

Gamecube

Xbox

Playstation 2

GBA

MANIAC



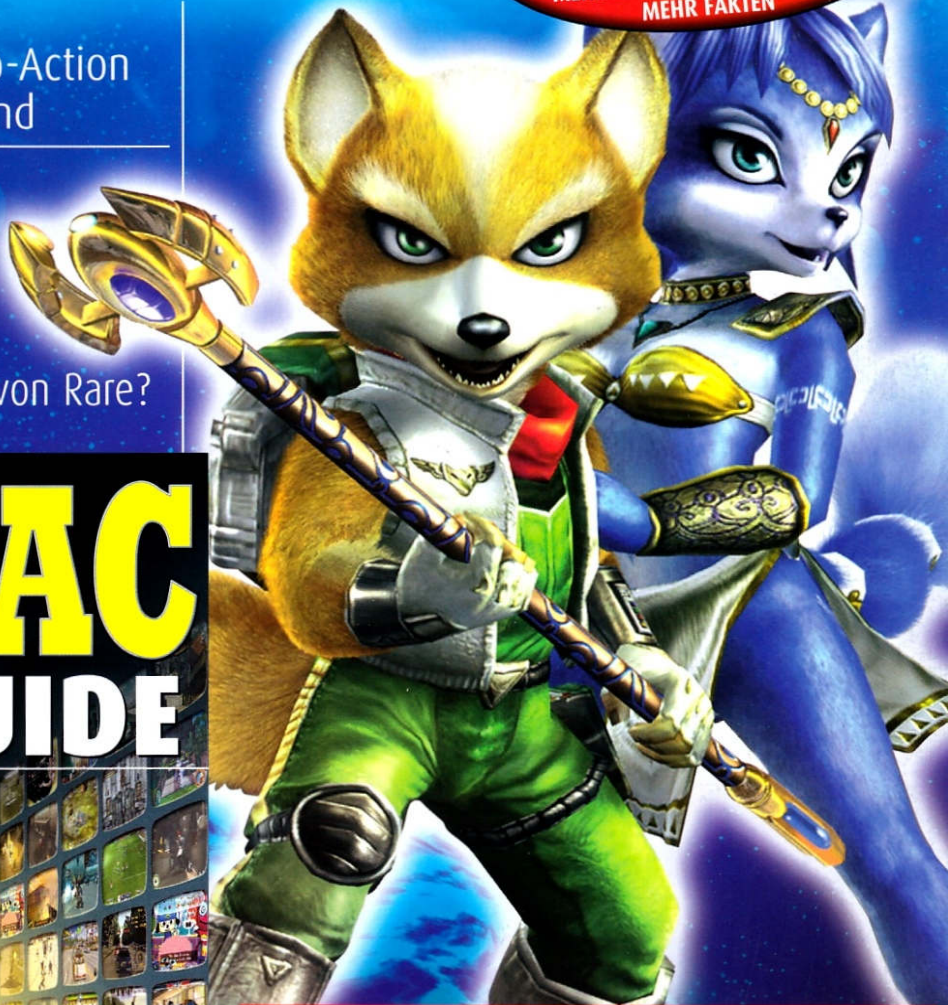
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

JETZT MIT NEUEM LOOK!
MEHR SPIELE - MEHR ÜBERSICHT
MEHR FAKTEN

XIII Xbox innovativ: Ego-Action im Cel-Shade-Gewand

STARFOX ADVENTURES

Episches Action-Adventure in Perfektion. Das letzte Cube-Spiel von Rare?



MANIAC GAMES GUIDE

Über **400** getestete Spiele

Der ultimative Kaufberater für Playstation 2, Xbox und Gamecube

Ein MANIAC-Sonderheft supported by

Revolutionärer 3D-Shooter

SOCOM

Counterstrike für Playstation 2: Sonys Terroristenjagd im Detail

Burnout 2, Timesplitters 2 & 63 weitere Tests



ENTDECKE DAS
GEWALTIGSTE
ALLER GEFÜHLE

RACHE.

ONIMOSHU 2
Samurai's Destiny

PS2, "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Characters, logos, labels by Yusaku Kurosawa Office Saku. CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. Characters, GROUND/CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

AB IN DIE ZUKUNFT

Es ist vollbracht: Nach langer Konzeptionsphase, unzähligen kreativen 'Runden Tischen' und haufenweise Probeausdrucken liegt sie nun vor Euch – die neu gestaltete MAN!AC. Seit der letzten richtig großen Layout-Reform vor knapp fünf Jahren hat sich auf dem Markt der interaktiven Unterhaltung einiges getan: Die 32/64-Bit-Konsolen von Sony und Nintendo haben das Feld zugunsten ihrer potenten Nachfolger geräumt und mit Microsofts Xbox buhlt ein Videospiele-Neuling um die Gunst der Käufer. Die oftmals als Kinderspielzeug titulierten Konsolen haben sich zu wahren Hightech-Maschinen mit DVD-Fähigkeit, brachialem Surround-Sound und Projektor-tauglichen Anschlüssen gemausert. Dieser Entwicklung zollen wir mit der Umgestaltung Tribut und informieren Euch ab sofort in den Tests über eine entsprechende Highend-Unterstützung der Software.

Als Multiformat-Magazin setzen wir künftig zudem einen noch stärkeren Fokus auf das gleichberechtigte Nebeneinander der verschiedenen Systeme. So findet Ihr sowohl in den Previews als auch in den Tests Angaben zu Umsetzungen und Alternativen der vorgestellten Spiele – übersichtlich und komprimiert in einem Kasten am Rand des jeweiligen Artikels. Auf vielfachen Leserwunsch gibt's darüber hinaus ab sofort bei größeren PAL-Tests eine Positiv/Negativ-Liste: Auf einen Blick erschließen sich Euch nun die Stärken und Schwächen der in die Mangel genommenen Titel. Und um selbst die kritischsten Leser zufrieden zu stellen, haben wir zwei Info-Boxen eingeführt, die sich ausschließlich mit der PAL-Anpassung eines Spiels beschäftigen. Zum einen findet Ihr in den Tests Angaben zu etwaigen unschönen Balken respektive Geschwindigkeitsverlust sowie zur Art der Lokalisation – sprich: Wie sieht's mit Sprachausgabe und Bildschirmtexten aus? Sollte unser Review aufgrund unerwarteter Testmuster-Verzögerung auf der NTSC-Fassung beruhen, folgt in der jeweils nächsten Ausgabe ein kurzes PAL-Update (Abwertung nicht ausgeschlossen!) in den Spieleschnipseln.

Schließlich möchten wir noch dem Mann huldigen, der der MAN!AC den frischen (und wie wir meinen, äußerst gelungenen) Look verpasst hat:

Lieber Wonz, vielen Dank für Deine Ausdauer, Kreativität und die vielen Überstunden. Nun aber viel Spaß mit der 'neuen' MAN!AC – wir freuen uns schon auf Anregungen oder Kritik von Eurer Seite.

P.S.: Falls unser Extra-Goodie – der 64-seitige MAN!AC Games Guide – bei Eurer Ausgabe gefehlt haben sollte, schickt bitte einen mit 1,12 Euro frankierten und adressierten Rückumschlag an die Cybermedia GmbH, Games Guide, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

"Timesplitters 2"
(Eidos, 2002)

MEINUNG DES MONATS

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

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 8. November 2002.
Unter den Einsendern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und Gamecube. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Alles neu macht der Oktober: Die MAN!AC wurde optisch und inhaltlich generalüberholt – wir sind stolz auf unser 'neues' Heft. Aber wie steht's mit Euch? Haben wir Euren Geschmack getroffen oder musset Ihr beim ersten Durchblättern angewidert den Blick abwenden. Schreibt uns Eure Meinung!

MAN!AC-MEINUNG NR. 1

- A So habe ich mir die MAN!AC schon immer gewünscht.
 B Vorher gefiel mir die MAN!AC besser.
 C Es zählt eh' nur der Inhalt.

Ich besitze

- PS2 Xbox NGC GBA

Treffen der Giganten: Wir werfen einen ersten Blick auf Squares und Disneys kommenden Rollenspiel-Hit **Kingdom Hearts**.



14



6

Ubi Soft lässt Comics lebendig werden: Cel-Shading-Action statt Sprechblasen sorgt beim Ego-Shooter **XIII** für schweißnasse Hände.

MAN!AC im Messiefieber: Wir berichten alles Wissenswerte von der **Games Convention Leipzig** und anderen Tatorten in Europa und den USA.

24



Das PS2-Online-Abenteuer geht los – zumindest in Amerika: Wir checken ab, ob **SOCOM US Navy Seals** auch ohne Internet was auf dem Kasten hat.

12



8

Ich glaub' mich knutscht ein Mammut: Was wir mit Fox McCloud in **Starfox Adventures** erlebten, erfahrt Ihr im Preview-Teil.

PREVIEWS

- ▶ **6 XIII**
Heiße Ego-Shooter-Action im modischen Cel-Shading-Gewand: MAN!AC ballert sich durch die ersten Levels der coolen Comic-Umsetzung.
- ▶ **8 Starfox Adventures**
Womöglich das letzte Nintendo-Spiel von Rare: An der Seite von Fox McCloud kämpfen wir uns durch das wunderhübsche Action-Adventure.
- ▶ **12 SOCOM US Navy Seals**
Kopfhörer auf und ab die Post: Sonys Taktik-Shooter mit Sprachsteuerung.
- 14 Kingdom Hearts**
Das Beste beider Welten: Das Rollenspiel von Square und Disney.
- 16 Big Mutha Truckers**
"18 Wheeler" war gestern: Rast und handelt in Empires Brummi-Simulation.
- 18 Tenchu 3: Wrath of Heaven**
Die Ninjas schleichen wieder: MAN!AC huscht durch die Schatten.
- 20 Terminator, Godzilla, Superman**
Infogrames bringt Filmhelden auf Konsole – wir testen die Hollywoodstars an.
- 96 Metroid Fusion**
Kein simples Remake: Samus Aran kämpft wieder – auf dem GBA.

AKTUELL

- 24 Games Convention Leipzig:** Leipziger Allerlei
- 26 Classic Gaming Expo:** Messe der Module
- 28 Game Developers Conference:** Gipfel der Spielemacher
- 38 Nachrichten:** Neuheiten aus der Industrie
- 42 Kurz-Previews:** Neue Konsolen-Spiele vorgestellt

FEATURES

- 32 Der Weg der Gewalt**
20 Jahre Indizierungspraxis: Ein Rückblick auf die Tätigkeit der BpJS.
- 36 Big Blue Box Diaries, Teil 8: Spieledesigner gegen das Volk**
"Project Ego" heißt nun "Fable" – was nichts am Witz der Entwickler ändert.

SERVICE

- 97 Handheld:** Spiele auf dem Handy
- 101 Second Hand:** Kleinanzeigen
- 102 Leserbrief:** Das habt Ihr zu sagen
- 104 Know-How:** PS2-Reparatur
- 105 Peripherie-Tests:** Zubehör für Eure Konsolen
- 109 Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
- 110 Player's Guide:** Tekken 4 – Tricks & neue Moves
- 112 Player's Guide:** Super Mario Sunshine, Teil 1

RUBRIKEN

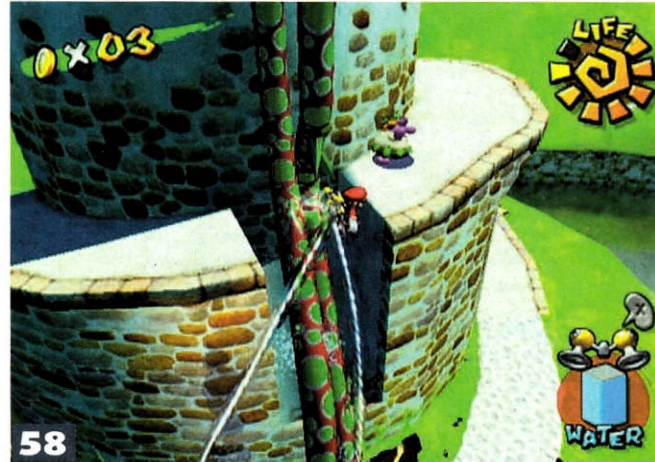
- | | | |
|-------------------------|-----------------------|------------------------|
| 3 Editorial | 114 Impressum | 109 Abo-Anzeige |
| 51 So werten wir | 114 Inserenten | 114 Vorschau |

PAL-TESTS

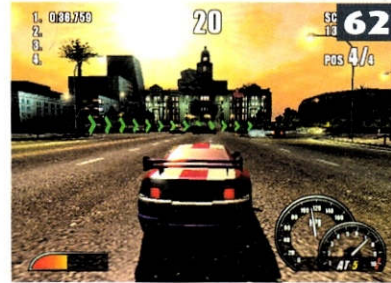
95	Akira Psycho Ball	Flipper	PS2
99	Anschlag, Der	Action	GBA
88	Blade 2	Action	PS2, Xbox
77	Bruce Lee: Quest of the Dragon	Beat'em-Up	Xbox
62	Burnout 2	Rennspiel	PS2
78	Capcom vs. SNK 2 EO	Beat'em-Up	Gamecube
68	Chase: Hollywood Stunt Driver	Rennspiel	Xbox
100	Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	GBA
93	Commandos 2	Strategie	Xbox
86	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Jump'n'Run	Gamecube
77	Deathrow	Sportspiel	Xbox
94	Ding, Das	Action-Adventure	Xbox
90	Donald Duck Phantomas	Jump'n'Run	PS2
76	Doshin the Giant	Simulation	Gamecube
91	Eggo Mania	Geschicklichkeit	PS2, Xbox
90	Ejay Club World	Musikbaukasten	PS2
74	FILA World Tour Tennis	Sportspiel	Xbox
100	Herr der Ringe, Der: Die Gefährten	Rollenspiel	GBA
70	Kelly Slater's Pro Surfer	Sportspiel	PS2, Xbox
80	Largo Winch	Adventure	PS2, Xbox
92	Madden NFL 2003	Sportspiel	PS2, Xbox
78	Magical Mirror st. Mickey Mouse	Adventure	Gamecube
99	Magical Quest st. Mickey & Minnie	Jump'n'Run	GBA
92	Mat Hoffman's Pro BMX 2	Sportspiel	Xbox
100	Mat Hoffman's Pro BMX 2	Sportspiel	GBA
98	Mega Man Zero	Jump'n'Run	GBA
94	Metropolismania	Simulation	PS2
65	MX Superfly	Rennspiel	PS2, Gamecube
84	NHL 2003	Sportspiel	PS2, Xbox
72	Pro Tennis WTA Tour	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
75	Riding Spirits	Rennspiel	PS2
99	Sabrina	Jump'n'Run	GBA
99	Scooby-Doo!	Action-Adventure	GBA
81	Shadow of Memories	Action-Adventure	Xbox
64	Shox	Rennspiel	PS2
56	Silent Hill 2 Inner Fears	Action-Adventure	Xbox
86	Smuggler's Run Warzones	Rennspiel	Gamecube
82	Street Hoops	Sportspiel	PS2, Xbox
98	Super Ghouls'n Ghosts	Jump'n'Run	GBA
58	Super Mario Sunshine	Jump'n'Run	Gamecube
74	Tennis Masters Series 2003	Sportspiel	Xbox
92	Tetris Worlds	Geschicklichkeit	Xbox
66	This is Football 2003	Sportspiel	PS2
52	Timesplitters 2	Ego-Shooter	PS2, Xbox
99	Tiny Toons: Buster's Bad Dream	Beat'em-Up	GBA
95	Transworld Surf	Sportspiel	PS2
94	UFC Throwdown	Beat'em-Up	PS2
95	V.I.P	Action	PS2
87	Way of the Samurai	Beat'em-Up	PS2
86	Worms Blast	Geschicklichkeit	Gamecube

IMPORT-TESTS

48	Auto Modellista	Rennspiel	PS2
44	Dead to Rights	Action	Xbox
50	Ikaruga	Action	Dreamcast
46	Super Monkey Ball 2	Geschicklichkeit	Gamecube



58 Die Gamecube-Nation fiebert der wahren Konsolenpremiere des Klempneridols entgegen: **Super Mario Sunshine** im PAL-Test.



62 Vollgas ohne Reue: Acclaim hat ein Herz für alle PS2-Rowdies und bringt die Raserfortsetzung **Burnout 2** an den Start.



70 Weg mit dem Rollbrett, ab ins kühle Nass: Activision wagt sich mit seinem Trendsportlabel O2 bei **Kelly Slater's Pro Surfer** für Xbox und PS2 ins feuchte Element.

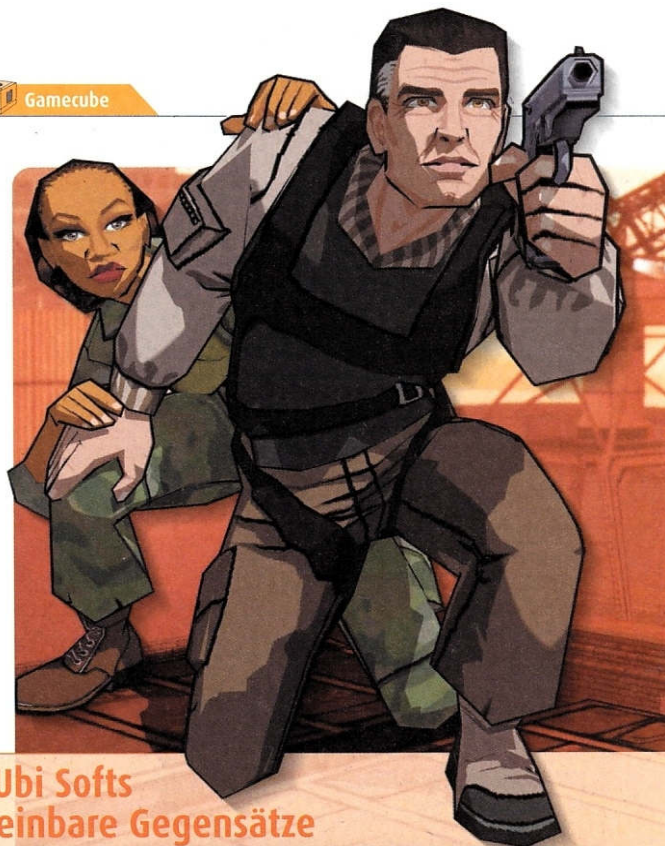


52 Ballern quer durch die Zeit: **MAN!AC** springt mit den **Timesplitters 2** auf Xbox und PS2 in die Ego-Shooter-Zukunft.



44 Namco langt kräftig zu: Die knallharte Cop-Action **Dead to Rights** für die Xbox wird im Import-Test durchleuchtet.

XIII



Brutale Ego-Action und poppige Cel-Shade-Optik? Ubi Softs ungewöhnliche Comic-Adaption zeigt, wie sich scheinbare Gegensätze vereinen lassen.

“Wer bin ich, wo komme ich her und was wollen die grimmigen Männer mit den gezückten Maschinengewehren von mir?” Der Held des kommenden Ubi-Shooters hat es wahrlich nicht leicht: Keine Erinnerung, kein Wissen um die eigene Identität – nur eine mysteriöse Tätowierung mit den römischen Lettern ‘XIII’ beweist dem verwirrten Heroen, dass er ein Leben vor dem geheimnisumwitterten Gedächtnisverlust geführt haben muss. Doch Zeit, die plötzliche Amnesie in aller Ruhe zu verarbeiten, bleibt Euch nicht: Denn Feinde von einst haben XIII keineswegs vergessen. Als die blutgierige Meute auf Euch zustürmt, um die angefangene Arbeit zu vollenden, begreift Ihr blitzschnell: Mord und Totschlag scheinen auf untrennbare Weise mit der Vergangenheit von XIII verwoben zu sein. Und nur im Kampf besteht die Chance, das ‘zweite’ Leben



XB Der Sound fehlte in unserer Fassung komplett, die Action wirkte noch undynamisch – bis zur Veröffentlichung haben die “XIII“-Macher noch einiges zu tun.



XB Sniper-Rifle & Blut: Trotz Comicstil ist “XIII” alles andere als Kinderkram.

zu retten und gleichzeitig der verlorenen Erinnerung auf die Sprünge zu helfen.

Man lebt nur zweimal

Videospiele, die sich rückblendenartig mit der Vergangenheit verwirrtter Haupthelden auseinandersetzen,

gibt es mittlerweile zur Genüge. Der große Unterschied zu Ubis Ego-Ballelei aber liegt in der Inszenierung. Basierend auf der gleichnamigen Comic-Reihe des französischen Zeichners Jean van Hamme beschränkten sich die Macher des digitalen “XIII” nämlich nicht nur auf eine inhaltliche Umsetzung des Vorbilds. Auch der Stil des Druckwerks wurde in das virtuelle Abenteuer portiert. Ob Level-Architektur, Einrichtung oder Bösewichte – das gesamte Abenteuer erstrahlt im Cel-Shade-Look. Auch wenn diese spezielle Art der grafischen Darstellung bislang eher in ‘harmlosen’ Spielkonzepten Verwendung findet (z.B. “Klonoa 2” oder das kommende Cube-“Zelda”), müssen Ego-Fans keine Verniedlichung des harten Genres

befürchten. Auf der Jagd nach der eigenen Vergangenheit und feindlichen Agenten setzt XIII wie seine Ego-Verwandtschaft auf ein mächtiges Waffenarsenal: Wurfmesser, Automatikpistole, schweres MG, Handgranate, Sniper-Armbrust sowie Raketenwerfer sind nur einige Beispiele aus der umfangreichen Palette. Comic-getreu werden Soundeffekte dabei nicht nur akustisch, sondern auch lautmalerisch umgesetzt: Feuert Ihr einen Revolver ab erscheint der typische ‘Blam’-Schriftzug über dem Abzugshebel, beim Einschlag einer Rakete wird die wichtige Cartoon-Deatonation mit einem ‘Baooom’ visualisiert. XIII’s so genannter sechster Sinn verspricht zusätzlichen Thrill: Pirscht Ihr Euch langsam und vorsichtig durch

... Randle mit Rand ... Die innovative Technik hinter “XIII”

Seit dem Dreamcast-Knüller “Jet Set Radio” steht Cel-Shading hoch im Kurs – zu hoch, wie viele meinen. Denn bislang mussten die schwarzen Umrandungen meist für niedliche Hüftspiele vom Fließband erhalten. Dank “XIII” hält der Comic-Look nun – mit der aktuellen “Unreal“-Engine im Rechner-Rücken – auch im Action-Segment Einzug. Und trotz seiner gewollt platten Texturierung ist Ubis Zeichentrick-Schießerei der reinste Prozessorfres-

ser: Bevor die malerische Pracht auf dem Bildschirm landet, legen die Grafik-Routinen einen zweiten Render-Durchgang ein und versehen jede später sichtbare Kante mit einem dicken schwarzen Strich. Um den zweidimensionalen Look abzurunden, werfen sämtliche Lichtquellen harte Schatten – d.h. die dunklen Bereiche werden nicht wie in der Realität zum Rand hin heller (Halbschatten), sondern erscheinen vollständig schwarz.



XB Die stilistisch höchst verschiedenen Xbox-Demo-Levels sehen bereits klasse aus – hoffentlich können die später erscheinenden PS2- und Cube-Fassungen da mithalten.

das Feindesgebiet, deutet ein blaues Schimmern ums Fadenkreuz an, dass jener Sinn aktiv ist – jetzt nimmt XIII auch die nicht sichtbare Umwelt wahr. Schrittgeräusche fern patroulierender Gegner geben anhand einer entsprechenden Texteinblendung deren exakte Position wieder, selbst Schurken-Gespräche hinter verschlossenen Türen könnt Ihr auf diese Weise 'belauschen'.

Ballern mit Köpfchen

Die drei Levels unserer spielbaren Xbox-Version ermöglichten bereits einen guten Eindruck von der optischen Qualität des Comic-Geballers: Ein heruntergekommenes Hafenviertel überzeuge mit hübschen Lichteffek-

ten und stilsicherer Farbgebung. Beim Kampf auf den Klippen einer Felseninsel lenkte das malerische Meer beinahe von den schießfertigen Bösewichten ab – ein krasser Gegensatz zu den kalten Büroräumen und Neonlicht-beschiedenen Korridoren der dritten Demo-Welt. Inhaltlich setzt "XIII" – soweit die Vorabfassung ein Urteil zulässt – auf eine Mixtur aus offensiven Feuergefechten, stiller Infiltration und dezentem Rätselanteil. Besonders bei letzterem Aspekt gingen die kanadischen Entwickler ungewohnte Pfade: Während viele andere Genre-Verteter bei der Interaktion mit der Umwelt eine Padtaste als blindwütig betätigten Multifunktionsknopf nutzen, setzen die "XIII"-Ma-



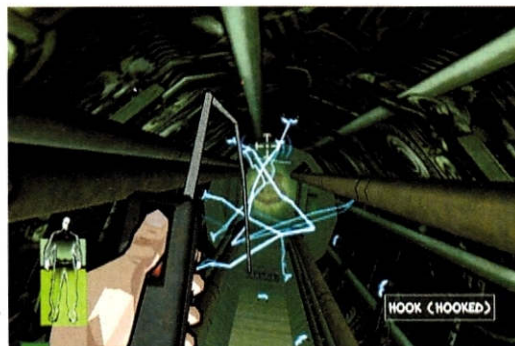
XB Ode an die Herkunft: Nicht nur die atmosphärische Cel-Shade-Optik, auch die typischen Texteinblendungen lassen keinen Zweifel an der Comic-Abstammung.

cher auf ein anschaulicheres System: Ob Türenöffnen, Schalterumlegen oder Luftschtachtgitter zerschmettern – nähert sich Euer Held einem interaktiven Spielelement, erscheint ein Symbol auf dem Bildschirm, welches die mögliche Aktion verdeutlicht. Ein Druck auf die X-Taste und das entsprechende Manöver wird ausge-

führt. Der Vorteil: Millimetergenaues Absuchen entfällt. Leuchtet beim Entlangschlendern ein Icon auf, wisst Ihr sofort, welche Aktion Ihr durch Euren Tastendruck auslöst. cg



XB Unvorsichtig: Nach dem heimlichen Eindringen durch die Lüftungsschächte hat XIII die Bürowachen aufgeschreckt.



XB An festgelegten Stellen kommt XIII's Wurfhaken zum Einsatz – vorsichtig lasst Ihr Euch den Blitzschacht hinunter.

XIII

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler: Ubisoft, Kanada

Publisher: Ubisoft

Genre: Ego-Shooter

D-Termin: nicht bekannt [PS2]

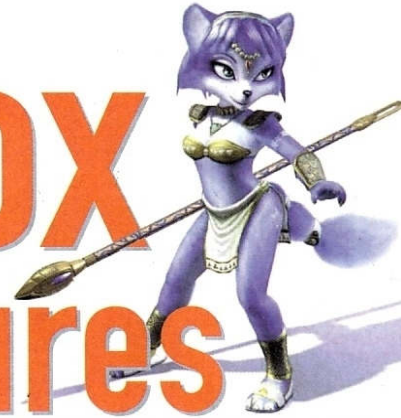
1. Quartal 2003 [Xbox]

nicht bekannt [GC]

Brachialer 3D-Shooter im Comic-Gewand: Dank stimmiger Präsentation und vielseitigem Missionsaufbau hat "XIII" das Zeug zum echten Ego-Highlight.



Starfox Adventures



Fox McCloud & Crew im Anflug auf den Gamecube - wie gut ist Rares 3D-Abenteuer wirklich?



NGC Höhlen-Zauber: einer von vielen fantastischen Lichteffekten.



NGC Lebendiger Planet: Im Bach ziehen vereinzelt Fische ihre Kreise, die Uferpflanzen wiegen sich im Wind und manchmal ändert sich sogar das Wetter.



NGC Die dynamischen Kämpfe wurden mit Special-FX aufwändig inszeniert.



NGC Die dynamischen Kämpfe wurden mit Special-FX aufwändig inszeniert.

Landgang
Zehn Jahre Kampf für die Freiheit



Vor zehn Jahren ein echter Hingucker: "Starwing" auf dem SNES.

Fox McClouds Bildschirm-Karriere startete vor einem Jahrzehnt auf dem SNES: Das mit dem FX-Spezialchip auffrisierte Modul ermöglichte eine für damalige Verhältnisse atemberaubende 3D-Optik. Noch nie wurde eine Weltraumschlacht auf einer Konsole opulenter präsentiert - ein echter Meilenstein der Shoot'em-Up-Geschichte, zumal sich "Starwing" auch noch exzellent spielte. Bis zum nächsten Einsatz des rabiaten Fuchses dauerte es fünf Jahre: Auf dem N64 verzückte "Lylat Wars" ebenfalls mit tadelloser Spielbarkeit und effektvoller Polygon-Grafik. Erstmals spielten sich die Baller-Einsätze zum Teil auch auf Planetenoberflächen ab. Mit "Starfox Adventures" verlagert sich der Schwerpunkt in Richtung Abenteuer - Schießereien im All sind nur noch Nebensache.



Sollte in keiner anständigen Videospiel-Sammlung fehlen: "Lylat Wars" auf dem N64.



NGC Hütchenspiel: Krystal darf einen bestimmten Korb nicht aus den Augen lassen.



NGC Frustkiller: Die Spielfiguren springen an Kanten automatisch ab, Ihr bestimmt nur noch die Richtung.

Überraschender Besuch aus Großostheim: Mit einer fast fertig gestellten US-Version von "Starfox Adventures" im Gepäck traf ein Nintendo-Mitarbeiter kurz vor Redaktionsschluss in den MAN!AC-Hallen ein. Erstmals hatten wir so die Gelegenheit, Rares heißersehnte Gamecube-Premiere ausführlich und von Beginn an Probe zu zocken. Erster Eindruck: ein würdiger "Zelda"-Konkurrent.

Rettungseinsatz

Die junge Füchsin Krystal durchquert gerade das Lylat-System, als sie einen Hilferuf von einem nahen Planeten empfängt. Sie folgt dem S.O.S.-Signal und gerät prompt in einen Hinterhalt - Fox McCloud und sein Team machen sich auf, die entführte Füchsin zu befreien. Die Gefangennahme Krystals durch den widerlichen Echsenführer Gene-

ral Scales erlebt Ihr bereits aktiv mit: Auf dem Rücken eines Flugsauriers kämpft Ihr mit der Füchsin gegen ein riesiges Luftschiff und landet nach der Schlacht auf dem 'Dinosaur Planet'. Dort erfahrt Ihr, dass General Scales an einer Invasion des friedlichen Planeten arbeitet. Bei Euren Versuchen, dies zu verhindern, gerätet Ihr schließlich in Gefangenschaft. Nun schlüpft Ihr in die Haut von Fox



NGC Auch in "Starfox Adventures" ist ohne Moos nix los: 'Überredet' Wächter zur Freigabe des Weges oder feilscht im Dorfladen um nützliche Gegenstände.



NGC Baller-Einlage: Mit dem Arwing geht's in den Orbit des Dinosaur Planet.



NGC Renn-Einlage: Mit einem Düsen-schlitten brettet Ihr einen Berg hinab.

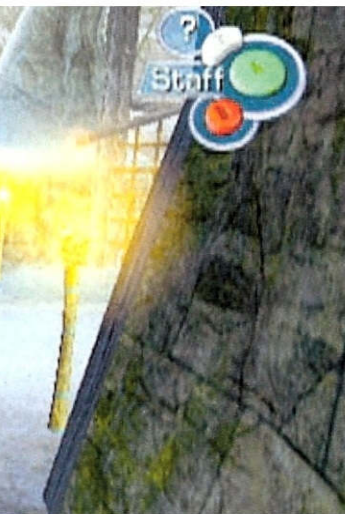
McCloud, der sich auf dem Weg zum Einsatzort mit seinem Raumschiff erstmal durch die Verteidigungslinien ballern muss. Wie in "Lylat Wars" (siehe Kasten) zerstört Ihr mit Eurem Lasergeschütz feindliche Gleiter und durchfliegt silberne respektive goldene Ringe – nur wenn Ihr einen aus letzterer Kategorie erfolgreich passiert, dürft Ihr auf dem Planeten landen. Später steigt Ihr wiederholt in Euren Arwing, um weit entfernte Einsatzgebiete zu erreichen.

The Legend of Starfox

Habt Ihr mit dem pelzigen Helden jedoch festen Boden unter den Füßen, tun sich erstaunlich viele Parallelen zu den N64-"Zelda"-Episoden auf: Zum einen wandert Ihr durch eine riesige, vielfältige 3D-Landschaft, die Ihr ohne nennenswerte Ladepausen erforscht – Grenzen gibt es nur in Form von unüberwindbaren Hinder-

nissen wie Berghängen, Zäunen oder verschlossenen Toren. Zum anderen hüpfet Fox selbstständig, sobald Ihr eine Geländekante überschreitet: Auf diese Weise müsst Ihr Euch nicht ums richtige Sprung-Timing kümmern und könnt voll in das Abenteuer eintauchen.

Auch in puncto Kampfsystem hat Rare auf Links 64-Bit-Ausflüge geschickt: Überschreitet Ihr eine bestimmte Distanz zu einem Feind, schrumpft das Bild in der Höhe und die Kamera nimmt den Widerling fest ins Visier – also eine Art 'Lock on'-Modus, ohne eine Taste zu drücken. So tänzelt Ihr bequem um den Gegner herum und konzentriert Euch auf den Moment des Zuschlagens: Nur wenn der Konkurrent seine Deckung lockert, bietet sich Euch eine Chance zum Treffer. Wollt Ihr dagegen der Konfrontation aus dem Weg gehen, dann verlasst Ihr einfach den Dunstkreis des Fein-



NGC Euer Dino-Begleiter hilft Euch bei Schalterrätseln und beim Graben.



NGC Ohne Geschenk zeigt Euch der Steinriese die kalte Schulter: Bringt ihm ein süßes Leckerli und er befördert Euch in einen anderen Level-Abschnitt.

des und Ihr könnt Euch wieder der Erforschung der fantastisch modellierten Umgebung widmen.

Tierisches Duo

Im Verlauf des Abenteuers gesellt sich ein Dino-Kind zu Fox, das Euch fortan mit verschiedenen Talenten aus so mancher Patsche hilft. Stoßt Ihr mit Eurem vorwitzigen Begleiter auf etwas Ungewöhnliches, erscheint über dem Kopf des Sauriers ein Ausrufe- oder Fragezeichen. Via C-Stick wählt Ihr sodann aus einer Liste das passende Kommando aus: Lasst den kleinen Dino versteckte Schätze aus der Erde buddeln, Durchgänge freischaufeln, Gegenstände zu anderen Charakteren bringen oder auf Schaltern verharren.

Doch auch die Kollegen des Starfox-Teams unterstützen Euch tatkräftig: Froch Slippy versorgt Euch auf Tastendruck mit konkreten Hinweisen zum nächsten Einsatzziel und Langohr Peppy verschafft Euch mit einer

Karte den nötigen Überblick – schließlich gibt es in den liebevoll gestalteten Levels unglaublich viel zu entdecken und zu erforschen. os

Starfox Adventures

Gamecube

Entwickler: Rare
Hersteller: Rare/Nintendo
Genre: Action-Adventure
D-Termin: November

Action-Abenteuer mit epischen Ausmaßen und fantastischer 3D-Optik: Rettet im "Zelda"-Stil einen Planeten vor dem drohenden Untergang.

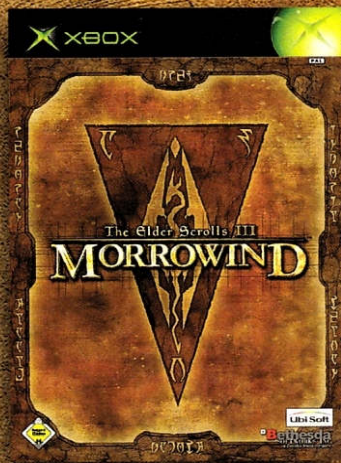
PS2-Alternative

Ohne Raumschiff, aber mit viel Sex-Appeal: Stürzt Euch zum Jahresende mit Tomb Raider: Angel of Darkness in Laras neues Abenteuer.

Xbox-Alternative

Der berühmteste Archäologe in gefährlicher Mission: Indiana Jones and the Emperor's Tomb stellt Xbox-Abenteurer sicher zufrieden.

- ▶ *Der Nachfolger zu Arena™ & Daggerfall®:*
Die preisgekrönten Rollenspiellegenden aus den Jahren 1994 und 1996
- ▶ *Eine eigene virtuelle Welt:* Erforsche ein von Menschenhand erschaffenes Universum, welches den Begriff „Interaktivität“ an die Grenzen der Vorstellungskraft treibt.
- ▶ *Eine noch nie dagewesene Freiheit:* Erschaffe jeden vorstellbaren Charakter aus 10 Rassen und 21 Klassen. Dein Handeln bestimmt den Verlauf der Geschichte. Das Wort Freiheit erhält eine ganz neue Bedeutung.
- ▶ *Eine Technologie der nächsten Generation:* Unglaublich realistische Texturen und Objekte und ein dynamisches Wettersystem versetzen dich wahrhaftig in eine andere Welt.
- ▶ *komplett deutsche Version mit Dolby 5.1 digital Sound.*



Jetzt endlich
auf XBOX!

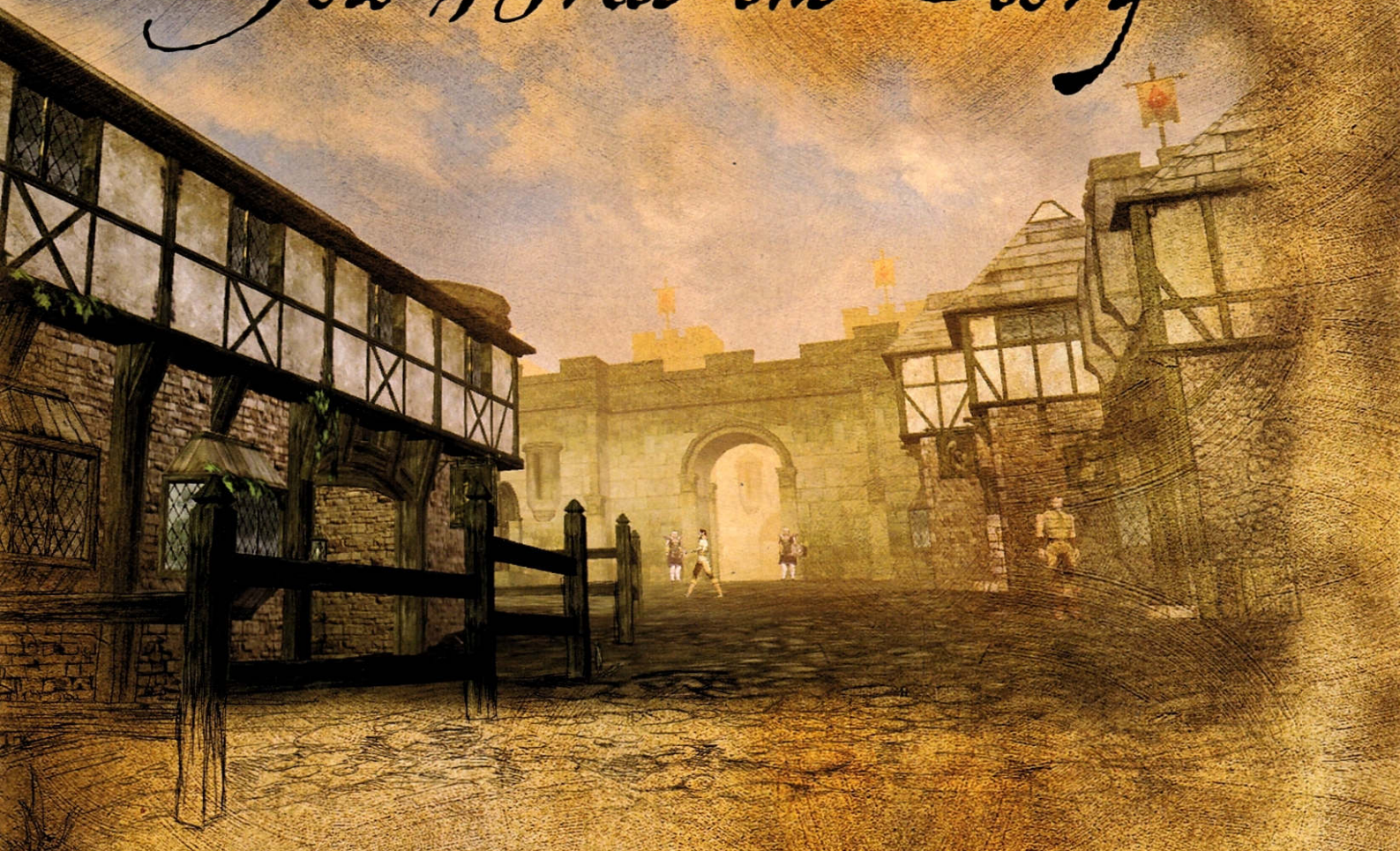
Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company



Ubi Soft



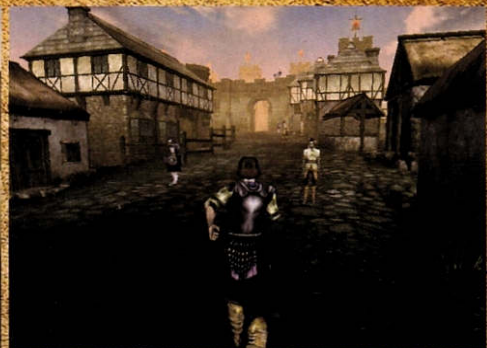
You Write the Story



The Elder Scrolls III

MORROWIND™

www.morrowind.de



SOCOM

U.S. Navy Seals



Plappermäuler an die PS2-Front: Sonys taktische Terror-Hatz läutet mit ihrem innovativen Funkverkehr ein neues Baller-Zeitalter ein.



PS2 Seekrank: Auf diesem Frachter stibitzt Ihr streng geheimes Datenmaterial.



PS2 Kriechende Soldaten leben länger: Nur so kommt Ihr lautlos in die Kajüte.

Mitten im Dschungel: Eure Elite-Truppe wadet durch knietiefen Morast, am Horizont versperrt graue Nebelschwaden die Sicht. Ein ängstlicher Blick auf die Satellitenkarte: Okay, noch wenige Meter bis zu diesem verdammten Terroristen-Camp. Doch schlagartig weicht die trügerische Stille einem ohrenbe-

täubendem Lärm, Gewehrsalven knattern in der Nacht. Für Eure Söldner kommt jede Hilfe zu spät - Game over! Solche Szenen belegen schmerzvoll, dass bei "Socom" ohne taktisches Vorgehen kein Pixel-Orden zu gewinnen ist.

Mobilmachung auf Konsole

Ein flüchtiger Blick in die Anleitung zeigt, wo der patriotische Hammer hängt: Neben dem Dan-



PS2 Schnell und sauber: Kopfschüsse aus dem schallgedämpften Hightech-Gewehr dezimieren die feindlichen Reihen, ohne einen Großalarm zu provozieren.

keschön an die US Navy für ihre Mit-hilfe soll ein historischer Abriss samt Kontakt-Adresse zum Armee-Beitritt animieren - fragwürdig. Auch die Entwickler sind in Sachen Kriegsalltag nicht ganz unbeleckt: Zipper zeichnete bereits für das Nato-Trainingspro-

gramm "Simnet" verantwortlich. Tatsächlich trägt die fachmännische Vorgeschichte Früchte: Statt Euch mit dumpfbackigen KI-Kumpels zu brüskieren, pumpt Sonys strategische Ballerei dem Action-Genre frisches Blut in die Adrenalin-haltigen Venen. So liegt dem wichtigen Karton neben der eigentlichen Spiel-DVD ein hochwertiges Headset von Logitech bei. Die schwarze Kombi dient als Kommandozentrale für Eure PS2-Kameraden: Ihr befehligt die virtuellen Elitekämpfer nämlich nicht über verschachtelte Menüs, sondern brüllt al-



PS2 Explosiv: Mit einem geschickt platzierten C4-Sprengsatz zerstört Ihr das Munitionslager Eurer Widersacher - passt auf die tödliche Druckwelle auf!



PS2 Brav: Die KI-Recken säubern im Alleingang eine Heli-Plattform.



PS2 Legalisierter Langfinger: In den thailändischen Terror-Lagern sammelt Ihr wichtige Hinweise über das weitere Vorgehen der mordenden Separatisten.



PS2 Aufdringliche Gegner (oben) werden per Gewehrkolben ausgeknockt.



PS2 Verdammte: Der Steuermann hat vor seinem Tod den Alarm betätigt.



PS2 Taktik-Ego-Problem: Enge Stellen führen zu dezerten Soldaten-Staus.



PS2 Gotteslästerer: Einige Terroristen verschanzten sich in Tempelanlagen.

le Anweisungen direkt ins Mikrofon. Im Gegensatz zur Dreamcast-Züchtere "Seaman" (siehe Kasten) funktioniert die "Socom"-Spracherkennung ohne Fehl und Tadel - nur bei undeutlichem Gebrabbel verweigern Eure Kameraden den Gehorsam. Jede Or-

der an die drei Mitstreiter erfolgt in einem straffen 'Wer, Was, Wo'-Schema. Wenn also die beiden Kumpels vom 'Bravo'-Team zum Navigationspunkt Charlie spurten sollen, lautet der verbale Befehl "Bravo - run to - Charlie". Die Polygon-Recken bestäti-

gen per Funkspruch den Auftragseingang. Solch simple Truppenbewegungen stellen nur einen Bruchteil der verfügbaren Kommando-Palette dar. Mit geölter Stimme könnt Ihr das Platziere von Plastiksprengstoff ebenso anordnen wie die Gefangen-

nahme einer Geisel. Doch so brav die cleveren Kampfpartner auch folgen, ohne Euer Zutun hat der Terrorismus leichtes Spiel. Gottlob schafft das digitale Hauptquartier vor jeder der zwölf Missionen mit Satellitenkarten erleichternde Klarheit. Nach einem Render-Intro findet Ihr Euch im Krisengebiet wieder: In Togo entführen Rebellen einen Botschafter und in Turkmenistan wütet die Al-Kaidi. Wer nicht beim ersten Feindkontakt für Großalarm sorgen will, schleicht sich lautlos durchs Dickicht, robbt im Schlamm rum und hält seine Mannen zur Waffenruhe an. Blutige Schusswechsel können aber selbst Infiltrations-Experten nicht vermeiden: Mit Blendgranaten

SOCOM U.S. Navy Seals

Playstation 2

Entwickler:	Zipper Interactive
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	nicht bekannt

Taktisches Schützenfest voll nervenzerrender Spannung, authentischer Atmosphäre und famosem Funkverkehr - in den USA sogar mit packenden Online-Gefechten.

Xbox-Alternative
Microsoft kontert mit dem Urvater taktischer Ballerei: Das PC-Phänomen Counter-Strike wird 2003 eines der Zugpferde für Xbox Live.

Gamecube-Alternative
Cube-Besitzer gehen ab November im Ubi Softs Team-Ballerei Ghost Recon gegen den internationalen Terrorismus vor.

Ich versteh' nur Bahnhof
Spracherkennung auf Konsole

Wenn's um technologische Pionierarbeit geht, macht japanischen Entwicklern keiner was vor. So wurde auch die Idee, Videospiele mit gesprochenen Worten zu steuern, bereits des Öfteren im Land des Lächelns umgesetzt. 1998 brachte Nintendo "Hey you, Pikachu!" auf den Markt: Die gelbe Pokémon-Ikone folgte Euren Sprachkommandos und antwortete auf rudimentäre Fragen. Ein Jahr später konterte Sega mit dem kranken Tamagotchi-Abklatsch "Seaman", der in Nippon sogar auf PS2 fortgesetzt wurde. Der entscheidende Unterschied zu "Socom": Während die genannten Titel ganze Sätze verstehen sollen, reagiert die neue PS2-Software nur auf bestimmte Schlagwörter - simpel aber effektiv. Und die innovative Technik scheint keine Eintagsfliege zu werden: Sony Amerika versorgt interessierte Entwickler kostenlos mit allen Programm-Routinen - wir sind schonmal gespannt.

Blubb: Segas Wasserbewohner reagierte sogar auf derbe Flüche!

Gab's leider nur als Import: "Hey you, Pikachu!" fürs N64.

Kingdom Hearts

Wenn sich Nippon-RPG-Spezialist Square und Comicgigant Disney zusammen tun, darf man Großes erwarten – MAN!AC hat das PS2-Ergebnis der Mammut-Kooperation angezockt.



Cloud Strife

Spieldebüt in: Final Fantasy 7, 1997
Der Hauptheld des ersten 32-Bit-"Final Fantasy" geht nun einsam seiner Wege. Das erste Mal begegnet Ihr dem schweigsamen Kämpfer im Kolosseum in Herkules' Welt.



Squall Leonhart

Spieldebüt in: Final Fantasy 8, 1999
Der raue Held macht Sora in Traverse Town mit Donald und Goofy bekannt. Um mit der tragischen Vergangenheit abzuschließen, hat er seinen Namen in Leon umbenannt.



Sephie

Spieldebüt in: Final Fantasy 8, 1999
Zwei Zöpfe, ein romantisches Gemüt und ein Springseil, mit dem sie ordentlich austeilen kann – einst lebte das süße Mädel mit Sora auf Destiny Island.



Tidus

Spieldebüt in: Final Fantasy 10, 2002
Auch der ehemalige Blitzball-Superstar verlebte glückliche Tage auf den Destiny Islands. Selbstsicher aber herzensgut fordert er Sora gern zum Kampfduell heraus.



Wakka

Spieldebüt in: Final Fantasy 10, 2002
Ein weiterer Bewohner des Archipels – trotz deutlicher Verjüngungskur haben die Entwickler an den eigenwilligen Akzent des etwas tumblen Hünen gedacht.

Lang ist's her, dass sich die "Final Fantasy"-Fabrik zuletzt an ein Action-Adventure traditioneller Machart wagte. Zwar dürfte besonders der 16-Bit-Klassiker "Secret of Mana" vielen SNES-Fans noch in bester Erinnerung sein, vereinzelte Genre-Vertreter aus PSone-Zeiten wie "Brave Fencer Musashi" aber blieben Import-Fans vorbehalten. Beim ersten PS2-Projekt ähnlicher Machart standen die Veröffentlichungschancen hingegen von Anfang an gut. Schließlich hatten sich die japanischen Rollenspielprofs mit Disney doch einen Lizenzpartner gesichert, dessen beliebte Charaktere weltweit milliardenschwere Umsätze generieren. Wer allerdings 'nur' ein "Final Fantasy" mit den Grinsegesichtern von Mickey Maus & Co. erwartet, muss sich eines Besseren belehren lassen: "Kingdom Hearts" hat neben einer prominenten Helden-Besetzung nämlich auch reichlich innovative Spielideen zu bieten.

Zwei Welten im Einklang

Da eine Kombination aus asiatischer Fantasy-Kultur und westlicher Cartoon-Tradition zunächst recht schräg



PS2 Eure CPU-Mitstreiter Donald und Goofy dürft Ihr nicht selbst steuern, lediglich ihr Grundverhalten – ob defensiv oder prügelfreudig – lässt sich von Euch festlegen.



PS2 Willkommen in Traverse Town: In der Comic-Stadt frischt Ihr Eure Vorräte auf und startet in die verschiedenen Disney-Welten.

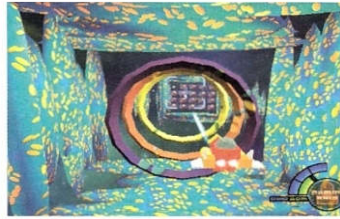
anmutet, gingen die Dramaturgen bei Square den einfachen Weg über eine verbindende Hintergrundstory: Sora heißt der kraushaarige Hauptheld, der mit seinen Freunden auf einem lauschigen Südsee-Eiland von großen Entdeckungsreisen und spannenden Abenteuern träumt. Und auf dem sonnigen Insel-Paradies sticht die Ähnlichkeit zur "Final Fantasy"-Verwandtschaft sofort ins Auge: Nicht



nur, dass Sora selbst wie eine comichafte Symbiose aus einschlägigen Heroen der langlebigen Saga aussieht, bei Euren ersten Schritten über Sandstrände und durch Palmenhaine begegnet Ihr zudem diversen bestens bekannten Charakteren: Blitzball-Amateur Wakka oder "FF10"-Held Tidus, Blumenmädchen Aeris und Gunblade-Meister Squall – RPG-Veteranen erleben ein Déjà-Vu nach dem anderen. Das paradiesische Leben nimmt für Euren Helden während einer stürmischen Nacht indes ein jähes Ende. Eine Horde mysteriöser Schattendämonen greift das Tropen-Idyll an. Doch auch nach zähem Kampf gegen die bössartigen Eindringlinge ist kein Sieg in Sicht: Ein merkwürdiger Dimensionsstrudel schleudert den tapferen Recken stattdessen in eine völlig fremde Comic-Stadt – die Welt der



PS2 Von der einfachen Benutzerführung bis zu den vielseitigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt bietet "Kingdom Hearts" alle Standards des Genres.



PS2 Schräge Ballerineinlage: Per Gummirauerschiff steuert Ihr neue Welten an.



PS2 Mäßig von "Legend of Zelda" geklaut: Habt Ihr einen Feind aufgeschaltet, richtet sich die Kamera automatisch nach dem anvisierten Bösewicht aus – die übrigen Schergen greifen aber ebenfalls an, was nicht selten zu Übersichtsproblemen führt.



Disney-Stars. Wie sich schnell herausstellt sind die fiesen Finsterlinge auch hier bekannt: Die sogenannten 'Herzlosen' bedrohen nicht nur Soras Heimat, auch König Mickeys zuckersüßes Imperium droht Ungemach. So sendet der mausige Monarch seine tapfersten Untertanen – Hofzauberer Mickey und Truppengeneral Goofy – aus, gemeinsam mit Sora der dunklen Bedrohung Einhalt zu gebieten.

Trio mit sechs Fäusten

Vom Spielablauf her mixt "Kingdom Hearts" klassisches, "Zelda"-ähnliches Action-Adventure mit einer ordentlichen Prise Rollenspiel. Für ein Square-Produkt fallen besonders die vielseitigen Interaktionsmöglichkeiten mit der 3D-Umwelt positiv auf: Gekonnt springt Sora von einer Plattform zur nächsten, kraxelt mit affenartiger Behändigkeit Baumstämme

empor oder hangelt sich an knappen Felskanten entlang. In den regelmäßigen Echtzeitkämpfen übernimmt Ihr stets nur die Steuerung über den Haupthelden: Während sich Donald und Goofy eigenmächtig ins Gemetzel stürzen, schaltet Ihr via Tastendruck einzelne Feinde auf, metzelt Euch mit den üblichen Schlagabfolgen durch und lasst später auch magische Spezialattacken auf die Bösewichte los. RPG-typisch erhalten Eure Helden für jede Schlacht Erfahrungspunkte und Statusverbesserungen. Dem ersten Eindruck nach dürfte mit "Kingdom Hearts" für Action-Adventure-Fans wie Disney-Anhänger ein Traum in Erfüllung gehen: Zahlreiche Geheimnisse und Mini-Spiele fesseln Forschernaturen für Wochen ans Pad. Ein Wiedersehen gibt's zudem mit unzähligen Klassikern: Von Alices Wunderland über Tarzan bis hin zu Bambi und Arielle der Meerjungfrau – nie waren die Comic-Heroen geballter in ein Videospiel eingebunden. Ob Sprachausgabe, Animationen oder Weltendesign – das Zeichentrick-Flair des Square-Epos macht Walt Disneys Erbe alle Ehre. cg



PS2 Populäre Sprecher wie Haley Joel Osment (Sora) leihen der US-Version ihre Stimmen – hoffentlich gibt sich Sony mit der deutschen Synchro ähnlich viel Mühe.

Jimmy Grille

Filmdebüt in:

Pinocchio, 1940

Bereits Holzpuppe Pinocchio konnte sich auf die gesprächige Grille stets verlassen. In "Kingdom Hearts" ist Jimmy als Chronist unterwegs.

Alice

Filmdebüt in: Alice im Wunderland, 1951

Unschuldig zum Tode verurteilt von der grimmigen Herzkönigin, harrt das blondgelockte Mädel auf Rettung durch Sora und seine Freunde.

Arielle

Filmdebüt in: Arielle, die Meerjungfrau, 1989

Im Disney-Streifen wollte das Unterwasser-Mädel unbedingt ein Mensch werden, in "Kingdom Hearts" mutieren Sora & Co. zu Meeresbewohnern.

Jack Skellington

Filmdebüt in: Nightmare before Christmas, 1993

In Halloween-Town trifft Ihr auf Tim Burtons makabren Gruselbarden. Dumm nur, dass sich die 'Herzlosen' ebenfalls von der Spukstadt angezogen fühlen.

Herkules

Filmdebüt in:

Herkules, 1997

Als Sohn von Gott Zeus und dessen Gemahlin Hera ist Herkules einer der großen Helden der Antike, sein Gastspiel in "Kingdom Hearts" ist dennoch eher kurz.

Kingdom Hearts

Playstation 2

Entwickler: Square

Hersteller: Sony

Genre: Action-Adventure

D-Termin: 4. Quartal

Ein Traum für Disney- und "Final Fantasy"-Fans: Square mixt das Beste beider Welten zu einem unwiderstehlich charmanten und spannenden Action-Adventure.

Xbox-Alternative

Seefahrer-Abenteuer vom "Tomb Raider"-Ur-Team: Der Veröffentlichungstermin des Langzeitprojekts Galleon steht noch nicht fest.

Gamecube-Alternative

Fox McClouds Rückkehr: Die neuesten Infos zur großen Gamecube-Hoffnung Starfox Adventures findet Ihr in dieser MAN!AC ab Seite 8.

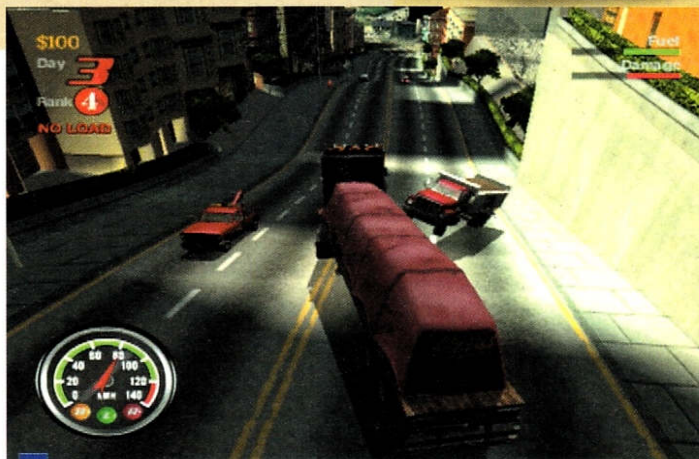
Big Mutha Truckers



Die Könige der Highways kennen kein Erbarmen: Schwingt Euch hinter das Steuer eines dicken Brummis und zeigt Euren Geschwistern, wer der flotteste Geschäftsmann ist.

Trucks sind eine bei Videospielen nur selten eingesetzte Motor-Spezies: Lediglich die Automatenkonvertierung "18 Wheeler" (alle Systeme) und das geradlinige Rennspiel "Super Trucks" (PS2) setzten in den letzten Jahren auf die PS-Kolosse. Im ambitionierten "Big Mutha Truckers" der britischen Entwickler Eutechnyx (u.a. "Total Drivin" und "24 Stunden von Le Mans" für die PSone) stehen die Brummis nun im Mittelpunkt einer skurrilen Mischung aus Handels- und Fahrsimulation.

Ihr schlüpft in die Haut eines der vier Kinder der gestrengen Momma Jackson: Die herbe Südstaaten-Matrone will sich langsam aus dem Berufsleben zurückziehen und ihre Spedition an den Nachwuchs weitergeben



PS2 Hemmungslos: Wenn Ihr über die hügeligen Straßen dieser an San Francisco angelehnten Metropole rauscht, wird der Gegenverkehr einfach weggeschoben.

– allerdings kann nur ein Sprössling den Chefposten einnehmen. Ihr müsst deshalb durch flotte und ertragsreiche Erfüllung Eurer Lieferantentätigkeit beweisen, dass Ihr der geeignetste Kandidat in der Redneck-Sippe seid.

Ritter der Landstraße

Habt Ihr Euch für dickbäuchigen Truck, knapp bekleidete Lolita oder schmutzigen Rasta entschieden, nehmt Ihr Ware an Bord und tuckert los: Fünf Städte wie eine Hafenmetropole oder ein Ölförderlager sind in Eurem Einzugsgebiet verteilt und durch Landstraßen miteinander verbunden. Auf der Fahrt solltet Ihr Rempeln mit anderen Verkehrsteilnehmern vermeiden, denn dadurch wird die Polizei auf Euch aufmerksam oder Euer Gefährt erleidet kostenintensiven Schaden. Am Ziel angekommen, lasst Ihr Euren Brummi reparieren

bzw. mit verbesserter Technik aufmotzen, füllt den Tank nach und verhökert Eure Ware. Danach geht's in die nächste Bar, um die Bedienung nach Hinweisen auf rentable Geschäfte zu befragen, von Kreditthaien gegen Wucherzinsen Geld zu leihen oder Sonderaufträge zu ergattern. So kutschiert Ihr z.B. einen Pfarrer unter Zeitdruck zu einer Hochzeit oder messt Euch mit einem neidischen



XB Euer heimeliges Führerhaus ist mit beweglichen Objekten verziert.



PS2 Der Sonne entgegen: Lens-Flare-Effekte dürfen natürlich nicht fehlen.



PS2 Manche Missionen konfrontieren Euch mit einem knappen Zeitlimit.



PS2 Manche Missionen konfrontieren Euch mit einem knappen Zeitlimit.

Rivalen im Wettrennen. Die Handelselemente sind dank einfacher Handhabung auch für Einsteiger nachvollziehbar, während die Fahrei dezent an ein etwas weniger hektisches "18 Wheeler" erinnert. Dank schon in der Beta-Fassung ordentlicher Optik und einer Handvoll frei wählbarer Radiosender, die teils mit humorigen Moderationen aufwarten, macht das Kilometerfressen einen guten Eindruck – der ungewöhnliche Genremix verspricht jedenfalls eine gelungene Abwechslung vom üblichen Raser-Einerlei. us

Big Mutha Truckers

Playstation 2

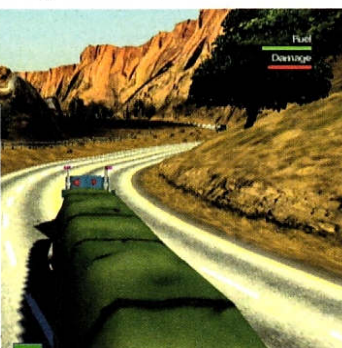
Xbox

Entwickler: Eutechnyx, England
 Hersteller: Empire
 Genre: Rennspiel
 D-Termin: 4. Quartal [PS2]
 4. Quartal [Xbox]

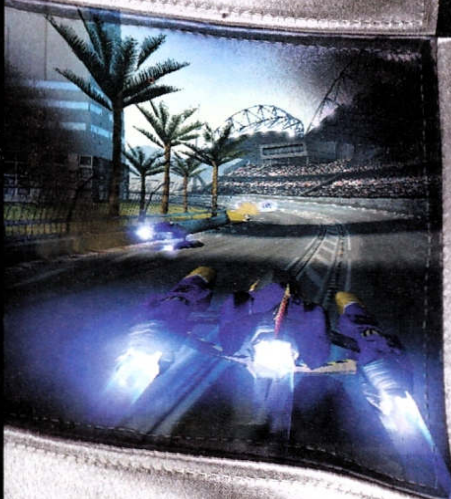
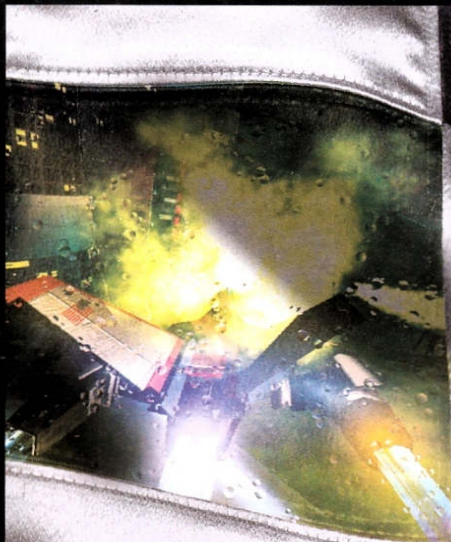
Vielversprechende, urig aufgemachte Kombination aus Handelssimulation und Lkw-Raserei: Interessant für alle, die nicht nur den Vollgasrausch suchen.

Gamecube-Alternative

Würfelbesitzern steht kein neuer Truck-Raser bevor; sie müssen auf "18 Wheeler" (70%, MAN/AC 8/02) zurückgreifen.



XB Kurvige Canyon-Pfade und träge Vehikel verlangen Fingerspitzengefühl.



MIT TOP-SPEED
DURCH FREMDE
WELTEN!

Stell dir vor, du rast mit 1440
Km/h durch fremde Welten. Rasend
schnell ziehen futuristische Gebäude
an dir vorbei, doch du siehst sie
kaum, da du dir ein packendes Rennen
lieferst, in dem es nur zwei Ziele gibt:
Ankommen und überleben!
16 Rennstrecken, 16 Gegner, 160 Waffen
und nur ein Gedanke: Durchkommen.

**Quantum
Redshift**

Ein weiteres großartiges Spiel - Nur für Xbox



www.xbox.com/de/quantumredshift

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

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

Tenchu 3 Wrath of Heaven



Schattenkrieger töten leise: Nach zweijähriger Bildschirm-abstinz gehen Activisions vermummte Meuchelmörder wieder ihrem blutigen Handwerk nach.



PS2 Die Demo-Version bot japanische Sprachausgabe und englische Texte.



PS2 "Tenchu"-Tradition: Die Auswahl an Ninja-Gimmicks wurde aufgestockt.



PS2 Kooperatives Killen: Im Splitscreen-Modus metzelt Ihr zu zweit.

PSone-Veteranen dürften sich noch erinnern: "Tenchu 2" wurde zwar im Gegensatz zu seinem Vorgänger nicht indiziert, das Auftragskiller-Sequel fuhr aber nicht nur positive Kritiken ein. Neben der immer noch heiklen Thematik hielt auch die mangelhafte technische Ausführung so manchen Zocker von der spielerisch gewohnt guten Ninja-Sim fern. Kolossale Nebelwände und Waber-

Texturen waren schon anno 2000 nicht mehr zeitgemäß. Umso gespannter harpte die Fan-Fraktion der 128-Bit-Reinkarnation der Nippon-Saga, die bislang nur in einer knappen Version auf der E3 gezeigt wurde.

Auf dem Schleichpfad

Optisch merkt man dem PS2-Debüt der Serie den Generationssprung an – zumindest wenn man die sechs Mis-

sionen unserer Preview-Fassung als Maßstab nimmt: Verschneite Bergpässe, nächtliche Dorfstraßen, verwunschene Friedhöfe und feudale Fernost-Festungen kommen gänzlich ohne verspäteten Grafikaufbau aus, und erfreuen zudem durch ordentliche Texturen sowie einige hübsche Lichteffekte. Im Vergleich zur aktuellen Grafik-*'Crème de la Crème'* auf Sonys Next-Gen-Konsole erreicht das

Shuriken-Spektakel zwar nur die gehobene Mittelklasse, Serienimmanent scheint Entwickler K2 aber eine gehörige Qualitätssteigerung zu gelingen.

