

100% unabhängig

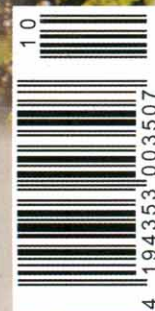
GameCube total: 12 deutsche PAL-Versionen im Test!

Ausgabe 10/02. 3,50 €
A 4,00 € CH 6,80 Sfr I 4,90 €
B 4,20 € E (Festl.) 4,90 € L 4,20 €

big.N

big.N

Für **Witzler**



RESIDENT EVIL

Test: Die deutsche Version

CRASH BANDICOOT

Test: Willkommen auf dem Cube

HARRY POTTER

Exklusiv: Die Kammer des Schreckens

TUROK EVOLUTION

Exklusiv: Die deutsche Version im Riesentest

Tipps & Tricks

Cheats total:
Neue Tipps &
Tricks zu den
besten Spielen!



Wave Race BS



Tony Hawk 3



Turok: Evolution

I BELIEVE I CAN FLY



MX SUPERFLY

FEATURING RICHY CARMICHAEL

Die ultimative Kombination aus...



Motocross



Supercross



Freestyle

SEPTEMBER 2002

www.mxsuperfly.com



November 2002

PlayStation 2



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



Editorial

Prall!

Die GameCube-Welle rollt: 12 deutsche PAL-Tests in einer Ausgabe, das gab's schon lange nicht mehr! Darunter so sehnsüchtig erwartete Spiele wie *Resident Evil*, *Turok: Evolution* und *Crash Bandicoot*. *Turok: Evolution* wurde uns von Acclaim sogar als einzigem deutschen Videospieldmagazin exklusiv zur Verfügung gestellt. Solltet ihr also woanders ebenfalls einen "Test" vorgesetzt bekommen, so beruht dieser bestenfalls auf der Xbox- oder PS2-Version des Spiels – und ihr seid angeschmiert! Nur die deutsche Version von *Mario Sunshine* traf nicht mehr rechtzeitig ein. Auf einen Test (oder gar eine Lösung) der US-Version haben wir angesichts des großen JAP-Import-Tests in der letzten Ausgabe verzichtet. Freut euch also schon mal auf die nächste big.N, in der wir den deutschen Mario ausführlich testen und lösen werden.

Ansonsten hatten wir alle Hände voll damit zu tun, eure Wünsche umzusetzen. Ihr wolltet einen kompakten Gamewatch mit genaueren Release-Daten? Bitte schön! Ihr wolltet endlich Lösungen zu den Bestsellern *Wave Race: Blue Storm* und *THPS 3*, die sonst nirgendwo zu kriegen waren? Haben wir gemacht. Ihr wolltet vor allen Dingen bessere Screenshots? Auch hierfür haben wir eine Lösung gefunden. Wollt ihr sonst noch was? Ja, Mensch, dann sagt's uns doch! Einfach Brief oder E-Mail an die Posthütte, der gute Onkel Tom wird eure Vorschläge sammeln und uns bei der nächsten Redaktionskonferenz auf den Tisch knallen. Und dann werden wir uns alle zusammen den Kopf darüber zerbrechen, wie wir die big.N noch ein Stückchen besser machen.

Wetten, wir schaffen das?

Martin Mirbach



Spiele-Index

Ace Golf	GCN	31	Harry Potter:		
Army Men: Sarge's War	GCN	7	Kammer des Schreckens	GCN	24
Asylum	GCN	7	Haven: Call of the King	GCN	32
Baldur's Gate:			Heroes	GCN	8
Dark Alliance	GCN	8	Hunter: The Reckoning	GCN	6
Boulder Dash EX	GBA	100	Ikaruga	GCN	8
Bust-A-Move 2	GCN	8	Kid Klown: Crazy Chase	GBA	102
Capcom vs. SNK 2: EO	GCN	92	Largo Winch	GCN	87
Chessmaster	GBA	100	Lunar Legend	GBA	9
Chocobo	GBA	6	Madden NFL 2003	GCN	96
Crash Bandicoot	GCN	40	Mega Man Zero	GBA	101
Cubivore	GCN	6	Monster Force	GCN	102
Der Anschlag	GBA	100	Moto Racer	GBA	102
Disney's Magical Mirror	GCN	80	NFL 2K3	GCN	94
Disney's Magical Quest	GBA	98	NFL Blitz 2003	GCN	95
Donald Duck Phantomas	GCN	30	Reign of Fire	GCN	28
Donkey Kong			Resident Evil	GCN	76
Coconut Crackers	GBA	9	Sabrina the Teenage Witch	GBA	101
Donkey Kong Racing	GCN	9	Smuggler's Run: Warzones	GCN	82
Doshin the Giant	GCN	86	Spyro 2: Season of Flame	GBA	99
Eggo Mania	GCN	91	Super Monkey Ball 2	GCN	84
Enclave	GCN	8	Tennis Masters Series 2003	GBA	101
Evolutia	GCN	93	Tony Hawk 3	GCN	64
Final Fantasy:			Turok: Evolution	GCN	34
Crystal Chronicles	GCN	6	UFC Throwdown	GCN	89
Final Fantasy Tactics	GBA	6	Wave Race Blue Storm	GCN	48
Gauntlet: Dark Legacy	GCN	90	Woody Woodpecker	GBA	99
Ghoul's'n Ghosts	GBA	99	Worms Blast	GCN	88



▲ www.gamejudge.de

In diesem Meinungsportal können Zocker eigene Tests zu Spielen und Zubehör sämtlicher Systeme schreiben und die Reviews anderer User bewerten. Zurzeit sind rund 800 Reviews zu 25 Systemen online – und es werden stetig mehr.

▼ www.splintercell.de

Hier werden Clancy-Fans fündig, wenn auch (noch) nicht für die GCN-Version des Spiels. Registrierte Benutzer erhalten sogar Zugang zu Exklusivmaterial.



◀ www.classicgaming.com/mdb

Die Metroid Database beschäftigt sich ausführlich mit der Metroid-Serie. Hier gibt es Hintergrundinformationen, Screenshots, Artwork, MIDI-Files und noch vieles mehr über die bisherigen Metroid-Spiele und die beiden kommenden Titel Metroid Fusion (GBA) und Metroid Prime (GCN).



GAME BOY ADVANCE™

NINTENDO GAME CUBE™

GBA-Tests

Boulder Dash EX	100
Chessmaster	100
Der Anschlag	100
Disney's Magical Quest	98
Ghouls'n Ghosts	99
Kid Klown: Crazy Chase	102
Mega Man Zero	101
Monster Force	102
Moto Racer	102
Sabrina the Teenage Witch	101
Spyro 2: Season of Flame	99
Tennis Masters Series 2003	101
Woody Woodpecker	99

Tests

Capcom vs. SNK 2: EO	92
Crash Bandicoot	40
Disney's Magical Mirror	80
Doshin the Giant	86
Eggo Mania	91
Evolutia	93
Gauntlet: Dark Legacy	90
Largo Winch	87
Madden NFL 2003	96
NFL 2K3	94
NFL Blitz 2003	95
Resident Evil	76
Smuggler's Run: Warzones	82
Super Monkey Ball 2	84
Turok: Evolution	34
UFC Throwdown	89
Worms Blast	88





Feature

Games Convention
Premiere in Leipzig: Die erste deutsche Fachmesse für Computer- und Videospiele fand vom 29. August bis zum 1. September statt. Wir verraten euch, warum ihr nächstes Jahr unbedingt dabei sein müsst! **16**



Rubriken

Abo-Angebot
Korrekte Konditionen – die big.N im Abo. **107**

Charts
Tabellen und Statistiken aus aller Welt. **104**

Cheatkarten
Zwei XXL-Cheatkarten, jeden Monat neu. **115**

Gamewatch
Spiele von morgen in der Kurzübersicht. **10**

GCN-Index
Alle jemals getesteten Spiele im Überblick. **112**

Impressum
Das Redaktionsteam und wie du uns erreichst. **114**

Nachbestellseite
Hier kannst du frühere Ausgaben ordern. **74**

News
Aktuelle Infos aus der Nintendo-Welt. **6**

Posthütte
Bei Onkel Tom wird Klartext geredet. **108**

Redaktionscharts
Die aktuellen Favoriten der Redaktion. **105**

Service
Hersteller-Hotlines helfen weiter. **106**

Vorschau
Das erwartet dich in der nächsten Ausgabe. **114**

Wertungssystem
So bewerten wir die getesteten Spiele. **33**

Tipps & Tricks

Komplett gelöst!

Tony Hawk 3 **64**



Wave Race: Blue Storm **48**



Die besten Tipps **43**



Previews

Ace Golf **31**

Donald Duck Phantomias **30**

Harry Potter: Kammer des Schreckens **24**

Haven: Call of the King **32**

Reign of Fire **28**

Wettbewerbe

Crash Bandicoot **23**

Der Anschlag **109**



Newsflash

Blade 2 [wurde trotz zahlreicher Gerüchte nicht für den GameCube bestätigt. Ist's vielleicht zu blutig?]

Bob Burnquist [unterzeichnete einen Vierjahresvertrag bei Activision und unterstützt den Titelhelden in *Tony Hawk 4*]

GCN-GBA-Link [Sowohl die neuen *Metroid-Spiele* als auch *Harry Potter* und *Madden Football* werden auf Konsolenverbindungen setzen]

Crash Bandicoot [wird mit *Crash Bandicoot 2: N-Tranced* einen weiteren GBA-Auftritt hinlegen]

Cryo [Restbestände des insolventen französischen Publishers wurden von Wanadoo aufgekauft. Unter anderem im Nachlass: *Der rosarote Panther*, GBA]

Doom [war auf dem GBA ein voller Erfolg. Der Nachfolger *Doom II* wird Anfang 2003 erscheinen]

GameCube [die japanischen Spieleleganten Bandai und Takara werden Nintendos Würfel mit Software unterstützen]

InterAct [der Zubehörspezialist wird ab sofort wieder unter Jöllenbeck GmbH firmieren]

Lego [schickt mit *Lego Island Extreme Stunts* ein weiteres Spiel an den GCN-Start]

Lost Kingdoms [bekommt eine Fortsetzung, From Software hat *Rune 2* (Originaltitel) für das kommende Frühjahr geplant]

Medal of Honor: Frontline [erscheint bereits am 18. November zeitgleich in den USA und Europa]

Millionenmarke [bis Ende August konnte Nintendo bereits eine Million GameCubes in Europa absetzen]

Namco [wird die PAL-Versionen seiner Spiele zukünftig europaweit von EA vertreiben lassen]

NewKidCo [die Fachleute für jüngste Zielgruppen konnten ihre Verluste dramatisch reduzieren, von 8,5 Mio. Dollar im Vorjahr auf läppische 1,5 Mio. Dollar aktuell]

7 fruchtbare Jahre

RPG-Flut aus Meisterhand

Nach langen Jahren der Spannung zwischen Nintendo und Square wenden sich die Rollenspiel-Kings endlich wieder Nintendo-Plattformen zu. Im August wurden nicht weniger als fünf GBA-Spiele angekündigt, begleitet von einem waschechten *Final Fantasy* für den GameCube. *Final Fantasy: Crystal Chronicles* arbeitet mit einer gleichnamigen GBA-Version des Spiels zusammen und orientiert sich grafisch an der Kopffüßer-Darstellung aus *FF IX*. Die größte Überraschung ist der Release-Termin: *Crystal Chronicles* soll schon März 2003 auf japanischen GameCubes zu spielen sein. Daneben erwartet uns bis zum kommenden Sommer der fünfte Part

der *Secret of Mana*-Serie, eine *Final Fantasy III*-Adaption, ein nagelneues *Final Fantasy Tactics* und ein *Chocobo*-Abenteuer (alles GBA). Außerdem hat Nintendo ein neues Softwarehaus finanziert, das sich aus Entwicklern der legendären Serien *Dragon Quest* (Enix) und *Mother/Earthbound* (Nintendo) zusammensetzt. Unter dem Namen Genius Sonority will das neue Team exklusive GameCube-Rollenspiele auf die Beine stellen.



▲ Sympathische Wasserköpfe mit Persönlichkeit sind uns lieber als steriler Pseudo-Realismus.

Mario Party für die Großen

GCN

Dauerfeuer und Multiplayer-Action mit Hunter: The Reckoning

Der Action-Titel *Hunter: The Reckoning* handelt von vier modernen Monsterjägern, die sich RPG-ähnlich durch von Toten heimgesuchte Großstädte ballern. Jede denkbare Waffe findet Verwendung, die diabolischen Gegner können sogar Stück für Stück auseinander genommen werden. Interplay nimmt sich selbst dabei nicht zu ernst. *Hunter* soll vor allem Spaß machen und gut unterhalten. Daher auch ein schneller Multiplayer-Modus, in dem vier Spieler gleichzeitig und ohne Splitscreen auf



Monsterjagd gehen. Die US-Version soll in diesem Monat fertig werden, Europa ist noch nicht im Gespräch.

▲ Dank der zwei Analogsticks des Controllers kannst du gleichzeitig laufen und feuern.

Darwin ist cool

GCN

Animal Leader erscheint im Westen

Atlus hat sich dazu durchgerungen, gegen Jahresende auch das schrägste GameCube-Spiel von allen über den Teich zu holen. Hinter dem neuen Namen *Cubivore* versteckt sich Nintendos *Animal Leader*, eine eigenwillige Darwin-Simulation, in der du dich mit einem Klötzchenwesen im unbarmherzigen Wettkampf der Nahrungskette behaupten musst. Und da auch dein Tier sterblich ist, musst du zwischendurch deine Gene an den Nachwuchs weitergeben. Noch bizarrer als die Spielidee mutete die schlichte Klötzchen-Grafik an, die wir dem N64-Ursprung des Projekts zu verdanken haben. Ein Europa-Release steht

zwar noch aus, doch wir sind zuversichtlich.



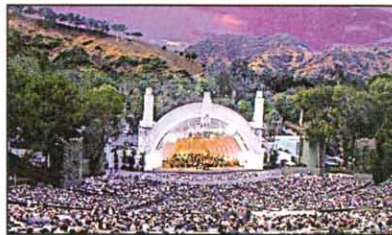
▲ Hey... 20 Polygone gleichzeitig!

Besser als Woodstock? GCN

Erstes Videospiel-Konzert im Westen

In Japan haben sie bereits eine lange Tradition, die "Orchestral Game Concerts". Seit 1991 gab es bereits sieben solcher Konzerte, in denen ein waschechtes Symphonieorchester in einem gefüllten Opernhaus bekannte Videospiel-Melodien zum Besten gibt. Und es geschehen immer noch Zeichen und Wunder, nun soll tatsächlich auch ein Videospiel-Konzert im Westen ausgetragen werden. Im Anschluss an die E3-Messe im kommenden Jahr wird das Hollywood Bowl-Stadion in Los Angeles zur orchestralen Soundtrack-Bühne umfunktioniert. Und das Beste daran: Die Veranstalter der Tallarico

Studios denken bereits über globale Ausstrahlungsmöglichkeiten via Internet nach.



