Moon Gate' frei, sowie sämtliche Boards, Accessories und Tricks.

YLXBRARA

Alle Boarder: Auch bei der Eingabe dieses Cheats im Hauptmenü müsst Ihr die oben genannten Tasten gedrückt halten. Bei korrekter Abfolge ertönt ein Signal und alle Boarder stehen Euch zur Verfügung.

YLXBRARB

Hindernisse wegballern: Dieser Cheat versetzt Euch in die glückliche Lage, Fässer und andere Hindernisse einfach wegzusprennen. Wenn Ihr bei aktiviertem Code die **L + R**-Tasten drückt, feuert Ihr ein Projektil ab, das alle im Wege stehenden Objekte pulverisiert.

YXBR

Zeitlupe: Boarden im Matrix-Stil könnt Ihr mit diesem Cheat, den Ihr wie oben beschrieben einsetzt. Sobald Ihr Euch in der Luft befindet oder einen 'Railslide' ausführt, drückt Ihr die **L + R**-Tasten und erfreut Euch an einer auf Schneckentempo heruntergebremsten Umgebungsoptik.

YXBL

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2



Alle Editor-Themen: Um alle Themenbereiche für den Editor der Würfel-Umsetzung von Acclaims erfolgreicher Radelei freizuschalten, benutzt Ihr diese Tastenkombination im Hauptmenü.

↑ ← ↓ → ↑ ↓ ↑ → ← ← B

Super-Cheat: Der nachfolgende Trick schaltet alle Levels, Räder und Sponsoren sowie die Bonus-Fahrer 'Mike Dias' und 'Amish Boy' frei. In Ausgabe 12/01 findet Ihr übrigens einen Kasten zur PS2-Version des Spiels. Die dort abgedruckten Cheats sollten auch auf dem Würfel funktionieren, wenn Ihr die **■**-Taste einfach mit der **B**-Taste auf dem Gamecube-Controller vertauscht. Alle Cheats gebt Ihr im Hauptmenü des Spiels ein. Einige Cheats funktionieren allerdings nicht. Einfach ausprobieren!

↑ ← ↓ → → ← ↑ ↓ ↑ → B



Da fliegt Ihr glatt vom Rad! Zusammen mit den PS2-Cheats habt Ihr eine Riesensmenge an Möglichkeiten, den Spielablauf zu beeinflussen.

PS2 Gamebuster-Codes

DYNASTY WARRIORS 3

| WIRKUNG | CODE |
|-----------------|--|
| Master Code | OE3C7DF2 1853E59E EE8466B2 BCA99C80 |
| Alle FMVs | DEACE39A BCE89A82 CEACE398 BCA99A82 |
| Alle Charaktere | DEACECF2 BDAA9C84 DEACE3FA BDAA9C84 DEACE386 BDAA9C84 DEACE382 BDAA9C84 DEACE38E BDAA9C84 DEACE38A BDAA9C84 DEACE396 BDAA9C84 DEACE392 BDAA9C84 DEACE39E BDAA9C84 |
| Alle Level | DEACEC3E BBA89A82 DEACEC3A BBA89A82 DEACECC6 BBA89A82 DEACECC2 BBA89A82 DEACECC0 BBA89A82 DEACECC4 BBA89A82 DEACECC8 BBA89A82 DEACECD6 BBA89A82 DEACECD2 BBA89A82 DEACECDE BBA89A82 |

| WIRKUNG | CODE |
|-------------------------------------|---|
| Erhöhte Geschwindigkeit | DEACECE6 BBA89A82 DEACECE2 BBA89A82 DEACECEA BBA89A82 DEACECF6 BBA89A82 CEACF466 BCA9CD83 |
| Flügelstiefel | CEACF460 BCA9CD84 |
| Drachenamulett | CEACF462 BCA9CD85 |
| Volle Energie | CEACF46C BCA9CD86 |
| Attacke verbessert | CEACF46E BCA9CD87 |
| Blocken verbessert | CEACF468 BCA9CD88 |
| Mehr Pfeile | CEACF46A BCA9CD89 |
| Attacke bei Bogenattacke verbessert | CEACF474 BCA9CD8A |
| Reiterattacke verbessert | CEACF476 BCA9CD8A |
| Reiterdefensive verbessert | CEACF472 BCA9CD8D |
| Glück erhöht | CEACF472 BCA9CD8D |

| WIRKUNG | CODE |
|--------------------|-------------------|
| Bessere Reichweite | CEACF47C BCA9CD8E |
| Feuerpfeile | DEACEDDF BBC9C88D |

G1 JOCKEY

| WIRKUNG | CODE |
|------------------------|--|
| Master Code | OE3C7DF2 1853E59E EE8C3426 BCA99C80 |
| Unendlich Reiterpunkte | DE78BDC6 BCA91B83 |
| Viel Geld | DE78BDC6 BCA9341C DE78BD32 BCA9341C |
| 100 Siege | DE78BD4E BCA99BE7 DE78BDD6 BCA99BE7 |
| Unendlich Ausdauer | DE8D908E BF899B88 DE8D908A BCA99B83 |
| Hohe Geschwindigkeit | DE8B4F9E BF899B88 DE8D913A BCA99B83 |
| Turbo-Pferde | DE8D913E BF899B88 DE8D913A BCA99B83 |
| Fliegende Jockeys | DE89A37E BF899B88 DE89A37A BCA99B83 DE89A13E BF899B88 DE89A13A BCA99B83 |

FINAL FANTASY 10

BOSS- UND WAFFEN-GUIDE, ALLGEMEINE TIPPS



Aufgrund der linearen Struktur von Squares aktueller "Final Fantasy"-Episode dürften weder RPG-Anfänger noch -Profis große Probleme mit Tidus' Abenteuer haben. Entsprechend beschränken wir uns auf die knackigsten Obermotze und decken für Euch die interessantesten Geheimnisse auf. *tn/cg*

Die dicksten Brocken

Boss: Chocogourmet

HP: 10.000

Dieses Dämonen-Vieh trifft Ihr auf der Mi'hen-Straße. Dummerweise greift Euch das fette Biest nicht nur normal an, sondern versucht auch, Euch von der Klippe zu stoßen – rammt es Euch zweimal zurück, ist der Kampf gelaufen. Hat Auron bereits den Panzerbrecher gelernt, setzt Ihr diesen sofort ein. Lulu attackiert so oft wie möglich mit Fira, da der Dämon gegen Hitze anfällig ist. Habt Ihr ordentlich Schaden angerichtet, kippt der Feind nach hinten und kann für zwei Runden nicht angreifen. Fügt Eure Party dem gefällten Koloss nun etwa 1.000 Schadenspunkte zu, stoßt Ihr den Chocobo-Fresser zurück und entfernt Euch wieder von der Klippe. Nach gewonnenem Kampf dürft Ihr gratis einen der gelben Laufvögel ausleihen.

Boss: Seymour

HP: 6.000 (Seymor)

HP: 2.000 (Guado-Wache)

HP: 18.000 (Anima)

Zunächst reden Tidus, Yuna und Wakka mit Seymour – Tidus Attacke verdoppelt sich so, die anderen beiden stei-

gern ihre Verteidigung. Anfangs bringen Angriffe nicht viel. Die Wachen blocken jede Attacke und benutzen danach sofort einen Heiltrank. Das lässt sich schnell ändern: Rikku beklaut die beiden Unterlinge, damit sie nicht mehr heilen können. Nehmt nun beide in Ruhe auseinander und lasst Yuna Seymors Element-Attacken kontern. Er greift in der Reihenfolge Eisra, Blitzra, Wassra und Feura an. Ist seine Energie auf etwa 3.000, ruft Seymour Anima herbei. Jetzt beschwört Yuna ihre neue Bestia. Benutzt die Spezialattacke jede Runde. Wenn Eure Energie zur Neige geht, benutzt Ihr Eisra auf Euch, um Euch zu heilen. Setzt bei der ersten Gelegenheit die Ekstase ein – das sollte dem höllischen Anima den Rest geben. Ist das Vieh bezwungen, geht's an Seymour. Lasst Yuna die Element-Attacken kontern, Tidus und Auron geben dem Schurken den Rest.

Boss: Efrye

HP: 32.000

Haltet Euch von Efrye stets fern. Benutzt Hastga, lasst Auron Kraftbrecher ausführen und sagt Cid, dass er das Luftschiff zurückfliegen soll. Benutzt Gemach auf den geflügelten Unhold und greift mit Wakkas Ball und Lulus Magie an, sobald Ihr Euch von dem Biest entfernt habt. Efryes Attacken ziehen Euch nicht zuviel Energie ab. Wird es dennoch knapp, wirft Rikku eine Al-Bhed-Medizin in die Runde. Ist Cid an der Reihe, greift er mit den Bord-Raketen an und zieht Efrye etwa 3.000 HP ab – leider klappt dies nur dreimal. Nähert sich Efrye erneut, zieht Ihr Euch schnell wieder zurück und entgeht so gefährlichen Gift-Attacken. Auf diese Weise dauert der Kampf zwar länger, dafür seid Ihr auf der sicheren Seite.

Später trifft Ihr den zombiefizierten Efrye in den Wasserkerkern von Bevelle wieder – werft zwei

Phönixfedern nach ihm und er ist besiegt.

Boss: Golemwächter

HP: 64.000

Der dicke Steingolem wirkt mit seinem dicken HP-Konto bedrohlich, er ist es aber nicht: Tidus provoziert den massiven Töpel. Die Folge: Den Rest des Kampfes greift er nur noch Tidus mit einer Spezial-Attacke an, die seine HP stets halbiert – allerdings nicht zum Tod führt. Ergo habt Ihr alle Zeit der Welt, den Boss zu verdreschen, mit Aurons Panzerbrecher geht's schneller.