Auf inhaltlicher Seite gibt's dagegen Bekanntes und Bewährtes: Spannende Infiltrations-Action sowie blutriefende Nahkämpfe bestimmen den Ninja-Alltag auch im Jahr 2002. Nach wie vor schlüpft Ihr wahlweise in das Tarnkostüm des Schwertmeisters Rikimaru oder seiner weiblichen, Dolch-schwingenden Kollegin Ayame, um im Auftrag des mächtigen Lord Ghoda Eurer fragwürdigen Profession nachzugehen. Ob gezieltes Attentat oder Rettung entführter Verwandter – wann immer heimliches Vorgehen statt purer Waffenpower gefragt ist, schickt der feudale Herrscher seine Schattenkrieger aus.

Katana-Killer

Am Spielprinzip wurde also wenig geändert: Während Rikimaru bzw. Ayame auf der Jagd nach dem nächsten Missionsziel durch die komplexen 3D-Welten schleichen, solltet Ihr stets einen Blick auf die Feindesanzeige am linken unteren Bildrand richten. Diese gibt nämlich nicht nur die Distanz zum am nächsten stehenden Bösewicht an, auch dessen Aufmerksamkeit wird hier symbolisch darge-



PS2 Mal hübsch, mal mäßig: Das optische Niveau der Missionen schwankt noch deutlich – die berüchtigte Nebelwand des Vorgängers ist zumindest passé.



PS2 Ob die deutsche Version in Sachen Gewalt gekürzt wird, ist noch unklar.



PS2 Anfängerpech: Haben Euch die Schurken einmal erspäht, droht der energiezehrende Nahkampf – wahre Ninjas schalten ihre Gegner lautlos aus.

stellt. Erscheint ein Fragezeichen im betreffenden Feld, ist Eure Anwesenheit noch unbemerkt geblieben – die ahnungslose Wachpatrouille geht weiter ihrem Tagwerk nach. Gesellt sich ein Ausrufezeichen zum Fragensymbol, sind Eure Feinde auf verdächtige Vorkommnisse aufmerksam geworden und halten eine Zeitlang penibel nach potenziellen Gefahren Ausschau. Zwei knallige Ausrufezeichen schließlich bedeuten, dass

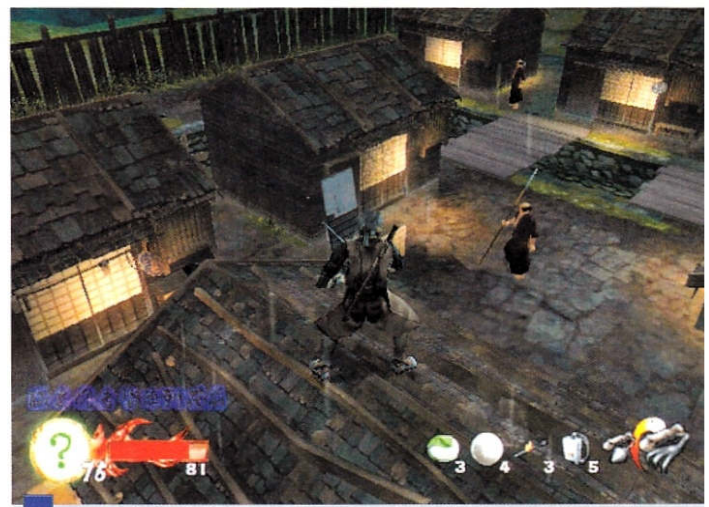


PS2 Samurais und Zombiekrieger: "Tenchu 3" setzt auf Nippon-Fantasy.

Eure Deckung aufgefliegen ist: Mit gezückter Klinge stürmt der Scherge auf Euch zu, der offene Nahkampf entscheidet über Leben und Tod. Dank einer Handvoll Manöver wissen sich Rikimaru und Ayame zwar ihrer Haut zu wehren, ihre Spezialität ist jedoch das lautlose Töten: Gelingt es Euch, mit Eurem Helden ungesehen an einen Spitzbuben heranzupirschen, erfolgt auf Knopfdruck der schnelle Tod in bester Ninja-Tradition: Je nach Position schlitzt Ihr dem bedauernswerten Fiesling in einer selbstablaufenden Sequenz die Kehle durch oder rammt ihm den blanken Stahl in die Eingeweide – ohne jede Gefahr für das eigene Leben.

Ninja-Gimmicks

Natürlich macht einen wahren Schattenkrieger nicht allein die Fertigkeit des stillen Killens aus. Nur wer die



PS2 Per Entershaken auf die Häuserdächer: Nur wer die Laufrouen der Feinde genauestens studiert, hat gegen die tödliche Übermacht eine Überlebenschance.

zahlreichen Ninja-Manöver und Spezial-Gegenstände blind einzusetzen vermag, hat eine Chance gegen die schwerbewaffnete Übermacht: Vorsichtig kriecht Ihr unter Pfahlbauten herum oder schwingt Euch via Entershaken auf höher gelegene Ebenen, um in aller Ruhe die Feindesbewegungen zu studieren. Habt Ihr Wurfsterne, Pusterhörchen oder Flitzbogen einstecken, sind auch fatale Distanzschüsse möglich. Neu im asiatischen Item-Arsenal sind u.a. Fernzündbomben und ein Tarnumhang: Einmal platziert, zündet Ihr Erstere aus der sicheren Deckung, sobald sich ein Schurke in den Sprengradius verirrt hat. Letzteres Gimmick wiederum lässt Euren Helden zeitlich begrenzt unauffällig unter den Feinden umherstolzieren. cg



PS2 Kostümiert wandelt Ayame unbehelligt in den Reihen des Feindes.



PS2 Ruhig bleiben: Das Schleichkonzept sorgt auch in Teil 3 für Spannung.

Tenchu 3 Wrath of Heaven

Playstation 2

Entwickler: K2, Japan

Hersteller: Activision

Genre: Action

D-Termin: 1. Quartal 2003

Die Nippon-Ninjas schleichen wieder: Das PS2-"Tenchu" setzt auf die bewährten Tugenden der 32-Bit-Folgen – für Liebhaber taktischer Action hochinteressant!

Xbox-Alternative

Hightech-Agenten statt Schattenkrieger: Metal Gear Solid Substance und Splinter Cell (Preview, MAN!AC 10/2002) kommen im Winter.

Gamecube-Alternative

Daumen drücken: Mit einiger Verspätung schleicht Splinter Cell-Agent Sam Fisher voraussichtlich Mitte 2003 auch auf dem Cube.



Hollywood ruft

Infogrames im Filmfieber: MAN!AC wirft einen Blick auf das Programm kommender Lizenzversoftungen.

▶ Anfang September erreichte uns der Ruf nach London: In einem kleinen aber feinen Club im Londoner Stadtteil Soho präsentierte der französische Hersteller das Programm der kommenden Monate. Neben bereits bekannten Perlen wie Se-

gas "Beach Spikers" und Milestones "Racing Evolution" oder kommenden Highlights vom Schlege eines "Panzer Dragoon Orta" wurde die Titelriege rund um Infogrames Filmlicenzen vorgestellt – für Besitzer jeder Konsole ist etwas dabei. us

Terminator: Dawn of Fate



XB Aus der Ego-Perspektive könnt Ihr dank eingeblendetem Zielkreuz besser anvisieren.

▶ Die Umsetzung mit dem größten Namen ist sicherlich "Terminator: Dawn of Fate" für PS2 und Xbox. Wer allerdings als Techno-Arnold durch die Jetztzeit stapfen

will, ist auf dem falschen Dampfer: Die Paradigm-Entwicklung hat mit dem kommenden dritten Film nichts zu tun, sondern ist in der apokalyptischen Zukunft des Jahres 2027 angesiedelt – zwei Jahre vor den Geschehnissen, aus denen sich der erste Streifen ableitete.

Hauptziel eurer futuristischen Mission ist es, den Rebellenführer John Connor zu schützen und letztlich den Zeitsprung von Kyle Reese (der bekanntlich in der Gegenwart seinen Kommandanten zeugen wird) zu ermöglichen. Das grausame Computernetzwerk SkyNet will diese Reise in die Vergangenheit

verhindern und hetzt deshalb seine Roboter- und Terminatoren-Armee auf die Rebellen los.

In zehn düsteren Zukunftslevels kämpft Ihr Euch mit einem Trio von Charakteren durch: Je nach Handlungsstrang schlüpft Ihr in die Haut des Veteranen Justin Perry, der Special-Ops-Offizierin Catherine Luna oder Kyle Reese selbst. Um den Killermaschinen kräftig eins auf den Blechschädel zu geben, setzt Ihr von einfachen Knarren über Maschinengewehre bis hin zu wuchtigen Raketenwerfern ein reichhaltiges Waffenarsenal ein. Nicht selten kommt Ihr allerdings um Nahkampfduelle nicht herum und setzt den Robotern folglich durch Tritte und Schläge mit elektrisch geladenen Knüppeln zu.



XB Fliegende Cyber-Gullideckel attackieren mit fiesen Energiestößen.

Laut den Entwicklern ist "Terminator: Dawn of Fate" als ideale Mischung aus zwei Vorbildern gedacht: Vom Action- und Ballergehalt her orientierte man sich an Konamis "Contra"-Serie, während Präsentation und Kameraführung bei "Devil May Cry" abgesehen wurden. Besonders letzteres fällt im Spiel spürbar auf, denn Ihr

Terminator: Dawn of Fate

Playstation 2

Xbox

Entwickler: Paradigm, USA

Hersteller: Infogrames

Genre: Action

D-Termin: Oktober [PS2]

Oktober [Xbox]

Stimmungsvolle Duster-Action im apokalyptischen Szenario mit harten Blechgegnern und ambitionierter Kameraführung: Für Zukunftssoldaten empfohlen.

Gamecube-Alternative

Die Metallmetzer lassen sich auf dem Cube nicht blicken – filmische Balleraction gibt es bei Die Hard Vendetta (MAN!AC 5/2002).



XB Bei einigen Missionen begleitet Euch John Connor persönlich und gibt unterstützenden Feuerschutz sowie neue Zwischenaufträge.



XB Erlegte Androiden verabschieden sich meist mit schicken Explosionen.



PS2 Keine Macht den Maschinen: Gelegentlich nutzt Ihr verwaiste Schützenstationen zu mächtigen Feuersalven – achtet aber darauf, die Waffe nicht zu überhitzen.

folgt Euren Helden nicht dauerhaft mittels einer schönen Über-die-Schulter-Kamera durch die Gänge. Statt dessen wurden wie bei der Capcom-Vorlage in größeren Räumen feste Perspektiven gewählt, aus denen Ihr das Geschehen verfolgt, so-

bald Euer Kämpfer den Sichttradius betritt – für einen auf Action spezialisierten Titel eine ungewöhnliche Methode, cineastisch aber sehr effektiv. Grafisch macht "Terminator" eine stilvolle Figur: Der düsteren Thematik entsprechend seid Ihr überwiegend



PS2 Gut trainiert ist halb gewonnen: Bevor Ihr an den Ernst des Soldatenlebens geht, lernt Ihr in einer Trainingsstation die Grundzüge von Nah- und Waffenkampf.

in apokalytischen und dunklen Ruinen unterwegs, in denen die meist metallisch glänzenden Feindroboter stark auffallen. Allerdings wisst Ihr nie, welche Überraschungen nach der nächsten Ecke auf Euch warten, zudem erhaltet Ihr in jedem der zehn

Levels trotz weitgehend geradlinigem Aufbau immer wieder neue Teilaufträge. Wer auf harte Actionkost in beeindruckender Aufmachung wartet, kann sich mit "Terminator: Dawn of Fate" auf einen spannenden Genrevertreter freuen.



Godzilla: Destroy all Monsters Melee

Wem die "Super Smash Bros."-Sippe zu niedrig war, der liegt bei "Godzilla" richtig: Hier verprügeln sich nicht putzige Maskottchen, sondern eine Heerschar vorzugsweise skurriler Filmmonster und legen dabei ganze Städte in Schutt und Asche. Bis zu vier Spieler wählen aus Riesenechse, dreiköpfigem Drachen

oder Robotergigant und geben sich mit aller Macht eins vor den Latz. Eure Tierchen beherrschen neben normalen Kratz-, Beiß- und Schlagattacken auch komplexere Angriffe wie spektakuläre Würfe oder Feuerstöße, mit denen Ihr auf Entfernung für Schaden sorgt. Natürlich ziehen Eure aggressiven Aktionen die Umgebung in Mitleidenschaft: Wolkenkratzer stürzen in sich zusammen, ganze Straßenzüge zerbröseln zu Mitleid erregenden Schutthaufen, wenn ein

Monster in ihnen landet. Kein Wunder, dass die Menschheit Eurem Treiben nicht auf Dauer unbeteiligt zusieht: Panzer-Bataillone und Laserkanonen nehmen gleichberechtigt alle Kontrahenten unter Beschuss, zu allem Überflus mischt sich gelegentlich auch Flattermotte Mothra aus der Luft ein.

Den Großteil des "Godzilla"-Reizes macht die schicke Optik aus: Wenn ansehnlich animierte Kolosse die detailreich modellierten Städte wie Los



NGC Noch mehr Rabatt: Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig ran.

Angeles oder Seattle inklusive ihrer Sehenswürdigkeiten demolieren, macht das Lust auf mehr.

Godzilla: Destroy all Monsters Melee

Gamecube
Entwickler: Pipeworks, USA
Hersteller: Infogrames
Genre: Beat'em-Up
D-Termin: November

Ideale Therapie für Zerstörungswütige: Geht mit einer Handvoll Filmmonster auf Tour, gebt Euch gegenseitig eins auf die Nase und demoliert Großstädte.

Playstation 2-Alternative

Reine Prügelpartien sind auf der PS2 nicht geplant, Party-Action steht allerdings im 1. Quartal 2003 mit Pac-Man Fever an.

Xbox-Alternative

Die Filmmonster kloppen sich zwar nicht auf der Xbox, dafür dürft Ihr beim Multi-Klopper Kung-Fu Chaos kurz vor Weihnachten ran.



NGC Mit Klauen, Krallen und Zähnen geht es ran: Urviecher setzen eben auf die primitivsten Instinkte.



NGC Vorsicht, Haus fällt: Die Kontrahenten demolieren nicht nur sich, auch die gesamte Umgebung leidet unter ihnen.



Superman: Shadow of Apokolips



PS2 Volle Vorsicht: Im Ziviloutfit muss Clark Kent unentdeckt bleiben.

► Gleicher Held, ungleiche Spiele: Der PS2 ist mit "Shadow of Apokolips" das buntere Abenteuer zuge-dacht, denn hier stand die Zeichentrickserie Pate. Um das Geschehen wie eine TV-Episode aussehen zu lassen, sind Hauptfiguren und Umgebung dank stilvollem Cel-Shading-Einsatz entsprechend cartoonig ausgefallen. Traditionell steckt Erzfeind Lex Luthor hinter finsternen Machen-

schaften, die Superman vereiteln muss. In 14 Levels fliegt Ihr als rot-blau gewandeter Held durch Städte oder Fabriken, vermöbelt fiese Roboter und rettet Passanten vor Unheil. Eingestreute Mini-Aufgaben sorgen für Abwechslung: So drückt Ihr z.B. auseinanderbrechende Streben mit Muskelkraft zusammen, was gleichbedeutend mit flottem Hämmern auf einen Joypadknopf ist. Dank Eurer Spezialkräfte könnt Ihr ganze Busse durch

die Gegend schleppen, in der Ego-Perspektive auf weite Entfernung selbst kleinste Ziele sicher anvisieren oder Feinde im Dutzend erledigen. Anders sieht es aus, wenn Ihr als Reporter-Alter-Ego Clark Kent unterwegs seid und in ein Luthor-Werk einsteigt: Hier zählen Geschick und Grips, wenn Ihr an Lasersperren und aufmerksamen Wachen vorbeischiebt – schließlich soll die Tarnung nicht durch eine Unacht-



PS2 Druckvoll: Bei massiven Bodestampfern bleibt kein Feind stehen.



PS2 Bei den Schleichmissionen überwindet Ihr Fallen nur mit Köpfchen.

samkeit auffliegen. Bis zur Veröffentlichung sind es zwar noch ein paar Monate, aber die Chancen auf das mit Abstand beste Superman-Spiel bislang stehen bei "Shadow of Apokolips" nicht schlecht.



PS Ob als Retter in der Luft (links) oder im Kampf mit feindlichen Robotern, Supermans Kräfte sind vielseitig nutzbar.

Superman: Shadow of Apokolips

Playstation 2

Entwickler: Infogrames Sheffield, UK
 Hersteller: Infogrames
 Genre: Action-Adventure
 D-Termin: November

Verdammt nah am Cartoon: Unterhaltsame Comic-Umsetzung mit durchdachten Kampf- und Schleichabschnitten. Nicht nur für Clark-Kent-Fans.

Superman: The Man of Steel

Xbox

Entwickler: Circus Freak, USA
 Hersteller: Infogrames
 Genre: Action
 D-Termin: November

Die Alternative für geradlinigere Superhelden: Weniger Adventure, dafür mehr Action auf der Erde und im Weltall, garniert mit schicken Effekten.

Gamecube-Alternative

Clark Kent macht sich auf dem Gamecube rar, dafür springt DC-Kollege Bruce Wayne ab November in *Batman Dark Tomorrow* ein.

Superman: The Man of Steel

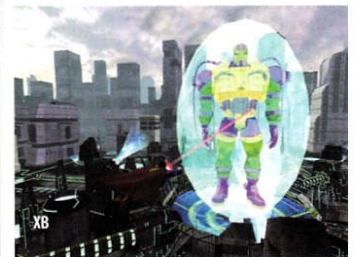
► Anders als der PS2-Verwandte orientiert sich diese Produktion an den originären Comic-Heften und weckt Erinnerungen an Polyphons PSone-Weltraumslacht "Omega Boost": Superman duelliert sich in actionreichen Luftkämpfen mit allerlei Schurken, als Schauplätze sind nicht

nur irdische Szenarien wie Metropolis vorgesehen – auf der Xbox verspricht es Euren Superhelden bei seinem Kampf gegen den fiesen Androiden Brainiac 13 schon mal ins tiefe Weltall. Natürlich habt Ihr sämtliche Attacken des Superhelden zur Verfügung: Superatem, Hitze- und vor allem

Röntgenblick bieten genug Anlass für schicke Grafikeffekte. Über den tatsächlichen Gehalt lässt sich zwar noch wenig sagen, die präsentierten Ausschnitte wirkten jedenfalls schon vielversprechend.

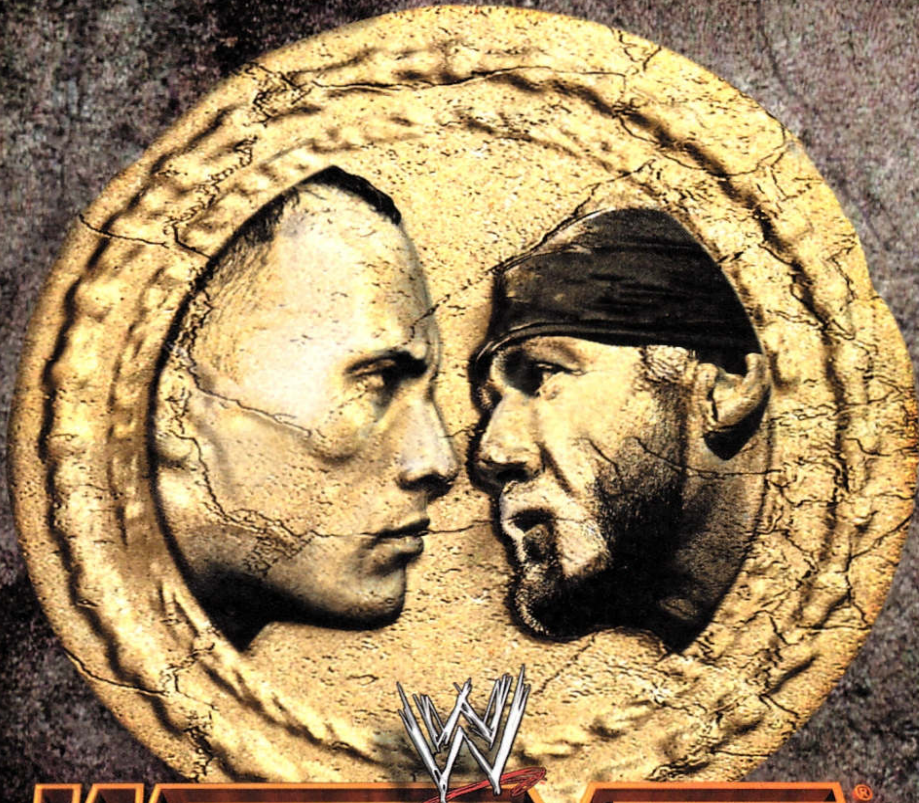


XB Einmal tief Luft holen: Bei Euren Einsätzen geizt Ihr nicht mit Supermans Spezialfähigkeiten. Mit ihnen attackiert Ihr Gegner und verhindert Katastrophen.



XB Action XL: Der Kampf gegen übermächtige Androiden steht an.

DIE BÜHNE DER UNSTERBLICHEN




WRESTLEMANIA
X8

DIE LEGENDE LEBT



 **NINTENDO
GAMECUBE**

The names of all World Wrestling Entertainment™ televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment™ logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Used under license by THQ/JAKKS Pacific LLC. JAKKS Pacific is TM of JAKKS Pacific, Inc. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Licensed by Nintendo. TM, © and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved.

 JAKKS Pacific
INC.

 THQ

Leipziger Allerlei



Voller Erfolg: Auf Deutschlands erster reiner Spielemesse gab's Konsolen-Highlights satt.



Auf der GC wurde reichlich Blech gezeigt (und ein bisschen geredet...).

Flutkatastrophe, Konsumschwäche, dezentrale Lage – Pessimisten hatten genug Argumente, bereits im Vorfeld das Todesurteil über die Games Convention in Leipzig zu sprechen. Die Realität vom 29. August bis zum 1. September sah jedoch ganz anders aus: Sich durch Halle 3 des Messegeländes schiebende Menschenmassen, Europa-Premieren diverser Konsolentitel und das umfassende Interesse von Handel, TV, Radio und Printpresse zeugten von der Attraktivität des deutschen Spiele-Events.

Preisschlacht

Die ersten Überraschungen gab es bereits am Messe-Vortag, der traditionell den Pressekonferenzen diverser Aussteller gewidmet war. Microsoft wie Sony verkündeten den neuen Preis für ihre Konsolen: Die PS2 kostet seit 28. August nur noch 249 Euro, gleiches gilt für die Xbox seit dem 30. August. Nintendo beteiligte sich indes nicht am munteren Videospieldiscount – zum einen war Big N zum Leidwesen vieler Besucher nicht auf der Messe vertreten, zum anderen sieht der Game-

cube-Hersteller, wie uns in einem kurzen Gespräch mit einer Führungskraft versichert wurde, momentan keine Notwendigkeit für eine Preisreduktion. Interessant auch die weiteren Daten, die von SCED-Chef Manfred Gerdes und XBoss Hans Stettmeier genannt wurden: In Deutschland hat die PS2 die Millionengrenze bereits geknackt, über 400 Titel für die Sony-Konsole werden bis Ende des Jahres bei uns erhältlich sein. Die Xbox befindet sich dagegen in insgesamt einer halben Million europäischer Haushalte, an Silvester 2002 soll der geneigte Zocker die Wahl aus über 200 Spielen haben. Beim Thema Online hielten sich beide Firmen eher bedeckt: Microsoft nimmt zwar seinen Service 'Xbox Live' Ernst (mehr dazu auf unseren Newsseiten), legte auf der Messe aber keinen Fokus auf die Internetanbindung. Und obwohl am Sony-Stand zumindest mit 'Tony Hawk's 3' online geskatet werden durfte, will man Termine für nötige Hardware und Internetangebote erst im Oktober nennen. Laut Manfred Gerdes

wird Deutschland nach Großbritannien die Nummer 2 auf der Europa-Online-Liste sein, man wolle aber "keine Versprechen machen, die man nicht halten kann".

Die Hits von morgen

Auch wenn dem Fachmesse-geprüften Redakteur (bzw. dem MAN!AC-Stammler) keiner der spielbaren Titel auf der Messe unbekannt war, so fuhren die Hersteller doch eine mächtige Zahl an Beta-Software auf. Bei Microsoft ließen sich Weihnachtshoffnungen wie "Blinx" oder "Mech Assault" ausgiebig antesten, Sony gewährte Hand an "The Getaway", "Mark of Cri" sowie "Primal". Konami und EA setzten auf König Fußball: Sowohl "Pro Evolution Soccer 2", als auch "FIFA 2003" debütierten in der Öffentlichkeit. Bei Codemasters durf-



Witzig: Mit dem "Carrera V.R.S-System" lassen sich die Miniflitzer über GBA steuern – Bildschirmanzeigen inklusive.

ten PS-Fanatiker Proberunden mit der Rallye-Perle "Colin McRae Rally 3" auf Xbox und PS2 drehen, bei THQ wurde mit einer weiten US-Version von "Red Faction 2" kräftig Blut vergossen. Mit dem Thema Gewalt im Videospieldesign gingen die Hersteller un-



Spaß in der Schule

Auch Deutschlands erste Ausbildungsstätte für angehende Spiele-Entwickler war auf der GC

Warum nur davon träumen? Wer beim Genuss missratener Software-Gurken schon immer dachte 'Das könnte ich bestimmt besser', bislang aber keine Anlaufstelle für den Weg in die Videospieldesignentwicklung sah, fand am Stand der 'Games Academy' die richtigen Ansprechpartner. Die private Schule mit Standort in Berlin hat es sich nämlich zum Ziel gemacht, junge Talente in Sachen Programmierung oder Design eine 'richtige' Ausbildung mit auf den Weg zu geben. In kostenpflichtigen Kursen lernen die Teilnehmer fortan allerdings

nicht nur Aspekte wie 'Story Telling' oder 'Level Design', auch fundierte Kenntnisse in Sachen Mathematik und Physik stehen auf dem Lehrplan. Kleine Lerngruppen und prominente Dozenten garantieren dabei optimale Wissensbildung. Eine Idee, die gut ankommt: Über 30 'Studenten' haben die Games Academy bisher erfolgreich absolviert, die Qualifizierung 'Level Designer' ist mittlerweile bundesweit durch das Arbeitsamt anerkannt. In einer der nächsten Ausgaben statten wir der Spieleschule übrigens einen Besuch ab.

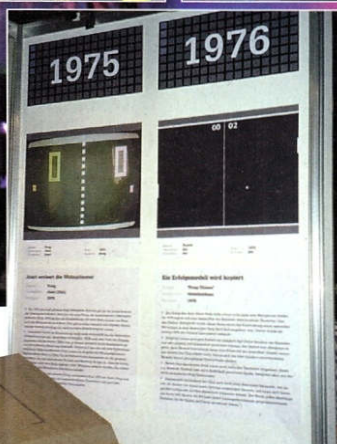


Am Stand der Games Academy herrschte reher Andrang.



Abgesehen vom Messerubel am Samstag konnten Spielefans ohne lange Wartezeiten die aktuellen Herbst- und Winterhighlights anzocken.

Sonys Stand war als Wohnhaus mit diversen Räumlichkeiten gestaltet.



Die Geschichte der Spiele: In der Sonderausstellung durfte reichlich alte Hard- und Software bestaunt werden. Informativ Schautafeln boten zusätzlichen Lesestoff.

Prominenz: Sat1-Labertasche Paul Breitner signierte am Codemasters-Stand.

einheitlich an: Die beiden Konsolenhersteller wollten unter allen Umständen vermeiden, dass jüngere Besucher mit nicht altersgerechter Software rumhantierten – eher aus Sorge um eine mitfilmende TV-Kamera und den guten Ruf, als um das Seelenheil der Kleinen. Auch diverse Dritthersteller hatten diese Bedenken, weshalb einige härtere Titel wie "Hitman 2" oder "Turok Evolution" nur in speziellen Ab-18-Bereichen gespielt werden konnten. Andere Publisher interessierte dagegen der vordergründige Jugendschutz nicht großartig – wer Digi-Blut vergießen wollte, fand sein Betätigungsfeld.

Showtime

Im Gegensatz zum oft faden Auftritt, den Videospielefirmen bei reinen deutschen Handelsmessen hinlegen, gaben sich die Aussteller reichlich Mühe, ihrem Zielpublikum was für Auge und Ohr zu bieten. Sonys Stand war von einem Wohnhaus inspiriert, in dem z.B. in der Küche das Linux-Süppchen kocht, während im Wohnzimmer Sofas für die gemütliche Zockerei bereit standen. Bei Konami durfte unter Moderation Teenie-affiner TV-Sternchen getanzt werden, Infogrames' Showbühne war ein ganz-tägiger Garant für Lärm und abge-



schmackte Zoten, Lara-Croft-Doubles posierten bei Eidos und in der "Aggressive Inline"-Halfpipe einer zweiten Messehalle zeigten Trendsport-Profis ihre Tricks. Hier befanden sich auch zwei hübsche Ausstellun-



Kleine Stärkung: Vier Tage Messe verlangten auch den MAN!ACs einiges ab.

gen: Der Figurenhersteller Oxmox hatte einige seiner imposantesten Werke wie Horny ("Dungeon Keeper") oder Snake ("MGS") aufgefahren. In der Sonderschau 'History of Games' durfte zudem einiges über die Evolution der Spiele erfahren werden: Vom Odyssey über den C64 bis zur Xbox waren hier Konsolen und Computer ausgestellt und mit interessanten Fakten versehen. Hohe Besucherzahlen, professionelle Durchführung, spannende Spiele: Der Grundstein für eine deutsche, wenn nicht europäische Spielemesse wurde mit der GC gelegt. Und wenn sich 2003 auch noch Nintendo & Co. nach Leipzig bequemen, dürfen Spielefans auf ein paar heiße Herbsttage im nächsten Jahr hoffen. sf

Messe der Module



Klassik-Flohmarkt: Sammler durften beim Tauschabend ihre Dubletten loswerden.



Atari lebt. Nicht nur wegen der Ausbeutung der illustren Marke durch Rechteinhaber Infogrames, sondern auch dank der weltweiten Retro-Szene, die das Erbe des "Pong"-Mutterhauses pflegt. Bereits zum fünften Mal trafen sich Pixel-Fetischisten und Sammelwütige in der Glitzerstadt Las Vegas, um Veteranen zu lauschen, über Themen von Arcadia bis Vectrex zu fachsimpeln oder mit ihren Schätzen Handel zu treiben.

Jubiläum: Zum fünften Mal trafen sich Retrofans auf der Classic Gaming Expo in Las Vegas.



Mit Füßen getreten: Geplünderte "Dig Dug"-Boxen nach der Verlosung.

tenheiten beeindruckte schwer. Zu vernünftigen Preisen durfte dagegen an diversen Händlertischen oder bei der Auktion (in der z.B. ein Stapel des Kultmagazins 'Electronic Games' unter den Hammer kam) die Sammlung vervollständigt werden.



Nagelneu nach 20 Jahren: Händler boten perfekt erhaltene Spiele für Coleco, Intellivision & Co. feil.

Links: Auf der Auktion wurde eine Vectrex-3D-Brille vorgeführt. Rechts: Ataris Gamebrain-Konsole mit Modulen.

Pixel-Stars

Diverse Schöpfer klassischer Unterhaltung ließen sich zwischen alten Automaten und Kisten voller steinzeitlicher Module sichten: Mit Warren Robinett ("Adventure", VCS) und Howard Scott Warshaw ("Yar's Revenge", "E.T.", beide VCS) waren zwei der wichtigsten Atari-Designer vertreten, ihr langjähriger Kollege Jerry Jessop (heute Director of Hardware bei Sony USA) hatte gar ein extrem seltenes Stück Spiele-Historie im Gepäck: An seiner seltenen, gelben Ausführung von "Computer Space" duften Fans die Geburtsstunde der Arcade-Automaten erleben. Auch sonst war für den Spielhallen-Freund einiges geboten: Mit "Space Ace" & Co. standen etliche Coin-Op-Perlen für Freispiele bereit. Nostalgikern ging aber vor allem beim Besuch des Videospielemuseums das Herz über. Unzählige Prototypen und Raritäten aus dem Bereich Videospiel bzw. Computer durften bestaunt werden. Angefangen von Ataris holographischem Handheld Cosmos über die original verpackte Adventurevision-Konsole samt Spielen bis zu vielgestaltigen Merchandise-Artikeln – die Menge an unbezahlbaren Sel-

Ausgegraben

Wie bereits im vergangenen Jahr wurden auf der CGE auch liebevolle Eigenentwicklungen sowie mit originalgetreuen Verpackungen und Handbüchern versehene Prototypen veröffentlicht. Vom deutschen VCS-Entwickler Simon Quernhorst stammte z.B. der Knobler "Mental Combat", der Sammler Marc Oberhäuser präsentierte mit "Realsports Basketball" Software, die vor Fertigstellung dem Videospiel-Crash zum Opfer fiel. Wer kein Geld ausgeben wollte, hatte wenigstens noch die Möglichkeit, Gewinne abzusahnen: 400 "Dig Dug"-Boxen ließen die Veranstalter von der Decke regnen, gefüllt mit Gutscheinen für klassische Goodies. sf



Im Museum zu bewundern: Eine komplette Vectrex-Sammlung und ein Entwickler-Kit für Ataris unveröffentlichtes 32-Bit-System Panther.



Adressen für Fans

Wo Ihr einige der CGE-Neuerscheinungen ergattern könnt...

Trotz der limitierten Zahl, in der neue Module für klassische Systeme produziert und verkauft werden, habt Ihr eine reelle Chance, diese Titel noch abseits von Internetauktionen zu erste-



sehen. Guckt einfach mal auf die Webseiten von Atari Age (www.atariage.com) oder ResQsoft (home.earthlink.net/~resqsoft), um das eine oder andere zukünftige Sammlerstück zu erstehen. Weitere Infos zur Classic Gaming Expo findet Ihr auf www.cyberroach.com – von Hans Reutter, dem Mann hinter dieser Seite, stammen übrigens auch die hier gezeigten Bilder.



Selten: Das transparente Atari 7800 (oben). Neu: "Cube Quest" für Vectrex (links).

6 WELTMEISTERTITEL – EINE PERFEKTE WELLE



Besuche 13 der bekanntesten Surf-Spots weltweit.

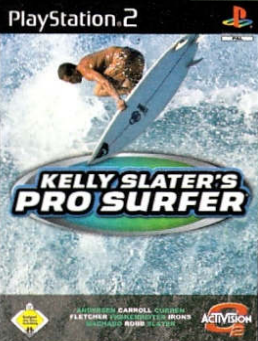


9 Spielmodi, inklusive dem PUSH-Modus für zwei Spieler.

SURFEN AUF VÖLLIG NEUEM LEVEL ...

Gib dir mit dem sechsfachen Surf-Weltmeister Kelly Slater und acht weiteren Top-Profis das ultimative Surf-Erlebnis Kelly Slater's Pro Surfer®. Spiele 30 Level an den aufregendsten Surf-Locations rund um den Erdball. Surfe wie nie zuvor und leg waghalsige Sprünge und Fantasietricks hin wie Rodeo Flip, Knack Knack und Hangman. Lerne die unterschiedlichsten Wellen im genialen Karriere-Modus zu bezwingen – du wirst einer Welle nie zweimal begegnen.

KELLY SLATER'S PRO SURFER®



Bahne dir deinen Weg auf Wellen, auf denen großer Andrang herrscht.



85% „Hochmotivierendes Surfspektakel mit ausgereifter Steuerung, schicker Grafik und fettem Sound.“



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™



ACTIVISION02.COM

Gipfel der Spiellemacher

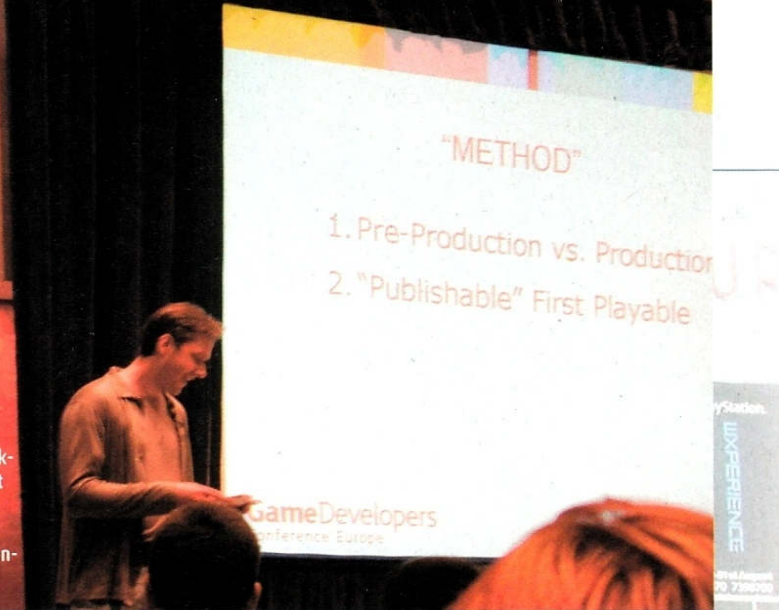
Zum zweiten Mal trafen sich europäische Entwickler zum Erfahrungsaustausch in London.

Wie schon im vergangenen Jahr fand im Umfeld der Londoner Spielemesse ECTS die europäische Ausgabe des Entwicklertreffens Game Developers Conference statt. Ein weiteres Mal standen tiefeschürfende Vorträge auf dem Plan, hochkarätige Prominenz wie "Elite"-Vater David Braben oder Argonaut-Chef Jez San gaben sich die Ehre.

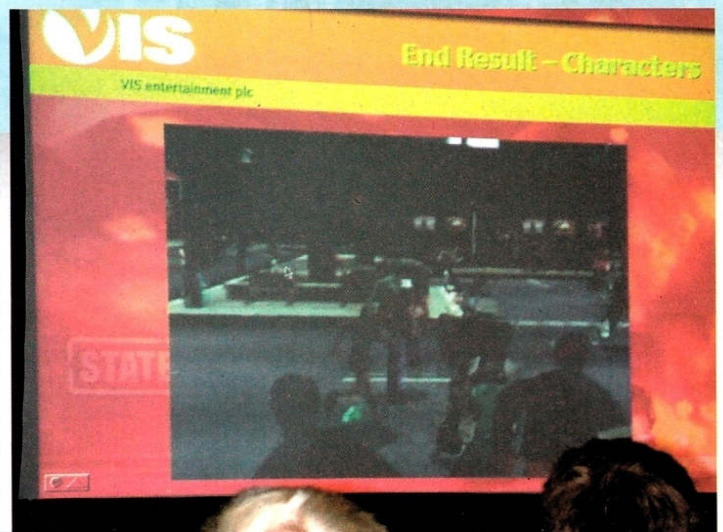
An ihrem ersten Tag war die GDC aber vornehmlich der kommenden Entwickler-Generation vorbehalten. So rekrutierte sich das Publikum hauptsächlich aus Multimedia-Studenten, die mehr über die Spiele-Branche erfahren wollten. Grund für diese breitere Ausrichtung der GDC ist die immer noch schlechte Informationslage an den Universitäten: Zum ohnehin dürftigen Kursangebot in Sachen



Spiele-Programmierung kommt die mangelnde Sachkenntnis der Dozenten. Der so genannte 'Academic Summit' sollte hier Abhilfe schaffen und Studenten wie Professoren in die



"Jak and Daxter"-Entwickler Mark Cerny sorgte mit dem launigen Vortrag "Method: A Model for a Game Design" für bleibende Eindrücke.



Ehrlicher Entwickler: Referent Dobson erklärte detailliert den Aufbau der "State of Emergency"-KI - samt aller Stärken und Schwächen.

Spielwelt einführen. Jesper Juul von der Universität Kopenhagen fasst den Sinn zusammen: "Wie ein Filmstudent sollte ein Spiele-Entwickler die Klassiker seiner Materie kennen."

Qual der Wahl

Die beiden folgenden Konferenztage waren dann voll und ganz den Entwicklern gewidmet - mit einem zum Bersten gefüllten Veranstaltungsplan.

Die ECTS: Keine Konkurrenz für die Games Convention

Die ehemals populäre UK-Messe verliert weiter an Bedeutung



Tanzen, was das Zeug hält: Japanische "DDR"-Profis lieferten eine beeindruckende Show.

Am letzten Tag der GDC startete an selbem Ort die Spielemesse ECTS. Aufgrund der gleichzeitig stattfindenden Games Convention in Leipzig blieben jedoch fast alle deutschen Vertreter der Spielerei-

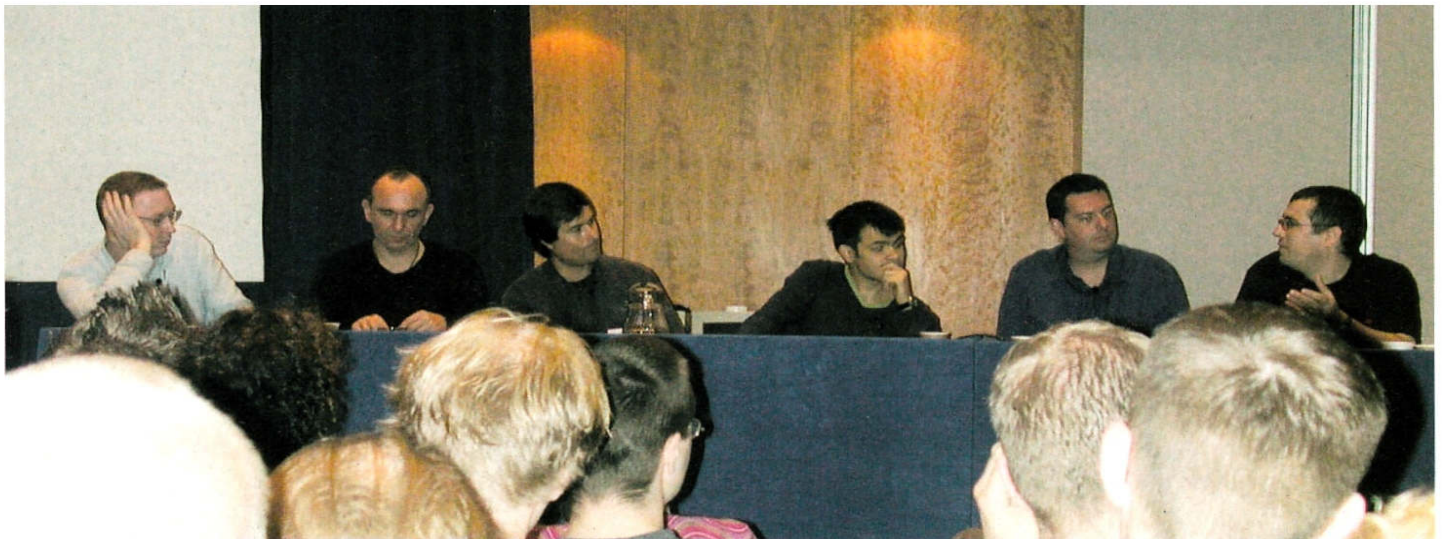
men im eigenen Land - somit verstärkte sich der Trend der letzten Jahre: Die ECTS wird zur regionalen Messe des Vereinigten Königreichs, europäische Relevanz besitzt sie nicht mehr. Kein Wunder also, dass man beeindruckende Stände und teure Aufbauten umsonst suchte. Die meisten Firmen hatten kleine Konferenz-Zellen gemietet, in denen man sich mit Handelspartnern traf.

So hatten selbst Fußkranke nach einer Stunde jeden Stand erkundet - und nichts wirklich Neues gesichtet. Einziges Highlight war das PlayStation-Experience-Areal. Dort durften (auch von

Eintritt zahlendem 'Normal'-Publikum) an Dutzenden Konsolen kommende PS2-Titel angetestet werden. Zudem gab's auf einer großen Bühne regelmäßige Shows: Die UK-Breakdance-All-Stars traten auf, japanische "DDR"-Profis lieferten beinhardt Tanzeinlagen ab und ein großer "Gran Turismo 3"-Wettbewerb wurde abgehalten. Wer zudem aufs Außengelände spazierte, entdeckte eine Halfpipe, auf der BMX-Biker, Skateboarder und Inliner ihre Tricks zeigten - die erhoffte Trendsport-Prominenz vom Schlage eines Tony Hawk blieb allerdings aus.

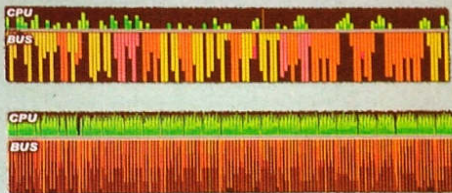


Neben "Socom" konnte man auch beim Panzer-Duell "Hardware" online gegeneinander zocken.



Eröffnungsdiskussion mit dem Thema "Technologie in fünf Jahren", von links: EDGE-Verleger James Binns, Lionhead-Boss Peter Molyneux, Frontier-Chef David Braben, Demis Hassabis (Elixir Studios), Colin Hughes (SCEE) und Argonauts Jez San - die Debatte verlief trotz illustrier Charaktere recht unspektakulär.

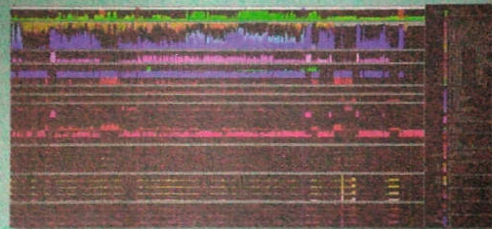
Bad (and good) CPU performance



GameDevelopers
Conference Europe

Balken-Wirrwarr: Das Analyse-Tool von Sony-Mann Jason Doig macht die PS2-Leistung sichtbar. Der Programmierer legt besonders Wert auf ein Gleichgewicht zwischen CPU- und Bus-Auslastung.

What the PA does



GameDevelopers
Conference Europe

Neben tiefgehender, technischer Vorträge gab es aber auch leichter Verdauliches - wie z.B. von "State of Emergency"-Macher Jonny Dobson. Anhand der brutalen PS2-Straßenschlägerei erklärte er die künstliche Intelligenz seiner CPU-Passanten: Um den Rechenaufwand möglichst gering zu halten, wurden die Comic-Städter nicht mit individuellen Intelligenzen versehen. Vielmehr reagiert die Masse auf bestimmte Ereignisse in ihrem Sichradius. Einer der Nachteile: Die einzelnen Straßengangs in "State of Emergency" können nicht aufeinander reagieren - dies würde Dobson beim nächsten Mal anders machen. Auf die Frage, ob die Routinen für zukünftige Projekte genutzt werden können, antwortete er: "Wir sind dabei, genau das zu tun!" - da blüht uns wohl ein Nachfolger...

Das Fazit der GDC: Auch 2002 behauptet die Konferenz ihre Position als wichtigstes Forum europäischer Entwickler - und aller, die sich tiefer mit ihrem Hobby beschäftigen. sb

Meist fanden gleich vier Vorlesungen zum selben Termin statt: Von knallhartem Technik-Talk bis hin zur Erläuterung optimaler Produktionsstrategien wurde ein umfassendes Programm geboten. So referierte "Jak and Daxter"-Entwickler Marc Cerny über seine persönliche Methode, ein Spiel zu entwickeln. Mit viel Wortwitz hatte er sich für jedes angesprochene Problem einen 'Mythos' überlegt. Zum Thema Beta-Tests lautete dieser:

"Höre auf das, was Dir die Zocker sagen". In Cernys Augen ist dies eine unsinnige Aussage, weil Fokus-Gruppen-Befragung kein verwertbares Ergebnis lieferten. Vielmehr sollte man die Spieler bei ihrer Beschäftigung beobachten, da die emotionale Reaktion der Tester aufschlussreicher sei.

PS2-Analyst

Im Vortrag von Jason Doig ging es nicht so locker zu: Der Sony-Program-

mierer erklärte, wie man aus der diffizilen Architektur der PS2 mehr Rechenpower herauskitzelt. Dank eines von ihm entwickelten Analyse-Tools wird diese Aufgabe für die Programmierer erheblich vereinfacht: Zahlreiche Balkendiagramme zeigen auf einen Blick die Auslastung des jeweiligen Chips. Hieran erläuterte Doig z.B., dass der VUO-Chip der PS2 meist gar nicht genutzt wird, obwohl er immerhin ein Drittel der Leistung ausmacht.



Colt Seavers im All: In der Rolle von Mace Griffin macht Ihr Jagd auf interplanetare Verbrecher (Xbox).

Trotz mäßigen Interesses des Fachpublikums an der ECTS veranstalteten sowohl Vivendi, als auch Electronic Arts ihre eigenen Shows fernab der

Abseits der ECTS: Vivendi Fair und EApaly

Traditionell veranstaltete Electronic Arts seine eigene Show - Vivendi zog nach

Messe. Traditionell startete die EApaly am Vortrag der ECTS. Im Hauptquartier in Chelsey zeigte man wenig Neues: Nur das Hack'n-Slay "Herr der Ringe: Die zwei Türme" (PS2) war erstmals in spielbarer Form zu sehen.

Bei Vivendi erspähten wir ebenfalls ein "Herr der Ringe" - allerdings auf der Buchvorlage basierend und als grafisch weniger opulentes Action-Adventure konzipiert. Im Direktvergleich war die 'Vivendi Fair' dennoch um einiges ansprechender als EAs Auftritt: Bei "Blood Rayne" (Multiformat) geht Ihr als brutale Vampirbraut

auf Nazi-Jagd - unzählige abgetrennte Körperteile inklusive. Etwas gesitteter ging es bei der TV-Umsetzung "Dark Angel" (PS2) zu, auch "Die Hard Vendetta" (Gamecube) sparte sich allzu blutige Szenen. Ein neues "Bomberman" (Gamecube) sowie "Malice" (Xbox, PS2) luden ebenfalls zu einem Spielchen ein. Eine Überraschung gelang Vivendi mit dem Xbox-Titel "Mace Griffin Bounty Hunter": In optisch ansprechendem Ambiente schlägt Ihr hier nicht nur deftige Weltraumschlachten, sondern kämpft auch im Ego-Modus auf Planeten.

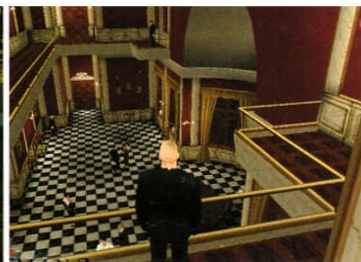
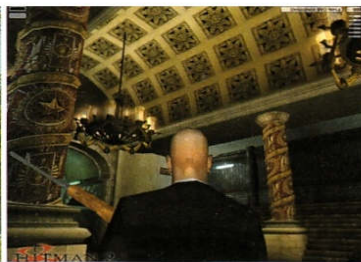


EAs "007: Nightfire": Als Brosnan-Bond reist Ihr auf allen drei Plattformen um die Welt.



HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



Der Weg

Gewalt in Videospiele – ein Thema, das seit den Pioniertagen virtueller Unterhaltung für hitzige Diskussionen sorgt. MAN!AC wirft einen Blick auf zwei Jahrzehnte Bildschirm-Zündstoff.



Medien-Leitfaden: Gegen Entgelt versendet die Hauptbroschüre (oben), aktuelle Indizierungen gehen per Newsletter (rechts) ein.

Zerplatzende Köpfe in Nahaufnahme, pixelgenaue Einschusslöcher, physikalisch korrekt spritzende Blutfontänen und Dutzende differenzierter Trefferzonen – die mit jeder neuen Konsolengeneration wachsenden technischen Möglichkeiten äußern sich stets auch in der Darstellungsweise von Bildschirmgewalt. Exorbitante Rechenleistung und fotorealistische Grafiken werden nun einmal nicht ausschließlich dazu genutzt, Videospiele immer komplexer, schöner oder anspruchsvoller zu gestalten. Auch die Inszenierung virtueller Gräueltaten stößt mit jedem Häppchen technischen Fort-

schritts in realistischere Regionen vor – eine Evolution, die nicht nur konservative Sittenwächter seit den Pioniertagen höchst kritisch mitverfolgen. Betrachtet man aktuelle Höhepunkte in Sachen Gewaltdarstellung wie "Soldier of Fortune 2" oder "State of Emergency", scheint es angesichts der dargebotenen Brutalitäten leicht, ein eindeutiges Urteil zu fällen: Selbst abgebrühte Zocker sehen angesichts just genannter Beispiele endgültig die Grenzen des 'Guten Geschmacks' überschritten. Forderungen nach Verbots oder einer strikteren gesetzlichen Reglementierung sind nicht erst seit den tragischen Ereignissen von Erfurt laut geworden. Doch so legitim solcherlei Kritik auf Anhieb auch zu sein scheint, ergibt sich bei differenzierter Betrachtung ein anderes Bild: Die Beurteilung, was noch akzeptabel ist und was bereits jene vielzitierte Geschmacksgrenze überschreitet, ist sinnvollerweise zwar durch einen freiheitlichen gesetzlichen Rahmen grob festgelegt. Die Auslegung und Anwendung solcher Regeln bleibt aber Interpretationssache, die auf Basis von zeitgeistlichem Empfinden stattfindet. Und dieser, durch vielerlei Einflüsse geprägte Zeitgeist hat schon immer und auch in anderen medialen

Vertreter des Gesetzes

Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

Wer glaubt, die BPJS würde allein nach gewaltverherrlichenden Kriterien die Indizierung oder gar Beschlagnahme von Videospielen, Filmen, Tonträgern etc. beschließen, liegt daneben. Pornografische und verfassungswidrige Inhalte werden genauso streng aufs Korn genommen. Und diese Komponenten bringen nicht nur Hardcore-Videos oder die akustischen Machwerke

von Neo-Nazi-Bands auf den Index: Primitive 'Erotik'-Spiele wie "Funny Girls" und "Sex Games" aber auch widerwärtige Fascho-Titel à la "Anti-Türken-Test" werden rigoros indiziert respektive eingezogen. Besonders letzterer Themenkreis macht "normalen" Spielen ebenfalls zu schaffen: In Weltkriegs-Titeln wie "Medal of Honor Frontline" werden Hakenkreuze oder SS-Ru-

nen für den hiesigen Markt stets präventiv vom Hersteller entfernt. Diese vorsorgliche Säuberung führte in der Vergangenheit bereits zu kuriosen Fällen: Die Ur-Fassung des Taktikspektakels "Panzer General" wurde aufgrund von faschistischen Symbolen in der Anleitung indiziert, selbst Grafikprogramme mit entsprechenden Clip-Arts wurden schon beschlagnahmt.

RIVER RAID

Indiziert am: 13.12.1984



ACTIVISION
Indiziert auf: Atari VCS 2600

Inhalt: Als Pilot eines Kampjets fliegt der Spieler über eine dahinscrollende Flusslandschaft, weicht reaktions-schnell Hindernissen aus und schießt Brücken, Helikopter, Schiffe, Feindflugzeuge und

ähnliches Kriegsgerät ab.
Aus dem Indizierungsentscheid: "Jugendliche sollen sich in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineinendenken", "Hier findet im Kindesalter eine paramilitärische Ausbildung statt", "Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen (...) zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken (...) und Kopfschmerzen"

RAID OVER MOSCOW

Indiziert am: 08.08.1985



ACCESS SOFTWARE
Indiziert auf: C64

Inhalt: Als Staffelführer eines Selbstmordkommandos versucht der Spieler abwechselnd in Luft- und Bodenballereien einen sowjetischen Atomraketenangriff zu vereiteln.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Raid over Moscow" zwingt den Spieler, sich an einem aggressiven, militärischen Atomkrieg zwischen den beiden Supermächten zu beteiligen, "Denkstrukturen werden erzogen, die zu Gewöhnung an den Gedanken eines atomaren Holocausts führen", "Das Spiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar"

COMMANDO

Indiziert am: 19.02.1987



CAPCOM
Indiziert auf: C64

Inhalt: In der Konvertierung des gleichnamigen Automatenballers und bombt sich der Spieler als Soldat hinter den feindlichen Linien aus der Vogelperspektive durch. Scheinbar endlose Horden

pixeliger Menschensprites fallen seinem MG zum Opfer.
Aus dem Indizierungsentscheid: "Der Spieler hat allein die Aufgabe, Menschen zu töten und dafür Punkte gutgeschrieben zu bekommen", "Es wird geschossen, es wird getötet", "Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt", "Ein Versagen oder das Erzielen geringer Punktzahlen führt zur Frustration"

der Gewalt



Spiele mit kriegerischer Thematik ("Beach Head" (links), "Blue Max") landeten in der frühen 8-Bit-Ära regelmäßig auf dem Index – als Grund wurde meist weniger übertriebene Brutalität als vielmehr eine kriegsverharmlosende Wirkung angeführt.

Unterhaltungsbranchen für Kontroversen gesorgt: Konservative Naturen sahen bereits Anfang der 50er durch Elvis Presleys sexy Hüftschwung den Untergang des Abendlandes heraufziehen. Ein Jahrzehnt danach entfachte George A. Romeros für damalige Verhältnisse bluttriefender Zombieklassiker "Nacht der lebenden Toten" ähnlich hitzige Diskussionen und erst kürzlich wurde Land auf, Land ab über den endgültigen Sittenverfall durch TV-Seelenstriptease à la "Big Brother" debattiert. Ergo: Vieles, was einst für öffentlichen Zündstoff sorgte, ist heute vergessen, was früher verdammt wurde, gilt inzwischen als altmodisch oder sogar Erbe der menschlichen Kultur. Besonders deutlich kann man diese Verschiebung von Wertvorstellungen im Zeitenlauf anhand von Videospiele machen. Schließlich führt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften seit jeher genauestens Buch über jene Titel, die aus dem Raster des allgemein Zumutbaren (und Teenager-kompatiblen) her-

ausstechen. MAN!AC hat sich in den Archiven der BPJS einmal genauer umgesehen.

Pixel-Krieg

Am Anfang war "Pong", ein neues Unterhaltungsmedium war geboren. Doch lange dauerte es nicht, bis die rasch anwachsende Videospiele-Gemeinde digitalen Nachschub jeglicher Couleur erhielt. Simple Geschicklichkeitstests, einfache Sportversionen und actionlastige Ballereien dominierten die Spielereislandschaft Anfang der 80er-Jahre. Doch während sich die meisten Hersteller letztgenannter Kategorie mit virtuellen Kriegen gegen außerirdische Invasoren oder irgendwelche Fantasy-Monster begnügten, ging die damalige Activision-Designerin Carol Shaw einen kleinen, aber bedeutenden Schritt weiter: Ihr 1983 ursprünglich fürs Atari VCS 2600 programmiertes "River Raid" bildete unverblümt – aus heutiger Sichtweise technisch wie inhaltlich natürlich hoffnungslos ver-

let – reale kriegerische Ereignisse ab. Als Pilot eines Kampffluggesellschaft flog der Spieler über einen kontinuierlich dahinscrollenden Flußlauf und nahm per Pixelkanone feindliche Schiffe, Ballons oder Panzer aufs Korn. Das Modul entwickelte sich international zum Verkaufsschlager und kaum ein Jahr später ging bei der BPJS ein Antrag auf Indizierung ein, welchem schließlich auch stattgegeben wurde. Verantwortlich für das Verbot von "River Raid" war aber weniger ein (wie heute meist üblich) plakativ insze-

nierter Gewaltanteil. Schließlich unterschieden sich die Gegner-Sprites wie auch das gesamte Kriegsszenario aufgrund der extrem beschränkten grafischen Möglichkeiten nur um wenige Pixel vom Inhalt unzähliger anderer VCS-Titel. Vielmehr störte sich die BPJS an der angeblich kriegsverharmlosenden und -verherrlichenden Thematik und sah eine sittliche Gefährdung für jugendliche Konsumenten. Eine Einschätzung, die aus der damaligen Zeit betrachtet durchaus nachvollziehbar erscheint: Die Angst vor einer Auseinandersetzung zwischen westlichen und östlichen Atommächten schwirrte in den Köpfen der Bevölkerung herum, die öffentliche Verarbeitung der Gräueltaten des Zweiten Weltkriegs steckte Anfang der 80er noch immer in den Kinderschuhen. Die Sorge, dass Krieg als Spiel bei Heranwachsenden zu einer sozial-ethischen Desorientierung führen könne, resultierte in den Folgejahren in der Indizierung vieler vergleichbarer Titel: Ob Bombersimulation ("Blue Max"), fiktiver Sturmangriff auf die Sowjetunion ("Raid over Moscow") oder Flakverteidigung ("Beach Head") – trotz aus heutiger Sicht optisch geradezu abstrakter Inszenierung galten bis Mitte der achtziger Jahre häufig bereits kriegerische Inhalte als wesentliches Indizierungskriterium.



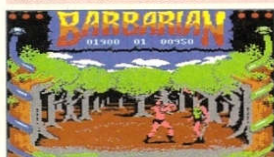
"Commando"-ähnliche Kriegsspiele wie "Rambo 2" läuteten eine neue Ära der Gewaltdarstellung ein, genau wie das Ego-Frühwerk "Wolfenstein 3D" ein Dekade später.

BARBARIAN: Der mächtigste Krieger

PALACE SOFTWARE

Indiziert am: 16.10.1987

Indiziert auf: C64



Inhalt: In uralzeitlichen Kampfarenen stehen sich zwei muskelgestählte Krieger gegenüber. Geschick im Umgang mit dem Breitenschwert entscheidet über Sieg oder Tod.

Aus dem Indizierungsentscheid: "In der Bedienungsanleitung benutzte (Manöver-)Begriffe wie 'Nackenschlag' oder 'Todeswirbel' geben den tödlichen Ernst des Spiels nicht wieder", "Mit dem Schwert müssen Hiebe gegen den Gegner ausgeteilt werden, die ihm blutrote Verletzungen zufügen oder seinen Kopf abschlagen", "Der Tötungsvorgang wird bagatellisiert und ins Lächerliche gezogen"

OPERATION WOLF

TAITO

Indiziert am: 17.04.1989

Indiziert auf: Amiga



Inhalt: In der Konvertierung des gleichnamigen Arcade-Geballers legt der Spieler via Fadenkreuz auf Horden feindlicher Soldaten, Panzerfahrzeuge oder Helikopter an. Der Automat verfügte im Gegensatz zur Heimversion über eine Lightgun.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Durch die realistische Darstellung – bei im Vordergrund kämpfenden Soldaten sind sogar einzelne Gesichtszüge zu erkennen – wird dem Spieler suggeriert, sich in einer echten Kampfsituation zu befinden", "Das Töten wird spielerisch eingeübt", "Die resultierende Jugendgefährdung ist offenbar"

MOONSTONE

MINDSCAPE

Indiziert am: 14.04.1992

Indiziert auf: Amiga



Inhalt: Auf der Jagd nach Mondsteinen zieht der Spieler als einer von vier keltischen Rittern durch ein Fantasy-Land und schlachtet in Standbild-Kampfarenen ungezählte Monster ab.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Will der Spieler das erworbene Programm in seiner Gänze erkunden, ist er gezwungen zahlreiche Gegner auf grausamste Art und Weise zu zerstücken, da ihm sonst der Abbruch des Spiels droht", "Im spielerischen Einüben des Tötens ist die Gefahr zu sehen, dass der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit herabgesetzt wird"

Mann gegen Mann

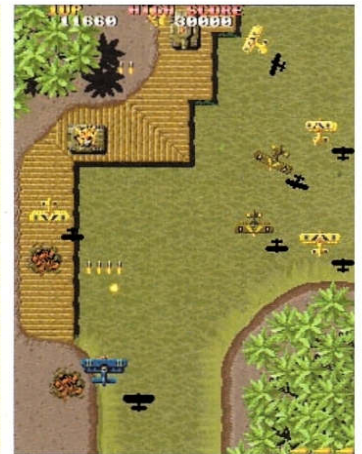
So schnell wie in den Folgejahren die Technik voranschritt, genauso zügig veränderten sich auch die Inhalte der blühenden Computer- und Videospielkultur: Die Zeit der abstrakten Bildschirmgewalt beim Abballern klobiger, kaum zu erkennender Bitmapklumpen war endgültig zu Ende, der Hardware-Fortschritt trieb die Entwickler zu immer detaillierter umgesetzten Ideen an. Eine neue Welle von Kriegsspielen versetzte den Spieler noch intensiver und direkter an die Front: Das Töten digitaler 'Menschen' wurde zum konkreten Spielinhalt: Zahlreiche Vertreter dieser Software-Generation wie Capcoms "Commando" oder die Filmlizenz "Rambo First Blood Part 2" stellten die direkte Gewalt Mann gegen Mann in den spielerischen Mittelpunkt. Als Folge wurde fortan weniger der kriegerische Ansatz als vielmehr eine allgemein gewaltintensive Inszenierung Stein des Anstoßes: Im primitiven "Street Fighter"-Urahn "Barbarian" schlugen sich die Kontrahenten ganz unverblümt die Köpfe vom Leib, in "Operation Wolf" ballerten Spielhallenbesucher via Licht-MG ganze Horden anstürmender Bitmap-Soldaten nieder und nach einer Amiga-Partie "Moonstone" leuchtete der gesamte Bildschirm rot vom Blut niedergeschnetzelter Monster. Tiefgründige Konzepte lagen solch platten Schockern eher selten zu Grunde, dass



Vom Pixel-Klumpen zur Bitmap-Pracht: Als Menschen identifizierbare Sprites sorgten bis in die 90er-Jahre für Kontroversen (links: "G.I. Joe", rechts: "Sword of Sodan").



Krieg als verharmlosendes Videospiel: Trotz Comic-Verpackung landeten bis auf die Game-Boy-Fassung alle Versionen von "Cannon Fodder" auf dem Index.



"River Raids" Erbe: Kriegs-Shooter wie "Flying Shark" waren lange umstritten.



Angst vor Nachahmern: Für die Indizierung des "Shinobi"-Sequels "Shadow Dancer" sorgt u.a. die Ninja-Thematik.



Stupider Blutrausch unter dem verlogenen Deckmantel der Moral: In "Narc" starben Junkies und Drogen-Dealer im Dutzend.

sich mit brutalen Spielen gutes Geld machen lässt, war der Software-Industrie aber bereits damals klar. Prominentestes Beispiel hierfür dürfte Mid-



ways hierzulande teilweise beschlagnahmte "Mortal Kombat"-Reihe sein: Spielerisch der Beat'em-Up-Konkurrenz unterlegen, wurde die 2D-Prüfelsaga vor allem durch ihre drastischen Splattereinlagen zu einem internationalen Megaseiler.