▲ Im Hollywood Bowl in Los Angeles wird das erste westliche Game Concert stattfinden.

Willkommen in der Anstalt

Neue Alpträume in Asylum

Asylum versetzt dich in den Teilnehmer einer Reality-Fernsehsendung, in der sich die Kandidaten in eine verwunschene Anstalt einsperren lassen. Doch Zombies und andere untote Gesellen scheinen plötzlich real zu werden und die Mitspieler müssen um Leben und Verstand bangen. Um sich von der Konkurrenz abzuheben, setzt Dark Black auf eine Ego-Perspektive. Düstere Musik und schwach beleuchtete Gänge kennen wir ja schon. Erwähnenswert ist eine einzigartige Skelett-Technik, mit der alle Darsteller bewegt werden. Vorgefertigte Animationen gibt es nämlich nicht, die Bewegun-



▲ Durch die Echtzeit-Animationen kannst du Zombies buchstäblich von den Füßen reißen.

gen von Beinen und anderen Körperteilen werden stets neu berechnet. Was das im Spiel ausmacht, muss sich noch zeigen. Die Grafik sieht schon nicht schlecht aus, bis zur Veröffentlichung im kommenden Jahr könnte da einiges draus werden.

Man wird sie nicht los GCN

Die Army Men eröffnen neue Materialschlacht

Aber halt, was ist das? Wir konnten es auch kaum glauben, doch 3DO wechselt mit *Army Men: Sarge's War* tatsächlich ein wenig das Genre. Sarge, der bärtige Kommandant der grünen Armee steht nun ohne seine Commandos da, denn die



wurden von der braunen Gegenpartei ausgelöscht. Als letzter

Überlebender sinnt Sarge natürlich auf Rache. Was folgt, ist ein actionlastiger Third-Person-Shooter, der alle hinderlichen und oft missglückten Strategie-Elemente der Serie einfach über Bord wirft. Sarge ballert sich dabei nicht nur in der Army Men-Welt durch die braunen Soldatenheere, über bestimmte Portale kommt er auch in eine *Toy Story*-ähnliche Riesenlandschaft. Interessant klingt 3DOs Versprechen, die Plastiksoldaten durch Waffeneinwirkung komplett zerlegen zu können.

◀ Eigentlich schwer vorstellbar, doch 3DO will wirklich einen etwas düsteren Ton anschlagen.

Newsflash

Online-Start [der Verkauf von Modems und Breitbandadaptern für den GameCube läuft derzeit in Japan an]

Phantagram [hat seine deutsche Niederlassung geschlossen und steuert alle Aktivitäten nun vom englischen Hauptsitz aus]

Project Devil [lautet das GameCube-exklusive Werk der *Devil May Cry*-Schöpfer bei Konami. Inhaltlich sollen sich die Titel ähneln]

Pterosaur [in dem GCN-Plattformer von Atomic Planet dreht sich alles um die Abenteuer eines Flugsauriers]

Skies of Arcadia [wird auch im Westen RPG-Fans beglücken, doch sollen Szenen mit rauchenden und trinkenden Darstellern freiwillig entfernt werden]

THQ [verlängerte seine Zusammenarbeit mit RTL Enterprises, bei der es in erster Linie um den PC/PS2-Erfolg RTL Skispringen geht]

Trax [ist der Name des Systems, mit dem EA ab sofort bestimmte Musikstücke vor ihrem CD-Debüt in Spiele einbauen darf]

Turok [Acclaim vergibt Preise für amerikanische Eltern, die ihr Kind ein Jahr lang Turok nennen. In Großbritannien stieß eine ähnliche Aktion für Erwachsene auf begeisterte Teilnehmer]

US-U-Boote [tauchen nun mit Nintendo & Co., die Spieleindustrie sponserte Konsolen für Navy-Soldaten]

Vivendi [der angeschlagene Medienriese verkauft Firmenanteile für 450 Millionen Euro. Die Interactive-Sparte ist jedoch nicht betroffen]

VUD [der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland erkennt keinen verbesserten Jugendschutz durch die neue Gesetzeslage]

Worms 3 [ist umgezogen, Activision hat Ubi als Publisher des ersten 3D-Worms' abgelöst]

Angriff der RPG-Recken

Baldur's Gate und Dungeons & Dragons

Black Isle und Snowblind Studios werden dem Zauberwürfel eine Umsetzung des PS2-Abenteuers *Baldur's Gate: Dark Alliance* spendieren. Darin kämpfen sich drei mutige Helden in bester Hack'n'Slay-Manier durch unzählige Kerker und Verliese. Dein Charakter entwickelt sich im Verlauf des Abenteuers natürlich immer weiter und kann auch

gemeinsam mit einem Mitspieler auf Monsterjagd gehen. Explosive Effekte bei Zaubern, detaillierte Darsteller und Umgebungen und eine hervorragende 3D-Engine machen das Ganze optisch ansprechend. Zudem gibt es erste GameCube-Bilder des nächsten *Dungeons & Dragons*-Ablegers *Heroes*, der noch im Winter auf den Markt kommt. Serienkenner werden



◀ Die PS2-Version von *Baldur's Gate* wurde in einem Atemzug mit der PC-Referenz *Diablo* genannt.

GCN



◀ *Dungeons & Dragons* ist noch um eine ganze Ecke düsterer...

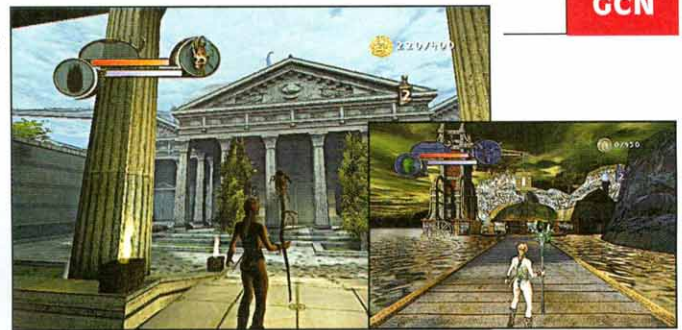
sich sofort zu Hause fühlen, auch wenn alle Aspekte der Vorgänger ausgebaut werden sollen.

Alle, die da fallen

Die Xbox verliert Enclave-Exklusivität

Das bislang Microsoft-exklusive Action-Adventure/RPG *Enclave* demonstrierte die technischen Fähigkeiten der Xbox. Gegen Weihnachten wird auch der GameCube mit einer schicken Adaption beschert, die direkt von der Xbox übernommen wird. Eine Hand voll tapferer Krieger schlägt sich mit allerhand physischen und magischen Waffen durch monsterverseuchte Dungeons und Oberwelten; verpackt ist

alles in einer netten Storyline. Unterwegs treffen die Recken immer wieder auf neue Charaktere, die sich der Party anschließen und sie durch einzigartige Fähigkeiten bereichern. Wir sind gespannt.



GCN

▲ Phantasievolle Landschaften, detaillierte Texturen – an der **Optik** gibt es nicht viel zu meckern.

Dinos, Seifenblasen, Highscores

Puzzle-Fieber mit Bust-A-Move 2

Es gibt nicht viele *Tetris*-Klone, die sich über Jahre hinweg eine große Anhängerschaft halten konnten. Taitos *Bust-A-Move* ist einer, der es geschafft hat. Das Prinzip ist natürlich noch das gleiche wie vor fast einem Jahrzehnt: Damit deine Dinos nicht unter einer Blasenlawine begraben werden, müssen Kugeln gleicher Farbe zusammengebracht werden. Viel kann man daran natürlich nicht verbessern, doch einige neue Gim-

micks streuen Taito und Ubi Soft dennoch ein. Zwölf anwählbare Charaktere haben leicht unterschiedliche Eigenschaften, und es gibt mehr oder weniger neue Spielmodi, Level und Spezialeffekte. Einen Test haben wir für die nächste Ausgabe eingeplant.



▲ Und wenn es die **millionste Ausgabe** der Serie ist: Spaß macht *Bust-A-Move* immer noch!

Grüße von gestern

Der König der 2D-Shooter

Manche Spiele gehen seltsame Wege. *Ikaruga*, die Fortsetzung des hochgelobten Arcade-Shooters *Radiant Silvergun*, erschien vor etwa einem Jahr auf Segas Arcade-System Naomi. Lange Zeit wurde spekuliert, ob eine Heimversion für die PS2 in Arbeit sei. Entgegen allen Erwartungen entschied man sich

aber plötzlich für eine Dreamcast-Adaption, obwohl schon lange keine neuen Spiele mehr für die tote Plattform erscheinen. Die nächste Überraschung kommt aus dem Hause Infogrames, das *Ikaruga* gegen Januar 2003 für den GameCube umsetzen will.



GCN

◀ Dein Schiff muss ständig zwischen hellem und dunklem Schirm umschalten, je nach Farbe der **Geschosse**.

Unter dem Atari-Label erwartet uns ein überarbeiteter und erweiterter 2D-Shooter, der noch einmal alles aus dem Oldie-Genre herausholen soll – prächtige Effekte, gewaltige Gegner und schweißtreibende Action. Mehr kann man sich auch kaum wünschen.

Pappkameraden

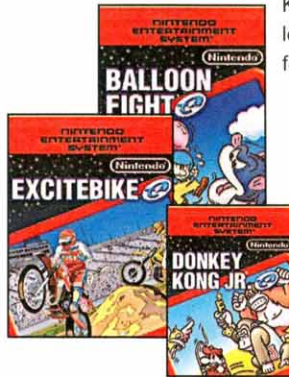


GBA

NES-Klassiker für den E-Card Reader

Es ist wieder etwas stiller geworden um die Kartenlese-Vorrichtung für den GBA. Weil die clevere Zusatz-Hardware bald für circa 40 Dollar in den USA erscheint, hat sich Nintendo eine weitere Anwendungsmöglichkeit ausgedacht. Der *Card-E Reader* kann mehr als nur Pokémon-Daten einlesen, zukünftig werden komplette NES-Spiele auf die Speicherchips der Karten gepackt. Beim Kauf bekommst du bereits *Donkey Kong Jr.* oder *Pinball* gratis dazu, später sollen *Excitebike*, *Tennis* und *Balloon Fight* für je 5 Dollar erhältlich sein. Wenn die Begeisterung dafür groß genug ist, könnten bald ganze

NES-Sammelkartenserien auf dem Markt sein. Ein europäischer Erscheinungstermin für den Kartenleser steht leider noch nicht fest.



Die ganz großen Klassiker sind das zwar noch nicht, aber vielleicht kommt irgendwann ja selbst Mario Bros..

Rollenspiel-Mond

GBA

Von der PSX in die Hosentasche

Gerade für RPGs, an denen man Dutzende Stunden knabbern kann, ist der GBA ja wie geschaffen. Unter dem Titel *Lunar Legend* scheint ein wirklich episches Hosentaschen-Abenteuer auf uns zuzukommen, das sich alle Rollenspiel-Freunde bereits vormerken sollten. Die Geschichte dreht sich um den jungen Magier Alex, der auf der Suche nach Drachen aus alten Legenden ist. Ubi Soft ist so freundlich, sich nicht mit einer 1:1-Konvertierung zu begnügen: Derzeit werden alle Grafiken und das komplette Kampfsystem generalüberholt, zusätzlich gibt es weitere Dungeons, Monster und eine neue Link-

Funktion. Ein US-Release ist bereits für November geplant, mit etwas Glück haben wir dann auch über die Weihnachtsfeiertage eine Beschäftigung.



In der neuen Version wirst du Items und Waffen mit anderen GBA-Spielen tauschen können.

Bye-bye, Donkey!

GCN

Rare sorgt für lange Gesichter

So schnell kann es gehen: Von einem Tag auf den anderen verschwinden das Puzzlespiel *Donkey Kong Coconut Crackers* (GBA) und *Donkey Kong Racing* (GCN) von der offiziellen Rare-Homepage. Bislang gab es noch keine Erklärung dazu, doch so wie es aussieht, müssen wir uns von Nintendos Ur-Gorilla erst mal verabschieden. Ein möglicher Grund dafür wäre, dass Rare bald nicht mehr exklusiv für Nintendo entwickelt. Darüber wird im Internet bereits seit einiger Zeit spekuliert, bisher tat der britische Entwickler jedoch alles als Gerücht ab. Ist die ganze

Donkey-Geschichte auch nur ein furchtbares Missverständnis? Drücken wir die Daumen!



Hoffentlich sind die ganzen Rare-Gerüchte nur Microsoft-Propaganda!



Auf der vergangenen E3 war von ominösen Änderungen betreffend *Donkey Kong Racing* zu hören.