Boss: Seymour Obscura

HP: 70.000

Ein harter Brocken. Verseht Eure Rüstungen möglichst mit Zombie-Schutz und bringt die Bestia vor dem Kampf unbedingt in Ekstase – Seymour exorziert nämlich jede Bestia nach der ersten Runde, entsprechend ist nach der Ekstase-Attacke Schluss. Tidus macht die Party schneller, Yuna schützt sie mit Protes. Um die harten Attacken zu überleben, haltet Eure Energie immer möglichst hoch. Werdet Ihr wider Erwarten doch zombiefiziert, benutzt Ihr schnell ein Weihwasser, sonst werdet Ihr von der nächsten Attacke getötet. Sehr nützlich ist auch Wakkas Stumm-Hieb. Beginnt Seymour den Countdown zu seiner ultimativen Attacke (die Ihr unter Garantie nicht überleben werdet), bringt Ihr die Bestia ins Spiel – mit drei voll aufgeladenen Bestia gebt Ihr ihm den Rest.

Boss: Yunalesca

HP: 24.000 (erste Form)

HP: 48.000 (zweite Form)

HP: 60.000 (dritte Form)

Die erste Form ist insofern tückisch, da sie jede Eurer Aktionen mit lästiger Status-Magie wie Blind oder Stumm kontert. Versetzt Eure Party zunächst in Hast, danach kriegen alle noch ein Reflek-Schild. So habt Ihr vor den Kontern Ruhe. Heilt ordentlich und prügelt auf die Bestie ein. In der zweiten Form wird die ganze Party per Höllenbeißer zombiefiziert – Ihr könnt Euch nicht heilen! Jetzt greift Yunalesca mit Vitra und Regena an. Dank Reflek treffen sie diese Attacken zwar selber und haben heilende Wirkung, aber zumindest werdet Ihr nicht getroffen. Greift wiederum mit allem an, was Ihr habt und achtet darauf, dass vor der Verwandlung in die dritte Form alle Kämpen Zombies sind. Die folgende Attacke tötet normale Charaktere nämlich sofort, nur als Zombies seid Ihr immun! Behaltet den Untoten-Status, da Yunalesca diese Attacke noch öfters einsetzen wird. Achtet auf die lästigen Status-Magien und haltet Eure Lebensenergie möglichst hoch... viel Erfolg!

Luftige Entdeckungsreise

Das obligatorische Luftschiff steht Tidus und seinen Freunden zwar erst gegen Ende ihres be-



Guado Spielzeug: Der gigantische Golemwächter ist zwar gut gepanzert und teilt mächtig aus, ist aber mit der richtigen Taktik schnell zu besiegen.

schwerlichen Abenteuers zur Verfügung, dennoch lohnt es immer, noch etwas Zeit in die Suche nach geheimen Orten zu investieren. Faule Forscher steuern mit folgenden Koordinaten direkt die versteckten Plätze an.

| ORTNAME | X-KOORDINATE | Y-KOORDINATE |
|---------------------|--------------|--------------|
| Tempel Baaj | 11,16 | 57,63 |
| Sanubia-Wüste | 12,16 | 41,45 |
| Besaid-Wasserfall | 29,32 | 73,76 |
| Ruinen von Mi'hen | 33,36 | 55,60 |
| Fungus Schlachtfeld | 39,43 | 56,60 |
| Omega-Ruinen | 69,75 | 33,38 |

Zusätzlich hier noch drei Passwörter, die Ihr auf der Karte eingeben müsst, um weitere Orte zu besuchen:

GOTTESHAND – Rikkus Waffe
 SIEGESARM – Rüstung für Rikku
 MURASAME – Aurons Waffe

Die ultimativen Todbringer

Für jeden Eurer Helden existiert eine perfekte Waffe, die künftige Abenteuer zum Kinderspiel werden lässt. Die Verteidigungswerkzeuge sind zwar nach Erhalt zunächst nutzlos, mit Hilfe zweier Gegenstände und des Nebelspiegels könnt Ihr vor dem Kristall im Macalania-Wald aber die wahren Kräfte freisetzen. Den mystischen Nebelspiegel bekommt Ihr recht einfach: Geht zum Tempel Remium und gewinnt dort das Chocobo-Rennen. Den erhaltenen Spiegel bringt Ihr in den Macalania-Wald. Redet mit der Mutter und dem Kind im südlichen Teil des Zauber-Forstes. Geht nun zum Nachtlager und palavert mit dem vermissten Ehemann. Habt Ihr ihm Euer Herz ausgeschüttet, begeben sich Euch erneut zu Mutter und Kind. Folgt dem schimmernden Pfad zum Wasser. Sprecht den Jungen an und benutzt den Spiegel beim Kristall, woraufhin sich dieser in den Solaris-Spiegel verwandelt. Die nun noch benötigten zwei Items je Held erhaltet Ihr wie folgt:

Tidus

Waffe: Ultima-Schwert

Gewinnt alle Rennen gegen den Chocobo-Trainer und geht an das nordwestliche Ende der Stillen Ebene. Über einen kleinen Pfad erreicht Ihr ein Tal, wo Ihr mit Hilfe des Spiegels die Klinge bekommt.

Power Up:

Solar-Marke: Zu finden im Zanarkand-Dom.
 Solar-Siegel: Meistert das Hindernisrennen in 0:0.0 Sekunden.

Yuna

Waffe: Nirvana

Fangt von allen Monstern in der Stillen Ebene mindestens ein Exemplar. Bei der Farm findet sich dann eine Schatztruhe, die Ihr mit Hilfe des Spiegels öffnen könnt.

Power Up:

Lunar-Marke: Schwimmt am Strand von Besaid in eine kleine Grotte.
 Lunar-Siegel: Besiegt alle von Belgmenes Bestia (auch die geheimen, nämlich Magus-Trio, Anima und Yojinbo), und schickt Belgmene zum Abyssum.

Wakka

Waffe: Weltmeister

Via Luftschiff fliegt Ihr nach Luca und geht in die Bar. Habt Ihr entweder den dritten Platz in der Liga, im Pokalspiel oder insgesamt über 100 Blitzballspiele gewonnen, händigt Euch der Tresenwächter Wakkas ultimatives Wurfgeschoss aus.

Power Up:

Merkur-Marke: In einem Fach im Umkleideraum der Besaid Aurochs zu finden.

Merkur-Siegel: Habt Ihr alle von Wakkas Ekstasen erlernt, kann das Siegel als Großer Preis in einem Blitzball-Turnier gewonnen werden.

Lulu

Waffe: Lord Zwiebel

Habt Ihr im Tempel Baaj Geos Geyno besiegt, könnt Ihr eine Truhe im Wasser finden. Diese ruht gegenüber dem Eingang und ist kaum zu erkennen.

Power-Up:

Mars-Marke: In einer Truhe, die nach einem zweiten Besuch auf dem Abyssum erscheint.

Mars-Siegel: Ihr müsst den Blitzen in der Donnersteppe zweihundertmal hintereinander ohne Unterbrechung oder Fehler ausweichen, dann erscheint das gute Stück in einer Kiste vor Rins Reisebedarf.

Kimahri

Waffe: Longinus

Betet in der Donnersteppe an drei glühenden Kaktor-Steinen, geht dann nach Süden und folgt dem Wächter zu einem kaputten Turm, wo Ihr abermals betet. Ohne den Spiegel bekommt Ihr die Lanze übrigens nicht.

Power-Up:

Jupiter-Marke: Auf Berg Gagazet zwischen den Säulen kurz hinter dem Platz, auf dem Ihr gegen Seymour gekämpft habt.

Jupiter-Siegel: Gewinnt das Schmetterlings-Mini-Spiel im Macalania-Wald – berührt innerhalb des Zeitlimits alle blauen Schmetterlinge.

Auron

Waffe: Masamune

Schnappt Euch auf dem Weg südlich der Vergessenen Höhle das rostige Schwert und geht anschließend zum Fungus-Pass. Sucht dort bei den beweglichen Plattformen das Zeichen (diese Stelle wurde Euch vorher verwehrt) und Ihr erhaltet mit Hilfe des Spiegels die wuchtige Klinge.

Power-Up:

Saturn-Marke: In einer Kiste im alten Teil der Mi'hen-Straße

Saturn-Siegel: Spielt in der Monsterfarm mindestens zehn Monster der Gebiets- und/oder Artensammlung frei. Erstere bekommt Ihr, wenn Ihr sämtliche Dämonentypen eines Gebietes einfängt. Letztere erwarten Euch, wenn Ihr von einer Rasse (Schleime, fliegende Augen etc.) möglichst viele Exemplare schnappt. Anschließend übergibt Euch der Trainer das begehrte Stück.

Rikku

Waffe: Gotteshand

Gebt im Luftschiff GOTTESHAND als Passwort ein und Ihr schaltet ein neues Stück des Fungus-Passes frei. Dort gibt's mit Hilfe des Spiegels den scharfen Handschmuck.

Power Up:

Venus-Marke: In einer Kiste in der Sanubia-Wüste.

Venus-Siegel: Könnt Ihr das Luftschiff benutzen, untersucht Ihr den Kaktor-Stein in der Sanubia-Wüste. Haltet nun nach allen zehn Kaktoren Ausschau, die sich in der Wüste versteckt halten. Anschließend verzieht sich der Sandsturm und ein Schatztruhe offenbart das kostbare Siegel.



Meistens schwer, immer fair: Insgesamt sind die Obermotze im Jubiläums-„Final Fantasy“ deutlich schwerer zu besiegen als in den vorangegangenen Episoden.