Das böse Ich

Bis Mitte der 90er sah es zunächst so aus, als ob die Entwickler ihr Pulver in Sachen virtueller Gräueltaten langsam verschossen hätten. Bis auf vereinzelte Ausrutscher erschienen im Verhältnis zu den Vorjahren deutlich

weniger sinnfreie Schlachtplatten. Die Lust an 'harder' und 'realitätsnäher' Bildschirmkost war natürlich weder den Konsumenten noch der Industrie vergangen, Gewalt als reiner Selbstzweck hatte sich kommerziell aber größtenteils totgelaufen. Tiefgründige und wertvolle Spielkonzepte gewannen immer weiter an Bedeutung – was die BPJs mit wesentlich differenzierteren Beurteilungsweisen honorierte. Mit id-Softs Ego-Klassiker "Doom" erhielt diese Entwicklung zu mehr Liberalität allerdings zunächst einen Dämpfer. Erst-

GOLDEN AXE

Indiziert am: 22.05.1992



Indiziert auf: Amiga
Inhalt: In Segas Fantasy-Variante des klassischen "Final Fight"-Prügelprinzips zieht der Spieler als einer von drei bewaffneten Helden gegen böse Barbaren, Skelette und Kampfamazonen zu Felde.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Töten wird spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht", "Der Spieler wird durch die anhaltende Bedrohung der Spielerexistenz in einen beständigen Erregungszustand versetzt", "Die angemessene Auseinandersetzung mit aggressiven Impulsen wird durch derartige Szenarien in einer entscheidenden Entwicklungsphase des Heranwachsenden blockiert"

SEGA

MORTAL KOMBAT

Indiziert am: 31.3.1994 Beschlagnahmt auf: alle Sega-Systeme



Aus dem Indizierungsentscheid: "Der Nutzer wird ausschließlich im Sinne der Ausführung brutaler Kampfhandlungen an menschlichen Wesen gefordert", "Die Jugendgefährdung ist im geforderten reflexartigen, instinktiven Zufügen schwerster Körperverletzungen zu sehen", "Die grafischen und akustischen Animationen sind nicht geeignet, das abgebildete Geschehen als 'realitätsfernes' bzw. 'phantastisches' auszuweisen"

MIDWAY

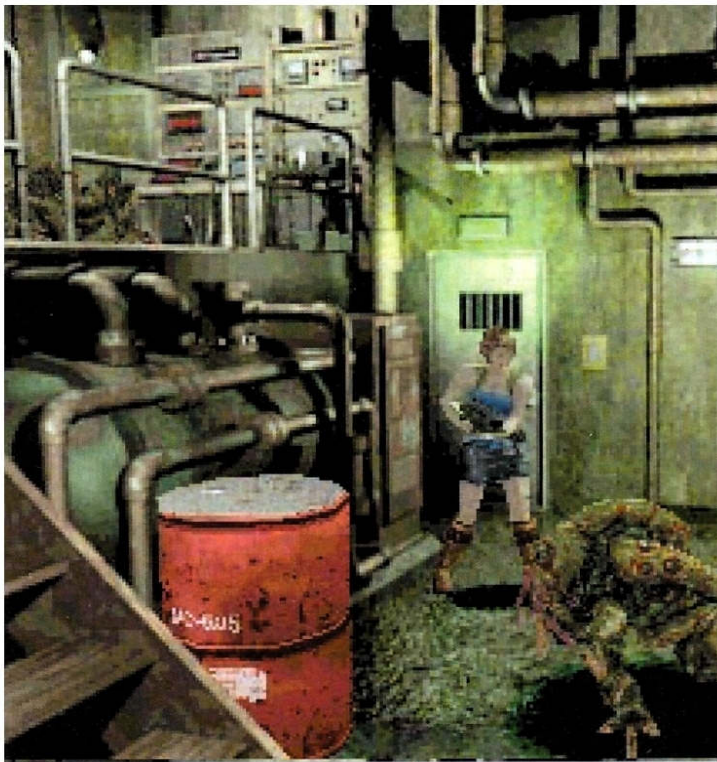
DOOM

Indiziert am: 25.05.1994



Indiziert auf: PC
Inhalt: Aus Ego-Ansicht marschiert der Spieler mit zahlreichen Waffen im Gepäck durch weitläufige 3D-Welten voller blutigerer Dämonen.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Doom" setzt mit seiner spekulativen, effektvolleren Aufbereitung blutiger Gemetzelszenen im wesentlichen auf ein beim potenziellen Nutzer vermutetes voyeuristisches bzw. sadistisches Interesse, "Die Akte der Liquidation werden z.B. durch die aufwendige Darstellung blutig zeretzter gegnerischer Körper positiv verstärkt"



Die blutigen Finishing Moves brachten "Tenchu" auf den Index - der Nachfolger wurde vorsorglich entschärft.

Musterbeispiel für den Sonderweg: Das dritte "Resident Evil" wurde in allen Fassungen indiziert. Lediglich die deutsche Version entging dank wegblinkender Leichen, grauem 'Blut' und fehlender Kopfschüsse dem Jugendverkaufsverbot.



Dröger "Gauntlet"-Verschnitt mit plakativ inszeniertem Blutanteil: "Loaded".

mals steuerte der Spieler keinen sichtbaren Pixel-Killer mehr. Die ungewohnte 3D-Ansicht machte den Zocker selbst zum Schlächter ungezählter Bitmap-Monster. Ein weiteres Tabu war gebrochen, ein neues Genre geboren. Wie der Urvater selbst (der "Doom"-Vorläufer "Wolfenstein 3D" konnte nicht annähernd einen so großen kommerziellen Erfolg verbuchen), landeten auch ungezählte Nachahmer und Weiterentwicklungen ("Golden Eye") des rabiaten Konzepts auf dem Index. Eine größere Toleranz gegenüber gewalttätigem Inhalt ist in den letzten Jahren aber sowohl auf Seiten der Bpjs, als auch in der Öffentlichkeit festzustellen: Für einschlägige Titel

wie "Time Crisis 2" oder "Medal of Honor Frontline" hätte es vor nicht all zu langer Zeit wohl noch Indizierungsanträge seitens der Jugendämter (aufgrund derer die Bpjs eine Prüfung überhaupt erst durchführt) gehagelt. Auch die bewusste Nicht-Indizierung des berüchtigten "Counter Strike" beweist einen deutlich differenzierteren Umgang mit den Inhalten sogenannter Killerspiele. Wer die Bpjs folglich als verlängerten Arm der Zensur aburteilt, tut der Behörde unrecht. So sehr sich die Spielerschaft in den letzten 20 Jahren verändert hat, die Bundesprüfstelle versuchte anhand geänderter Bewertungskriterien stets mit dieser Entwicklung Schritt zu halten. cg

... Zurück in die Freiheit ...

Nicht alle indizierten Spiele verbleiben ewig auf der 'schwarzen Liste' der Bpjs

Keine Frage: Aus heutiger Sicht wirken viele indizierte Brutalo-Werke vergangener Tage sowohl technisch als auch inhaltlich hoffnungslos veraltet. Die Gründe nachzuvollziehen, warum einige grobe Bitmap-Klumpen einst für hitzige öffentliche Diskussionen gesorgt haben, fällt im 128-Bit-Zeitalter oftmals schwer. Rein rechtlich gesehen verbleiben einmal indizierte Titel theoretisch für immer auf der Index-Liste der Bpjs, egal wie antik oder lächerlich sie mittlerweile wirken mögen. Stellt jedoch ein Hersteller den kostenintensiven Antrag (Anwaltskosten etc.) auf Deindizierung, wird das betreffende Spiel ein weiteres Mal geprüft und nach zeitgemäßer Neueinschätzung gegebenenfalls wieder freigegeben. Eine Vorgehensweise, die in der Vergangenheit des öfteren angewendet wurde: So ist ein dezent modifiziertes "Doom" für den GBA frei verkäuflich, Konami holte "Green Beret" für eine Oldie-Collection vom Index und auch der Vertikal-Shooter-Klassiker "1942" von Capcom zählt nicht mehr zu den jugendgefährdenden Titeln.

Aus heutiger Sicht nicht mehr jugendgefährdend: "1942" (links) und "Green Beret" sind wieder freiverkäuflich.

VIRTUA COP SEGA
Indiziert am: 27.03.1997
Indiziert auf: Saturn

Inhalt: Wie im Spielhallenoriginal erschießt der Spieler in der Rolle eines Polizisten via Lightgun auf dem Bildschirm befindliche Polygon-Gangster. Der inhaltsähnliche Nachfolger (Bild) wurde ebenfalls indiziert.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Realitätsnah und aus einer Perspektive, die dem menschlichen Blickfeld ähnelt, inszenierte Tötungssequenzen", "Eine Steuerung, die so geringe feinmotorische Ansprüche stellt, dass sie schon bald intuitiv beherrscht wird und der im Eiltempo fortschreitenden Action nicht im Wege steht"

RESIDENT EVIL 2 CAPCOM
Indiziert am: 30.05.1998
Indiziert auf: Playstation

Inhalt: Wahlweise als männlicher Cop oder weibliche Heldin durchforstet der Spieler eine monsterverseuchte Polizeistation, blutige Ballereien und Herzkasper inklusive.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Die Tötungsvorgänge wirken interessanter (als im Vorgänger) und damit sicherlich auch umso verrohender", "Eine deutliche Erhöhung des Gewaltpotenzials ist sowohl auf die Zahl zu tödender Gegner als auch auf die Art der Darstellung festgestellt worden", "Der 'Kick' rührt gerade aus dem Bewusstsein, mit einem ethischen Minimalkonsens der Unantastbarkeit menschlichen Lebens zu brechen und dabei Vergnügen zu empfinden"

MEDAL OF HONOR ELECTRONIC ARTS
Indiziert am: 29.04.2000
Indiziert auf: Playstation

Inhalt: Der Ego-Shooter versetzt den Spieler in die Rolle eines alliierten Soldaten im Zweiten Weltkrieg, der mit Waffengewalt gegen den deutschen Feind kämpft.

Aus dem Indizierungsentscheid: "Das im Spiel einzig geforderte Handeln ist die reaktionsschnelle Liquidation der überwiegend menschlichen Gegner", "Aufgrund der atmosphärischen Dichte wird eine sehr realistische Situation erzeugt", "Ein empathischer Mitvollzug der Leiden der Opfer ist, da das einzelne gesichts- und charakterlos verbleibende Tötungsobjekt in der Masse identischer Klone förmlich untergeht, ausgeschlossen"



Spiele-Designer gegen das Volk

Die Tagebücher von Big Blue Box **TEIL 8**

Spielerische Freiheit verführt zum Missbrauch selbiger: Diese Lehre mussten die Entwickler von "Fable" (vormals "Project Ego") bereits am eigenen Produkt erfahren.

In jedem Spiel ist – allem anderen übergeordnet – ein 'Groß-Design' verborgen, eine Sammlung prunkvoller Regeln, an die sich das Spiel absolut halten muss, um der Vision treu zu bleiben.

Hier sind unsere:

- ➔ Die Erfahrungen des Helden müssen sichtbar widerspiegelt werden.
- ➔ Die Welt und ihre Bewohner müssen in einer Art reagieren, die den Aktionen des Spielers angemessen ist.

Der reaktive Held

Statt traditionelle RPG-Attribute anzuzeigen, bauen wir auf Morphing, das wir dem Helden angedeihen lassen. Zusätzlich versuchen wir bestmöglich, den Helden so aussehen zu lassen, als ob er auf die Geschehnisse der Welt reagiert – über kleine Änderungen in den Animationen und der Mimik (anstatt ihn aussehen zu lassen, als ob er einen krachenden, feuchten Furz allein durch Willenskraft zurückhalten würde – siehe Max P.).

Eine simulierte Welt

Statt jeden einzelnen NPC in der Welt zu scripten, fordern wir von den kleinen Leuten, interessanter zu sein, eigene Standpunkte, Stimmungen, Vorurteile und Neigungen zu haben – wie echte Menschen. Einige sind auch Arschgeigen. Wie echte Menschen eben.

Während einer frühen Experimentierphase haben wir herausgefunden, dass Kinder unglaubliche Emotionen hervorrufen; ihre Reaktionen habe eine erstaunliche Wirkung auf Spieler. Aus diesem Grund haben wir mit viel Mühe sicher gestellt, dass die kleinen Würmchen ein besonders variantenreiches und interessantes Verhaltensspektrum aufweisen. Die eher soziopathischen würden Hühner jagen und ihnen die Scheiße heraustreten. Die passive, gelehrierte Brut würde in geordneter Manier zur Schule wanken und zur Abendessenszeit wieder zu Hause erscheinen – ganz wie ihre Zombie-Pendants in der realen Welt.

Am allerwichtigsten: Kinder starren mit einiger Intensität auf alles 'Interessante' (weibliches Gesichtshaar, Brüste, Kot – alles, was Leute richtig in Verlegenheit bringt).

Der reaktive Held + Eine simulierte Welt
jetzt fügen wir beides zusammen
und lassen unser Testteam von der Kette. Mist!

Stellt Euch vor: Es ist ein milder Tag in Bowerstone. Die Schmetterlinge flattern umher und mit jedem Windhauch weht Dir der berauschende Geruch von Jasmin entgegen. In der Ferne hört man Kinder, die außerhalb des Schulhauses herumtollen, widerstrebend, ihre Spiele zu beenden und mit dem Unterricht zu beginnen. Schritte; tapp, tapp, tapp. Schnitt auf ein grimmiges Gesicht vor den Stadttoren, es starrt in die Ferne, Richtung Schulhaus.

Der Unterricht hat begonnen, eingeleitet mit ein paar knappen Worten der Lehrerin. Eines der Kinder starrt gelangweilt aus dem Fenster. War da draußen nicht irgendwas? Der Mann ist in Schatten gehüllt, er schleicht sich ins Schulhaus, heimlich, Schritt für Schritt. Die Lehrerin steht mit dem Rücken zu ihm. Sie ahnt nichts.

Eines nach dem anderen beginnen die Kinder auf den Punkt hinter der Lehrerin zu starren. Die Klasse verstummt. Die Lehrerin hört plötzlich ein Geräusch hinter sich, dreht sich um und...
...sieht einen stämmigen halbnackten Mann in der Mitte des Zimmers, fröhlich die versammelte Klasse angrinsend. Gut lautet hebt er den Mittelfinger. Dann fängt die Schreierei an...



Die Schlussfolgerung

Es ist ein Szene wie von Seite Eins eines Boulevardblatts. Es zeigt auch, wie die gewöhnliche, videospielende Gemeinschaft, oder 'Dreggschwoine' wie wir sie zu nennen pflegen, unsere gänzlich unschuldigen Features bei erster Gelegenheit missbrauchen. Um das Design zu verteidigen, will ich folgende Punkte anmerken:

- ➔ Der Held lächelt, weil er nicht angegriffen wird und er sich sicher fühlt.
- ➔ Er starrt und lächelt die Kinder an, weil sie sich in der Nähe befinden und er die Möglichkeit hat, mit ihnen zu interagieren. Ja, ja, wir wissen es: Er müsste noch mehr zwinkern.
- ➔ Die Kinder betrachten ihn, weil er ein neues Objekt in ihrem Sichtfeld ist. Zugegeben, der Fokuspunkt des Helden ist seine Körpermitte. Das wird noch geändert.
- ➔ Sie schreien, weil der Ein-Finger-Gruß als bedrohliches Verhalten betrachtet wird.

Die Schlussfolgerung?

Was Du auch machst, irgendein Knallkopf wird es missbrauchen.

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL™**

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

Log dich ein: www.splintercell.de



© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

www.ubisoft.de

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Während Vivendi Universal an einem "Herr der Ringe"-Abenteuer basierend auf der Romanvorlage werkelt, kümmert sich Software-Riese Electronic Arts um die Versoftung der Kinostreifen. Mit "Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" erscheint im November ein Action-Hammer, dessen Grundlage die ersten beiden Filme sind.

Wahlweise als Mensch Aragorn, Elbe Legolas oder Zwerg Gimli durchstreift Ihr über zwei Dutzend Levels, die sich mehr oder minder akribisch an der Kinovorlage orientieren. Nach einem nahezu unmerklichen Über-

gang zwischen Filmausschnitt und Einleitungssequenz in Spielgrafik findet Ihr Euch mitten im Kampfgetümmel wieder. Mit diversen Moves (schneller und starker Schlag, Fußtritt sowie Blocken) und Kombo-Attacken metzelt Ihr Euch durch Horden von Angreifern: Orks, Uruk-Hais und andere Wesen aus Mittelerde fallen effektiv unter Euren Schwerthieben respektive Pfeilschüssen. Je geschickter Ihr die illustre Gegnerschar zerpfückt, desto mehr Erfahrungspunkte fließen auf das Konto Eures Charakters. Auf diese Weise steigen die Spielfiguren Level für Level zum Su-



PS2 Aragorn und Legolas im Kampf mit einer Horde Orks: Ihr steuert pro Level nur einen Helden, die restlichen Charaktere dirigiert die CPU.



PS2 Filmszenen, die nahtlos in Spiele-Optik morphen, leiten jeden Abschnitt ein (links). Danach greift Ihr in das opulent gestaltete Geschehen ein (rechts).



perkrieger auf – nur wer fleißig die Karriereleiter nach oben klettert, besteht im Verlauf die Massenschlachten in den Ebenen von Rohan oder die fulminant inszenierte Verteidigung der Hornburg.

Überhaupt gefällt EAs Filmumsetzung mit teils grandioser Optik, die sich vor Grafik-Highlights wie "Devil May Cry" nicht verstecken muss. Wie in Capcoms Dämonenhatz seht Ihr das Geschehen in "Die zwei Türme" aus fixen Perspektiven, die sich mit eindrucksvollen Kamerafahrten abwech-

seln. Durch diese Art der Präsentation und die beeindruckende Optik kommt das 3D-Gemetzel erstaunlich nahe an das Filmflair heran – ein heißer Tipp, nicht nur für glühende Tolkien-Verehrer.



PS2 Stilsicher: Die Entwickler fingen das Flair des Films exzellent ein.



PS2 Auflockerung: Erfüllt in den Levels diverse Side-Quests.

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Action
D-Termin: November

Optisch grandios inszeniertes 3D-Gemetzel mit motivierender Auflevel-Option – basierend auf den ersten beiden "Der Herr der Ringe"-Kinofilmen.

TOP 5

Playstation 2



Die Light-Variante auf Platz 2: "GT Concept".

Spieltitel	Spielname	Hersteller	Getestet in	Werte
5	Indiziertes Spiel	Codemasters	-	-
1	Indiziertes Spiel	Codemasters	-	-
2	Gran Turismo Concept 2002	Sony	MAN!AC 8/2002	85%
3	FreeStyle	Electronic Arts	MAN!AC 9/2002	73%
4	Medal of Honor Frontline	Electronic Arts	MAN!AC 7/2002	89%
5	Spider-Man	Activision	MAN!AC 7/2002	81%

Xbox

Spieltitel	Spielname	Hersteller	Getestet in	Werte
1	Enclave	Swing	MAN!AC 9/2002	61%
2	Halo	Microsoft	MAN!AC 4/2002	88%
3	Prisoner of War	Codemasters	MAN!AC 8/2002	70%
4	Hunter: The Reckoning	Virgin	MAN!AC 8/2002	74%
5	Indiziertes Spiel	Take 2	-	-

Gamecube



Dauer(b)renner "Sonic" hält sich auf Platz 4.

Spieltitel	Spielname	Hersteller	Getestet in	Werte
1	F1 2002	Electronic Arts	MAN!AC 10/2002	77%
2	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	MAN!AC 6/2002	84%
3	Pikmin	Nintendo	MAN!AC 7/2002	91%
4	Sonic Adventure 2 Battle	Sega	MAN!AC 6/2002	85%
5	007 - Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	MAN!AC 9/2002	83%

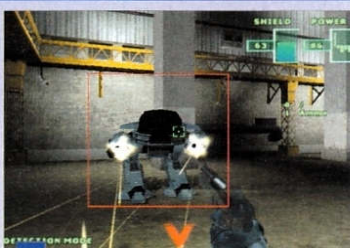
Game Boy Advance

Spieltitel	Spielname	Hersteller	Getestet in	Werte
1	Super Mario Advance 2	Nintendo	MAN!AC 5/2002	91%
2	Crash Bandicoot XS	Vivendi	MAN!AC 5/2002	83%
3	Antz Extreme Racing	Empire	MAN!AC 10/2002	43%
4	Golden Sun	Nintendo	MAN!AC 4/2002	90%
5	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	MAN!AC 10/2001	86%

Robocop



PS2 Spannen für's Gesetz: Dank Infrarot-Blick schaut Ihr durch Wände.



PS2 Alter Bekannter: Auch die Killermaschine ED-209 will Euch ans Blech.

Während die zukunftsorientierte "Matrix"-Lizenz mitsamt den Labels Shiny und Interplay kurzerhand an Infogrames verhökert wurde, wühlte Titus in den Hollywood-Archiven und griff bei der Paul-Verhoeven-Schöpfung "Robocop" zu. Als Ex-Cop Murphy nehmt Ihr mal wieder den Kampf gegen die korrupte OCP-Organisation auf: Schauplatz ist den Filmvorlagen entsprechend ein futuristisches Detroit, das vom Chaos regiert wird. Nur Ihr als Beschützer senkt quasi im Alleingang die Verbrechensquote im altbekannten Ego-Shooter-Stil. Dank Extras wie In-

frarotblick und mächtigen Wummen kommt Ihr Ganoven schnell auf die Spur – ergeben sich diese, müsst Ihr prompt vom Feuerknopf gehen, um nicht gegen das Gesetz zu verstoßen. Technisch hat die Grafik zwar noch mit Rucklern zu kämpfen, aber das Grundpotenzial stimmt.

Hersteller:	Titus
Genre:	Action
D-Termin:	November

Interessanter Ego-Shooter mit cooler Filmlizenz: Säubert als Blechbulle mit hilfreichen Gimmicks die Straßen Detroits von Bösewichten.

Total Immersion Racing



PS2 Rempelen gehören bei geschlossenen Sportwagen zum Rennalltag dazu.

Während "Burnout 2", "Need for Speed: Hot Pursuit 2" & Co. öffentliche Straßen als Raserstätte auserkoren haben, kehrt Ihr mit "Total Immersion Racing" zum Ernst des Rennfahrerlebens zurück: Mit einem GT-Sportwagen heizt Ihr über zwölf bekannte Kurse rund um den Globus – neben amerikanischen und japanischen Vertretern dürfen traditionelle Pisten wie der Hockenheimring, Monza oder Silverstone nicht fehlen. Neben Einzelrennen und Herausforderungen, bei denen Ihr jeweils gegen Markenkollegen antretet, war-

ten eine ausgewachsene Rennfahrerkarriere mit mehreren Meisterschaften und umfassenden Setup-Möglichkeiten auf Euch – dank ordentlicher Technik und anspruchsvoller Fahrphysik ist's für Rennfahrer ein interessanter Kandidat.

Hersteller:	Empire
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	November

Schnörkellose Sportwagensimulation, die wenig Kompromisse eingeht: Auf einem Dutzend Kurse rast Ihr mit realistisch schwerer Steuerung zum Sieg.

TRAUE NIEMANDEM FÜRCHTE JEDEN

DAS DING

aus einer anderen Welt

PARANOIA IST IHRE EINZIGE HOFFNUNG!



- AGIEREN SIE IM TEAM. SONST HABEN SIE KEINE CHANCE.
- GNADENLOSE FEINDE MIT UNBARMHERZIGER INTELLIGENZ.



- NUTZEN SIE DAS EINZIGARTIGE VERTRAUEN/ANGST-INTERFACE, UM IHR TEAM ERFOLGREICH ZU FÜHREN.



- NUR MIT FEUERKRAFT UND VERSTAND WERDEN SIE ÜBERLEBEN!



„Dies ist ein faszinierendes Action-Horror-Spiel. Es ist meinem Kinofilm von 1982 nachempfunden... Sie müssen es einfach spielen, denn es wird Sie fesseln und bis ins Mark erschüttern!“

John Carpenter

„Erstklassige Lokalisierung“
86% - OPM2, 10/2002

„Eine gelungene Film-Adaption, die der Zelluloid-Vorlage alle Ehre macht!“
83% - playPlaystation, 09/2002

Ratchet & Clank



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



PS2 Das saugt: Mit dieser Wumme schlürft Ihr Gegner kurzerhand ein.



PS2 Ballerpausen: Knocheilen für die grauen Zellen gibt's natürlich auch.

Nachdem die Pflege von Insomniacs bisherigem Maskottchen "Spyro" nun in anderen Händen ruht (siehe rechts unten), wenden sich die Amerikaner neuen Ufern zu: Aus ihrem Haus stammt das neue Helden duo, das dieses Jahr im Hüpfspielsektor gegen Mario und Blix konkurrieren soll. "Ratchet & Clank" legt dabei Wert auf große Abwechslung und bietet mehr als bloße Jump'n'Run-Platitüden: Die Aben-

teuer des tierischen Söldners mit seinem Roboterkumpel spielen nicht in pappsüßen Fantasywelten, stattdessen tummelt Ihr Euch in einer coolen Zukunftswelt. Außerdem wurde der Actiongehalt gehörig hochgeschraubt: So sucht Ihr nicht stundenlang nach niedlichen Gegnern, sondern seid häufig in aufreibende Duelle mit Feindesvolk verwickelt – damit Ihr Euch dabei auch zünftig wehren könnt, steht ein

reichhaltiges und aufrüstbares Waffenarsenal parat. Robohelfer Clank fungiert zudem u.a. als Helikopter und Hilfegeber.

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

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

PAL UPDATE

Ich habe Kenneth gefunden...
stet von diesem Ding ...

Resident Evil

Gamecube, Test in MAN!AC 10/02

Wie prognostiziert gleicht die deutsche Fassung dem US-Pendant fast wie ein Ei dem anderen. Sprich: Blut, Kopfschüsse und alle anderen Features sind unverändert drin. Darüber hinaus gibt's einen 60Hz-Modus und deutsche Bildschirmtex te. Bravo!

90%

Zapper



PS2 Lasst Ihr die Demonstranten in Frieden, könnt Ihr beruhigt weiter hüpfen.



PS2 Timing nötig: Über Seerosen weicht Ihr auftauchenden Hindernissen aus.

Amphibien sind out, Insekten sind in: Während Arcade-Oldie "Frogger" nach seinem letzten verunglückten PS2-Abenteuer in Rente geschickt wurde, springt nun Grillenheld "Zapper" in die Bresche. Um Euren entführten Bruder zu retten, hüpfet Ihr in vier Welten von Feld zu Feld und sammelt die gelegten Eier der Oberschurkin ein. Natürlich wollen deren Anhänger Eure Befreiungstour stop-

pen und lauern deshalb darauf, Euch eins auszuwischen. Zum Glück seid Ihr mit zwei Allzweckfühlern ausgestattet: Per Knopfdruck ortet Ihr das nächstgelegene Ei, brennt Bösewichten einen Stromschlag aufs Chitin oder ruft hilfreiche Fliegen herbei, die Euch noch mehr Feuerkraft spendieren. Die farbenfrohe Hüpferei verknüpft gekonnt "Frogger"-Anleihen mit eigenen Ideen und macht Lust auf mehr, zumal auch noch diverse Mehrspieler-Modi spendiert wurden.

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	November (PS2), 2003

Die einfachsten Ideen sind doch oft die besten: Knuffiges Jump'n'Run mit gewitzten Retro-Anleihen und skurriler Insekten-Optik.



PS2 Wenn Ihr die Grinse-Insekten sammelt, sind stärkere Zaps möglich.

Spyro: Enter the Dragonfly



PS2 Ob zu Fuß oder in Vehikeln: Spyro ist so wehrhaft wie in der Vergangenheit.

Spyro macht's der Beutelratte nach: Ebenso wie "Crash Bandicoot" wandelt sich der lila Drache nun zum Multi-Konsolen-Vertreter, nachdem die zeitweilige Sony-Exklusivität abgelaufen ist – als erstes (sieht man von den Handheld-Abenteuern ab) profitieren davon neben den PS2- die Gamecube-Besitzer. "Spyro: Enter the Dragonfly" scheut Experimente und bleibt den lieb gewonnenen Prinzipien treu: Euer Knuddeldrache flitzt durch bunte Landschaften, sammelt Juwelen, springt über abenteuerliche Plattformkombinationen und versengt putzigen Schurken den Hintern – zudem lässt sich Euer Atem im Laufe des Spiels auch auf Feuer- und Luft-

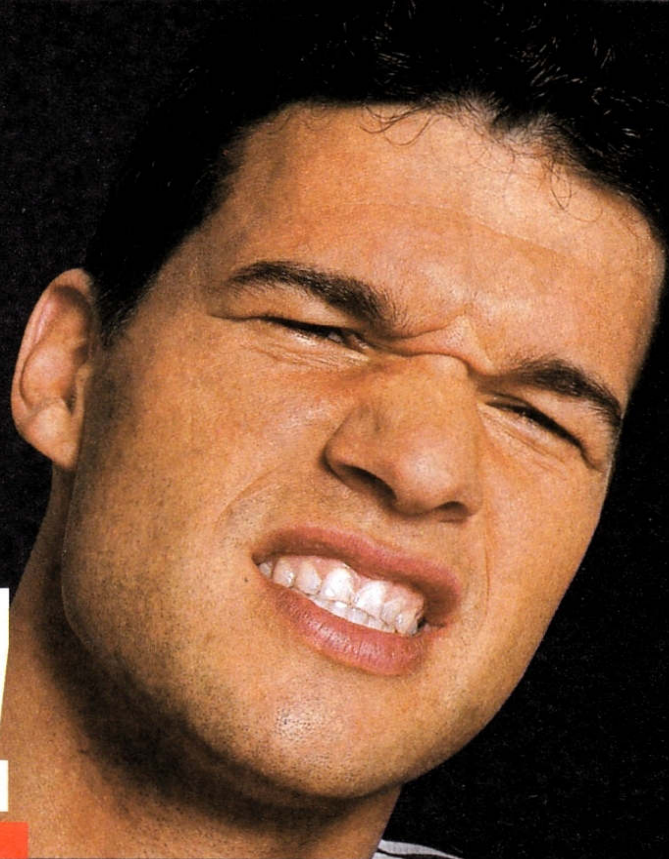


blasenvarianten umrüsten. Als Storyhintergrund dient die Suche nach den verschwundenen Libellen, ohne die sich seine Drachenkollegen arg schutzlos vorkommen und die Ihr deshalb wieder einfangen müsst. Wie gewohnt wird die Hüpferei durch zahlreiche Minispiele und die Benutzung skurriler Fahrzeuge aufgelockert – Hüpfspielfans dürfen sich auf gewohnte "Spyro"-Kost freuen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	November

Farbenfrohes 3D-Hüpfspiel für jede Altersgruppe: Der lila Drache glänzt mit einer Prise Humor, fantasievollen Szenarien und vielen Minispielen.

Ballack schwer verletzt!



Kann er je wieder spielen?

Wie schlimm es um ihn steht • Es geschah beim Abschlussstraining

Fußball-Deutschland zittert um seinen vielleicht besten Spieler. Beim gestrigen Abschlussstraining zog sich der Mittelfeldstar eine schwere Verletzung zu. Noch gestern Abend flog er zur bekannten Chirurgie-

Koryphäe Professor Zirnbichler-Lassmann. Der Doc untersuchte Ballack die ganze Nacht. Dann die niederschmetternde Diagnose: beidseitiger Muskelfaserriss. Zirnbichler-Lassmann: „Michael ist einfach überspielt.“

Ballack selbst wollte mit niemandem sprechen, einfach nur alleine sein. Verständlich. Gerade er hatte in der Saisonvorbereitung besonders hart trainiert, immer wieder Sonderheiten geschoben. Er war

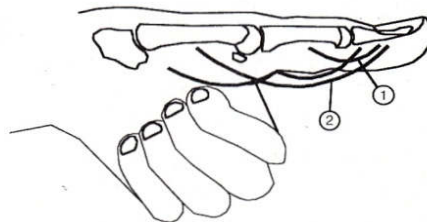
auf dem Weg zum kompletten Spieler – jetzt muss er zuschauen, wie die anderen spielen – für einen wie ihn besonders bitter. Wir sagen: Kopf hoch, Balla! Ganz Deutschland ist bei dir, drückt dir die Daumen.

...und das ist ihm passiert



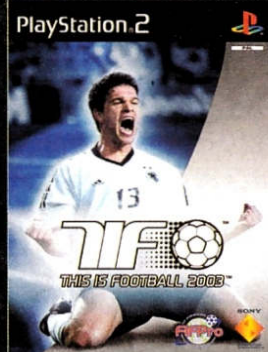
Ballack: „Natürlich bin ich überspielt. Aber ich konnte einfach nicht aufhören. Ich lebe dieses Spiel, will immer hundert Prozent geben.“

Professor Zirnbichler-Lassmann erklärt Ballacks Verletzung: „Durch übermäßiges intensives Spielen wurden die Musculi flexores pollicis (Daumenbeuger – die Red.) auf beiden Seiten so stark gereizt, dass sie schließlich rissen. Ich habe ihn bandagiert – jetzt heißt es abwarten – und hoffen.“



① Kurzer Daumenbeuger ② Langer Daumenbeuger

ANZEIGE



- Unglaublich realistische Stadionatmosphäre
- Spieler mit detailgetreuer Mimik
- Mit allen wichtigen Turnieren und Meisterschaften

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

Chaos in Griechenland: Totalverbot für Spiele

► Deutsche Videospiele, die sich von tendenziöser Berichterstattung und einseitiger Miesmache fossilierter Wissenschaftler gekränkt fühlen, haben wenigstens einen kleinen Trost: Ganz so behämmert wie in Griechenland sind unsere Volksvertreter (noch) nicht. Im Ursprungsland der Olympischen Spiele wurde unlängst von der übereifrigen Regierung im Kampf gegen geldraubende Glücksspiele kurzerhand gleich alles verboten, was öffentlich gespielt werden kann und irgendwas mit Elektronik zu tun hat – das ist nicht nur für Besitzer von Spielhallen und Internet-Cafés fatal, sondern macht theore-

tisch selbst arglos urlaubende GBA-Besitzer zu potenziellen Straftätern: Eine Runde "Super Mario Advance" wäre bei den Hellenen dank schwammiger Formulierungen des neuen, unseligen Gesetzes moralisch genauso verderblich wie das zwanghafte Füttern eines einarmigen Banditen. Natürlich stieß diese Entscheidung bei der zockenden Bevölkerung auf massives Unverständnis und rief heftige Proteste hervor: Petitionen im Internet wurden weltweit und massenhaft unterstützt. Immerhin ist ein möglicher Sieg der Vernunft in Sicht, denn ein hohes Gericht hat



Illegal: "Beach Spikers"-Zocken auf der griechischen Insel Rhodos.

Mitte September das ganze Gesetz als verfassungswidrig gekippt – trotzdem scheint die Rechtslage immer noch unsicher.

Take 2: Kriminell erfolgreich

► "GTA 3" macht's möglich: Obwohl Hersteller Take 2 im vergangenen Quartal gerade mal ein paar PS2-Budget-Titel in den USA sowie drei nicht überragend erfolgreiche PC-Spiele veröffentlicht hat, stieg der Umsatz im Vorjahresvergleich um 51% auf 122,5 Millionen US-Dollar. Im Gegensatz zum gleichen Quartal 2001, in dem noch 665.000 Dollar Verlust verzeichnet wurden, machte man sogar 4,8 Millionen Gewinn. Grund ist natürlich die Dauerbrenner-Qualität von "GTA 3" auf der PS2 – und mit "Vice City" wird in naher Zukunft die nächste Quelle sprudeln.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN
UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Xbox Live: Online am Horizont

► Microsoft macht ernst: Nicht nur in den USA soll der Xbox-Online-Service in diesem Jahr loslegen, auch interessierte Europäer dürften noch 2002 zum Zug kommen. Während eine technische Beta-Phase bereits läuft, werden in diesem Monat etwa 3.000 Personen aus Großbritannien, Frankreich und Deutschland mit dem Testbetrieb beginnen. Zwar soll der Start von 'Xbox Live' erst Anfang 2003 in Europa erfolgen, Spieler mit Xbox

und Breitband-Anschluss werden aber schon Ende des Jahres kostenlos den Service nutzen können. Sobald erste Titel mit Online-Komponente erscheinen (z.B. "Unreal Championship"), soll Ihr Euch bei 'Xbox Live' anmelden können – berechnet wird der Jahresbeitrag aber erst ab offiziellem Start des Service. Dafür habt Ihr zu diesem Zeitpunkt aber noch keinen Anspruch auf reibungslose Funktion der Online-Spielerei.

USA: PS2 wird zum Videorekorder

► Dass Sony die PS2 und ihre Nachkommen als zentrales Multimedia-Element in den heimischen Wohnzimmern installieren möchte, ist hinreichend bekannt – langsam wird diese Vision aber Realität. Während Festplattenrekorder hierzu nahezu unbekannt sind, haben sich die Geräte der Marken TiVo & Co. in den USA bereits etabliert. Dank 'Digital Video Recording' lassen sich damit Filme und Fernsehsendungen praktisch verlustfrei aufnehmen und bequem ansehen – Herumpulen entfällt, beliebige Klopausen sind möglich. Dieselben Funktionen gibt's nun für PS2-Besitzer, die den unlängst in den USA erschienenen Breitband-Adapter ergattern konnten. Dank der Software zweier US-Firmen kann die PS2 mit einem PC verbunden werden und aufgenommene Sendungen von dessen Festplatte am Fernseher darstellen. Dies ist zwar auch mit Hilfe TV-fähiger Grafikkarten möglich, dennoch scheint so der erste Schritt gemacht: Schließlich soll die PS2 ja irgendwann selbst über eine dicke 40-GB-Festplatte verfügen.

Tank leer: Microprose dicht gemacht

► Eine schlechte Nachricht für alle Freunde knackharter F1-Simulationen: Infogrames hat das Microprose-Studio in England geschlossen – dort war Altmeister Geoff Crammond am Werk, der eigentlich noch sein "Grand Prix 4" für die Xbox kompletieren sollte. Mit dem Ende von Microprose UK ist wohl auch der stetig verschobene Xbox-Titel dem Untergang geweiht. Vom Traditionshersteller Microprose, der im Zuge der Hasbro-Interactive-Aquisition an Infogrames fiel, existiert nur noch ein einziges USA-Studio. Einhergehend mit dem Ende von "Grand Prix" hat Infogrames mit "Grand Prix Challenge" indes ein neues F1-Spiel für die PS2 angekündigt.



Ende einer Ära: Microprose ist nicht mehr in Großbritannien.



NACHSPIEL

MICROSOFT GOES SHOPPING

Ein Aufschrei geht durch die Nintendo-Fangemeinde: Rare an Microsoft verkauft? Nur noch exklusive Xbox-Auftritte von "Conker" & Co.?

"Jetzt schlägt's aber 13, irgendwann kauft Gates auch noch Square und Capcom und Sega!", denken sich Big-N-Freunde und liegen der Wahrheit damit sicher relativ nahe. Natürlich versucht Microsoft, seine Stellung im Markt zu zementieren, und da Parade-Entwickler nun mal nicht auf Redmonder Blautannen wachsen, wird mit den Millionen in jede erdenkliche Richtung gewandelt. Bevor aber der geeignete Gamecube-Freund vor Gram über diesen Verlust an Spielspaß-Potenzial zu wütenden Xbox-Hetziraden ansetzt,

sollte er sich mal überlegen, dass immer zwei Seiten an einem Handel beteiligt sind. Nintendo besitzt 49 Prozent von Rare und wird sich diesen Anteil sicher nicht ohne Grund vergolden lassen. Was haben die Engländer denn großartiges in den letzten Jahren entwickelt, das dem N64 respektive Gamecube zu Markterfolg verholfen hätte? Richtig: Nichts (und bevor es böse Zuschriften hagelt – dies ist keine Aussage über die zweifellos hohe Qualität von "Banjo" und Konsorten). Rare ist zur unbedeutenden Größe für Nintendo geschrumpft, wieso sollte man sie dann nicht an Microsoft verkaufen? Bleibt nur die Frage, warum der Entwickler plötzlich auf Xbox wieder zu Bestseller-Form auflaufen sollte...

Rumoren bei Rare: Werden die Engländer endgültig Xbox-exklusiv?

► Diese Nachricht hielt die Branche den gesamten Monat in Atem: Hat Microsoft nun Rare gekauft oder nicht? Anfang September kamen die ersten Gerüchte auf: Einer der wichtigsten Second-Party-Entwickler Nintendos soll vom Gates-Konzern für schlappe 350 bis 500 Millionen Euro gekauft worden sein. Eine Nachfrage der MAN!AC bei Microsofts englischem Xbox-PR-Chef Paul Fox brachte nur die Aussage: "Kein Kommentar, wartet bis X02."

Da das Xbox-Festival X02 im spanischen Sevilla am 24. und 25. September und damit nach Drucklegung dieser Ausgabe stattfand, müssen wir Euch leider noch im Ungewissen lassen. Allerdings sprechen einige Anzeichen für die Richtigkeit des Ganzen: Angeblich hat sich mit Yasuhiro Minagawa ein Nintendo-Sprecher zu Wort gemeldet, der über die Unwichtigkeit von Rare für Nintendo

sinnierte: "Rares Beitrag zu unseren Gesamtverkäufen beträgt nur 1,5%, Tendenz sinkend. Wir könnten ins Auge fassen, Rare-Anteile zu verkaufen, an Microsoft oder andere." Nintendo besitzt 49% des englischen Entwicklers. Richtig ist auch, dass Rare bislang für den Gamecube unbedeutend war und momentan allein "Starfox Adventures" in den Veröffentlichungslisten steht.

Egal, was mit Rare geschieht, zu bedenken ist, dass bei einem Verkauf an Microsoft nur ein Teil ehemaliger Produkte der Engländer als Neuauflagen oder Fortsetzungen auf der Xbox erscheinen könnten. Starfox oder Donkey Kong sind beispielsweise Nintendo-Charaktere und damit nicht Teil des Deals – selbst die Rechte an "Perfect Dark" oder "Banjo-Kazooie" könnten je nach Vertragslage Big N zustehen. In der nächsten Ausgabe wissen wir mehr.

Pink Power: Kirby kehrt zurück

► Während Mario und Link seit selbigen NES-Zeiten im Videospiele-Ramplicht stehen, führte Markenkollege Kirby in den letzten Jahren ein recht beschauliches und unspektakuläres Leben: Das ursprünglich für die Anfangszeit des N64 angekündigte "Kirby's Air Ride" verschwand spurlos, erst zum Ende der Modulkonsole trudelte das knuffige, aber wenig beachtete "Kirby 64"-Jump'n'-Run ein. Selbst auf dem Game Boy Color gelang dem Knuffel wenig, sein "Tilt'n'Tumble" war zwar dank innovativer Balance-Steuerung gelungen, wurde aber in Europa erst gar nicht veröffentlicht.

Die Zukunft sieht für Kirby dagegen im Wortsinn rosiger aus:

Der neue Nintendo-Präsident Satoru Iwata ist der Erfinder des putzigen Marshmallows und sorgt nun

dafür, dass seine Schöpfung wieder Ikonenstatus erlangt. Den Anfang macht eine dieser Tage im amerikanischen TV angelaufene Zeichentrickserie mit dem skurrilen Namen "Kirby: Right Back at Ya", zu Weihnachten folgt ein neues GBA-Abenteuer, das in den Staaten durch einen Fast-Food-Werbepartner unterstützt wird – für die stete Verfettung der Kids ist also hinreichend gesorgt.

Was genau von dieser groß geplanten Kampagne über den Ozean schwappen wird und ob wir nach "Captain N" und "Super Mario" mal wieder eine Zeichentrickserie auf Nintendo-Basis erleben werden, ist noch nicht klar. Nur eins steht fest: Der rosa Knuddelheld soll auch bei uns ein umfangreiches Konsolen-Comeback feiern.



Hersteller-ABC

A

Activision Gegründet: 1979

Von unzufriedenen Atari-Mitarbeitern (u.a. David Crane und Alan Miller) aus der Taufe gehoben, feierte Activision seine ersten Welterfolge mit VCS-Titeln wie "Pitfall!" oder "Kaboom!". Nach dem Zusammenbruch des Marktes 1984 folgte eine düstere Dekade, in der zwar stetig Software für Heimcomputer und Konsolen veröffentlicht wurde, Activision aber in Bedeutungslosigkeit versank. Erst ab 1997 ging es dank eines Publishing-Vertrags mit id-Software und der Forcierung im PC-Markt steil nach oben. 1999 gelang dank des Glückstreffers "Tony Hawk's Pro Skater" der endgültige Aufstieg in die Spitzengruppe der Spielehersteller: Im letzten Fiskaljahr wurden Einkünfte von 786 Millionen US-Dollar erzielt.



Die Sims: Voll die Werbung

► Mussten bislang gewöhnlich die Publisher für die Verwendung von Markennamen und Lizenzen ordentlich Geld abdrücken, wendet sich nun dank der Massenmarkt-Relevanz von Video- und Computerspielen das Blatt. Electronic Arts macht wie so oft den Vorreiter: Der US-Gigant hat mit dem CPU-Hersteller Intel und dem Burger-Bräter Mc Donalds einen millionenschweren Vertrag über Product Placement im Titel "Die Sims Online" abgeschlossen.

Was man gewöhnlich von Hollywood-Streifen kennt (James Bond fährt BMW, die "Matrix"-Helden verwenden Nokia-Handys), hält nun auch im Spiel Einzug. Bei der (zunächst auf PC beschränkten) Online-Variante der Lebenssimulation "Die Sims" werden die Heimcomputer der Männchen mit Intel-Logo ausgestattet, beim Einschalten ertönt der aus der Werbung bekannte Jingle. Die Platzierung des Big-Mäc-Konzerns geht noch weiter: Fleißigen Spielern wird es möglich sein, neben Politiker- oder Arbeiterkarrieren auch die eines McDonalds-Managers einzuschlagen.

Bis "Die Sims Online" zum Jahresende veröffentlicht wird, sollen noch weitere Werbeverträge angekündigt werden. Das Interesse der Industrie kommt nicht von ungefähr: Die "Sim"-Titel haben sich weltweit bislang 19 Millionen mal verkauft, außerdem sind etwa die Hälfte der Spieler weiblich und jung – die perfekte Zielgruppe.

PS3 ohne feste Form

► Laut eines Berichts der Nachrichtenagentur Reuters könnte die nächste Playstation ohne einheitliche Konsolenform auf den Markt kommen. Sony plane, das PS3-Kernstück – den "Cell"-Prozessor – auch in anderen elektronischen Geräten unterzubringen. "Wir denken nicht über Hardware nach: Die ideale Lösung wäre ein Betriebssystem, das in verschiedenste Heimgeräte eingebaut wäre und Spielesoftware laufen ließe", so Kenichi Fukunaga, Sprecher von Sony Computer Entertainment.

AM RANDE



+++ EA schlägt zu: Der Spielgigant übernimmt ab sofort

den Vertrieb aller kommenden Namco-Titel für Gamecube und Xbox in Europa (PS2-Software wird weiterhin von Sony veröffentlicht), darunter "Dead to Rights" und das langerwartete Prügelspektakel "Soul Calibur 2". +++ Rockstar dreht auf: Nicht nur, dass "GTA Vice City" bereits jetzt auf dem besten Weg ist, alle PS2-Verkaufsrekorde zu brechen (vier Millionen Vorbestellungen allein in den USA), auch in Sachen Musik wird hochgestapelt: Satt sieben Soundtrack-CDs sollen den Weg in die Verkaufsregale der Plattenläden finden – für jede Radiostation gibt's einen eigenen Silberling. +++ Mario ist Nintendos Sonnenschein: Die Veröffentlichung von "Super Mario Sunshine" in den USA hat dem Gamecube einen enormen Schub verpasst. In den ersten zehn Tagen stieg der Absatz der Konsole um 50 Prozent. Zudem schlug Mario sowohl "Halo", als auch "GTA 3": Insgesamt 350.000 mal ging das Spiel in zehn Tagen über die Theke. +++ US-Industrie sponsort Armee: Die amerikanischen Spielehersteller verschaffen den über 10.000 Seeleuten der 72 U-Boote der US Navy Abwechslung vom Unterwasser-Alltag. Jedes der Schiffe wurde mit Konsolen und rund 20 aktuellen Spieletiteln ausgestattet.



OVERSEAS

Dead to Rights



XB Minispiele spielen den Verlauf Eures Abenteuers: Während der Pseudo-Bemini-Strip wenig ansprechend ausfällt, macht das Gewichtheben im Knast Laune.

Das Leben als Cop ist ein hartes Brot: Jack Slate befindet sich gerade auf Routinetour durch die düsteren Ecken von Grant City, als er zu einem Tatort gerufen wird. Nachdem er einen Haufen ballerwütiger Schurken kalt gestellt hat, erwartet ihn eine böse Überraschung – das Mordopfer ist nämlich sein Vater. Bei anfänglichen Ermittlungen auf eigene Faust lockt man ihn auch noch in eine Falle und schiebt ihm die Schuld an einem weiteren Mord unter. Nun liegt es an Euch, mit Jack vor seiner Hinrichtung

zu fliehen und gleichzeitig den wahren Tätern auf die Spur zu kommen... In "Dead to Rights" von den amerikanischen Namco-Studios steuert Ihr Jack Slate in einer Third-Person-Ansicht durch Feind-strotzende Szenarien, ballert mit einer satten Auswahl an wirkungsvollen Wummen umher oder versucht Euch mittels Scharfschützengewehr gezielter an Kopfschüssen – die Ähnlichkeiten mit Sonys "Syphon Filter"-Trilogie sind nicht zu übersehen. Auch weitere, teils indizierte Vorbilder fanden Ver-



XB Massage-Massaker: Während die arg luftig gewandete Eve (rechts) Euch hier noch Schützenhilfe gibt, müsst Ihr sie gleich darauf selber vor Bleisalven retten.



XB Gib die Wumme her: Die zahlreichen 'Disarm'-Aktionen sind mit Nahaufnahmen, Zeitlupensequenzen und Kameraschwenks spektakulär in Szene gesetzt.

wendung: Ist Eure Adrenalinleiste durch erfolgreiche Aktionen gefüllt, führt Ihr per Knopfdruck einen Sprung in Zeitlupe aus. Entsprechend bewegen sich die umgebenden Feinde nur noch langsam, was Ihr zum effektiveren Abballern nutzt. Zusätzlich wurden Jack Slate eine Handvoll origineller Angriffsmöglichkeiten spendiert: Da der Cop beim K-9-Dezernat tätig ist, begleitet ihn sein Hundepartner Shadow, den Ihr per Knopfdruck auf ein Opfer hetzt – der brave Bello apportiert auch gleich noch die Waffe des Schurken.

Meucheln mit Stil

Seid Ihr mit bloßen Händen unterwegs, könnt Ihr über Kicks und Schläge attackieren oder einen der zahllosen 'Disarm'-Moves einleiten: In einer oft harten Actionsequenz, die John-Woo-mäßig mit schicken Kameraperspektiven und Wiederholungen dargestellt wird, entwendet Ihr dem

Bösewicht seine Waffe und blast ihm gleich noch sein Lebenslicht aus.

In den meisten der 15 langen Kapitel seid Ihr nach dem Motto 'Einer gegen alle' unterwegs und ballert Euch mittels halbautomatischer Zielerfassung durch Heere von Schurken. Neben der Nutzung der verschiedenen Angriffstechniken ist trotz aller Hektik auch durchdachtes Vorgehen mit geschickter Deckungssuche notwendig, um nicht als Sieb zu enden. Dieses Schicksal winkt dagegen allen Feinden, die Ihr kurzerhand als unfreiwillig



XB Das kennt man doch: Nicht nur Snake kann um die Ecke spitzeln.



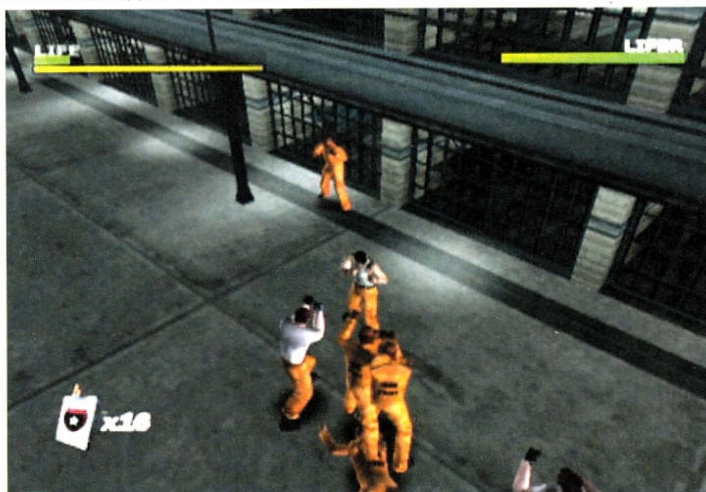
XB Ein harter Cop kennt keine 'Payne': Über Sprungeinlagen im Zeitlupentempo ballert Ihr bei geschickter Pad-Handhabung gleich ein halbes Dutzend Feinde ab.

liges menschliches Schild rekrutiert: Müsst Ihr nämlich über offenes Gelände, schiebt Ihr am besten einen anderen Körper als Schutz vor Euch her – eine Weile lang fängt das bedauernswerte Opfer die Kugeln für Euch ein. Für Abwechslung vom bleihaltigen Alltag sorgen Abschnitte, in denen Ihr zwangsweise auf Eure Faustkampfkünste angewiesen seid und eine Reihe Minispiele, über die Ihr im Spielverlauf stolpert: So knackt Ihr Türschlösser in Reaktionstests, müsst als Stripperin tanzend Wächter

ablenken oder nimmt im Knast an verschiedenen Kraftübungen teil. Die Qualität dieser Aufgaben variiert stark, so ist z.B. gerade die vermeintlich erotische Hüftwackelei im Nachtclub ziemlich dröge ausgefallen.

Hart und ohne Gnade

Leider dämpfen einige weitere Macken den Spielspaß von "Dead to Rights": So sieht man dem Titel seine ursprünglich geplante PS2-Herkunft deutlich an, denn unspektakuläre Texturen und vor allem die eckigen



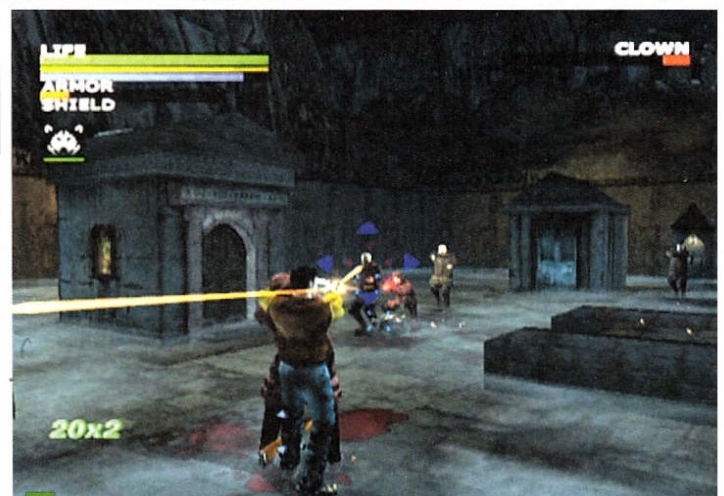
XB Rauchen gefährdet die Gesundheit: Wenn Ihr im Knast auf Fluppenjagd geht, wollen Euch die Ganoven gleich rudelweise ans Leder.



XB Auch das Gun-Shooter-ähnliche Zielkreuzballern wird einmal geboten.



XB Gehäufter Frust im Spiel: Ein ganzes Rudel greift Euch an.



XB Dumm gelaufen: Wenn sich nachtsame Schurken zu nahe an Euch heranwagen, nehmt Ihr sie kurzerhand als lebendiges Schild in Gewahrsam.

Charaktere sind höchstens mittleres Xbox-Niveau. Immerhin machen die abwechslungs- und detailreichen Szenarien diesen Nachteil wieder etwas wett. Der reichlich hohe Brutalitätsgrad mit teils arg zynischen Eliminierungsanimationen schreckt zarte Gemüter ab, echter Frust kommt aber durch den knackigen Schwierigkeitsgrad auf: Bereits im ersten Spieltrittel landet Ihr regelmäßig in Situationen, bei denen ein halbes Dutzend schwerbewaffneter Schurken auf einmal heranstürmt – ohne blitzartige Reflexe und ein gutes Maß an Glück beißt Ihr praktisch im Sekundentakt ins Gras. Zudem macht Euch die Kameraführung in der Hektik manchmal einen dicken Strich durch die Rechnung. Schade drum, denn so wird "Dead to Rights" trotz motivierender Action allein zum Fall für frustgestähl-

te Hardcore-Zocker – die haben dann aber ein spannendes Abenteuer vor sich. us

Genre: Actionspiel
Schwierigkeitsgrad: Sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Namco, USA
Via Linkkabel -	PAL-Veröffentlichung:
Online -	nicht bekannt

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
<input type="checkbox"/> Lenkrad <input type="checkbox"/> Flight Stick <input type="checkbox"/> Lightgun	<input type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> Dolby Digital <input checked="" type="checkbox"/> 60Hz <input type="checkbox"/> Soundtrack

Dead to Rights

Xbox **76%** Spielspaß

Gewalttätige und extrem schwer geratene Cop-Action: Motivierend, aber auch arg frustig.

Super Monkey Ball 2



NGC Fies: Beim 'Mad Shuffle' wechseln zwei Stege stetig die Position. Hier müsst Ihr auf den exakten Moment warten und losrasen.



NGC Mit Übung machbar: So wie die 'Seesaw Bridges', wo Ihr über Wippen kugelt, sind die späteren Levels zwar gemein und anspruchsvoll, aber selten unfair.

Segas Gamecube-Starttitel "Super-Monkey Ball" flopte zwar in Japan – nichtsdestotrotz bekommt die knuddlige Primatenbande nun eine zweite Chance. Mit vier niedlichen Äffchen, die ihr Leben in transparenten Plastikbällen fristen, absolviert Ihr über 120 hoch in der Luft schwebende, nagelneue Kurse. Fingerspitzengefühl auf dem Weg vom Startpunkt zum Zieltor ist erste Pflicht, nicht nur wegen der Trägheit Eurer kugeligen Behausung: Sind die ersten paar Levels selbst für "Monkey Ball"-Neulinge mit links zu bewältigen, steigt der Schwierigkeitsgrad wegen hinterhältigem Kursdesign in unge-



NGC Im Story-Modus müsst Ihr dem bösen Bad-Boon das Handwerk legen.

ahnte Sphären. Dünne Stege, sich kontinuierlich drehende Plattformen, wacklige Wippen, Löcher im Boden, Bolzen, die aus dem Grund oder der Seite schnellen und Euch in die Luft wirbeln – Ihr werdet stets mit neuen Gemeinheiten konfrontiert, die Euch alles an Geschick und Nerven abverlangen. Neben dem vom Vorgänger bekannten Challenge-Modus, in dem Ihr auf zehn, dreißig oder fünfzig Kursen Eure Continues verbratet (bzw. bei perfektem Durchkommen mit Ex-

tra-Levels belohnt werdet) gibt's diesmal auch einen Story-Modus. Eingebettet in eine auf Vorschulniveau inszenierte Geschichte kämpft Ihr Euch hier durch zehn Welten à zehn Levels – unendliche Leben und die beliebige Kurswahl innerhalb einer Welt sorgen für Motivation und senken gleichzeitig den Frust, der in Teil 1 bei stetigem Scheitern an derselben Stelle aufkam.

Keine Party ohne Affen

Wer "Monkey Ball" vor allem wegen seiner Party-Spielchen liebte, wird beim Nachfolger vor Freude juchzen: Zu dem halben Dutzend bekannter, aber aufgebohrter Varianten von 'Monkey Race', 'Fight', 'Target', 'Billard', 'Golf' und 'Bowling' kommen nämlich noch sechs weitere Variatio-

nen, die allesamt über im Hauptspiel gesammelte Punkte freigeschaltet werden. So paddelt Ihr in einer Hälfte Eurer Plastikugel über drei reißende Bäche, vergnügt Euch mit einem bunten Fadenkreuz-Shooter, legt beim Kreisen über Südseeinseln knackige Dogfights hin oder betätigt Euch sportlich mit 'Monkey Soccer', 'Tennis' und 'Baseball'. Alle zwölf Minispiele sind niedlich aufgemacht und verfügen zum Teil über gehörige Tiefe – für Solisten eine entspannende Abwechslung, in der Gruppe ein echter Party-Knaller. Klugeres Spieldesign, abwechslungsreichere Grafik, mehr Minispiele, mehr Spaß: Wer Teil 1 geliebt hat, kauft sich "Super Monkey Ball 2" sowieso, alle anderen fangen spätestens jetzt mit der Kugelerei an. sf

Genre: Geschicklichkeitsspiel Schwierigkeitsgrad: mittel	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: Sega AM2, Japan
Am Einzelsystem 4	PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt
Via Linkkabel -	
Online -	

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
<input type="checkbox"/> Lenkrad	<input type="checkbox"/> GBA-Link	<input checked="" type="checkbox"/> 16:9	<input type="checkbox"/> Surround
<input type="checkbox"/> Keyboard	<input type="checkbox"/> Card-e-Read	<input checked="" type="checkbox"/> Pr. Scan	<input type="checkbox"/> ProLogic 2

Super Monkey Ball 2

Gamecube **85%** Spielspaß

Zuckersüße, fordernde Kugelei mit über 120 Levels, Story-Modus und 12 witzigen Party-Spielen.



NGC Abwechslung satt: Neben aufgepeppten Versionen der vom Vorgänger bekannten Minispiele bekommt Ihr sechs neue Varianten spendiert. Von links nach rechts: 'Monkey Shoot', 'Monkey Dogfight' und 'Monkey Soccer'.





TUROK

EVOLUTION

TRUST YOUR INSTINCTS
FIGHT BACK!

PlayStation®2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

Acclaim®



COMING NOW...

in USA					OKTOBER				NOVEMBER					
	Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Grandia Xtreme	Enix	Rollenspiel			ATV Offroad Fury 2	Sony	Rennspiel			Contra: Shattered Soldier	Konami	Actionspiel	
	Jet X20	Sony	Rennspiel			DDRMAX	Konami	Musikspiel			Suikoden 3	Konami	Rollenspiel	
	Red Faction 2	THQ	Ego-Shooter			WWE Smackdown 4	THQ	Beat'em-Up			DOA Xtreme Beach Volleyball	Tecmo	Sportspiel	
	Silent Scope 3	Konami	Gun-Shooter			Gothic	Infogrames	Actionspiel			Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	
	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Sportspiel			Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter			Die Hard Vendetta	Vivendi	Ego-Shooter	
	Blinx: The Time Keeper	Microsoft	Jump'n'Run			Wario World	Nintendo	Jump'n'Run						
	Phantom Crash	Phantagram	Actionspiel											
	ToeJam & Earl 3: All Funked Up	Sega	Action-Adventure											
	Mario Party 4	Nintendo	Partyspiel											
	Mystic Heroes	Koei	Actionspiel											

in JAPAN					OKTOBER				NOVEMBER					
	Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Dai Guruguru Onsen	Sega	Actionspiel			Dark Cloud 2	Sony	Action-Adventure			Star Ocean 3	Enix	Rollenspiel	
	Space Fishermen	Sony	Adventure			Technic Beat	Arika	Denkspiel			Drihoo	Highway Star	Action-Adventure	
	Tulip	Victor	Adventure			Eternal Arcadia	Sega	Rollenspiel			Martial Champion	Konami	Beat'em-Up	
	Ultraman Fighting Evolution 2	Banpresto	Action											
	Jockey's Road	Microsoft	Simulation											
	Pool Edge	Media Kite	Simulation											

PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich

Auto Modellista

Während Sega beim kommenden Xbox-Raser "Sega GT 2002" auf photorealistische Optik setzt, geht Capcom beim neuen PS2-Flitzer "Auto Modellista" komplett andere Wege: Zwar orientiert sich das Spielgeschehen am großen Sony-Vorbild "Gran Turismo 3", die Grafik ist dagegen komplett im derzeit so populären Cel-Shading-Stil gehalten. Entsprechend Cartoon-artig sehen die hübsch modellierten Fahrzeuge aus, zumal mit kräftigen Farben nicht gespart wurde.

Die Welt ist bunt

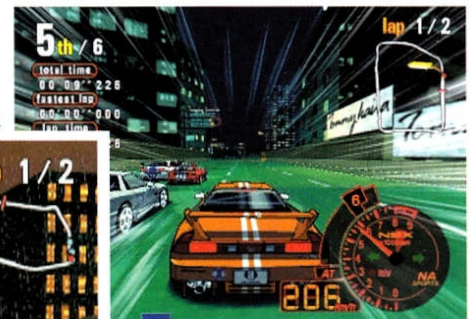
Auch die Kurse passen sich dem farbenfrohen (aber stellenweise spartanischen) Niveau an: Egal ob Ihr einen herbstlichen Bergpass hinabbrettert, auf dem Rennkurs von Suzuka in Schumis Fußstapfen tretet oder in einer nächtlichen Großstadt den Gasfuß spielen lasst, nett anzusehen sind die Rennstrecken allemal. Ein umfassender Karriere-Modus mit zahllosen Setup-Möglichkeiten und Skurrilitäten wie dem Einrichten Eurer Garage mit



PS2 Auch in Cel-Shading-Welten gibt es Sauwetter: Wenn stürmischer Regen fällt, habt Ihr kräftig mit der Lenkung Eurer Karre zu kämpfen.

gekauften Gegenständen sorgt für Abwechslung. Künstlernaturen dürfen sich zudem beim kreativen Editieren gespeicherter Wiederholungen nach Herzenslust austoben - den Online-Modus konnten wir nicht austesten, zudem soll er gerüchteweise in der PAL-Version ohnehin fehlen. Scha-

de ist angesichts des ordentlichen Umfangs nur, dass bei den Rennen selbst der Funke nicht ganz überspringen will, denn dafür steuern sich Eure Vehikel einfach eine Spur zu simpel. Trotzdem: Nicht zuletzt wegen der schicken Optik lohnt sich für Autofans eine Proberunde. us



PS2 Die Rennen durch nächtliche Großstädte fallen besonders hübsch aus.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 2	Capcom, Japan
Via Linkkabel -	PAL-Veröffentlichung:
Online 4	nicht bekannt

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Lightgun
- Keyboard

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- 60Hz
- DTS

Auto Modellista

Playstation 2 **71%** Spielspaß

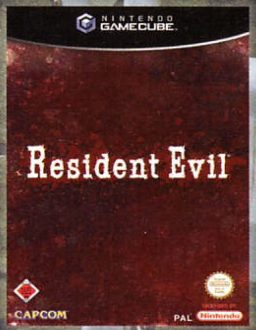
Hübsch anzusehende Cel-Shading-Raserei, allerdings im Rennablauf wenig spektakulär.

Auch Große können sich fürchten

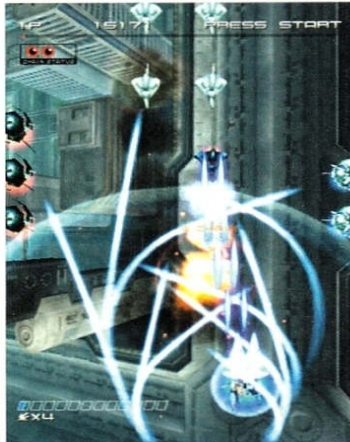
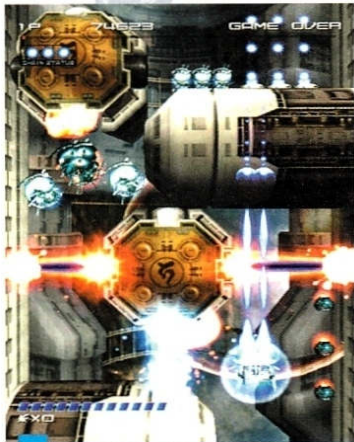


© CAPCOM CO., LTD. 1996, 2002. ALL RIGHTS RESERVED. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO.

Nur für Nintendo GameCube



Ikaruga



DC In höheren Levels müsst Ihr ständigen Waffenwechsel mit punktgenauen Flugkünsten koordinieren (links), Eure Spezialattacke (rechts) hilft da nur noch selten.