Time Splitters 2 nur 58,80 €	Super Mario Sunshine nur 53,60 €	Beach Spikers nur 57,50 €
18 Wheeler 55,60 €	Ace Golf (19.11.) 58,80 €	Aggressive Inline (30.10.) 55,60 €
Baraban (30.09.) 52,50 €	Batman Vengeance 57,80 €	Batman: Dark Tomorrow (16.11.) unbekannt
Beach Spikers (26.09.) 57,50 €	Bloody Roar 55,60 €	Sombberman Generations (29.11.) unbekannt
Burnout 55,60 €	Capcom vs SNK 2 EO 53,80 €	Cel Damage 52,70 €
Crash (30.10.) unbekannt	Crash Bandicoot (04.10.) 57,20 €	Crazy Taxi 55,60 €
Dark Summit 55,70 €	Dave Mira Freestyle BMX 2 55,60 €	Der Anschlag (26.09.) 44,70 €
Die Hard - Vendetta (30.10.) unbekannt	Disney's Tarzan Freeride 54,40 €	Disney's Magical Mirror 57,10 €
Disney's Sports Skateboarding (19.11.) 57,80 €	Donald Duck Quack Attack 54,30 €	Doshin the Giant 57,10 €
Driven unbekannt	Eggo Mania (30.11.) 57,20 €	ESPN International WinterSports 58,80 €
Eternal Darkness (01.11.) 58,80 €	Evolution Worlds (28.11.) 58,20 €	Extreme G 3 55,60 €
F1 2002 56,80 €	Fifa 2003 (31.10.) 56,70 €	Fifa WM 2002 56,80 €
Galleon (31.12.) 56,20 €	Gauntlet Dark Legacy unbekannt	Godzilla (07.11.) 57,20 €
Harry Potter - Kammer ... (15.11.) 53,80 €	Hidden Invasion unbekannt	Hot Wheels (02.11.) unbekannt
International Superstar Soccer 2 57,40 €	J. McGrath Supercross World 55,60 €	James Bond: Agent im Kreuzfeuer 53,80 €
James Bond: Nightfire (29.11.) 38,80 €	Jimmy Neutron (30.11.) 56,80 €	Kameo: Elements of Power (17.03.03) 37,70 €
Largo Winch 55,50 €	Legends of Wrestling 55,70 €	Lost Kingdoms 53,40 €
Luigi's Mansion 53,80 €	Madden NFL 2003 (31.12.) 53,80 €	Matt Hoffmans Pro BMX 2 (07.11.) 58,80 €
Metroid Prime (18.03.) 58,80 €	Minority Report (15.11.) 57,70 €	Mission Impossible (31.12.) unbekannt
Monopoly Party (31.12.) unbekannt	MX Superfly 55,90 €	NBA Courtside 2002 53,30 €
Need for Speed 2 (25.10.) 56,20 €	NHL Hitz 2002 51,80 €	Pikmin unbekannt
Pillage (18.11.) unbekannt	Rayman 3 (03.03.03) 56,20 €	Red Card Soccer (01.09.) 55,60 €
Resident Evil 55,60 €	Resident Evil unbekannt	Rolling (18.02.03) 56,90 €
Scoby-Dool 100 Frights (02.11.) 52,80 €	Simpsons Road Rage 52,80 €	Smugglers Run Warzones (27.09.) 54,80 €
Soccer Slam (24.10.) unbekannt	Sonic Adventure 2 Battle 57,50 €	Soul Fighter (30.09.) 54,40 €
Spiderman - The Movie 54,50 €	Spy Hunter 57,20 €	SSX Tricky 52,80 €
Star Fox Adventures (22.11.) 56,80 €	Star Wars Rogue Leader 55,60 €	Super Mario Sunshine (04.10.) 53,60 €
Super Monkey Ball 55,10 €	Super Smash Brothers Melee 51,60 €	Tetris Worlds (31.10.) 58,80 €
Time Splitters 2 (31.10.) 58,80 €	Tony Hawk Pro Skater 3 56,30 €	Tony Hawk Pro Skater 4 (21.11.) 57,70 €
Top Gun 52,80 €	Toxic Grit (30.10.) unbekannt	Turok Evolution 55,60 €
Turok Evolution 55,80 €	Twin Caliber (17.03.03) unbekannt	Universal Studios Theme Park 52,60 €
Virtua Striker 3 56,50 €	WaveRace Blue Storm 53,30 €	Warms Blast 57,20 €
WWF Wrestlemania X8 (15.10.) 57,70 €	X-Racer (30.10.) unbekannt	X-Men 2 - Next Dimension (07.11.) 56,80 €
Zapper (28.02.03) unbekannt	Zoo Cube (30.10.) 56,20 €	

HARDWARE + ZUBEHÖR

Action Replay 38,20 €	Controler (Nintendo) 34,20 €	Freeloader 26,70 €	Gamecube Konsole 199,90 €	GBA-Adapter 18,80 €	Memory Card 59 (Nintendo) 23,90 €	RF Switch/Modulator (Nintendo) 23,90 €	RGB Kabel (Nintendo) 31,40 €
--------------------------	---------------------------------	-----------------------	------------------------------	------------------------	--------------------------------------	---	---------------------------------



Resident Evil nur 55,60 € Crash Bandicoot nur 57,20 € Star Fox Adventures nur 56,80 €



Aggressive Inline nur 55,60 € Eternal Darkness nur 56,80 € Harry Potter nur 57,20 €

Jetzt vorbestellen und du erhältst alle Vorbestellungen schon am Erscheinungstag !!!

Lieferung nur in Deutschland, nur Versand
http://www.game1.de, Email: info@game1.de
Game1.de, Satzstr. 37, 87435 Kempten
Inhaber der G&R: Jan Oberbauer, Adrian Kasprzak
Inhaber und Präsidentschaften vorbehalten

Versandkosten:
Vorkasse nur 1,99 €
Nachnahme nur 4,99 €
(zzgl. NN-Gebühr 1,53 €)

Bankverbindung:
Raiffeisenbank Kempten
BLZ: 733 699 02
Konto-Nr. 12 82 95

Bestell-Hotline:
0700 - 9090 8000

cubeshop.de ist nun

GAME1.de

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

All-Star Baseball 2002

Sportspiel Acclaim n.n.b.

Aquaman

Action TDK mediactive n.n.b.

Armada 2: Exos

Action 3D Metro n.n.b.

Army Men: Air Combat – The Elite Mission

Action Infogrames n.n.b.

Backyard Football

Sportspiel Infogrames n.n.b.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Rollenspiel Snowblind Studios n.n.b.

Batman: Dark Tomorrow

Action Mitsui Nov. 2002

Battle Houshin

Action Koei n.n.b.

Big Air Freestyle

Sportspiel Infogrames Nov. 2002

Burnout 2

Rennspiel Acclaim Q1/2003

Conflict: Desert Storm

Action SCI n.n.b.

Crank the Weasel

Jump'n'Run Midway 2003

Crazy Car Championship

Rennspiel Synaptic Soup n.n.b.

Cubix: Showdown

Action Infogrames n.n.b.

Daredevil

Action Encore Software n.n.b.

Darkblack

Adventure Darkblack n.n.b.

Darkened Skye

Adventure Simon & Schuster n.n.b.

Defender

Action Midway n.n.b.

Disney Sports Skateboarding

Sportspiel Konami Nov. 2002

Disney Sports Soccer

Sportspiel Konami Nov. 2002

Driver 3

Rennspiel Infogrames n.n.b.

Dr. Muto

Adventure Midway n.n.b.

Drome Racers

Rennspiel EA n.n.b.

E.T.: The Extra-Terrestrial

Adventure Ubi Soft n.n.b.

1080°: White Storm

Genre: Sportspiel
Hersteller: Left Field
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: n.n.b.



All-Star Baseball 2003

Genre: Sportspiel
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: n.n.b.



ATV Quad Power Racing 2

Genre: Rennspiel
Hersteller: Climax
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: Q1/2003



Black & Bruised

Genre: Sportspiel
Hersteller: Digital Fiction
Vertrieb: Majesco
Erhältlich: Nov. 2002



Blood Omen 2

Genre: Action
Hersteller: Crystal Dynamics
Vertrieb: Eidos Interactive
Erhältlich: Nov. 2002



BloodRayne

Genre: Action
Hersteller: Majesco
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: Nov. 2002



Bomberman Generation

Genre: Adventure
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Nov. 2002



Crouching Tiger, Hidden Dragon

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: 2003



Dave Mirra XXX

Genre: Sportspiel
Hersteller: Z-Axis
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: Nov. 2002



Die Hard: Vendetta

Genre: Action
Hersteller: Bits Studios
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: Nov. 2002



Disney's Donald PK

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Nov. 2002



Dragon's Lair 3D

Genre: Action
Hersteller: Encore
Vertrieb: THQ
Erhältlich: Q2/2003



Duke Nukem Forever

Genre: Action
Hersteller: 3D Realms
Vertrieb: Take 2
Erhältlich: n.n.b.



Enclave

Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: SWING!
Vertrieb: SWING!
Erhältlich: Q1/2003



Eternal Darkness

Genre: Action
Hersteller: Silicon Knights
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Nov. 2002



Freaky Flyers

Genre: Adventure
Hersteller: Midway
Vertrieb: Konami
Erhältlich: n.n.b.



Außerdem in Entwicklung

Evo	Rennspiel	Take 2	n.n.b.
Evolution Skateboarding	Sportspiel	Konami	Nov. 2002
Evolution Worlds	Rollenspiel	Ubi Soft	Nov. 2002
Extreme Downhill Racing	Sportspiel	Acclaim	n.n.b.
FIFA Football 2003	Sportspiel	EA	Nov. 2002
Full Throttle II	Adventure	LucasArts	n.n.b.
Futurama	Action	UDS	2003
F-Zero AC/GC	Rennspiel	Nintendo	n.n.b.
Galidor: Defender of the Outer Dimension	Jump'n'Run	EA	n.n.b.
Galleon	Action	Virgin	Q2/2003
Gladiator: The Crimson Reign	Action	Midway	n.n.b.
Gladius	Action	Nintendo	n.n.b.
Gravity Games Bike	Rennspiel	Konami	n.n.b.
Haven: Call of the King	Action	Midway	n.n.b.
Home Run King	Sportspiel	Sega	n.n.b.
Hunter: The Reckoning	Action	Interplay	Q2/2003
Ikaruga	Shoot'em-Up	Treasures	2003
James Bond 007: NightFire	Action	EA	2003
Jane's Attack Squadron	Simulation	THQ	n.n.b.
Kameo	Adventure	Nintendo	n.n.b.
Kao the Kangaroo 2	Action	Titus	n.n.b.
Luftwaffe	Action	LucasArts	2003
Mace Griffin: Bounty Hunter	Action	Crave	2003
Minority Report	Action	Activision	Nov. 2002

Godzilla: Destroy All Monsters - Melee

Genre: Action
 Hersteller: Pipeworks
 Vertrieb: Infogrames
 Erhältlich: Nov. 2002



Legends of Wrestling 2

Genre: Sportspiel
 Hersteller: Acclaim
 Vertrieb: Acclaim
 Erhältlich: Nov. 2002



Harry Potter, Kammer des Schreckens

Genre: Action
 Hersteller: Eurocom
 Vertrieb: EA
 Erhältlich: Nov. 2002



Mario Golf

Genre: Sportspiel
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: n.n.b.



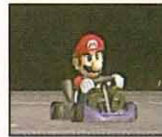
Harvest Moon: A Wonderful Life

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Natsume
 Vertrieb: Natsume
 Erhältlich: Q2/2003



Mario Kart for GameCube

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: n.n.b.



Herr der Ringe: Die zwei Türme

Genre: Adventure
 Hersteller: Hypnos Entert.
 Vertrieb: EA
 Erhältlich: Q2/2003



Mario Party 4

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Hudson Soft
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: Nov. 2002



Hot Wheels: Velocity X

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Beyond Games
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Nov. 2002



Mario Tennis

Genre: Sportspiel
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: n.n.b.



Jimmy Neutron: Boy Genius

Genre: Action
 Hersteller: THQ
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Nov. 2002



Metroid Prime

Genre: Action
 Hersteller: Retro Studios
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: n.n.b.



Knockout Kings 2003

Genre: Sportspiel
 Hersteller: New Corporation
 Vertrieb: EA
 Erhältlich: n.n.b.



MLB Slugfest 2003

Genre: Sportspiel
 Hersteller: Midway
 Vertrieb: Konami
 Erhältlich: n.n.b.



Legend of Zelda

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Erhältlich: n.n.b.



Monster AG

Genre: Action
 Hersteller: THQ
 Vertrieb: THQ
 Erhältlich: Q2/2003



Außerdem in Entwicklung

Mystic Heroes

Action Koei n.n.b.

NBA 2K2

Sportspiel Infogrames n.n.b.

NBA Ballers

Sportspiel Midway n.n.b.

NBA Street

Sportspiel EA n.n.b.

NCAA College Football 2K3

Sportspiel Sega n.n.b.

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Rennspiel EA n.n.b.

New Mr. Driller

Geschicklichkeit Namco n.n.b.

NFL Quarterback Club 2002

Sportspiel Acclaim n.n.b.

NHL 2003

Sportspiel EA Okt. 2002

Nickelodeon Party Blast

Action Infogrames n.n.b.

Outlaw Golf

Sportspiel Simon & Schuster n.n.b.

Pac-Man World 2

Adventure Namco n.n.b.

Pichu Bros: Party Panic

Action Nintendo n.n.b.

Powerpuff Girls

Action THQ n.n.b.

Pterosaur

Adventure Atomic Planet n.n.b.

Rally Championship

Rennspiel Codemasters Okt. 2002

Rally Fusion: Race of Champions

Rennspiel Activision Okt. 2002

Rayman Arena

Action Ubi Soft n.n.b.

Ricochet Rick

Action Virgin n.n.b.

Rockman

Action EA n.n.b.

Roll-o-Rama

Geschicklichkeit Nintendo n.n.b.

Rugrats

Action THQ Nov. 2002

Saffire

Beat'em-Up n.n.b. n.n.b.

Scorpion King, The

Adventure Vivendi Okt. 2002

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Midway
Vertrieb: Konami
Erhältlich: Dez. 2002



NASCAR Thunder 2003

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tiburon
Vertrieb: EA
Erhältlich: n.n.b.



NBA 2K3

Genre: Sportspiel
Hersteller: Sega
Vertrieb: Sega
Erhältlich: n.n.b.



NFL 2K3

Genre: Sportspiel
Hersteller: Sega
Vertrieb: Sega
Erhältlich: n.n.b.



Nightmare Creatures 3 Angel of Darkness

Genre: Action
Hersteller: Kalisto
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: 2003



Perfect Dark Zero

Genre: Action
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: n.n.b.



Phantasy Star Online

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: Okt. 2002



Pillage

Genre: Action
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2003



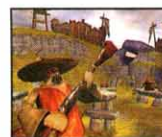
Rainbow Six: Raven Shield

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Q1/2003



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Q1/2003



Reign of Fire

Genre: Action
Hersteller: Kuju Entertainm.
Vertrieb: Konami
Erhältlich: Dez. 2002



Resident Evil 3: Nemesis

Genre: Adventure
Hersteller: Capcom
Vertrieb: EA
Erhältlich: n.n.b.



Resident Evil 4

Genre: Adventure
Hersteller: Capcom
Vertrieb: EA
Erhältlich: n.n.b.



Resident Evil Zero

Genre: Adventure
Hersteller: Capcom
Vertrieb: EA
Erhältlich: n.n.b.



Robotech: Battlecry

Genre: Action
Hersteller: Vicious Cycle
Vertrieb: TDK mediactive
Erhältlich: Nov. 2002



Rocky

Genre: Sportspiel
Hersteller: Steel Monkeys
Vertrieb: Rage
Erhältlich: n.n.b.



Außerdem in Entwicklung

RTX Red Rock
Genre: Adventure
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: Q2/2003



Star Wars: Bounty Hunter
Genre: Action
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: EA
Erhältlich: n.n.b.



Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken
Genre: Adventure
Hersteller: Heavy Iron
Vertrieb: THQ
Erhältlich: Nov. 2002



Super Mario Sunshine
Genre: n.n.b.
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Okt. 2002



Shaun Murray's Pro WakeBoarder
Genre: Sportspiel
Hersteller: n.n.b.
Vertrieb: Activision
Erhältlich: n.n.b.



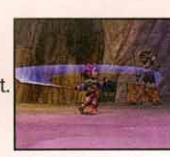
Super Monkey Ball 2
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: n.n.b.