Al Bhed Dolmetscher

Die Sprache von Rikkus geheimnisvollem Volk offenbart sich nur dem, der fleißig alle Lehrbücher zusammenträgt. Habt Ihr brav sämtliche Lektionen ergattert, beginnt ein neues Spiel und Ihr könnt am Terminal auf dem Weg zum Tempel Baaj Euer Wissen aktualisieren – dann versteht Ihr das krude Kauderwelsch von Anfang an.

| AL BHED-L. | FUNDORT |
|------------|--------------------------------------|
| Bd. 1 | Al Bhed Bergungsschiff |
| Bd. 2 | Dorf Besaid, Unterkunft |
| Bd. 3 | C.S. Liki, Antriebsraum |
| Bd. 4 | Port Kilika, Schankstube |
| Bd. 5 | C.S. Winno, Brücke |
| Bd. 6 | Luca Stadion |
| Bd. 7 | Luca Sphärenoper, Haupthalle |
| Bd. 8 | Rins Reisebedarf, Mi'hen Straße |
| Bd. 9 | Bei Shelinda, Mi'hen Straße |
| Bd. 10 | Fungus-Pass |
| Bd. 11 | Djose-Straße an einer Säule |
| Bd. 12 | Illuminum, Schnuhal Nord |
| Bd. 13 | Guadosalam, Wohnung |
| Bd. 14 | Rins Reisebedarf, Donnersteppe |
| Bd. 15 | Macalania-Wald, nahe 2. Speicherp. |
| Bd. 16 | Macalania-See, Reisegesellschaft |
| Bd. 17 | Sanubia-Wüste, nahe Warnschild |
| Bd. 18 | Sanubia-Wüste, rechts vom Warnschild |
| Bd. 19 | Al-Bhed-Yersteck, Eingang |
| Bd. 20 | Al-Bhed-Yersteck, Wohnquartier |
| Bd. 21 | Al-Bhed-Yersteck, Hauptdurchgang |
| Bd. 22 | Bevelle, auf Weg zum Seymour-Duell |
| Bd. 23 | Stille Ebene, südl. Chocobo-Trainer |
| Bd. 24 | Tempel Remium, nahe Chocobo |
| Bd. 25 | Vergessene Höhle |
| Bd. 26 | Ruinen von Omega |

PIKMIN – 30 TAGE, 30 TEILE

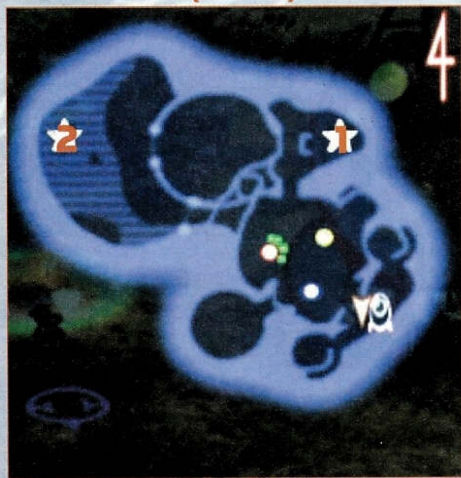


Keine leichte Aufgabe, die Captain Olimar da bevorsteht, aber mit Hilfe der fleißigen Wichtel durchaus zu schaffen. Da Euch Nintendos neuestes Meisterwerk so viele verschiedene Möglichkeiten bietet, die 30 Einzelteile zu ergattern, beschränken wir uns lediglich auf eine Wegbeschreibung. Das dreißigste und letzte Ersatzteil schlummert übrigens im Magen von Oberschurke Fürst Knollenaue, zu dessen Geheimversteck Ihr jedoch erst nach Erwerb der übrigen 29 Raumschiff-Parts Zugang kriegt. Viel Erfolg allen gestrandeten Pikmin-Züchtern! cg

Allgemeine Tipps

- Schwächen finden: Zwar könnt Ihr nahezu jeden Käfer-Bösewicht auch mit einer ausreichenden Anzahl Pikmin-Angreifer bezwingen, eleganter und vor allem Ressourcen-schonender geht's jedoch, wenn Ihr die individuellen Schwachpunkte Eurer Feinde ausfindig macht und konsequent nutzt. Achtet auch auf Olimars tägliche Logbuch-Eintragungen.
- Nutze den Tag: Reicht die Zeit einmal nicht mehr, noch nach einem weiteren Maschinenteil Ausschau zu halten, solltet Ihr den verbleibenden Tag nutzen, Eure Truppen aufzustocken – gerade in den späteren Szenarien ist es wichtig, stets eine ausreichende Anzahl Pikmin in Reserve zu haben.
- Top-Fit: Wann immer es geht, solltet Ihr noch 'grünen' Pikmin die Möglichkeit geben, sich an Tau- und Nektartropfen zur endgültigen Blütenform aufzupowern. Höheres Lauftempo und größere Schlagkraft Eurer Digi-Schützlinge werden sich definitiv bezahlt machen.

Absturzstelle (2 Teile)

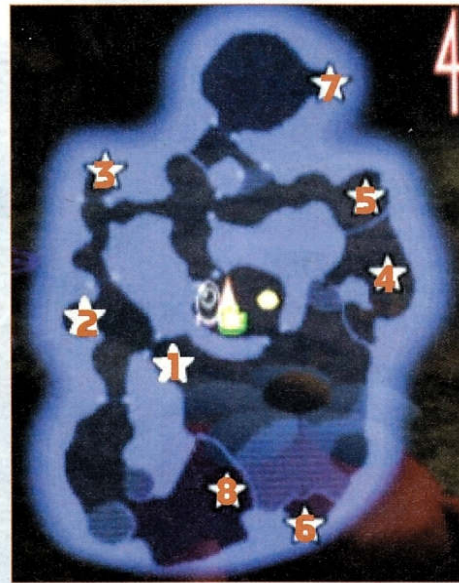


Beim ersten Besuch könnt Ihr in diesem Übungslevel lediglich ein Teil ergattern, nach der Rückkehr eignet sich das lauschige Plätzchen hervorragend zum Truppenaufbau.

1 Antrieb (20 Pikmin)
Sammelt alle Pillen, schiebt die Kiste weg, und schon erwartet Euch der Antrieb.

2 Positron-Generator (20 blaue Pikmin)
Reißt zunächst die Barriere im Krater nieder und anschließend das Pendant am abschüssigen Pfad Richtung Landeplatz. Eine der Muscheln hat den Positron-Generator verschlungen. Werft Ihr gezielt blaue Pikmin in den Schlund, achtet aber darauf, die Gemüse-Jungs rechtzeitig zurück zu pfeifen, bevor sich die Meeresfrucht wieder schließt. Vergesst nicht die äußerst fruchtbaren Perlen in den anderen Muscheln!

Wald der Hoffnung (8 Teile)



Hier macht Ihr das erste Mal mit den gelben Pikmin Bekanntschaft. Deren 'Bomber'-Fähigkeit leistet Euch nicht nur beim Einreißen massiver Mauern gute Dienste, auch im Kampf gegen die schlummernden Riesenkäfer sind Sprengladungen sehr wirksam. Um alle Teile dieser Region zu bekommen, benötigt Ihr allerdings auch die blauen Pikmin.

1 Kraftstoff-Dynamo (40 Pikmin)
Zerstört die Barriere im Süden der Landestelle, erhöht die Population auf mindestens 40 Helferlein und schnappt Euch das Wunderteil.

2 Radarschirm (20 Pikmin, u.a. gelbe)
Reißt die Mauer mittels dreier Steinbomben ein, der Radarschirm liegt auf dem erhöhten Plateau.

3 Außergewöhnliche Schraube (30 Pikmin, u.a. gelbe)
Macht die dunkle Mauer nördlich des Radarschirms mit neun Bomben nieder. Der Pfad südöstlich der 'außergewöhnlichen Schraube' ist eine praktische Abkürzung zum Landeplatz (sofern Ihr noch Bomben für die hinderliche Mauer und genügend Pikmin für die Käfer übrig habt).

4 Stoßdämpfer (30 Pikmin)
Werft eine ausreichende Anzahl (möglichst über 30 Pikmin) auf die Anhöhe neben dem kleinen Regenbecken. Da Wasser Olimar nichts anha-

ben kann, klettert Euer Digi-Held über den Ast ans andere Ufer. Besiegt den schlafenden Riesenkäfer und der 'Stoßdämpfer' ist Euer.

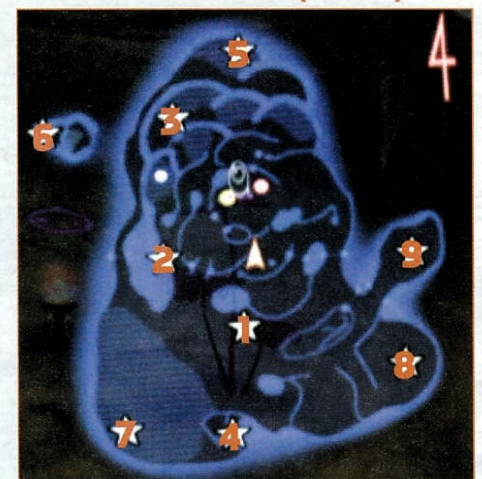
5 Nova-Blaster (30 Pikmin)
Nehmt eine große Anzahl (etwa 50) möglichst ausgewachsener Pikmin mit, um die dunkle Barriere rechts auf dem nördlichen Pfad vom Landeplatz einzureißen. Habt Ihr die Käferplage dahinter besiegt, liegt der 'Nova-Blaster' frei.

6 Schütze (20 blaue Pikmin)
Baut die erste Brücke, lauft durchs Basin und schleudert Eure blauen Helfer zur zweiten hinauf. Der Abtransport des Teils sollte dann kein Problem mehr darstellen.

7 Strahlenschutz (30 Pikmin, blaue)
Reißt die Barriere im Wasserbecken mit Hilfe der blauen Gnome ein. Der Weg für Olimar ist nun frei und Ihr könnt Pikmin jeder Farbe auf das höher gelegene Plateau werfen. Die mächtige Spinne sieht gefährlicher aus, als sie ist: Schleudert Ihr ein paar Wichtel gen Atemloch, dann öffnet sie den Panzer und legt das empfindliche Rückenfleisch frei.

8 Geigerzähler (15 Pikmin, u.a. blaue)
Das Teil schlummert auf einem Hochplateau im Magen eines eingegrabenen Riesenvogels. Säubert zunächst den weiten Weg von allen Käfern (gelbe Pikmin mit Bomben leisten hier gute Dienste) und schiebt anschließend die Pappschachtel mit Hilfer der blauen Zwerge weg. Beim Kampf gegen die Erd-Vögel solltet Ihr stets den Kopf ins Visier nehmen, am besten versucht Ihr beim Auftauchen der Biester direkt via C-Stick eine Gruppe auf dessen Rübe zu platzieren. Stellt Ihr nur blaue Pikmin zum Abtransport des Geigerzählers ab, nehmen sie übrigens die kurze, sichere Route durchs Wasserbecken unterhalb des Plateaus.