Mit "Ikaruga" erscheint in Japan endlich die lang erwartete Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Shooters – und zugleich einer der letzten Dreamcast-Titel. Auf den ersten Blick bietet der Treasure-Shooter allerdings wenig Neues: In fünf vertikal scrollenden Levels schießt Ihr unzählige Gegner ins Polygon-Nirvana, weicht Hindernissen aus und nehmt die riesigen Endgegner aufs Korn. Doch näheres Hinsehen entlarvt Innovation: Per Knopfdruck wechselt Euer Gleiter die Farbe – ein schwarzer Raumer absorbiert schwarze Geschosse, ist Euer Vehikel weiß, sammelt Ihr

weiße Projektile. Diese laden eine Leiste am Bildschirmrand auf, welche die Kraft Eurer zielsuchenden Spezialattacke anzeigt. Doch nicht nur durch dieses clevere Element setzt sich Treasure Action-Inferno von drögen Sprite-Orgien wie Psikyo's "Giga Wing" ab, auch das Leveldesign ist ausgefuchst: Ähnlich "R-Type" heißt Euer bester Freund in vielen Fällen nämlich nicht Bordkanone, sondern Gedächtnis: Viele knifflige Ausweichpassagen und Gegner-Formationen wollen gelernt sein. Die intelligent aufgebauten Levels und die knackigen Bosse erinnern an strahlende 16-Bit-Zeiten, das Combo-



DC Das ist (fast) geruhsam: Solchen geordneten, anfänglichen Ballersalven weicht Ihr noch ohne größere Probleme aus – später wird's richtig heftig.

System ist dagegen äußerst modern: Schießt abwechselnd drei schwarze und drei weiße Gegner ab und seht zu, wie die Punktzahl in die Höhe schnellt. Vor die Highscore-Jagd setzen die Shooter-Götter jedoch den Schweiß: "Ikaruga" ist knackschwer, wer beim ersten Anlauf den dritten Level erreicht, darf sich auf die Schulter klopfen. Doch Übung ist alles – wo Ihr beim ersten Versuch die Leben noch im Sekundentakt verliert, steuert Ihr mit Konzentration und Ortskenntnis souverän durch Laserhagel

und diese Barrieren. Auch für Grobmotoriker ist gesorgt: Eine Uhr hält die Spielzeit fest und jede Stunde bekommt ihr einen Credit mehr.

Shoot'em-Up-Himmel

"Ikaruga's" Grafik lässt sich nur als fulminant beschreiben. Endlos viele Polygon-Gegner, aufwändige Hintergründe mit feinen Texturen und gigantische Bosse, die Euch das letzte bisschen Geschick und Taktik abverlangen, ergeben zusammen mit dem krachigen Soundtrack ein Ballerfest erster Güte. In den fünf ordentlich langen Levels bietet der Treasure-Shooter pures Adrenalin, Frust macht sich dank dem 'Nur noch eine Runde'-Effekt selten breit. Bald schon wechselt Ihr virtuos die Farbe, um auch den größten Laserhagel unbeschadet überstehen zu können. Da kann man kleinere Schwächen verschmerzen: So verzichtet "Ikaruga" auf Extrawaffen, abgesehen vom Superschuss seid Ihr das ganze Spiel lang auf die Standard-Laser angewiesen. Zudem könnten die dicken Balken links und rechts ein wenig stören. Da das Automatenbild hochkant ausgelegt war, habt Ihr aber die Option, das Bild um 90 Grad zu drehen. tn

Genre: Action	
Schwierigkeitsgrad: hoch	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 2	Treasure, Japan
Via Linkkabel -	PAT-Veröffentlichung:
Online -	nicht geplant
Spezielle Peripherie:	
Lenkrad	Maus
Lightgun	Keyboard
Highend-Unterstützung:	
16:9	Surround
Pr. Scan	ProLogic 2

Ikaruga

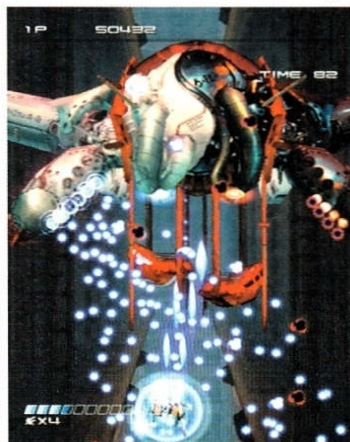
Dreamcast

87%
Spiespaß

Fulminanter Shooter, der dank Innovativität und geschickter Lernkurve langfristig motiviert.



DC Die dicken und widerstandsfähigen Obermotze ballern mit bildschirmfüllenden Salven um sich und sind nur mit viel Ausdauer sowie der richtigen Taktik besiegbare.



So werten die Experten

Stephan Freundorfer



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Timsplitters 2 DTM Race Driver Doshin the Giant		Xbox Playstation 2 Gamecube	sieht zurzeit: Hohle Politikerdebatten (überall) hört zurzeit: Perkigoth Radio (Internet-Stream)	

Colin Gäbel



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Beach Spikers Super Mario Sunshine XIII		Gamecube Gamecube Xbox	sieht zurzeit: Spongebob Schwammkopf (Super RTL) hört zurzeit: Danko Jones – Born a Lion	

Oliver Schultes



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Burnout 2 Starfox Adventures Super Mario Sunshine		Playstation 2 Gamecube Gamecube	sieht zurzeit: Road to Perdition hört zurzeit: W.A.S.P. – Dying for the World	

Ulrich Steppberger



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Burnout 2 Kelly Slater's Pro Surfer Need for Speed Hot Pursuit 2		Playstation 2 Xbox Playstation 2	sieht zurzeit: Buffy – Im Bann der Dämonen (Staffel 6) hört zurzeit: Space Night Vol. 8	

Gastredakteur



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
---------------	-------------	-----------------	--------------	--------------

ALLGEMEINE FAKTEN

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

TECHNIK-CHECK

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

DIE DETAILS

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

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen öde aus oder waren bei der Gestaltung Köhner am Werk? Kurz: Wie ist der optische Gesamteindruck?

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

SPIELSPASS

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

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

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

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

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

Contra einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

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

Burnout 2

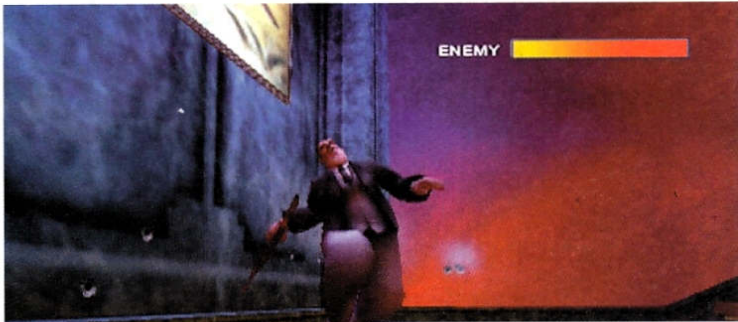
Playstation 2	87% Spielspaß
Grafik	89%
Sound	74%

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

WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafikreferenz	Soundreferenz
	Gran Turismo 3 91 % Hersteller: Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	Grand Theft Auto 3 87 % Hersteller: Take 2 Tonnenweise Sprachsamples und eine Ladung cooler Radiostationen – selbst ohne Surround der Spitzenreiter.
	Dead or Alive 3 88 % Hersteller: Tecmo Fabelhaft animierte Kämpfer, brillante 3D-Arenen mit massig Details – die Prügelei verwöhnt die Augen.	Halo 90 % Hersteller: Microsoft Sphärische Symphonieklänge und besonders wirkungsvolle Rundum-Soundeffekte, besser klingt bisher nichts.
	Resident Evil 89 % Hersteller: Capcom Überragende Renderkulissen und atemberaubende Lichteffekte – so schön kann Grusel sein.	Star Wars Rogue Leader 86 % Hersteller: LucasArts Starker Sound muss nicht unbedingt digital sein – das beweisen die stilvollen ProLogic-2-Klänge der Weltraumsaga.

Timesplitters 2



PS2 Tanz, Dickerchen: "Timesplitters 2" verzichtet gänzlich auf Blut, Kopfamputationen gibt's nur bei Zombies.

In der Frühzeit der PS2 überraschte ein bis dato unbekannter Entwickler mit einem technisch eindrucksvollen Ego-Shooter: "Timesplitters" des englischen Teams Free Radical (gegründet von einigen Ex-Rare-Mitgliedern, die bereits an einem indizierten N64-Shooter arbeiteten) bot Balleraction pur. Die schnelle und flüssige Optik konnte über mittelprächtige Texturen und Geflimmer hinweg trösten, eine ganze Schar fordernder Deathmatch-Bots und jede Menge Modi relativierten das Fehlen eines spannenden Solo-Abenteuers. Nun packen's die Engländer ein zweites Mal an und präsentieren mit "Timesplitters 2" nicht nur eine Multiplattform-Entwicklung (der Test der Gamecube-Variante folgt in der nächsten MAN!AC), sondern auch einen durch und durch aufgebohrten Nachfolger.



PS2 Vielseitige Architektur: Im Paris des 19. Jahrhunderts wandert Ihr durch das Kirchenschiff von Notre Dame.



XB Jagt die Tonnen in die Luft, um die Kamera lahm zu legen.



PS2 Ende mit Gegner: Bevor Ihr Euch mit dem zurückeroberten Zeitkristall durch das Sprungtor macht, muss gewöhnlich ein fetter Oberboss erledigt werden.

Jagd durch Raum und Zeit

In "Timesplitters 2" hat der Story-Modus endlich seinen Namen verdient: Durch Zwischensequenzen in Spielgrafik werden die insgesamt zehn Levels der SciFi-Geschichte in einen Platiniden-reichen Zusammenhang gebracht.

Natürlich sind die bösen Aliens an allem Schuld. Im 25. Jahrhundert haben schleimige Monstrositäten eine Raumstation der Menschen gekapert und das dortige Sprungtor (offen-

sichtlich schwer von "Stargate" inspiriert) samt zehn Zeitkristallen in ihre Gewalt gebracht. Zusammen mit einer Kollegin dringt Ihr in die Station ein und kämpft Euch zum Tor vor. Doch die Aliens können im letzten Moment mit den Kristallen fliehen – nun ist es an Euch, sie in zehn zeitlich und räumlich unterschiedlichen Lokalisationen aufzuspüren und die smaragdgrünen Splitter zurückzuholen.



PS2 Feurige Rätsel: In einer Nuklearanlage löscht Ihr die Flammen, um eine Tür zu öffnen, im wilden Westen, um eine Geisel vor dem Flammentod zu retten.

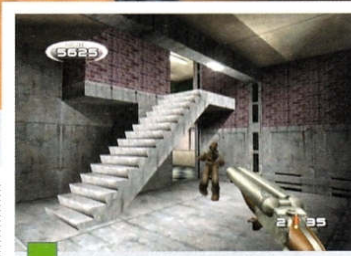


Thorsten Küchler

Viel größer, viel schöner, viel besser: Während ich von "Timesplitters" mit seinem unausgegorenen Story-Modus doch ziemlich enttäuscht war, gibt's bei diesem famosen Nachfolger kaum noch was zu bekräfteln. In puncto Umfang kommt keine andere Konsolen-Schießerei auch nur ansatzweise mit: Abwechslungsreiche Levels, witzige Herausforderungen, Deathmatch-Scharmützel mit den KI-Schützen und nicht zuletzt die brillanten Mehrspieler-Modi schweißen einen für Wochen ans Pad. Ebenfalls konkurrenzlos gut: Die herrlich feinfühligsten Kontrollen sorgen für pixelgenaue Abschnüsse am Fließband. Atmosphärisch kann Free Radicals Ballergergie zwar nicht mit dem Spannungs-Monster "Medal of Honor: Frontline" mithalten – aber dafür bleibt die Grafik immer schön flüssig.



XB Arcade-Affen: Kokeln Euch die Primaten an, heißt's 'Game-Over'.



XB In der Zombie-Herausforderung lasst Ihr Untoten-Köpfe rollen.

entiert sich am Schwierigkeitsgrad, den Ihr zu Beginn des Levels gewählt habt. In Sibirien habt Ihr z.B. geheime Akten zu verbrennen, eine Radaranenne zu zerstören und letztlich das Zeitkristall zu finden. Unterwegs kommen weitere Aufgaben hinzu: Setzt einen Generator in Gang, tötet eine bestimmte Zahl widerlicher Mutanten oder holt einen Hubschrauber mit einem Geschütz vom Himmel. Habt Ihr schlussendlich den Kristall, tut sich in der näheren Umgebung ein Zeittor auf und Ihr springt zurück in Eure Gegenwart.

Zeitgenössisches Geballer

Die Besonderheit von "Timesplitters 2" ist der Abwechslungsreichtum der Szenarien. Im Lauf des Spiels erledigt Ihr an einer Vielzahl Orte in diversen Jahrhunderten verschiedenste Aufträge. Macht im Chicago der 1930er einem Gangsterboss und seinen

Schnapsfassern den Garaus, rettet Ende des 19. Jahrhunderts entführte Jungfrauen aus dem Pariser Notre Dame, schlägt 2280 außerirdische Invasoren auf einem Wüstenplaneten zurück oder verfolgt einen Hacker durch die dunklen Gassen von Neo-Tokio. Die Suche nach den Kristallen verschlägt Euch zudem in den Wilden Westen, eine Nuklearanlage zur Zeit des Kalten Krieges, aztekische Ruinen und eine Roboterfabrik, bis Ihr letztlich zum Showdown zur Raumstation zurückkommt. Das Geniale (neben dem meist liebevoll gestalteten Ambiente samt passender Musikuntermalung): Beinahe jede Zeit besitzt ihre eigenen Waffen. So ballert Ihr im 23. Jahrhundert mit Plasmawummen



PS2 Auf PS2 wie Xbox genießt Ihr einen rasanten Vierspieler-Splitscreen. Beide Versionen lassen sich zudem auf bis zu acht verlinkten Konsolen mit 16 Leuten zocken.

NINTENDO GAMECLUBE

Konsole GCN black oder purple

je nur **198,85 €**
Versandkostenfrei

XBOX

je nur 198,85 €
Versandkostenfrei

GCN

Aggressive Inline	56,85 €
Beach Spikers	XX
Blood Omens 2*	59,85 €
Burnout	56,85 €
Clone Wars*	59,85 €
Crash Bandicoot - Zorn des Crazy Taxi	54,85 €
Dark Summit	56,85 €
Fifa Football 2003*	59,85 €
Formel 1 2002 (F1 2002)	57,85 €
Freestyle	53,85 €
Gauntlet: Dark Legacy	58,85 €
Godzilla*	XX
H. Potter u.d.Kammer des Hidden Invasion	49,85 €
James Bond 007 Agent 47*	56,85 €
Agent im Kreuzfeuer	53,85 €
McGrath - Supercross World	56,85 €
Lupis Manson	58,85 €
Madden NFL 2003	59,85 €
Minority Report*	57,85 €
MX Superfly*	54,85 €
NBA Courtside	58,85 €
Need for Speed - Hot Pursuit 2*	59,85 €
Pikmin	58,85 €
Resident Evil	59,85 €
Sonic Adventure 2 Battle	56,85 €
Soul Fighter	49,85 €
Spiderman The Movie	59,85 €
Star Fox Adv. Dinos. Planet*	58,85 €

XBOX

je nur 248,85 €
Versandkostenfrei

PlayStation 2

je nur 248,85 €
Versandkostenfrei

PS2

je nur 248,85 €
Versandkostenfrei

PSOne

je nur 248,85 €
Versandkostenfrei

PS2 Red Faction 2

je nur 248,85 €
Versandkostenfrei

Resident Evil

je nur 59,85 €

Super Mario Sunshine

je nur 56,85 €

Buffy - The Vampire Slayer

je nur 63,85 €

WW RAW

je nur 69,85 €

Terminator - Dawn of Fate

je nur 53,85 €

Red Faction 2

je nur 56,85 €

Grand Theft Auto

je nur 56,85 €

Teken 4

je nur 69,85 €

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.	
	Am Einzelsystem	4	4
	Via Linkkabel	16	16
	Online	-	-
	System	PS2	XB NGC

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

- PAL** kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
- E/D** englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

- PS2 Oktober
- Xbox Oktober
- NGC November

Entwickler: Free Radical
Hersteller: Eidos
Website: www.frd.co.uk

- Pro**
- haufenweise Waffen
 - jede Menge Szenarien und Modi
 - zu jeder Zeit flüssige Optik
 - atmosphärischer Soundtrack
 - genialer Mehrspieler-Spaß

Contra - beizeiten fade texturiert

Alternativen:

- PS2** Medal of Honor Frontline (89%, MAN!AC 07/02)
- Xbox** Halo (88%, MAN!AC 04/02)
- NGC** 007 - Agent im Kreuzfeuer (83%, MAN!AC 09/02)



Timesplitters 2

Playstation 2

Grafik 85%
Sound 86%
90% Spielspaß

Xbox

Grafik 83%
Sound 86%
90% Spielspaß

Flüssige Optik, clevere Gegner, Modi in Massen: Ein Ego-Shooter-Fest, solo und in der Gruppe.



XB Hübsche Effekte inklusive: In den diversen Roboter-Missionen der Arcade- und Herausforderungs-Modi geht Ihr mit den richtig schweren Waffen auf Gegnerjagd.

herum, macht die Westernstadt mit Revolver und Flinte unsicher, killt Mafiosi mit einer Tommy Gun oder reißt massige Blechroboter mit einem Lenkraketenwerfer von den Beinen. Die Handhabung all des Geräts fällt leicht: Vertraut auf die halbautomatische Zielerfassung oder schaltet ein Fadenkreuz bzw. je nach Waffe den Zoom ein, um exakte Treffer zu landen. Zudem nutzt Ihr unterschiedliche Schultertasten, um die zwei Feuermodi mancher Waffen (z.B. Granatwurf und Normalschuss bei der Halbautomatik) getrennt anzusteuern.

Mehr Masse

Das Überraschende an "Timesplitters 2": Nach dem Abspann des Story-Modus ist der Spaß lange nicht vorbei. Nicht nur, dass Ihr auch in Kooperation mit einem Mitspieler die Aliens zur Hölle jagen könnt und die höheren Schwierigkeitsgrade dank mehr Primärzielen und erweiterten Arealen zum erneuten Durchspielen reizen. Gleich drei weitere Menüpunkte laden neben der Story zum Verweilen ein: Arcade, Herausforderung und der Karten-Editor (siehe Kasten). Action pur ist in der Arcade-Variante geboten: Hier kämpft Ihr in drei Ligen

mit insgesamt 45 Missionen gegen eine variierende Zahl flinker Bots. Dabei steht nicht immer der Deathmatch-typische Body-Count im Vordergrund: Mal müsst Ihr Münzen einsammeln, die erledigte Konkurrenten hinterlassen, mal gilt es markierte Zonen zu besetzen oder vor brennenden Äffchen zu fliehen. Je nach Eurer Leistung, die Ihr unter Zeitdruck vollbringt, bekommt Ihr Pokale überreicht und zusätzliche Spielvarianten sowie -figuren für Solo- oder Multiplayer-Modi werden freigeschaltet. Auch bei den Herausforderungen erspielt Ihr Euch Auszeichnungen und frisches Spielefutter. Allerdings wird in dieser Variante weniger Wert auf dauerfeuernde Hetzerei durch Arenen gelegt. Wie schon im ersten "Time-

Mach's Dir selbst

Der Karten-Editor von "Timesplitters 2"

Ihr habt Euch in tagelanger Baller-Arbeit durch alle Levels gekämpft und dürstet nach mehr? Kein Problem, der Karten-Editor schafft Abhilfe: Mit dem mächtigen Baukasten erschafft Ihr aus vorgegebenen Einzelteilen in wenigen Minuten eine eigene mehrstöckige Ego-Arena. Den so gezimmerten Rohbau füllt Ihr anschließend mit Objekten, Gegnern, Startpunkten der Mitspieler sowie Lichtquellen. Noch besser, aber auch komplizierter: Via Script-Tool lassen sich automatische Ereignisse in die Heimwerker-Levels integrieren. Ihr könnt also beispielsweise den Spieler Eures Machwerks beim Betreten eines ganz bestimmten Raums in bester "Turok"-Manier mit einer Horde Unholde nerven - hähä!



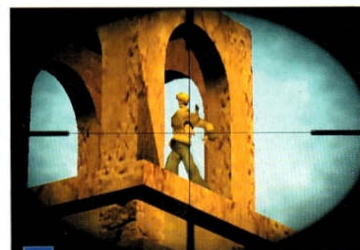
PS2 Probelauf: Zum Testen geht's auf Knopfdruck direkt in den Level.

splitters" sollt Ihr z.B. in begrenztem Zeitrahmen alle Fenster eines Levels zerstören (wozu auch mal Ziegelsteine erhalten müssen), erwehrt Euch unzähliger Wellen von Untoten, ohne dabei aus einem vorgegebenem Aufenthaltbereich zu wandern, oder durchschleicht Arealen mit Schalldämpfer und Scharfschützengewehr. Nicht zuletzt reizen die Multiplayer-Modi: In einer Unzahl Varianten geben sich maximal 16 Leute auf acht gelinkten Konsolen Saures. sf

Stephan Freundorfer



Was für eine Wucht von einem Ego-Shooter: Erstaunlich, was die Entwickler von Free Radical zustande bringen, wenn man ihnen nur die nötige Zeit lässt. Bot schon der Vorgänger überzeugende Technik und reichlich Ego-Spaß, schiebt sich "Timesplitters 2" in beinahe allen Disziplinen an die Wertungsspitze. Ein Story-Modus, reich an Szenarien, Waffen und unterschiedlichsten Charakteren, kilowise Arcade- und Challenge-Missionen und die vielfältigen Mehrspieler-Varianten lassen Euch so schnell nicht mehr los - auch, weil der Schwierigkeitsgrad in höheren Levels mächtig nach oben geht. Einzig an der Geschichte (zu platt) und einigen, wenigen Story-Levels (zu klein) gibt's ein bisschen was zu bemängeln. Dafür gefällt auf beiden Plattformen die optische und akustische Seite: Der atmosphärische Soundtrack sowie die abwechslungsreiche, stets flüssige Optik sind die Zutaten für einen packenden Ego-Shooter, dem die intelligenten Gegner die nötige Würze verleihen. Und der ruckelfreie Vierer-Splitscreen entschädigt zumindest halbwegs für die kurz vor Veröffentlichung gestrichene Online-Option. Für Ego-Shooter-Fans gibt's nur einen Rat: Kaufen!



PS2 Abwechslungs- und einfallsreich: Snipert im Western-Level den Banditen vom Glockenturm, schlägt in der Zukunft hinter einem mächtigen Geschütz eine UFO-Invasion zurück oder fühlt Euch im Atzeken-Tempel wie Indiana Jones.



CHASE

Hollywood Stunt Driver™

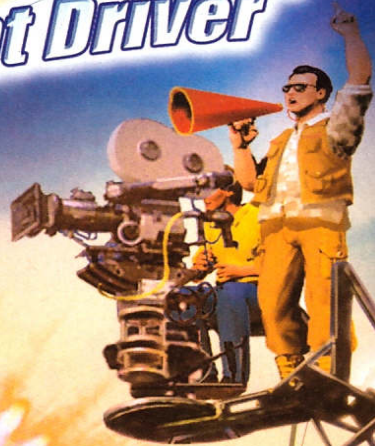
Chase Corrada, die mutigste Frau der Welt, schleudert Dich in den Mittelpunkt der Auto-Stunt Action der Hollywood-Traumfabrik.

Spektakuläre Stunts, filmreife Special-Effects, Sprünge über fahrende Züge und wilde Verfolgungsjagden sind Teil Deines Jobs.



Beeindrucke Deinen Regisseur und die Zuschauer und werde der größte Stuntstar der Welt.

百樂并



distributed by: www.bam4fun.com/chase

© 2002 BAM! Entertainment, Inc. BAM! ENTERTAINMENT, BAM!, and the associated logos are trademarks of BAM! Entertainment, Inc. © 2002 Imagine and associated logos, including 'Chase' and 'Chase Hollywood Stunt Driver' are trademarks of Imagine (pty) Ltd. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

Silent Hill 2 Inner Fears



Unverändert einsetzen.
Um 90 Grad nach rechts drehen und einsetzen.
Um 180 Grad drehen und einsetzen.
Um 90 Grad nach links drehen und einsetzen.

XB Standard: Suchrätsel und Knochen hat auch "Silent Hill 2" zu bieten.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 70 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich (85%, MANIAC 12/01)
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Webseite: www.konami.de

- Pro**
- brillante Horror-Atmosphäre
 - genialer Soundtrack
 - erwachsene Hintergrundstory
- Contra**
- lange Fußmärsche
 - mäßige Interaktionsmöglichkeiten
 - stupid Monstergefechte

Alternativen:

PS2	Project Zero (78%, MANIAC 10/02)
Xbox	Genma Onimusha (82%, MANIAC 04/02)
NGC	Resident Evil (90%, MANIAC 10/02)



Silent Hill 2

Xbox
Grafik **82%**
Sound **92%**
86% Spielspaß

Harte Nervenprobe für reife Horrorfans - dank neuer Sidestory einen Tick besser als auf PS2.



XB Schaurig: In der neuen 'Born from a Wish'-Episode schleicht Nebenheldin Maria durch ein düsteres Herrenhaus - leider fällt die Spielzeit recht kurz aus.

Lang hat's gedauert, doch endlich kommen auch Xbox-Horrorfans in den Genuss eines amtlichen virtuellen Schauernmärchens. Dass es sich bei "Silent Hill 2" zwar im Prinzip um die späte Umsetzung des knapp ein Jahr alten PS2-Schockers handelt, dürfte darbede Gänsehautliebhaber kaum stören. Schließlich verrät schon der Untertitel "Inner Fears", dass sich Konamis Tokyoter Entwicklungsteam nicht mit einer simplen 1:1-Konvertierung des schaurigen Meisterwerks begnügt. Was sich genau gegenüber dem Original getan hat, erfahrt Ihr im Kasten unten.

Im Nachfolger des einst auf der PSone erschienenen "Resi"-Konkurrenten schlüpft Ihr in die Haut des

jungen Witwers James Sunderland. Ein Brief, unzweifelhaft von seiner just verstorbenen Frau Mary verfasst, lockt den trauernden Single in das entlegene US-Kaff. Und dass die Grenzen von Vernunft und Wahnsinn in Silent Hill seit jeher ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten unterliegen, wird auch James unmittelbar nach seiner Ankunft klar. Menschenleer liegen die Polygonstraßen des einst beliebten Touristentreffs, eine dicke Nebelwand wabert unheilkundend durch die scheinbare Geisterstadt. Von Hoffnung und Neugier geplagt, begibt sich Sunderland auf die Suche...

Horror hautnah

Vom grundlegenden Spielablauf orientiert sich "Silent Hill 2" an den Standards des Survival-Horror-Genres: Aus Third-Person-Ansicht steuert Ihr Euren Helden durch dreidimensionale Straßenzüge und komplexe Innen-



XB Die optische Grobkörnigkeit (unten) könnt Ihr auf Wunsch ausschalten.

levels. Die Dunkelheit ist dabei Euer engster Begleiter: Mit einer Taschenlampe leuchtet Ihr rabenschwarze Flure aus, ein mysteriöses Miniradio leistet Euch gute Warndienste. Denn wo einst Menschen ihrem Tagwerk nachgingen, haben sich nun blutige Dämonen niedergelassen. Wann immer Euer Empfangsgerät ein Rauschen von sich gibt, wisst Ihr, dass sich irgendeine schleimige Höllenkreatur in der Nähe befindet. Auf Knopfdruck zückt James Stahlrohr, Pistole oder Jagdgewehr und macht dem Grusel-Gesindel den Garaus. Die obligatorischen Räseleinlagen dürfen natürlich auch nicht fehlen: Von der simplen Kombinationsknochelei bis hin zur Deutung kurioser Tagebucheintragen dringt James nur mit Hirnschmalz zum Finale vor. cg



Ja, ich möchte nach Silent Hill. Ist das der richtige Weg?

XB Altstar James Sunderland trifft auf jede Menge schräger Gestalten.

Collin Gäbel



Auch auf der Xbox steht der Name "Silent Hill" für Gänsehaut: Wer seine Zockerbude abdunkelt und die Anlage laut aufdreht, den erwarten acht bis zehn Stunden allerfeinster Nervenkitzel. Technisch gesehen hat sich auf dem Weg von der PS2 zur Xbox zwar nicht viel getan, dafür überzeugt die detaillierte Grafik noch immer mit schaurig-schönen Schauplätzen und auch die phänomenale Musikuntermalung sucht auf der Microsoft-Konsole ihresgleichen. Im Gegenzug enttäuschen ellenlange Laufwege, simple Kämpfe sowie kaum vorhandene Interaktionsmöglichkeiten genauso wie auf Sonys 128-Bitter. Fazit: Wer die Wahl hat, besorgt sich die Xbox-Version. Eine Zweitinvestition wegen der kurzen, zusätzlichen Sidequest kommt aber eigentlich nur für eiserne Fans in Frage.



TWIN CALIBER

LET R.I.P.



PlayStation 2

Rage

Super Mario Sunshine



NGC Verpasst den hitzköpfigen Hunden eine Dusche und sie werden ganz zahm.



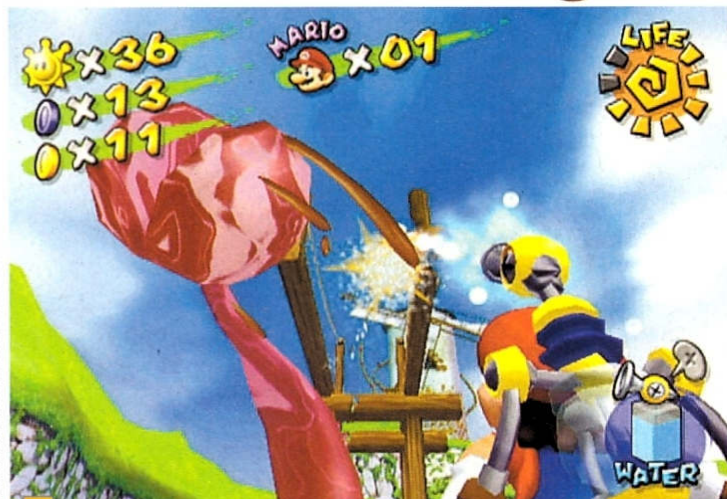
NGC Rückstoß: Spritzt im rechten Moment und die Schaukel bewegt sich.



NGC Wasserrutsche: Wässert den Pfad und gleitet auf dem Bauch hinunter.



NGC Seiltänzer: Um in der Meeresbucht ganz nach oben zu gelangen, müsst Ihr vorsichtig über die schaukelnden Gummi-Bänder balancieren.



NGC Pflanzen muss man ordentlich gießen: Spritzt den übergroßen fleischfressenden Vertretern Wasser ins gierige Maul und Ihr seid sie ein für allemal los.

Endlich hat das Warten ein Ende: Nach einem Gastauftritt im Grusel-Abenteuer seines Bruders gebührt dem berühmtesten Klempner der Welt wieder eine Hauptrolle. Gestresst vom unfreiwilligen Gefangenendasein in Luigi's Spukvilla, beschließt Mario erstmal Urlaub zu machen. Zusammen mit Prinzessin Toadstool sowie ihrem pilzköpfigen Adjutanten geht's gen Isla Delfino, einem tropischen Eiland mit traumhaften Stränden und fröhlichen Einwohnern. Doch die schöne Wunschvorstellung

zerplatzt schon bei der Landung wie eine Seifenblase: Glänzende Farbkleckse verunzieren die Rollbahn, und auch der Rest der Insel sieht aus, als ob eine Horde Schmierfinken ihrem Malertrieb freien Lauf gelassen hat. Seit Tagen suchen die wütenden Ureinwohner nach dem dreisten Pinselschwinger – zum Glück existiert ein nach Augenzeugenberichten angefertigtes Phantombild. Und das zeigt die schemenhafte, leicht dickliche Gestalt von Mario! Für die Insulaner ist der Fall klar: Entweder säubert der

Klempner das Eiland oder er darf die Insel nicht verlassen.

Wasser marsch!

Natürlich willigt der unbescholtene Schnauzbarträger ein, schließlich steht seine Ehre auf dem Spiel. Aber wie soll er der klebrigen Farbmasse alleine Herr werden? Die Prinzessin macht sich ihre frisch manikürten Händchen sicher nicht schmutzig! Doch Mario hat Glück im Unglück: Die Inselbewohner stellen ihm Dreckweg 08/17, eine brandneue Erfindung,

• • • Dreckweg 08/17 • • •

Welche zusätzlichen Funktionen bietet Euch Marios Hightech-Rucksack?

Der Hauptverwendungszweck Eures rückwärtigen Begleiters ist das Verspritzen von Wasser, um Verschmutzungen dauerhaft zu beseitigen. Doch Dreckweg 08/17 kann dank verschiedener, in speziellen Kisten versteckter Spritzaufsätze weitaus mehr. Achtung: Neben der Spritz-Grundfunktion habt Ihr immer nur eine weitere Variante zur Verfügung.



Mit dem Hover-Aufsatz schwebt Mario kurzzeitig.

Hover-Düse: Diese Funktion steht Euch von Beginn an zur Verfügung und lässt Mario auf Knopfdruck kurzzeitig über dem Boden schweben – auf diese Weise meistert Ihr mit einem normalen Sprung nicht zu überwindende Abgründe. Praktischer Nebeneffekt: Verschmutzungen unterhalb Eures Flugweges verschwinden dank des kräftigen Wasserausstoßes gleich mit!



Mit der Raketendüse erreicht Ihr hohe Plattformen.

Raketendüse: Bringt mit Druck auf die R-Taste das Wasser im Tank zum Kochen und bereitet Euch auf den Abschuss vor. Mit diesem Dreckweg-Aufsatz katapultiert Ihr Euch in unerreichbar scheinende Höhen – eine Steuerung ist nur eingeschränkt möglich, in erster Linie geht's senkrecht nach oben.



Dank Turbo-Extra braust Ihr über Land und Wasser.

Turbo-Düse: Dieses Extra verwandelt Euren sprechenden Helfer in einen mächtigen Propeller, der Euch mit wahnwitziger Geschwindigkeit über Land und Wasser sausen lässt. Weite Wege, knackige Zeitlimits oder offene Wasserflächen stellen somit kein großes Problem mehr dar.



NGC Geschick und Timing: Betäubt die zweibeinigen Viecher mit Eurem Wasserstrahl und katapultiert sie anschließend mit einem Poplumpser vom Spiegel.

zur Verfügung. Mit der sprechenden Wasserspritze begibt sich der Klempner in den Kampf wider den Dreck. In insgesamt sieben Welten dürft Ihr fortan Eurem innewohnenden Putztrieb frönen und Farbleckse im Dutzend wegschleppen. Via analoger R-Taste kontrolliert Ihr stufenlos die Wasserstärke Eures 'spritzen' Rucksacks: Drückt Ihr den Button nur sanft, könnt Ihr nicht nur sprühen, sondern gleichzeitig auch in der Gegend herumlaufen. Nutzt Ihr den 'digitalen Klick'

(Taste ganz durchpressen), bleibt Mario stehen und Ihr bestimmt die Richtung des Strahls mit dem Analog-Stick. Für millimetergenaue Spritzaktionen schaltet Ihr am besten in eine 'Hinter-Kopf'-Perspektive. Sollte sich der Tankinhalt Eures sprechenden Hilfsmittels einmal zu Ende neigen, füllt Ihr Dreckweg 08/17 einfach am nächsten Wasserbecken oder im offenen Meer wieder auf. Darüber hinaus findet Ihr im Verlauf des Abenteuers diverse Aufsatzstücke für Euren me-



NGC Erinnert Ihr Euch noch an die abgedrehten Bowser-Levels in "Super Mario 64"? Im Gamecube-Nachfolger erwarten Euch ähnlich knackige 3D-Konstrukte.

chanischen Freund (siehe Kasten) – damit vertreibt Ihr nicht nur Verschmutzungen, sondern überwindet auch allerlei Hindernisse.

Schatzsucher

Das Reinigen der verdreckten Insel stellt jedoch nur eine von vielen Aufgaben dar. Pro Welt gilt es acht Missionen zu meistern. Bei Erfüllung winkt jeweils eine glänzende Sonnenmedaille als Belohnung, welche das Äquivalent zu den Goldmünzen in "Super Mario 64" darstellt. Soll

heißt: Je mehr Ihr davon sammelt, umso größer wird Eure Levelauswahl – denn nur ab einer bestimmten Medaillenzahl öffnet sich ein weiterer Welten-Eingang auf der Insel. Um an die begehrten Schätze zu kommen, müsst Ihr u.a. Aufträge wie 'Finde alle roten Münzen', 'Säubere die Spiegel von Ungeziefer', 'Stopp die Farbballmaschine' und 'Erledige den tintensprühenden Kraken' ausführen. Neben einer Portion Gehirnschmalz benötigt Ihr dazu vor allem Geschick im Umgang mit Marios zahlreichen Fähigkeiten: Kleine und große Hüpf, Dreifachsprünge, Seitwärtssalti, Poplumpser, Luftwirbler, das Abtauchen in Unterwasserhöhlen, das Klettern an Gittern, das Überqueren von Gummiseilen in schwindelerregender Höhe und das Hin- und Herspringen zwischen Wänden gehören zu Eurem



Colin Gabel

Nach anfänglicher Skepsis hat mich Marios zweiter 3D-Auftritt genauso gnadenlos ans Pad gefesselt wie der brillante Vorgänger. Was besonders an der optimalen Mischung aus Tradition und Innovation liegt: Viele Elemente wie der elementare Spielbau oder des Klempners Manöverpalette kennt der Fan bereits vom N64, die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des 'Dreckweg 08/17' bringen ein Füllhorn frischer Ideen ins 128-Bit-Gehäuse. Ob Kamera, Steuerung oder Atmosphäre (so Ihr das typische Knuddel-Ambiente mögt) – in Sachen Feintuning legt Nintendo die Genre-Messlatte ein weiteres Mal höher. Gnadenlos motiviert haben mich die Bowser-Levels: Die schweren aber stets fairen Hinderniskurse fordern perfekte Pad-Beherrschung in klassischer Hüpfspiel-Machart.



NGC 'Ich mach' dich lang: Klempner Mario setzt diesen Spruch bei einem Tinten versprühenden Kraken eindrucksvoll um. Lasst die Nase im richtigen Moment los und Euer glitschiger Gegner ist für einen kurzen Zeitraum verwundbar.

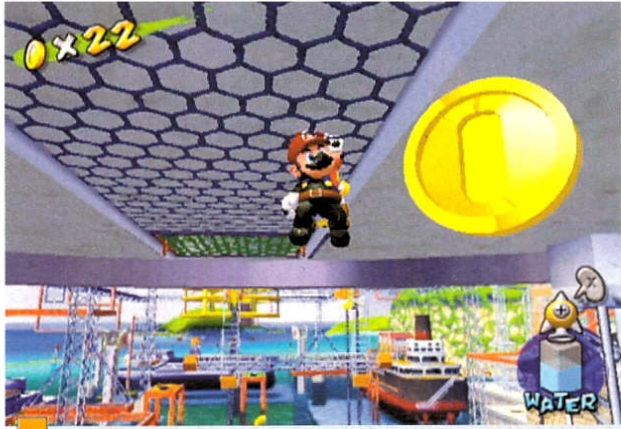


Hier ein Phantombild, das nach Zeugnisaussagen erstellt wurde.

NGC Der Schmierfink: Die Ähnlichkeit mit Mario ist offensichtlich, oder?



NGC Die Inselbewohner helfen Euch mit Tipps weiter.



NGC Kräftig: Held Mario hangelt sich spielend an Gittern entlang. Eingesammelte Goldmünzen frischen Eure Lebensenergie auf.



NGC "Super Mario Wave Race": Auf der Jagd nach acht roten Münzen düst Ihr auf dem Rücken eines Meeresbewohners im Hafenbecken herum. Beachtet die wunderhübsch inszenierte Wasseroberfläche!

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC Oktober

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

- Pro**
- motivierendes Leveldesign
 - perfekte Steuerung
 - äußerst gelungene Kamera
 - abwechslungsreiche Aufgaben
 - flüssige Comic-Optik

Contra mitunter etwas schwer

Alternativen:

PS2	Jak and Daxter (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortez (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Sonic Adventure 2 Battle (85%, MAN!AC 06/02)



Super Mario Sunshine

Gamecube
Grafik **82%**
Sound **80%**
93% Spielspaß

Exzellenter 3D-Hüpfer mit superbem Leveldesign und tadelloser Steuerung – kaufen!

täglich "Super Mario Sunshine"-Brot. Darüber hinaus kann der Klempner Gegenstände schleppen, auf dem Bauch Hänge hinabrutschen, Feinde via Body Slam erledigen und mit Inselbewohnern reden. Nicht selten erhält Ihr dadurch wichtige Hinweise für das Lösen eines Rätsels, auch Euer vorlauter Freund Dreckweg 08/17 versorgt Euch während Eurer Ausflüge oftmals mit nützlichen Tipps. Last but not least wartet Marios treuer Freund Yoshi auf seinen Einsatz. Hüpf auf seinen Rücken und benutzt den knubbelnasigen Dino als Reittier oder lasst ihn Früchte mampfen. Je nach verspeistem Obst ändert sich Yoshis Hautfarbe und auch sein "Fruchtsaft-Angriff" variiert entsprechend. Hat Euer Dino nämlich genügend gefressen, dürft Ihr ihn via R-Taste die gut durchgekauten Früchte

in flüssiger Form wieder ausspucken lassen. So erledigt Ihr nicht nur aufdringliche Widersacher, sondern knackt auch das ein oder andere knifflige Rätsel.

Spielweise

Wie von einem "Mario"-Abenteuer gewohnt, beeindruckt die acht Welten mit schierer Größe. Glücklicherweise geleiten Euch die meiste Zeit unübersehbare Pfeilschilder durch die 3D-Landschaft: Folgt einfach den Wegweisern und Ihr erreicht den richtigen Teilabschnitt eines Levels. Auf der Jagd nach den Sonnenmedaillen erforscht Ihr u.a. einen aufregenden Vergnügungspark, ein von Stahlgeländern durchzogenes Hafengelände, eine malerische Bucht mit Steilwand, einen wunderhübschen Sandstrand sowie ein trocken gefallenes

Erholungsbad. Wie in "Super Mario 64" stehen Euch dabei für die Lösung eines Auftrags in der Regel mehrere Wege offen: Erklimmt den höchsten Punkt eines Levels mit gekonnten Sprungeinlagen, nutzt geschickt die verschiedenen Dreckweg-08/17-Aufsätze oder erreicht das Ziel, indem Ihr von einem Seil zum nächsten schwingt – Eurer Kreativität sind in "Super Mario Sunshine" (nahezu) keine Grenzen gesetzt. os

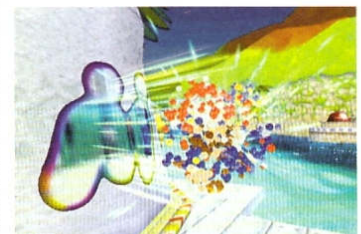


NGC Mit dem Windmühlen-Flügel geht's auf die Turmspitze.

Oliver Schultes

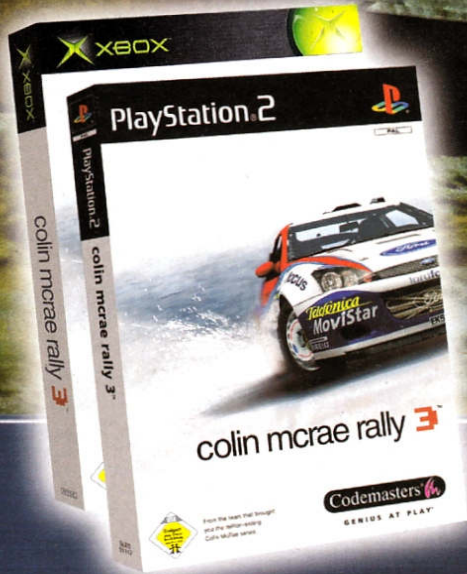


Wer bis jetzt noch keinen Grund finden konnte, Big N's Spielwürfel zu kaufen, der hat ihn jetzt mit "Super Mario Sunshine": Zwar beschert uns das neue Klempner-Abenteuer keine Jump'n'Run-Revolution wie sein genialer N64-Vorgänger, dennoch stellt Marios erster Gamecube-Auftritt alle anderen aktuellen Genre-Vertreter deutlich in den Schatten. Eine perfekte, millimetergenaue Steuerung, ein äußerst kreatives und motivierendes Leveldesign sowie ein angenehm steigender, leicht gehobener Schwierigkeitsgrad fesseln Euch unwiderstehlich ans Joypad. Dabei habt Ihr nie das Gefühl, unverschuldet ein Leben zu verlieren, vielmehr ärgert Ihr Euch über Eure eigene Unfähigkeit, was zusätzlich ansportet. Ein besonderes Lob hat darüber hinaus die gelungene Kameraführung verdient: Habt Ihr Euch erstmal an das jederzeit freie Justieren der Perspektive gewöhnt, gibt es nur in wenigen Ausnahmefällen kleine Übersichtsprobleme. Das Tüpfelchen auf dem i ist schließlich die musikalische Untermalung, die mit beschwingten Ohrwurm-Melodien eine wunderbare Urlaubsstimmung erzeugt.



NGC Cooler Effekt: Beim Betreten eines Levels zerfällt Mario in Farbkugeln.

colin mcrae rally 3™



RETURN OF THE Mc!



PlayStation 2

Auf die richtigen Männer lohnt es zu warten.

Auf die richtigen Spiele auch. Colin McRae Rally, die absolute Genre-Referenz unter den Rallye-Sims, feiert ihr spektakuläres Comeback. Mit nie dagewesener, gestochen scharfer Grafik, revolutionärem Schadensmodell, beeindruckend realistischen Wettereffekten, brandneuem Karriere-Modus, original Ford Service Area Support, Profi-Tipps von Beifahrer Nicky Grist uvm. Das Einzige, was Dich jetzt noch von Colin McRae trennt, ist die Geburtsurkunde.

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

Burnout 2: Point of Impact



PS2 Lasst Euch von den schicken Lichteffekten nicht zu sehr ablenken: Vorne naht eine der wenigen Kreuzungen, die besonders prädestiniert für Unfälle sind.

Wer bei "Burnout" begeistert Nachschub für den Autofriedhof produziert, darf sich freuen: Acclaim und Criterion legen mit dem Nachfolger "Burnout 2: Point of Impact" noch eins drauf. So rast Ihr nicht mehr nur ohne Rücksicht auf Verluste um die Wette, sondern dürft in einem neuen Spielmodus gezielt Massenkarambolagen produzieren.

Wie es sich für eine Fortsetzung gehört, wurde kräftig aufgestockt: Satt 21 Vehikel stehen für passionierte Bleifüße in der Garage. Neben Standard-Straßenkutschen schaltet Ihr auch ungewöhnlichere Boliden frei: Außer klassischen Karossen erarbeitet Ihr Euch auch Dragster-ähnliche Flitzer, ursprünglich auf Ovalen beheimatete PS-Monster oder sogar ein Polizeiauto. 15 (in beide Richtungen befahrbare) Strecken in sechs Szenarien dienen als Schauplatz der

Rennen: Meistens seid Ihr auf Rundkursen im Flughafengebiet, Küstenstädten oder hohen Bergen unterwegs, zur Auflockerung sind eine Handvoll Etappenrennen auf High-



PS2 Abseits vom normalen Meisterschaftsstress jagt Ihr mit einer Polizeikarre respektlose Raser (links) oder tretet im flotten Splitscreen-Duell an (rechts).



ways eingestreut. Natürlich dürfen widrige Wetterbedingungen (Schnee, Regen) ebenso nicht fehlen wie unterschiedliche Lichtverhältnisse vom Sonnenaufgang bis zur finsternen Nacht. Allen Pisten ist die Tatsache gemein, dass Ihr grundsätzlich im normalen Straßenverkehr unterwegs seid: Arglose Zivilfahrzeuge teilen also mit Euch den Asphalt und bringen Euch jederzeit in akute Crash-Gefahr. Besonders tückisch sind dabei Kreuzungen mit Querverkehr; allerdings wurden diese Situationen im Ver-

gleich zum Vorgänger erfreulicherweise deutlich reduziert und entschärft – frustige Dauerunfälle gehen also nun meist auf Euer Konto und geschehen nicht mehr so oft durch Zufall.

Wer lernt, crasht besser

Bevor Ihr Euch in den Ernst des Rennfahrerlebens stürzt, ist ein Besuch der Fahrschule Pflicht: In einem halben Dutzend Lektionen werden Euch die Eigenheiten der Fahrzeugführung erläutert. Ihr solltet nämlich nicht nur



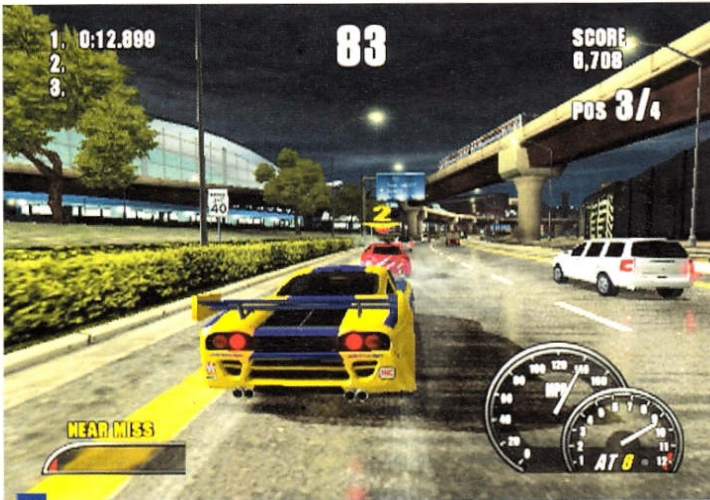
PS2 Wer bremst, hat Angst: Furchtloses Vollgasrasen im Gegenverkehr ist die effektivste Möglichkeit, die Turboleiste zu füllen – auf Geraden erkennt man die anbrausenden Autos immerhin so früh, dass noch Ausweichreaktionen möglich sind.



PS2 Gut für Frischlinge: Die Fahrschule erklärt die "Burnout"-Feinheiten.



PS2 Spaß am Chaos: Beim 'Crash for Cash' baut Ihr erst einen dicken Massenunfall (links) und betrachtet dann das Ergebnis Eures Tuns mitsamt Abrechnung (rechts).



PS2 Die Flughafenkurse sind dank langer Geraden besonders Gasfuß-freundlich. Selbst bei Nachtfahrten habt Ihr hier viel Übersicht.

Unfälle vermeiden, sondern auch mit spektakulären Aktionen glänzen: Saust Ihr nicht stur auf Eurer Spur, sondern wagt Euch furchtlos auf die Gegenfahrbahn, füllt Ihr die 'Boost'-Anzeige ebenso wie durch coole Drifts, möglichst knappe Überholvorgänge oder weite Sprünge. Ist die Leiste voll, zündet Ihr per Knopfdruck den Turbo und rauscht kurzfristige eine Ecke schneller über den Asphalt. In den Meisterschaften kämpft Ihr gegen drei CPU-Konkurrenten um die meisten Punkte und damit um die Qualifikation für das jeweils nächste Championship. Schafft Ihr zudem in jedem Lauf den ersten Platz, werden zusätzliche Wettbewerbe freigeschaltet. Entweder tretet Ihr im 'Face Off' gegen einen einzelnen Gegner an oder schlüpft beim 'Pursuit' hinter

das Lenkrad eines Polizeiautos. Hier gilt es, vor dem Ende des Kurses einen flüchtigen Raser so oft zu rammen, bis dessen Karre auseinander fällt – als Belohnung winken neue Fahrzeuge. Habt Ihr Euch erfolgreich zum Ende der normalen Saison durchgekämpft, dürft Ihr zu weiteren Rennen gegen kräftig aufgemotzte 'Custom'-Vehikel ran.

Unfälle sind schön

Abseits von normalen Rennen (die Ihr natürlich auch zu zweit im Splitscreen angehen könnt) sorgt der urige 'Crash for Cash'-Modus für Laune: Hier gilt es nämlich, spektakuläre Massenunfälle mit möglichst hohen Versicherungsschäden zu verursachen. Dafür rast Ihr mit einem Auto Eurer Wahl bei Vollgas auf eine vorgegebene Kreuzung zu, auf der reger Verkehr herrscht – sobald Ihr mit einem anderen Fahrzeug kollidiert, nimmt das Chaos seinen Lauf und wird aus mehreren Kameraperspektiven in Zeitlupe dargestellt. Um hohe Schadenswerte zu erzielen, ist ein Schuss Taktik nötig: Nur wenn Ihr eine richtiggehende Kettenreaktion auslöst, an der idealerweise auch dicke Brocken wie Busse und Trucks beteiligt sind, steigt der Schadenszähler mitsamt entscheidendem Multiplikator. Habt Ihr die Versicherung genug Geld gekostet, gibt's zur Belohnung eine Medaille und weitere potenzielle Unfallorte – insgesamt 15 Kreuzungen warten auf Euch. Wer das nötige Equipment im Wohnzimmer stehen hat, genießt die Massenkarambolagen in besonders hoher Auflösung: "Burnout 2" unterstützt optional die Progressive-Scan-Funktion. us



PS2 Neben normalen Vehikeln spielt Ihr mit der Zeit auch Oldies oder spektakuläre PS-Giganten frei.

zung zu, auf der reger Verkehr herrscht – sobald Ihr mit einem anderen Fahrzeug kollidiert, nimmt das Chaos seinen Lauf und wird aus mehreren Kameraperspektiven in Zeitlupe dargestellt. Um hohe Schadenswerte zu erzielen, ist ein Schuss Taktik nötig: Nur wenn Ihr eine richtiggehende Kettenreaktion auslöst, an der idealerweise auch dicke Brocken wie Busse und Trucks beteiligt sind, steigt der Schadenszähler mitsamt entscheidendem Multiplikator. Habt Ihr die Versicherung genug Geld gekostet, gibt's zur Belohnung eine Medaille und weitere potenzielle Unfallorte – insgesamt 15 Kreuzungen warten auf Euch. Wer das nötige Equipment im Wohnzimmer stehen hat, genießt die Massenkarambolagen in besonders hoher Auflösung: "Burnout 2" unterstützt optional die Progressive-Scan-Funktion. us



PS2 Mieses Wetter darf nicht fehlen: Einige Rennen finden bei Regen (oben) oder Schneefall (unten) statt.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating: ? Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

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

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

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

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

Pro

- peilschnelle und detaillierte Grafik
- höllisch hohes Tempo
- griffige Steuerung
- wesentlich weniger unfaire Unfälle
- sehr spaßiger Crash-Modus

Contra

- einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

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

Burnout 2

Playstation 2
 Grafik 89%
 Sound 74%
87% Spielspaß

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

Ulrich Steppberger



Und ich hatte doch Recht, denn selbst Criterion ist offenbar meiner Meinung: Das erste "Burnout" war spektakulär, hatte aber einige fiese Eigenheiten, die kräftig für Frust sorgten. Praktisch alle damaligen Kritikpunkte wurden allerdings in "Burnout 2" behoben: Natürlich gibt es immer noch eine Reihe Unfälle während der Rennen, aber zum einen nerven die nicht mehr mit endlosen Wiederholungen, zum anderen seid Ihr nun fast immer selbst schuld – unfaire Kreuzungen ohne Reaktionschancen wurden beinahe komplett entsorgt oder zumindest entschärft. Außerdem hat man den Schwierigkeitsgrad angenehm niedriger angesetzt, lediglich in vereinzelt Rennen ärgert Ihr Euch mit schier übermächtigen Gegnern herum. Ein Geniestreich ist der witzige "Crash for Cash"-Modus, bei dem Ihr Eurer Zerstörungswut erfrischend originell freien Lauf lassen könnt. Dazu kommt die immer noch peilschnelle, aber etwas hübschere Optik, die "Burnout 2" zum Pflichtkauf für Adrenalinjunkies macht. So stören selbst minimale Kritikpunkte wie die unspektakuläre Musik und die fehlende Speichermöglichkeit für Crashes nicht weiter.



Shox

PS2 In drei Perspektiven zum Erfolg: Im Cockpit sieht Ihr die versifftene Scheibe.



PS2 Ein Fall für Spielhallen-Raser: Mit furiosen Drifts, kräftig gefärbten Szenarien und Effektreichtum ist "Shox" das Pardestück eines Arcade-Rennspiels.



PS2 Erreicht Ihr drei Mal am Stück Gold, dürft Ihr die Schockwelle reiten.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

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

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

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November
 Entwickler: Electronic Arts, England
 Hersteller: Electronic Arts
 Website: www.easportsbig.com

Pro eingängige Arcade-Steuerung
 über zwei Dutzend Originalfahrzeuge
 motivierendes Freischaltssystem
 tempo- und effizient
Contra nur drei unterschiedliche Landschaften
 nichts für Realisten

Alternativen:
PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MANIAC 10/02)
Xbox RalliSport Challenge (85%, MANIAC 04/02)
NGC Burnout (81%, MANIAC 06/02)

Shox

Playstation 2 **85%** Spielspaß
 Grafik **82%**
 Sound **77%**

Rasante Rallye ohne Realismusanspruch mit spannendem, motivierendem Meisterschafts-Modus.

Electronic Arts' Big-Sippe wird größer: Nach überdrehten Varianten von Snowboard, Motocross & Co. erfährt nun das Rallye-Genre eine dem Realismus abschwörende Generalüberholung. Zwar betretet Ihr in "Shox" mit zwei Dutzend Originalwagen (vom Mini Cooper bis zum Mitsubishi Lancer Evo) über Asphalt, Sand oder Eis, doch das Verhalten der Wald- und Wiesenboliden entspringt eher der Arcade als dem Reißbrett eines Fahrzeugingenieurs. Was nicht negativ gemeint ist: Habt Ihr Euch an die Physik Eures Untersatzes gewöhnt, nutzt Ihr mit Inbrunst spektakuläre Drifts und feine Dosen Eurer Handbremse, um in den Kurven an Euren fünf Konkurrenten vorbeizuschleunigen.

Im Wettbewerbs-Modus machen es Euch die KI-Kollegen nur in der anfänglichen Kompakt-Klasse leicht. Sechs Rundkurse in drei verschiedenen Szenarien (arktische Tundra, Dschungelinsel, Geröllwüste) müsst



PS2 Ebenfalls flüssig: Der Vierer-Split-Screen samt zweier KI-Gegner.

Ihr hier am Steuer eines von sechs möglichen Fahrzeugen bewältigen. Die für die jeweilige Streckenführung und den Belag unterschiedlich geeigneten Karren gibt's allerdings nicht frei Haus: Durch vordere Plätze schaltet Ihr nicht nur weitere Kurse frei, sondern verdient auch Geld, das postwendend in einen Neuwagen investiert wird oder als Einsatz für ein One-on-One-Rennen dient. Gewinnt Ihr, gehört der Gegnerwagen Euch, verliert Ihr, ist die Kohle flöten. Besonders ärgerlich wird das bei den höheren Sports-, Turbo- und Power-Klassen, denn dort wettet Ihr um richtig viel Geld. Ein verpatztes Rennen und Euer Bankkonto ist leer geräumt – und wer kein geeignetes Fahrzeug hat, darf auch nicht an diesen Rennserien teilnehmen.

Höchsttempo

Von der ersten Minute an beeindruckt Euch "Shox" mit Rasanz und Atmosphäre: Die Landschaft rast in drei Perspektiven an Euch vorbei; Licht-, Spiegel- und Partikeleffekte erfreuen das

Auge und können nicht verhindern, dass die Grafik stets mit stabiler, hoher Bildrate auf den Fernseher kommt. Für zusätzliches Adrenalin sorgen geschickt eingestrickte Kamerafahrten, die spektakuläre Sprünge oder Unfälle in einer actionreichen TV-Perspektive zeigen. Wer sich von diesem Drumherum nicht stören lassen will, darf die Sequenzen auch abschalten.

Neben dem Fuhrpark von gut zwei Dutzend Fahrzeugen und ebensovielen Kursen sorgt ein cleveres Detail für Motivation: Sämtliche Strecken besitzen drei 'Shox Zone' genannte Abschnitte. Je nach Zeit, die Ihr für die Distanz benötigt, bekommt Ihr eine geldwerte Bronze-, Silber- oder Gold-Auszeichnung – ist letztere auf allen drei Teilstrecken gewonnen, werden weitere Goodies freigeschaltet. Sammelt Ihr gar am Stück das goldene Trio, schießt vor Euch eine Schockwelle über den Kurs. Und die ist nicht nur schön anzusehen, sondern verschafft Euch auch reichlich Bares, so Ihr Euch in ihrem Radius fortbewegt. sf

Stephan Freundorfer



Ich gestehe: Ich konnte EAs Big-Titeln noch nie viel abgewinnen. Während "SSX" und Kollegen zwar frischen Wind in bekannte Genres bliesen, hat mich gewöhnlich die technische Mittelmäßigkeit abgeschreckt. Bei "Shox" ist alles anders: Dieses Rennspiel macht seiner Gattung alle Ehre, denn es ist einfach nur schnell, und das trotz einer Fülle hübscher Effekte – seien es zerbeulte und verdeckte Karosserien, gleibende Sonnenstrahlen oder Schmutzpartikel auf der Windschutzscheibe. Das Spieldesign steht der Optik kaum nach: Das Zocken um neue Karren, die in höheren Klassen knackigen Gegner und die Zusatzherausforderung durch die 'Shox Zones' sorgen für üppige Motivation. Einzige Einschränkung: Drei Szenarien sind zu wenig, gerade für einen Arcade-Raser.



Gamecube



Playstation 2

PAL-TEST

MX Superfly Featuring Ricky Carmichael



PS2 Beim Splitscreen machen sich die CPU-Gegner mal wieder rar.



NGC Übersicht ist Trumpf: Gerät im Getümmel mal ein Fahrer zwischen Euch und die Kamera, wird er kurzerhand transparent, um Eure Orientierung zu erleichtern.

Hersteller THQ bleibt seinen treu, entsprechend wirbt auch das 2003er-Motocross "MX Superfly" mit dem amerikanischen Wunderknaben Ricky Carmichael. Wie gehabt seid Ihr wieder auf allen Arten von Querfeldeinrouten unterwegs: Die 22 Kurse unterteilen sich dabei in echte Geländestrecken, die sich durch natürliche Umgebung schlängeln, und Supercross-Vertreter, die künstlich in Stadien erbaut wurden. Unabhängig von der Entstehungsweise gilt für

Euch immer das gleiche Ziel, nämlich gegen maximal sieben (PS2) bzw. neun (Gamecube) Konkurrenten zu bestehen und als erster die Zielflagge zu sehen. Dazu gesellt sich eine Handvoll speziell für 'Freestyle'-Wettbewerbe gedachte Arenen, in denen Ihr bei Sprüngen zahlreiche Kunststücke ausführt – dabei ist fleißiges Trainieren angebracht, denn je nach Dauer des Knopfdrucks zeigt Euer Fahrer unterschiedliche Aktionen. Neben Einzelrennen wagt Ihr Euch an ei-

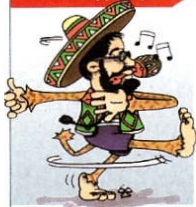
nen ausgewachsenen Karriere-Modus, bei dem Ihr Euch durch Siege Preisgeld erarbeitet, um in höhere Rennklassen aufzusteigen. Für Stunt-Arenen im Eigenbau nutzt Ihr zudem einen Editor.

Springen will gelernt sein

Um Erfolge feiern zu können, ist neben Streckenkenntnis auch die intelligente Nutzung der Steuerungsfineheiten nötig: Auf Knopfdruck könnt Ihr mit der Kupplung kurzfristig für höhere Temposchübe sorgen oder vor Sprüngen die Vorderachse 'vorladen', um bei gutem Timing größere Weiten zu erzielen.

Für Abwechslung jenseits des Rennstresses sorgen elf zum Teil erst zu verdienende Minispiele, die schon mal ungewöhnliche Zielvorgaben haben: So sollt Ihr z.B. als Pizzafahrer in einer Stadt Kunden beliefern oder in der Wüste gestrandeten Kumpels mit Benzinankistern aushelfen. us

Ulrich Steppberger



Für Motocross-Fans ist "MX Superfly" zweifellos eine feine Sache – wenn auch nicht der ganz große Kracher. Wie bei den zahlreichen Vorgängern wurde hier und da gefeilt und leicht aufgepeppt: So sieht die Grafik eine Spur hübscher aus und bleibt selbst bei großen Gegnergetümmel meist flüssig, andererseits wirken die Fahrer erneut recht steif. Neben den vielen abwechslungsreich gestalteten Kursen ist auch für Trickfreunde genug geboten, wobei die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig ausfällt. Zu schnell hat man einen Knopf zu lang gedrückt und schon führt das Alter Ego ein falsches Kunststück aus. Ein Lob gibt's für die neuen Einfälle bei den Minispielen, die erstaunlich viel aus den flotten Rädern heraus holen und teils längerfristig Spaß machen. Spielerisch fallen beide Fassungen praktisch identisch aus, allerdings kann die Gamecube-Variante in einigen Details punkten: Die Optik wirkt eine Spur sauberer als auf der PS2, zudem ist die Steuerung dezent griffiger und das Fahrerfeld im Rennen um zwei Teilnehmer größer – Zweiradanhänger sind mit "MX Superfly" auf jeden Fall gut bedient.



NGC Unter den Minispielen finden sich neben Standard-Disziplinen wie Hoch- und Weitsprung auch einige gewitzte Neuerungen (von links): Braust z.B. durch einen Torstangenslalom, klappert die Löcher auf einem Golfplatz ab oder schiebt einen Ball ins Tor.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

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

Gamecube

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad GBA-Link 16:9 Surround
 Keyboard Card-e-Read. 60Hz ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox Februar 2003
NGC Oktober
 Entwickler: Pacific Coast Power and Light, USA
 Hersteller: THQ
 Website: www.thq.de

Pro abwechslungsreiche Kurse
 viele, teils originelle Minispiele
 ordentlicher Karriere-Modus
Contra Grafik zwar sauber, aber dezent steril
 Stuntsteuerung unnötig kompliziert
 keine Gegner im Splitscreen

Alternativen:

PS2 **MX Rider** (70%, MAN!AC 11/01)
Xbox **MX 2002** (73%, MAN!AC 07/02)
NGC **Jeremy McGrath Supercross World** (29%, MAN!AC 08/02)

MX Superfly

Playstation 2

Grafik **74%** **74%** Spielspaß
 Sound **59%**

Gamecube

Grafik **74%** **75%** Spielspaß
 Sound **59%**

Unspektakuläres aber unterhaltsames Motocross, das besonders dank spaßiger Minispiele gefällt.

This is Football 2003



PS2 Nachwuchs: Ein Stürmer der Klosterschule Weiden beim Torschuss.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	8
	Via Linkkabel	-
	Online	-
	System	PS2 XB NGC

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad Maus Flight-Stick
- Lightgun Keyboard Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

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

Entwickler: Sony Studio Soho, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro

- realistisch agierende Torhüter
- sehr großer Lizenzumfang
- toll modellierte Starspieler

Contra

- trantütiger Kommentator
- ungenauere Schusssteuerung
- Kopfballtore sind fast unmöglich

Alternativen:

PS2	Pro Evolution Soccer (88%, MAN!AC 12/01)
Xbox	FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MAN!AC 06/02)
NGC	FIFA Weltmeisterschaft 2002 (86%, MAN!AC 07/02)

This is Football 2003

Playstation 2 **81%** Spielspaß

Grafik 77%
Sound 75%

Umfangreicher Kick mit hübscher Optik, dicker Lizenz und leider auch spielerischen Mängeln.