Shrek: Extra Large
Genre: Action
Hersteller: Digital Illusions
Vertrieb: TDK mediactive
Erhältlich: n.n.b.



The Hobbit
Genre: Action
Hersteller: Invetable Entert.
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: 2003



Skies of Arcadia
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Vertrieb: Sega
Erhältlich: 2003



Time Splitters 2
Genre: Action
Hersteller: Free Radic. Dsg.
Vertrieb: Eidos
Erhältlich: Okt. 2002



Splinter Cell
Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: n.n.b.



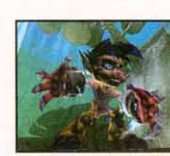
True Crime: Streets of L.A.
Genre: Action
Hersteller: Activision
Vertrieb: Activision
Erhältlich: n.n.b.



Spyro: Enter the Dragonfly
Genre: Action
Hersteller: Vivendi
Vertrieb: Vivendi
Erhältlich: Nov. 2002



Vexx
Genre: Action
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: Nov. 2002



Starfox Adventures
Genre: Adventure
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Nov. 2002



XIII
Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Q1/2003



Sega Soccer Slam	Sportspiel	Infogrames	Okt. 2002
Sgt. Cruise	Action	Virgin	n.n.b.
Smashing Drive	Rennspiel	Namco	n.n.b.
Sonic Mega Collection	Action	Namco	2003
Stargate: The Ark of Truth	Action	Vivendi	2003
Star Wars: The Clone Wars	Action	Nintendo	Okt. 2002
Swingerz Golf	Sportspiel	Eidos	n.n.b.
Taz: Wanted	Action	Infogrames	Okt. 2002
The Matrix	Action	Infogrames	2003
Thornado	n.n.b.	Action	Nintendo
Tiger Woods PGA Tour 2003	Sportspiel	EA	2003
Tom Clancy's Ghost Recon	Action	Ubi Soft	Nov. 2002
Too Human	Action	Silicon Knights	n.n.b.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	Activision	Nov. 2002
Toxic Grind	Action	THQ	Nov. 2002
Ty the Tasmanian Tiger	Action	EA	Nov. 2002
Virtua Fighter Quest	Beat'em-Up	Sega	n.n.b.
Wallace & Gromit	Adventure	Ubi Soft	2003
Wario World	Action	Nintendo	Dez. 2002
Wreckless: The Yakuza Missions	Action	Activision	n.n.b.
WWE Crush Hour	Sportspiel	THQ	n.n.b.
WWF Wrestlemania X8	Sportspiel	THQ	Okt. 2002
X-Men: Next Dimension	Action	Paradox Entertainment	n.n.b.
X-Men: Wolverine's Revenge	Action	Activision	2003

Besuchen Sie unseren Shop

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Seit über 9 Jahren
Zuverlässig und schnell

Sega Dreamcast nur 99,00

Phantasy Star Onl.2 dt.	45,95
Headhunter dt.	29,95
NBA2K2 dt.	45,95
ShenMue2	45,95
V.Tennis2 dt.	29,95

PLAYSTATION 2 nur 289,00

MEDAL HONOR Frontl.dt.	59,95
TUROK Rev. PALuncut	59,95
HITMAN 2 PALuncut	59,95
Commandos2 dt.	59,95
DTM Racer	59,95
STUNTMAN dt.	59,95
THE THING PALuncut	Sept.
PROJEKT ZERO PAL	59,95
Tekken 4 dt.	64,95

XBOX nur 299,00

Buffy	67,95
Blood Omen 2	67,95
Commandos2	67,95
ENCLAVE PAL	64,95
ISS2 dt.	67,95
HUNTER	67,95
GUNVALKYRE	67,95
HITMAN2	67,95
JediStarfighter	67,95
THE THING uncutSept	
Obi Wan	59,95
Proj.G.Racing	59,95
TUROK Rev.PALuncut	
WWF RAW	67,95

GAMEBOY

Dragon Warrior1/2	
DragonW.Monsters2	
DragonWarrior3	
Zelda Seasons	
Zelda Ages	
POKEMON Crystal dt.	
POKEMON gold dt.	
POKEMON silber dt	
POKEMONPuzzle Chal.	
DRAGON BALL Z	

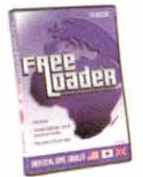


Pokemon Crystal
29,95

Bringt Ordnung in die Spielesammlung !! 1,50 Euro /Stück
Jetzt auch für die Gamecubespiele
Einfach die Spielhülle im Regal
lassen.
Optimal zum mitnehmen oder
gepflegt neben die Konsole
legen !!
Hat Platz für 4 Minidisc



ENDLICH !!
ACTION REPLAY
FREELOADER
FÜR
DIE GAMECUBE



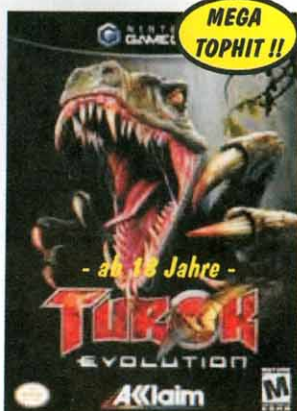
Action Replay GC 44,95
Memory 16X 39,95 / RGB KABEL + Audio 9,95
FREE LOADER GC 29,95
ACHTUNG NEU: ENGL. GC MAGAZIN + DEMO DVD

DER HERBST WIRD HEISSER ALS DER SOMMER !!!

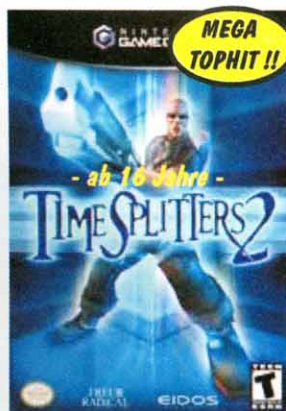
JETZT DIE TOPTITEL VORBESTELLEN !! ALLE MEGA TOPHITS INKL.GC-Spielebox



MEGA TOPHIT !!
Resident Evil
- ab 18 Jahre -
CAPCOM
RESIDENT EVIL PAL uncut
nur 59,95
Lösungsbuch engl. 25,00
weitere RESIDENT EVIL
GAMES kommen



MEGA TOPHIT !!
Turok Evolution
- ab 18 Jahre -
AKIOM
Turok Evolution
engl. PAL uncut 59,95
komp. deutsch 57,95
Lösungsbuch deutsch 14,95
Actionfigur DIORAMA 5,00



MEGA TOPHIT !!
Time Splitters 2
- ab 18 Jahre -
EIDOS
TIME SPLITTERS 2
PAL - Version
59,95



MEGA TOPHIT !!
Mario Sunshine
deutsches
57,95



MEGA TOPHIT !!
Die Hard Vendetta
- ab 18 Jahre -
SIERRA
DIE HARD VENDETTA
engl PALuncut 62,95
komp. dt. 59,95
AB OKTOBER !!

N64 TOPSPIELE

BANJO KAZOOIE dt.	34,95
BANJO TOOIE dt.	34,95
MARIO GOLF dt.	34,95
MARIO TENNIS dt.	34,95
EXITEBIKE 64 dt.	34,95
Mickey USA dt.	34,95
CONKER PAL	65,00

weitere N64 GAMES lieferbar

N64 TOPSPIELE

Vigilante 8 dt.	29,95
POKEMON STADIUM 2 dt.	29,95
PERFECT DARK PAL	69,00
PaperMario dt.	34,95
Mario Party 3 dt.	39,95
Tony Hawk Skater 2 dt.	49,95
Kirby 64 dt.	39,95
Zelda2 MajorasMask dt.	34,95
WWFwrestlemania2000dt.	19,95

N64 SONDERPREISE
solange Vorrat reicht

DUKE NUKEM ZERO HOUR	franz. PAL nur 17,50
SHADOWMANdeutsch	nur 17,50
WWF NO Mercy dt.	nur 39,95
HYDRO THUNDER PAL	17,50
Tonic Trouble dt.	25,00
HYBRID HEAVEN dt.	19,95
POKEMON SNAP dt.	19,95

Telefon: 0201 / 777235

Fax: 0201 / 777236


Bestellzeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

AUCH IM INTERNET: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr

NEU: SPIELEBOXEN FÜR GC (1,50/Stück)!!!



TUROK Evolution
PAL engl. uncut 59,95
komp.deutsch 57,95
Lösungsbuch deutsch



in schwarz oder lila **199,00**

SPIELE		ZUBEHÖR org. Nintendo	
CrazyTaxi dt. 49,95	MX Superfly dt. 59,95	Antennenkabel 19,95	
Madden 2003 dt. 59,95	SPIDERMAN dt. 59,95	RGB KABEL org. 29,95	
CapcomvsSNK2 59,95	PRO RALLY dt. 59,95	MemoryCard 251 24,95	
Doshin theGiant 57,95	SMUGGLERS RUN2 Okt. 59,95	Controller lila/schwarz 34,95	
F1-2002 dt. 59,95	Hidden Invasion 57,95	GC-GBA Kabel 14,95	
Gauntlet DLdt. 59,95	Soul Fighter dt. 57,95	Pad-Verl. (2m) 9,95	
Smash Bros. dt. 49,95	I.S.Soccer 2 dt. 49,95	ACTION REPLAY GC 44,95	
PIKMIN dt. 49,95	Lost Kingdoms dt. 59,95	FREELoader 29,95	
TONYHAWK 3dt. 57,95	VirtuaStriker dt. 49,95	RGBKable/Audio Brook 9,95	
LUIGIMANS. dt. 54,95	FREEKSTYLE dt. 59,95	Memory 16X 39,95	
NBACourtside 49,95	Wave Racer dt. 49,95	8MB Memory 19,95	

ZUBEHÖR org. Nintendo	
Antennenkabel 19,95	
RGB KABEL org. 29,95	
MemoryCard 251 24,95	
Controller lila/schwarz 34,95	
GC-GBA Kabel 14,95	
Pad-Verl. (2m) 9,95	
ACTION REPLAY GC 44,95	
FREELoader 29,95	
RGBKable/Audio Brook 9,95	
Memory 16X 39,95	
8MB Memory 19,95	



Resident Evil
PALuncut - 59,95



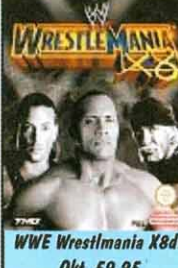
STAR WARS ROGUE LEADER
SW:RogueLeader dt. 59,95



BEACH SPIKERS
Beach Spikers dt. Sept. - 59,95



ETERNAL DARKNESS
- ab 18 Jahre -
PALuncut Okt. 59,95



WWE WRESTLEMANIA X8
WWE Wrestlemania X8dt. Okt. 59,95



AGGRESSIVE INLINE
Aggressive Inline dt. 59,95



TOP GUN COMBAT ZONE
TOP GUN CombatZone dt. - 59,95



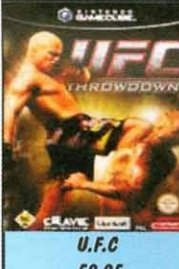
Disney Magical Mirror
dt. - 57,95



007 AGENT IN KREUZFEUER
dt. 59,95



BARBARIAN dt. 54,95



UFC THROWDOWN
U.F.C. 59,95



PRO TENNIS WTADT
59,95



LARGO WINCH
Largo Winch dt. 59,95



SEGA SOCCER SLAM
dt. 59,95



WORMS BLAST
Worms Blast dt. 59,95

GAMEBOY ADVANCE
versch. Farben **99,--**
NEU
GAMEBOY ADVANCE 159,--
inkl Hintergrundbeleuchtung
Afterburner inkl Einbau 69,95

NEU: HINTERGRUNDBELEUCHTUNG (AFTERBURNER) inkl EINBAU 69,95 TOPBILD !!!

Breath of Fire dt. 54,95	ECKSvs.SEVER. 54,95	Zone of Enders dt. 39,95
Breath of Fire2 dt. 49,95	Golden Sun dt. 42,95	NHL 2002 vorb.
MarioKart dt. 29,95	DER ANSCHLAG dt. 49,95	HERR DER RINGE dt. Okt..
Colin Rally dt. 49,95	Super Ghouls Ghosts 54,95	TACTICS OGRE BATTLE vorb.
F-Zero Adv. dt. 24,95	Sonic Adv. dt. 52,95	Linkkabel (4Spieler) GBA 9,95
MEGA MAN Zero dt. 54,95	V-RALLY3 dt. 52,95	Power St. Battery Pak GBA 14,95
Super MarioWorld2 dt. 42,95	DOOM 2 PAL 42,95	Action Replay GBA 39,95

ALLE GBA SPIELE INKL. SPIELEBOX !!!
Ständig SUPER GBA Sonderangebote auf Lager



MK-A PAL 54,95



DRIVER 2. dt. 54,95



Turok Evolution dt. 49,95.



Aggressive Inl. dt. 45,95



Castlvania Har. 42,95



Golden Sun dt. 49,95



Magical Quest dt. 42,95



M.o.H Underg. Okt.



Duke Nukem Adv. 45,95



Yoshi's Island dt. 42,95

ALLE PREISE IN: EURO !!!
LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!
IRRTÜMER, PREIÄNDERUNGEN VORBEHALTEN
VERSANDKOSTEN 3,97 EURO (zzgl. 1,53 NN GEBÜHR)
LIEFERUNG ERFOLGT PER POST NACHNAHME

Telefonische Bestellannahme
0201 / 777235



GAMES CONVENTION

GC ohne GCN! Trotz Nintendos Fernbleiben wurde die Leipziger Premiere ein voller Erfolg.

Die schlechte Nachricht gleich vorweg: Nintendo war in Leipzig nicht als Aussteller vertreten. Wie offiziell verlautbart wurde, wollten sich die Großstheimer erst nach eingehender Beobachtung der Games Convention entscheiden, welche Messe sie im nächsten Jahr unterstützen. So blieb ihnen in diesem Jahr nichts anderes übrig, als zuzusehen, wie die beiden anderen Konsolenhersteller die Aufmerksamkeit der Medien und des Handels vom 29. August bis zum 1. September unter

sich aufteilten. Kein Wunder, dass Sony-Geschäftsführer Manfred Gerdes mit 500.000 fürs Weihnachtsgeschäft vorbestellten PS2 mehr als zufrieden war. Und auch in den zahllosen TV-, Radio- und Printbeiträgen wird der Game-Cube nur eine Nebenrolle spielen. Bleibt zu hoffen, dass Nintendo sich im nächsten Jahr nicht wieder nur auf die Zugkraft seiner ohne Zweifel erstklassigen Spiele verlässt. So konnte sich auch Microsoft-Geschäftsführer Hans Stettmeier in seinem Resümee einen kleinen Seitenhieb nicht verkneifen: "Die wichtigen Leute sind alle hier. Wer in diesem Jahr noch nicht auf der GC ausgestellt hat, wird in Zukunft kommen."