Zentrum des Waldes (9 Teile)



In diesem düsteren Abschnitt solltet Ihr zunächst die blaue Zwiebel finden und Euch eine anständige Armee der Wasser-resistenten Wich-

tel aufbauen. Um Euer Nest herum, befinden sich eine ganze Menge Barrieren, Mauern und Brücken, welche praktische Abkürzungen frei machen. Stellt also ruhig parallel einige andersfarbige Pikmin als Einreiß-Kommando ab.

1 Levita-Reifen (25 Pikmin)

Da dieses Teil von einem gefräßigen Käfer verschluckt wurde, solltet Ihr auf der Karte nach einem ständig die Position wechselnden Stern Ausschau halten. Das Insekt erlegt Ihr, indem Ihr ihm gezielt Pikmin auf den Rücken schleudert. Deutlich schneller geht's aber wenn Ihr das Pillen-gierige Biest irgendwie in den Sog einer Lande-Zwiebel bugsieren könnt...

2 Automatisches Getriebe (15 Pikmin)

Sehr einfach: Lasst die Pikmin den Holzsteg ausfahren und anschließend das Getriebe einsacken. Der anschließende unvermeidliche Sturz in die Tiefe ist zwar ungefährlich, hütet Euch aber vor den eingebuddelten Mini-Käfern!

3 Ionenjet Nr.1 (15 blaue Pikmin)

Über die Wasserbasins erreicht Ihr dieses Dolphin-Teil ohne Probleme. Auch einige Steinbomben lagern in der Nähe – fährt Ihr den Steg aus, können die gelben Pikmin sie bergen.

4 Gravitationsblocker (25 Pikmin, gelbe empfohlen)

Schmeißt am besten eine ausreichende Zahl gelber Pikmin (die fliegen nämlich weiter) direkt hinter die Holzbrücke. Einmal ausgerollt, könnt Ihr die Riesen-Spirale einsacken.

5 Analoges Computer (je 20 blaue und rote Pikmin)

Ein Fall fürs Teamwork: Geht mit feuerresistenten roten Pikmin den schmalen Pfad im Westen entlang, bis zum Basin, in dem das Teil lagert. Die blauen Kompagnons bugsiert Ihr über die Teiche im Norden zu selbiger Stelle. Nun fischen die Wasser-Pikmin den Computer aus dem kühlen Nass, die Feuer-Pendants bringen das Bordinstrument sicher zur Rakete.

6 Waage (blaue Pikmin und mindestens je 15 rote und gelbe Pikmin)

Ein Fall für Drei: Baut zunächst die Brücke zur luftigen Insel aus. Aktiviert dann mit den blauen Pikmin die Düse im Wasser und schleudert anschließend die gelben Helferlein auf die Anhöhe. Diese schleppen das Teil nun nach unten, von wo aus die roten Pikmin den Transport zum Dolphin organisieren.

7 Dioxin-Filter (40 blaue Pikmin)

Bevor Ihr Euch das tonnenschwere Bauteil vom Grunde des Sees holt, solltet Ihr zunächst mit Hilfe der roten Pikmin den Strand von den lästigen Feuerelefanten säubern – dann stellt die Bergung durch die blauen Knirpse kein Problem mehr dar.

8 Mega-Stabilisator (30 Pikmin)

Der dicke Pilz, der den Stabilisator bewacht, ist trotz mächtiger Gestalt ziemlich harmlos. Lasst mittels C-Stick zunächst Eure Wuselarmee auf seine Beine los, bis er flüchtet und schließlich

stolpert. Nun schleudert Ihr ihm flink Pikmin ins weiche Innenleben. Wenn sich der Gemüse-Mutant wieder aufrichten will, zieht schnell Eure Mannen zurück – der folgende Giftgasausstoß verwandelt Eure Helfer nämlich in böse Pikmin, die sogar ihren Meister angreifen! Da einige Feuerfontänen auf der Route liegen, solltet Ihr zum Abtransport die roten Winzlinge wählen.

9 Wächter-Satellit (20 Pikmin)

Das letzte Teil im Wald-Zentrum wird von einer riesigen Mechano-Spinne bewacht. Am besten steuert Ihr eine Vielzahl Pikmin via C-Stick auf ihre Klump-Füße, bis sie den fetten Leib senkt, und Ihr einige Exemplare direkt auf den Leib schleudern könnt – mit genügend Pikmin kein Problem.

Die ferne Quelle (10 Teile)



1 Reparatur-Bolzen (20 blaue Pikmin)

Was auf den ersten Blick recht kompliziert wirkt, ist mit der richtigen Taktik ganz simpel. Vom quadratischen Hochplateau aus führt eine Mauer fast bis zum Landeplatz zurück. Schleudert dort die Wichtel hinauf, betretet den parallel verlaufenden Steg und ruft sie. Eine kleine Erhöhung auf der Mauer hindert die Pikmin am Herunterfallen und Ihr könnt Sie bis zum Bolzen locken. Kurz davor entlasst Ihr sie via X-Taste und der Abtransport beginnt.

2 Massageeinheit (30 Pikmin, u.a. blaue)

Baut die Brücke mit blauen Pikmin aus. Achtet darauf, den Rückweg gründlich von bössartigen Insekten zu säubern, bevor Ihr mit dem Abtransport beginnt. Den schlafenden Riesenkäfer könnt Ihr übrigens am gefahrlosesten mit den Bomben (gelbe Pflanzenwesen!) hinter dem Stein eliminieren.

3 Interstellar-Radio (20 blaue Pikmin)

Der intergalaktische Empfänger schlummert im Magen des fliegenden Pustefischs am südlichen Ende des Sees. Auch hier solltet Ihr zunächst den Rückweg von den lästigen Springfröschen säubern, ehe Ihr Euch an die Bergung macht.

4 Gluon-Antrieb (50 Pikmin, u.a. blaue)

Baut die lange Brückenverbindung von beiden Uferenden aus fertig, achtet auf die Monsterkäfer und das krude Hightech-Zubehör ist Euer.

5 Zirkonium-Rotor (30 Pikmin, u.a. blaue)

Ebenfalls nicht weiter schwer: Baut mit den Wasser-Wichteln die Brücke aus, eliminiert das störende Käfer- und Froschpack und der absurde Rotor wartet auf seine Abholung.

6 Bugspret (30 Pikmin, rote empfohlen)

Verschiedene Wege führen ins Nest des dicken Stein-Spuck-Käfers. Nach Gusto sucht Ihr Euch eine Route wahlweise mit mehreren Kämpfen oder diversen Blockaden. Das fette Viech besiegt Ihr wie gehabt, indem Ihr ihm ein paar Pikmin ins Atemloch werft und anschließend das freigelegte Rückenfleisch attackiert.

7 UV-Lampe (10 gelbe Pikmin)

Sprengt zunächst die dunkle Mauer nordwestlich des Landeplatzes und wandelt die bissigen Käferfamilien dahinter in nützliche Pikmin um. Auf der höchsten Ebene des Pyramiden-ähnlichen Plattform-Gewirrs liegt die UV-Lampe. Schleudert Eure gelben Helferlein zunächst auf die erste Ebene links der UV-Lampen-Säule. Klettert nun die Rampe weiter links hoch und springt eine Etage tiefer zu den wartenden Pikmin. Werft diese nun auf den just verlassenen Sims und erklimmt ein weiteres Mal die Rampe. Von dort aus könnt Ihr mit ein wenig Abstand die Pikmin zur SciFi-Leuchte hinauf kapitulieren.

8 Pilotensitz (25 Pikmin)

Habt Ihr die vergangenen Tage immer schön fleißig die Feindesplage dezimiert, kriegt Ihr Olimars Cockpit-Bestuhlung fast geschenkt. Unbewacht in einem der Baumstamm-artigen Krater wartet das Möbel auf seine Abholung.

9 Ionenjet Nr.2 (15 blaue Pikmin)

Ganz oben im Norden findet Ihr das zweite Ionenjet-Teil. Ein direkter Pikmin-Wurf hat keinen Zweck, also bugsiert Ihr die blauen Wichtel einfach auf den Sims links der Hightech-Düse. Befördert nun Olimar per Geysir ein Stockwerk höher und werft anschließend die wartenden Pikmin zum Antriebselement hinüber.

10 Krümmungsreaktor (20 blaue Pikmin)

Das letzte Teil der Oase findet sich im Nordwesten auf einem Hochplateau, welches nur gelbe Pikmin erreichen können. Zieht mit blauen Wichteln los, schleudert sie auf den Würfel mit dem gelben Pikmin-Wandler. Transformiert hier 20 Helfer und werft sie hinab auf den sicheren Strand. Jetzt ist der Krümmungsreaktor erreichbar. Einmal unten, verwandelt Ihr die gelben Helfer wieder in ihre blauen Verwandten und tretet den Rückzug gen Landeplatz an.

BLOOD OMEN 2

PLAYER'S GUIDE, TEIL 3



Bald habt Ihr es geschafft: Im letzten Teil unserer "Blood Omen 2"-Lösung erfahrt Ihr, wie man dem bösen Sarafan-Lord beikommt und wer hinter den Verwirrungen der "Legacy of Kain"-Reihe steckt – außerdem hält die Auflösung jede Menge Überraschungen bereit!