PS2 Kein Zuckerschlecken: Spektakuläre Treffer gelingen wegen der ungenauen Schuss-Kontrollen und sprunggewaltigen Torhüter nur mit viel Geschick.

Sturmloch statt Kontertaktik: Obwohl das für die Entwicklung zuständige Studio Soho unter akuter Zeitnot leidet ("The Getaway" soll ja irgendwann mal fertig werden) und holländische Clubs einen Rechtsstreit angezettelt haben, schickt Sony seine Ballzauberer noch vor der EA- und Konami-Konkurrenz ins PS2-Stadion. Wer nach dem mittelpfächtigen Abschneiden des Vorgängers eine Generalüberholung erwartet, sieht sich getäuscht: Nach wie vor tretet Ihr in diversen Pokalveranstaltungen, National- bzw. Kontinentalmeisterschaften oder historischen Cups gegen das Pixel-Leder. Einzige Neuerung: Im Karriere-Modus übernimmt der Spieler die Verantwortung für eine puber-

tierende Schülertruppe und führt sie in jahrelanger Fleißarbeit (hoffentlich) zu Ruhm und Ehre. Auch in Sachen Lizenz wird mächtig geklotzt: Ganze 13.500 Original-Bolzer aus allen wichtigen Ligen tummeln sich in den zehn authentischen "This is Football"-Arenen.

Platzhirsche
Erfahrene Konsolen-Kicker werden sich auf dem virtuellen Rasen sofort zurecht finden: Durch die sinnvollen Kontrollen läuft das Leder schon nach kurzer Warmspielphase wie an der Schnur gezogen durch die eigenen Reihen. Via Aktionstasten verzückt Ihr das PS2-Publikum mit butterweichen Flanken, strammen Schüssen, gezielten Flachpässen oder direkten Anspielen in den Lauf einer wieselflinken Sturm Spitze. Dribbelkünstler zaubern den gegnerischen Abwehrrecken via Schultertasten einen Knoten in die muskulösen Beine oder narren den strengen Pfeifenmann mit einer Schwalbe. Den so herausgeschundenen Freistoß am Strafraum-



PS2 Beim Freistoß wählt Ihr zwischen Tricks (oben) und banaler Ausführung.

rand versenkt Ihr dann mit der altbekannten Pfeilsteuering gekonnt im Toreck. Realistisch und nervenaufreibend: Die KI-Trainer reagieren auf den Rückstand ihrer Elf, rufen kurz vor Schluss die Kamikaze-Offensive aus und wechseln frische Angreifer ein. Ergo solltet Ihr Euch ebenfalls mit den Taktik-Einstellungen vertraut machen, um nicht doch noch den Ausgleich zu kassieren. Eine clevere Verteidigungs-Strategie ist freilich nur die halbe "TIF"-Miete: Mit gesundheitsgefährdenden Grätschen sowie Trikotzerren wird der gegnerische Ansturm endgültig gestoppt. tk



PS2 Oldies: Nostalgiker lassen im Klassik-Cup die alten Zeiten aufleben.

Feine Visagen
Die digitalen Bolz-Millionäre

Die Kicker von "TIF 2003" leben in einer Zweiklassengesellschaft: Während hochbezahltes Personal vom Schlage eines Beckham bis ins kleinste Detail digital nachgebaut wurde, müssen unbekanntere Kicker wie Thomas Linke mit einem 08/15-Polygon-Modell Vorlieb nehmen.

PS2 Beckham (links) sieht sehr echt aus, Rehmer nicht (rechts).

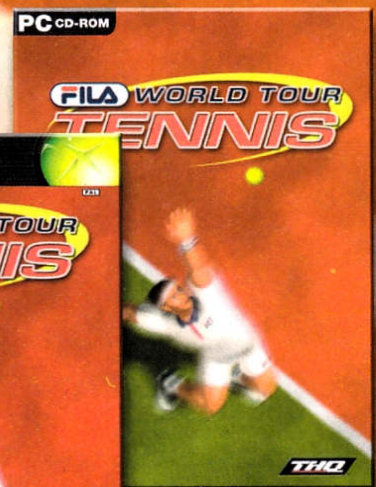
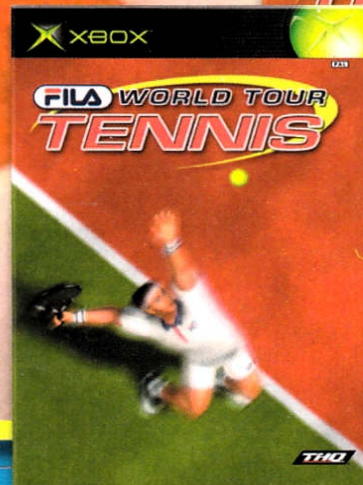
Thorsten Küchler **Aufsteiger:** Nach dem mageren Mittelfeldplatz in der Vorjahressaison befinden sich Sonys Digi-Fußballer auf dem richtigen Weg. Die Polygon-Kicker kommen jetzt nicht nur wesentlich detailreicher daher, sondern bewegen sich endlich beinahe lebensecht. Zudem wurde das Spieltempo dezent gedrosselt und den KI-Balltretern (vor allem in der Defensive) wesentlich mehr Grips spendiert – taktische Spielzüge sowie gediegene Passstafetten fallen so erheblich leichter. Für den Sprung an die Tabellenspitze reicht's trotz aller Verbesserungen nicht: Kommentator Thomas Herrmann nervt mit seinen dämlichen Sprüchen: Kopfballtreffer lassen sich nur per Zufall erzielen, Pad-Kommandos werden manchmal arg verzögert ausgeführt und Torschüsse landen zu oft im Niemandsland.

FILA WORLD TOUR TENNIS

Vom Amateur zum Profi: machen Sie Ihren Weg in der Welt von
FILA WORLD TOUR TENNIS

Features:

- 4 Spielmodi: Arcade, Quick Game, Challenge und Multiplayer
- Im Challenge-Modus eigene Spieler erstellen und trainieren
- 200 CPU-Gegner mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen
- Multiplayer-Modus mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig
- 24 verschiedene Stadien rund um die Welt
- Eine riesige Auswahl an Original-Fila-Accessoires



September 2002

PC
CD-ROM



FILA® and F® are registered Trademarks of Fila Sport Spa. Used under license.
THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



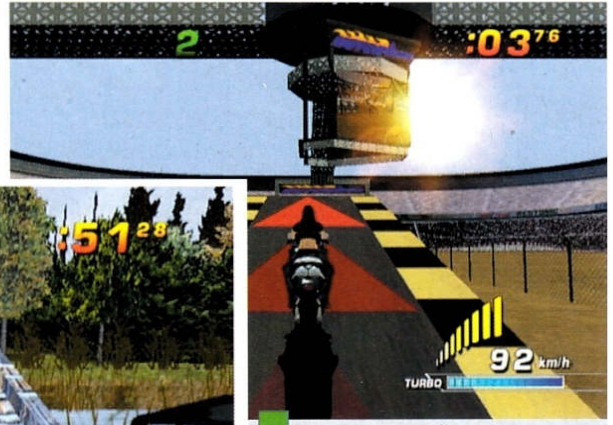
Chase: Hollywood Stunt Driver



XB "Mad Max"-Action: Links im Bild habt Ihr die Levelziele stets im Auge.



XB Je nach Film variieren Eure Stunt-Fahrzeuge: Hier dreht Ihr einen Zwanziger-Jahre-Streifen, in dem in einer Szene ein Zug verfolgt werden muss.



XB Dröge Zusatz-Modi: In einer Arena praktiziert Ihr einen Bussprung.

Genre: Actionspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating: Preis: ca. 65 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

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

Entwickler: Imagine Interactive, Südafrika
Hersteller: Bam Entertainment
Website: www.bam4fun.com

Pro

- motivierendes Spieldesign
- etliche unterschiedliche Fahrzeuge
- variantenreiche Levelziele

Contra

- teils spartanisch texturiert
- mäßiger Soundtrack
- unrealistische Fahrphysik

Alternativen:

PS2	Stuntman (73%, MAN!AC 09/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Chase

Xbox

Grafik **63%**
Sound **61%**

75% Spielspaß

Abwechslungsreiche Stunt-Raserei durch fünf Filme: Motivierend, aber technisch altbacken.

Kaum hebt ein Entwickler ein innovatives Spielkonzept aus der Taufe, schon tauchen die ersten Nachahmer auf. Sichtlich von Reflections' Harte-Kerle-Sim "Stuntman" beeinflusst, versucht das bislang unbekannte, südafrikanische Team Imagine Interactive den Hype für sich zu nutzen. Allerdings hält sich bei "Chase" – im Vergleich zum Vorbild – die Pedanterie des Regisseurs in Grenzen. Vielleicht liegt's ja daran, dass Ihr als knackige Stunt-Woman in den fünf Filmen Eurem Job nachgeht... Die von bekannten Mafia-, Geheimagenten- oder Endzeitstreifen inspirierten Szenarien sind jeweils in vier kürzere Takes unterteilt, die Ihr unter Zeitdruck zu bestehen habt. Mal flitzt Ihr mit einer dreirädrigen Reisschüssel durch die belebten Straßen einer asiatischen Metropole, mal geht's auf dem Motorradsattel durch einen Containerhafen oder am Steuer eines Buggys durch engwandige Canyons. Grundsätzliche Aufgabe: Schließt die Szene innerhalb eines Zeitlimits am Endpunkt ab. Wie spektakulär Eure Fahrt dorthin ausfällt, ist zweitrangig – auch dem via Pfeil in der oberen Bildschirmmitte vorgegebenen Pfad müsst Ihr nicht immer stur folgen.

Ein Tony für alle Fälle

Doch durch den plumpen Abschluss der Szene lassen sich nur wenige der zum Freischalten weiterer Filme nöti-

gen Bekanntheitspunkte verdienen. Um Euer Konto zu erhöhen, erledigt Ihr ganz im "Tony Hawk"-Stil diverse Levelziele: Legt unterwegs einen Sprung von 25 Metern hin (hier ist der Turbo hilfreich, der sich während der Fahrt stetig füllt), vollführt drei Rollen mit Eurem Wagen (dank spezi-



XB Mit dem Quad durchs Kaufhaus: Neben dem Zeitlimit macht Euch hier der Filmbösewicht zu schaffen. Entfernt er sich weit, wird die Szene abgeschlossen.

Stephan Freundorfer



Das spaßigere "Stuntman": Auch wenn es auf den Bildschirmfotos nicht ganz rüberkommen mag – "Chase" ist ein richtig nettes Spiel. Die plumpen Texturen und arg billigen Effekte sind einer Xbox zwar nicht würdig, das Spielprinzip und seine gelungene Ausführung machen aber reichlich Laune. Mit etwas Übung sind alle Szenen zu schaffen, scheitert Ihr an einem bestimmten Sekundärziel, gibt's kaum Grund für frustrierte Wutausbrüche: Ihr müsst nicht sämtliche Aufgaben Eures Regisseurs erfüllen, um weitere Levels freizuschalten. Im Gegensatz zur Infogrames-Konkurrenz habt Ihr sogar die Freiheit, die Szenarien auf eigene Faust zu erkunden. Schade, dass die Technik nicht mit dem klugen Design mithält, da wäre noch einiges mehr drin gewesen.

10 WELTMEISTERTITEL – EIN UNVERGESSLICHER ROAD-TRIP



Mach fette Sprünge wie der zehnfache Weltmeister Mat Hoffman.



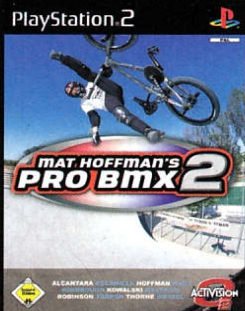
Das einzige BMX-Spiel mit Flachland-Tricks.

BMX WIE NIE ZUVOR ...

Spring in den Bus mit Mat Hoffman und zehn anderen Top-Profis und steig ein bei der ultimativen Tour durch acht Städte in den USA. Lande Hunderte von Tricks und Kombos mit dem neuen Tricksystem oder bleib auf dem Boden im einzigen BMX-Spiel, bei dem Flachland-Moves möglich sind. Spiel exklusive Videos hinter den Kulissen von Mats richtigem Road-Trip frei und mach Schnapshots deiner besten Tricks für dein eigenes Fotoalbum. Nur ein Tag auf diesem Road-Trip wird dir zeigen, warum BMX so sein kann, wie nie zuvor ...



Feg deinen Gegner im exklusiven O2-Push-Modus vom Bildschirm.



© 2001, 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Entwicklung der PlayStation 2- und Xbox-Version von Rainbow Studios. Entwicklung der GameCube-Version von Gratuitous Games. Entwicklung der Game Boy Advance-Version von HotGen Studios. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Activision O2, Mat Hoffman's Pro BMX und Pro BMX sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Mat Hoffman ist ein Warenzeichen von Mat Hoffman. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation. "PlayStation" und "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. Die Screenshots sind aus der PlayStation2-Version. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



Kelly Slater's Pro Surfer

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

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

Xbox

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

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.
Highend-Unterstützung:
 16:9 Dolby Digital 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Oktober

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activisiono2.com

Pro tolle und variantenreiche Wellenoptik
 motivierende Levelziele
 einsteigerfreundliches Design
 untypische, aber tolle Chillout-Mucke

Contra kein Charakter-Editor
 keine eigenen Soundtracks (Xbox)

Alternativen:

PS2 Transworld Surf (76%, Test Seite 95)
Xbox Transworld Surf (75%, MAN!AC 04/02)
NGC keine erhältlich



Kelly Slater's Pro Surfer

Playstation 2
Grafik 83%
Sound 84%
85% Spielspaß

Xbox
Grafik 79%
Sound 84%
85% Spielspaß

Hochmotivierendes Surfspektakel mit ausgereifter Steuerung, schicker Grafik und fettem Sound.



XB Ihr seid zwar auch an ungewohnten Orten wie z.B. der Arktis unterwegs, am ansehnlichsten sind aber Sonnenküsten mit ihren hübschen Lichteffekten.

Weiter geht's in unbekanntem Gewässern: Activisions Trendsportlabel O2 verlässt mit dem jüngsten Neuzugang erstmals soliden Boden. Kein Asphalt oder Schnee dient Euch mehr als Unterlage, bei "Kelly Slater's Pro Surfer" betätigt Ihr Euch als wagemutiger Wellenreiter im und auf dem feuchten Nass. Traditionsgemäß orientiert sich das Spielgeschehen am Genre-Urvater "Tony Hawk". Mittels einer künstlichen Surfanlage in japanischen Gefilden werdet Ihr mit der eingängigen Steuerung vertraut gemacht: Per Knopfdruck springt Ihr am Wellenkamm in die Luft und vollführt Flips, Grabs und Spins. Grinds sind naturgemäß keine möglich (lediglich ein "Floater" auf der Welle ist durchführbar), dafür könnt Ihr mit scharfen Wendungen über das Nass pflügen oder im Inneren der "Tube" (dem durch die umstürzenden Wassermassen entstehenden Tunnel) waghalsige Kunststücke ausführen. Solange



PS2 Im Splitscreen dürft Ihr Euch durch Tricks aus dem Bild schieben.

Ihr nicht durch eine Unachtsamkeit oder eine schiefe Landung unsanft das Brett verlasst, füllt Ihr so stetig Euer Punktekonto.

Wasser marsch

Besonders viele Zähler gibt es für seltene Trickkombos, die allerdings einen Haken haben: Damit Ihr besonders spektakuläre Aktionen in der Luft ausführen könnt, müsst Ihr nämlich eine Spezialleiste ständig auf hohem Stand halten. Seid Ihr zu lange tatenlos, fällt diese wieder und beendet

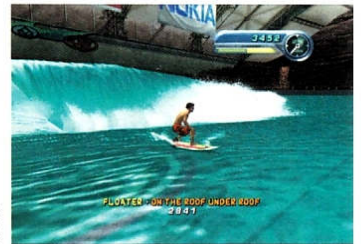


PS2 Ob riskante Aktion im Inneren der nassen Röhre oder wagemutiger Ritt auf der Wellenkronen: Je spektakulärer die Aktionen, desto schneller rattern die Zähler.

Ulrich Steppberger



Endlich gibt es einen O2-Vertreter abseits von "Tony Hawk", der sich nicht zu eng am Vorbild orientiert und deshalb mit frischen Ansätzen glänzen kann. Natürlich bedient sich auch "Kelly Slater" reichlich bei der Standard-Trendsport-Formel, der Titel macht aber mit seinen Eigenheiten einen glänzenden Griff: So wurde die Steuerung etwas simpler gestaltet und erlaubt so auch Einsteigern schnelle Erfolgserlebnisse, zumal der Schwierigkeitsgrad im Gegensatz zum Infogames-Konkurrenten "Transworld Surf" erfreulich sanfter ansteigt. Die Levelziele sind fast ausschließlich durch Können lösbar, nervige Suchaufgaben wurden auf ein Minimum reduziert. Auch wenn sich naturgemäß alle Levels ziemlich ähneln, bieten verschiedene Lichtverhältnisse und Szenarien ausreichend grafische Abwechslung – zudem sieht die PS2-Fassung kaum schlechter aus. Ein dickes Lob gibt es für die tolle Musikauswahl, die mit ihren chilligen Beats angenehm anders ist. Einziger Makel ist der Verzicht auf einen Charakter-Editor, aber egal: "Kelly Slater" sollte in keiner Trendsportsammlung fehlen.



XB Im Gegensatz zur Surfhalle (oben) trefft Ihr in natürlichen Lokalitäten auch auf Hindernisse.

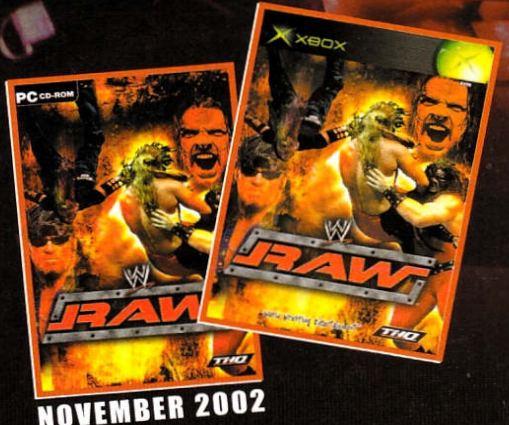
prompt den Punkterauch. Mit neun Profis stürzt Ihr Euch ins Wasser, in 13 Szenarien (die meist alternativ auch nachts oder bei Sonnenaufgang zu besuchen sind) surft Ihr um die Wette: Neben Einzelläufen, Splitscreen-Duellen (inklusive O2-'Push'-Modus) und Trickherausforderungen, bei denen Ihr vorgeschriebene Aktionen nachahmen sollt, lockt der Karriere-Modus. Ihr verbessert Euren Sportler oder schaltet neue Gebiete, Outfits und Cheats frei, indem Ihr genreübliche Aufgaben erfüllt: Dazu gehört das Erreichen von Mindestpunktzahlen, die Remperei von unliebsamen Padelbootbesitzern oder das Erlernen neuer Kunststücke – habt Ihr letztere Hürde gemeistert, dürft Ihr den neuen Trick zukünftig jederzeit ausführen. us





WWE
RAW

TIME TO PLAY THE GAME



NOVEMBER 2002

The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Used under license by THQ/JAKKS Pacific LLC. JAKKS Pacific is TM of JAKKS Pacific, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. 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.

Pro Tennis WTA Tour

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL mittelgroße Balken, dezente Geschwindigkeitseinbußen.
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround 60Hz DTS

Xbox

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

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.

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

Gamecube

PAL minimale Balken, dezente Geschwindigkeitseinbußen
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

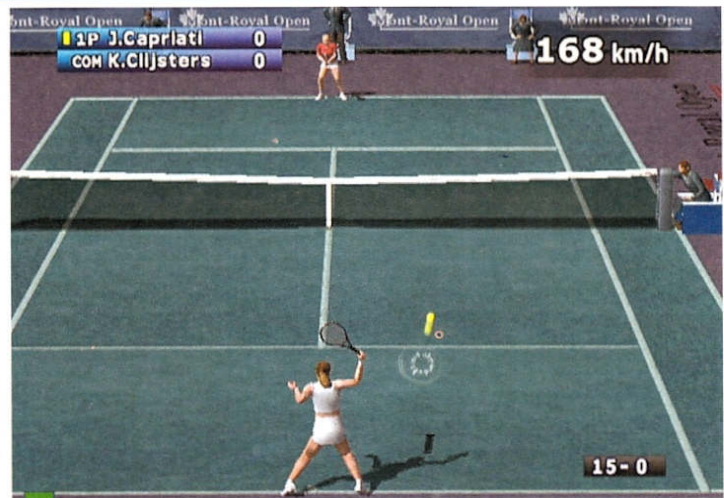
Spezielle Peripherie:
 Lenkrad GBA-Link Keyboard Card-e-Read.

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

Pro Tennis WTA Tour

Playstation 2	Grafik 56% Sound 61%	56% Spielspaß
Xbox	Grafik 51% Sound 61%	55% Spielspaß
Gamecube	Grafik 55% Sound 61%	56% Spielspaß

Tennis-Sim mit reinem Damenkader: Die chaotische Steuerung vermiest den Spaß.



XB Beinarbeit: Ohne vorausschauendes Stellungsspiel macht Ihr viele unnötige Fehler – Bälle landen dann im Netz oder im Aus.

Women only – so lautet die Maxime bei Konamis Multi-Plattform-Entwicklung "Pro WTA Tour Tennis" – insgesamt 20 Mädels (u.a. Jennifer Capriati, Monica Seles und Serena Williams) stehen Euch für harte Filzball-Duelle zur Verfügung. Antreten dürft Ihr in drei verschiedenen Spielvarianten: Im 'Tour Mode' kämpft Ihr mit Eurer Lieblings-Athletin bei vier Turnieren um Weltranglisten-Punkte und den Titel 'WTA Champion'. Im 'Exhibition Mode' bestreitet Ihr nur ein einzelnes Match – Einstellungen wie Aufschlagposition, Spielänge und Tie-Break-Nutzung dürft Ihr vorher individuell festlegen. Der 'Tournament Mode' lässt Euch schließlich freie Hand beim Ablauf eines Turniers: Ihr bestimmt die Paarungen und organisiert, auf welchem Platz gespielt wird. Bei allen Varianten habt Ihr zudem die Wahl zwischen Einzel- und Doppel-Match.

Veröffentlichung:
 PS2 bereits erhältlich
 Xbox bereits erhältlich
 NGC bereits erhältlich

Entwickler: Konami, Japan
Publisher: Konami
Website: www.konami-europe.de

Pro Originalspielerinnen
 umfangreicher Tour-Modus
 viele Austragungsorte

Contra Steuerungssystem zu chaotisch
 mäßige KI
 durchschnittliche Optik

Alternativen:

PS2	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
Xbox	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
NGC	keine erhältlich



NGC Stellungshilfe: Bei hohen Bällen markiert ein Kreuz den Aufprallpunkt.

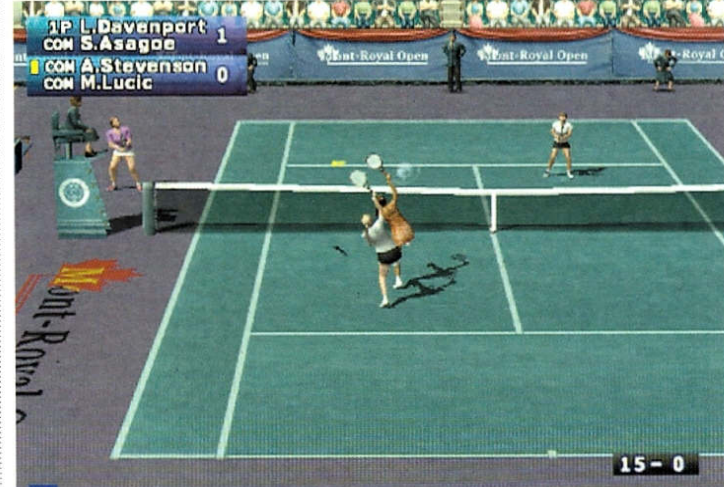
Zwar stehen Euch vier Buttons für flachen Schlag, Topspin, Slice und Lob zur Verfügung, um den Ball aber auch platziert ins Feld zu bugsieren, müsst Ihr Geschick an den Tag legen. Nur wenn Ihr in einem guten Winkel zum Ball steht, trifft Ihr den Ball auch sauber. Zudem reicht es nicht, die Aktionstaste einmal zu betätigen. Ihr müsst vielmehr fürs Ausholen und Zuschlagen gesondert auf den Button drücken – nur mit perfektem Timing gibt's druckvolle Ballwechsel. Verpasst Ihr den richtigen Moment, vollführt Eure Spielerin einen unbeholfenen, hohen Schlag, was Eurer Gegnerin eine Angriffschance beschert. os

Einmal ist keinmal

In puncto Steuerung gaben sich die Entwickler experimentierfreudig:



Oliver Schultes Konamis neuer, taktischer Spielsatz in allen Ehren, besonders praxistauglich erweist sich dieser aber nicht. Da Ihr – um einen Schlag optimal auszuführen – einerseits korrekt zum Ball stehen und zum anderen zweimal eine Aktionstaste drücken müsst, drifft "Pro Tennis WTA Tour" meist ins chaotische Button-Gekloppe ab. Der Spielablauf ist (vor allem auf der Xbox) viel zu schnell, als dass sich diese Art der Steuerung kontrolliert anwenden ließe. Trotz Original-Athleten scheint der Begriff 'Realismus' zudem ein Fremdwort für die Entwickler zu sein. Oder habt Ihr schon mal eine Tennis-Spielerin gesehen, die einen gegnerischen Schmetterball mit einem Volley am Netz abfängt? Wer sich auf die komplexe Steuerung einlässt, erlebt dennoch einige vergnügliche Stunden.



PS2 Glücksspiel: Schmetterbälle landen dank der hakeligen Steuerung schon mal weit außerhalb des Spielfeldes.

DAS GEILSTE MATCH DEINES LEBENS! VON SEGA, DEN MACHERN VON VIRTUA TENNIS



GAMEPRO:

"Leicht zugängliches Sportspiel mit grandiosem Mehrspielermodus. Man kann den heißen Sand förmlich unter den Füßen spüren."



n-ZONE:

"Wer Virtua Tennis mag, darf den Damen von Beach Spikers keinen Hieb geben. Ein Hit nicht nur für Machos!"



MANIAC:

"Hervorragender Arcade-Volleyball mit feiner Optik und Steuerung: gleichermaßen als Solo-Titel und Party-Spaß ein Hit!"



Tennis Masters Series 2003

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 4	Microids
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Vivendi
	www.microids.com

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Original-Geschwindigkeit
E/D englische/französische Sprachausgabe, deutsche Texte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick 16:9 Dolby Digital
 Lightgun Force-Feedb. 60Hz Soundtrack

Highend-Unterstützung:

Veröffentlichung:
 PS2 Dezember
 Xbox Oktober
 NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Slam Tennis (75%, MANIAC 09/02)
Xbox	Slam Tennis (75%, MANIAC 09/02)
NGC	keine erhältlich

Xbox

Grafik **68%** **69%** Spielspaß
 Sound **71%**

Ordentliche Tennis-Simulation mit großer Schlagvielfalt, aber wenig Abwechslung.



XB Grafikspielerei: Auf Sand entstehen kontinuierlich Fußabdrücke.

Ausgestattet mit der offiziellen ATP-Lizenz schickt Euch Microids in "Tennis Masters Series 2003" rund um den Globus. In insgesamt zehn Turnieren (u.a. Indian Wells, Toronto, Hamburg und Madrid) tretet Ihr gegen satte 67 Fantasie-Athleten an – vom eingefleischten Grundlinienspieler bis hin zum kompromisslosen Netzstürmer reicht die üppige Charakter-Palette.

In puncto Steuerung erwartet Euch gewohnte Kost: Je eine Taste für Topspin, Slice, gerader Schlag und Lob

steht zur Verfügung, Länge und Richtung eines Balles bestimmt Ihr via Analog-Stick.

Wollt Ihr nur eine schnelle Partie mit individuellen Regeln (u.a. Anzahl der Gewinnsätze, Stärke des Gegners, Kameraeinstellungen) bestreiten, dann werft einen Blick auf den Schaukampf-Modus. Hier übt Ihr Einzel und Doppel oder tretet gegen bis zu drei menschliche Herausforderer an. Am Ende eines Matches dürft Ihr auf Wunsch in Statistiken



XB Mit vier menschlichen Spielern läuft "Tennis Masters Series 2003" zur Spielspaß-Hochform auf.

schwelgen und Eure Leistungen respektive die des Konkurrenten in Ruhe studieren. os

Oliver Schultes



Kein "Virtua Tennis 2", aber Microids Filzball-Sim spielt sich nach einer gewissen Eingewöhnungszeit überraschend gut. Größter Pluspunkt ist die hohe Schlagvielfalt: Habt Ihr erst Mal den Dreh raus, gelingen Euch gefühlvolle Stoppbälle, cross geschlagene 'Dampfhämmer' und unerreichbare Lobs. Allerdings bringt Euch dies im Einzelspieler-Modus herzlich wenig, da die CPU-Gegner fast das gesamte Match mit einer Taktik agieren – meist reichen ungestüme Netzattacken zum Sieg. Darüber hinaus hätte dem Titel ein wenig mehr Abwechslung gut getan: Wo sind die Mini-Spiele, warum kann ich meinen Athleten nicht aufpowern? Nichtsdestotrotz riskieren gesellige Bildschirm-Sportler einen Blick, schließlich ist die Auswahl an guten Xbox-Vertretern nicht gerade üppig!

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 4	Hokus Pokus
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	THQ
	www.thq.de

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Original-Geschwindigkeit
E/D englische/französische Sprachausgabe, englische Texte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick 16:9 Dolby Digital
 Lightgun Force-Feedb. 60Hz Soundtrack

Highend-Unterstützung:

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

Alternativen:

PS2	Slam Tennis (75%, MANIAC 09/02)
Xbox	Slam Tennis (75%, MANIAC 09/02)
NGC	keine erhältlich

Xbox

Grafik **60%** **56%** Spielspaß
 Sound **69%**

Wo ist das Spielgefühl? Durchwachsenes Filzball-Gekloppe mit umfangreichem Karriere-Modus.

FILA World Tour Tennis



XB Unter den dutzenden Polygon-Athleten tummeln sich auch Frauen.

Während Microids mit ATP-Lizenz auf Kundenfang geht (siehe Test oben), schnappte sich THQ den Markennamen des italienischen Bekleidungsherstellers FILA. Neben den üblichen Spielmodi 'Arcade' und 'Quick Game', in denen Ihr mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten die Filzkugel über den Platz drescht, bietet "FILA World Tour Tennis" eine umfangreiche 'Challenge'-Variante. Hier erstellt Ihr Euren individuellen Bildschirm-Athleten und beginnt eine Profi-Karriere. Ausgestattet mit einer bescheidenen Geldsumme müsst Ihr erstmal über die Runden kommen – für jede Trainingsein-



XB Ohne Moos nix los: Für eine Turnier-Teilnahme müsst Ihr bezahlen.

heit (u.a. Aufschlag sowie Ausdauer) und jeden Turnierstart müsst Ihr nämlich bares Geld auf den Tisch legen. Doch die Investitionen lohnen sich: Für erfolgreich absolvierte Übungsstunden werden Eurem Athleten Erfahrungspunkte in den jeweiligen Kategorien gut geschrieben. Darüber



XB In Mini-Spielen trainiert Ihr die Fähigkeiten Eures Racket-Schwingers.

hinaus gibt's für gewonnene Turniere ordentlich Preisgeld – die Teilnahme an höher dotierten Wettbewerben rückt so in greifbare Nähe. Habt Ihr Euer Konterfei in der Rangliste nach oben gebracht, dürft Ihr Euch schließlich auch nach einem adäquaten Doppelpartner umsehen. os

Oliver Schultes



In puncto Karriere-Modus befindet sich "FILA World Tour Tennis" eindeutig im Spitzenfeld der Filzball-Simulationen. Was hier an motivierenden Kleinigkeiten geboten wird (z.B. Preisgelder, Auflevel-Möglichkeit durch Training, Klamotten-Goodies), kann durchaus mit "Virtua Tennis 2" mithalten. Leider hilft die schönste Karriere-Variante nichts, wenn das Spielgefühl auf der Strecke bleibt: Die Bälle knallen Euch während eines Wettbewerbs derart schnell um die Ohren, dass nur selten Zeit für eine konstruktive Matchgestaltung bleibt – meist seid Ihr nur mit Reagieren beschäftigt. Darüber hinaus vermitteln die hakeligen und äußerst hektischen Animationen weder Dynamik noch einen 'Ich hab' den Ball richtig gut getroffen'-Eindruck – schade!

Riding Spirits



PS2 Sparsam: Im Splitscreen machen sich die CPU-Kontrahenten rar.

und ahmt das große Vorbild nicht nur in der Gestaltung der Menübildschirme nach: Von einem geringen Startkapital kauft Ihr Euch ein Motorrad der niedrigen Leistungsklasse und stattet Euch mit Helm und Ledermontur aus – sämtliche erwerbbarer Teile sind von Original-Herstellern lizenziert. Danach geht's in ein Sicherheitstraining oder zu zahlreichen Rennen, in denen Ihr gegen fünf Konkurrenten um Preisgeld kämpft. Davon wiederum leistet Ihr Euch Tuningteile, um einzelne Aspekte Eures heißen Ofens aufzubohren und damit dessen Leistungsfähigkeit zu erhöhen. us



PS2 Duelle im Sonnenschein und unter Wolkendecke: Kollisionen mit Gegnern führen leicht zu Stürzen.

Nach all den Auto-Rennspielen der vergangenen Monate kommen mit Bams "Riding Spirits" ausnahmsweise wieder mal Zweirad-Fans zum Zug. Auf sieben Pisten, darunter neben einigen speziell ausgelegten Rennstrecken auch ein enger Stadtkurs, zeigt Ihr Euer Können: Einsteiger machen sich bei Zeit- und Einzelrennen mit der simulationslastigen Steuerung vertraut, bevor es in den großen Karrieremodus geht. Dieser ist sichtlich von "Gran Turismo 3" inspiriert



Ulrich Steppberger Gut kopiert ist halb gewonnen – aber eben nicht ganz. So dreist wie Spike hat noch niemand von "Gran Turismo" abgekupfert. Somit kann dank reicher Beschäftigungsmöglichkeiten also zumindest das Geschehen abseits der Rennpiste gefallen – einen Originalitätspreis gibt's dafür aber nicht. Die Renn-Action fällt zudem ein Stück ab: Die anspruchsvolle Steuerung verlangt einiges an Einarbeitung, Spannung mag dennoch kaum aufkommen. Das liegt nicht zuletzt an der sauberen, aber wenig dynamischen Optik, der es an Kontrast mangelt – oft fällt es schwer, bei Kurven den richtigen Anbremspunkt zu erkennen. Zum Nachteil gereicht auch die mickrige Kurszahl. Insgesamt also ein solider Zweiradtitel, der allerdings nur die Fans des Genres anspricht.

Genre: Rennspiel	
Schwierigkeitsgrad: hoch	
Konfiguration/Spieler max. Am Einzelsystem 2 Via Linkkabel - Online -	Entwickler: Spike, Japan Hersteller: Bam www.ridingspirits.net
USK-Rating	Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

Veröffentlichung: PS2 Oktober

Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	MotoGP 2 (82%, MANIAC 03/02)
Xbox	MotoGP (83%, MANIAC 07/02)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2

Grafik 65%
Sound 67%

70% Spielspaß

Schamlose "GT 3"-Kopie auf zwei Rädern, der es an Dynamik und Kursen mangelt.

MEDIA ATTACK

PS 2

Barbarian	54,90
Ben Hur	49,90
Black & Bruised	54,90
Blade 2	56,50
Bombberman Kart	54,90
Burnout 2	54,90
Colin McRae Rally 3	56,50
Das Ding	52,90
Der Anschlag	39,90
Dino Stalker	54,90
Donald Duck: Phantomas	29,90
F355 Challenge	56,50
FIFA 2003	56,50
Formel 1 2002	56,50
GTA - Vice City	56,50
Gumball 3000	56,50
Hitman 2	54,90
Legend of Legaia 2	56,50
Metropolismania	29,90
Need for Speed Hot Pursuit 2	56,50
Ninja Assault	56,50
Onimusha 2	56,50
Rally Fusion: Race of Champions	56,50
Riding Spirits	56,50
Robocop	56,50
Run Like Hell	51,90
Scoby Doo	56,50
Scorpion King	54,90
Soccer Slam	54,90
Summoner 2	56,50
Taz Wanted	49,90
Tekken 4	63,90
Terminator	56,50
This is Football 2003	56,50
UFC Throwdown	56,50
X-Men: Next Dimension	54,90

GameCube

Ace Golf	56,50
Barbarian	52,90
Black & Bruised	56,50
Bombberman Generations	56,50
Crash Bandicoot: Zorn des Cortex	56,50
Die Hard Vendetta	56,50
FIFA 2003	56,50
Hidden Invasion	49,90
Kelly Slater Pro Surfer	54,90
NHL 2003	54,90
Need for Speed Hot Pursuit 2	56,50
Magical Mirror	51,90
Rally Fusion: Race of Champions	56,50
Resident Evil	54,90
Scorpion King	56,50
Soccer Slam	54,90
Super Mario Sunshine	52,90
Taz Wanted	49,90
Tetris Worlds	39,90
Turok Evolution	56,50
V.I.P.	56,50
WWE Wrestlemania X8	56,50
X-Men: Next Dimension	54,90
Freeloder Boot-CD	19,99

Wir kaufen Ihre DVDs, Spiele und Konsolen an!

Xbox

Baldur's Gate: Dark Alliance	59,90
Barbarian	59,90
Blade 2	59,90
Buffy - The Vampire Slayer	61,90
Chase	54,90
Colin McRae Rally 3	61,90
Commandos 2	59,90
Conflict Desert Storm	61,90
Crazy Taxi 3	61,90
Das Ding	54,90
Deathrow	54,90
FIFA 2003	63,90
FILA Tennis	59,90
Herr der Ringe: Die Gefährten	55,00
Hitman 2	61,90
Largo Winch	54,90
Lotus Challenge	59,90
Mat Hoffman Pro BMX 2	52,90
Morrowind	54,90
Need for Speed Hot Pursuit 2	63,90
NHL 2003	61,90
Quantum Redshift	51,90
Rally Fusion: Race of Champions	56,50
Shadow of Memories	59,90
Silent Hill 2	63,90
Soccer Slam	56,50
Taz Wanted	49,90
Terminator	56,50
Tetris Worlds	39,90
Time Splitters 2	63,90
Turok Evolution	59,90
WWE Raw	59,90
X-Men: Next Dimension	54,90

Laden **Versand**

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr

Bestell-Hotline: Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
www.mediaattack.de

Probleme mit der Konsole? Wir bauen um/reparieren rufen Sie uns einfach an

unser Herbst-Schnäppchen

GameCube inklusive 2. Pad + Padverlängerung + Memory Card + RGB-Kabel

€ 222,00

Wir führen auch ein sehr umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

Dreamcast * PSone * PS2
Xbox * N64 * Saturn
Mega Drive * GameCube
GB * GBC * GBA * SNES
PC CD-ROM * DVD

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an! (bitte geben Sie Ihr System an)

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,- (zusätzlich der Post-Nachnahmegebühr).

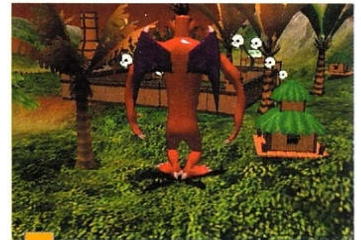
Doshin the Giant



NGC Vorsicht: Spielende Kinder sind schnell Matsch unter Euren Füßen.



NGC Das von Euch gehütete Dorf prosperiert: Zum Dank errichten Euch die Bewohner gerade ein Monument – 16 dieser Bauwerke braucht Ihr, um zu gewinnen.



NGC Guter Doshin, böser Doshin: Als Gargoyle erschreckt Ihr die Menschlein.

Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

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

Entwickler: Param, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

- Pro**
 - ▣ erfrischend andere Spielidee
 - ▣ Hauptcharakter zum Liebhaben
 - ▣ lange Beschäftigungsdauer
- Contra**
 - ▣ dezent träger Spielablauf
 - ▣ wenig Handlungsmöglichkeiten
 - ▣ kleinere grafische Patzer

Alternativen:
PS2 Theme Park World (84%, MAN!AC 02/01)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Doshin the Giant

Gamecube
Grafik **75%** **76%** Spielspaß
Sound **69%**

Skurrile Aufbau-Simulation mit abgefahretem Hauptcharakter, spielerisch etwas zu seicht.

Dereinst entstieg ein Riese dem Meer: Gelb, schlaksig, freundlich grinsend – in seiner Gummi-artigen Texturlosigkeit aussehend wie ein abgemagertes Michelin-Männchen mit Hepatitis. Der Riese betrat eines frühen Morgens ein Inselreich, das von vier Menschenpärchen bewohnt wurde, die sich alleine in ihrer Hemdfarbe unterschieden. Allen gemein war dagegen ihr Respekt vor dem gelben Giganten – und ihr Anspruchsdenken: 'Bring' uns einen Baum, auf dass grüne Lebensenergie fließe!', 'Ebne durch Deine magischen Kräfte den Boden, damit wir hier unser Häuschen bauen können und ein Bananenbeet!' oder 'Stell den dummen Baum woanders hin!'. Der Riese tat wie ihm befohlen und für seinen Einsatz erntete er die Liebe der Menschen in Herzenform. Hatte er rund zwei Dutzend davon gesammelt, wuchs der gelbe Gönner ein kleines Stück gen Himmel.

Eine Insel mit acht Zwergen

Natürlich wuchsen auch die gehegten Völker. Die Menschlein vermehrten sich, wuselten umher und errichteten prächtige Dörfer. Irgendwann kamen sie auf die Idee, dem Riesen ein Monument zu widmen. Allerdings nur, wenn er eine hübsche Blume brächte – welche entsteht, wenn der Gigant sieben Bäume auf einem Fleck pflanzt. Mit einem dieser floristischen Wunderwerke war es den Menschen endlich möglich, das Bauwerk zu errichten – und Ihr seid dem Spielziel um einen Schritt näher gekommen. 16 in Stein gehauene Beweise der

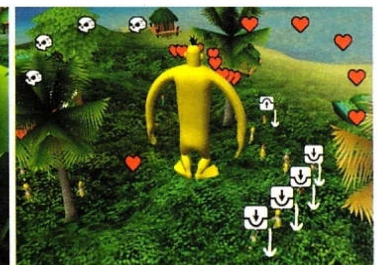
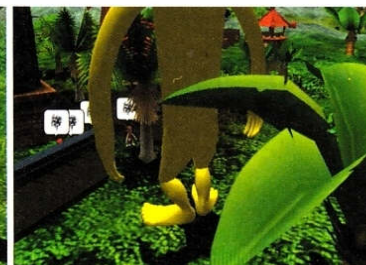
Stephan Freundorfer



Gewagt von Nintendo, dieses obscure Japan-Spiel in PAL-Gefilde zu bringen. Denn der einstige 6400-Titel mit dem bizarren Alter Ego, der esoterisch angehauchten Story und dem hohen Maß an spielerischer Freiheit ist alles andere als gewohnte Konsolenkost. Beschäftigt man sich aber ein Weilchen mit "Doshin", erkennt man die Zusammenhänge, stapft gezielt durch die Gegend und gewinnt den gelben Lolatsch richtig lieb, trotz seiner nervigen Behäbigkeit. Freunde von Aufbau-Simulationen erfreuen sich am innovativen Mix von Versatzstücken aus "Populous" bis "Theme Park", japanophile Spieler werden das Design lieben. Nichtsdestotrotz verhindert eine gewisse Langatmigkeit und die Optionsarmut das Wachstum des Giganten in höhere Wertungssphären.



NGC Immer nur Ansprüche stellen: Über Denkblasen teilen Euch die Eingeborenen ihre Wünsche mit. Mal wollen sie Bäume, mal steht ein Gewächs im Weg oder der Boden soll geebnet werden (von links). Erfüllt Ihr die Bitten, senden die Kleinen Herzen.



Bruce Lee: Quest of the Dragon



XB Brav hinten anstellen: Die Bösewichte greifen meist nur einzeln an.



XB Alle paar Levels prügelt Ihr Euch mit härteren Zwischengegnern.

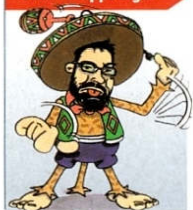
Ein Martial-Arts-Mythos macht der Xbox seine Aufwartung: Bei "Bruce Lee: Quest of the Dragon" schlüpft Ihr in die Haut des legendären Handkanten-Idols und nehmt es im Alleingang mit der Schergenschar des Verbrechersyndikats 'Black Lotus' auf.

Dabei marschieret Ihr wachsam in rund 30 Levels durch Tempelgärten, Flughäfen oder schrille Diskos und vermöbelt mit Tritten und Schlägen die anstürmenden Feindeshorden. Anfangs beherrscht Bruce nur simple

Aktionen, die entsprechend wenig Schaden anrichten. Erst nach Beendigung eines Abschnitts könnt Ihr aufgesammelte Münzen gegen neue Moves oder wirkungsvollere Kombos

eintauschen. Alternativ gönnt Ihr Euch praktische Energieauffrischungen, die Ihr auch dringend nötig habt: Denn Ihr geratet regelmäßig an widerstandsfähige Obermotze und müsst fordernde Kampfsituationen überstehen. So schlagt Ihr z.B. mit effektiven Nunchakus um Euch, ein anderes Mal treibt Euch ein knappes Zeitlimit an. Besonders gemein wird's, wenn die Feinde kurzerhand ihren Ehrenkodex ignorieren: Normalerweise greift nämlich immer nur ein Schurke auf einmal an, manchmal stürzt sich allerdings ein ganzes Rudel gleichzeitig auf Euch. us

Ulrich Steppberger



Das hat die Kampfsport-Ikone nicht verdient: Statt Bruce Lee mit "Quest of the Dragon" ein würdiges Denkmal zu setzen, macht Ronin Games aus dem Handkanten-Könner einen dumpfen Gassenklopfer. Sinnlos z.B., dass Ihr bessere Moves erst später erwerben dürft: Die simplen Kicks und Schläge sind sowieso besser einzusetzen, allerdings verkommt das Geschehen so zum blinden Knöpfchenhämmern. Da Eure Gegner zudem reichlich dämlich sind und auch die technische Seite mit steifen Charakteren, mittelpfächtig designten Szenarien und vor allem den schnell nervigen Kampfschreien nicht sonderlich motivierend ausfällt, brennt der Spielspaß auf Sparflamme. Nur etwas für harte Bruce-Lee-Fans, der Rest gibt sich den Meister besser auf Video oder DVD.

Deathrow



XB Halbherzige Hilfe: Die Pass- und Wurflinien sind nur selten nützlich.



XB Gelegentlich werden Prügelaktionen in Zeitlupe angezeigt.

Zukunftssportarten haben es nicht leicht – seit dem altherwürdigen "Speedball 2" wusste kein Vertreter des Genres mehr so recht zu überzeugen. Doch das hält die mutigen schwedischen Newcomer von Southend nicht davon ab, diese Disziplin auf der Xbox mit ihrem Debüt-Titel "Deathrow" anzugehen.

In futuristischen Arenen (je nach Modus z.B. ein ovales Stadion oder unterirdische Gänge) treten zwei Mannschaften mit je vier Spielern gegeneinander an und versuchen, ein elektrisches Schwebefrisbee ins Tor der Kontrahenten zu befördern. Um die Gegner am Erfolg zu hindern, sind al-

le Mittel recht: Je härter Ihr draufhaut, desto besser, Fouls werden erst gar nicht abgepfiffen. Bleibt ein Teammitglied von Euch liegen, könnt Ihr in durch Knöpfchenhämmern wieder aufrichten – ist die Verletzung zu grob, muss ihn den Viertelpausen eine Auswechslung oder ein teurer Hei-



XB Viel Platz, wenig Spaß: Eure Teamkollegen geben sich oft eigenbrötlerisch.

ler her. Im Meisterschafts-Modus verdient Ihr durch Siege und spektakuläre Aktionen während der Matches Preisgeld, von dem Ihr neue Spieler, Teams oder Arenen kauft. Gelegentlich werden Euch auch via E-Mail spezielle Herausforderungen angeboten, bei denen Ihr z.B. gegen Droidenteams besonders viel Kohle abzocken könnt. us

Ulrich Steppberger



Und ein weiteres Mal müssen Futuristen ihre Hoffnungen begraben: Auch "Deathrow" erreicht den Charme und die Spielbarkeit eines "Speedball" bei weitem nicht. Zwar sind die saubere Präsentation inklusive neckischer Werbebanner und der Optionsumfang zufriedenstellend, doch auf dem Spielfeld ärgern etliche Details. Die ordentlich animierten Athleten sind je nach Modus und einhergehender Perspektive entweder zu fern oder zu nahe dargestellt – in beiden Fällen ist es mit der Orientierung nicht weit her. Eine zusätzliche Macke: Da Ihr die Teammitglieder manuell wechselt, seid Ihr zu oft nicht auf der Höhe des Geschehens und das Spiel läuft gerne mal an Euch vorbei – die "Deathrow" ist damit nur ein Spielplatz für sehr genügsame Sportler.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max. 1
Am Einzelsystem
Via Linkkabel
Online
Entwickler: Ronin Games, USA
Hersteller: Vivendi
www.roninames.com

USK-Rating 12 Preis: ca. 55 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Force-Feedb., Soundtrack

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

Alternativen: PS2 Barbarian (76%, MANIAC 07/02)
Xbox Buffy the Vampire Slayer (60%, MANIAC 10/02)
NGC Bloody Roar: Primal Fury (75%, MANIAC 06/02)

Xbox

Grafik 55%
Sound 52%
45% Spielspaß

Technisch mäßige und spielerisch eintönige Massenprügelei ohne Tiefgang, die schnell langweilt.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max. 4
Am Einzelsystem
Via Linkkabel
Online
Entwickler: Southend, Schweden
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating 16 Preis: ca. 70 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Force-Feedb., Soundtrack

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

Alternativen: PS2 Speedball 2 100 (P5one) (38%, MANIAC 12/2000)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Xbox

Grafik 58%
Sound 61%
51% Spielspaß

Trister "Speedball"-Nachfahre, dem es an Dynamik und vor allem Übersichtlichkeit mangelt.

Capcom vs. SNK 2 EO

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 2	Capcom, Japan
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Capcom
	www.capcom-europe.com

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

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

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

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

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

Alternativen:

PS2	Tekken 4 (85%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Dead or Alive 3 (89%, MAN!AC 04/02)
NGC	Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

Gamecube

Grafik **75%** Sound **79%** **74%** Spielspaß

Aufregende 2D-Keilerei mit rekordverdächtigen 46 Kämpfern, leider viel zu einfach.



NGC Energie für Super-Moves sammelt Ihr nach sechs Regeln, den 'Grooves'.

In der 2D-Prügelserie "Capcom vs. SNK" treffen sich die besten Recken der gleichnamigen Prügel-spielentwickler zum ultimativen Turnier: Gekämpft wird solo oder im Team. Die Gamecube-Version kommt nunmehr ein Jahr nach der PS2-Fassung und besitzt den Zusatz "Easy Operation" – was soviel bedeutet wie 'leichte Steuerung' und ernsthafte Prügel-spieler vor Schreck erstarren lässt: Statt den Gegner mit stundenlang geübten Spezial-Kombinationen zu beeindrucken, müsst Ihr nämlich

nur den C-Stick nach links oder rechts drücken, damit Karateka Ryu, Muhi-Thai-Boxer Joe & Co. zu Tornadokick oder Supercombo ansetzen. Ihr könnt auch mit gewohnter Sechs-Knopf-Steuerung kämpfen, was sich mit dem kleinen Steuerkreuz aber knifflig gestaltet. "Capcom vs. SNK 2 EO" ist ein klarer Fall für Amateure – ihnen wird knallharte Action mit simpler Steuerung geboten: Satte 46 Kämpfer lassen den Bildschirm mit Feuersäulen erbeben, entfesseln 20-Hit-Combos und wirbeln mit Salto und Doppelsprung kreuz und quer durch die Arena. Für zusätzliche Dramatik sor-



NGC Eingeschenkt: Im Hintergrund stemmt der 3D-Cowboy den Bierkrug.

gen je nach Umgebung z.B. Rallyewagen, die aus dem Wüstenpanorama heran brausen und über Kämpfer und Kamera springen – da stauen selbst "Tekken"-Spieler. oe

Oliver Ehrle

Wie alle Capcom-Keilereien ist "Capcom vs. SNK 2 EO" ein solides 2D-Prügel-spiel mit massig Kämpfern und wuchtigen Special-FX. Das unpräzise Winz-Steuerkreuz des Gamecube mit einem Analogstick für Specials auszugleichen ist aber eine fragwürdige Innovation: Wer sich nicht scheut, den C-Stick in den Mund zu nehmen, kann das Turnier sogar "mit den Zähnen" durchspielen. So gesehen hatte ich schon eine Menge Spaß beim Testen, eine ernsthafte Herausforderung ist "Capcom vs. SNK 2 EO" aber nicht: Der unvermeidlich inflationäre Gebrauch der Specials macht Taktik und Reiz des bewährten 2D-Prügel-systems weitgehend kaputt, egal ob allein oder im VS-Modus. Trotzdem: Für Anfänger ist das opulente Special-Feuerwerk eine Alternative zu den 'schweren' Kampfspielen.

Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Capcom, Japan
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Nintendo
	www.nintendo.de

USK-Rating Preis: ca. 55 Euro

Gamecube

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

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

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

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

Alternativen:

PS2	Largo Winch (Test auf Seite 80)
Xbox	Largo Winch (Test auf Seite 80)
NGC	keine erhältlich

Gamecube

Grafik **65%** Sound **57%**

Niedlich inszeniertes, super-simples Point-and-Click-Adventure: Nur für Kinder.

Magical Mirror Starring Mickey Mouse

Achtung: Zwar könnt Ihr den GBA-Titel "Magical Quest" (Test auf Seite 100) für ein paar unwichtige Funktionen mit dem Gamecube-"Magical Mirror" verlinken, die beiden Spiele bieten aber komplett unterschiedliche Kost. Während Ihr auf Nintendos Kleinem die neunmalklugge Maus traditionell von links nach rechts hüpfen lasst, führt Ihr Mickey auf der Heimkonsole durch ein klassisches Point-and-Click-Adventure. Die Geschichte hat skurrilen Comic-Charme: Wunderliche Dinge tragen sich des Nachts in Mickeys Villa zu, mit der Folge, dass der Nager in einer



NGC Icon-Klickerei: Der Disney-Veteran wird indirekt über Cursor gesteuert.



NGC An der Hexenpuppe könnt Ihr einen Trickpunkt einsetzen...



NGC ...um erst zu wachsen und dann auf Mausgröße zu schrumpfen.

Parallelwelt innerhalb eines magischen Spiegels gefangen wird. Ihr müsst dessen Scherben finden, um wieder in die Realität zurückzukehren. Auf dem Weg durch das Häuschen wird die Maus indirekt via Zeiger gesteuert, ein paar simple Icons bieten Interaktionsmöglichkeiten mit

Schlüsseln und diversen Objekten. An manchen Stellen setzt Ihr 'Trick-Sterne' ein, die vorher eingesammelt wurden und deren Einsatz manchmal nur eine amüsante Sequenz auslösen, in einigen Fällen aber neue Gegenstände zu Tage fördern. Ein paar Minispiele gibt's als Bonus. sf

Stephan Freundorfer

Dank Pokémon-Abstinenz und exklusivem "Resi" konnte sich Nintendo bislang halbwegs von seinem Kinder-Image lösen – auf die Taschengeld-Fraktion will der Hersteller dennoch nicht verzichten. Mit "Magical Mirror" bekommt Ihr ein super-simples Adventure, das Ihr Euch höchstens zulegen solltet, um den eigenen Nachwuchs in die Welt der Videospiele einzuführen oder dessen Mutter vom pädagogischen Nutzen einer Konsole zu überzeugen. Die niedliche Gestaltung, die netten kleinen Gags und der adäquat geringe Anspruch der Rätsel lassen Vorschüler vor Freude quietschen – selbst kindische Zocker im Teenie-Alter leiden aber nach fünf Minuten an Unterforderung und Überzuckerung. Wegen der klaren Ausrichtung auf die jüngste Zielgruppe gibt's keine Wertung.



CONFLICT DESERT STORM™



WER WIND SÄT,
WIRD STURM ERNTEN.

Der Golfkrieg wurde durch clevere Strategie, präzise Zugriffe und besonders eine Spezies von Soldaten gewonnen: die Schattenkrieger britischer SAS und amerikanischer Deltaforce. Dieser 3rd Person Action Shooter kombiniert das Beste aus der Welt geheimnisumwitterter Spezialkräfte mit realistisch ausgefeiltem Gameplay und überdurchschnittlich hoher Gegner-KI. Ein visuelles Feuerwerk, das stahlharte Nerven fordert. Oder Dein Leben.



PlayStation 2



Largo Winch

Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

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

Xbox

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, 60Hz, Dolby Digital, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Oktober

Entwickler: Ubi Soft, Frankreich
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.ubisoft.de

- Pro**
- nette 3D-Optik
 - spannende Oeko-Thriller-Story
 - einsteigerfreundliche Rätsel
- Contra**
- für Genre-Kenner zu leicht
 - altbackene Knobeleinlagen
 - deplatziertes Kampfsystem

Alternativen:

PS2	Flucht von Monkey Island (86%, MAN!AC 08/01)
Xbox	Shadow of Memories (Test auf Seite 81)
NGC	Disney's Magical Mirror (Test auf Seite 78)

Largo Winch

Playstation 2

Grafik 69 %
Sound 74 %

71% Spielspaß

Xbox

Grafik 65 %
Sound 74 %

71% Spielspaß

Spannendes, sauber inszeniertes Abenteuer alter Schule, dem es etwas an Innovation mangelt.



XB Stressige Cocktail-Party: Hinterhältige Bombenleger zwingen Herrn Winch zu einer waghalsigen Kletterpartie – es soll nicht das letzte Mal sein.

Sowas gibt's nur im Märchen – oder in belgischen Comics: Nach dem tragischen Ableben seiner beiden Elternteile wird das aufmüpfige Waisenbüschchen Largo vom reichsten Mann der Welt adoptiert. Als auch noch Ersatzpapi Mr. Winch das Zeitliche segnet, erbt der inzwischen erwachsene Playboy einen gigantischen Konzern. In Ubis klassischem Adventure zum francophonem Bestseller streift Ihr den gebügelten Smoking des smarten Milliardärs über und untersucht mysteriöse Morde in Eurem unüber-



PS2 Langatmig: Die unnötigen Prägeleien kosten viel Zeit und Nerven.

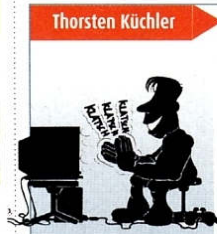


PS2 Ich seh' was: Euer Held glotzt wichtige Gegenstände auffällig an.

sichtlichen Firmenkonglomerat. Darbende Genre-Veteranen fühlen sich sofort heimisch: Per Analog-Steuerung schlurft der PS2- bzw. Xbox-Dandy durch umfangreiche 3D-Areale und blickt netterweise automatisch auf wichtige Objekte. Mit den Aktionstasten untersucht Ihr dann herumstehendes Mobiliar, überführt unbegrenzt Gegenstände in Euer Inventar oder betätigt diverse Apparaturen. Auch einem kleinen Smalltalk ist Quasselstrippe Largo nicht abgeneigt: Undurchsichtige Zeugen, üppig ausgestattete Damen sowie unterwürfige Firmen-Angehörige werden via Multiple-Choice-Laberei in die Dialog-Mangel genommen.

Abwechslung für Bonzen

Bei schweigsamen Unholden und ruppigen Straßenräubern macht sich Euer Digi-Schönling schonmal die Hände schmutzig: In rundenbasierten Klappereien prügelt Ihr die gesuchten Indizien kurzerhand aus dem wüsten Gesindel raus. Das verworrene Regelwerk dieser aufgesetzten wirkenden



Thorsten Küchler

Positive Überraschung: Mir bleibt zwar schleierhaft, warum unsere galischen Nachbarn dermaßen auf die altbackene 'Waise wird zum Milliardär'-Story abfahren, aber die beiden spielerisch wie technisch identischen 128-Bit-'Largos' stellen sich als spaßige Adventures alter Schule heraus. Ubis Pixel-Abenteurer erfindet das sträflich unterversorgte Genre zwar nicht neu, klaut seine zu leichten Räseleinlagen aber clever bei großen Vorbildern wie 'Monkey Island'. Zudem gefällt auch die technische Seite der Mörder-Hatz: Stimmungsvolle 3D-Umgebungen, ordentliche Polygon-Charaktere und tonnenweise Sprachausgabe sorgen für wohlige Detektiv-Atmosphäre. Einzig das obskure Kampf-System sowie die mit knapp acht Stunden zu kurze Spielzeit vergällen den Knobelspaß.



XB Frauenschwarm: Largo verknopft Bösewichte (oben) und flirtet gern.

Kämpfe sowie alle anderen Infos können im praktischen PDA nachgelesen werden, den Largo auf Knopfdruck bereitwillig aus der Tasche zieht. Außerdem sichert das handliche Wunderding Spielstände und hilft Euch mit Holzhammer-Hinweisen aus der Knobel-Patsche. Mit den gelegentlichen Mini-Spielen müsst Ihr aber schon alleine zurecht kommen: So zockt Mr. Winch eine Runde Poker gegen zwielichtige Typen oder hackt sich per Laptop in ein codiertes Sicherheitssystem ein. Aber keine Angst – sämtliche Knobeleyen zielen auf Einsteiger und lassen sich ohne großen Hirneinsatz lösen. tk

Lizenzmarks

Die PSone-Version von "Largo Winch"

Vorsicht: Im krassen Gegensatz zu seinen ordentlichen Next-Generation-Pendants kommt der PSone-"Largo" als kruder, uninspirierter "Metal Gear Solid"-Verschnitt daher – miese Technik und hakelige Kontrollen ersticken jeden Spielspaß im Keim.



Nicht inhaltsgleich: Spart Euch die PSone-Variante von "Largo Winch".

Shadow of Memories



XB Reden & Suchen: Viel mehr habt Ihr leider nicht zu tun.



XB Kaum zu glauben: Trotz langer Konvertierungszeit und überlegener Hardware ist die verwaschene Xbox-Version der PS2-Variante optisch unterlegen.



PS2

Das Ende kann ein Anfang sein: Eine pauschale Weisheit, die "Shadow of Memories"-Held Eike Kusch schmerzhaft am eigenen Leibe erfährt. Gleich im Vorspann des PS2-Besitzers wohlbekannteren Adventures nämlich rammt ein unbekannter Attentäter dem schlaksigen Jüngling ein Messer in den Rücken. Doch Eike hat Glück: Im Jenseits erhält der Todgeweihte die einmalige Gelegenheit mit einem geheimnisvollen Digipad in die Vergangenheit zu reisen und so nicht nur sein Ableben zu verhindern,

sondern auch die Hintergründe des Verbrechens aufzuklären. Fortan wechselt Ihr vom finsternen Mittelalter bis zur Neuzeit zwischen den Epochen, löst simple Rätsel und versucht

nützliche Infos aus Bewohnern herauszukitzeln. Je nach Verhaltensweise sorgen dabei verschiedene Lösungswege und Abspänne für Motivation übers erste Durchzocken hinaus. cg



Colin Gabel

Sicherlich, optisch sorgte bereits das angegraute PS2-Original nicht gerade für Begeisterungstürme. Dass die Xbox-Umsetzung aber nochmals eine Ecke schlechter aussieht, ist unverstänlich. Die stimmungsvoll und abwechslungsreich gestalteten Szenarien sind zwar geblieben, dafür sind die Texturen größtenteils derart unscharf, dass man sich in frühe N64-Zeiten zurückversetzt fühlt. Inhaltlich bekommt Ihr eine schlichte Direktportierung serviert, was bedeutet, dass Lob & Kritik wie auf der PS2 verteilt werden: Einerseits fasziniert die spannende Story mit immer neuen Wendungen, auf der anderen Seite ärgert Ihr Euch über die kaum vorhandenen Interaktionsmöglichkeiten. Wer einen atmosphärischen Mystery-Film zum Mitspielen sucht, darf zugreifen.

Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Am Einzelsystem	1	Entwickler:	Konami Tokyo, Japan
Via Linkkabel	-	Hersteller:	Konami
Online	-	www.konami.de	

USK-Rating Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL Vollbild und Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln, deutsche Texte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (74%, MANIAC 5/01)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Largo Winch (Test auf Seite 80)
Xbox	Largo Winch (Test auf Seite 80)
NGC	Disney's Magical Mirror (Test auf Seite 78)

Xbox

Grafik **59%**
Sound **77%**
74% Spielspaß

Simple, aber spannendes Zeitreise-Adventure - leider optisch mäßig und spielerisch dünn.