Der Osten rockt!

Ein voller Erfolg war die GC-Premiere allemal. Über 80.000 Besucher strömten an den vier Tagen durch die Messehallen, um sich bei 166 Ausstellern aus elf Ländern über kommende Spiele-Highlights zu informieren. Und (fast) alle waren zufrieden: 88 Prozent der Besucher sagten bereits, dass sie im nächsten Jahr wiederkommen und die Messer auch weiter-

empfehlen würden. Noch besser war die Zufriedenheitsquote der Aussteller, von denen satte 94 Prozent ihre Teilnahme an der Games Convention 2003 verbindlich zusagten. Und wirklich, es war der Messe anzumerken, dass im Vorfeld alle Beteiligten in die Hände gespuckt hatten, um die Veranstaltung zum Erfolg werden zu lassen. Besonders die Aussteller ließen sich nicht lumpen und legten sich mit phantasievollen Ständen und einem abwechslungsreichen Programm so richtig ins Zeug.

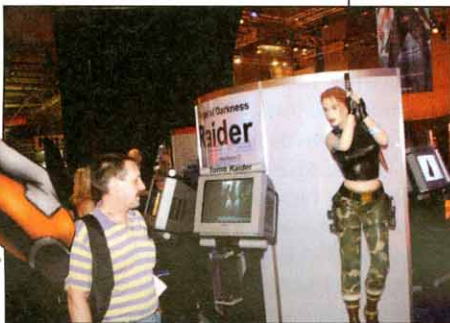
Und endlich war der Mut vorhanden, die Besucher noch längst nicht fertige Vorabversionen antesten zu lassen – die Bereitschaft dazu war auf Publikums-messen bislang nur sehr



▲ So leer war der **Ubi-Stand** nur am Donnerstag zu ganz früher Stunde.



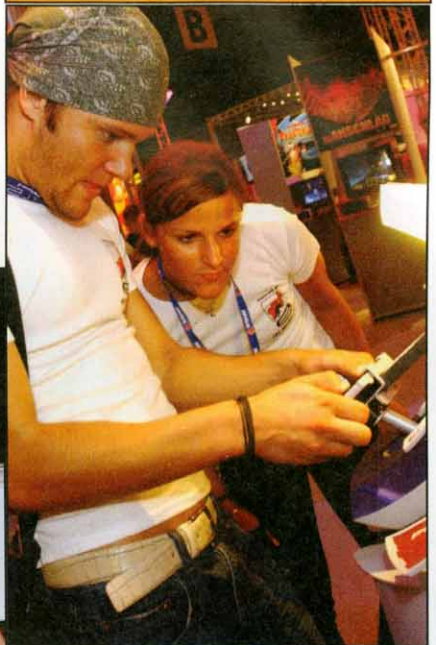
▲ Belagert! **Turok: Evolution** war ein großer Publikumsmagnet in Leipzig.



▲ Ein Auge für **Lara Croft** haben Männer immer. Für den GameCube steht ein offizieller Auftritt noch aus.



▲ **Sexy Carmen Riviera** rälerte sich, sehr zur Freude der männlichen Besucher, auf Infogrames-Geschäftsfahrzeugen.



▲ **Ubi Softs Group PR-Manager Niels Bogdan** schluckte bei Pro Rally 2002 den Staub der Konkurrenten.

selten anzutreffen. Codemasters' PR-Manager Fabian Döhla brachte es auf den Punkt: "Der Besucher probiert wirkliche Neuheiten, sieht Spiele, die es noch nicht zu kaufen gibt, die er sonst noch nirgends spielen kann." Ein Ruckler hier, eine falsche Kollisionsabfrage dort und vielleicht sogar ein gelegentlicher Absturz, an solchen Kleinigkeiten wird sich kaum ein Spieler ernsthaft stören.

Aber auch die Messeleitung hatte es mit sorgfältiger Vorbereitung geschafft, die GC-Premiere reibungslos und in entspannter Atmosphäre über die Bühne zu bringen. Besonders die Aufteilung in Publikumshallen (laut & live) und Business-Center (entspannt & easy) wurde nicht nur von den 750 anwesenden Journalisten sehr geschätzt. Auch die rund 3.000 Handelsvertreter fanden hier einen Ort, um in Ruhe alles zu ordern, was wir unterm Weihnachtsbaum finden wollen. Gerade angesichts der nach Erfurt oft einseitig geführten Diskussionen konnte die Games Convention unterm Strich sehr eindrucksvoll beweisen, dass es sich bei Fans von PC- und Videospiele eben nicht um durchgeknallte Idioten und potentielle Amokläufer handelt. Und dass angesichts der jüngsten Katastrophe beinahe

zwei Drittel der Besucher aus den neuen Bundesländern anreisen, zeugt nur von der ungebrochenen Attraktivität der Branche.

Lustlos in London

Eine andere Messe wurde derweil jenseits des Ärmelkanals zu Grabe getragen. Nachdem wir schon unseren letztjährigen ECTS-Bericht mit "Das Ende einer Ära" überschrieben hatten, herrschte nun in London Totenstille. Trotz massiver Versuche der dortigen Messeleitung, in letzter Minute noch Aussteller und Fachbesucher von der Games Convention wegzulocken, fand die traditionsreiche ECTS nach Jahren des kontinuierlichen Abstiegs keinen Zuspruch mehr. Da halfen auch die zeitgleich in London abgehaltene Nintendo Show (hier gab es gar nichts Neues zu sehen, der gleiche Event fand in Deutschland bereits Wochen vorher statt) und die Vivendi Universal Games Winter Fair nicht weiter. Im Gegenteil, Vivendi PR-Manager Jens Schäfer schwang sich kurz-

entschlossen in den Flieger nach Leipzig, um den dort anwesenden Journalisten zumindest in persönlichen Gesprächen von den Neuigkeiten aus seinem Hause berichten zu können.

Angesichts so viel Engagements nehmen wir die Vivendi-Titel selbstverständlich in unseren Messebericht auf. Einschränkungen gibt es in diesem allerdings doch: Über in Leipzig gezeigte Neuheiten auf dem GBA-Sektor können wir aus Platzgründen nicht berichten, diesen Part müssen wir in die News-Abteilung unserer Schwesterzeitschrift ADVANCE ausgliedern. Und auch die Vorstellung neuen Zubehörs verschieben wir auf eine der kommenden Ausgaben. Übrigens, wenn du beim Lesen Lust bekommst, im nächsten Jahr die Games Convention live zu erleben, der Termin steht bereits fest: 21. bis 24. August 2003. Wir sehen uns in Leipzig!

(MM)



Acclaim

Klar, bei Acclaim drehte sich erst mal alles um *Turok: Evolution*. Und es war schön zu sehen, dass die GCN-Version im direkten Vergleich mit PS2 und Xbox am flüssigsten lief.

Wir haben in Leipzig sowohl die deutsche als auch die englische PAL-Version (ab 18) eingesackt, einen ausführlichen Exklusivtest findest du ab Seite 34. Weitere Highlights: *Burnout 2*, das im ersten Quartal 2003 mit viel versprechenden Features aufwarten wird. *ATV Quad Power Racing 2*, ebenfalls fürs erste Quartal 2003 geplant, mit weitläufigen Landschaften, aber sonst ohne große Überraschungen. *Extreme-G 4*, das allerdings bei Grafik und Speed noch viel Entwicklungsarbeit vertragen kann (Release steht noch nicht fest, ist also noch Zeit genug). Und letztlich ein noch namenloses Beach-Volleyballspiel mit sexy Mädels in winzigen Bikinis – ganz klar ein heißer Kandidat für unseren Winner-Award!

Activision

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben: *Kelly Slater's Pro Surfer* wird wie geplant am 4. Oktober erscheinen, *Mat Hoffman's Pro BMX* und *Tony Hawk 4* verschieben sich auf November und das verheißungsvolle *Street Hoops* gar auf Dezember. Auch wenn der Cube damit mal wieder als Letzter bedient wird, wir nehmen's sportlich und freuen uns darüber, dass Activision im November mit *Rally Fusion: Race of Champions*, *X-Men: Next Dimension*, *Wreckless: The Yakuza Missions*, *Jedi Knight 2: Jedi Outcast* und *Minority Report* ein wahres GCN-Feuer-



▲ **Black & Bruised:** Ist die Grafik nun verwachsen, oder haben wir zu viele Kopftreffer eingesteckt?



▲ **Der Herr der Ringe:** Von der 2003 erscheinenden GCN-Version wurde auch in Leipzig nichts gezeigt.



▲ **Hidden Invasion:** Gut versteckt, in der Tat! Von den schon zum GCN-Launch angekündigten SWINGI-Spielen ist derzeit nichts zu sehen.



▲ **Castleween:** Warum der Titel Halloween dem Publisher zu heikel war, wollte er uns nicht verraten.

werk abbrennt. Auch schön: Im ersten Quartal 2003 erscheint *True Crime: Streets of L.A.* zeitgleich für alle Konsolen. Darin kämpfst du als Undercover-Agent Nick Chang gegen chinesische und russische Syndikate, immer hart an der Grenze des Legalen. Der Genre-Mix aus Action und Rennspiel, eine epische Storyline und die vom Erfolg in den 20 verzweigten Missionen abhängigen unterschiedlichen Enden lassen viel erwarten.

Codemasters



Schade, schade, aber auch bei Codemasters wird fleißig nach hinten geschoben. In diesem Jahr wird für den GameCube voraussichtlich lediglich *Rally Championship* an den Start gehen. Konkrete Release-Termine für *Colin McRae 3* und *BDFL Manager 2003* stehen noch nicht fest. Dafür wird es bei der GCN-Version von *Rally Championship* ein paar neue Strecken geben, die der aktuellen Saison entsprechen. Von den anderen auf der E3 angekündigten GCN-Umsetzungen war in Leipzig leider nichts zu hören (geschweige denn zu sehen). Wir sind uns aber nach wie vor sicher, dass Codemasters spätestens im



▲ **Colin McRae 3:** Im nächsten Jahr findet die Erfolgsserie endlich auch auf dem GameCube statt.

nächsten Frühjahr noch das ein oder andere Ass aus dem Ärmel zaubern wird.

Eidos

Überschaulich, was Eidos für den Cube zu zeigen hatte, aber immerhin zählt hier die Qualität: Mit *TimeSplitters 2* erwartet uns ein fantasievoller Ego-Shooter, der tatsächlich das Potential hat, im Genre neue Maßstäbe zu setzen. Ebenfalls in diesem Jahr wird *Ace Golf* erscheinen, eine Cartoon-Golf-Sim, die schon jetzt mit sehr eingängigem Gameplay und ansprechender Optik überzeugt. Ein Preview findest du bereits in dieser Ausgabe auf Seite 31. Der ganze Messetrubel drehte sich aber, wie immer bei Eidos, um Lara Croft. Eine GCN-Version von *Tomb Raider: Angel of Darkness* ist leider noch nicht offiziell angekündigt. Aber das muss ja nichts heißen...

▲ **BloodRayne:** Die Blut saugende Geheimagentin darf ihren Durst erst im nächsten Jahr stillen.



Electronic Arts

Wie immer volles Programm am Stand von Electronic Arts! Ein Schwerpunkt lag dabei auf der Präsentation des Multi-Platformers *Freekstyle*. Wusstest du, dass es die extreme Motorradart wirklich gibt? Wir auch nicht, aber angesichts der in Leipzig anwesenden Top-Fahrer, die den Spielern wertvolle Tipps gaben, wollen wir's mal glauben. Im fortgeschrittenen Entwicklungsstadium befanden sich auch die GCN-Versionen von *Need for Speed: Hot Pursuit 2*, *Medal of Honor Frontline* und *James Bond 007: NightFire*, der Fun-Racer *SHOX* und *Ty the Tasmanian Tiger*. Ihrer Fertigstellung nähern sich in großen Schritten *Star Wars: The Clone Wars* (25.10.) und *Star Wars: Bounty Hunter*. Immer noch unterm Deckel gehalten wurden dagegen *Der Herr der Ringe:*



▲ **Medal of Honor: Frontline:** Release schon im November? Eindeutige Aussagen gibt es nicht...



▲ **Need for Speed: Hot Pursuit 2:** Offensichtlich schneller, als die Polizei erlaubt!



▲ **007 James Bond: NightFire:** Hier werden Konflikte auch am Rande der Erdatmosphäre ausgetragen.

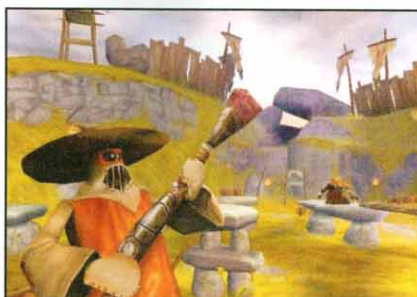


▲ **Pro Rally 2002:** Wir freuen uns bereits auf die erste Probefahrt, über die wir in der nächsten Ausgabe berichten werden.

Die zwei Türme (Preview in unserer letzten Ausgabe, in Leipzig wurde wieder nur die PS2-Version gezeigt) und *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*. In vertraulichen Gesprächen konnten wir aber dennoch einen Haufen Fakten zu Harry ans Licht bringen, die wir dir als großes Preview ab Seite 24 präsentieren. Keine Überraschungen gab es bei der EA Sports-Serie, in der uns natürlich von allen Titeln ein 2003er-Aufguss ins Haus steht.

Infogrames

Die Damen und Herren von Infogrames haben für ihren Messestand offenbar ziemlich tief in die Tasche gegriffen. Besonders das Honorar für Sex-Sternchen Carmen Riviera (ich hoffe, man schreibt dich so, Carmen-Schatz!), die sich leicht geschürzt auf der Motorhaube eines Sportwagens räkelte, dürfte schwer zu Buche geschlagen haben. Immerhin waren neben *Beach Spikers* auch *Soccer Slam*, *Taz Wanted* und das im November erscheinende Super-Duper-Action-Spektakel *Godzilla* zu



▲ **Rayman 3:** Die spielbare Version traf kurz vor Redaktionsschluss ein, das Preview gibt's in der nächsten Ausgabe.

bewundern. Klasse, Jungs, aber wo, bitteschön, bleibt eine GameCube-Version von *V-Rally 3*? Oder von *Stuntman*? Bei diesen Spielen würden wir uns nur zu gern hinter das Plastiklenkrad klemmen. Immerhin wurde zusammen mit *Frogger*-Entwickler Blitz Games im nahe der Messe gelegenen Astron Hotel das lustige Hüpfspiel *Zapper* vorgestellt, das auf allen Konsolen zu einer großen Marke aufgebaut werden soll.