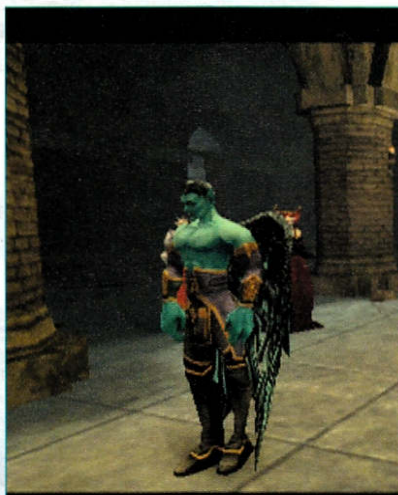


Der Canyon, Fortsetzung aus MANIAC 6/02

Hier erwartet Euch die erste echte Kopfnuss: Um das Tor auf der anderen Seite des Zauns zu sprengen, müsst Ihr einen Stein auf eine Energiezelle hieven und die Glyphenbatterie dadurch zur Explosion bringen. Die Vorgehensweise: Positioniert Kain hinter dem Kontrollpult (ein Hebel für Rechtsschwenk, einer für Linksschwenk und der mittlere zum Heben bzw. Senken) und bugsiert mit dem Kranarm einen Felsbrocken vom Karren auf das Förderband. Bringt jetzt mit dem Hebel die Glyphenenergie zum Fließen und leitet sie über das Rad (rechts vom Förderband) zur Tür um. Geht durch die Öffnung im Zaun, leitet mit dem Rad auf der anderen Seite erneut die Energie um und beobachtet, wie der Stein über das Fließband rollt. Aber Vorsicht: Im Gebäude rechts wird der Brocken zerbröckelt. Damit es gar nicht erst so weit kommt, dreht das Rad am Förderband (links vom Zertrümmerer) – und zwar kurz, bevor der Stein hineinrollt. Der Grund: Nach ein paar Sekunden schnellt der Mechanismus wieder zurück – gerade genug Zeit für Kain, um den Felsen sicher auf die andere Seite zu manövrieren. Jetzt könnt Ihr ihn Euch in aller Seelenruhe mit dem zweiten Kran schnappen (das Kontrollpult findet Ihr neben dem Ende des Förderbands) und auf die Energiezelle fallen lassen.

Nach der Explosion verschlägt es Euch nach draußen, wo (zwei Dämonen später) ein grüner Energieschirm den Weg versperrt. Folgt stattdessen dem linken Pass und überwindet mit einem Supersprung den Abgrund.

Hinter dem Fallgatter (mit dem Rad öffnen) beseitigt Ihr zunächst die beiden Dämonen und haltet Euch dann rechts. Steigt den Turm empor, springt mit magischer Unterstützung auf die Ruine der Zitadelle gegenüber und aktiviert im Körper des Arbeiters (unterste Etage) den Glyphenstrom. Jetzt müsst Ihr Euch sputen: Folgt dem Verlauf der Leitung und legt sämtliche Weichen um, kurz bevor sich das Wölkchen hindurchquält – sonst versiegt die Energie, und Ihr müsst zurück, um den Stromfluss noch einmal in Gang zu bringen. Habt Ihr jeden Schalter rechtzeitig aktiviert (Vorsicht bei der Weiche auf dem Turm, denn sie schnellert nach ein paar Sekunden wieder zurück) und den Glyphenstrom zur rechten Energieschranke umgeleitet, könnt Ihr die Sperre mit dem Hebel (rechts) deaktivieren und den nächsten Abschnitt betreten. In der Hütte (hinten rechts) trifft Ihr endlich die



Unerwartetes Wiedersehen: Kain kehrt in das Versteck der Vampir-Aufständler zurück – mit Ur-Blutsauger Janos Audron im Schlepptau!



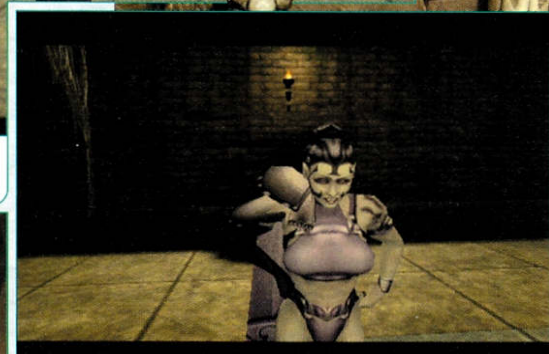
Fesches Outfit: Für die letzten Etappen seines Abenteuers schlüpft Kain in eine neue Kluft – ein Vampirmonarch nach unserem Herzen!

Hexe: Die verführerische Wahrsagerin lässt Kain bereitwillig von ihrem Blut schlürfen – das schmeckt nicht nur famos, sondern überträgt außerdem die telekinetischen Talente der fieschen Vampiridame auf Euren Helden.

Ihr probiert Euer neues Talent an dem Symbol über dem Doppeltor aus, betretet das Gebäude auf dem Hof und lauft die Treppe hinunter. Nach dem Dialog mit dem Dämonen gelangt Ihr ins...

Eternal Prison

Lauf nach der Sequenz rechts die Stufen hoch, setzt vom Absatz rechts auf die Galerie und von dort aus mit einem Supersprung auf den Balkon an der Seite des Saales. Ihr lauft zum hinteren Ende und springt vom Vorsprung aus wieder auf die andere Seite zurück (diesmal seid Ihr hinter dem Schutthaufen) und klettert die Leiter hoch. Balanciert zum Ende der zerborstenen Treppe, springt mit magischer Hilfe auf die gegenüber gelegenen Stufen, nehmt den Inhalt der magischen Truhe mit und springt zum Podest auf der Stirnseite des Raumes. Lasst Euch durch das Loch im Boden nach unten gleiten, erledigt dort die Spinnen, folgt in der angrenzenden Halle dem Korridor hinten links und legt den Hebel um. Resultat: Der Käfig in der



Sieht so eine Verräterin aus? Die verführerische Umah traut Kain nicht über den Weg – und hintergeht ihn prompt.

Halle wird angehoben, und Ihr könnt durch die Spalte darunter springen. Nach der Teleportation durch die Henker klettert Ihr aus der Grube und überwindet die folgende Aneinanderreihung von Zinnen mit Supersprüngen bzw. Telekinese (zum Betätigen der Öffnungsmechanismen). Stellt Euch dem Henker auf der Brücke im Kampf oder flüchtet direkt in den Uhrenraum. Mit dem Hebel am Planetenmodell öffnet Ihr den Weg in einen hohen Gang, den Ihr am anderen Ende über eine Treppenfucht (mit dem Telekinese-Schalter rechts über dem Abgrund aktivieren) wieder verlasst. Im nächsten Abschnitt lauft Ihr zum kleinen Schrein auf der mittleren Plattform und ändert mit dem Hebel im Inneren die Level-Architektur. Jetzt könnt Ihr Plattform für Plattform nach oben zum Ausgang reisen. Weit entfernte Elemente erreicht Ihr durch Supersprünge – allerdings nicht, ohne dabei auf die Schwebephantome zu achten, die allenthalben erscheinen und Euch gerne vom Plateau schubsen. Nach dem Teleport macht Ihr die beiden Spinnen nieder, trinkt Euch satt und springt anschließend vom Dach des Käfigs auf die linke Ballustrade. Ihr senkt mit dem Hebel an der Säule die mittlere Käfiggruppe, springt hinüber und setzt von dort aus auf die letzten Kisten. Jetzt könnt Ihr auch die obere und mittlere Galerie erreichen. Hinter einer Gittertür seht Ihr eine Gefangene, die Ihr mit 'Charm' übernehmt, um in ihrer Haut die Zellentür zu öffnen. In der folgenden Halle akti-

viert Ihr mit Telekinese den grünen Schalter am Stirnende, daraufhin senkt sich der Käfig. Metzelt die Spinnen nieder oder spart Euch den Kampf, indem Ihr auf die Kisten und von dort auf den Balkon springt. Nun arbeitet Ihr Euch Etage für Etage nach oben und durchforstet dabei die Zellen. Auf der obersten Ebene kontrolliert Ihr hinten links die Wahnsinnige jenseits des Gitters, öffnet so die Pforte, klettert die Leiter nach oben und bedient dort über das Pult in der Mitte die Käfige. Jetzt springt Ihr wieder eine Ebene nach unten und von der Brücke auf die Käfige. So erreicht Ihr den Ausgang und die nächste Wegmarke. Jetzt nur noch dem Korridor folgen, die Treppen hoch, bei der Truhe magische Energie tanken und sich in die Gefangene hinter dem Gitter versetzen. Öffnet mit ihr das Gatter, bekämpft in der Kammer die beiden Henker und durchquert nach dem Scharmützel den Raum, um dahinter via Telekinese-Schalter das Portal zum nächsten Abschnitt zu entriegeln. Dort repariert Ihr nach dem Duell mit dem Henker via Telekinese-Schalter (am anderen Ufer) die Brücke, überquert sie anschließend und lenkt dann mit dem Hebel (am Pult rechts von der Brücke) die Kisten um. Jetzt könnt Ihr die Boxen mit dem Telekinese-Schalter wieder senken, ohne dabei den Übergang zu zerstören. Dabei öffnet sich die Pforte, über die Ihr den Raum verlasst. Den durchgeknallten Vampir lasst Ihr einfach links liegen: Anstatt ihn zu bekämpfen, lauft Ihr in den nächsten Raum – in der folgenden Zwischensequenz erledigt sich das Monstrum selber. Die folgenden Korridore und Räume durchquert Ihr problemlos (in der Schmiede gibt es ein kurzes Scharmützel mit zwei Henkern), bis Ihr in den Saal mit dem Kreuzweg kommt. Durchquert die einzige offen stehende Tür, klettert über die Leiter nach unten, versetzt Euch in die Irre hinter dem Gitter und betätigt mit ihr den Hebel. Ergebnis: An der Kreuzung wird ein dritter Weg freigegeben, den Ihr bis zum Checkpoint geht. Danach überquert die Brücke und aktiviert – sobald der durchgeknallte Vampir kommt – den Telekineseschalter am anderen Ende. Der Untote säuft ab, inzwischen passiert Ihr in aller Seelenruhe den Teleporter.