Playstation 2

Aggressive Inline	51,90
Akira Psycho Ball	29,90
Barbarian	49,95
Burnout 2	51,90
Colin McRae Rally 3.0	53,90
Commandos 2	52,95
Conflict Desert Storm	54,90
Das Ding	47,90
Dino Stalker	53,90
Disney Golf	45,90
DTM Race Driver	53,50
Ferrari F355 Challenge	54,90
Fifa 2003	52,90
Final Fantasy X	62,95
Freekstyle	49,95
GTA: Vice City	52,90
Hitman 2 - Silent Assassin	53,90
Largo Winch	54,90
Lotus Challenge	29,95
Madden NFL 2003	49,95
Mat Hoffman's Pro BMX 2	51,90
Medal of Honor Frontline	53,90
Monster Jam Max. Destruction	39,90
Moto GP 2	49,90
Myst III	53,90
Need for Speed Hot Pursuit 2	52,90
NHL 2003	49,95
NHL Hitz 20-03	51,90
Onimusha 2	53,90
Pro Evolution Soccer 2	51,90
Project Zero	44,90
Shox	49,95
Soccer Slam	53,90
Spiderman: The Movie Game	49,95
Spy Hunter	34,95
Star Wars Racer 2	39,95
Street Hoops	51,90
Stuntman	53,95
Summoner 2	53,90
Sum of all Fears (Der Anschlag)	39,90
Surfing H3O	19,95
Taz Wanted	44,90
Tekken 4	61,95
This is Football 2003	54,90
Timesplitters 2	52,90
Top Gun	29,95
Tony Hawk's Pro Skater 3	29,90
Total Immersion Racing	51,90
Turok Evolution DV	50,90
Turok Evolution EV	50,90
V-Rally 3	49,90
Way of Samurai	52,90
World Rally Championship	29,90
X-Men Next Dimension	51,90

Xbox

4 X 4 Evolution 2	54,95
Aggressive Inline	59,95
Amped	49,95
Babarian	55,95
Baldur's Gate Dark Alliance	55,95
Blood Omen II	54,95
Blood Wake	39,95
Bruce Lee	49,95
Buffy The Vampire Slayer	59,95
Chase	51,95
Colin McRae Rally 3.0	59,95
Commandos 2	59,95
Conflict Desert Storm	59,95
Crash Bandicoot	54,95
Crazy Taxi 3	59,95
Das Ding	49,95
Dead or Alive 3	49,95
Deathrow	51,95
Der Herr der Ringe	49,95
Enclave	49,95
Fifa 2003	53,95
Fifa Tennis	57,95
Fuzion Frenzy	39,95
Ghost Recon	51,95
Hitman 2 - Silent Assassin	59,95
Largo Winch	51,95
Mad Dash Racing	49,95
Madden NFL 2003	49,95
Malice	49,95
Mat Hoffman's Pro BMX 2	51,95
Morrowind	52,95
Myst III	52,95
Need For Speed Hot Pursuit 2	49,95
NHL 2002	39,95
NHL 2003	49,95
Prisoner of War	59,95
Project Gotham Racing	49,95
Quantum Redshift	53,95
Rallisport Challenge	49,95
Shadow of Memories	59,95
Silent Hill 2	59,95
Slam Tennis	47,90
Soccer Slam	54,95
Street Hoops	51,95
Taz Wanted	44,95
Terminator	54,95
Timesplitters 2	59,95
Tony Hawk's Pro Skater 3	49,95
Total Immersion Racing	52,95
Turok Evolution DV	58,95
Turok Evolution EV	58,95
WWE Raw	58,95

Dreamcast

Aero Wings 2	14,95
Bangai-O	14,95
Cannon Spike	25,90
Carrier	39,90
Charge & Blast	37,90
Confidential Mission	34,90
Conflict Zone	34,90
Crazy Taxi	14,95
Crazy Taxi 2	29,90
Dragon Riders	27,90
Evil Twin	34,90
F1 Racing Championship	12,95
Floigan Brothers	38,50
Headhunter	29,90
Heavy Metal Geomatrix	34,90
Jimmy White Cueball 2	12,95
Mr. Driller	12,95
NBA 2K2	38,50
Pen Pen	12,95
Phantasy Star Online 2	38,50
POD 2	14,95
Record of Lodoss War	14,95
Red Dog	19,95
Sega GT	29,90
Shadowman	14,95
Star Wars Racer	19,95
Stunt GP	14,95
Tokyo Highway Challenge 2	14,95
Vanishing Point	12,95
Virtua Athlete 2K	14,95
Virtua Tennis 2	29,90
Worms World Party	14,95

Hardware

4 MB Memory Card	19,90
Action Replay CDX	14,95
Mad Catz MC1 Lenkrad	19,90
Sega Joypad	19,90
Sega Maus	14,90
Sega Vibration Pack	9,90
Sega Visual Memory	19,95
VGA Box	30,90

Bleemcast

Gran Turismo 2	13,90
Metal Gear Solid	16,90
Tekken 3	16,90

GamesCountry.de

Bestell-Hotline: 06251 / 5504718

Game Cube

Aggressive Inline	51,90
Babarian	49,90
Beach Spikers	53,90
Capcom vs. SNK 2 EO	49,90
Clone Wars	49,95
Crash Bandicoot	51,90
Dave Mirra Freestyle BMX 2	51,90
Disney's Magical Mirror	49,90
Doshin the Giant	49,90
F1 2002	53,90
Fifa 2003	52,90
Freekstyle	49,90
Gauntlet Dark Legacy	53,90
Largo Winch	53,90
Lost Kingdoms	52,90
Luigi's Mansion	49,90
Madden NFL 2003	49,90
MX Superfly	49,90
Need For Speed Hot Pursuit	49,95
NHL 2003	49,95
NHL Hitz 20-03	53,90
Pikmin	49,90
Resident Evil	53,90
Smash Brothers Melee	49,90
Smuggler's Run Warzones	50,90
Soccer Slam	53,90
Star Wars: Rogue Squadron	53,90
Super Mario Sunshine	49,90
Taz Wanted	44,90
Tetris Worlds	35,90
Timesplitters 2	52,90
Tony Hawk's Pro Skater 3	52,90
Top Gun	49,90
Turok Evolution	51,90
Turok Evolution EV	51,90
WWE Wrestlemania X8	53,90
Zoo Cube	51,90

Game Boy Advance

Army Men Advance	19,95
Bombberman	24,90
Castlevania	24,95
F-Zero	19,95
Final Fight One	24,95
Gradius Advance	29,95
GT Advance Chapionship	19,95
Iridion 3D	29,90
Konami Crazy Racers	24,95
Kuru Kuru Kururin	19,95
Jurassic Park 3	24,95
Pinobee	19,95
Pitfall	29,95
Rayman Advance	29,90
Ready 2 Rumble Boxing 2	19,95
Super Street Fighter 2	29,90
Tony Hawk's Pro Skater 2	19,95
Top Gear GT Championship	19,95
Tweety & The Magic Gems	19,95

Telefonische Bestellannahme:
Mo. - Fr. 10.00 - 18.00 Uhr
Sa. 10.00 - 13.00 Uhr

Versandkosten:
Bestellungen bis 120 zzgl. 3,00
Nahnahmegebühr 4,53

Postanschrift:
Franz & Lothar Kern GBR
Wormser Str. 49
64625 Bensheim

Nur Versand, kein Ladengeschäft

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Aktuelle Angebote finden Sie im Internet unter www.gamescountry.de

Street Hoops



XB Spektakuläre Dunks werden als 'Money Shot' nochmal wiederholt.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, 60Hz, ProLogic 2, DTS

Xbox

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, 60Hz, Dolby Digital, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Dezember

Entwickler: Black Ops Entertainment, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

- Pro**
- ordentliche Spezialaktionen
 - stillechte "Straßen"-Aufmachung
 - umfangreiche Einkaufsmöglichkeiten
- Contra**
- optisch fade Spielermodelle
 - wenig Abwechslung im Spielablauf
 - gnadenlos klischeehaft

Alternativen:

PS2	NBA Street (82%, MANIAC 08/01)
Xbox	NBA Live 2002 (81%, MANIAC 04/02)
NGC	NBA Courtside 2002 (81%, MANIAC 06/02)

Street Hoops

Playstation 2

Grafik 69%
Sound 74%

70% Spielspaß

Xbox

Grafik 67%
Sound 74%

70% Spielspaß

Akzeptables Basketball mit witzigem Shopping-Teil, auf dem Spielfeld aber zu unspektakulär.



XB Immer brav an die Vorschriften halten: Zwar sind die Courts nicht NBA-konform, doch Regeln wie das 3-Sekunden-Limit vor dem Korb wurden übernommen.

In den USA gibt es so viele Basketball-Spieler, dass die NBA nicht allen als Heimat dienen kann: Gescheiterte Talente und rebellische Regelverweigerer gehen deshalb landesweit auf Straßenplätzen der Korbjagd nach. Die besten Cracks werden dank ihrer spektakulären Tricks während der nicht selten rauen Partien nichtsdestotrotz zu Stars. Activision will Euch mit "Street Hoops" diese Szene näher bringen und verzichtet deshalb auf bekannte Profis und Vereine: Stattdessen wählt Ihr eine Truppe von der Straße mit fünf Spitznamentägern, die dem durchschnittlichen Europäer wenig sagen. Gespielt wird nach den gängigen Regeln, Ihr habt also nur bedingt lange Zeit für einen Angriff und dürft z.B. nicht in Eure Hälfte zurückspielen – auf Wunsch sind diese Einschränkungen aber abschaltbar. Neben Standardaktionen wie Dribbeln, Passen oder Dunkversuchen verfügt Ihr über spezielle 'Mad Skillz': Auf Knopf-



PS2 Dumm gelaufen: Dieser Ball wurde kurzerhand abgeblockt.

druck vollführt Ihr damit besonders wilde Dribbler und Täuschungsmanöver, die im Idealfall dem Verteidiger vor Euch wortwörtlich Knoten in die Beine zaubern und Euch so ein leichtes Vorbeikommen ermöglichen. Spielt Ihr Euch durch häufiges Punkten in einen Rausch, füllt sich eine Leiste auf dem Bildschirm und Ihr geht eine Weile lang mit höheren Attributen ans Werk.

Dribbeln und Dunken

Neben gewöhnlichen, freundschaftlichen Duellen und Pick-Up-Matches, die je nach Spielerzahl (möglich sind ein bis fünf Basketballer pro Team) auf dem ganzen oder halben Platz ausgetragen werden, locken zwei ausführliche Spielmodi: Entweder verteidigt Ihr Euren Heimplatz gegen eine Reihe von Teams oder macht Euch auf die Welttour, um die insgesamt 14 Courts freizuschalten. Durch erfolgreiche Matches gewinnt Ihr



XB Schönheit ist subjektiv: Tattoos und Juwelen sind ein teurer Spaß.

Preisgeld, das Ihr in einer Reihe von Shops verprasst: Neben besserem Schuhwerk und modischen Klamotten lasst Ihr Euch z.B. vom Friseur neue Haartrachten verpassen, im Tattoo-Laden neckische Motive in die Haut ritzen (und wieder entfernen) oder Ihr gönnt Euch im Pfandhaus Goldketten und anderen Plunder. Mutige Zeitgenossen wagen sich in ein Wettbüro und setzen Geld darauf, dass sie Spiele gewinnen und dabei z.B. festgeschriebene Punkt- oder Reboundzahlen erreichen. us



PS2 Ohne 'D' geht nichts: Starke Verteidigung ist der Schlüssel zum Sieg.

Ulrich Steppberger



Zumindest gebührt Activision das Lob, für ihr neues Basketball nicht auf die ausgenudelte NBA-Lizenz zu setzen: Digi-Athleten bekommen mit "Street Hoops" eine durchaus interessante Variante des flotten Teamsports vorgesetzt, die allerdings mit einer Handvoll Handicaps zu kämpfen hat. Der Grundgedanke, das Straßenimage in ein Spiel zu packen, ist grundsätzlich nicht schlecht – die hübsche Idee wird aber dadurch relativiert, dass im Endeffekt nur eine Ansammlung banalster Klischees Verwendung findet. So ist es zwar ganz witzig, durch die zahllosen kaufbaren Accessoires zu blättern, doch viele davon sind einfach nur unnütz und viel zu teuer – bis Ihr Euch das nötige Geld für eine Goldkette erarbeitet habt, kauft Ihr vorher lieber ein paar neue Spieler. Die auf die Nichtigkeiten gerichtete Detailwut hätte eher bei der Spielgrafik Verwendung finden sollen, denn speziell die Sportler sehen trotz akzeptabler Animation arg bieder bis schlicht langweilig aus. Immerhin wird trotz einiger hakeliger Elemente z.B. beim Rebounding und Umspielen von Verteidigern ordentliches Basketball geboten, dem allerdings langfristig die Luft ausgeht.

VIDEO & GAME

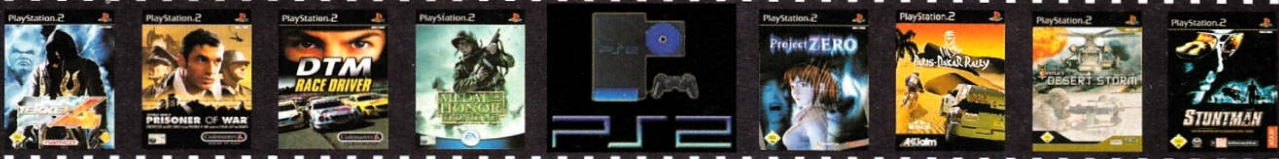
Cooler Preise · Importgames · Importspiel-Konsolenumbauten · mehr info auf: www.videogame.de



- | | | | |
|------------------------------|-----------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Barbarian € 57,95 | F1 2002 € 54,95 | Smugglers Run € 57,95 | WWF Wrestlemania 8 € 57,95 |
| Beach Spikers € 57,95 | Harry Potter € 57,95 | Spy Hunter € 49,95 | X-Men € 57,95 |
| Bomberman Generation € 57,95 | Largo Winch € 57,95 | SSX Tricky € 49,95 | Controller schon ab € 19,95 |
| Crash Bandicoot € 57,95 | Legend of Wrestling € 49,95 | Superstar Soccer 2002 ISS 2 € 39,95 | Adapter PSX Zubehör am Cube € 17,95 |
| Capcom vs. SNK € 54,95 | NHL Hockey 2003 € 57,95 | Time Splitters 2 uncut € 57,95 | Monitor Game Cube € 149,95 |
| Clone Wars € 57,95 | Outlaw Golf € 57,95 | Turok Evolution uncut € 57,95 | Memory Card ab € 17,95 |
| FIFA Soccer 2003 € 57,95 | Rocky € 57,95 | Wreckless € 57,95 | RGB Kabel m. Audio € 9,95 |



- | | | | |
|------------------------------------|------------------------|----------------------------|-------------------------------------|
| Barbarian € 57,95 | Das Ding € 54,95 | NHL 2003 € 57,95 | Terminator € 57,95 |
| Baldurs Gate Dark Alliance € 57,95 | Herr der Ringe € 57,95 | Outlaw Golf € 57,95 | Timesplitters 2 uncut € 59,95 |
| Blade 2 € 57,95 | FIFA 2003 € 57,95 | Quantum Redshift € 57,95 | Unreal Championship € 59,95 |
| Brute Force € 59,95 | Harry Potter € 57,95 | Reign of Fire € 57,95 | WWF Raw € 57,95 |
| Colin McRea Rally 3 € 59,95 | Hitman 2 € 59,95 | Shadow of Memories € 57,95 | X-Men € 57,95 |
| Crazy Taxi 3 € 59,95 | Morrowind € 57,95 | Silent Hill 2 € 57,95 | Adapter PSX Zubehör an XBOX € 24,95 |
| Dark Angel € 54,95 | Myst 3 € 57,95 | Street Hoops € 57,95 | Controller ab € 19,95 |
| | | | DVD Region X auf Anfr. |



- | | | | |
|-----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------|
| Barbarian € 57,95 | Dino Stalker € 57,95 | Myst 3 incl. Lösungsbuch € 57,95 | Summoner 2 € 57,95 |
| Blade 2 € 57,95 | F355 Ferrari Challenge € 57,95 | NHL Hockey 2003 € 57,95 | Syberia € 57,95 |
| Burnout 2 € 54,95 | FIFA Soccer 2003 € 57,95 | Onimusha 2 € 57,95 | Time Splitters 2 € 57,95 |
| Colin McRea Rally 3 € 57,95 | GTA Vice City € 57,95 | Red Faction 2 € 57,95 | Tom Clancy's Ghost Recon € 57,95 |
| Dark Angel € 57,95 | Guilty Gear € 57,95 | Reign of Fire € 57,95 | Tombraider The Angel of Dark € 57,95 |
| Das Ding € 57,95 | Harry Potter € 57,95 | Robocop € 57,95 | Wreckless € 57,95 |
| Herr der Ringe € 57,95 | Hitman 2 € 57,95 | Shox € 57,95 | WWF Smackdown 4 € 57,95 |



- | | | | |
|-------------------------------|--------------------|----------------------------|------------------------|
| Mario Kart € 39,95 | Golden Sun € 44,95 | Crash Bandicoot € 39,95 | Tactics Ogre auf Anfr. |
| Super Mario Advance 2 € 44,95 | Spiderman € 44,95 | Fire Pro Wrestling € 39,95 | Tony Hawks 3 € 44,95 |



- | | | | |
|--------------------------------|--|---------------------------------------|--|
| Anno 1503 € 44,95 | A Beautiful Mind € 24,95 | Phantom Quest DVD € 24,95 | Slayers TV Box DVD € 29,95 |
| Battlefield 1942 € 44,95 | Ice Age € 27,95 | Golden Boy DVD € 29,95 | Silent Mibius TV BOX DVD € 29,95 |
| Conflict Desert Storm € 44,95 | Vanilla Sky € 27,95 | The Wind of Amnesia VHS € 19,95 | Wedding Peach Vol. 1 DVD € 24,95 |
| Das Ding (The Thing) € 39,95 | Dragonball Z div. Teile je € 24,95 | Utena 1-6 VHS auf Anfr. | Record of Lodoss War DVD BOX € 69,95 |
| DTM Race Driving € 44,95 | Collateral Damage Rental Version € 27,95 | Dragon Ball diverse Teile erfragen !! | Jin Roh DVD € 29,95 |
| FIFA 2003 € 44,95 | Sie leben 18ner € 27,95 | | Fragen Sie nach unseren Hong Kong DVD's! |
| Gothic 2 € 44,95 | Blade € 39,95 | | |
| Hitman 2 € 44,95 | viele uncut Filme auf Anfrage | | |
| Icwind Dale 2 € 44,95 | | | |
| Unreal Tournament 2003 € 39,95 | | | |

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - Händlerhotline: 030 - 96 27 77-0

BESTELLSHOTLINE 030 - 96 27 77 77

UNSERE GAMESHOPS: Video & Game Berliner Allee 13088 Berlin Video & Game Braddestrasse 38 58452 Witten Video & Game Wilhelmstrasse 3 42105 Wuppertal



KOSTENLOS

NHL 2003

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus
 Lightgun Keyboard

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

Xbox

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

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Flight Stick
 Lightgun Force-Feedb.

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

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC Oktober

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

- Pro**
- überlegene Präsentation
 - englischer Profi-Kommentar
 - fast makellose Steuerung
- Contra**
- nur wenig Neuerungen zum Vorjahr
 - keine deutschen Kommentatoren
 - Memory-Card-Fresser (PS2)

Alternativen:

PS2	NHL 2002 (89%, MANIAC 11/01)
Xbox	NHL 2002 (89%, MANIAC 04/02)
NGC	NHL Hitz 20-02 (82%, MANIAC 07/02)



NHL 2003

Playstation 2

Grafik 83%
Sound 76%
89% Spielspaß

Xbox

Grafik 79%
Sound 76%
89% Spielspaß

Gewohnt großartiges Konsolen-Eishockey, das allerdings mit Neuerungen geizt.



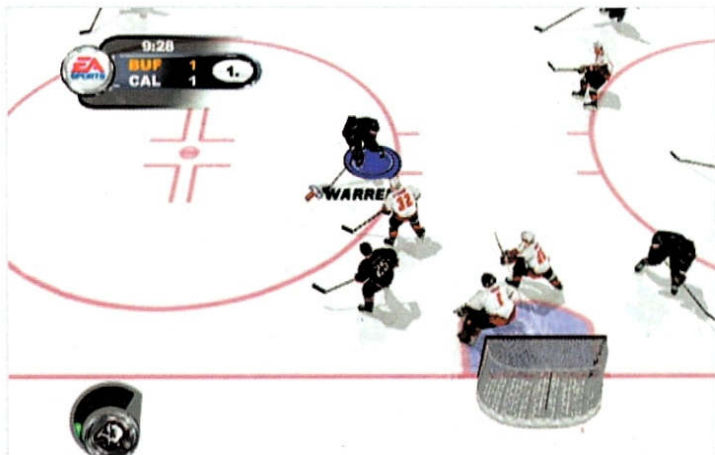
XB Fleißige Sportler schalten Sammelkarten (oben) und Gags (unten) wie die Kufensumos frei.

EA lässt die Korke knallen, denn Eishockey-Dauerbrenner "NHL" feiert dieses Jahr sein zehnjähriges Konsolenjubiläum. Entsprechend dem Anlass schraubten die Entwickler unter Hochdruck an der neuen Episode, um sie rechtzeitig zum nordamerikanischen Saisonstart in die DVD-Schächte von PS2 und Xbox wandern zu lassen.

Da die Profiligen vorerst keine neuen Mannschaften mehr aufnimmt, gibt es kein Expansion Team zu bewundern. Dafür wurden wie gewohnt die Spielerwechsel der Vorbereitungszeit berücksichtigt, wie z.B. der unerwartete Transfer von Jochen Sturm zu den Buffalo Sabres. Mit bahnbrechenden Neuerungen auf dem Eis hielten sich die Programmierer allerdings zurück: Frisch ist lediglich die Möglichkeit, die 'Deke'-Manöver zum Ausspielen gegnerischer Verteidiger mit Hilfe des rechten Analogsticks manuell zu steuern. Lasst Ihr die Kontrahenten öfters ins Leere laufen, füllt Ihr damit



PS2 Darf wie immer nicht fehlen: Die zünftige Prügelei auf dem Eis.



XB "NHL"-Veteranen wissen die entfernten Kameraperspektiven zu schätzen: Die Spielerdetails fallen dann zwar weniger auf, dafür stimmt die Übersicht.

(genauso wie durch das Erzielen von Toren) eine Anzeige am unteren Bildschirmrand. Ist diese voll, könnt Ihr den 'Gamebreaker' aktivieren: Ähnlich wie bei den Kontern des Vorgängers bewegen sich dann alle Spieler in Zeitlupe, was Euch die Chance gibt, den womöglich entscheidenden Treffer leichter zu erzielen.

Man spricht englisch

Die einzige weitere auffällige Änderung betrifft die Kommentatoren: Das deutsche Duo Amann und Leopold wurde dieses Jahr in den Urlaub ge-

sickt, statt dessen lauscht Ihr den humorigen Kommentaren der US-Sprecher. Laut Electronic Arts geschah diese Änderung aufgrund der Wünsche zahlreicher "NHL"-Fans – für Englisch-Begabte eine feine Sache, beide Sprachfassungen wären dennoch schöner gewesen.

Ansonsten tretet Ihr wie gehabt zu Freundschaftsspielen, Playoffs oder ganzen Seasons inklusive eines zehn Spielzeiten langen Karrieremodus an und ergattert durch das Erfüllen gesetzter Ziele Geld, um die über 300 Sammelkarten zu kaufen. us

Ulrich Steppberger



Die ungeschriebene EA-Sports-Regel lebt bei "NHL" weiter: Spätestens seit der ersten PSone-Fassung fielen nämlich immer die Updates mit den geraden Jahresnummern besser oder zumindest gehaltvoller als die Vorläufer aus. Während bei "Madden" diese Weisheit nicht mehr stimmt, trifft sie auf dem Eis zu: In "NHL 2003" steckt trotz des interessanten 'Deke'-Einsatzes zu wenig an neuen Ideen, um einen Pflichtkauf für Besitzer der Vorjahresversion draus zu machen – zwar wurde die brillante Präsentation weiter verfeinert, doch ansonsten halten sich die technischen und optischen Unterschiede zur 2002-Fassung in engen Grenzen. Fazit also: Kufenfrischlinge schlagen bedenkenlos zu, Besitzer des Vorgängers können sich die Ausgabe sparen.



PS2 Der Lichtkegel zeigt's: Euer Kufencrack ist gerade mit einer 'Gamebreaker'-Zeitlupe unterwegs und versucht, das Abwehrbollwerk auszuspielen.

PLAYSTATION 2

- Grundgerät249,00
- Action Replay49,99
- Fernbedienung Sony Original24,99
- Aggressive Inline59,99
- Baldurs Gate56,99
- BDFL Manager 2003Jetzt Vorbestellen
- Blade 259,99



- Code Veronica29,99
- Das Ding54,99
- Dead or Alive 229,95
- Der Anschlag Oktober44,99
- Dino Stalker59,99
- Drakan59,95
- Dynasty Warrior 359,99
- F1 2002 EA35,99
- Fifa 200359,99
- Final Fantasy X69,95
- Grandia 249,99
- Grand Turismo Concept39,95
- GTA 3 uncut56,99
- Guilty Gear x59,99



- Harry Potter Kammer des Schreckens Nov59,99
- Head Hunter59,95
- Herr der Ringe54,99
- James Bond Nightfire November57,99
- Kelly Slater Pro Surfer59,99
- Kessen 259,99
- Kingdome HeartJetzt Vorbestellen
- King Field 4 November54,99
- Legend of Legaia 2 Duel Saga59,99
- Malice Kat's Tale56,99
- Madden NFL 200359,99
- Mat Hoffman's Pro Bmx 259,99
- Maximo31,99
- Medal of Honor59,99
- Metal Gear Solid 249,95
- Metropolismania29,99



- Mike Tyson Boxing54,99
- Myst 359,99
- Need for Speed Hot P. 259,99

- No one lives forever UK39,99
- Onimusha29,99



- Premier Manager 200259,99
- Prisoner of War56,99
- Project Zero44,99
- Pryzm49,99
- Red Faction 259,99
- Shox59,99
- Shadow Hearts59,99
- Simpsons Skateboarding59,99
- Smash Court Tennis49,99
- Silent Hill 239,99
- Spiderman The Movie59,99
- Startrek Voyager56,99
- State of Emergency29,99
- Street Hoop's59,99
- Stuntman59,99
- Terminator Ende Oktober59,99
- The GatewayJetzt Vorbestellen
- Tomb Raider Angel of Darkness November59,99
- Tony Hawk 329,99
- Turok Evolution DT57,99
- Turok Evolution UK59,99
- Time Crisis 259,95
- Vampire Night54,95
- Virtua Fighter 459,95
- V-Rally 359,99
- Way of the Samurai59,99
- WWF Smack Down39,99
- WWE Smack Down! Shut Your Mouth November59,99
- X-Men Next Dimension59,99

PLAYSTATION

- PS ONE89,95
- Arc The Lad Collection119,99
- Dragon Ball Z Battle 22/Final Bout ja29,99
- Final Fantasy IX29,99
- Final Fantasy VI14,95
- Final Fantasy IV+V29,99
- Metal Slug X29,99
- Persona 269,99

GAME CUBE

- Grundgerät Schwarz/Lila199,00
- Freeloder24,99
- Action Replay44,99
- Memory Card Original19,99
- Pad Lila/Schwarz29,99
- RGB-Kabel Original29,95

- Beach Spikers59,99
- Bloody Roar Primal Fury59,99
- Crash Bandicoot der Zorn des59,99
- Dashin the Gaint59,99
- F1 2002 EA59,99



- Fifa 200359,99
- Gauntlet59,99
- ISS 2 Inter. Superstar Soccer 259,99
- James Bond Agent im.59,99
- James Bond Night Fire November59,99
- Luigi's Mansion59,99
- Spiderman 2003 Oktober59,99
- NBA Courtside39,99
- Pikmin49,99
- Resident Evil Zeroi.v.
- Sonic Adventure 259,99
- Spiderman The Movie59,99
- Starwars Rouge Leader59,99
- Stirb Langsam Vendetta59,99
- Super Smash Bros.54,99
- SSX Tricky59,99
- Tony Hawk 359,99
- Turok Evolution Uncut59,99
- Zoo Cube59,99

X-BOX

- Grundgerät299,00
- Diverses ZubehörCall
- Baldurs Gate Dark Alli. November61,99
- Blade 259,99



- Bruce Lee56,99
- Buffy The Vampir Slayer69,00
- Colin MC Rae Rally 364,99
- Commandos69,00
- Das Ding56,99
- Dead or Alive 359,99
- Enclave59,99
- Fifa 200369,00
- Fila World Tour Tennis66,99

- Gun Valkyrie67,99
- Halo66,99
- Herr der Ringe56,99
- Hitman 269,00
- Hunter-The Reckoning59,99
- ISS 2 Inter. Superstar Soccer 266,99
- Kelly Slater Pro Surfer59,99
- Malice Kat's Tale59,99
- Medal of Honor Frontline November59,99
- Mike Tyson Boxing64,99
- Myst 359,99
- Onimusha41,99
- Prisoner Of War64,99
- Silent Hill 267,99
- Spiderman the Movie64,99
- Terminator Ende Oktober59,99
- Time Splitter 269,00
- Turok Evolution UK69,00
- Jet Set Radio Future69,00
- WWF Raw66,99
- X-Men Next Dimension59,99

GAMEBOY ADVANCE

- Grundgerät99,99
- Advance War44,99
- Breath Of Fire 249,99
- DBZ Das Erbe des Goku49,99
- Golden Sun44,99
- Medal of Honor64,99
- Super Ghouls&Ghosts51,99
- Super Mario 244,99
- Tekken54,99
- Turok Evolution49,99
- Tactic Orgre64,99
- Yoshi's Island44,99

DREAMCAST

- Keyboard12,99
- Conflict Zone34,99
- Crazy Taxi 234,99
- Daytona USA 200139,99
- Railroad Tycoon6,99
- Sonic Adventure 239,99
- Spec Ops 219,99
- Virtual Tennis 239,99

DVD VIDEO

- Angel Sanctuary29,99
- Dragon Ball Z Diverse24,99

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

Playstation 2-Memorycard
 Solange der Vorrat reicht

284,99

Bestellung oder Vorbestellung unter :

02 34-9 16 06 30

www.primalgames.com
 Email: info@primalgames.com

Händleranfragen erwünscht FAX: 02 34 9 16 06 32

Smuggler's Run Warzones

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:	
Am Einzelsystem	4	Angel Studios, USA	
Via Linkkabel	-	Hersteller:	
Online	-	Take 2	
		www.angelstudios.com	

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant

Xbox keine Umsetzung geplant

NGC Oktober

Alternativen:

PS2	Smuggler's Run 2: Hostile Territory (83%, MANIAC 01/02)
Xbox	Blood Wake (61%, MANIAC 04/02)
NGC	keine erhältlich

Gamecube

Grafik **81%** Sound **57%** **84%** Spielspaß

Starke Umsetzung der actionlastigen Schmuggelraserei mit flotter Optik und vielen Spielmodi.



NGC So ein Sauwetter: Der strömende Regen macht Euch das Leben schwer.



NGC Nur auf Gamecube: Vierer-Splitscreen und Osteuropa-Szenario.

Take 2 hat ein Herz für Gamecube-Ganoven und gönnt ihnen eine überarbeitete und mit exklusiven Extras versehene Neuauflage ihres Actionrennspiels: Bei "Smuggler's Run Warzones" seid Ihr wie in der PS2-Auflage im Auftrag eines Ganovenrings unterwegs und kämpft mit dem unwegsamen Gelände ebenso wie gegen unfreundliche Konkurrenten und Cops. In der Regel transportiert Ihr mit Buggys, Offroad-Trucks oder ATVs Schmuggelware zu Zielpunkten, gelegentlich sollt Ihr auch

Gegner fahrunfähig rammen oder zusammen mit einigen Kollegen Euer Gut vor Dieben schützen. Netterweise sind Eure Vehikel mit Gegenmaßnahmen ausgerüstet: Bomben, Minen

und Ölsuren bringen auch hartnäckige Verfolger aus dem Konzept. Solisten kämpfen sich durch eine Story mit 36 Missionen oder treten zu einzelnen Wettbewerben an: Neben Zielpunktrennen stehen u.a. das Sammeln von Beute oder das diese 'Bomb Tag' zur Wahl – Gamecube-exklusiv dürfen hierbei via Splitscreen bis zu vier Offroad-Piloten gleichzeitig ran. Ebenfalls nur auf der Nintendo-Konsole gibt es mit Osteuropa und Nordamerika zwei Landschaftsszenarien und zahlreiche Bonusmissionen, die Ihr Euch allerdings erst freispielen müsst. us

Ulrich Steppberger

Wenn man fast ein Jahr für eine Umsetzung Zeit hat, dann sollten spürbare Verbesserungen zur Vorlage da sein – und in diesem Punkt enttäuscht "Smuggler's Run Warzones" sicher nicht. Die riesigen Areale sehen zwar nicht grundlegend besser als auf der PS2 aus, doch dafür wird das actionlastige Geschehen nun mit flotten 50 Bildern in der Sekunde dargestellt. Zusätzlich gibt's einen feinen Splitscreen, mit dem die Mehrspieler-Modi nochmal kräftig an Gaudi gewinnen. Ebenso loblich sind die zwei zusätzlichen Szenarien, wobei diese wohl nur Profis zu sehen bekommen werden: Der happige Schwierigkeitsgrad blieb nämlich ebenso wie die nervige Musik erhalten. Wer noch nicht auf der PS2 schmuggelte, sollte spätestens jetzt zuschlagen.

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex



NGC Kritisch: In der Nähe von TNT-Kisten sollte man nur vorsichtig wirbeln.

Zum Abschluss der Konsolen-Rundtour kommt die Beutelratte auch noch zu ihrem Gamecube-Auftritt: Erwartungsgemäß spielt sich "Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex" genau wie auf PS2 und Xbox, in über 25 Levels hüpf Ihr bewährt altmodisch durch farbenfrohe 3D-Landschaften. Zahlreiche Vehikel und Szenarien sowie knackige Endgegner verschaffen die nötige Abwechslung. Technisch sorgen vereinzelte Ruckler und gemütliche Ladepausen dafür, dass sich die Hardware nicht überarbeitet. Allerdings gibt's als neckischen Bonus via GBA-Link eine Art Crash-"Moorhuhn" – nicht nur für Hüpfspieler empfohlen. us

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:	
Am Einzelsystem	1	Eurocom, England	
Via Linkkabel	-	Hersteller:	
Online	-	Vivendi Universal	
		www.eurdltd.co.uk	

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich (85%, MANIAC 12/01)

Xbox bereits erhältlich (85%, MANIAC 06/02)

NGC Oktober

Alternativen:

PS2	Jak und Daxter: The Precursor Legacy (88%, MANIAC 01/02)
Xbox	Shrek (42%, MANIAC 04/02)
NGC	Super Mario Sunshine (Test ab Seite 58)

Gamecube

Grafik **75%** Sound **74%** **85%** Spielspaß

Routiniertes 3D-Jump'n-Run mit neckischem GBA-Extra.

Worms Blast



NGC Mit Granaten räumt Ihr den Bildschirm ab oder nervt Euren Gegner.

Die Würmchen von Team 17 machen sich nun auch auf dem Gamecube breit: In der 1:1-Konvertierung des einige Monate alten PS2-Titels rudert Ihr mit Eurem rosa Gesellen über's Wasser und räumt mittels Bazooka farbige Kugeln ab – ganz so, wie Ihr es vom Taito-Klassiker "Super Bust-a-Move" gewohnt seid. Trotz freispielbarer Charaktere, diverser Puzzles und Zielschieß-Varianten mag der motivierende Funke nicht recht überspringen: Da Ihr neben diverser Knarren auch das träge Gummiboot des Wurms zu steuern habt, ist's besonders unter Zeitdruck schnell um Eure Zielgenauigkeit geschehen – Frust und Ärger sind die Folge. sf

Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:	
Am Einzelsystem	2	Team 17, England	
Via Linkkabel	-	Hersteller:	
Online	-	Ubi Soft	
		www.team17.co.uk	

USK-Rating Preis: ca. 35 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich (60%, MANIAC 05/02)

Xbox keine Umsetzung geplant

NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Super Bust-a-Move (85%, MANIAC 01/01)
Xbox	Tetris Worlds (Test auf Seite 92)
NGC	ZooCube (63%, MANIAC 10/02)

Gamecube

Grafik **56%** Sound **55%** **60%** Spielspaß

Fragwürdiges Knobelkonzept mit anstrengender Steuerung.

Way of the Samurai



PS2 Mittels Lock-On konzentriert Ihr Euch stets auf einen Feind.

Skrupellose Naturen metzeln in der ein Dorf sowie einige Außenanlagen umfassenden Spielwelt schutzlose Passanten nieder. Wer's weniger vogelfrei mag, lässt sich von einem der ansässigen Clans für Eskortierungsaufträge oder sogar Attentate engagieren. Entsprechend Eurer Verhaltensweise ändert sich der weitere Spiel- und Storyverlauf. Das Kampfsystem ist recht einfach konzipiert: Mit simplen Pad-Manövern vollführt Ihr Block, Konter- und Kombo-Angriffe, im weiteren Verlauf erlernt Euer Recke zudem immer mehr Spezialattacken oder erhält bessere Klinge.

Besonders wuchtige Schneiden dürft Ihr beim Schmied einlagern und nach erfolgreichem Durchzocken für ein neues Spiel wieder abholen. cg



PS2 Die industrielle Revolution befindet sich in voller Blüte, Euer Held wirkt da wie ein Relikt vergangener Tage.

Europäische Zocker frohlocken: Nach mehrmonatiger Konvertierungszeit darf der Weg des Samurai nun endlich auch von PAL-Spielern besritten werden.

Im neuesten Werk der "Tenchu"-Erfinder Acquire schlüpft Ihr in die Haut eines edelmütigen Schwertkämpfers gegen Ende des vorletzten Jahrhunderts. Ein klassische Missionstruktur wie im Ninja-Vorfahren gibt es allerdings nicht, vielmehr überlassen es Euch die Entwickler selbst, was Ihr mit Eurem virtuellen Leben anfangt.



Besonders einsteigerfreundlich ist die Samurai-Saga zwar nicht gerade, gebt Ihr dem unkonventionellen Konzept aber eine Chance, sind spannende Stunden vorprogrammiert. Trotz kleiner Welt und kurzer Spielzeit pro Handlungsstrang lockt Euch das actionreiche Abenteuer immer wieder ans Pad. Die unterschiedlichen, von Eurer Verhaltensweise abhängigen Spielverläufe garantieren Dauermotivation. Zumal Ihr hochgezüchtete Waffen in spätere Ausflüge übernehmen dürft und so Eure Kampfkunstkarriere nicht jedes Mal von vorne starten müsst. Allein die Kameraführung sorgt mit ungünstigen Perspektiven bei einigen Keilereien für Ärger. So bleibt's ein technisch solides Nippon-Epos, das dank des erfrischenden Ansatzes über so manche Detailmängel hinwegsehen lässt.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:
Am Einzelsystem	1	Acquire, Japan
Via Linkkabel	-	Hersteller:
Online	-	Eidos
		www.eidos.net

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

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

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

Alternativen:

PS2	Tenchu 2 (PSone) (79%, MANIAC 10/2000)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2

Grafik 66%
Sound 67% **72%** Spielspaß

Ungewöhnliches Schwertkampf-Abenteuer mit geringem Umfang, aber hohem Wiederspielwert.

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

ALLE SYSTEME

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

SUN GAMES

GEBRAUCHTSPIELEVERSAND
KONSOLEN & ZUBEHÖR

GB - SNES - N 64 - PSX - PS one - PS 2 - DC - PC

DER AN- UND VERKAUF FÜR GEBRAUCHTE SPIELE UND GEBRAUCHTKONSOLEN.	VERSAND	SUN - GAMES BAUMSCHULENSTR. 77 12437 BERLIN Tel.: 030 - 53 213 397 Funk 0177 - 369 69 80	GESCHÄFT
---	---------	--	----------

FORDERN SIE UNSERE PREISLISTE AN!
www.sun-games.de

MO - FR 10 - 18 UHR
SA 10 - 17 UHR

Playstation 2

WOLFsoft 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

Blade 2

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

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

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

Playstation 2

PAL kleine PAL-Balken, dezent gestauchtes Bild
E/D englische Sprachausgabe, englische Untertitel

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Lightgun
- Keyboard

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- 60Hz
- DTS

Xbox

PAL vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Untertitel

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Flight Stick
- Lightgun
- Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

- PS2** bereits erhältlich
- Xbox** bereits erhältlich
- NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Mucky Foot
Hersteller: Activision
Website: www.muckyfoot.com

- Pro**
- ungewöhnliche Nahkampfsteuerung
 - ordentliches Filmflair
 - kurzzeitig recht motivierend
- Contra**
- gleichförmiger Spielverlauf
 - anspruchloser Missionsaufbau
 - durchschaubare Scriptings

Alternativen:

PS2	X-Squad (79%, MANIAC 02/01)
Xbox	Spider-Man (81%, MANIAC 07/02)
NGC	Spider-Man (81%, MANIAC 07/02)

Blade 2

Playstation 2

Grafik 70 %
Sound 64 %

65% Spielspaß

Xbox

Grafik 67 %
Sound 64 %

65% Spielspaß

Rabiater Metzelergie nach Filmvorlage: Kurzzeitig spaßig, auf Dauer zu eintönig inszeniert.



PS2 Gleich spritzt das Blut: Selbstablaufende 'Finishing Moves' gibt's auch.

Es gibt Spiele, auf die man sich als hauptberuflicher Zocker ganz besonders freut, andere wiederum erfüllen einen bereits bei ihrer Ankündigung mit Grausen. "Blade 2" ist ein waschechter Vertreter der zweiten Gattung. Im Frühjahr 2001 sorgte die missratene Action-Adventure-Versoffung des Zelluloid-Vorgängers auf der PSone für Übelkeit, die Erwartungen an den Nachfolger waren entsprechend gering. Umso erfreulicher, dass mit dem Wechsel der Entwickler trotz vergleichbarem Spielkonzept ein Qualitätsfortschritt erzielt wurde.

Blutdurst

Inhaltlich grob auf der Handlung des gleichnamigen Kinostreifens basierend, nehmt Ihr in drei nochmals in

Colin Gabel



Gelungene Überraschung: "Blade 2" übertrumpft den drögen Vorgänger in jeder Hinsicht. Einstige PSone-Ruckeloptik ist auf beiden Systemen durchweg flüssiger Grafik gewichen, bis auf die Lichteffekte unterscheidet sich allerdings die Xbox-Version kaum von der PS2-Fassung. Adventureeinlagen müsst Ihr nun mit der Lupe suchen, Daueraction dominiert das Sequel: Das ungewöhnliche Nahkampfsystem beherrscht Ihr mit etwas Übung ganz gut, die mächtigen Ballermänner garantieren blutig-überzeichnete Massenschlachten. Nur an der Langzeitmotivation hapert's: Auf Dauer bieten die Keilereien trotz vordergründiger Missionsziele schlicht zu wenig Abwechslung, auch die Inszenierung ist mit plumpen Scriptings zu vorhersehbar. Fazit: Nette Actionkost für zwischendurch.



PS2 Ungewöhnlich, aber ordentlich umgesetzt: Mit dem rechten Analogstick teilt Ihr Schläge in alle Richtungen aus.



XB Da tanzen die Puppen: Dank Auto-Aim müsst Ihr bei solchen Massakern lediglich den Abzug betätigen - den Mantel trägt Blade übrigens nur auf der Xbox.

Einzelmissionen unterteilten Kampagnen den blutigen Kampf gegen finstere Dämonen auf. Zwar habt Ihr bei jedem Einsatz bestimmte Zielvorgaben wie das Zerstören von Computerterminals oder die Eskortierung eines Kompagnons, der Spielablauf wird aber von rabiater Meuchel-Action dominiert. Während Ihr durch die verschachtelten 3D-Areale schleicht, stürmen Euch nämlich am laufenden Band verummte Ninjas, feindliche Vampire und garstige Zombies entgegen. Wie sein cineastisches Vorbild macht auch der Digi-Blade sowohl als Scharfschütze wie als Martial-Arts-Experte eine hervorragende Figur. Das überschaubare Waffenarsenal - u.a. bestehend aus Pistole, Klingenumme-

rang und Schrotflinte - steht Eurem Helden allerdings nicht von Anfang an zur Verfügung. Erst wenn Blade durch ausreichende Tötungspraxis oder das Erledigen von Nebenaufgaben genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, werden die Mordwerkzeuge nach und nach freigeschaltet. Im Nahkampf gingen die Entwickler ungewohnte Pfade: Während Ihr den schwarzen Rächer mit dem linken Analogstick durch die Pampa dirigiert, führt das rechte Pendant einen Schlag in die entsprechende Richtung aus. Mit etwas Übung meistert Ihr so wilde 360°-Keilereien und vollführt fatale Kombos. cg



XB Vor der Mission weist Ihr den Ausrüstungs-Slots Waffen und Munition zu.



XB Gangsterkarre brenne! Das Absolvieren von Nebenaufgaben lässt Extrapunkte auf Blades Erfahrungskonto regnen.

Vintage-Games!

Games für Sammler & Fans

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

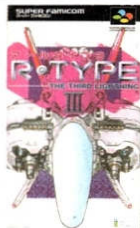
Die seltensten Games aus aller Welt!!!



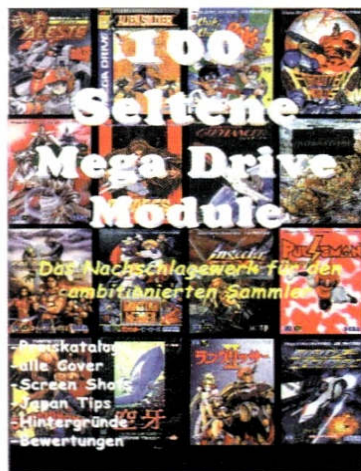
300 Games für Mega-Drive, MCD
300 Games für Atari 2600 & 7800
CBS, Intellivision, Vectrex, u.a.

SUCHLISTEN ERWÜNSCHT!

über 100 seltene S-NES Games!



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



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



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



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

ANKAUF von ganzen Sammlungen und Systemen

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

Lars Nyerup
04506-694
0172-4118567

www.vintage-games.com

PS2 · PSone · X-Box
Gamecube · N64
GB Advance/Color · SNES
Dreamcast · Saturn

- Tausch, An- und Verkauf von Spielen, Konsolen & Zubehör
- Neuheiten und große Auswahl an Gebrauchtspielen (auch Importe)
- Garantie auf Gebrauchtware
- Monatliche Angebote
- Auftragsservice für Spiele

SPIRIT
S. Gerschermann
Schloßstraße 20
40477 Düsseldorf
www.spirit-games.de
Fon 0211.48 14 01
Fax 0211.46 70 33
Mo→Fr 10.30 bis 19.00
Sa 11.00 bis 15.00

Einfach und bequem per eMail bestellen:
info@play-off-videogames.de

PLAY-OFF
VIDEOGAMES
Bornholmer Str. 3
10439 Berlin

Telefon
030 44 71 43 65
Telefon & Fax
030 43 73 48 92

Geschäfts-Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 11 bis 19 Uhr

Hier ein Auszug aus unserem Angebot:

Playstation 2 Age of Empire 2 Baldur's Gate: Dark Alliance Commandos 2 Dark Cloud Ephemeral Fantasia Evergrace Flucht von Monkey Island G1 Jockey Grandia 2 GTA 3 Kessen 2 Klonoa 2 Maximo Orphin REZ Shadow of Memories	Playstation Alundra 1&2 Baphomet's Fluch 1&2 Blaze & Blade Breath of Fire 3&4 Castlevania Command & Conquer 1-3 Crash Bandicoot 1-3 Diablo Dino Crisis 1&2 Discworld 1-3 Fear Effect 1&2 Final Fantasy 4-10 Front Mission 3 Harvest Moon Kurushi (Final) Legacy of Kain 1&2 Medevil 1&2 Mega Man X5 & X6 Myst & Riven Parasite Eve 2 Rapid Reload Riskio Sim City 2000 Spyro - The Dragon 1-3 Suikoden Super Ping Collection Synchron Filter 1-3 The Legend of Dragoon Themes Hospital / Park Tomblil 1&2 Transport Tycoon Vagrant Story Warcraft 2 Wild Arms Wing Commander 3&4 X-Com 1&2	Nintendo 64 A Bug's Life Banjo-Kazooie / Tooie Castlevania 1&2 Command & Conquer Conker's Bad Fur Days Die Welt ist nicht genug Jet Force Gemini Mario Golf & Tennis Mario Party 2&3 Mickey's Speedway USA Paper Mario & Super Mario Perfect Dark Rainbow Six Star Wars (alle Teile) Star Wars 1&2 Turok 1-3 Zelda 1&2	Mega Drive Alisia Dragon Castle of Illusion & Quackshot Dragon's Fury & Revenge Dune 2 & Herzog 2 General Chaos Gynoug Hellfire Kings Bounty Phantasy Star 2-4 Rocket Knight Adventures Shining in the Darkness Soleil Sonic (alle Teile) Zero Wing Dungeons Explorer (CD) Lords of Thunder (CD) The Space Adventure (CD)
Dreamcast Confidential Mission Crazy Taxi 1&2 Daytona USA Ecco - The Dolphin Evolution 1&2 Flagan Bros Headhunter Pro Pinball Trilogy Record of Lodoss War Resident Evil - Code: Veronica Shen Mue 1&2 Silver Skies of Arcadia Sonic Adventure 1&2 Soul Calibur Spawn Starlancer Virtua Tennis 1&2	Super Nintendo Actraiser Donkey Kong Country 1-3 Gool Troop Luftia Ms. Pac-Man Mystic Quest Pocky & Rocky 2 Populous 1&2 Sim City (2000) Soulblazer Super Bomberman 1&2 Super Mario Allstars Super Turrican 1&2 Terranigma Tetris & Dr. Mario Young Merlin Zelda	PC Engine Barunba Bomberman (94) Lifeforce Salamander Mr. Hebi Nectaris - Military Madness Ninja Spirit Ordyn Parodius Valkyrie Advanced V.G. (CD) Buster Bros. (CD) Choaniki 2 (CD) Far East of Eden 1&2 (CD) Langrisser (CD) Solid Force (CD) The Dynastic Hero (CD) The Legend of Xanadu (CD)	

Wir führen u.a. auch Gamecube, X-Box & GameBoy Advance!
Bestands- und Preisliste unter:
www.play-off-videogames.de

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



Donald Duck Phantomias

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:	
Am Einzelsystem	1	Ubi Soft, Kanada	
Via Linkkabel		Hersteller:	
Online	-	Ubi Soft	
		www.ubisoft.de	

USK-Rating Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround 60Hz DTS

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC November

Alternativen:
PS2 **Jak and Daxter** (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox **Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex** (85%, MAN!AC 06/02)
NGC **Super Mario Sunshine** (Test ab Seite 58)

Playstation 2 **63%** Spielspaß
 Grafik **64%**
 Sound **66%**

Schlichtes Jump'n'Shoot im netten Comic-Look – die starke Kameraführung nervt zuweilen.

Ubi Soft gönnt dem Disney-Erpel keine Ruhe: Kaum hat der gefiederte Wüterich in "Donald Duck Quack Attack" im Namen des französischen Publisher-Riesen beinahe alle Konsolen unsicher gemacht, da folgt auch schon für PS2 (und nächsten Monat auf dem Gamecube) der Nachschlag.

Allerdings zieht Ihr diesmal nicht im klassischen Matrosenanzug los: Phantomias, Donalds heldenhaftes Alter Ego, steht im Mittelpunkt der Hüpfspiel-Ballermixtur im Cel-Shade-Look. Die fiesen Evronianer, eine Bande übellauniger Außerirdischer, haben sich für ihren neuesten intergalaktischen Raubzug ausgerechnet die Erde ausgesucht. Ein Glück für den blauen Planeten, dass sich mit Phantomias ein wagemutiger Superheld der Gefahr entgegenstellt. In vier verschiedenen, nochmals in drei bis vier Levels unterteilten Welten springt und ballert Ihr folglich auf alles, was



PS2 **Erspähen** Euch die Suchscheinwerfer, spucken die Kanonen Feuer.



PS2 **Superhelden-Gimmick:** Phantomias' Laser lässt sich via Extra verstärken.

sich bewegt. Einige nützliche Gimmicks erleichtern die Alien-jagd: Via Lock-On-Funktion nimmt Donald automatisch einzelne Lumpen ins Laser-visier, dank Raketenrucksack gleitet

er nach einem Doppelhüpfer sanft gen Boden und per Eisenfaust schlägt der Enterich Glasbarrieren kaputt. Ein, zwei Bosskämpfe dürfen natürlich ebenfalls nicht fehlen. cg



Colin Gabel **Nicht fett, nur nett – so lautet mein Fazit von Donalds neuem Auftritt.** Frenetische Disney-Fans freuen sich über das gelungene Comic-Flair inklusive dezenter Cel-Shade-Optik, passender Sprachausgabe und witziger Animationen. Spielerisch hat "Donald Duck Phantomias" außer den Standardversatzstücken des Genres aber nur wenig zu bieten. Die üblichen Plattform-Hüpfereien, geradliniges Weltendesign, nette Ballereinslagen – fast alle Elemente kennt der Jump'n'Run-Experte zur Genüge. Dass die Kontrolle des Erpels dabei mitunter etwas hakelig wirkt, stört die Spielbarkeit kaum. Ärgerlicher ist da schon die Kameraführung: Manuelles Drehen oder Zoomen ist leider nicht möglich, die Ansicht richtet sich stets automatisch aus, was häufig zu Übersichtsproblemen führt.

Ejay Clubworld

Genre: Anwendung
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:	
Am Einzelsystem	4	eJay, Deutschland	
Via Linkkabel		Publisher:	
Online	-	Empire	
		www.ejay.de	

USK-Rating Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:
 Lenkrad Maus Lightgun Keyboard

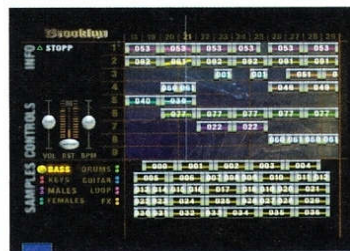
Highend-Unterstützung:
 16:9 Surround 60Hz DTS

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

Alternativen:
PS2 **MTV Music Generator 2** (MAN!AC 06/01)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2 **54%** Grafik **78%** Sound

An Funktionen reiche, aber dennoch leicht zu handhabende Musik-Bastelei für Discofreaks.



PS2 **Öde aber effektiv und durchdacht:** Die Komponieroberfläche von "Ejay".



PS2 **MA-MA-MAN!AC:** Mit dem Plattenteller baut Ihr fetzige Stotterer ein.

Die Rettung für Musikliebhaber und Mächtgern-DJs ohne Notenkenntnisse: Mit "Ejay Clubworld" bastelt Ihr im Nu Euren eigenen Dance-Hit zusammen und verblüfft damit taktlose Kumpels. Doch vor die Angerebten hat der Disco-Gott harte Arbeit gesetzt: Zunächst wählt Ihr aus diversen Musikrichtungen wie House, Techno oder HipHop Euren präferierten Stil aus – im jeweils zugehörigen Tanztempel wird dann nach Lust und Laune komponiert. Hierzu reihen Nachwuchs-Hitlieferanten unzählige Rhythmus-, Bass-, Melodie-, Drum- sowie Gesangsschnipsel zu einem wohlklingenden Sound-Brei zusam-

men. Der horizontal angeordnete Baukasten schluckt ganze 20 Spuren gleichzeitig – überblendeffekte oder coole Echos sind somit kein Problem. Wenn Ihr die vorgefertigten Klangelemente nicht mehr hören könnt, sorgen der 'Hyper Generator' sowie ein Drum-Computer für kreativen Nach-



Thorsten Küchler **Mach mir den Bohlen:** Mit seinem kinderleichten Bastel-Prinzip, intuitiven Kontrollen und übersichtlichen Menü gibt Ejays Sound-Baukasten auch unmusikalischen Partylöwen eine faire Chance auf beachtliche Klang-Erlebnisse. Schon nach wenigen Minuten steht das Gerüst zum ersten Song und man tüfelt versessen weiter, um den Hit der Marke Eigenbau zu verfeinern. Ebenfalls positiv: Das mitgelieferte Klangmaterial gefällt durch Vielfältigkeit und schiere Masse. Optisch darf man Genre-bedingt nicht zu viel erwarten: Dröge, schwarze Hintergründe und bunte Kästchen bestimmen das wenig erbauliche Bild. Lediglich der etwas enttäuschende Video-Modus (Ihr habt null Einflussmöglichkeiten) zaubert ab und an halbwegs ansehnliche Grafiken auf den Bildschirm.



PS2 **Beats im Quartett:** Beim 'Jam' können vier Spieler gemeinsam musizieren.

schub: Während Ihr mit Ersterem abgedrehte Synthesizer-Klänge fabriziert, erzeugt Letzterer frische Rhythmen. Fertige Songs lassen sich noch mit dem Scratch-Plattenteller aufpeppen und schließlich auf Memory-Card bannen. Zur Entspannung wechselt Ihr beim Abspielen des frisch gebrauten Chartbreakers in den optionalen Video-Modus und lasst Euch mit automatisch erzeugten, psychedelischen Animationen berieseln. tk



Eggo Mania



PS2 Der Alltag eines Knobel-Eis: Hüpfen, fangen, rotieren, ablegen.

► Kemcos GBA-Knochelei macht sich nun auch auf Heimkonsolen breit: In "Eggo Mania" fangt Ihr mit diversen, zum Teil freischaltbaren Eierhelden vom Himmel fallende "Tetris"-Klötzchen, um mit diesen einen Turm zu bauen. Gelangt Ihr vor Eurem Gegner zum hoch über Euch schwebenden Ziel, geht's in die nächste Runde. Verkompliziert wird das Ganze durch einen steigenden Wasserpegel, der an löchrigen Grundfesten nagt, verursacht Ihr zu viele Lücken, brechen Teile Eures Turms ein. Trotz einiger Zusatzmodi (siehe folgenden Test) verliert die Puzzlelei schnell an Reiz. sf

Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: HotGen Studios, England
Am Einzelsystem 2	Hersteller: Kemco
Via Linkkabel -	www.hotgen.com
Online -	

USK-Rating **frei** Preis: ca. 40 Euro

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

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

Veröffentlichung:
 PS2 bereits erhältlich
 Xbox bereits erhältlich
 NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Tetris Worlds (72%, MANIAC 10/02)
Xbox Tetris Worlds (Test auf Seite 92)
NGC Zoocube (63%, MANIAC 10/02)

Playstation 2 Grafik **55%** Sound **59%** **63%** Spielspaß

Nette Knochelei, der es kräftig an Abwechslung mangelt.

Eggo Mania



XB Turmbau zu Bubble: Beim Bomben-Duell behindern Euch Seifenblasen.

► Wie ein Ei dem anderen: Auf der Xbox wird auf gleiche Weise hochgestapelt wie bei oben getesteter PS2-Version. Neben dem Splitscreen-Duell gegen Freund oder KI-Feind dürft Ihr noch in einigen Spielvarianten rumeiern: So pfeffert Ihr vom Himmel fallende Bomben auf die Gegenseite, um dessen Turm zu zerbröseln und ihn letztlich absaufen zu lassen, arbeitet im Solo-Modus unter enormem Zeit- und Wasserdruck oder veranstaltet ein Turnier mit bis zu acht Teilnehmern. Qualitativ ist alles wie gehabt: Das Design des Knoblers ist ganz niedlich, die Optik solide und Begleitmusik hat schon mal mehr genervt. Fade wird's dennoch zu schnell. sf

Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: HotGen Studios, England
Am Einzelsystem 2	Hersteller: Kemco
Via Linkkabel -	www.hotgen.com
Online -	

USK-Rating **frei** Preis: ca. 40 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Highend-Unterstützung:
 Lenkrad Flight Stick 16:9 Dolby Digital
 Lightgun Force-Feedb. 60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:
 PS2 bereits erhältlich
 Xbox bereits erhältlich
 NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Tetris Worlds (72%, MANIAC 10/02)
Xbox Tetris Worlds (Test auf Seite 92)
NGC Zoocube (63%, MANIAC 10/02)

Xbox Grafik **53%** Sound **59%** **63%** Spielspaß

"Tetris" anders rum: Kurz amüsant, aber unspektakulär.

PS2 Top 5

1. DTM Racer
2. Commandos 2
3. Stuntman
4. Indiz.
5. Indiz.

XBOX Top 5

1. Turok Evol. uncut
2. ENCLAVE uncut
3. Indiz.
4. HALO
5. Dead or Alive

Seit über 9 Jahren
Zuverlässig und schnell
Besuchen Sie unseren Shop

GAMESTORE

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 77 72 25
Ladenpreise können abweichen

- GBA Advance 99,00**
GBA inkl. Afterburner 159,00
Afterburner + Einbau 69,95
 BreathofFire
 GoldenSun
 Ogre Battle
 EcksvsSever
 Medal of Honor
 Dragon Ball Z
DUKE NUKEM Adv.
 Yoshi

PlayStation 2 TOPHIT !! THE THING !! engl. PAL UNCUT PS2 61,95 XB 69,95	PlayStation 2 TOPHIT !! Conflict: Desert Storm PAL PS2 59,95 GC 59,95 XBOX 64,95	PlayStation 2 TOPHIT !! Colin McRae Rally 3 dt. XBOX 67,95 PS2 59,95
PlayStation 2 TOPHIT !! Need for Speed H.P. 2 PS2 59,95 GC 59,95 XBOX 59,95	PlayStation 2 TOPHIT !! HITMAN 2 PAL PS2 59,95 XBOX 67,95	PlayStation 2 TOPHIT !! Time Splitters 2 PAL PS2 59,95 GC 59,95 XBOX 69,95
PlayStation 2 TOPHIT !! DIE HARD VENDETTA GC PAL Uncut 62,95	PlayStation 2 TOPHIT !! TUROK EVOLUTION engl. PAL Uncut GC 59,95 XBOX 69,95 PS2 59,95 Lösungsbuch deutsch 14,95	PlayStation 2 TOPHIT !! RESIDENT EVIL PAL-UNCUT 59,95

XBOX dt. 249,00 Buffy Vamp. Slayer 59,95 Balduars Gate D.A. dt. 59,95 Commandos 2 dt. 67,95 CRAZY TAXI 3 dt. 67,95 Dead To Rights PAL Okt. Herr der Ringe dt. 57,95 HUNTER PAL uncut 64,95 ENCLAVE PAL uncut 64,95 Moorwind dt. 57,95 MYST 3 dt. 59,95 WWE RAW dt. 64,95 GAMECUBE 199,00 Freeloader 29,95 MARIO SUNSHINE 57,95 Beach Spikers dt. 59,95 Clone WARS dt. 59,95 RESIDENT EVIL ZERO vorb. SEGASOCCERSLAM 59,95 WWE Wrestlemania Okt. Eternal Darkness vorb.	PLAYSTATION 2 DTM RACE DRIVER ONIMUSHA 2 PAL 59,95 DTM RACER dt. 57,95 GTA3 V. City PAL 59,95 TEKKEN 4 dt. 64,95 M.o.H Frontl. dt. 59,95 FF X dt. 64,95 Largo Winch dt. 59,95 MYST 3 dt. 59,95 Street Hoops dt. 57,95 BARBARIAN dt. 57,95 weitere Spiele u. Zubehör lief.	BALDUARS GATED.A. dt. 39,95 BURNOUT 2 dt. 59,95 DEVIL MAY CRY PAL 29,95 DRAKAN dt. 54,95 Formel1-2003 dt. 59,95 MetalGearSolid 2 dt. 29,95 NHL 2003 dt. 59,95 SILENT HILL 2 (18) 29,95 Soul Reaver 2 PAL 29,95 SUMMONER 2 dt. 59,95 Stuntman dt. 57,95 SEGASOCCERSLAM dt. 59,95 Theme Park World dt. 29,95 This is Football 03 dt. 59,95 Legaia 2: Duel Saga dt. 59,95 Madden 2003 dt. 59,95 Ninja Assault dt. 59,95 ONIMUSHA dt. 29,95 V-Rally 3 dt. 29,95 Way of Samurai dt. 59,95 WIZARDRY dt. 59,95 Vampire Night dt. 49,95
--	--	---

Wir führen auch uncut PAL Games ab 18 Jahre (Altersnachweis erforderlich)

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

Telefonische Bestellannahme **0201 / 77 72 35**
 Versandkosten: 3,97 EURO zzgl. 1,53 NN-Gebühr
 Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten. ALLE PREISE IN EURO

Madden NFL 2003



XB Schlechte Lage: Gleich hat die Defense Euren Spielmacher geschnappt.

▶ Anhänger des uramerikanischen Eierwerfers werden von EA auch dieses Jahr vortrefflich bedient: Die Xbox-Premiere kann mit sämtlichen Optionen der PS2-Fassung wuchern, zudem werden die Hardware-Vorteile in Sachen Grafik (die ohne lästiges Flimmern auskommt), Sound und Festplatte (für den platzfressenden Spielstand) routiniert ausgenutzt. Der nagelneue 'Mini-Camp'-Modus mit seinen zahlreichen Trainingsaufgaben ist ein motivationsfördernder Einfall, der Anfängern den Einstieg in die komplexe Materie erleichtert – für Fans der Sportart ein Pflichtkauf. us

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler: Electronic Arts, USA Hersteller: Electronic Arts www.electronicarts.de
Am Einzelsystem	4	
Via Linkkabel	-	
Online	-	

USK-Rating: **Preis:** ca. 70 Euro

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.

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

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Oktober

Alternativen:

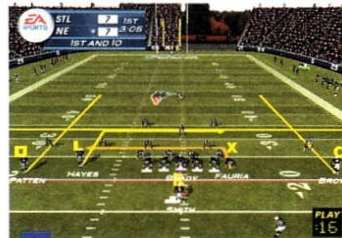
PS2	Madden NFL 2002 (87%, MANIAC 11/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Xbox

Grafik **80%** **88%** Spielspaß
Sound **76%**

Gewohnt starkes Footballspiel mit einigen feinen Neuerungen.

Madden NFL 2003



PS2 Hilfreich: Auf Knopfdruck werden die Laufpfade der Receiver angezeigt.

▶ Während in den USA die Pille auch online übers Spielfeld fliegt, müssen Europäer auf PS2-Internet-Duelle verzichten. Ein weiterer (kleiner) Wermutstropfen kommt mit dem ungewohnt starken Flimmern der ansonsten feinen Grafik hinzu. Zum Trost gibt es neben der gewohnt durchdachten Steuerung, dem mächtigen 'Franchise'-Karrieremodus und dem gelungenen 'Football 101'-Crashkurs eine Neuerung, die selbst Besitzern des Vorgängers den Mund wässrig macht: Das gewitzte Mini-Camp unterhält sowohl Profis als auch Anfänger einwandfrei. us

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler: Electronic Arts, USA Hersteller: Electronic Arts www.electronicarts.de
Am Einzelsystem	4	
Via Linkkabel	-	
Online	-	

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

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC Oktober

Alternativen:

PS2	Madden NFL 2002 (87%, MANIAC 11/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2

Grafik **81%** **88%** Spielspaß
Sound **75%**

Feinster Football. Bis auf Flimmern identisch zur Xbox-Version.

Mat Hoffman's Pro BMX 2



XB Gute Balance ist Pflicht, Wackler bestraft "Mat Hoffman 2" sofort.

▶ Zwar hatte das PS2-"Mat Hoffman 2" bis zur Veröffentlichung im vergangenen Monat einige Verspätung auf dem Buckel, dafür folgt die Xbox-Umsetzung postwendend. Wie gehabt recyclet Activision wacker die bewährte "Tony Hawk"-Mechanik, das Rollbrett wurde lediglich durch ein Fahrrad ersetzt. Neuerungen sind rar gesät, zumindest gibt's aber die neuen, aus einem Manual heraus ausgeführten 'Flatland'-Tricks. Spielerisch wie technisch halten sich die Unterschiede zur PS2-Variante in Grenzen, besonders grafisch hätte auf der Xbox sicher mehr rausspringen können. Trotzdem: Für übungswillige Trendsportler lohnt sich's. us

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler: Rainbow Studios, USA Hersteller: Activision www.activision.de
Am Einzelsystem	2	
Via Linkkabel	-	
Online	-	

USK-Rating: **Preis:** ca. 70 Euro

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.

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

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (79%, MANIAC 10/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC November

Alternativen:

PS2	Dave Mirra's Freestyle BMX 2 (76%, MANIAC 11/01)
Xbox	Dave Mirra's Freestyle BMX 2 (76%, MANIAC 04/02)
NGC	Dave Mirra's Freestyle BMX 2 (76%, MANIAC 06/02)

Xbox

Grafik **71%** **79%** Spielspaß
Sound **80%**

Fordernde Trendsportsimulation mit dezent fader Optik.

Tetris Worlds



XB Land unter: Die animierten Hintergründe lockern die Knochelei auf.