Kemco

Reichlich kryptisch, was unsere japanischen Freunde von Kemco zu berichten hatten: Ein Rennspiel befindet sich bereits in der Entwicklung, ob es sich dabei um einen neuen Teil der *Top Gear*-Reihe handelt, wurde aber nicht verraten. Zwei neue Lizenzen sind außerdem bereits eingekauft, wobei die eine auf einer Anime-Vorlage und die andere auf einer bekannten TV-Serie beruht. Zu jeder davon wird es auch ein GameCube-Spiel geben, jedoch wollen die Entwickler erst auf der E3 2003 die



▲ **Scorpion King:** Kann The Rock unsere Bedenken bei Filmversoftungen zerstreuen?

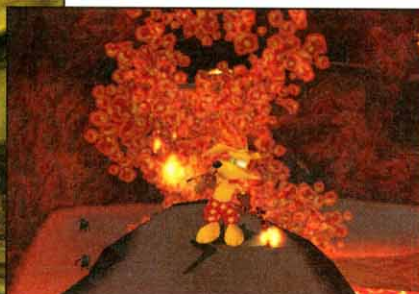
Katze aus dem Sack lassen. Ist vielleicht ganz gut so. Wir wissen ja, dass Kemco-Spiele ohnehin immer deutlich länger in der Entwicklung bleiben, als ursprünglich angekündigt. So auch *Batman: Dark Tomorrow*, das nun endlich in der fertig eingedeutschten Version spielbar war. Leider sind die Schwächen bei der Kameraführung noch immer nicht ganz ausgemerzt, und der Realease im November rückt immer näher. Bleibt zu hoffen, dass das Team um Cheftwickler Takafumi Yuki auch dieses Problem noch in den Griff bekommt.

Konami

Gar nicht neu war für uns die Ankündigung, dass sich Konami zukünftig um den Deutschlandvertrieb der BAM!-Spiele kümmern wird. Wir konnten uns bereits einige Tage vor der Games Convention direkt bei BAM! in England ein Bild von den aktuellen Entwicklungen machen und haben von dort unter anderem ein ausführliches *Reign of Fire*-Preview mitgebracht (S. 28-29). Wirklich spektakuläre Neuigkeiten hatte Konami darüber hinaus nicht zu bieten: *Mortal Kombat GCN* soll definitiv erscheinen, verbindliche Einzelheiten oder ein genauer Termin wurden aber noch nicht genannt. Gleiches gilt für das PS2-Jump'n'Run *Haven: Call of the King* (Preview auf Seite 32), und was an *NHL Hitz 2003* wirklich neu ist, werden wir rechtzeitig vor dem Deutschland-Start anhand der US-Version klären. Ach ja, eine spielbare Version des GCN-exklusiven *Disney Sports*



▲ **Tomb Raider: Angel of Darkness:** Lara lässt sich lange bitten, ein GCN-Debüt ist nicht in Sicht.



▲ **Ty, the Tasmanian Tiger:** Das gestreifte Kätzchen setzt wohl erst 2003 zum großen Sprung an.



▲ **Shox:** Das Fahren mag ja Spaß machen, an der Grafik darf aber ruhig noch gefeilt werden.

Soccer war in Leipzig ebenfalls zu sehen, ein ausführliches Preview hierzu fanden big.N-Leser aber bereits in der Juli/August-Ausgabe.

SWING! *ENTER THE RING!*

Na, was ist denn eigentlich los im rheinischen Kaarst? Wo bleiben die längst überfälligen GCN-„Launch-Titel“ *Hidden Invasion*, *Viva Rock Vegas* und *Soul Fighter*? Hmmmm? Stattdessen konzentriert sich die Pressearbeit schon ganz auf den Folgetitel *Enclave*: zwei CDs, 27 Level, deutsche Sprachausgabe – und natürlich soll von den Schwächen der Xbox-Version auf dem Cube nix mehr zu sehen sein. Haben wir so was nicht vor wenigen Monaten auch in Bezug auf die PS2-Versionen von *Hidden Invasion* und *Viva Rock Vegas* vernommen, bei den spielbaren GCN-Versionen aber gar nicht recht entdecken können? Wir hoffen wirklich, dass *Enclave*-Werbeträger Ralf Möller mit seinen 50-cm-Oberarmen kräftig auf den Tisch hauen wird, damit diesmal wirklich alles glatt über die Bühne geht. Ach ja, die *Animaniacs* werden neben dem bald erhältlichen GBA-Titel auch ein eigenes GCN-Spiel erhalten.



▲ **Wreckless: The Yakuza Missions:** Was Unterstützung für den GameCube angeht, feuert Activision wirklich aus allen Rohren.



▲ **Spyro: Enter the Dragonfly:** Schön zu sehen, wie nach und nach alle Sony-Maskottchen bei uns eintreffen.

TDK mediactive

Mit der Unterstützung des GameCubes hält sich TDK nach wie vor zurück. Und als Spieler weiß man nicht so recht, ob man sich darüber ärgern oder freuen soll. Neben den vagen Andeutungen über im nächsten Jahr erscheinende Spiele war auch mit den gezeigten Lizenz-Versoftungen *Shrek* und *Robotech* wahrlich kein Blumentopf zu gewinnen. Da aber TDK zu den Entwicklern zählt, die Erscheinungstermine nur allzu gern verschieben, bleibt ja noch ein Rest an Hoffnung. Macht euch an die Arbeit, Männer! Andererseits wurde mit *Shrek Swamp Kart Racing* GBA jüngst eindrucksvoll bewiesen, wie man Lizenzen besser nicht nutzen sollte.



▲ **XIII:** In Deutschland erscheint die Comicvorlage nur in ganz kleiner Auflage. Ob das Spiel diesen Zustand ändern kann?



▲ **Starsky & Hutch:** Na, wer kennt sie noch, die 1975 erstmals in den USA ausgestrahlte TV-Serie?



▲ **TimeSplitters 2:** Der viel versprechende Ego-Shooter zeigt uns noch in diesem Jahr, was er auf dem GameCube kann.

THQ

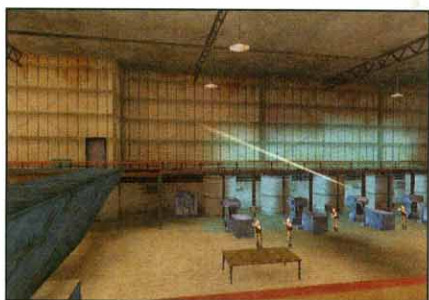
Der Hit am Stand von THQ war ganz klar *Wrestlemania X8*. An die leichten Patzer, die wir in unserem Import-Test bemängelten, legen die



▲ **Zapper:** Das niedliche Insekt soll von Infogrames zur Kultmarke aufgebaut werden. Mal sehen, ob's klappt...



Entwickler gerade noch einmal Hand an. Nur mit dem besonderen Grafikfeature, die Wrestler leicht „weichzeichnen“, können wir uns noch nicht so recht anfreunden. Wir rechnen mit einem Test für unsere nächste Ausgabe, dann wissen wir mehr. Daneben bringt THQ mit *Jimmy Neutron, der mutige Erfinder*, *Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken*, *Sponge*



▲ **Der Anschlag:** Wie im Film geht es auch im Spiel um eine nukleare Bedrohung durch Terroristen.

Bob: Revenge of the Flying Dutchman und *Die Monster AG: Scream Arena* gleich vier Spiele, die sich eindeutig an eine jüngere Zielgruppe richten. Die älteren Semester dürfen sich im nächsten Frühjahr auf die Flugsim *Jane's Attack Squadron* und die Actionausgabe von *Dragon's Lair 3D* freuen. Auch Sportler werden bedient: Zunächst mit der PAL-Version des sehr ordentlichen *MX Superfly* (September), dann mit dem Rennspiel *Hot Wheels: Velocity X* (Oktober), und wenn alle Energien verbraucht sind, steht mit *Top Angler* (November) eine ruhige Regenerationsphase an.

Ubi Soft Ubi Soft

Wirklich viel zu erzählen hatten wieder einmal die Jungs von Ubi Soft. Trotz umstrittener Cell Shading-Grafik und der hier zu Lande relativ unbekannteren Comicvorlage macht der Ego-Shooter *XIII* einen immer interessanteren Eindruck. Eine andere „Celle“ kochen die Franzosen momentan auf kleinerer Flamme: Obwohl eine GCN-Konvertierung der äußerst viel versprechenden Tom Clancy-Adaption *Splinter Cell* auf der E3 bereits bestätigt wurde, war nun kein offizielles Statement zu bekommen. Soll hier etwas weichgespült werden, um den Fokus ganz auf die zunächst erscheinenden Clancy-Spiele *Der Anschlag* (31.10.), *Ghost Recon* (21.11.) und *Raven Shield* (Q1/2003) zu richten? Schön, bunt und groß: das opulente Epos *Project BG & E* und *Rayman 3*, wovon wir uns gleich eine spielbare Preview-Version mitnahmen. In unserer nächsten Ausgabe berichten wir dir mehr darüber. Schon in dieser big.N findest du die PAL-Tests von *UFC Throwdown*, *Worms Blast* und *Largo Winch*, über die wir an dieser Stelle somit keine weiteren Worte verlieren müssen.



▲ **Batman: Dark Tomorrow:** Wenn an der Kameraführung noch gearbeitet wird, könnte es ein richtig gutes Spiel werden..



▲ **Die Hard: Vendetta:** Wir freuen uns schon sehr darauf, den Terroristen tüchtig einzuheizen.

Wanadoo wanadoo

Gar nicht mal schlecht, was Wanadoo zu zeigen hatte. Schade nur, dass die Franzosen ausschließlich mit den falschen Formaten liebäugeln. Streicht man PC, PS2, PSone und Xbox, bleibt gerade mal ein Spiel für den GameCube übrig: *Castleween*, das sich so eindeutig an eine junge Zielgruppe richtet, dass sogar der ursprüngliche Titel *Halloween* fallen gelassen wurde.

Vivendi UNIVERSAL

Na, das hat sich ja gelohnt! Vivendis auf die Schnelle aus London eingeflogener PR-Mann hatte einen Riesenkoffer voller GameCube-Spiele im Gepäck. *Crash Bandicoot* haben wir uns gleich für einen ausführlichen Test geschnappt (ab Seite 40), bei *Die Hard: Vendetta* (voraussichtlicher Release im September) sowie *Scorpion King* (Oktober) und *Spyro*:



Enter the Dragonfly war dies leider noch nicht möglich. Aber da Vivendi in Deutschland auch den Vertrieb für Spiele von empire interactive und Majesco übernommen hat, rollt die Spielwelle munter weiter: *Black & Bruised* liegt gut im Zeitplan, der Fun-Boxer sieht aber grafisch noch arg verwaschen aus. Nach hinten verschoben wurde das bluttriefende Action-Adventure *BloodRayne*, hier riecht es ganz nach einem Release im ersten Quartal 2003. Da das Spiel wirklich noch eine Menge Feinschliff nötig hat, bleibt zu hoffen, dass die Entwickler nicht doch zu einer Fertigstellung zum Weihnachtsgeschäft gedrängt werden. Ebenfalls bestätigt wurde eine GCN-Version von *Starsky & Hutch*, auch wenn die meisten von euch da draußen diese legendäre Polizeiserie aus den späten 70ern gar nicht mehr kennen werden. Für alle NextGen-Konsolen wird *Ghost Master* erscheinen, in dem du die Ressourcen der Unterwelt beim Erschrecken harmloser Menschlein managen musst. Ein gruseliges Rätsel gilt es nebenbei natürlich auch noch zu lösen...



▲ **Ghost Master:** Der oft gezogene Quervergleich zu Luigi's Mansion entbehrt spielerisch jeder Grundlage.



▼ **Tony Hawk's Pro Skater 4:** Wird der Champion dem Druck von Acclams Aggressive Inline standhalten können?



◀ **Medal of Honor: Frontline:** Release schon im November? Eindeutige Aussagen gibt es nicht...spielerisch jeder Grundlage.

Hier kommt Crash!

In Zusammenarbeit mit Vivendi Universal Interactive verlosen wir folgende Preise:

- 1. Preis:** je ein Paket mit dem original GCN-Spiel *Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex*, einem supergeilen Crash Bandicoot-T-Shirt, einem Crash-Magneten für Pinnwand oder Kühlschrank UND einer riesigen Crash Bandicoot-Plüschfigur (über 1 Meter!)
- 2.- 6. Preis:** je ein Paket mit GCN-Spiel, T-Shirt und Magnet.

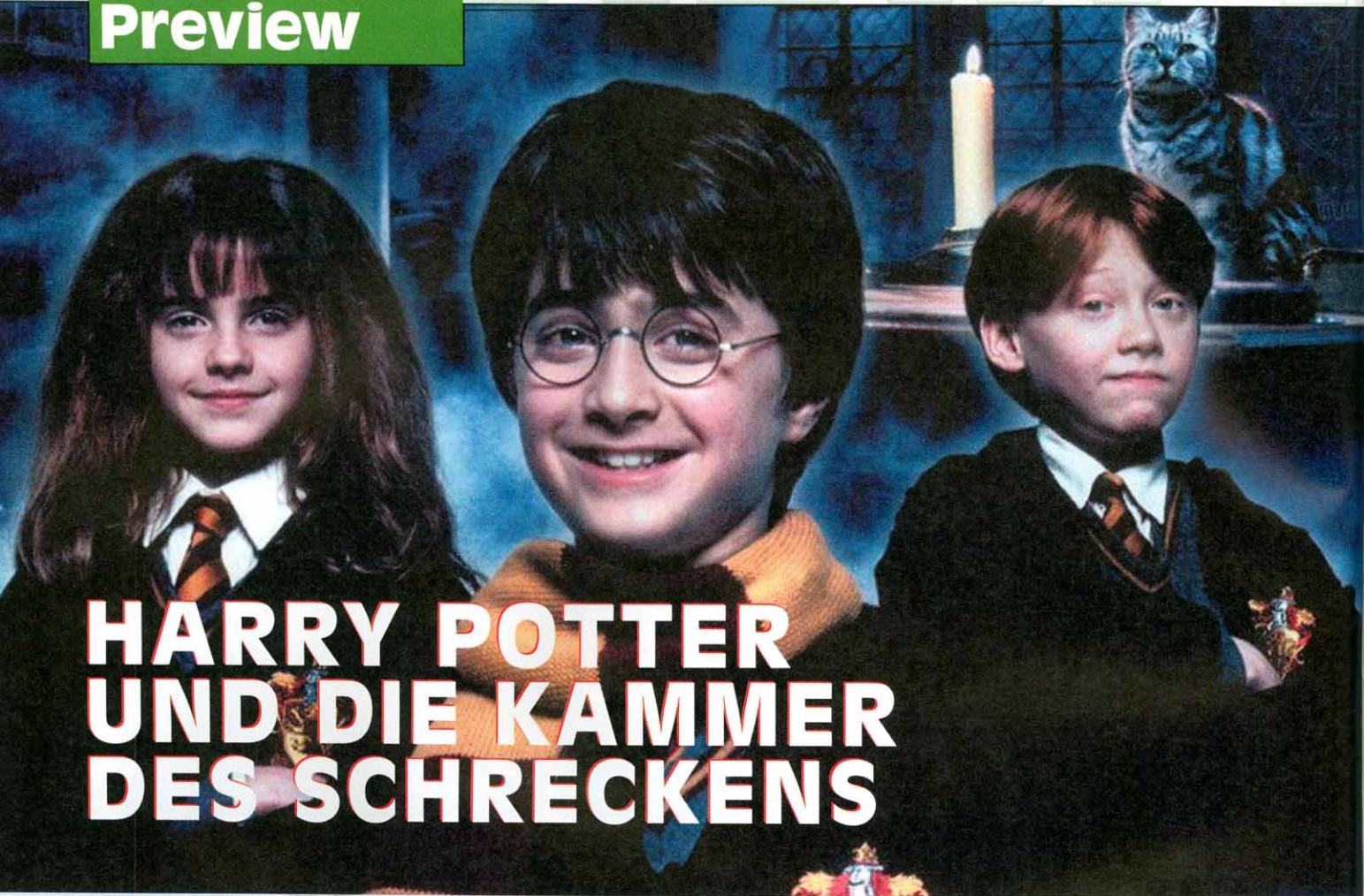
Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, musst du nur die folgende Frage richtig beantworten:

Welchen Namen trägt Dr. Neo Cortex' böse Voodoomaske?

Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 23.10.02 an folgende Adresse:

BriStein Verlag
Kennwort: Crash Bandicoot
Kantstr. 5 - 13
44867 Bochum





HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

Alle lieben Harry – jetzt auch auf dem GameCube.

GCN

War da etwa Zauberei im Spiel, als wir bereits Anfang des Jahres über das Harry Potter-Spiel für den GameCube berichteten? Sicher nicht, sondern einfach nur die gründlichere Recherche. Während andere Magazine die Informationen verbreiteten, dass es definitiv keinen Harry Potter auf Nintendos neuester Konsole geben wird, sind letztendlich genau die Dinge eingetreten, die wir in unserem Preview bereits prophezeiten: Das Game wird *Harry Potter und die Kammer des*

Schreckens heißen und uns auch auf dem GCN in die Welt des Zauberns einführen.

Das Spiel basiert auf dem zweiten Buch der Erfolgsautorin Joanne K. Rowling, das bei uns im letzten Jahr erschienen ist und wie auch die anderen drei Bände schon bald die Bestsellerlisten anführte. Die Geschichte des zweiten Bandes ist schnell erzählt und sollte für Harry-Fans nichts Neues sein: Harry verbringt den Rest der Ferien bei den Weasleys, nachdem die Schikanen in seiner eigenen Ersatzfamilie nicht

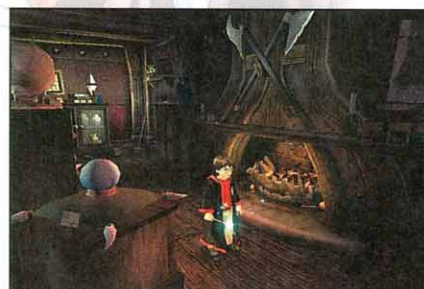
aufgehört hatten. Die Dursleys hatten wieder alles daran gesetzt, Harry das Leben zur Hölle zu machen. Natürlich vergaßen sie seinen Geburtstag und auch sonst musste er für alles herhalten, was in der Chaos-Familie daneben-ging. So ist der kleine Zauberschüler natürlich hocheifrig, dass ihn Ron zu sich in seine Familie holt. Doch die Ferien gehen schneller vorbei, als den beiden lieb ist. Sie müssen sich aufmachen, um ihr zweites Schuljahr auf Hogwarts zu beginnen, können jedoch das



▲ In den **Minispielen** musst du zum Beispiel Gärten entgnomen.



▲ Du musst neue **Zaubersprüche** erlernen und Zaubertänke brauen.



▲ Die Entwickler haben offenbar jedes **Detail** beachtet.

Das ältere Semester



▲ Alan Rickman
Verkörpert **Severus Snape**, Lehrer für Zaubertrankkunde, und hasst von allen Schülern Harry am meisten.

▼ Maggie Smith
Spielt **Professor Minerva McGonagall**. Sie ist die strenge Vertrauenslehrerin von Gryffindor und unterrichtet die Kinder in Verwandlung.



▼ Warwick Davis
Ist **Professor Flitwick**. Der kleinwüchsige Lehrer bringt den Schülern Zaubersprüche bei.



▲ Richard Harris
Spielt **Albus Dumbledore**, den Direktor von Hogwarts. Harry versteht sich gut mit ihm.



▲ Zoe Wanamaker
Leiht der Fluglehrerin **Madam Hooch** ihr Gesicht. Sie ist außerdem Quidditch-Schiedsrichterin..

Gleis 9 ¾ nicht finden und verpassen den Zug. Somit bleibt ihnen nichts anderes übrig, als das Auto von Rons Vater zu verhexen und zum Internat zu fliegen. Dort angekommen, stellt Harry fest, dass etwas auf Hogwarts nicht stimmt: In den alten Gemäuern gehen Dinge vor sich, die Harry und seinen Freunden Ron und Hermine nicht geheuer sind. Schnell wird klar, dass jemand die Kammer des Schreckens geöffnet hat und seitdem ein Monster die Flure Hogwarts unsicher macht.

AbraKadabra

Du schlüpfst in diesem Action-Adventure in die Haut von Harry und versuchst, den Dingen auf den Grund zu gehen. Es liegt an dir her-

auszufinden, ob Harrys Erzfeind Draco Malfoy oder gar einer der neuen Lehrer hinter der ganzen Verschwörung und den merkwürdigen Geschehnissen in Hogwarts steckt. Dazu erkundest du den verbotenen Wald, schleichst durch das verwinkelte Internat, kaufst in der Winkelgasse für das zweite Schuljahr ein, duellierst dich mit Draco und lernst nach und nach neue Zaubersprüche, die

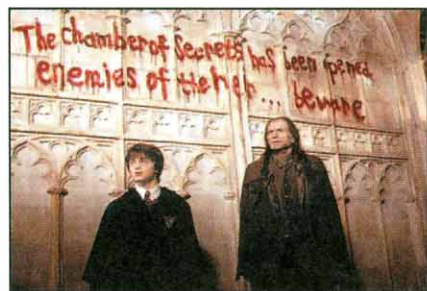


du natürlich auch richtig anwenden können musst. Eine Runde Quidditch wird sicherlich auch auf dem Programm stehen.

Eine weitere Aufgabe wird darin bestehen, mit Harry nächtliche Erkundungstouren zu unternehmen, ohne dabei erwischt zu werden. Mit Hilfe der bereits bekannten Zaubersprüche räumst du zum Beispiel Gegenstände aus dem Weg, und falls jemand auf dich zukommt, setzt du ihn mit einem der neuen Zaubersprüche für

Vorschau

Am 15. November ist es so weit. "Harry Potter und die Kammer des Schreckens" zieht in unsere Kinos ein. Wir haben die ersten Bilder des Streifens, aber guck selber, was dich erwartet.



▲ Etwas **Grausames** schleicht durch die Gänge von Hogwarts.



▲ Draco fordert Harry zu einem **Zauberduell** heraus.



▲ **Dobby** warnt Harry vor seiner Rückkehr nach Hogwarts.

Handheld Harry

Nicht wiederzuerkennen, unser kleiner Harry! Im Vergleich zum *Stein der Weisen* wurde bei der GBA-Version von *Die Kammer des Schreckens* nicht nur die Perspektive geändert, auch das Gameplay soll deutlich actionlastiger werden. Details zur Link-Funktion mit dem GCN rückten die Entwickler leider noch nicht raus. Dennoch, und ohne weiteren Kommentar, hier die ersten Screenshots:



einen Moment außer Gefecht. Neben dem Erlernen von Zaubersprüchen und dem Umherschleichen wird es aber auch actionlastigere Aufgaben geben. So muss Harry einige Sprungpassagen bestehen oder sich gegen einen angriffs-lustigen Weidenbaum behaupten. Zwischendurch kannst du dir immer wieder die Zeit mit in den Level verstreuten Minispielen vertreiben. Darin gilt es unter anderem, den Garten von Mrs. Weasley zu entgnomen oder andere Schüler zu einem Duell herauszufordern.

Großes Geheimnis

Für die richtige Atmosphäre in den alten Gemäuern ist insbesondere dank einer neuen Engine gesorgt. Die Lichteffekte in den Gängen von Hogwarts erzeugen eine unheimliche Stimmung und die weitläufigen Umgebungen des Zaubernerinternats bieten genügend Ecken und Winkel, um deine Erkundungstouren nicht langweilig werden zu lassen. Weitere Effekte wie Regen und Gewitter soll es auch noch geben. Die Animationen der Figuren laufen



▲ Natürlich triffst du auf viele **alte Bekannte**.

bereits flüssig bei 60 fps und Harry, aber auch die Effekte beim Ausführen der Zaubersprüche sehen zum jetzigen Zeitpunkt schon recht viel versprechend aus. Zwischendurch wirst du auf jeden noch so erdenklichen Charakter – u.a. Ron, Hermine, Myrte und den eingebildeten Professor Lockhardt – treffen und wirst mit jedem von ihnen interagieren können. Bestimmte Aktionen oder Entscheidungen, die du fällen musst, führen dann zu immer wieder neuen Dingen, die dich in deinem Abenteuer weiterbringen. Es soll außerdem möglich sein, mit Hilfe eines Link-Kabels Dinge zwischen der GCN- und der GBA-Version auszutauschen. Ob es sich um Zaubersprüche, Karten oder ganz was anderes handelt, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten. Stellt sich nur die Frage, ob es EA gelungen ist, die Atmosphäre auch auf dem GameCube so gut rüberzubringen wie in den Büchern. *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* wird bei uns Mitte November in den Kinos anlaufen, für das Spiel rechnen wir mit dem gleichen Termin. (IW)



▲ In der **Winkelgasse** bekommst du alles Nötige für das neue Schuljahr.



▲ Hogwarts bietet etliche **Winkel und Ecken** für deine Erkundungstouren.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
Erhältlich:	Nov. 2002

Fertig gestellt:

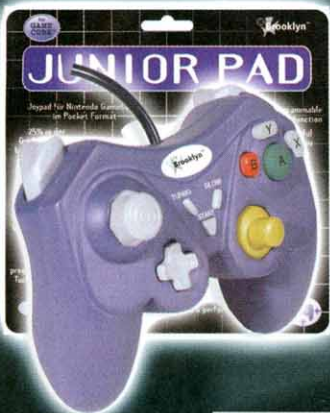


Ersteindruck:

Der kleine Magier könnte auch auf dem GameCube überzeugen.

Bisher:

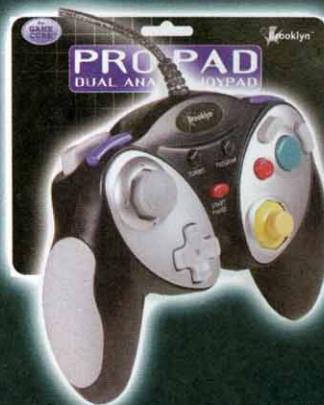
Brooklyn goes Game Cube™



Junior Pad

- Ergonomisch geformtes Joypad im Pocket-Format (ca. 25% kleiner als das Original-Pad) und somit ideal für kleinere Hände oder für unterwegs
- Zwei analoge Präzisions-Joysticks und digitales 8-Wege Steuerkreuz
- Fünf Aktionstasten und zwei analoge Schultertasten
- Frei programmierbare Turbo-Funktion
- Kraftvoller Motor für X-tra starke Vibrationseffekte
- 2m langes Anschlusskabel
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 24,99



empf. Verkaufspreis
€ 24,99

Pro Pad

- Ergonomisch geformtes, programmierbares Joypad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle
- Programmierbare Makro-Funktion, ermöglicht die Ausführung von Tastenkombinationen durch einen einzigen Tastendruck
- Zwei analoge Präzisions-Joysticks, digitales 8-Wege Steuerkreuz, fünf Aktionsbuttons und zwei analoge Schultertasten
- Mit zusätzlicher Turbo-Funktion (z.B. für Dauerfeuer)
- Kraftvoller Motor für X-tra starke Vibrationseffekte
- 2m langes Anschlusskabel
- 36 Monate Garantie



RGB Scart Kabel

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ über die Scart-Buchse des Fernsehers
- Liefert die bestmögliche Bild- und Tonqualität
- goldbeschichtete Anschlüsse
- Zusätzlicher Audio-Ausgang für Anschluss an eine Stereo-Anlage
- Farbe: schwarz
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99



RF-Unit

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ an die Antennenbuchse des Fernsehers
- Mit Auto-Switch Funktion (automatisches Umschalten von TV auf Videospiele-Betrieb)
- Inkl. zusätzlichen AV-Ausgängen
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 12,99



GC/GBA Link Kabel

- Zur Verbindung von GameBoy Advance™ und Game Cube™
- Ermöglicht den Datenaustausch (z.B. Spielstände)
- Extraport (durchgeschliffen)
- Länge: 2,3m
- 36 Monate Garantie

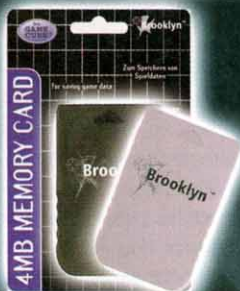
empf. Verkaufspreis
€ 9,99



4MB Memory Card

- 4MB Speicherkapazität
- unkomprimiert
- sehr sicher, schnell und stabil
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99



Extension Kabel

- 2m Joypad-Verlängerungskabel
- 100% kompatibel mit allen Nintendo Game Cube™ Spielen und Controllern
- Unterstützt die Vibrationsfunktion
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

Brooklyn Booster 5000

- Voll analoges, ergonomisch geformtes, Lenkrad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle
- Inkl. analogem Gas- und Bremspedal
- Zwei kraftvolle Motoren für extra starke Vibrationseffekte
- Mit Fingertippenrschaltung und Steuerknüppel (frei wählbar)
- Mit digitalem 8-Wege Steuerkreuz, voll analogen Tasten und vier C-Action-Buttons
- Stabile Klemmen für Tischbefestigung
- 2m langes Kabel
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 59,99



Brooklyn™

TFT 5000 Flatscreen

- 5" (12,7 cm) Bildschirm, macht den Game Cube™ zum tragbaren Videospielsystem
- TFT-Flatscreen für optimale Bildqualität und hochauflösende Grafiken. Entspiegelt und aus jeder Perspektive einsehbar
- Einschl. AV-Input für z.B. DVD-Player, Videorecorder oder Digital-Camera
- Inkl. Auto-Adapter
- Stromversorgung erfolgt direkt über den Game Cube™
- Mit Kopfhöreranschluss, integriertem Soundsystem, Helligkeits-, Farb-, Kontrast- und Lautstärkereglern
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 179,99



Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg · Germany
Tel.: 040 - 51 48 40 - 48 · Fax: 040 - 51 48 40 - 40
E-Mail: info@vidis.com · Internet: www.vidis.com





REIGN OF FIRE

Das jüngste Gericht ist in vollem Gange – und wir sind exklusiv dabei!