Folgt den Korridoren, bis Ihr den Saal mit dem Planetenmodell in der Mitte erreicht. Springt auf magischem Wege neben die Miniatur, aktiviert den Telekinese-Schalter über dem Eingang und lasst so eine Brücke entstehen, über die Ihr zum Hebel nebem dem Eingang spaziert. Aktiviert den Schalter, und die Brücke bewegt sich zum nächsten Portal. Springt wieder neben das Modell, passiert die Brücke und aktiviert via Telekinese den grünen Schalter (Vorsicht – er wird von einem Henker bewacht). Wiederholt die Prozedur so oft (jede Aktivierung des Hebels bringt die Brücke eine Stufe weiter), bis sich der Käfig mit dem Erbauer senkt. Nach dem Gespräch findet Ihr Euch in der

Planetenkammer vom Anfang des Gefängnisses wieder, passiert die Wegmarke und kämpft gegen die beiden Henker. Folgt dem Korridor dahinter, flüchtet vor dem Vampir und lasst das Ungetüm einmal mehr ins Wasser plumpsen, indem Ihr zunächst die Brücke ausfährt (Hebel rechts) und nach ihrer Überquerung wieder einfahrt (Hebel). Anschließend erreicht Ihr einen Hof mit riesigen Henker-Statuen, auf dem Ihr den wieder aufgetauchten Fressack zum Endgegnergefecht fordert. Nehmt Euch vor seiner Feuer-Attacke in Acht – ein Treffer, und Ihr zerfällt zu Asche! Die Taktik: Versteckt Euch hinter den Statuen, und sobald die Figur vor Euch zerspringt, hechtet Ihr zur Seite, um Euren Gegner mit Telekinese zu attackieren und so in den Pool zu drängen. Wiederholt die Strategie dreimal, dann flüchtet er in die nächste Arena. Stellt Euch dort vor die auf den Boden gelehnten Sensenklingen der Henkerstatuen, dann greift er Euch früher oder später mit seiner Rammattacke an. Weicht im letzten Augenblick aus, dann rast er nicht gegen Kain, sondern die Figur, und am Sockel taucht ein Telekinese-Schalter auf. Aktiviert ihn, und wiederholt die Prozedur so oft, bis sich im Zentrum des Hofes ein steinerner Gigant aufbaut. Lockt den Vampir zuerst gegen den Stab des Titanen, dann gegen die Unendlichkeitsrunen (die auf der Seite liegende Acht). Geschafft!

Device

Durchquert die von der Kreatur geöffnete Passage, bezwingt das Alien in der angrenzenden Kammer und verlasst den Raum durch Aktivieren des Schalters (hinten rechts). Im anschließenden Komplex findet Ihr links eine Truhe, rechts eine Aussparung in der linken Wand und dahinter eine Kammer mit einem Roboter im Zentrum. Springt auf den gegenüberliegenden Rost, durch die zerbrochene Scheibe und auf den Boden. Öffnet das rechte Schott, macht die Kreatur nieder und aktiviert den Aufzug gegenüber mit dem Telekinese-Schalter links vom Balkon. Fahrt nach oben, springt im Raum dahinter auf die Galerie und aktiviert mit dem Hebel den Glyphenstrom. Nun könnt Ihr zurückkehren und mit dem Schalter am Korridorende die Pforte entriegeln. Im anschließenden Gang erledigt Ihr zunächst das Alien



Heftiger Schlagabtausch im Hafenviertel: Nachdem Ihr das Schiff umgelotst habt, müsst Ihr Euch mit wütenden Runen-Rittern prügeln.

(möglichst in Nebelform), dann dreht Euch wieder um, folgt dem abschüssigen Tunnel rechts und aktiviert vom gläsernen Erker aus den Telekinese-Schalter. Geht nun zurück zum Schalter, schaut durch das Fenster links und betätigt so nun auch den rechten Schalter. Jetzt erneut in den Erker, den Arbeiter kontrollieren und den durch den ersten Schalter erreichbar gemachten Hebel umlegen. Jetzt könnt Ihr den Gang durch das geöffnete Schott verlassen. Metzelt die Dämonen dahinter nieder und öffnet auf diese Weise den Energieschirm rechts – aber nicht, ohne vorher einen Abstecher in die linke Kammer gemacht zu haben, denn dort verbirgt sich eine Energietruhe nebst Speer. Im Maschinenraum killt Ihr den Wächter, unter den Dämonen. Dann bringt Ihr mit dem Hebel zwischen den Kesseln den Glyphenstrom zum Fließen und aktiviert danach im Körper des Arbeiters (hinter der Verglasung des Kontrollraums) die beiden Kolben. Springt vom rechten auf den linken Kolben und von dort aus zum Vorsprung mit der Truhe. Nun lasst Euch auf die Galerie darunter fallen und folgt dem Gang. Bezwingt die beiden Außerirdischen, setzt via Supersprung über das Bassin und lasst es mit dem Telekinese-Schalter unterhalb der Wasseroberfläche versiegen. Gleitet in das trocken gelegte Becken und betätigt den Glyphen-Schalter – jetzt dürft Ihr das Schott öffnen und im nächsten Korridor (Achtung – hier lauern gleich drei aggressive Greifarme!) nach links abbiegen. Springt vom Laufsteg nach unten (Vorsicht, Wächter!), lenkt via Schalter den Greifarm um und klettert dann wieder nach oben. Legt den Schalter um, und die Stahlklaue schnappt zu – der Weg ist frei! Meuchelt im folgenden Rundgang die beiden Aliens (dank Nebel möglichst hinterrücks) und übernehmt mit 'Charm' den Arbeiter hinter dem Energie-

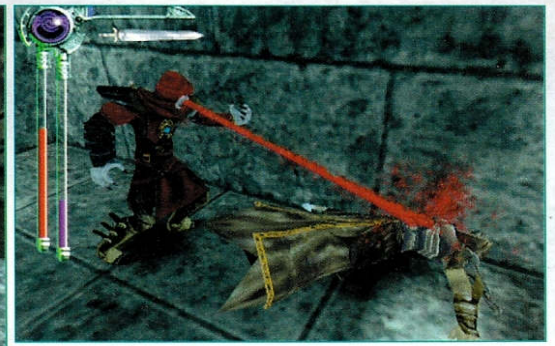


Um Euren Ex-Handlanger Marcus im 'Eternal Prison' außer Gefecht zu setzen, geht Ihr zunächst hinter den Statuen in Deckung (links). Später lasst Ihr das Monstrum die Henker-Denkmäler (Sichel nach unten) rammen (Mitte) und aktiviert per Telekinese die so freigelegten Schalter (rechts).

schirm. In ihm senkt Ihr via Hebel die Plattform im Maschinenraum (erreicht Ihr rechts durch das zerbrochene Fenster), über die Ihr den Korridor hinter dem Schirm erreicht. Passiert den Checkpoint, folgt dem Tunnel, streckt den Krieger nieder und bedient mit Euren geistigen Kräften den grünen Schalter rechts (durch den Glasboden). Nachdem der Kran die Kisten rumgewuchtet hat, übernehmt Ihr den Wächter (wieder durch den Glasboden) und lasst ihn über die Brücke wetzen. Aktiviert erneut den Kran, versetzt Euch ein zweites Mal in den Menschen und legt mit ihm den Schalter zum Öffnen des Tores um. Im Tunnel hinter der Pforte erledigt Ihr zuerst den Dämonen, was den Schirm verschwinden lässt. Jenseits der Barriere befindet sich ein Komplex mit Bassin. Springt vom Podest am Eingang auf die Galerie hinten links und benutzt den Schalter. Überwindet mit einem Supersprung das Becken, betätigt den Hebel am Kontrollpult und pumpt so das Wasser ab. Am Boden des trockenen gelegten Pools verschiebt Ihr den Block, woraufhin die roten Energieschirme weiter oben verschwinden. Erledigt den durch die Beseitigung der Barrieren befreiten Dämonen, passiert den anderen Durchgang und aktiviert den von einem Aljen bewachten Schalter. Jetzt dürft Ihr den grünen Schirm neben dem Glyphenschalter (habt Ihr nach Betreten des Komplexes durch einen Supersprung erreicht) passieren. Durchquert den verschachtelten Komplex dahinter und passiert auf diese Weise den nächsten Checkpoint. Links vom Förderband findet Ihr einen Durchlass in der Wand, dahinter einen Korridor. Wird der Gang geflutet, versetzt Ihr Euch in den Menschen hinter dem Energieschirm und öffnet mit dem Schalter die Barriere. Bestraft Euren Peiniger gebührend, springt in den Raum darunter und bringt mit dem Schalter den Aufzug in Gang. Unten angekommen, haltet Ihr Euch rechts, fahrt mit der Plattform nach oben, erledigt den Dämon und deaktiviert über den Telekinese-Schalter die Barriere. Folgt weiterhin dem Verlauf der Galerien (es folgen diverse Scharmützel, Aufzugfahrten und ein Supersprung), bis Ihr auf die Plattform über dem Monstrum kommt. Den Level-Abschluss bildet eine lange Zwischensequenz, in der Kain zusammen mit Ur-Vampir Janos Audron nach Meridian zurückkehrt.

Wharves

Schleicht nach dem Dialog mit Umah durch den Nebel und meuchelt die Sarafanen. Öffnet das Gatter, indem Ihr Euch in die Frau dahinter versetzt. Anschließend überquert Ihr den Marktplatz und entriegelt mit dem Rad das Gittertor an seinem Ende. An der Werft betretet Ihr



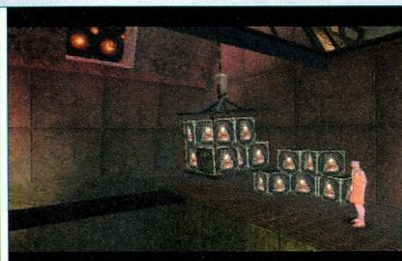
Die Henker im 'Eternal Prison' machen sich gerne mal unsichtbar – nach ein paar Schlägen bitten aber auch sie zum Blutmahl.