▶ Neue Konsole, altes Spielprinzip: Auch die Inhaber des Microsoft-High-End-Geräts werden von einer Version des Dauerbrenners "Tetris" nicht verschont. Wie auf der PS2 tummeln sich ein halbes Dutzend mehr oder weniger originelle Varianten des Kultknoblers auf der Scheibe. Diese zockt Ihr entweder in einem dezent abstrusen Story-Modus oder in Duellen gegen bis zu drei menschliche Konkurrenten. Grafisch wird die Hardware erwartungsgemäß unterfordert, dafür gibt's ein Lob für die Möglichkeit, eigene Soundtracks einzubinden. Wer für seine Xbox gediegene Denkspielkost sucht und ohne neue Ideen auskommen kann, liegt hier richtig. us

Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler: Radical Ent., Kanada Hersteller: THQ www.thq.de
Am Einzelsystem	4	
Via Linkkabel	-	
Online	-	

USK-Rating: **Preis:** ca. 40 Euro

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.

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

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (72%, MANIAC 10/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Super Bust-a-Move (85%, MANIAC 01/01)
Xbox	Eggo Mania (Test auf Seite 91)
NGC	Zoo Cube (63%, MANIAC 10/02)

Xbox

Grafik **43%** **72%** Spielspaß
Sound **66%**

Altbackene, aber immer noch unterhaltsame Klassik-Knochelei.

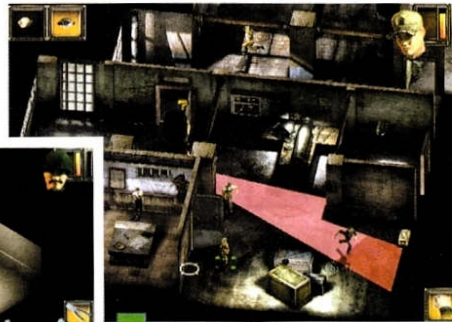
Commandos 2

Nachdem wir letzten Monat die PS2-Umsetzung des spanischen Strategie-Schwergewichts unter die Lupe nehmen durften, ist endlich auch die Xbox-Variante von "Commandos 2" eingetroffen. Und ganz ohne Verwunderung stellen wir fest: Bei der Microsoft-Version hat sich nicht das kleinste Detail geändert.

Wie schon auf PC und PS2 kämpft Ihr also als achtköpfige Elite-Truppe samt Hund gegen die Aggressoren des 2. Weltkriegs und fügt ihnen rund um den Globus schmerzhaft Sabotage-Nadelstiche zu, sei es durch die Befreiung alliierter Seeleute in La Rochelle oder bei der Zerstörung der Brücke am Kwai. Allerdings habt Ihr in den zehn Aufträgen (plus freispielbarer Bonus-Missionen und zweier Übungslevels) nur immer eine begrenzte Auswahl Eurer Mannen zur Hand – über Knopfdruck schaltet Ihr zwischen den Teamkameraden durch, gesteuert wird die jeweilige Figur



XB Im Konsolen-exklusiven Tutorial erlernt Ihr die komplexe Handhabung.



XB Entdeckt: Wegen der Überlegenheit des Feindes ist eine Flucht sinnlos.

nicht via Cursor, sondern direkt mittels Analogstick. Neben der Beobachtung der Lage (Laufwege und Sichtbereiche der Wachen) ist das Wissen um die Fähigkeiten Eurer Leute ele-

mentar. Ob Sprengmeister, Spion oder Fahrer – Eure Jungs haben ihre Stärken und Schwächen, deren geschickte Kombination ist neben der klugen Verwendung etlicher mitgeführter oder gefundener Gegenstände entscheidend für Euren Sieg. sf

Stephan Freundorfer



Wer lange nach einem Beweis dafür gesucht hat, dass eine Konsolen-Festplatte Sinn macht, der wird bei "Commandos 2" fündig: Im Gegensatz zur PS2-Variante, bei der Euch Lade- und Rechenzeiten mehr Geduld abfordern als das Ausbaldowern Eurer Vorgehensweise, erfreut die Xbox-Version mit flottem Zugriff auf Spielstände und Grafikdaten. Am Prinzip und Design selbst hat sich indes nichts geändert: Wer sich auf diesen Strategie-Schinken einlässt, wird mit einer harten Kopfnuss konfrontiert, deren Lösung zu einer satten Portion Endorphin in der Blutbahn führt. Seid Ihr leicht zu frustrieren, nicht ausdauernd oder unwillig, selbst den winzigsten Fortschritt zu speichern, dann solltet Ihr die Finger von den Commandos lassen – trotz der rundum gelungenen Umsetzung.

Xbox

PAL-TEST

Genre: Strategie	
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: Pyro Studios, Spanien
Am Einzelsystem 1	Hersteller: Eidos
Via Linkkabel -	www.pyrostudios.com
Online -	
USK-Rating	Preis: ca. 70 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
<input type="checkbox"/> Lenkrad <input type="checkbox"/> Flight Stick	<input checked="" type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> Dolby Digital
<input type="checkbox"/> Lightgun <input type="checkbox"/> Force-Feedb.	<input checked="" type="checkbox"/> 60Hz <input checked="" type="checkbox"/> Soundtrack

Veröffentlichung:	
PS2	bereits erhältlich (78%, MAN!AC 10/02)
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:	
PS2	Conflict Zone (63%, MAN!AC 05/02)
Xbox	Prisoner of War (70%, MAN!AC 08/02)
NGC	keine erhältlich

Xbox

Grafik **83%** Sound **80%** **83%** Spielspaß

Immer noch schwer, aber nur noch halb so frustig: Hübscher Taktik-Hammer für Profis.

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Spielisten an!!!

MEDIA GAMES .net Berlin Tegel

An- und Verkauf, Tausch und Verleih

Wir reparieren und bauen Ihre Spielekonsole (Chip) um!

Super Konsolen Angebot!

PlayStation 2	
Der Anschlag	€ 57,95
Ben Hur	€ 57,95
Blade 2	€ 57,95
Burnout 2	€ 57,95
Collin Mc Rae 3	€ 57,95
Commandos 2	€ 57,95
Dino Stalker	€ 57,95
Ferrari F355	€ 57,95
Hitman 2	€ 57,95
Tekken 4	a. Anfrage

XBox	GameCube
Commandos 2	Resident Evil
€ 59,95	€ 59,95
Crazy Taxi 2	Mario Sunshine
€ 59,95	a. Anfrage
Hitman 2	Turok -uncut-
€ 59,95	€ 59,95
Herr der Ringe	WWE Wrestlemania
€ 59,95	€ 59,95
Time Splitters 2	Gauntlet Dark Legacy
€ 59,95	€ 59,95
Collin McRae 3	Die Hard Ventetta
€ 59,95	€ 59,95
Blade 2	Scorpion King
€ 59,95	€ 59,95
Myst 3	Barbarian
€ 59,95	€ 59,95

N64 gebr. + Spiel nur € 39,95
PSOne + Chip gebr. nur € 79,95
Sega DreamCast NEU + 3 neue Spiele nur € 89,95
DreamCast gebr. + 1 Spiel € 69,95
PS2 NEU + Spiel, MC € 299,95
GameCube + Spiel € 199,95

Nintendo64	PlayStationOne	DreamCast
Mario Tennis	Metal Gear Solid	Ready 2 Rumble
€ 39,95	€ 12,95	€ 4,95
WWF No Mercy	Syphon Filter 3	Crazy Taxi
€ 39,95	€ 19,95	€ 9,95
Tarzan	Track & Field 2	Headhunter
€ 34,95	€ 12,95	€ 29,95
Banjo Tooie	Smackdown 2	Soul Calibur
€ 39,95	€ 14,95	€ 49,95
Castlevania	Dragon Ball Z	Record of Lodoss War
€ 29,95	€ 29,95	€ 29,95
Paper Mario	Breath of Fire 3	90 Minutes Football
€ 59,95	€ 14,95	€ 19,95
Perfect Dark	FF: Anthology	Evolution 2
€ 49,95	€ 19,95	€ 39,95
	Spiderman 2	
	€ 24,95	

Wir führen noch ein SEGA DC Sortiment!

Wir kaufen Ihre alten Videospiele + Konsolen an!

Alt-Tegel 11 - 13507 Berlin **Bestell-Hotline:**

Unser Laden ist Geöffnet von: **Tel.: 030/43776555**

MO-FR 10-20 UHR
SA 10-16 UHR

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:	
Am Einzelsystem	1	Computer Artworks, GB	
Via Linkkabel	-	Hersteller:	Vivendi
Online	-		www.vup-interactive.de

USK-Rating Preis: ca. 65 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.

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

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (71%, MANIAC 10/02)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Resident Evil Code: Veronica X (87%, MANIAC 09/01)
Xbox	Genma Onimusha (82%, MANIAC 04/02)
NGC	Resident Evil (90%, MANIAC 10/02)

Xbox Grafik **71%** Sound **79%** **71%** Spielspaß

Survival-Horror mit gelungener Atmosphäre und Schwächen im Spieldesign.

Das Ding



XB Auf sie mit Gebrüll: Die flinken Mini-Aliens habt Ihr schnell erledigt.

Eine Forschungsstation in der Antarktis: Von den dort arbeitenden Wissenschaftlern fehlt jede Spur, ein Rettungsteam unter der Leitung von Captain Blake soll das mysteriöse Verschwinden aufklären. Ihr übernehmt natürlich das Kommando über das Team und erforscht fortan aus der Third-Person-Perspektive die zum Großteil zerstörten Gebäude. In knapp einem Dutzend Abschnitten sucht Ihr in der Eishölle nach Überlebenden, die sich Euch sofort oder nach kurzer Überzeugungs-

arbeit anschließen. Euren Kameraden müsst Ihr im Verlauf des Abenteuers ein hohes Maß an Aufmerksamkeit zukommen lassen: Durch die vielen schrecklich entstellten Toten verhalten sie sich äußerst misstrauisch – nur durch Handlungen wie dem Überlassen von Waffen und Munition oder dem Heilen von Wunden gewinnt Ihr das Vertrauen Eurer Mitstreiter. Dies braucht Ihr dringend im Kampf gegen die vielgestaltigen Monsterhorden: Mit MG, Schrotflinte und Flammenwerfer erledigt Ihr allerlei mutierte Wesen von Faust- bis Elefantengröße. os



XB Über dieses Menü kommuniziert Ihr mit Euren Begleitern.



XB Mit Hilfe einer Überwachungskamera erspäht Ihr einen Türcode.

Oliver Schultes **Alles beim Alten: Auch auf der Xbox überzeugt "Das Ding" mit dichter Atmosphäre,** die streckenweise durchaus mit John Carpenters Filmvorbild konkurrieren kann. Die stimmungsvolle Musikuntermalung sowie der gelungene Grafikstil bringen das 'Allein in der Kälte'- und 'Ich kann niemandem trauen'-Gefühl überzeugend rüber. Leider nerven mit zunehmender Spielzeit einige Kleinigkeiten: Eure Begleiter agieren zum Teil strohduhm und bleiben schon mal störrisch hinter Türen stehen oder laufen wiederholt ins Feuer. Darüber hinaus seid Ihr Euch an manchen Stellen nicht im Klaren über den weiteren Missionsverlauf und müsst wohl oder übel auf ein bestimmtes Schlüsselereignis warten. Dennoch dürfen ausgehungerte "Resi"-Fans einen Blick riskieren.

UFC Throwdown



PS2 Hoch das Bein – außer Kratzen und Beißen ist (fast) alles erlaubt.

Nach einem Xbox-Abstecher versuchen sich die reichlich ruppigen Octagon-Prügler mit "UFC Throwdown" jetzt auf der PS2: Wie gehabt steigen zwei Kämpfer in die achteckige Arena und versuchen, sich gegenseitig entweder auszuknocken oder zur Aufgabe zu zwingen. Die mit 25 solide ausgefallene Kämpferzahl bietet ein reichhaltiges Spektrum an Klopferstilen, wobei sich das Geschehen letztlich wie immer auf schnelles Knöpfchenhämmern reduziert. Immerhin sehen Kämpfer und die (zwangsläufig faden) Arenen ordentlich aus, zudem bietet der neue Karriere-Modus etwas Abwechslung – Fans spielen's mal Probe. us

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:	
Am Einzelsystem	2	Opus, Japan	
Via Linkkabel	-	Hersteller:	Ubi Soft
Online	-		www.ubisoft.de

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

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

Alternativen:

PS2	WWF Smackdown: Just Bring It (85%, MANIAC 01/02)
Xbox	UFC Tapout (70%, MANIAC 05/02)
NGC	Legends of Wrestling (69%, MANIAC 08/02)

Playstation 2 Grafik **73%** Sound **60%** **73%** Spielspaß

Realistischer Kampfsportprügler mit ausreichendem Spielmodi.

Metropolismania



PS2 Besonders gute Freunde dürft Ihr sogar mit in die nächste Stadt nehmen.

Natsume interpretiert das "Sim City"-Prinzip auf ganz spezielle, japanische Weise: Als gelbes Männchen erhaltet Ihr den Auftrag, eine Stadt zu bauen. Mit einem Marker zieht Ihr Straßen und weist interessierten Zuglern Wohnfläche zu. Nun kommt der soziale Faktor zum Tragen: Ihr müsst ständig mit den Einwohnern im Dialog stehen. Mit der Zeit gewinnt Ihr Freunde, die Euch weitere Bewohner empfehlen. Auch zahlreiche kommerzielle Gebäude und Fabriken gewinnt Ihr langsam hinzu. Leider verliert Ihr bei größeren Städten schnell die Übersicht, auch die ewig wiederkehrenden Dialoge langweilen auf Dauer. sb

Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:	
Am Einzelsystem	1	Natsume, Japan	
Via Linkkabel	-	Hersteller:	Ubi Soft
Online	-		www.ubisoft.de

USK-Rating Preis: ca. 30 Euro

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad Maus Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9 Surround 60Hz DTS

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

Alternativen:

PS2	Theme Park World (84%, MANIAC 02/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Doshin the Giant (Test auf Seite 76)

Playstation 2 Grafik **59%** Sound **58%** **65%** Spielspaß

Dialog-lastiger "Sim City"-Klon in nettem Nippon-Ambiente.

Akira Psycho Ball

Saturn-Veteranen wissen mit dem Namen 'Kaze' etwas anzufangen: Die Japaner stellten mit "Digital Pinball" und "Necronomicon" zwei beeindruckende Flipper auf die Beine – um seitdem abzutauchen.

Als Comeback-Werk auf der PS2 dient "Akira Psycho Ball", das – wenig überraschend – ein Flipper auf Basis des Kult-Animes ist. Im Story-Modus jagt Ihr die Silberkugel erst über einen abgedrehten Doppelfeldtisch, danach geht es auf drei Spielflächen der ungewöhnlichen Art weiter: Jeder Tisch besteht aus einer oberen und unteren Hälfte, die je nach Szenario unterschiedlich gekoppelt werden – insgesamt bekommt Ihr also neun verschiedene Kombinationen vorgesetzt. Um Euch für spätere



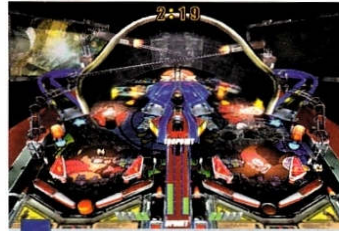
PS2 Tischlein wechsel dich: Im Verlauf der Partie ändern sich mehrmals die obere und untere Hälfte des Feldes.

re Levels zu qualifizieren, braucht Ihr nicht den Highscore (der zählt nur im

Ulrich Steppberger



Wer die alten Kaze-Flipper kennt, weiß schon, was ihn erwartet: So ist die Ballphysik jederzeit nachvollziehbar und selbst bei sechs Kugeln auf dem Bildschirm bleibt das Geschehen immer flüssig (wenn auch nicht unbedingt übersichtlich). Dazu kommen wuchtige Soundeffekte und Sprachsamples, die aber durch die häufige Wiederholung schnell nervig werden. Einen Ruffel gibt es für die Grafik: Dicke PAL-Balken und heftiges Flimmern sind lästig, insbesondere weil Ihr die oft kleinen Ziele konzentriert anvisieren müsst. Hauptmangel neben dem recht hohen Schwierigkeitsgrad im Story-Modus (der für Frust sorgen kann) ist allerdings das fade Tischlayout: Trotz der witzigen Wechselidee geschieht auf den Spielfeldern recht wenig.



PS2 Ungewohnte Form: Der Duelltisch für zwei Spieler gleichzeitig.

Arcade-Modus), sondern müsst die Kugel über bestimmte Rampen jagen oder vorgeschriebene Ziele der Reihe nach abschießen. Erfolgreiche Flipperkönige werden zwischendurch mit Filmschnipseln belohnt. Zudem brechen sie sämtliche Rekorde dank Multiball-Feature und Minispielen, die auf (oder unter) den Tischen aktiviert werden. us

Transworld Surf



PS2 Wer richtig punkten will, muss häufig in der Röhre surfen.

Mit einem halben Jahr Verspätung geht "Transworld Surf" auch auf der PS2 an den Start. Während die Optik nicht ganz mit dem Xbox-Original mithalten kann (aber trotzdem mit ihren hübschen Wassereffekten eine durchaus ansehnliche Figur abgibt), wurde am Spieldesign einiges zum Guten gewendet: So bekommen Sony-Surfer einen Strand sowie einen spaßigen Mehrspieler-Modus extra und leiden nicht mehr so stark unter dem überzogenen Schwierigkeitsgrad – Trickkombos fallen jetzt leichter und die Steuerung wurde dezent optimiert. An "Kelly Slater" kommt's zwar nicht ran, aber "Transworld" ist immerhin eine Alternative. us

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 4	Angel Studios, USA
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Infogrames
	www.infogames.de

USK-Rating Preis: ca. 45 Euro

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

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

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (75%, MANIAC 04/02)
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Kelly Slater's Pro Surfer (Test auf Seite 70)
Xbox Kelly Slater's Pro Surfer (Test auf Seite 70)
NGC keine erhältlich

Playstation 2 **76%**
Grafik 78%
Sound 73%
Spielspaß

Ordentliche Surferei: Umfangreicher und simpler als auf der Xbox.

V.I.P.



PS2 Dank schwammiger Steuerung sind die 'Fingerübungen' ein Graus.

Ein Schönheitschirurg aus Hollywood wird von Gangstern bedroht – ein klarer Fall für Silikon-Pam und ihr kurvenreiches V.I.P.-Team! Im Stile eines Lightgun-Shooters müsst Ihr auf einem vorgegebenen Pfad diverse Mini-Aufgaben erledigen, sprich Aktionsknöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken oder den Analog-Stick korrekt betätigen (z.B. nach links bewegen oder eine halbe Umdrehung im Uhrzeigersinn vollführen). Nach erfolgreichem Durchspielen stehen Euch eine Fotogalerie, ein Kurzfilm-Editor sowie eine Helden-Garderobe offen. Diese voyeuristischen Boni retten "V.I.P." jedoch auch nicht vor dem Spielspaß-Supergau. os

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 2	Kaze
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Infogrames
	www.infogames.de

USK-Rating Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL dicke Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

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

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

Alternativen:
PS2 Pro Pinball: Fantastic Journey (P5one) (63%, MANIAC 02/00)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2 **64%**
Grafik 71%
Sound 68%
Spielspaß

Futuristischer Flipper im Endzeit-ambiente mit netten Ideen; letztlich aber eine Spur zu fade.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Ubi Soft, China
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Ubi Soft
	www.ubisoft.de

USK-Rating Preis: ca. 50 Euro

PAL kleine Balken, dezente Geschwindigkeitseinbußen
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

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

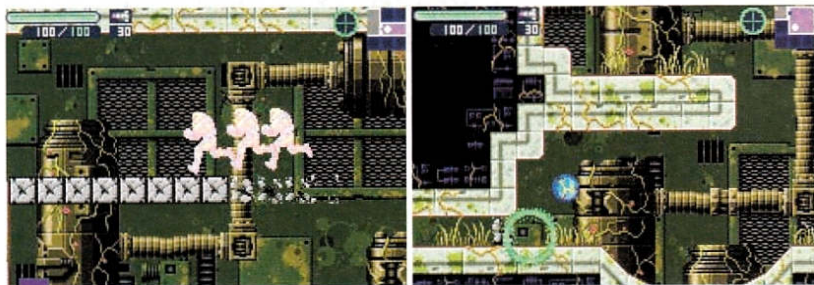
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Oktober

Alternativen:
PS2 Time Crisis 2 (83%, MANIAC 11/01)
Xbox Buffy the Vampire Slayer (60%, MANIAC 10/02)
NGC Batman Vengeance (64%, MANIAC 06/02)

Playstation 2 **19%**
Grafik 40%
Sound 31%
Spielspaß

Trash-Sammler greifen zu, der Rest wendet sich mit Grauen ab.

HANDHELD



GBA Ob Cyber-Sprint (links) oder Morphing Ball – um die zahlreichen Geheimnisse der komplexen Raumstation zu erkunden, steht Euch eine reichhaltige Manöverpalette zur Verfügung.



GBA Nach dem Ableben eines befallenen Feindes schwirren die Parasiten frei herum – jetzt bleiben Samus einige Sekunden, den energiespendenden Erreger aufzusammeln, ehe er sich einen neuen untoten Wirt sucht.

Metroid Fusion

Bitmap-Action in Perfektion: Samus Arans GBA-Debüt knüpft da an, wo der SNES-Vorgänger vor knapp einer Dekade aufhörte.

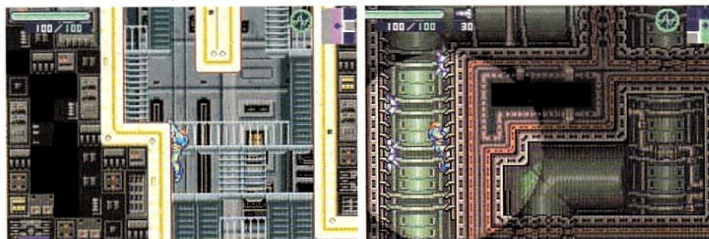
Jahrelang ließ Nintendo die Fans des brillanten "Super Metroid" in dem Glauben, die heldenhafte Cyborg-Amazone würde nach ihrem Sieg gegen Obermottz Motherbrain auf Planet SR388 erstmal in den wohlverdienten Urlaub starten. Erst jetzt, dank des kommenden GBA-Sequels, wissen wir es besser: Ein hochgefährlicher Parasit mit dem mysteriösen Decknamen 'X' hat während Samus zäher Schlacht gegen die Metroids die Kontrolle über den Planeten erlangt – und der denkt gar nicht daran, die geschlauchte Kriegerin abziehen zu lassen. Seine Technik: Der geheimnisvolle Schmarotzer haucht

eliminierten Feinden der Superheldin neues, bössartiges Leben ein. Auch Samus entkommt dem schleimigen Schrecken nur knapp: Ihr von unzähligen Kämpfen hochgezüchteter Hightech-Anzug ist reif für die Müllkippe. Der Trägerin selbst widerfährt durch die Infektion Wunderliches: Anstatt sie zu verletzen, regeneriert der Parasit fortan bei Berührung ihre Lebenskraft und füllt sogar ihr Munitionsdepot wieder auf. In einen neuen Kampfanzer gehüllt, begibt sich Eure Heldin auf die Suche nach dem Ursprung des kuriosen Mikro-Schurken.

Allein gegen die Aliens

Das nun folgende SciFi-Spektakel orientiert sich vom Spielaufbau deutlich

am 16-Bit-"Metroid": Zu Beginn lediglich mit einem simplen Laser sowie Basis-Sprungvermögen ausgestattet, macht Ihr Euch auf, die komplexe Raumstation Zentimeter für Zentimeter zu durchforsten. Ein zentrales Computersystem, auf das Samus von speziellen Navigationsräumen aus zugreifen kann, dient Euch dabei als digitaler Mentor: So öffnet Euch die künstliche Intelligenz Sicherheitsschleusen zu unbekanntem Abschnitt oder sendet Euch zur Erledigung von Mini-Aufträgen in die Weiten der Basis. Doch vom Terminal aus lässt sich kein Krieg gewinnen: Stück für Stück sammelt Ihr immer neue Hightech-Gimmicks auf, die Euch das Überleben im komplexen 2D-Labyrinth leichter machen: Via Raketenwerfer sprengt Ihr Löcher in poröses Mauerwerk, im Ball-Modus rollt Samus enge Luftschächte entlang und der durch Tastendruck aufladbare Su-



GBA Perfekte Pad-Belegung und coole Dunkelmissionen: In Sachen Ideenreichtum und ausgefeilter Steuerung zeigt "Metroid Fusion" auch stationären Hits, wo's lang geht.



GBA Gepanzerte Schurken lassen sich von Raketen-Sprengkraft beeindruckten.

perlater heizt selbst fetten Zwischenbossen mächtig ein.

Kleines Spiel ganz groß

Nicht nur vom Spielspaß her, auch technisch kitzelt Nintendo einiges aus ihrem Handheld raus: Abwechslungsreiche Areale (von 'kalten' Stahlkorridoren über organische Dschungelwelten bis zu Feuer- und Eisabschnitten), detaillierte Animationen und nicht zuletzt eine brillante Musikkulisse bestehend aus klaustrophobischen Computer-Düdeleien und wuchtigen Effekten machen das Mini-Modul zu einem GBA-Vorzeigetitel. An der Steuerung gibt es ebenfalls nichts zu mäkeln: Die vielfältigen Manöver wurden clever der eingeschränkten Tastenzahl des Taschenspielers angepasst. Wenn die Endversion hält, was unsere Preview-Fassung verspricht, dann steht Action-Fans mit Faible für Expeditionen ein wahres Highlight ins Haus. cg

Metroid Fusion

Game Boy Advance

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Genre: Jump'n'Shoot
D-Termin: November

Nicht nur für Bitmap-Veteranen ein Pflichtkauf: Das Entwicklerteam des SNES-Klassikers liefert auch auf dem GBA ein meisterhaftes SciFi-Abenteuer ab.

Verspielte Handys von Siemens

Mit eingebauten Spielen, Radio, MP3-Player, SMS-Tastatur und ausgeflipten Wechselcovers stehen die Handys von Nokia ganz oben auf der Wunschliste jugendlicher Mobiltelefonierer. Das will Siemens Mobile jetzt ändern: Auf der Games Convention 2002 in Leipzig präsentierte der Handy-Hersteller seine neuen Modelle C55 und M50, die mit Java-Spielen, mehrstimmigem Sound und Rumble-Funktion die Herzen der Videospiele-erobers sollen.

Das Prunkstück des Siemens-Lineups ist Jordan Mechners Abenteuerklassiker "Prince of Persia", das von den Java-Spezialisten Gameloft umgesetzt wurde und bereits vorinstalliert ist: In flatter Schwarz/Weiß-Optik hüpfert Ihr aus der Seitenperspektive durch den morgenländischen Palast und drückt Schalter. Die Grafik ist etwas gröber als die alter Game-Boy-Spiele, die knifflige Hüpferei macht aber ebenso süchtig wie das Original. Weitere Spiele besorgt Ihr Euch via WAP (wap.my-siemens.com) oder von der Siemens-Homepage: Ihr müsst zwar für jeden Titel drei Euro bezahlen, dürft aber zum Anspielen kostenlose Demoversionen in den Handy-Speicher laden. Unter den derzeit rund 20 Angeboten findet Ihr aufregende Baller-, Labyrinth- und Sportspiele: "Flowboarding" ist ein Surfspiel mit eindrucksvoller Wellenoptik, bei dem



Zocken und telefonieren mit Siemens: Das C55 (links) kostet ohne Vertrag 250 Euro, das M50 (rechts) 200 Euro.

Ihr die Punkte-richter mit 15 Stunts wie 'Frontflip', 'Mute 540' und 'One Footed Air' beeindruckt. Hierzu beschleunigt, bremst und kurvt Ihr mit den Zifferntasten, für einen 'Method Air' drückt Ihr zweimal die Taste '2'. Weniger spektakulär, aber ebenso unterhaltsam sind die Ballerspiele aus der Vogel- oder Seitenperspektive: In "The Last Outpost" und "Devastator" setzt Ihr Euch im Panzer oder Ufo gegen Außerirdische zur Wehr. Einfallsreicher und witziger ist der Horizontal-scroller "Jack and the Carpet", in dem Ihr Euren fliegenden Teppich durch Vogelschwärme und über hüpfende Schlangen lenkt - sammelt Raketen, dann könnt Ihr auch ballern. Die mehrstimmigen Soundmodule der Handys verwöhnen Euch dabei



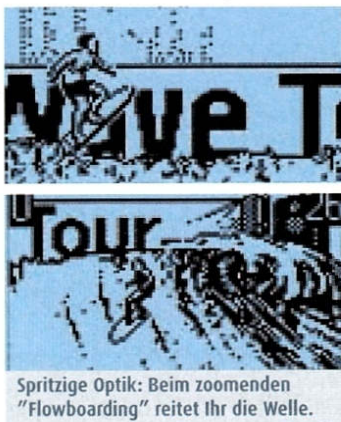
mit ansprechenden Melodien und Effekten. Auch den Vibrationsalarm baut Siemens in die Spiele ein: Schrammt Euer Raumschiff an die Höhlenwand, rüttelt's gewaltig! Toll: Wer einen neue Highscore erspielt hat, kann diesen direkt in eine SMS übernehmen und samt Nachricht an einen Kumpel schicken: "Ätsch - ich bin besser!" oe

Handheld-Themen
... im Überblick ...

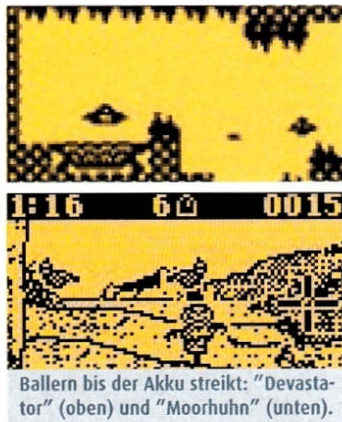
- ▶ MAN!AC 10/02: TV-Empfänger für GBA Fernseher auf dem Nintendo-Handheld
- ▶ MAN!AC 09/02: Gratis-Zockerei Kostenlose GBA-Spiele aus dem Netz
- ▶ MAN!AC 08/02: E3 2002: GBA-Flut GBA-Titel der Spielemesse im Überblick
- ▶ MAN!AC 07/02: Gamestudio GBA-Spiele auf PS2 und TV-Gerät

Square-Spiele für GBA!
Der Traum vieler Advance-Fans wird Realität: Wie in der letzten Ausgabe gemeldet, entwickelt Square nach jahrelangem Zwist mit Nintendo nun doch für den Game Boy Advance. Ein Preview zum noch in diesem Jahr in Japan erscheinenden "Final Fantasy Tactics Advance" findet Ihr in der nächsten MAN!AC.

3D-Rallye von Sega
Ende Dezember spielen Japaner "Sega Rally" auf dem GBA: Sega will "V-Rally 3" mit noch schnellerer 3D-Grafik (unten), drei jederzeit wählbaren Perspektiven und einem Vierspeler-Modus überholen.



Spritzige Optik: Beim zoomenden "Flowboarding" reitet Ihr die Welle.



Ballern bis der Akku streikt: "Devastator" (oben) und "Moorhuhn" (unten).

POCKET NEWS

Drachtlose Duelle mit dem GBA

Der Ungar Peter Moraliyski arbeitet an einem Linkkabel samt Software, mit dem GBA-Spieler via Handy zu Onlinematches antreten. Das klappt aber nur mit Spielen, die speziell auf das Kabel zugeschnitten sind. Unter <http://people.inf.elte.hu/ph0x/aurora/> präsentiert Peter sein Projekt und schwärmt von zukünftigen Features wie Internet-Zugang und Handy-logos aus der Game-Boy-Cam.



WWW-Spieleladen von Nokia

Während Siemens bereits Java-Spiele für alle seine Modelle im WWW feil bietet, befindet sich der Nokia-Laden noch im Aufbau: Unter www.softwaremarket.nokia.com kauft Ihr Spiele für die Nokia-Luxusmodelle, das PDA "Communicator", das 7650 mit DigiCam (links) und das 6310i mit Bluetooth und Triband. Die Preise für die farbige Oberklasse sind deftig: Für eine "Tetris"-Variante zahlt Ihr zehn Euro und für das exotische "Mahjong" satte 20 Euro! Spiele für das schwarz/weiße 6310i kosten nur drei Euro. Günstige Java-Handys wie das 3410 werden noch nicht unterstützt.



Super Ghouls'n Ghosts

Was tut man nicht alles, um sein holdes Weib zu retten: Ritter Arthur schnappt sich seine frisch polierte Rüstung und kämpft mit der Lanze gegen eine Armee von Monstern. Acht in alle Richtungen scrollende Bitmap-Landschaften vollgestopft mit Zombies, Geistern, Drachen, bissigen Tieren und mutierten Pflanzen stehen Euch bevor, bis der teuflische Obermottz schließlich zum Endkampf bitet. Doch bis dahin ist es ein äußerst beschwerlicher Weg: Mit einem Zeitli-



GBA In den sporadisch auftauchenden Schatzkisten findet Ihr nützliche Extras (links), auf dem Geisterschiff flieht Ihr vor dem stetig steigenden Wasserstand (rechts).



GBA Eine Floßfahrt die ist lustig... und vor allem höllisch schwer!



GBA Viel Glück: Bei den Zwischengegnern braucht Ihr stählerne Nerven.

mit im Nacken und zwei Leben auf dem Konto seht Ihr das 'Game Over' schneller als Euch lieb ist. Hilfe versprechen die Inhalte herumstehender Kisten: Zerstört die Behälter und Euch winken andere Waffen (u.a. Fackel und Messer) oder kräftigere Rüstungen – mitunter erscheint auch mal ein böser Zauberer, der Euch in ein hilfloses Baby verwandelt. Arcade-typisch ist die Handhabung simpel: Das Steuerkreuz und zwei Aktionstasten genügen, um Arthur per Doppelsprung über Abgründe hüpfen zu lassen und Feinde via Waffenein-

satz aus dem Weg zu räumen. Exklusiv in der GBA-Umsetzung: Im 'Arrange'-Modus durchstreift Ihr die Level in neuer Reihenfolge und erfreut Euch an Bonus-Abschnitten aus dem "Ghouls'n Ghosts"-Abenteuer. os

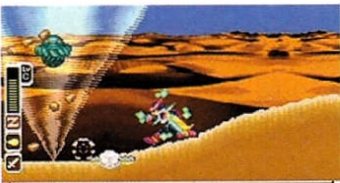
Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1
notige Module 1

Gamecube **66%** Spielspaß
Grafik **70%**
Sound **75%**

Teils arg frustrierendes Jump'n'-Shoot mit ordentlich Retro-Charme und hübscher Optik.

Mega Man Zero



You got a Cyber-elf!!
GBA Habt Ihr einen Cyber-Elf gefunden, dürft Ihr seine Eigenschaften...

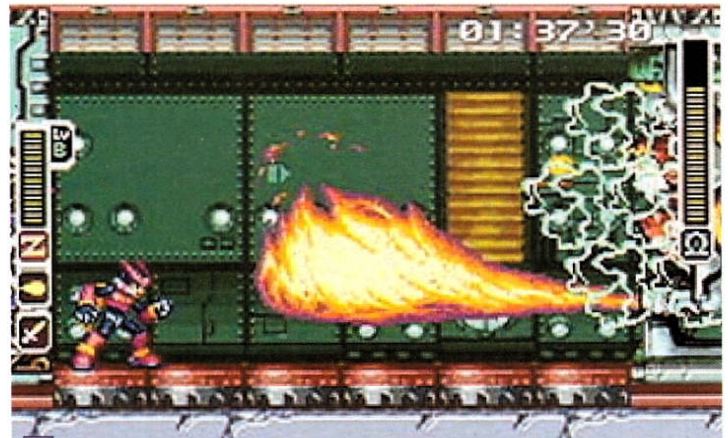


Elf has not grown up.
GBA ... mit gezielter Energiezufuhr deutlich aufpeppen.

Nach einem hundertjährigen Schlaf wird Mega Mans Kumpel Zero von einer Wissenschaftlerin wiedererweckt. Als letzter Rettungsanker soll er die Menschen vor einer Roboterinvasion bewahren.

Und so zieht Ihr mit Zero in über einem Dutzend Missionen gegen die mechanischen Aggressoren in den Bitmap-Krieg. Zu Beginn seid Ihr nur mit einem Ballermann ausgestattet, im weiteren Verlauf erhaltet Ihr zudem ein magisches Schwert, mit dem Ihr Feinde wesentlich effektiver ausschaltet. Darüber hinaus wächst mit dem exzessiven Gebrauch der Schneide auch Zeros Stärke und Aktionsvielfalt. So erweitert sich die Zuschlagpalette von einfachen zu Mehrfach- und Rundum-Hieben.

Zusätzliche Unterstützung erhaltet Ihr von so genannten Cyber-Elfen: Diese Helfer findet Ihr verstreut in den Abschnitten – einmal aufgesammelt ste-



GBA Die Levelbosse erfordern Euer ganzes Geschick: Nur wenn Ihr Euch die Angriffsmuster genau einprägt, habt Ihr eine Chance gegen die dicken Brocken.

hen sie Euch mit diversen Fähigkeiten (u.a. Auffrischen der Lebensenergie und Schutz vor Blitzen) zur Seite. Die Steuerung nutzt die Tastenvielfalt des GBA voll aus: Hüpfen, schießen,

schlagen, an Wänden hochspringen und über den Boden rutschen – alles Aktionen, die Ihr zum Meistern der alle Richtungen scrollenden 2D-Level dringend braucht. os

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1
notige Module 1

Gamecube **77%** Spielspaß
Grafik **69%**
Sound **78%**

Beinhartes, aber äußerst motivierendes Jump'n'-Shoot mit abwechslungsreichem Spielablauf.

Oliver Schultes



Mit "Mega Man Zero" setzt Capcom die Tradition beinharder Jump'n'-Shoot-Abenteuer konsequent fort. Videospiel-Einsteiger und Action-Neulinge werden die Bitmap-Ballerei schon nach wenigen Minuten wutentbrannt von sich weisen – zu abgefahren sind die Angriffswellen der dicken Level-Obermottze und zu viele Bildschirm-Aktionen auf einmal müssen ausgeführt werden. Des Anfängers Leid ist des Profis Freud: Joy-pad-Akrobaten haben ihren Heidenspaß an dem fordernden Gemetzel. Dank agilem Helden mit zahlreichen Fähigkeiten, Waffen zum Upgraden und vielfältigen Elf-Helfern steuert Ihr eine wahre Kampfmaschine durch hübsch gezeichnete 2D-Welten. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades überwiegt auf Dauer die Motivation, weiter zu zocken.

Magical Quest Starring Mickey & Minnie



GBA Im Zuge der Gleichberechtigung wählt Ihr zu Beginn zwischen Mickey und seiner Herzdame Minnie – danach darf allerdings nicht mehr gewechselt werden.



Die Oldie-Welle auf dem GBA rollt unaufhaltsam – für die Neuauflage von "Magical Quest" gibt's allerdings gleich zwei gute Gründe: Zum einen jährt sich die Veröffentlichung des Disney-Hüpfers auf SNES und Mega Drive zum zehnten Mal, zum anderen dient das Handheld-Modul samt einiger nebensächlicher GBA-Link-Funktionen quasi als Begleiter zum Gamecube-Kinderspiel "Magical Mirror" (Test auf Seite 78). Wie vor einer Dekade ist die Rahmenhandlung dünn gestrickt: Mickey spielt im Park mit seinen Kumpeln,

als durch eine Unachtsamkeit der Ball ins Gebüsch rollt. Der treue Kläffer Pluto springt prompt hinterher und verschwindet spurlos – und Ihr macht Euch auf die Suche nach ihm. Eure Reise führt durch die sechs in jeweils

drei bis vier Levels unterteilten Märchenwelten des bösen Zauberers Karlo. Genreüblich hüpfet Ihr über Plattformen und geht putzige Feinde durch Kopfsprung oder aufhebbare Wurfgeschosse an. Später findet Ihr neue Outfits, mit denen Ihr als Zauberer und Feuerwehrmann Hindernisse verschiebt oder Euch im "Bionic Commando"-Stil per Teleskoparm auf höhere Ebenen hangelt.

Als Handheld-exklusive Neuheiten dürft Ihr wahlweise auch als Minnie ran und tretet zu viert in, auf den Spezialfähigkeiten basierenden Minispielen an. us

Ulrich Steppberger



Und wieder mal dient der GBA als zweite Chance für einen ergrauten 16-Bit-Titel: Die farbenfrohe Bitmap-Optik sieht immer noch putzig und liebevoll gezeichnet aus, während die unspektakuläre Musik zumindest gut zum Geschehen passt. Hauptproblem von "Magical Quest" ist allerdings, dass es schon seinerzeit nicht zu den spritzigsten Disney-Hüpfspielen gehörte: Zu bieder sind die recht kurzen Levels ausgefallen, dazu gesellt sich eine fummelige Steuerung. Nervig ist auch der kleinere Bildschirm, der für einige frustrierende Sprünge auf gut Glück ins Bodenlose sorgt. Einige neue Extras dienen immerhin etwas der Langzeitmotivation. Jump'n'Run-Fans sind mit den diversen "Mario"-Titeln trotzdem besser bedient.



GBA Die neuen Duell-Minispiele sind netterweise zu zweit mit nur einem Modul nutzbar.

Entwickler: Capcom, Japan
 Hersteller: Capcom
 www.capcom.com
 Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 2
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 73 %
 Sound 64 %
68% Spielspaß

Klassische SNES-Hüpferei im Handheldgewand, der trotz neuer Extras etwas Schwung fehlt.

Sabrina



Nachdem TV-Hexe "Sabrina" auf Pro7 Dauerschichten schiebt, gibt es nun auch eine GBA-Versoftung: Um eine Eurer Tanten vor einem missglückten Spruch zu retten, wuselt Ihr durch bunte Levels, hüpfet über Plattformen und sucht Zauberzutaten. Gelegentlich stolpert Ihr in Minispiele wie Senso und Memory oder lernt neue Sprüche, mit denen Ihr wildgewordene Gegenstände besänftigt oder Bohnenstangen zu versteckten Bereichen wachsen lasst. Nichts besonderes, aber gut spielbar. us

Entwickler: Ubi Soft, USA
 Hersteller: Ubi Soft
 www.ubisoft.de
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 63 % | Sound 55 %
66% Spielspaß

Ordentliches Standard-Hüpfspiel mit einer Handvoll netter Ideen.

Scooby-Doo!



Nach dem Kinofilm folgt die unweigerliche Handheld-Umsetzung: Der Renderkötter und seine vier menschlichen Kumpel sollen auf einer Ferieninsel ein Hotel vom Geister-spuk befreien. Dazu rennt Ihr meist durch langweilige isometrische Landschaften und quatscht einfach alles an, was rumsteht – der Rätselgehalt ist schlicht ausgefallen. Pluspunkte gibt's für die vier Minispiele, unter denen sich ausgewachsene "Pipemania"- und "Beatmania"-Clones finden. Aber das war's dann auch. us

Entwickler: Helix, USA
 Hersteller: THQ
 www.thq.de
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 58 % | Sound 56 %
55% Spielspaß

Fades Action-Adventure, das von einigen spaßigen Minispielen lebt.

Der Anschlag



Basierend auf dem Kinofilm müsst Ihr in 15 Missionen gegen skrupellose Terroristen vorgehen. Zu Beginn rekrutiert Ihr Euer Quartett aus vier Gruppen: Aufklärungs-, Sturmangriff-, Scharfschützen- und Sprengkommando-Experten mit unterschiedlicher Bewaffnung respektive Talenten. Alleine langweilt die taktische Ballerei recht schnell, da sich der Spielablauf (vorsichtig auskundschaften und dann zuschlagen) ständig wiederholt. Mit menschlichen Partnern macht's bedeutend mehr Spaß. os

Entwickler: Red Storm, USA
 Hersteller: Ubi Soft
 www.ubisoft.de
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 4
 nötige Module 4

GBA
 Grafik 54 % | Sound 42 %
64% Spielspaß

Taktische Action, die nur im Mehrspieler-Modus richtig zündet.

Buster's Bad Dream



In "Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream" schlüpfet Ihr in die Rolle des Langohrs Buster, der seine Freunde aus Alpträumen befreien muss. Dazu lauft Ihr durch seitwärts scrollende 2D-Levels und verprügelt alle auf Euch einstürmenden Gegner. Erwischt Ihr mehrere Feinde mit einem Schlag, gibt's Kombo-Punkte. Zudem dürft Ihr auf die Special-Moves eines vorher gewählten Partners zurückgreifen. "Buster's Bad Dream" ist ein Langweiler par excellence ohne ein Fünkchen Abwechslung. os

Entwickler: Treasure, Japan
 Hersteller: Swing
 www.swing-games.de
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 56 % | Sound 51 %
21% Spielspaß

Öde 2D-Prügelei, die unter akutem Abwechslungsmangel leidet.

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Lang hat's gedauert, endlich ist sie da: Die erste Neuversoftung von John Ronald Reuel Tolkiens literarischem Megashinken, welcher dank der enorm erfolgreichen Verfilmung wieder in aller Munde ist. Während sich Electronic Arts die Rechte an der millionenschweren Hollywood-Lizenz gesichert hat, basiert Vivendis Digitalisierungsversuch auf der gedruckten Vorlage. Entsprechend orientierte sich Entwickler Pocket Studios nicht an der

inhaltlich zusammengestutzten Filmversion, sondern bemühte sich, die ungleich komplexere Romanhandlung möglichst exakt wieder zu geben. Der Besuch bei Bauer Maggot oder die Reise durch den Alten Wald dürfte folglich nur Kennern des Buches bekannt vorkommen.

Beim Spielprinzip ist der erste Teil der Trilogie als RPG-lastiges Adventure aus der Iso-Ansicht konzipiert. Beginnend im heimeligen Auenland stoßen im weiteren Verlauf alle acht Gefährten zu Eurer bzw. Hauptheld Frodos Party. Dabei steuert Ihr stets nur



GBA Die solide Optik kann eklatante Mängel bei Steuerung, Menü-Navigation und Spieldesign nicht vertuschen – die Sprache der Texte ist übrigens einstellbar.

einen Recken, auf Schultertastendruck dürft Ihr aber zwischen den Figuren wechseln oder Ausrüstungsgegenstände tauschen. Während der Streifzüge durch die weitläufige Pampa absolviert Ihr fortan kleine Boten-

gänge, löst simple Rätsel und schlägt Euch mit allerlei Monstern herum. Bei letzterer Aktivität wird in eine Genreübliche Kampfarena umgeschaltet, wo sich Freunde und Feinde rundenbasiert vertrimmen. cg

Entwickler: Pocket Studios, England
 Hersteller: Vivendi Universal
 www.universalinteractive.de
 Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 1
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 67%
 Sound 63%
57% Spielspaß

Chance vertan: Zähes Sempel-Rollenspiel mit kruder Menüführung und Übersichtsproblemen.

GBA Dank eingebauter Batterie dürft Ihr Euren Spielstand jederzeit sichern.

Colin Gabel

Wirklich schade, aber Vivendis Ring-Adaption setzt nur die Pleitenserie früherer Versoftungsversuche fort. Der Grundansatz birgt zwar Spielspaßpotenzial, leider bauten die Entwickler aber derart viele Patzer ein, dass höchstens eiserne Fans der Vorlage Gefallen an dem Action-Adventure-RPG-Mix finden dürften. Die träge Steuerung quitiert längeres Zocken mit Daumenschmerzen, die unpraktische Menüführung erinnert an Rollenspiele früher 8-Bit-Tage und in der weitläufigen Welt gibt es kaum was zu entdecken. Gelangweilt zieht Ihr durch die unübersichtlichen Areale und freut Euch, wenn alle paar Kilometer mal ein Heilpilz auf der Erde liegt. Trotz akzeptabler Kämpfe spielt sich "Die Gefährten" einfach zu trügerisch und wirkt vielerorts unfertig sowie schlecht ausgearbeitet.

Colin McRae Rally 2.0



GBA Mit dem eisglatten Bodenbelag in Schweden (links) habt Ihr alleine schon zu kämpfen, bei Arcade-Rennen (rechts) kommen noch drei Kontrahenten dazu.

Während Besitzer von Heimkonsolen bereits dem dritten Teil entgegen fiebern, werden GBA-Fans mit der zweiten "Colin McRae Rally"-Episode beglückt: Wie beim großen Bruder saust Ihr mit einem robusten Vehikel in acht Ländern über unwegsames Gelände und verlasst Euch auf die Anweisungen Eures Co-Piloten, die selbst aus dem Winzlautsprecher des GBA gut verständlich ertönen.

In der Meisterschaft dürft Ihr alle paar Etappen ausführlich am Setup Eures Boliden schrauben und die passenden Reifen aufziehen. Außerdem gibt es eine Arcade-Variante, bei der Ihr Euch mit ein paar CPU-Gegnern um die Plätze balgt, sowie einen feinen Link-Modus, der erfreulicherweise

Entwickler: Spellbound, England
 Hersteller: Ubi Soft
 www.ubisoft.de
 Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 4
 nötige Module 1

GBA
 Grafik 70%
 Sound 75%
83% Spielspaß

Anspruchsvolle Rallye-Simulation mit fordernder Steuerung. Grafisch leider etwas trist.

Mat Hoffman's Pro BMX 2



GBA Keine Macht den Schwächlingen: Auch im Taschenformat fordert "Mat Hoffman" viel Fingerfertigkeit, da Eure Tricks sonst häufig ein unsanftes Ende nehmen.

Natürlich darf bei Activisions fröhlicher Trendsporttrunde der GBA nicht außen vor bleiben: Entsprechend geben die Radler von "Mat Hoffman's Pro BMX 2" nun auch auf dem Nintendo-Handheld ihre Tricks zum Besten. Wie bei der Heimkonsolen-Vorlage geht Ihr auf einen 'Road Trip' durch acht Szenarien und versucht dort Aufgaben wie vorgeschriebene Sprünge oder das Aufsammeln bestimmter Gegenstände zu verwirklichen. Das spaßige Zeitfahren des Vorgängers wurde leider kurzerhand entsorgt. Grafisch macht die neue Radelrunde eine schicke Figur, erneut betrachtet Ihr das Geschehen in dezent altmodischer, aber dafür fein übersichtlicher Bitmap-Optik. Die

Trickfähigkeiten wurden mit zahlreichen Slides, Manuals und anderen Feinheiten aufgemotzt, allerdings gestaltet sich dadurch die Steuerung etwas komplizierter und das Spiel insgesamt schwerer – übungswillige Trendsportler liegen richtig. us

Entwickler: Spellbound, England
 Hersteller: Ubi Soft
 www.activision2.com
 Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 2
 nötige Module 2

GBA
 Grafik 72%
 Sound 72%
80% Spielspaß

Fordernde Trendsportsimulation mit umfangreichem Trickrepertoire und hübscher Bitmap-Optik.

Turok-Ärger

► Argh! Ich halte gerade die neue MAN!AC in meinen Händen... Dazu nur eine Frage: Warum zur Hölle zeigt Ihr von "Turok Evolution" nur die verdammten Xbox- und PS2-Screens? Find ich voll schade, peinlich und demprimierend. Ich erwarte die Gamecube-Screens, verdammt, verdammt verdammt! "Turok" war schließlich ursprünglich ein Rage/Nintendo-Spross.

Andreas Hänni, Schweiz

! Bei all Deinem Gefluce hast Du einen entscheidenden Punkt übersehen: In der letzten Ausgabe gab es nur die Tests der Xbox- und PS2-Fassungen von "Turok Evolution" – von der Gamecube-Variante existierte zu diesem Zeitpunkt keine finale Version. Da Acclaim zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe ebenfalls noch keine testfähige Gamecube-DVD liefern konnte, müssen wir Euch leider auf MAN!AC 12/2002 vertrösten. Und zu Deiner letzten Feststellung: Das N64-"Turok" stammte weder von Nintendo, Rage oder Rare (die Du wohl meinst), sondern war schon immer eine Acclaim-Marke.

Fan-Kunst

► Euer Bericht übers Neo Geo hat mir sehr gut gefallen. Darum hab' ich Euch eine Fan-Zeichnung von Haohmaru gemacht, wäre nett, wenn Ihr sie abdrucken könntet.

Patrick (alias Marok), Moers



Mehr MAN!AC

► Ich lese Euer Heft jetzt schon seit den frühen PSone-Zeiten. Und es wird immer besser – aber ich sage nicht nur 'weiter so'. Für ein Heft, das alle Konsolen, dazugehörige Spiele sowie Hardware unter die Lupe nimmt, ist es einfach zu dünn! Es haben schon ein paar Mal Leute geschrieben, dass das Heft zu wenig Seiten hat, ich war bisher aber immer Eurer Meinung, das alles drin ist, was drin sein muss. Aber in letzter Zeit – es müsste und könnte sicherlich auch jede Menge mehr drin stehen. Einem Spiel z.B., welches vorher nicht unbedingt als Toptitel angekündigt und nicht für einen XXL-Test angedacht war, aber trotzdem über 80%

gekriegt hat, sollte man seine Doppelseite sichern. Außerdem solltet Ihr mehr Hardware mitreinnehmen und diese dann ausführlicher testen, mehr große Screenshots – die Grafik heutiger Systeme kommt auf so relativ kleinen Screenshots überhaupt nicht so rüber, wie's dann zu Hause auf dem Fernseher aussieht. Es würde sich niemand mehr über diesen (wie ich übrigens auch finde) 'riesigen' Handheld-Teil aufregen usw. usw., mir würde noch vieles dazu einfallen. Guckt Euch doch mal diverse PC-Spiele-Zeitschriften an. Als ich gestern die aktuelle 'PC Games' gelesen habe, dachte ich mir "Was die da alles drin stehen haben, würde der MAN!AC auch gut stehen!". Ihr seid das einzig wahre Multiformat-Heft. Es müssen doch Unmengen von Menschen Euer Heft kaufen, macht doch mal wieder eine Umfrage, in dem es vor allem um den Heftumfang geht. Selbst wenn die MAN!AC wegen einem größeren Umfang 4,50 Euro kosten würde: Wer sich Xbox, PS2, Gamecube und GBA leisten kann, der kann und wird auch einmal im Monat 4,50 Euro, vielleicht auch mehr, für so ein Heft wie die MAN!AC ausgeben.

Florian, Hannover

! Wenn es um den Heftumfang geht, kann man sich eine Umfrage sicherlich sparen – abgesehen von einigen Lesern, die uns richtig mies finden, würde sich wohl jeder über mehr MAN!AC-Seiten freuen. Nicht zuletzt wir selbst, denn in der aktuellen Hard- und Software-Situation gibt es sicher eher zu viel Material, über das sich berichten ließe, als zu wenig. Es herrschen aber gewisse wirtschaftliche Zwänge, die uns auf ein Umfangsspektrum einschränken – wir versuchen dennoch Monat für Monat, mit den – für die Redaktion nur beschränkt beeinflussbaren –

3. Warum ist das einzige Konsolenspiel, mit dem wir Österreicher was zu tun hatten (Ego-Shooter-Konvertierung von Neo) bei Euch verboten?

Wolfgang Wegleitner, Österreich

! Die Farbwahl für die Konsolen hatte bis zur letzten MAN!AC auch historische Gründe: Die PSone wurde vor Urzeiten von uns grün codiert, also bekam auch die PS2 einen Grüntich, die Xbox 'ersetzt' den Dreamcast und bekam folglich eine Blaufärbung. Mit dem Neulayout sollte eine sinnvolle Lösung erreicht sein: Die Konsolen-Logos und -Farben orientieren sich am Äußeren der realen Vorbilder. Was



Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Vorgaben zurecht zu kommen und Euch die beste Leistung fürs Geld zu präsentieren. Übrigens denken wir, dass wir es mit dem Neulayout der MAN!AC geschafft haben, mehr Infos und Spiele im Heft unterzubringen, ohne auf große bzw. aussagekräftige Bilder in ausreichender Zahl zu verzichten.

Farben-Frage

► Ich war zig Jahre Stammleser der Videogames und hab' das Geschehen rund um Euer Magazin nur am Rande mitverfolgt. Als dann die VG eingestellt wurde, griff ich auf Euer Heft zurück und siehe da: seitdem bin ich Stammleser (obwohl ihr hier in Österreich schwer zu bekommen seid!). Das Mag ist im großen und ganzen sehr gut, aber ein paar Kritikpunkte müssen schon sein:

1. Die vollkommen unlogische Farbgebung der Konsolen-Zeichen. Wie seid Ihr nur auf das gekommen? Blau für die Xbox? Hm, wie wär's mit grün für Xbox, violett für Gamecube und dunkelgrau für die PS2?
2. Die Leserbriefseiten sind höchst interessant. Warum nur eine Doppelseite? Vier Seiten wären optimal.

die Leserbriefseiten betrifft: Eigentlich sollte nun auch hier Zufriedenheit herrschen, da nun eine 'echte' Doppelseite zur Verfügung steht. Außerdem würden wir gänzlich blöde, wenn wir noch mehr Rechtschreibfehler und Grammatik in eingehenden E-Mails und Briefen verbessern müssten.

Und zu dem Ego-Shooter: Dieses Spiel ist bei uns nicht verboten, sondern nur indiziert, und vielleicht solltet Ihr Österreicher mal ein "Tetris" konvertieren und nicht immer diesen Brutalo-Kram, dann klappt's auch mit den deutschen Nachbarn...

Xbox-Front

► Ich bin verzweifelt! Ich besitze die Xbox und möchte mir nach "Halo" ein weiteres Action-Spiel zulegen. Bis 2003 kommen zwar eine Menge Superspiele, aber was ist mit "Medal of Honor: Frontline"? Dieses Spiel hab ich kurz auf PS2 gespielt, und es war fast so genial wie "Halo", nur die Gra-

DIREKTER DRAHT

Ab nächster Ausgabe:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel lesen, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

fik hat mir nicht sooo gut gefallen. Ich weiß, dass "MoH: Frontline" für Gamecube erscheint und ich hab' gehört, dass dieses Spiel auch für Microsofts Box rauskommt. Stimmt das? Und wenn ja, wann erscheint es?

Lorenz Juen, via E-Mail

! Frohe Kunde für alle Xbox-Fans mit Sehnsucht nach einem brillanten Ego-Shooter: "Medal of Honor: Frontline" wird Ende November für die Xbox erscheinen (entgegen früheren Plänen, eine eigenständige Variante zu veröffentlichen, wird sich's nun um eine Umsetzung der PS2-Version handeln). Der Termin für die Gamecube-Fassung ist noch nicht bekannt – so uns die BPS keinen Strich durch die Rechnung macht, werden wir Euch aber auf dem Laufenden halten.

Gewagte Formel

► Dreamcast + Nintendo 64 = Xbox! Ich denke diese Formel beschreibt die gegenwärtige Software-Situation der Xbox sehr treffend, denn die Xbox verkommt zum Dreamcast mit N64-Software-Nachschub.

Der Dreamcast hat uns mit zahlreichen Perlen beglückt und das ohne große Durststrecken wie beim N64. Beim N64 war nämlich nach "Wave Race" und "Mario 64" Schluss. Erst mit "Ocarina of Time" kam dann mal wieder ein Jahrhundertspiel. Danach erschien aber auch nichts Weltbewegendes mehr. Und wie sieht's bei Microsoft aus: "Halo", "JSRF" und

"DoA 3" und dann...

Nennt mir Veröffentlichungstermine von zukünftigen exklusiven Highlights! Ja, "Splinter Cell" und "Blinx" dürften potenzielle Mega-Hits darstellen und "Panzer Dragoon Orta" sieht sehr vielversprechend aus, aber was, wenn es nur ein Grafik-Blender wird? Und sonst existieren leider bis auf wenige Ausnahmen keine angekündigten Xbox-exklusive Titel, deren Veröffentlichung die Zockergemeinde herbeisehnt. Es stimmt, dass für den Cube und die PS2 nur Aufgüsse kommen, jedoch Aufgüsse, die mit Sicherheit rocken werden. Oder stellt jemand die Qualität von "Devil May Cry 2", "Onimusha 2", "Resident Evil 0", "Zelda", "GTA Vice City" oder "Metroid Prime", um nur einige Aufgüsse zu nennen, in Frage? Einerseits ist die Xbox (leider) eine Freak-Konsole, deren schwache Absatzzahlen mit denen des Dreamcast vergleichbar sind, andererseits hat sie aber nicht die große Anzahl von guten Spielen wie der Dreamcast. Nein, softwaremäßig folgt die Xbox hier dem N64, auf dem kaum neue Spiele veröffentlicht wurden. Somit übernimmt die Box die negativen Eigenschaften von N64 und Dreamcast. Eines hat die Xbox aber mit N64 und Dreamcast im positiven Sinne gemeinsam: Alle drei Konsolen waren leistungsfähiger zu ihrer Zeit als die jeweils konkurrierende Sony-Hardware. Schade um die geniale Hardware der Xbox!

Florian Nees, via E-Mail

! Ach was, immer schön langsam. Wir können Deinen Pessimismus in puncto Software-Versorgung der Xbox gut verstehen, aber noch ist nicht aller Tage Abend – gerade, wenn eine Konsole noch derart jung ist. Gerade beim Vergleich mit dem Dreamcast darf man nicht vergessen, wer hinter der Xbox steht und was diese Firma für die Zukunft vorhat. Microsoft will und wird einer der großen Spieler im Konsolensektor bleiben, ganz egal wie gut oder schlecht sich die erste Xbox verkauft. Auch, wenn es nicht auf Anhieb mit unzähligen tollen und exklusiven Titeln für die Xbox klappt, werden diese mittelfristig kommen – Microsoft hat genug Geld in ihren Kassen, um Entwickler auf ihre Seite zu ziehen, Exklusivität zu er-

kaufen oder gleich ganze Teams. Und wenn der Preiskrieg so weiter geht, lohnt es sich vielleicht in einem Jahr, die Konsole nur wegen zwei brillanter Titel zu erstehen.

Verkaufszahlen

► Ich werde dieses Jahr 33, aber die Sucht nach Eurer MAN!AC lässt nicht nach, im Gegenteil, es wird immer schlimmer. Macht nur weiter so! Trotz allem muss ich jetzt was loswerden: Warum berichtet Ihr nichts mehr von der Xbox seit der Preissenkung auf 299 Euro, ich meine damit, wie sie sich verkauft? Habt Ihr etwa Respekt vor Microsoft, ich dachte Ihr seid neutral? Ich erinnere mich noch an Dreamcast, Saturn oder N64, da wurde ständig berichtet, dass die Konsolen sich schlecht verkaufen würden. Von der Xbox hört man dagegen absolut nichts. Sollte man Microsoft Glauben schenken, dann haben die mit ihrer Konsole schon einen Milliarden Gewinn gemacht. Wie auch immer, ich wollte nach der Preissenkung auf 299 Euro zu meinem Stammladen gehen, um dort die Wunderkiste zu ergattern, aber mein Verkäufer war so ehrlich und hat mir dann den Stand der Dinge erklärt und mir abgeraten. Er meinte, die PS2 ist der absolute Marktführer und die Xbox bei ihm ein Staubfänger.

Thomas Zannas, Balingen

! Man kann nur Zahlen veröffentlichen, die man auch hat – leider ist es in Deutschland nicht so einfach, an glaubwürdiges Datenmaterial zu kommen. Wir drücken allerdings oft genug in den News aus, dass die Xbox nicht gut bzw. erheblich schlechter als die PS2 verkauft (und selbst Microsoft Deutschland nimmt da 'kein Blatt mehr vor den Mund'). Warum man deshalb die Konsole nicht kaufen sollte, bleibt das Geheimnis Deines Händlers.

Raucher-Ignoranz

► Ein manischer Moment – der bot sich mir beim Lesen des gleichnamigen Artikels in der Ausgabe 10/2002. Ich weiß nicht, wer für den Satz "Rauchen ist nur in verglasten Nebelkammern erlaubt" bzw. den damit ausgedrückten Ärger über dieses Verbot

verantwortlich war, aber ich hoffe mal, er steht nicht stellvertretend für die Haltung der Redaktion zum Thema 'Nichtraucherchutz'.

Jeder Bürger sollte ein Recht auf saubere Atemluft haben. Dieses Recht wird heute gesetzlich leider noch nicht garantiert, aber Regelungen wie auf dem Flughafen in Heathrow sind wenigstens ein Anfang. Und zwar ein lobenswerter. Solche Verkehrsknotenpunkte sind für den Reisenden unausweichlich, aber da selbst hier keine gegenseitige Rücksichtnahme erfolgt, sind derartige Regelungen erforderlich – wer sich nicht in den selbst verursachten 'Nebelkammern' aufhalten will, der soll das Rauchen an solchen öffentlichen Plätzen eben bleiben lassen. Ein positiver Ansatz auf dem besagten Flughafen, der eigentlich selbstverständlich und kein Grund zum Groll sein sollte. Ich hoffe auf Einsicht beim zuständigen Redakteur.

Michael Höldrich, via E-Mail

Kiddie-Ärger

► Ich kann mir denken, dass ihr in letzter Zeit viele Mails von erbosten Gamecube-Fans bekommen habt und ich wollte mich eigentlich aus diesem Grund nicht zu Wort melden. Aber die Bemerkung am Anfang des "Resident Evil"-Tests von wegen "ja wir haben keine Vorurteile gegen Konsolen, aber der Gamecube ist trotzdem nur für Kleinkinder" hat mich ziemlich verärgert. Ihr könnt mich jetzt zwar für leicht erregbar halten, aber so etwas muss einfach nicht sein. (...)

Simon Schulz, via E-Mail

! In dem Artikel stand ein Kiddie in Anführungszeichen, was ein feiner Unterschied zu dem ist, was Du uns in den Mund legst.

UPDATES & ERRATA

► **MEA CULPA:** Für Verwirrung sorgte letzten Monat Colins Aussage im "Splinter Cell"-Preview, das Spiel erscheine auch für Gamecube und PS2. Momentan ist der Titel wirklich Xbox-exklusiv und findet sich nicht auf der Veröffentlichungsliste von Ubi Soft. Unter der Hand wird aber von einer nur befristeten Xbox-Exklusivität geredet.

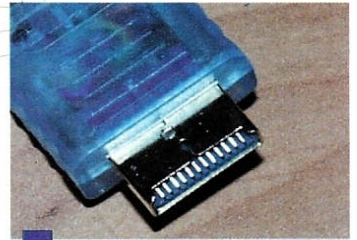
► **UPDATE:** Leider findet Ihr in dieser Ausgabe keinen Test von "Hitman 2". Der Hersteller hat es vorgezogen, uns nicht pünktlich mit einer Review-Version zu bemustern. Dennoch sollte das Spiel bereits in den Läden stehen.

► **UPDATE:** Entgegen unserer Ankündigung in der letzten Vorschau, Euch erwaite in dieser Ausgabe eine dicke Überraschung, sind's gleich zwei geworden. Habt Ihr sicher gemerkt...



KNOWHOW

Erste Hilfe für die PS2



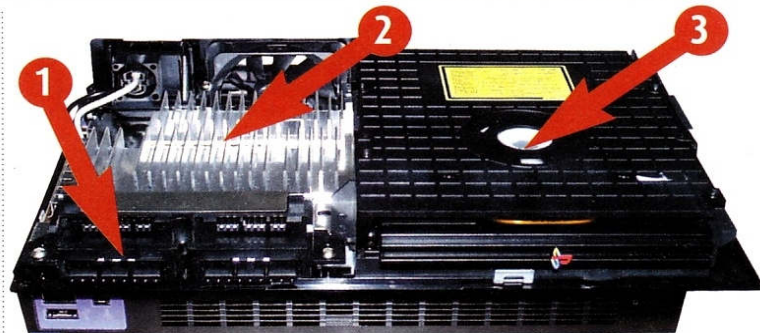
PS2 Kabelbruch, kaputte Pins oder Stecker stören das Bildsignal.