das Gebäude hinten rechts (Achtung: jede Menge Sarafanen), bringt die Energie zum Fließen und überbrückt im richtigen Augenblick die Leitungs-Lücken. Ist die Energie oben angekommen, aktiviert Ihr via Schalter den Leuchtturm. Ergebnis: Das Schiff legt ab, Ihr setzt mit einem Supersprung über das Wasser auf den gegenüber gelegenen Anlegeplatz und belauscht dort das Gespräch zwischen zwei Arbeitern. So erfahrt Ihr das Code-Wort, kehrt durch das Gittertor zum Marktplatz zurück und dürft jetzt passieren. Am nächsten Anlegeplatz (wieder liegt der Dampfer vor Anker) bringt Ihr den Leuchtturm mit dem Telekinese-Schalter hinter dem linken Kistenverschlag (im Kanal) in Gang. Das Schiff läuft aus, und Ihr könnt mit einem Supersprung den nächsten Steg erreichen. Haltet Euch rechts, klettert die Leiter empor und passiert auf der Galerie die Tür. Schiebt die Kiste auf die maroden Dielen im Eingangsbereich, lasst Euch durch das so entstandene Loch fallen und entriegelt im unteren Stockwerk die Tür, indem Ihr die Box auf die Platte rechts davon schiebt. Folgt nun dem Balkon, lauft am Pier rechts die Treppe hoch und dann bis zum Informanten. Durch die Tür hinter ihm erreicht Ihr eine Wegmarke und die nächste Anlegestelle. Geht rechts ins Lagerhaus und öffnet dort mit dem Glyphenrad zuerst das rechte (Rad drehen), anschließend das linke (Hebel umlegen) Gatter. Geht links über die Zugbrücke (Gefecht vermeiden, denn an die lästige Schützin kommt Ihr nicht ran) und kämpft Euch nach dem Checkpoint bis zum Lagerhaus durch. Dort manövriert Ihr über das Kontrollpult (mittlerer Hebel: vorne, linker Hebel: links, rechter Hebel: rechts) die Kiste durch die Aussparung. Resultat: Die Box fällt, zerbricht und lässt einen Dämonen frei. Passiert das jetzt offene Gatter und erledigt nach der Sequenz die beiden Kriegerinnen sowie das Monster. Ihr übernehmt den Soldaten hinter dem Fallgatter und lasst ihn am

Kontrollpult die Kiste dirigieren – direkt auf den Sarafan an der Pforte. Danach folgt Ihr einfach dem Verlauf der Gassen, betretet rechts das Haus, verlasst es nach der Wegmarke durch die linke Tür wieder und gelangt so auf einen weiteren Steg. Überwindet die folgenden Kanäle mit Supersprüngen, betretet anschließend das Wirtshaus, geht dort die Treppe hoch, haltet Euch auf der Galerie links (rechts findet Ihr eine Truhe), lasst Euch bei der Leiter nach unten plumpsen, geht in den angrenzenden Flur und verlasst das Gebäude. Lauft nach links, weicht dem Sarafan einfach aus und klettert die Leiter rauf. Oben überwindet Ihr mit einem Supersprung den Kanal, klettert über den Tisch ins Lager (die Truhe vor dem rechten Fenster nicht vergessen) und verlasst es mit dem Aufzug wieder. Übernehmt mit 'Charm' den Arbeiter im Käfig, lasst ihn den mittleren Hebel benutzen und so den Käfig mit dem Dämonen senken. Sobald die Luft wieder rein ist, betretet Ihr den Käfig durch das neu entstandene Loch, stellt Euch in die Box und lasst sie vom Arbeiter (mit 'Charm' besetzen) heben.

Hylden-City

Lauft nach der Anfangssequenz und dem Gespräch mit dem Hylden-Lord den Pfad links hoch, haltet Euch dann rechts und springt durch das Loch im Boden. Aktiviert den Telekinese-Schalter hinter der Barriere und lauft anschließend den ganzen Weg zum (jetzt passierbaren) Hauptportal zurück. Verlasst es durch den Aufzug und flüchtet nach dem Gespräch mit dem Pärchen in die linke Richtung – den Pfad hoch und durch das Schott. Meuchelt im Nebel die beiden Hylden und lauft danach über den Steg ein Stockwerk tiefer, um hinter dem Kontrollpult mit dem linken Schalter ein Loch in die Wand auf der anderen Teichseite zu sprengen. Lauft durch den Spalt, haltet Euch links und hastet nach ein paar Scharmützeln die



"Gehorche..." Achtet beim Durchqueren des 'Device'-Levels darauf, ob sich unter den gläsernen Korridoren Arbeiter verbergen. Die willenlosen Burschen sind die perfekten Opferlämmer für Kains telepathische Fähigkeiten. Anschließend versetzt er via Telekinese ein paar Kisten.

Rampe hoch. Nehmt die zweite Tür und gleitet von der Rampe. Um das Endstück der Brücke zu erreichen, lauft bis zur Wand und springt auf den Felsbrocken. Oben angekommen, folgt Ihr dem Weg, passiert das Gebäude (links seht Ihr ein Fenster), verlasst es auf der anderen Seite wieder, springt nach unten und schiebt die Glyphen-Bombe vor die marode Stelle in der Mauer. Lauft über die Rampe nach oben, positioniert Euch im folgenden Raum so weit rechts wie möglich vor dem Fenster (vorher mit dem Schalter den Laser ausschalten) und versetzt Euch in den Sklaven (ganz links – zeigt sich nur selten). Lasst ihn via Schalter den Dämonen befreien und wartet, bis sich das Monstrum unter die Strahlenkanone stellt. Das ist Eure Chance: Schalter drücken, und es gibt eine riesige Sauerrei. Durch die zerbrochene Scheibe erreicht Ihr jetzt den hinteren Raum, wo Ihr links hinter dem Schutt den rechten Mechanismus aktiviert. Resultat: Die zuvor verschobene Glyphenbombe im Hof detoniert und reißt ein Loch in die Wand. Geht runter und passiert den Spalt. Dahinter übernehmt Ihr den Menschen (schräg links), lasst mit ihm via Schalter das Wasser ab und verschiebt die Box (links) so weit, bis sie unter dem Riss im Geländer steht. Springt wieder nach oben, lasst das Becken volllaufen und setzt mit einem Supersprung auf die jetzt schwimmende Box. Springt von ihr aus rechts auf die Galerie, drückt den Schalter und schwebt wieder ins (jetzt erneut leer gepumpte) Becken. Lauft links, wieder links, springt auf die Plattform und von dort aus auf die nächste Etage. Geht bis zum Ende der Galerie, springt ganz nach unten und folgt dem Weg so lange, bis Ihr zum trocken gelegten Becken mit den Boxen kommt. Lasst es mit dem Rad im rechten Raum volllaufen – nachdem Ihr die Kisten so arrangiert habt, dass Ihr mit Supersprüngen von Box zu Box das Schott auf der Plattform (zweite Beckensektion) erreicht. Übernehmt von dort aus den Sklaven hinter der Scheibe und lasst ihn die Tür öffnen. Nun könnt Ihr weiter links die Box ins Bassin schieben und gemeinsam mit der Kiste aus der Spinnenhöhle (dritte Beckensektion, links die Rampe hoch) eine Supersprung-Passage bis zum Portal auf der Stirnseite des Beckens bauen. Nach der Reise mit dem Teleporter-Strahl haltet Euch links, kralxelt auf den Kistenstapel und gleitet von dort aus über die Köpfe Eurer Gegner hinweg durch den Riss im Boden. Schleicht durch die Nebelschwaden, passiert die Wegmarke und lauft im runden Raum dahinter nach links. Es folgen diverse Labore, ein Supersprung und eine Plattform, die Ihr auf Schalterdruck nach oben zu einer Reihe von Schornsteinen bringt. Klettert auf die Kisten zu Eurer Rechten, wartet bis der erste Schlot keinen Rauch mehr spuckt, und springt auf magischem Wege Kamin für Kamin zur anderen Seite. Passiert das rechte Schott, lauft auf dem Rost geradeaus und springt über die Steinblöcke hinten rechts auf die Plattform mit den beiden Hylden. Via Schalter öffnet Ihr die Energiebarriere unten rechts, der Hebel fährt eine Plattform unter die Luke gegenüber. Letztere führt Euch durch einen Korridor und in eine große Halle: Überwindet die Distanz zum Rost gegenüber mit einem



Auch das mächtige Alien-Oberhaupt hat gegen Kains 'Immolat'-Magie keine Chance: Pariert so oft wie möglich seine Attacken und verbrutzelt ihn, sobald der Balken voll ist!

Supersprung, folgt der Galerie bis zum Ende und gleitet hinter den Kistenstapel – dann kann der Dämon Euch nicht erreichen. Im anschließenden Saal öffnet Ihr mit dem linken Schalter das Schott zur Schienenbahn-Station (hinter dem Dämonen), die Ihr in Gang setzt, indem Ihr den Hylden-Krieger erledigt. Nach Eurer Ankunft verlasst Ihr die Kammer durch das Schott. Den Gegner dahinter bezwingt Ihr, indem Ihr Euch hinter die Energiebarrieren stellt und die Telekinese-Schalter darüber einsetzt. Nach der Sequenz findet Ihr Euch vor einer riesigen Rune wieder. Haltet Euch rechts, springt auf die Zinne im Wasser und von dort aus mit Supersprüngen an das hinter dem Schutt gelegene Ufer. Durchquert das Loch in der Wand und den anschließenden Saal. Dahinter lasst Ihr den Sklaven (links) das Wasser abpumpen. Springt dann nach unten, lauft nach rechts, zieht links die Plattform hoch, öffnet mit dem Schalter das Gatter, geht zurück und schiebt die Kiste unter den Schalter rechts. Positioniert Kain auf der Kiste, versetzt Euch erneut in den Menschen und lasst ihn das Becken wieder füllen. Jetzt erreicht Ihr den Schalter und bringt mit ihm die Plattform hinter dem geöffneten Gatter in Bewegung. Dahinter durchquert Ihr eine Korridor-Flucht und erreicht so die Endgegnerburg des Hylden-Lords.

Endkampf: Phase 1

Wartet, bis der Sarafan-Lord drei Schüsse abgefeuert hat (beim ersten springen, beim zweiten abwarten, beim dritten springen), dann bringt Ihr ihn mit Telekinese ins Straucheln. Rennt zu ihm und vertrimmt den Fiesling. Während er benommen torkelt, schubst Ihr ihn mit einer erneuten Telekinese-Offensive in den Abgrund. Hier ist Eile angesagt – wartet Ihr nur einen Augenblick zu lange, verschwindet er. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, folgt eine Sequenz.

Endkampf: Phase 2

Verwickelt ihn in einen Nahkampf. Die Taktik: Abwehren, dabei Energie sammeln und ausweichen, sobald er zu seiner Spezialattacke ansetzt. Ist der Balken voll, röstet Ihr ihn mit Eurem neuesten Kampfzauber.

Endkampf: Phase 3

Wehrt seine Attacken ab, weicht wie vorher nach jeder Offensivserie seinem Special aus und greift ihn Euch anschließend mit dem Dreieck-Button. Haltet ihn in der Luft und rammt dem Monstrum gleichzeitig mit Quadrat den Reaver-Knauf in die hässliche Visage. Einfach so lange weitermachen, bis ihm die Energie ausgeht – dann habt Ihr es geschafft und dürft den Abspann genießen! *rb*



Beim Kistenschieben ist Kain nicht so fit wie Kollege Raziel, aber dafür kann er anschließend...



... den Wasserpegel heben. Hierfür einfach den Arbeiter in der Führerkanzel kontrollieren.

MAN!AC vor fünf Jahren

Schlappe 18 Spieletests fanden sich in MAN!AC 7/97 – damals gab es tatsächlich noch das vielzierte Sommerloch. Immerhin konnten wir trotzdem über einige Kracher berichten: So startete auf PAL-Playstations vor genau fünf Jahren der erste "V-Rally"-Teil durch, während sich Import-Fans am N64-Weltraumspektakel "Starfox 64" erfreuten. Ebenfalls frisch aus Japan kam Squares clevere 3D-Klopperei "Tobal 2", die leider nie den Weg nach Europa fand. Im Preview-Teil erhaschten wir erste Blicke auf den vermeintlichen "Wipeout"-Konkurrenten "Extreme-G" (N64), während die Feature-Strecke eindeutig von Sony beherrscht war: Auf satten 24 Seiten wurde das damalige Software-Angebot als Komplettübersicht aufgelistet.

DAS JÜNGSTE GERICHT

RAVINDER RUPRAI
(LEAD ARTIST, SONY TEAM SOHO)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Starwing (SNES)

"Eigentlich ein tolles Ballerepos, doch für mich war es wohl einfach nicht gedacht: Der Obermottz am Levelende, der einen mit Unmengen an Weltraumschrott zumüllt – diese Stelle konnte ich einfach niemals bezwingen, egal was ich auch anstellte! So musste Fox McCloud eben die Menschheit ohne meine Mithilfe retten."

2. The Hobbit (ZX SPECTRUM)

"Das klassische Eintipp-Adventure zum Tolkien-Roman traf die Stimmung der Vorlage prima, doch börsartige Bugs verhagelten mir die Freude: Besonders die grauenvolle Endlosschleife mit den teuflischen Worten 'Du bist ausgerutscht und hast dir den Hals gebrochen' verfolgt mich sogar noch heute bis in den Schlaf."

3. Yie-Ar Kung Fu 2 (ZX SPECTRUM)

"Die Umsetzung des Oldie-Prüglers kostete mich wertvolles Geld für praktisch nichts: Bereits 15 Minuten nach dem Kauf hatte ich schon den letzten Endgegner besiegt – und das allein dadurch, dass ich mit dem immer gleichen Tritt auf alle Feinde losgegangen bin. Dieses Preis/Leistungsverhältnis war jedenfalls reichlich mager."

NextTime

8/2002

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Held sein ist schon schwer, erst recht wenn man wie die "Jak and Daxter"-Hauptfigur Jak einen Kumpel im Schlepptau hat, der alles andere als die Weltenrettung im Kopf hat. Der vorlaute Daxter kommt allerdings in seiner "Ottseigestalt" bei der holden Weiblichkeit nicht wirklich gut an.



ERSCHEINT AM 3. Juli

JAPAN



| | | | | |
|----|---------------------------------------|-----------------|------------------|---------------|
| 1 | Mobile Suit Gundam Giren's Ambition | Bandai | Strategiespiel | nicht geplant |
| 2 | World Soccer Winning Eleven 6 | Konami | Sportspiel | 4. Quartal |
| 3 | Rockman Zero | Capcom | Actionspiel | nicht bekannt |
| 4 | One Piece Grand Battle 2 | Capcom | Beat'em-Up | nicht geplant |
| 5 | Kingdom Hearts | Square | Rollenspiel | 4. Quartal |
| 6 | Prince of Tennis: Johnny Boys Academy | Konami | Sportspiel | nicht bekannt |
| 7 | FIFA WM 2002 | Electronic Arts | Sportspiel | erhältlich |
| 8 | Nechu Professional Baseball 2002 | Namco | Sportspiel | nicht geplant |
| 9 | Zettai Zetsumei | Irem | Action-Adventure | nicht geplant |
| 10 | Japan-US Prof. Baseball Final League | Square | Sportspiel | nicht geplant |

In der nächsten Ausgabe gibt es alles Wissenswerte zum Videospiel-Highlight des Jahres – die MAN!AC-Reporter Stephan und Ulrich spüren vor Ort auf der **E3 in Los Angeles** die wichtigsten Infos und Trends auf. Für den Gamecube stehen natürlich erste spielbare Fassungen von **Super Mario Sunshine**, **Metroid Prime** und dem neuen **Legend of Zelda** im Mittelpunkt, während sich Sony und vor allem Microsoft vorab noch reichlich bedeckt hielten – wir sind gespannt!



Aber auch in der Heimat wird kräftig an interessanten Themen gearbeitet: Im zweiten Teil unseres Next-Generation-Schwerpunkts analysieren wir die Hardware der drei Konsolenkonkurrenten. Heiße Kandidaten für den Testteil sind, für die Xbox, **Grand Prix 4**, **Prisoner of War** und **DTM Race Driver** (Bild). Letzteres Duo steht auch für die PS2 an, die zudem mit dem nächsten **Need for Speed**-Teil aufwarten sollte. Sportbegeisterte Gamecube-Zocker schließlich dürfen gespannt sein, ob das PAL-**Virtua Striker 3** mehr Spaß macht als die Japan-Variante.

SPIDER-MAN™



INS NETZ GEGANGEN!



Screenshots von der PC-Version

SPIDER-MAN.
AB 08. JUNI IM KINO.

VON DER LEINWAND AUF DIE KONSOLE
AB ENDE MAI ERHÄLTlich



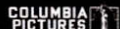
PlayStation 2

GAMEBOY ADVANCE



PC
CD
ROM

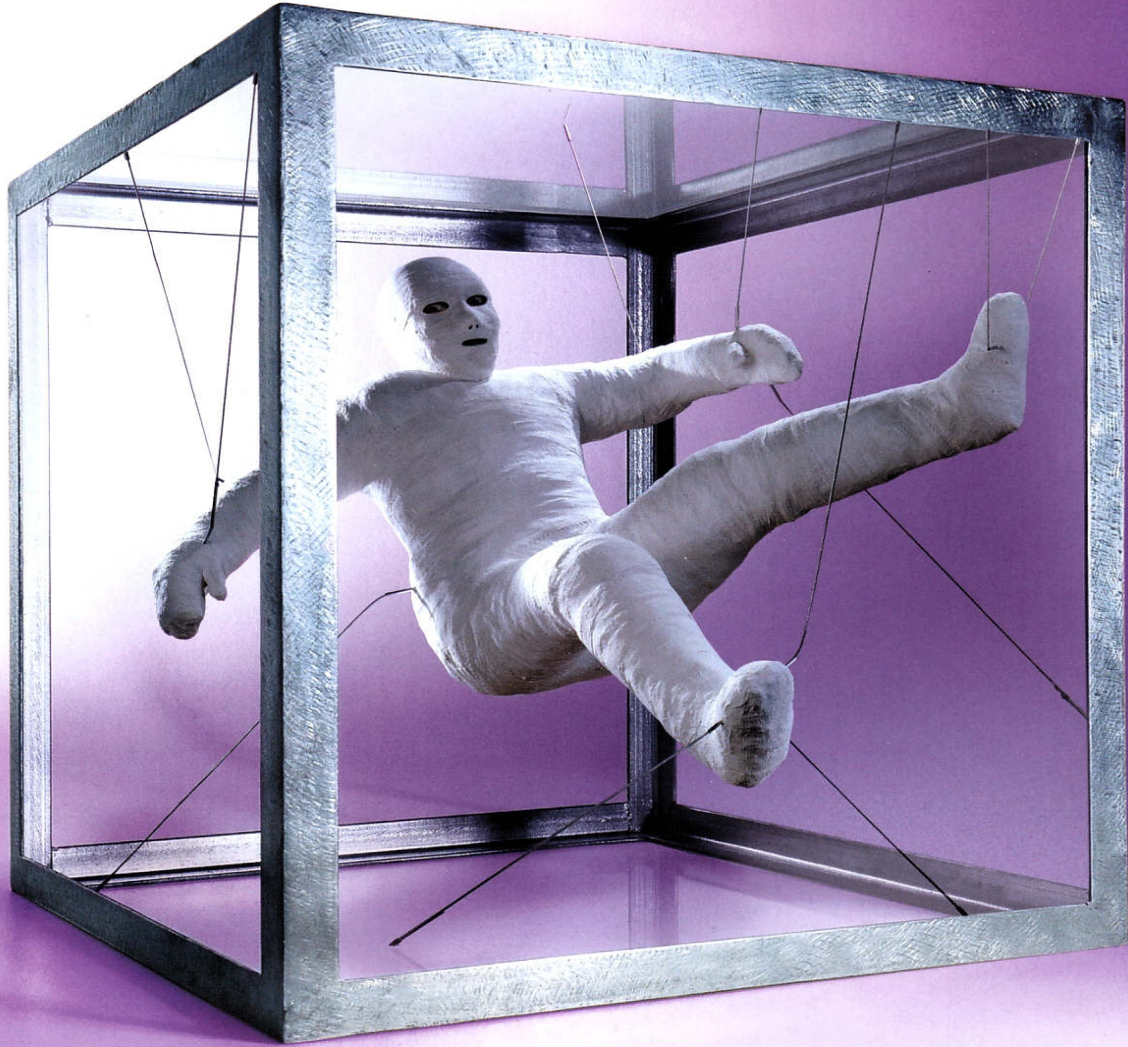
GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man



ACTIVISION

Spider-Man, der Charakter, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film. © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "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 weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

activision.de



**SUPER
SMASH BROS.**
Melee

Über 20 Gegner.
Keine Krankenschwester.



Life's a game
www.nintendogamecube.de