Am 24. November feiert die PS2 ihren zweiten Geburtstag: MAN!AC hilft bei der Altenpflege.



PS2 Die Gehäuseschrauben findet Ihr unter den Platten an der Unterseite.



PS2 Die PS2 ohne Deckel: Links vorne befinden sich die Memcard-Slots (1), dahinter das Netzteil mit Kühlrippen (2) und rechts das DVD-Laufwerk (3).

Lesefehler: Ein ausgeleiertes DVD-Laufwerk ist die Plage vieler PS2-Besitzer, einwandfreie Spiele werden nicht mehr geladen oder bleiben in einer Ladepause stehen. Wenn keine groben Kratzer Eure Spiel-DVD verunstalten, liegt's entweder am Laser oder dem Motor. Einen Ersatzlaser bauen Euch die Restaurationsprofis von Wolfsoft (www.wolfsoft.de) für 55 Euro ein, das Austauschlaufwerk kostet 120 Euro.

Totalausfall: Wer bei Gewitter zockt oder seine Importkonsole ans 220V-Netz schließt, dem brennt schon mal das Netzteil durch. Vorsicht: Bei stechendem Gestank die Konsole sofort ins Freie stellen und das Zimmer lüften, die austretende Kühlflüssigkeit geplatzter Kondensatoren ist gesundheitsschädlich! Ein neues Netzteil kostet 80 Euro. Gibt die Konsole ohne

Knall und Rauch den Geist auf, kann auch ein Chip oder das Mainboard defekt sein – das wird sehr teuer!

MOD-Chip-Desaster: Wer einen MOD-Chip eingebaut hat, kann ebenfalls vom Ausfall geplagt sein. Die Symptome bei einem kaputten Chip sind vielfältig: So brennt z.B. nach dem Anschalten gleich das grüne Licht, ansonsten stellt sich die Konsole aber tot. Chip-Ersatz kostet 60 bis 90 Euro, mit Umbau 30 Euro mehr.

Speicherfehler: Wenn Eure PS2 keine Memory Cards liest, braucht Ihr entweder einen neuen Slot oder einen neuen Steuerchip – für beide Reparaturen zahlt Ihr je 50 Euro.

Streifenoptik: Stören Streifen, falsche Farben oder Blitzer die Spieloptik, liegt's meist am ausgeleierten AV- oder RGB-Kabel. Tauscht es für 10 bis 20 Euro aus. oe

► Weiter warten

Beinahe wöchentlich erreichen uns neue Terminverschiebungen für Datels 'Action Replay' und den 'Freeloder': Beide Produkte sollen den Gamecube mit Importspielen kompatibel machen und werden seit August angekündigt, aber nicht ausgeliefert. Der aktuelle Termin steht auf Ende Oktober, der Handel rechnet aber schon mit weiteren Aufschüben. Das 'Action Replay' wird über Big Ben offiziell nach Deutschland kommen, während der 'Freeloder' nur als englischer Import verfügbar sein sollte. Wir bleiben dran!

► Zwei Jahre hat uns die Playstation 2 treue Dienste geleistet, doch langsam stellen sich Altersschwächen ein: Das DVD-Laufwerk fängt an zu zittern, der Memcard-Slot wird gebrechlich und – oh Schreck – die Herstellergarantie ist längst abgelaufen. Wer eine Alternative zum Sony-Reparaturservice sucht, etwa wegen langer vorweihnachtlicher Wartezeiten oder selbst installierter Zusatzhardware, dem hilft MAN!AC bei Diagnose und Kostenvoranschlag. **DVD-Fresser:** Rückt Eure PS2 die Scheibe nicht mehr raus, greift Ihr zum Schraubenzieher – natürlich auf eigene Gefahr! Aber wer will schon Leihgebühren für eine Film-DVD bezahlen, bis sie der Techniker endlich zurückschickt? Entfernt das Stromkabel und schaltet die Konsole an, damit kein Reststrom im Gerät bleibt. Dann löst Ihr vorsichtig Gehäuseschrauben, Deckel und Schutzbleche, bis Ihr die DVD freiglegt habt.

Sega Arcadestick mit USB-Anschluss

Statt ihre alte Hardware zu belasten, spielen Retro-Fans ihre Lieblingsklassiker oft mit Emulator auf PC – allerdings nur über Tastatur oder mäßiges Joypad. Wer lieber an einem robusten Arcadestick zerrt und auf wichtige Buttons hämmert, lässt sich Segas hochwertigen Arcadestick (rechts) für den Dreamcast auf

USB umrüsten – so passt er an jeden neueren PC! Der Stick inklusive Umbau kostet bei www.wolfsoft.de 42 Euro und wird von allen aktuellen Windows-Versionen automatisch erkannt, einen speziellen Treiber benötigt Ihr nicht. Toll: Alle sieben Knöpfe funktionieren und lassen sich im Emulator beliebig belegen.



Knowhow-Themen ... im Überblick ...

- MAN!AC 10/02: Flohmarkt-Bummel
Tipps für den Kauf von Gebrauchtsystemen
- MAN!AC 09/02: Mediaplayer Dreamcast
Videos abspielen auf der Sega-Konsole
- MAN!AC 08/02: Afterburner
Dank Umbau endlich Licht für den GBA
- MAN!AC 07/02: RGB für den Gamecube
Wie Ihr das beste Bild bekommt

LCD Games Screen

Pack' den Gamecube ein: Wer sich auch im Urlaub und auf Reisen nicht von seinem Spielwürfel trennen kann, sollte mal einen Blick auf Big Bens LCD-Monitor werfen. Steckt das Display auf die Konsole, stöpselt das AV-Kabel ein und sorgt wahlweise via Netzteil oder Zigaretten-Anzünder-Adapter für die Stromversorgung – schon geht der Spaß los. Zwei eingebaute Mini-Lautsprecher sorgen für durchaus akzeptablen Stereo-Sound, ein Helligkeitsregler lässt eine Anpassung an unterschiedliche Lichtverhältnisse zu. Darüber hinaus findet Ihr an der Seite des Accessoires einen Kopfhörer-Anschluss sowie einen AV-Eingang, an dem Ihr u.a. einen externen DVD-Player anklammern könnt. Insgesamt liefert das Display ein akzeptables Bild, das jedoch bei schnellen Bewegungen leicht verschmiert.



Hersteller: Big Ben
System: Gamecube
Preis: ca. 130 Euro

Das bislang beste Display für den Gamecube: Wer seinen Spielwürfel mit in den nächsten Urlaubsstau nehmen will, macht mit dem 'LCD Games Screen' eine gute Partie.

MAN!AC Wertung **★★★★**

Multistation 6 IN 1 System Selector

Einsteigerluck: Mit dem '6 IN 1' erhaltet Ihr einen Standfuß, einen Vierspieler-Adapter, einen Scart/Cinch-Umschalter, eine winzige DVD-Fernbedienung, ein einfaches Pad ohne Analog-Sticks sowie eine Aufbewahrungs-Stätte für vier Spiele und sechs Memory Cards. Bis auf den Billig-Controller und die unhandliche Fernbedienung durchaus empfehlenswert.



Hersteller: Speed Link
System: PS2
Preis: ca. 50 Euro

Für PS2-Neulinge ein verlockendes Rundum-Sorglos-Angebot: Mit Multiplayer-Adapter, Fernbedienung, Not-Controller und Umschalt-Option ausgestatteter Standfuß.

MAN!AC Wertung **★★★★**

Besitzer mehrerer Konsolen kennen das Problem: viele kontaktsuchende Kabel und nur eine begrenzte Zahl von Eingängen am Fernseher. Abhilfe schafft hier der 'Ultra System Selector' von Mad Catz. An das Accessoire dürft Ihr bis zu vier Konsolen, Videorecorder oder DVD-Spieler klemmen, Anschluss finden die Geräte wahlweise via S-Video- oder Composite-Kabel. Die mitgelieferte, knapp zwei Meter lange S-Video/Composite-Kombistrippe besorgt die Verbindung zu Eurem Fernseher. Ein Schieberegler übernimmt das Umschalten zwischen den Geräten.



Hersteller: Mad Catz
System: PS2, Xbox, Gamecube
Preis: ca. 30 Euro

Wer sich mit dem akzeptablen S-Video-Signal seiner Konsolen zufrieden gibt, findet im 'Ultra System Selector' eine preisgünstige Umschaltlösung.

MAN!AC Wertung **★★★★**

ZUBEHÖR

360 Modena Force GT

Mit dem '360 Modena Force GT' bringt Thrustmaster das zweite PS2-Force-Feedback-Lenkrad auf den Markt.

Optisch haben die Neuaufgabe und der sehr gute Vorgänger (siehe MAN!AC 12/2001) nur noch wenig gemein: Das Update muss ohne Schalthebel auskommen, bietet dafür aber eine clevere, von Mad Catz abgegrückte Schenkelhalterung, die dem Lenkrad auch ohne Tischplatte einen sicheren Halt beschert. Ebenfalls neu ist ein Dreibein-Schalter an der linken Frontseite. Je nach Stellung des Knopfes spürt Ihr heftig am Lenker zerrendes Force Feedback ('Force Effects'), weniger eindrucksvolles Rumblen ('Vibration') respektive keine Erschütterungen ('No Vibration') während des Fahrens.

Bei unserem Test gefiel das gut verarbeitete '360 Modena Force GT' mit



sehr guter Handhabung und kräftigem Force Feedback. In Spielen, die dieses Feature nicht unterstützen, stellten wir bei unserem Prototypen auf der Schalterstellung 'Force Effects' dennoch einen am Lenkrad zerrenden Effekt fest. Auf unsere diesbezüglichen Nachfragen beim Hersteller erhielten wir bis Redaktionsschluss leider keine Antwort.

Hersteller: Thrustmaster
System: PS2, PSone
Preis: ca. 70 Euro

Ausgezeichnetes Force-Feedback-Lenkrad zum günstigen Preis: Enorme Zugkräfte machen jede Rennsession zum Erlebnis, die praktische Schenkelhalterung verdient ein Extra-Lob!

MAN!AC Wertung **★★★★**

ZUBEHÖR-REFERENZEN - JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	1. Microsoft-Pad	1. Nintendo-Pad
Hersteller: Sony Preis: ca. 30 Euro	Hersteller: Microsoft Preis: ca. 40 Euro	Hersteller: Nintendo Preis: ca. 40 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	Fazit: Obwohl für kleinere Hände zu groß, überzeugt das Microsoft-Original mit guter Verarbeitung und sensiblen, analogen Schultertasten.	Fazit: Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ★★★★	MAN!AC Wertung: ★★★★	MAN!AC Wertung: ★★★★
2. Advanced PS2-Controller	2. Control Pad	2. MC Cubicon Pad
Hersteller: Mad Catz Preis: ca. 30 Euro	Hersteller: Mad Catz Preis: ca. 30 Euro	Hersteller: Mad Catz Preis: ca. 25 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	Fazit: Exakte Analog-Sticks und ein günstiger Preis zeichnen diesen Controller aus.	Fazit: für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ★★★★	MAN!AC Wertung: ★★★★	MAN!AC Wertung: ★★★★
3. Basic PS2-Controller	3. Firestorm Pad	3. Firestorm Powershock
Hersteller: Mad Catz Preis: ca. 25 Euro	Hersteller: Thrustmaster Preis: ca. 35 Euro	Hersteller: Thrustmaster Preis: ca. 23 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	Fazit: handliche Größe und gut erreichbare Tasten, aber ungenaue Analog-Sticks.	Fazit: liegt gut in der Hand; Aktionstasten klapprig und Analog-Stick zu leichtgängig.
MAN!AC Wertung: ★★★★	MAN!AC Wertung: ★★★★	MAN!AC Wertung: ★★★★

LAST RESORT

SPLASHDOWN

Cheat-Modus:

Im Options-Menü müsst Ihr die R-Taste gedrückt halten und den folgenden Code möglichst schnell ins Pad hämmern. Wart Ihr flink genug, gelangt Ihr in den 'Cheat-Name'-Bildschirm und dürft ein Passwort eingeben. Eine Auswahl der sinnvollsten Mogeleyen findet Ihr weiter unten.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↔ X B X B

Cheat-Liste:

Sobald Ihr den Cheat-Modus wie oben beschrieben freigeschaltet habt, dürft Ihr unter Zuhilfenahme dieser Liste nach Herzenslust schummeln. Achtet auf Groß- und Kleinschreibung.

Ihr könnt nie vom Jetski stürzen

TopBird

Schwierige Strecken

Hobble

Maximales Stunt-Meter

PMeterGo

Alle Strecken

Passport

Alle Charaktere

AllChar

Alle Wetsuits

LaPinata

Superschlaue Gegner

AllOutAI

Alle Endsequenzen

Festival

Time Trial gegen ein UFO spielen

IBelieve

Time Trial gegen eine Mini-F18

F18

Time Trial gegen Ghost des

aktuellen Spielers

SEADOO

Geheimstrecke:

Ihr dürft Euch auf einer zusätzlichen Geheimstrecke versuchen, wenn Ihr im 'Countdown'-Modus 100 Ballone aufsammlt. Wählt die Strecke über das Hauptmenü an.

CRAZY TAXI 3

Experten-Modus:

Stellt in der Charakterauswahl den Cursor über einen Fahrer. Haltet die Tasten **Weiß** und **Schwarz** gedrückt und betätigt zusätzlich **A**. Jetzt erscheint der Schriftzug 'Expert-Modus'. In dieser speziellen Spielvariante habt Ihr weder Pfeile noch Wegweiser, die Euch die Orientierung in der labyrinthhaften Großstadt erleichtern.

Ihr könnt auch die Pfeile oder die Wegweiser einzeln abschalten, wenn Ihr in der oben beschriebenen Prozedur entweder den **Weiß**- oder **Schwarz**-Button und dann die **A**-Taste drückt.



XB Ohne Richtungsangabe durch den Wirbelsturm! Hier sind echte Beförderungsexperten gefragt...

'Another Day'-Modus:

Der aus den Vorgängerteilen bekannte und beliebte 'Another Day'-Modus wurde auch diesmal wieder eingebaut und bringt die Abläufe in der Stadt gehörig durcheinander. Um auf den 'anderen' Tag umzuschalten, müsst Ihr diesmal allerdings das haptische dritte Level des 'Crazy X'-Modus lösen.

Es werde Licht:

Um die Scheinwerfer Eurer Karosse direkt anzusteuern, müsst Ihr nur den rechten Analog-Stick Eures Pads nach unten drücken. Ob die Beleuchtung allerdings nur Zierde ist oder einen echten Nutzen für Euch darstellt, bleibt Eurem Empfinden überlassen.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Elixiere und Kristalle:

In Sunnydale und Umgebung sind eine Menge nützlicher Bonusgegenstände versteckt. Folgende Liste verortet die wichtigsten Fundorte.

Sunnydale Friedhof

Rechts vom Friedhofstor in einem Grabstein

Sunnydale zweiter Friedhof

In der Gruft mit der orangen Tür

Sunnydale High School - Boiler-Raum

Rostige Tür rechts im ersten Raum

Sunnydale High School - Gymnasium

Nach der Sequenz hinter der zerbrochenen Tür

Sunnydale High School - Bücherei

Nach Feuervampir an Rückwand des Klassenzimmers

Bronze Nachtclub

Oberstes Stockwerk unter einem Stuhl

Bronze Nachtclub

Auf der linken Seite am Ende der Schienen



XB Auch in der Bibliothek sind feine Bonusgegenstände verborgen.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Alle Levels freischalten:

Diesen Code müsst Ihr flott im 'Drücke Start'-Bildschirm eingeben, um alle Levels zu öffnen.

■ → → ▲ ↓ ■

Versteckte Charaktere:

Ein paar Spielfiguren dürft Ihr erst verwenden, wenn Ihr spezielle Aufgaben gelöst habt.

Vanessa: Auf dem Dach des Ziegelgebäudes in L.A. sitzt das fragliche Mädchen. Führt vor Ihr einen Adrenalin-Trick für 20.000 oder mehr Punkte aus, um sie freizuschalten.

Day Smith: Diesen Charakter findet Ihr in OK City. Benutzt die Rampe, die Ihr durch den Gabelstapler in Position gebracht habt, um in die geheime Garage zu kommen. Grindet auf der schwarzen Kiste, die sich dadurch in eine Rampe verwandelt. Über sie könnt Ihr auf den Megaphonen grinden und anschließend in einen kleinen Raum mit Day Smith springen.

Volcano: Löst sämtliche Aufgaben.

Flatland-Video:

Dieser Clip erfreut Euer Auge, wenn Ihr folgende Voraussetzungen erfüllt. Stellt in einer Einzelsession das Limit auf zwei Minuten. Als Fahrer benötigt Ihr Day Smith. Startet mit diesen Einstellungen ein beliebiges Level. Innerhalb des Zeitlimits müsst Ihr nun 250.000 Punkte erreichen.

... MAN!AC Tipps-Hotline ...
0190/88241228

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter **0190/88241228** (1,86 Euro/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospiele für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64.

Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen **täglich von 8-24 Uhr**, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.



GRAVITY GAMES BIKE

Cheats zum Abwinken:

Das Gelbe vom Ei ist Midways Radelei offenbar nicht. Dafür gibt es aber so viele Cheats, dass Ihr wenigstens fröhlich herumtricksen könnt. Benutzt die Kombinationen einfach im 'Cheats Codes'-Bildschirm.

Mastercheat

LOTACRAP

Maximum an Statuspunkten

MAXSTATS

Super-McCoy

DMCDMAN

Alle BMX-Räder

PIKARIDE

Bobby Bones

BONEGUY

Bird Brains

FLYAWAY

Hotty Babe

BADGIRL

Angus Sigmund

SIGMAN

Ramp Granny

OLDLADY

Ölraffinerie

OILSPILL

Bahnhof

CHOOCHOO

Museum

ARTRIDER

Fuzzys Gelände

FUZYDIRT

Magma-Berg

VOLCANO

Gravity Games Street

PAVEMENT

Gravity Games Vert

GGFLYER

Gravity Games Dirt

MUDPUDLE



AGGRESSIVE INLINE

Alles auf einmal:

Kein Trendsportspiel kann es sich leisten, ohne eingebaute Hintertürchen auf den Markt zu kommen. Das gilt selbst für die GBA-Varianten hipper Grind-Software. In Acclaims Inliner dürft Ihr mit einem Code sämtliche Kurse und Protagonisten freischalten. Gebt im Titelschirm einfach folgende Tasten-Kombination ein:

LLBRRRL



BEACH SPIKERS

Segas sonniger Beach-Volleyball-Kracher bedient sich in puncto Bonus-Outfits kräftig bei hauseigenen Hits und lässt Euch per Passwort in die Haut bekannter Sega-Ikonen schlüpfen. Gebt die folgenden Begriffe als Name im 'World Tour'-Modus ein.

Indiziertes Kostüm:

Schaltet die Uniformen 105 und 106 sowie die Sonnenbrille Nummer 94 mit diesem Namen frei.

JUSTICE

'Daytona USA'-Kostüm:

Die 107. und 108. Uniform dürft Ihr hiermit aktivieren. Achtet bei allen Begriffen auf die Großschreibung.

DAYTONA

'Fighting Vipers'-Kostüm:

Die Uniformen 109 und 110 könnt Ihr mit dem folgenden Code anwählen. Zusätzlich gibt es noch ein Haarteil mit der Nummer 75 und das Gesicht 51.

FVIPERS

'Space Channel 5'-Kostüm:

Um Eure Sportler in ein Ulala-taugliches Ensemble zu quetschen, benötigt Ihr die Uniformen 111, 112 und 113. Passend dazu gibt es die Frisur 77 und das Gesicht 52. Alles zusammen gibt's hiermit:

ARAKATA

'Phantasy Star Online'-Kostüm:

Volleyballer mit Fantasy-Faible dürfen sich hiermit die Uniformen 114 und 115, die Frisur 77 und das Gesicht 53 überstreifen:

PHANTAZ

SEGA-Kostüm:

Last but not least gibt es noch das Passwort für das offizielle Sega-Outfit, bestehend aus den Uniformen 116 und 117.

OTHORII

Dural-Team:

Das Dural-Team gibt es in zwei Ausführungen: Um gegen die platinfarbene Variante zu spielen, müsst Ihr den 'World Tour'-Modus mit 100 Prozent Teamwork durchspielen. Bei weniger als 30 Prozent folgt ein Match gegen das schwarze Dural-Paar.



RESIDENT EVIL

Kleider machen Leute:

Sobald Ihr den Horror-Schocker zum ersten Mal gelöst habt und im 'Once Again'-Modus wieder auf Zombiejagd geht, steht Euch für den Charakter, den Ihr im ersten Spiel benutzt habt, ein neues Outfit zur Verfügung. Ihr erhaltet einen Schlüssel und müsst folgenden Weg gehen, um Euch umzuziehen: Marschier in den Raum mit dem großen Spiegel. Sperrt die Tür an der Rückwand des Raumes auf. Im Spind wühlt Ihr Euch durch alle Kleidungsstücke, bis Ihr eines findet, das Euch wie angegossen passt. Je nachdem, wie oft Ihr das Spiel gelöst habt, gibt es für Jill eine Parade-Uniform bzw. ihr Outfit aus "Resident Evil 3". Chris wartet mit einem Anzug und seinen Klamotten aus "Resident Evil Code: Veronica" auf. Übrigens stehen Euch noch diverse andere Goodies zur Verfügung: Löst Ihr das Spiel in weniger als fünf Stunden, gibt's die 'Samurai Edge'-Kanone. Benötigt Ihr weniger als drei Stunden, dürft Ihr den Raketenwerfer mit unendlich Munition einsacken.

Kleiner Zombie-Almanach:

Alte Hasen, die sich in der Neuaufgabe des Untotenentsorgungs-Programmes sicher wähnten, werden böse Überraschungen erleben: Im neuen "Resi" verwandeln sich manche Zombies in blitzschnelle 'Crimsons', unangenehme Super-Untote. Hier einige Tipps, wie Ihr am besten mit den Gesellen umgeht. Ein einfacher Trick ist das Abfackeln bereits besieger Zombies. Das funktioniert allerdings nicht, wenn die Monstren schon zu Crimsons mutiert sind. Zum Anzünden benötigt Ihr entweder ein Feuerzeug (bei Chris in der Grundausstattung) und einen Kanister mit Kerosin, oder den Granatwerfer (funktioniert nur für Jill) mit entzündlichen Geschossen. Eine schlaunere Taktik ist der Weg des Friedens: Tötet nur die Zombies, die Euch direkt angreifen oder die den Weg blockieren. Wenn Ihr Euch an möglichst vielen Untoten vorbeischiebt, habt Ihr mehr Munition

übrig und weniger nervige Crimsons zu bekämpfen. Allerdings müsst Ihr Euch merken, in welchen Räumen noch Zombies stehen. Falls die Konfrontation unausweichlich ist, solltet Ihr immer auf der linken Seite der Crimsons bleiben. Als Rechtshänder sind sie links blind.

Kräuterkunde:

Die verschiedenfarbigen Gewächse dürft Ihr auch zusammenmischen, um die Wirkung zu verändern.

Grün: Grünes Kraut allein hebt Eure Gesundheit um eine Stufe.

Rot: Das rote Gewächs wirkt gar nicht, wenn Ihr es verzehrt.

Blau: Blaue Pflanzen dienen ohne Zusatz als Antidot gegen Gifte aller Art.

Grün+Grün: So kombinierte Kräuter heben Euren Gesundheitszustand auf einen Streich um zwei Stufen.

Grün+Rot: Äquivalent zum Erste-Hilfe-Spray. Eure Gesundheit ist wieder völlig hergestellt.

Grün+Blau: Hebt die Gesundheit um eine Stufe und heilt Gift.



GC In Kombination entfalten die Heilkräuter bessere Wirkungen.

Unendlich Granaten:

Explosives ohne Ende könnt Ihr bekommen, wenn Ihr Euer gesamtes Inventar in eine Kiste packt. Steckt Euren Granatwerfer in den obersten linken Slot und Eure Brandgranaten in den obersten rechten. Jetzt rüstet Ihr Euch mit dem Werfer aus und stellt den Cursor im Inventar auf die Granaten. Drückt zweimal die A-Taste. Die Granaten liegen nun in der Kiste. Stellt nochmal den Cursor drauf und drückt wieder zweimal die A-Taste. Ihr solltet 240 Brandgranaten haben.



Gamecube



Xbox



Playstation 2



Game Boy Advance

AGGRESSIVE INLINE

Multiplattform-Cheats:

Vor einigen Ausgaben veröffentlichten wir die Cheats der PS2-Variante des Trendsport-Fegers. Jetzt kommen auch die Xbox und Gamecube-Fassungen in den Handel, die sich mit den gleichen Codes manipulieren lassen. Hier listen wir nochmal die wichtigsten Mogeleyen auf, die Ihr auf beiden Systemen im Cheat-Bildschirm eingeben könnt.

Alle Bonus-Charaktere

SKELETON

Unsterblichkeit

KHUFU

Weniger Schwerkraft beim Wallride

↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → **ABABABS**

Super-Spin

← → ← → ← → ← → ← → ↑

Perfekte Manuals

QUEZDONTSLEEP

Professionelle Handplants

JUSTINBAILEY

Vollendete Grinds

BIGUPAYSELF

Juice-Balken ist immer voll

BAKABAKA

Levelauswahl, alle Editor-Objekte, voll

trainiert

↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → **BABA**

Master Code

PLZDOME

KING OF FIGHTERS EX

SNKS hübscher 2D-Prügler bietet einige Charaktere zum Freischalten. Hier findet Ihr die Voraussetzungen.

Geese:

Besteht das Spiel mit dem 'Fatal Fury'-Team, um Geese freizuschalten.

Lori:

Habt Ihr mit dem 'Hero'-Team durchgespielt, bekommt Ihr Lori.

Extra-Striker:

Die drei Extra-Striker tauchen im Charakter-Bildschirm auf, wenn Ihr mit irgendeinem Team durchgespielt habt.

Yamazaki als Extra-Striker:

Im Extra-Strikers-Bildschirm taucht Yamazaki auf, wenn Ihr auf sehr hartem Schwierigkeitsgrad den 'Single Mode' mit Ryo geschafft habt.

TUROK EVOLUTION

Jurassic Cheats:

Riesensaurier und Reptilien machen Euch das Ballerleben gehörig schwer! Praktisch, dass für alle drei Next-Gen-Systeme, denen "Turok Evolution" seine Aufwartung macht, die gleichen Cheatcodes gelten. Alle Begriffe müsst Ihr im Hauptmenü unter dem Punkt 'Cheats' eingeben.

Alle Waffen und Upgrades

TEXAS

Unendlich Munition

MADMAN

Unverwundbar

EMERPUS

Unsichtbarkeit

SLLWEIGH

Alle Levels freigeschaltet

SELLOUT

Große Köpfe

HEID

Gallerie

HUNTER

Geheimer Zoo-Level

ZOO

Mastercheat

FMNFB

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

Cheats nach Game Over:

Sobald Ihr das Spiel einmal auf konventionelle Weise gelöst habt, dürft Ihr als Spielernamen eine der drei untenstehenden Kombinationen eingeben, um den beschriebenen Effekt zu erzielen.

Als Maxim Kischine spielen

MAXIM

Keine Magie

NO MAGIC

Schwieriger Modus

HARDGAME

Besuch vom NES:

Wenn Ihr das Spiel einmal gelöst habt, könnt Ihr Euch mit dem 'Boss Rush'-Modus vergnügen. Gebt die folgende Kombination ein, wenn das Konami-Logo angezeigt wird. Im 'Boss Rush'-Modus dürft Ihr nun nostalgisch gerührt mit dem NES-Simon spielen.

↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → **B A Select**

MAN!AC Faxabruf

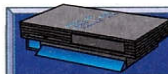
JETZT NEU: Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir ab sofort im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts. Meistens genügt es das Gerät auf „Faxabruf“ zu schalten und die 0190er-Nummer anzurufen.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Munchs Odyssee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

Billige Erfahrungspunkte:

Am Anfang habt Ihr jeden Erfahrungspunkt bitter nötig. Um Euch etwas hochzuleveln, müsst Ihr einfach in der ersten Stadt bei der zweiten Mission die Hühner töten. Schweine bringen übrigens nichts.



PLAYSTATION 2 - GAMEBUSTER CODES

Wirkung	Code	Wirkung	Code	Wirkung	Code		
NEXT GENERATION TENNIS							
Master Code	OE3C7DF2 1853E59E EE95FC56 BCD29DF2 DE8FFFFE F8AB9B85 DE8FFFAA 48EBDB2F DE8FFF82 CCA99B8A DE8FFF8A 68EC9CE3 DE8FFF92 48EB9B6F DE8FFF9A 68ECA053 DE8FFFA2 E0AC9BF3 DE8FFFAE C4D3B409 DE95FC8A C4AC9A43 CE8FFF98 BCA9BF86 CE8FFF98 BCA9BF86 DE89352E BCA99B83	NO ONE LIVES FOREVER					
		Master Code	OE3C7DF2 1853E59E EEA95786 BCA99C80	Goldlizen: Tokyo R236 DE1BD3A BCA99B83			
		Unendlich Schild	DE895352 BCA99B83 DE89535E BCA99B83	Goldlizen: Swiss Alps DE1BDC96 BCA99B83			
		Volle Gesundheit	DE8C2BF2 BCA99B83 DE894A5E F8AA1203 DE894A5A 002A9B83 DE894A86 CCA99B86	Goldlizen: Tahiti Maze DE1BD362 BCA99B83			
		KI ausschalten	DE8D588E BF899B8B DE8D588A BCA99B83	Goldlizen: Autumn Ring DE1BD23E BCA99B83			
Entwicklerinfo einblenden	DE89352E BCA99B83	Durch verschlossene Türen gehen	DE8D23EE BCA99B83 DE8D23EA BCA99B83 DE8D23FE CCA99B8F	Goldlizen: Midfield 2 DE1BD084 BCA99B83			
Bildrate zeigen	DE892CF6 BCA99B83	Schnellerer Spielablauf	DE8C93AA C4AC9A43 DE8FFFFE F8AA1A2E DE8FFFAA 68EA9C8B DE8FFF86 E0AC9BB9 DE8FFF82 C4AD3352	Autumn Ring 2 DE1BCB5A BCA99B83			
Durch Wände gehen	OEBA5D38 BCA99A80 CE8FFF9E BCA99B84	DTM RACE DRIVER					
(Anschalten: L3)	OEBA5D38 BCA99A7E	Master Code OE3C7DF2 1853E59E EE87316E BCE1AE82					
(Ausschalten: R3)	CE8FFF9E BCA99B83	Proberennen immer schaffen DEB358CE FB83A14A					
Untot	CE8FFF86 BCA9DB83	R1+R2+L1+L2 drücken, um zu gewinnen DEB8201A BCA99B95					
Unendlich Gesundheit	CE8FFF86 BCA9DB83	Alle Boni DEB85E1E BCA99A82					
KI ausschalten	CE8FFF86 BCA99B83	Große Modelle DEBE3A6E FCA99B83 DEBE3A7A FCA99B83 DEBE3A16 FCA99B83					
GRAN TURISMO CONCEPT TOKYO-GENEVA							
Achtung! Immer nur einen der drei oberen Codes benutzen!							
Master Code	OE3C7DF2 1853E59E EE97B96A BCD0D8FA	DTM: Maximale Punkte DEBA6D12 BCA99B8F					
Beste Runde immer 10.000 DE00B74E BCA985E3							
Gold-Lizenz: Mid-Field DE1BDF6E BCA99B83							
DTM: Alle Rennen gewinnen DEB84412 BDA9A9C84 DEB84412 BDA9A9C84							
DTM: Maximales Preisgeld DEB84016 BCA99B84							
Alfa Cup: Max. Punkte DEBA6D16 BCA99B8F							
Alfa Cup: Alle Rennen gewinnen DEB8440E BDA9A9C84 DEB8440A BDA9A9C84							
Alfa Cup: Maximales Preisgeld DEB8400A BCA99B84							

MIT *PLAYERS* DIE SCHÖNEN SEITEN DES LEBENS ENTDECKEN

Wir zeigen Ihnen, worauf es ankommt: *PLAYERS* schärft mit 100 Seiten Previews, Tests, Tipps sowie DVD-Kritiken den Blick fürs Wesentliche und ist dank dem konkurrenzlos attraktiven Preis von 1,99 Euro in jeder Position erschwinglich. Wer *PLAYERS* liest, hat mehr vom Leben.



PLAYSTATION 2 - DAS MAGAZIN



MEHR TESTS!

MEHR SERVICE!

100 SEITEN TOP-INFOS FÜR €1,99



Top-aktuell: Preview und News



Kritisch & kompetent: Spieletests



Riesig: Die Cover-Story

Tekken 4

Playstation 2

► "Virtua Fighter" und "Dead or Alive" haben's vorgemacht – jetzt kämpfen auch die "Tekken"-Helden in berstenden 3D-Arenen: Unser Player's Guide verrät die neuen Wall-Manöver, gibt praktische Kampftipps, zeigt Euch sämtliche Geheimnisse und die besten Hiebe der neuen Namco-Helden. oe

Alle versteckten Kämpfer

Zwölf Figuren haben die Entwickler in der Keilerei versteckt, Ihr spielt sie im Arcade- und Story-Modus frei: Studiert die Tabelle unten. Wir empfehlen Euch die Story-Variante, weil Ihr so gleichzeitig auch die Abspänne im Theater-Modus frei schaltet. Kickexperte Violet enthüllt seine wahre Identität in seinem persönlichen Abspannfilm: Er heißt Lee und schwang schon im ersten "Tekken"-Turnier die Fäuste. Wählt ihn fortan mit ▲ oder ●, um ins violette Undercover-Outfit zu schlüpfen.



PS2 Miharu ist die Schulfreundin von Xiao und beherrscht dessen Hiebe.

PLAYER'S GUIDE

Noch mehr Geheimnisse

Neben den Kämpfern entdeckt Ihr weitere Features und Überraschungen: Praktisch ist z.B. die Schlaganzei-ge, die den Namen Eurer Attacke einblendet – so lernen Kampfsport-einsteiger Prügelbegriffe wie 'Roundhousekick' und 'Neckbreaker' beim Spielen. Drückt während dem Kampf im Turnier, Time-Attack-, Team-Battle- oder VS-Modus die **Select**-Taste und schon wird die praktische Anzeige eingeblen- det (Bild unten). Sie erscheint auch in den Folgeduellen. Zudem gibt es eine geheime "Tekken 4"-Arena, den Kampfsport-Dojo. Um ihn zu entdecken, prügelt Ihr Euch ins 'Tekken Force'-Finale. Nun könnt Ihr den Dojo im VS-Modus wählen. Und wer das erste Mal den Story-Modus schafft, schaltet das Theater frei.



PS2 Informativ: Eure Manöver werden links unten im Bild angezeigt.



PS2 Mit dem neuen Walljump überrascht Ihr Eure Kumpels: Stoßt Euch von der Wand ab und verpasst dem Gegner einen Tritt!



Nützt die Umgebung

Wände, Pfeiler und Bäume versperren nicht nur den Fluchtweg, sie ermöglichen Euch auch neue Attacken: Das wichtigste Manöver ist der Walljump, bei dem sich Euer Kämpfer von der Wand abstößt, um den Gegner z.B. mit einem Sprungtritt zu Boden zu schmettern – die Tastenkombination ist bei jedem Charakter die selbe, aber das Manöver ändert sich je nach Kampfstil. Steht Ihr mit dem Rücken zur Wand, drückt Ihr einfach ←, ←, ↘.

Es gibt auch defensive Manöver, mit denen Ihr elegant aus der Gefahrenzone flüchtet: Mit ■+✕ packt Ihr den Gegner am Kragen und dreht Euch um 180° – jetzt steht er mit dem Rücken zur Wand! Schleudert Euch King gegen die Mauer, gibt es einen praktischen Konter: Drückt kurz vor dem Aufprall eine beliebige Angriffstaste, um in Sicherheit zu rollen.

Die Arena geht bei den Kämpfen zu Bruch: Wenn Ihr den Gegner durch einen Pfeiler schleudert, tut der Schlag gleich doppelt weh. Lernt die Attacken Eures Kämpfers, die Euren Gegner einige Meter durch die Arena katapultieren. Anfänger üben Laws Dragon Cannon (→, →+✕) und Pauls Burning Fist (←+■+▲). Mit diesen beiden Hiebe geht's besonders einfach, weil der Gegner geradewegs nach hinten geworfen wird – Xiaoyu und andere Kämpfer schleudern auch zur Seite.

Verteidigung am Boden

Euer Gegner fegt Euch von den Füßen? Mit den Recovery-Moves kommt Ihr wieder auf die Beine – und pfeffert im Optimalfall den Konkurrenten gleichzeitig auf die Matte! Wie bei den Wallmoves gibt es auch hier die Tech Roll: Drückt kurz vor der Landung eine beliebige Angriffstaste, um den Sturz mit einer Rolle abzufangen. Auch der Handspring Kickup klappt nur mit diesem Timing. Ihr wollt den Kontrahenten ein bisschen verwirren? Kugelt Euch am Boden herum und drückt nach jeder Rolle ↓, damit Euer Kämpfer nicht aufsteht. So könnt Ihr die verschiedenen Rollen und Dreher beliebig oft kombinieren.

Achtung beim Rising Kickup: Vier Kämpfer beherrschen diesen Move nicht, es sind Hwoarang, Xiayu, Markduk und Lei.

Das geheime Dutzend

Figur	Gewinnt das Turnier mit...
Bryan Fury	fünf Helden
Comboto	neun Helden
Eddy	Christie und wählt sie anschließend mit ▲
Heihachi Mishima	acht Helden
Jin Kazama	einem Helden
Julia Chang	sechs Helden
Kuma	sieben Helden
Lei Wulong	vier Helden
Miharu	Ling Xiaoyu und wählt sie anschließend mit ●
Nina Williams	drei Helden
Panda	sieben Helden und wählt Kuma mit ▲ oder ●
Violet	zwei Helden

Recovery-Moves

Kombination	Manöver
Attacke	Tech Roll
→	Roll Forwards
←	Roll Backwards
■	Roll Out
↓+■	Roll In
→+■+▲	Roll Attack
↓+●	Ankle Kick
←+●, ✕	Fast Rising Kickup
←+✕+●	Rising Kickup
→ (Landung)	Handspring Kickup
← (Landung)	Tumble Knockback Recovery

Neuen Kämpfer und Moves

Die meisten Helden haben seit dem letzten "Tekken" kaum etwas dazu gelernt, nur Jin wurde von Namco ein

komplett neues Manöversortiment verpasst. Roboter Combot beherrscht dagegen keinen eigenen Kampfstil, sondern kopiert per Zufall die Moves der Mitstreiter.

In Folge erläutern wir Euch alle neuen Moves in "Tekken 4".

Kombination	Manöver
▲+●	Nutbreaker
→+▲+●	Crucifix Powerbomb
↓, ↘, →+■	Belly-to-Belly Suplex
■+▲	Mount Position
↓, ↘, →+▲	Powerslam
■+▲	Mount Position
→, →+■+▲	Windmill Toss
↓, ↘, ←+■+▲	Back Breaker
↘, ↘+■+▲	Jackhammer
↓+▲+●	Low Powerbomb

Kombination	Manöver
■, ▲	Punches
Punches, →+■	Crossing Elbow
Punches, ↘, ■+▲	Delayed Headbutt
Punches, ↘+●	Vale Tudo Stance
■, ↓+▲	Jab, Gutpunch
←+■	Earthquake Fist
↓+■	Low Elbow
↘+■	Uppercut Lift *Juggles*
Aufstehen+■	Quick Face Hit
■+▲	Hammer Fists
→+■+▲	Cyclone Knuckles
↘+■+▲	Headbutt
↘+■+▲	Spinning Exploder Axe
Knien+■+▲	Rising Headbutt
▲, ↓+■+▲	Lifting Tackle
←+▲	Whirlwind Fist
↓+▲	Ranged Low Jab
Sidestep+▲	Windmill Backhand
↓+▲, ●	Alligator
→+▲, ■, ▲, ■	Beserker
↘+▲	Gutpunch
→, →+▲	Elbow Sting
Aufstehen+▲	Tornado Chop
↓+✕	Shin Kick
→, →+✕	Power Dropkick
↘+✕, ■+▲	Front Kick, Headbutt
✕+●	Vale Tudo Stance
→+✕+●	Alligator Tackle
↓+✕+●	Sidestep, Vale Tudo
↘+✕+●	Flipstomp
↘+✕+●	Falling Ankle Kick
←+●	Long Boot
↓+●	Ali Kick
↘+●	Mid Boot
↘+●	Diagonal Kick
↘+●	Ogre Sweep
Aufstehen+●	Gutkick
←+■+▲	High Reversal
←+✕+●	Mid Reversal
←+▲+✕	Craig Cannon

Kombination	Manöver
▲+●	Arm Break Shoulder Toss
↘+■+▲	Shoulderlock Whiptoss
↓, ↘, ←+■+✕	Wrist Takedown

Kombination	Manöver
■, ▲, ✕, ●	Punch-Kick-Combo
↓+■	Corpse Thrust
←+■	Elbow
→, ↓, ↘+■	Thunder Hookfist
↘+■	Side Punch
Side Punch, ●	Roundhouse
Side Punch, ●, ●	Roundhouse Feint
■, ✕, ▲, ■, ●	Kazama Fury
K. Fury, ↓+■+▲	Demon Soul
■, ✕, ✕	Punch, Snapkick
Snapkick, ↓+■+▲	Demon Rush
Aufstehen+■, ▲	Rising Punch
■+▲	Straight Punches
▲, ■	Punch, Gutpunch
▲, ●	Punch, Roundhouse
Aufstehen+▲	Rising Uppercut
↘+▲	Short Uppercut
→, ↓, ↘+▲	Wind Hookfist
→, ↘+▲	Electric Wind Hookfist
←+▲, ✕	Backhand, Sidekick
→+▲	Right Elbow
→, →+▲	Demon Paw
←, →+▲, ■	Laser Rush
↓+✕, ✕	Lowkick, Midkick
Aufstehen+✕	Rising Roundhouse
←+✕, ●	Outside Face Crescent
→+✕, ✕, ✕	Snap Midkick, Midkick
→, ↓, ↘	Crouch Dash Slash Kick
→, ↘+✕	Can-Can Kicks
↓+●	Long Sweep
→+●	Mid Snapkick
↘+●	Powerside Roundhouse
↘+●	Shin Kick
→, →+●	Slow Axekick
Aufstehen+●	Axekick
↑+●	Hopping Snapkick
↘, ●	Jumping Spinkick
↘+●, ✕	Twisting Demon
←, ↘, ←	Wall Jumpkick
↘+■+▲	Power Bodyhook
■+✕+●	Demon Soul Taunt
←+■+▲	Demon Soul
←+■+▲, ■+▲	Soul Omen



PS2 Handgemenge: Boxer Steve schlägt nur mit den Fäusten zu.

Kombination	Manöver
▲+●	Clinch
Clinch, ■	Crotch Shot, Overhead
Clinch, ▲	Overhead Bomb
Clinch, ✕	Shove Left
Clinch, ●	Shove Right
Clinch, →	Lifting Arm Snap, Suplex
→+■+▲	
Clinch, ←+■+▲	Gryphon Throw
Clinch, ↘	Hip Toss, Falling Elbow
↓, ↘, ←+▲+●	

Kombination	Manöver
■, ■, →+■	Jabs, Stomach Shot
■, ■	Snap Jabs
→+✕+●	Sway Stance Transition
SST, ▲	Shining Fist
SST, ↓+▲	British Sweep
→, →+■	Power Body Blow
■, ▲, ■	British Rush
↓+■	Hook
↓+■	Hit (Gegner am Boden)
↘+■, ▲	Uppercut
Uppercut, ■+▲	Straight Feint, Punches
Uppercut, ■	Straight Feint, Left Hook
Uppercut, ▲	Straight Feint, Hook
←+■+▲	Step Back, Flicker Stance
↘+■+▲	Overhead, Uppercut
Aufstehen+■, ▲	Uppercut, Overhead
→+■+▲	Lunging Straight
▲, ■	Quick Straight, Punches
▲, ▲	Straight Left, Body Hook
↓+▲, ■, →+▲	Punch, Uppercut, Hook
↓+▲, ■, ▲	Punch-Combo
Aufstehen+▲	Quick Uppercut
↘+▲	Sonic Fang Uppercut
→, →+▲	Overhead Punch
↘+▲	Low Sweep Punch
✕	Left Sway Stance
✕+✕	Low Knee Check
→+✕+●	Ducking Stance
←+✕+●	Back Sway Stance
✕+●	Spin Stance
●	Right Sway Stance
←, ←	Backsway
▲+→	Parry
Parry, ■	Lightning Uppercut

Kombination	Manöver
▲+●	Neck Twisting Toss
→+▲+●	Neck Fracture
→, →+✕+●	Knee Bash

Kombination	Manöver
■, ▲	Jabs
Jabs, ▲	Violet Knuckle
Jabs, →+▲, ▲	Violet Storm
Jabs, ✕, ✕, ✕	Acid Rain Kicks
Jabs, ●	Violet Kick
←+■, ■	Backfist Rush
Rush, ▲	Triple Fang
Rush, ✕+●	Hitman
←+■, ■, ▲	Advanced Backfist Rush
Sidestep+■+▲	Schwarz Rore Hook
▲, ▲	Rave Punches
→+▲, ▲, ▲	Rave Combo
↘+▲	Uppercut
Sidestep+▲	Rear Cross Punch
✕	Head Kick
Head Kick, ✕	Violet Hammer
Head Kick, →+✕	Step-In Kick
→+✕, ✕, ✕	Acid Rain Kicks
←+✕	Mist Wolf
↓+✕, ✕	Lowkick, Head Kick
↘+✕	Silver Sting
↘+✕	Low Slice Kick
↘+✕	Step-In Kick
Aufstehen+✕, ✕	Axe Kicks
↘+✕	Starter
Starter, ✕, ✕, ...	Infinite Kicks
Starter, ↑+✕, ...	Infinite Kicks Mid
Starter, ↓+✕, ...	Infinite Kicks Low
→, →+✕	Heel Drop
Sidestep Rechts+✕	Lee Screw
↘, ↓, ↘+✕	Dragon Slide
↘+✕+●	SILVER STING
→, →, ✕+●	Falling Dragon
→, →, ✕, ●	Shredder
←, ←, ✕+●	Handspring
●, ✕, ✕	Violet Spin Hammer
●, ✕, ●	Shaolin Spinkicks
●, ●, ●	Machine Gun Kicks
●, ↑+✕	Somersault
→+●	Snap Kick
←+●	Silver Heel
←, ←+●	Cutter
↘+●	Violet Knee
↘+●	Hopkick
Aufstehen+●	Rising Kick
Sidestep Links+●	Lee Screw
↓, ↘+●	Somersault Fakeout
↓, ↘+●	Flipkick
↓, ↘+✕+●	Rainbow Flipkick
↓, ↘+●	Blazing Kick
↓+●, ●, ●, ●	Low Turdkicks, Midkick
↓+●	Lowkick

Super Mario Sunshine



PLAYER'S GUIDE – TEIL 1

Wer in "Super Mario Sunshine" alle 120 Insignien der Sonne findet, hat die Hüpferei bis aufs letzte Rätsel durchgezockt. Ihr sammelt diese Mini-Sonnen auf unterschiedliche Weise: In den sieben Levels stehen Euch je acht Missionen bevor, außerdem findet Ihr geheime Insignien in einigen Minispielen. Auch in der Oberwelt Piazza Delfino und beim Finale auf dem Collina Korona sind sie versteckt. MAN!AC hilft Euch bei der Suche: Wir beschränken uns dabei auf die Missionen, denn für jede einzelne Goldmünze fehlt der Platz – für 100 pro Level gibt's nämlich auch eine Insignie! Sucht zudem nach blauen Münzen: Für zehn Stück kauft Ihr beim Kiosk am westlichen Pier in Piazza Delfino eines der Items. Die Orientierung in der Oberwelt fällt leicht: Der Wasserfall liegt im Norden, der Strand mit dem Leuchtturm im Osten, die Säule im Süden und die Hafeneinfahrt im Westen.

Pista Delfino

Die Geheimnisse	
Insignien	Aufgabe
1	Besiegt das Ungeheuer
1	Sammelt die roten Münzen

Die Ankunft

Mario, Peach und Freunde erreichen die Insel mit dem Flugzeug. Die Landung ist kritisch, denn ein mächtiger Farbkleck verunstaltet die Landebahn. Lauft außen rum und schnappt Euch die Wasserkanone zwischen den



NGC Spritzt der Piranha-Pflanze dreimal ins Maul, um sie zu besiegen.

Häusern – sprüht damit ins Zentrum des Flecks. Heraus kommt eine Piranha-Pflanze ❶, spritzt dieser dreimal in den Rachen und Ihr erhaltet die erste von 120 Insignien.

Die Abfahrt

Habt Ihr "Super Mario Sunshine" durchgespielt, fährt Euch ein Mann am Pier für zehn Goldmünzen zur Landebahn. Mit dem Propeller rammt Ihr den roten Schalter, der acht rote Münzen erscheinen lässt. Sammelt sie innerhalb des Zeitlimits. Ähnliche Suchspiele mit roten Münzen finden sich überall in der "Sunshine"-Welt.

Piazza Delfino

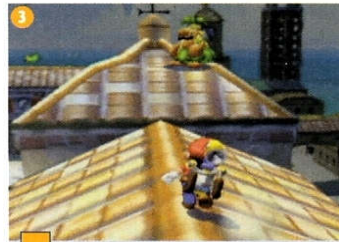
Die Geheimnisse	
Insignien	Aufgabe
15	Besteht die Missionen
2	Sammelt 20 blaue Münzen
1	Sammelt 100 Goldstücke

Die Oberwelt

Diese Stadt fungiert als Oberwelt: Lauscht den Durchsagen und bekämpft die Piranha-Pflanzen, dann öffnet Ihr die Teleporter zu den Levels. Plaudert mit allen Einwohnern der Stadt und schaut bei den Marktwibern vorbei, die Euch für gefundene Früchte blaue Münzen geben. Besucht auch das unterirdische Tunnel-system: Mit der Stampfattacke brecht



NGC Die Wasserkanone gibt bei großen Sprüngen zusätzlich Schub.



NGC Her mit der Insignie: Gebt dem Mann auf dem Dach ein Goldstück.

Ihr durch die Gullideckel mit dem Sonnensymbol in den Kanal. Wir verraten alle Insignien-Missionen und Überraschungen, die Euch im Piazza erwarten. Ihr könnt diese aber teilweise erst im späteren Spielverlauf finden, wenn Ihr Yoshi, die Rakete oder den Propeller gefunden habt.

Die 15 versteckten Insignien

Mission 1: Lauft zum Wasser beim Leuchtturm. Hüpf über die grünen Plattformen zur Röhre ❷ auf der hintersten. Springt rein: Wer die Rutschpartie überlebt, wird belohnt.

Mission 2: Westlich des Wasserfalls steht ein Mann auf dem Dach der ersten Häuserreihe ❸. Für ein Goldstück befördert er Euch zur Insignie.

Mission 3: Das Pinball-Minispiel um rote Münzen findet Ihr, wenn Ihr auf das Dach des Schiffes im Hafen hüpf. Führt es los, springt Ihr von unten in die Brücke – ein Goldstück markiert



NGC Jetzt aber schnell: Beim Kistenstampfen müsst Ihr präzise springen.



NGC Wascht das Sonnensymbol unter dem Sand sauber.

die fragliche Stelle.

Mission 4: Spritzt in den Sand südlich des Leuchtturms, dort entdeckt Ihr ein Sonnensymbol ❹. Legt es komplett frei.

Mission 5 und 6: Betretet den Laden westlich des Hafens durch die schwarze Tür. Dort stampft Ihr unter Zeitdruck Kisten, für zwei Arrangements gibt's je eine Insignie ❺.

Mission 7: Säubert die Glocke des südwestlichen Turms ❻, die Insignie erscheint anschließend im Turm. Holt sie Euch durch das unterirdische Röhrensystem. Die Rakete erleichtert diese Mission.

Mission 8: Ähnlich Mission 7 putzt Ihr erneut die Glocke, diesmal erscheint die Insignie aber auf der Spitze des Turms! Nur mit der Raketen-ausrüstung könnt Ihr abspringen und auf die Zinne düsen.



NGC Hoch hinaus: Den Glockenturm erklimmt Ihr mit der Rakete.



NGC Durch den Türspalt seht Ihr die Insignie leuchten, zudem summt sie.

Mission 9: Düst mit der Rakete zum Sonnenfels über dem Wasserfall und putzt ihn sauber. Anschließend hüpf Ihr oben drauf.

Mission 10: Brecht mit dem Propeller durch die grüne, östliche Tür des Glockenturms 7.

Mission 11: Öffnet mit dem Propeller die Tür im Hof zwischen Leuchtturm und Hafen, zwei Wächter stehen vor ihr 8. Hier müsst Ihr wieder rote Münzen sammeln.

Mission 12: Fliegt mit der Rakete auf den Leuchtturm und von dort auf die schwebende Plattform mit dem Feuerball.

Mission 13: Hüpf mit Yoshi in den unterirdischen Gang auf der Terrasse neben dem Hafeneingang und lauft nach Westen zur Insel. Füttert Yoshi mit einer Frucht und hüpf auf das Boot, das nicht in den Hafen fährt. Fahrt zur Plattform, schnappt Euch die Bananen und fahrt mit dem nächsten Boot zur grünen Röhre. Macht sie mit Yoshi sauber, anschließend könnt Ihr



NGC Zwei Wächter stehen vor der Tür im Hof östlich des Hafens.

hineinhüpfen. Gewinnt das Rennen um die roten Münzen.

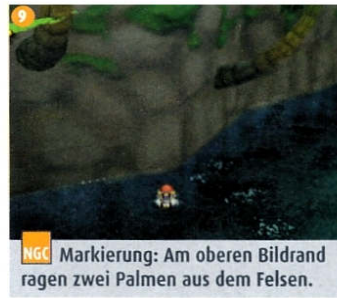
Mission 14: Besorgt Euch die Rakete, schwimmt aus dem Hafen und folgt der Felswand nach Norden. Zwischen den beiden Palmen hüpf Ihr aus dem Wasser und schießt Euch nach oben zur Röhre 9. Hüpf hinein und sucht im Gras nach den roten Münzen.

Mission 15: Südöstlich von Piazza Delfino findet Ihr eine Insel mit einem goldenen Vogel. Spritzt ihn nass oder verschluckt ihn mit Yoshi. Ist er nicht da, sucht Ihr ihn westlich der Insel im Wasser.

Was passiert in Piazza Delfino?

Überraschung 1: Nach erfolgreicher Landung zeigt Euch der Bürgermeister einen Farbkleck im Süden der Stadt. Diesen Übeltäter kennt Ihr bereits: Bekämpft die Piranha-Pflanze wie die am Flughafen 10. Ihr könnt Euch in den Brunnen stellen, dann müsst Ihr nicht nachladen.

Überraschung 2: Nachdem Ihr die Piranha-Pflanze besiegt habt, erscheint



NGC Markierung: Am oberen Bildrand ragen zwei Palmen aus dem Felsen.

eine Statue und Marios böser Doppelgänger! Er schnappt sich Toadstool und flüzt davon. Verfolgt ihn und spritzt ihn nass, wenn er stehen bleibt 11. Der Hochstapler verschwindet in einem Teleporter an der Statue: Wascht das 'M' von der Wand, dies ist der Zugang zum ersten Level.

Überraschung 3: Nachdem Ihr drei Insignien gefunden habt, zeigt Euch der Bürgermeister einen Farbklex am Pier im Südwesten der Stadt. Besiegt die Piranha-Pflanze, wascht das 'M' ab und ein neuer Level steht offen. Außerdem könnt Ihr jetzt im Kiosk daneben blaue Münzen gegen Insignien tauschen.

Überraschung 4: Habt Ihr fünf Insignien ergattert, führt Euch der Bürgermeister zum östlichen Strand – ein schwarzer Fleck hat den Leuchtturm verschluckt! Besiegt die Piranha-Pflanze und ihre Monster, damit er wieder auftaucht. Wascht das 'M' ab und ein neuer Level öffnet sich.

Überraschung 5: Habt Ihr zehn Insignien, erreicht ein Koopa-Boot den nordwestlichen Teil der Stadt. Rennt schnell hin und findet heraus, was die Bösewichter dort treiben! Nach der Zwischensequenz ist die Kanone repariert, sie schießt Euch in einen neuen Level.

Überraschung 6: Mit 20 Insignien in der Tasche zeigt Euch der Bürger-



NGC Im Schwebeflug wascht Ihr die Farbe großflächig weg.

meister ein Sonnensymbol an der Fontäne östlich des Hafens. Ein glitzerndes Licht kommt vom Himmel: Stellt Euch auf das Sonnensymbol, seht nach oben und Ihr landet im nächsten Level.

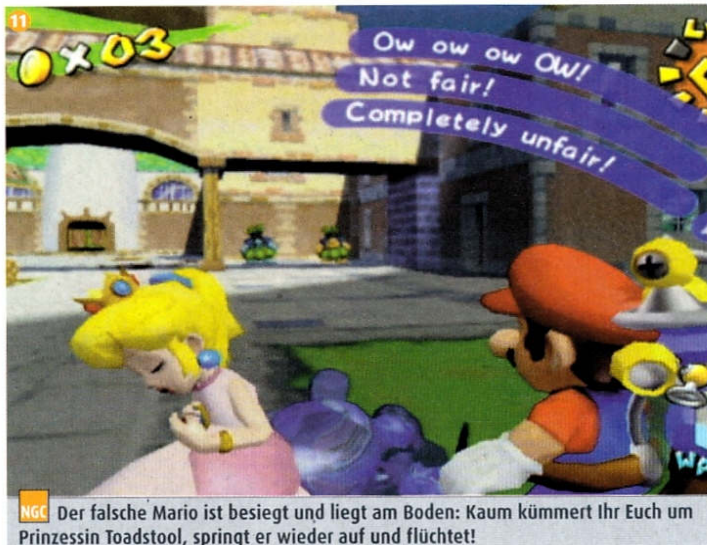
Überraschung 7: Habt Ihr Episode 4 von Parco Fortuna durchgespielt, erscheint Yoshi in Piazza Delfino. Bindet ihn los und er begleitet Euch.

Überraschung 8: Ihr habt bereits Yoshi und 25 Insignien? Dann erscheint erneut Marios Doppelgänger: Verfolgt ihn wie beim letzten Treffen und spritzt mit der Wasserkanone. Nach Eurem Sieg erhaltet Ihr den Propeller!

Überraschung 9: 30 Insignien, Yoshi und der Propeller sind nötig, damit sich der Doppelgänger ein drittes Mal zeigt. Jetzt kämpft er besonders stark! Zeigt ihm, wie sich ein echter Mario schlägt und er überlässt Euch nach seiner Niederlage die Rakete.

Überraschung 10: Wer in allen sieben Levels die Episode 7 durchgespielt hat, der erlebt in Piazza Delfino sein blaues Wunder – die Stadt wird überschwemmt und der fiese Doppelgänger greift schon wieder an! Verfolgt die Nervensäge in die Höhle beim Sonnenfels über dem Wasserfall.

Das war erst der Anfang. Die Jagd auf die 120 Sonneninsignien geht weiter – in der nächsten MAN!AC. oe



NGC Der falsche Mario ist besiegt und liegt am Boden: Kaum kümmert Ihr Euch um Prinzessin Toadstool, springt er wieder auf und flüchtet!



NGC Für blaue Münzen sucht Ihr nach Graffiti und wascht sie von der Wand.



NGC Schatzsuche: Im Tunnelsystem findet Ihr Extraleben und Münzen.

MANISCHER MOMENT!



Horror-Szenario: Die MAN!AC-Redaktion nach Abrücken des Bautrupps.

Als ob wir mit der Layout-Umstellung und dem 64-seitigen Sonderheft noch nicht genug Ärger an der Backe gehabt hätten, entschloss sich der unter den Redaktionsräumen liegende Supermarkt zu einer groß angelegten Umbauaktion. Zwei Wochen vor Heftschluss rückte der rigorose Bautrupps mit schwerem Gerät (u.a. Mini-Bagger, Presslufthammer und LKW zum Abtransport des Schutts) an und auf einen Streich war es vorbei mit der himmlischen Ruhe. Die Handwerker bohrten, hämmerten, klopfen und saugten, dass nicht einmal Kopfhörer samt lauter Metal-Musik den Lärm übertönen konnten. Zu allem Überfluss rissen die Bauleute auch noch einige Wände ein – das Zu-Boden-Plumpsen der riesigen Brocken sorgte regelmäßig für Adrenalin-Stöße. Und das alles wegen des ungezügelter Kaufwahns einiger Cybermedia-Redakteure...



Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Früher war alles besser – diese Platitüde trifft zumindest auf die englische Videospielemesse ECTS zu. Mit einer Verdopplung der Ausstellungsfläche und zahlreichen Software-Premieren war anno '97 noch richtig was geboten. Darüber hinaus gab's anlässlich unserer Vier-Jahres-Feier intime Einblicke und viele Anekdoten zum Redaktionsalltag – oder wusstet Ihr vorher, dass MAN!AC-Mitbegründer Martin Gaksch auf New-Country-Musik und Rock'n'Roll das (bleiche) Tanzbein schwingt? Im prall gefüllten Testteil tummelten sich vor allem hochkarätige Renner wie "Extreme G" (N64), "Rapid Racer" (Playstation) und das zu Unrecht relativ unbekannt "Total Drivin'" (Playstation).

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Quote durch ..., na Ihr wisst schon! Ob die schlagkräftigen "Dead or Alive"-Mädels außer wohl proportionierten Polygon-Körpern auch noch anständige Volleyball-Unterhaltung bieten, führt in unserer Redaktion zu heißen Debatten. Hitomi-Gruppe Ulrich ist sich dessen allerdings sehr sicher...

NEXT TIME 12/2002

erscheint am 6. November

Weihnachten ist nicht mehr fern und damit auch die alljährliche Spieleschwemme – dank dreier Konsolen-Konkurrenten machen wir uns schon mal auf zahlreiche Überstunden gefasst. In puncto Tests erwarten wir für die PS2 u.a. Codemasters Offroad-Schwergewicht Colin McRae Rally 3, Take 2s Action-Hammer GTA Vice City, Sonys Plattform-Highlight Ratchet & Clank sowie Electronic Arts vielversprechende Filmadaption Der Herr der Ringe: Die zwei Türme. Auf dem Gamecube erforschen wir mit Fox McCloud in Starfox Adventures ausladende Fantasy-Welten und testen unser Nervenkostüm in Nintendos innovativem Horror-Thriller Eternal Darkness. Die Xbox steht ganz im Zeichen der Rennspiele: Mit Quantum Redshift, Sega GT 2002 und Racing Evolution ist vom futuristischen Highspeed-Raser bis zum stilvollen Asphalt-Duell für jeden Geschmack etwas dabei. Last but not least erwarten wir endlich eine spielbare Preview zu Tomb Raider: Angel of Darkness und brandheiße News von der Tokyo Game Show.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Colin Gabel (cg) • **Freie Mitarbeiter:** Max Wildgruber (mw), Simon Biedermann (sb), Thorsten Küchler (tk), Oliver Ehrle (oe), Thomas Nickel (tn)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/7401-0, Telefax 08233/7401-17
 www.maniac.de

Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service: Telefon (089) 85709227
 Email: maniac@pan-adress.de

Nachbestell-Service
 Nachbestellungen nur gegen Vorkasse
 (2,50 Euro pro Heft) an die Verlagsadresse.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Starfox Adventures" © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
 Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MVZ GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

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 MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht: Alle in MAN!AC 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 MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2002 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Acclaim	47
Activision	27, 69
Capcom	2, US, 49
Codemasters	61, 79
Eidos	30, 31
Fairplay	89
Game It	53
Games Country	81
Gamestore	91
Infogrames	73
Konami	55
Media Attack	75
Media Games	93
Microsoft	17
Play Off	89
Primal Games	85
Rage	57
Sony	41, 3, US
Spielraum	89
Spirit	89
Sun Games	87
Take 2	4, US
THQ	23, 67, 71
Tradelink	87
Ubi Soft	10, 11, 37
Video & Game	83
Vintage Games	89
Vivendi	39
Wolfssoft	87

**MACHE NICHT NUR DEN KAMPF ZUR KUNST.
MACHE ALLES ZUR KUNST.**



PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS2 is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. The Third Place is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. TEKKEN™ & © 1994, 1995, 1996, 1997, 2001 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

Du wirst viele alte Bekannte treffen. Aber auch viele neue Gesichter. Und sie werden versuchen, dich zu treffen. Überall. Also zeig was du kannst. Im neuen Tekken Force Mode sogar gegen mehr als zehn Kämpfer gleichzeitig. Show off!

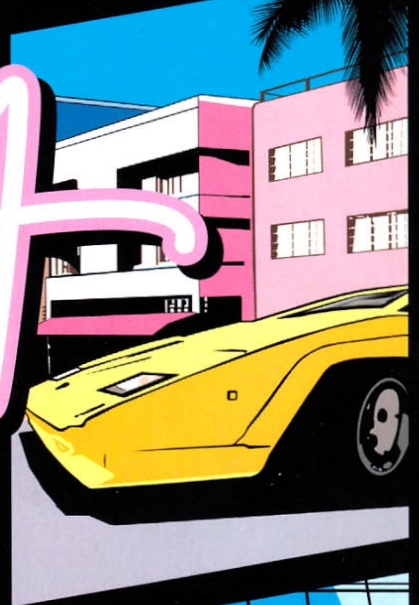
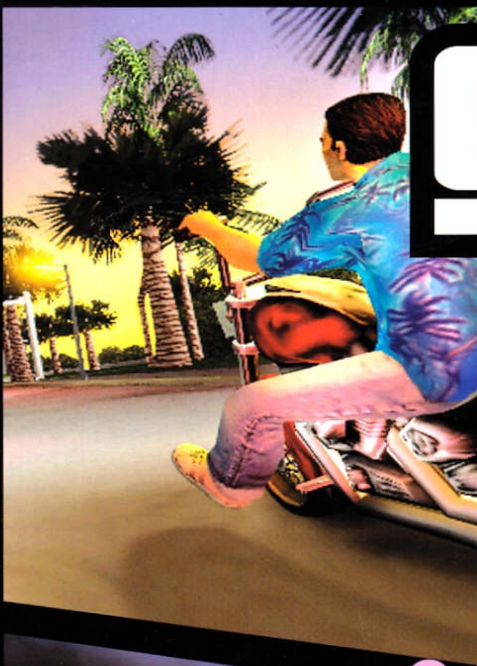
 **namco** PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.tekken-4.com



THE PASSION PLACE THE PAIN PLACE THE PRIDE PLACE THE THIRD PLACE

grand theft auto

Vice city



COMING SOON
WWW.VICECITY.DE



PlayStation®2



*PlayStation® and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Rockstar North and the Rockstar North logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.