GCN

Die Gefahr der Zukunft droht weder aus dem All noch vom Islam. Sie haust direkt unter dem Zentrum Londons. Als der Londoner Underground um eine Strecke erweitert werden soll, befreien die Bauarbeiter ungewollt einen riesigen Drachen aus seinem Gefängnis. Seine Brut vermehrt sich so rasend schnell und ist in ihrer Kraft so zerstörerisch, dass die Menschheit Atomwaffen einsetzt und sich damit nahezu komplett auslöscht.

Den Rest besorgen die Drachen, die mittlerweile zu Hunderten über dem unwirtlichen Boden der Welt ihre Kreise ziehen. Die letzten Menschen leben in Verstecken. Ihr einziges Ziel ist zu überleben. An einen Gegenschlag ist nicht zu denken. Bis eine kleine Truppe Marines auftaucht, die die Wurzel der Drachenplage in London vermutet. Noch ahnt keiner der Soldaten, wie nah sie an der Wahrheit sind.

Filmumsetzung

Diese Endzeitgeschichte ist der Plot des neuesten Spyglass-Films "Reign of Fire", der im Oktober in den deutschen Kinos unter dem Titel "Die Herrschaft des Feuers" zu sehen sein wird. Die Versoftung übernahmen die Londoner Kuju-Studios, die unter den Fittichen des amerikanischen Publishers BAM! stehen. Während unseres Besuchs im europäischen BAM!-Hauptquartier hatten wir als einziges



▲ Als **Drache** fliegst du verheerende Angriffe auf eine menschliche Fahrzeugkolonne. Sehr effektiv ist der Napalm-Atem.



▲ Die **Texturen und Animationen** der Drachen sind zu unserer Überraschung ein optisches Schmankerl.



▲ Mit dem **Löschfahrzeug** musst du Farmer retten. Doch Vorsicht, der Feind lauert im Gebüsch.

deutsches Nintendo-Magazin die Möglichkeit, den Titel ausführlich anzuspielen. Wir bekamen eine weit fortgeschrittene Version gezeigt, die dem Film erstaunlich ähnelte. Du kannst wahlweise auf der Seite der Menschen oder der Drachen kämpfen. Allerdings musst du erst die Menschenkampagne durchspielen, ehe du dich als Feuer speiende Bestie in die Lüfte erheben kannst. Als Mensch setzt du dich ausschließlich in Fahrzeugen gegen die Drachen zur Wehr. Allerdings nur zu Lande, nicht in der Luft. Luftunterstützung erhältst du von computergesteuerten Kollegen.

In neun großen Leveln darfst du dich hinter das Steuer eines Jeeps, Pick-Ups, Feuerwehrwagens oder Panzers klemmen. Mit Maschinengewehren, Bomben oder Lenkraketen musst du aus der Beobachterperspektive diverse Aufträge erledigen. Beispielsweise ist es dein Job, einige Farmer zu retten, deren Gehöft von den Fluggehesen angegriffen wird. Die Steuerung der Fahrzeuge erinnert stark an das Xbox-Spiel *Halo*. Mit dem linken Stick bestimmst du die Richtung deines Fahrzeuges und mit dem rechten Stick justierst du die Kanone. Gemeinsam mit verbündeten, vom Computer gesteuerten Truppenteilen entwickelt sich schnell ein feuriges Gemetzel auf dem Bildschirm.

Start frei!

Hast du dich in den Menschenmissionen bewährt, darfst du die Schlacht um die Erde aus der Sicht eines Drachen spielen. Die Drachenmissionen sind noch stärker auf "Suchen und Zerstören" ausgerichtet. Beispielsweise ist es dein Auftrag, in London den Buckingham-Palast einzuäschern, den die Menschen zu einer schweren Festung ausgebaut haben. Dabei kannst du dich mehrerer heißer Atemzüge bedienen. Der effektivste ist der Napalm-Atem, der menschliche Infanterie in Nullkommanix brutzelt. Eleganter ist es aber, einen Tanklasten in die Lüfte zu entführen und in eine menschliche Verteidigung segeln zu lassen. Optisch ist *Reign of*



▲ Ein **Brandschutzanzug** schützt dich für eine gewisse Zeit vor dem feurigen Atem der Drachen.

Nick Goldsworthy ist Produzent von *Reign of Fire* bei BAM! Entertainment.

big.N: War es schwierig, die Story des Films im Spiel umzusetzen?

Nick: Eigentlich nicht. Wir bekamen das Drehbuch des Films in einer sehr frühen Fassung zu sehen und hatten gleich eine Menge Ideen für das Spielkonzept. Glücklicherweise hatten wir viel Zeit herauszufinden, was letztendlich möglich ist und was nicht.

big.N: Da *Reign of Fire* eine Filmumsetzung ist, wird das Spiel mit vielen Vorurteilen kämpfen müssen. Was macht den Titel besser als andere Filmumsetzungen?

Nick: Ich glaube, das sind wirklich nur Vorurteile. Dadurch, dass wir früh einen Blick ins Drehbuch werfen konnten, waren wir in der Lage, ein Stück unabhängiger zu arbeiten. Ist ein Script erst ein Film, ist es meist zu spät für ein gutes Spiel.

big.N: Gibt es eine außergewöhnliche Geschichte, die während der Entwicklung des Spiels passierte?

Nick: Wir haben viele Experimente gemacht, um herauszufinden, wie sich Feuer in der von uns gewünschten Art in der Realität verhalten würde. Das war nicht immer ungefährlich. Wir haben es aber alle überlebt.

big.N: Das Gameplay ist sehr actionlastig. Wird es auch Rätsel zu lösen geben?

Nick: Klassische Rätsel wird es keine geben. Aber der Spieler wird sich eine Strategie ausdenken müssen, um alle Missionen erfolgreich zu beenden.

big.N: Vielen Dank für dieses Gespräch.



Fire eine echte Überraschung. Das Spiel punktet mit einer gelungenen postapokalyptischen Welt, die mit ihren brennenden Ruinen für eine bedrückende Atmosphäre sorgt. Die Animationen der Drachen und Fahrzeuge machen einen guten Eindruck und wirken realistisch. Klasse sehen auch die Partikeleffekte aus, wenn du mit deinem Drachen eine Siedlung verkokelst. Im Moment arbeitet Kuju nur noch am Feintuning, etwa der Implementierung eines Fadenkreuzes für leichteres Zielen. (BS)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Kuju
Genre:	Action
Erhältlich:	Dez. 2002

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Viel versprechende Filmumsetzung mit massig Action.

Bisher:



▲ Während die Menschen **panisch** umherlaufen, suchst du dir einen aus, den du dir schnappen kannst.

DISNEY'S DONALD DUCK PHANTOMIAS

Ubi gibt bekannt: Phantomias lebt!

Es gibt viele Charaktere in Disney-Comics, die ständig auf der Verliererspur sind. Aber an keinem haftet das Loser-Image so fest wie an Donald Duck, dem tölpelhaftesten aller Enteriche aus Entenhausen. Stets steht er in der Schuld seines Onkels und muss für ihn den Laufburschen machen. So jobbt er neuerdings als Hausmeister im Ducklair Tower und entdeckt nebenbei eine Supermaschine, mit der er sich schnurstracks in den Superhelden Phantomias verwandeln und somit kurzzeitig seine Verlierernatur abstreifen kann. Damit unser Held auch einen Gegner hat, erscheinen die Evronianer, feindlich gesinnte Außerirdische, auf der Bildfläche. Sie beschließen, die Erde zu erobern und die Menschen zu versklaven. In insgesamt 13

Leveln ist es deine Aufgabe, dich durch vier Welten zu schießen, um deine eigene zu retten.

X- Transformator

Zur Beseitigung der Gegner steht dir ein X-Transformator zur Verfügung, der links im Bildschirm eingeblendet wird. Du kannst im Laufe des Spiels bis zu acht Upgrades hierfür finden, die es dir unter anderem ermöglichen zu schießen, über breite Spalten zu schweben oder deinen Gegner mit Feuerringen zu erledigen. Neben dem Besiegen diverser Gegner stehen auch die typischen Hüpfpassagen auf dem Programm. Außerdem wirst du einige Level mit dem Phantom Car, Phantomias' Hightech-Auto, absolvieren müssen. Es gilt, eine Unterwasserbasis und das Mutterschiff der Außerirdischen zu durchlaufen, um deren Treiben ein Ende zu setzen.

Alle Charaktere des Spiels basieren auf den Original-Comics aus dem Hause Disney. Das Spiel ist komplett im Cell-Shading-Look erstellt worden und sieht deshalb sehr bunt aus. Gesteuert wird der Superheld aus der Third-Person-Perspektive. Grafisch sehen Donald und die anderen Charaktere so aus, wie man sie kennt: detailliert, disneytypisch und süß. Die ebenfalls typische Comicsprache wurde direkt mit ins Gameplay übernommen und frischt das ganze Spiel noch ein wenig auf. Gerade dadurch könnte das Spiel für jüngere Spieler ein interessanter Titel werden kann. Wir erwarten Phantomias' ersten Auftritt auf dem GameCube im November. (TW)



▲ Sammelst du die grünen Punkte ein, frischt sich deine **Energie** auf.



▲ Das Spiel bietet eine Vielzahl an **Gegnern** auf, die dir das Leben schwer machen.



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Jump'n'Run
Erhältlich:	Nov. 2002

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Könnte gerade für jüngere Spieler ein interessanter Titel werden.

Bisher:



▲ Die typische **Comicsprache** wurde direkt mit in das Spiel eingebaut.

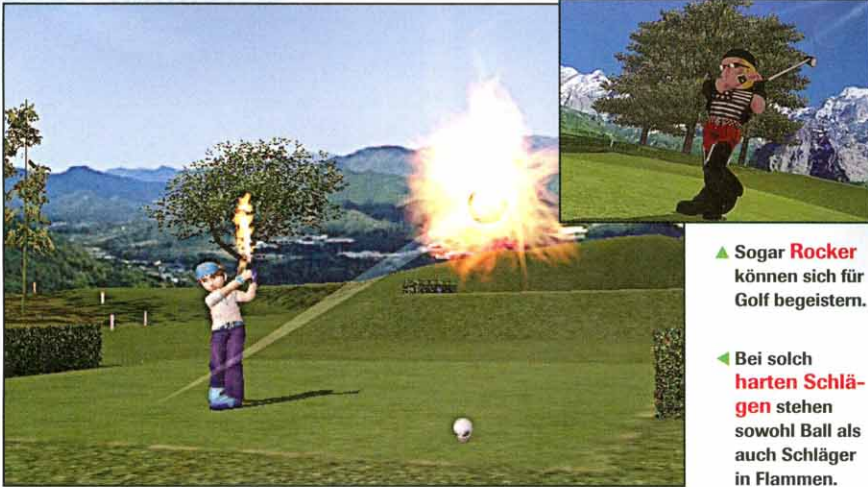


▲ Mit dem **X-Transformator** kannst du Feuerringe verschießen.

ACE GOLF

Nach Fußball und Volleyball ist jetzt Golf dran.

GCN



▲ Sogar **Rocker** können sich für Golf begeistern.

◀ Bei solch **harten Schlägen** stehen sowohl Ball als auch Schläger in Flammen.

Frohlocket! Endlich hat der GameCube eine echte Existenzberechtigung, denn jetzt kommt das absolute Super-Duper-Killer-game: *Ace Golf!* Nein, Scherz beiseite. Die Anzahl der Personen, die sich einen GameCube kaufen, um darauf Golf zu spielen, dürfte, mit Verlaub, furchtbar gering sein. Aber da wir Nintendo-Spieler ja von Natur aus aufgeschlossene Menschen sind, wollen wir auch einem Golfspiel ein angemessenes Interesse zuteilen. Schließlich wurde zu N64-Zeiten oft über zu wenig Software gejammert, da wäre ein abwertendes „Wer braucht denn so was?“ wohl etwas arrogant.

Nun, wie gesagt, Golf gehört nicht unbedingt zu den Spielen, die die Käufer

massenweise in die Geschäfte strömen lassen – es sei denn, es steht „Mario“ drauf. *Ace Golf* kommt ohne den dicken Klempner aus, was manch einer sicherlich begrüßen wird. Dennoch handelt

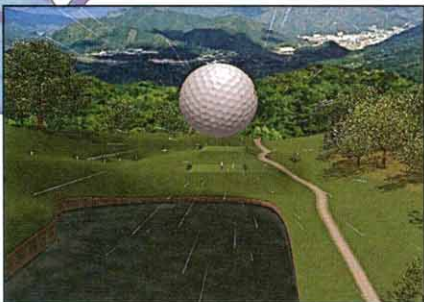
es sich nicht um eine dröge Sportsimulation mit „echten“ Golfgrößen, sondern um ein Fun-Golf mit Comic-Charakteren. Wer jetzt schon aus Angst vor typisch japanischer Knuddelgrafik die Flucht ergreift, kann beruhigt werden, denn schließlich kommt *Ace Golf* von Eidos, und die sitzen bekanntlich nicht in Japan. Die Optik hat also schon einen „westlicheren“ Touch.

Hole-in-one

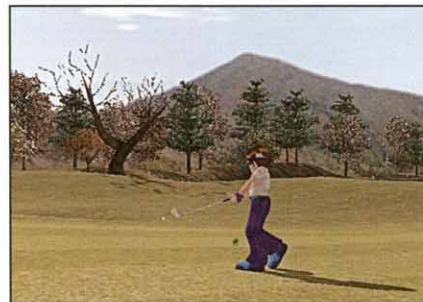
Den Spieler erwarten vier Spielmodi: Turnier, Stroke, Short Course und Match. Diese werden auf sechs verschiedenen Kursen mit den unterschiedlichsten Landschaften ausgetragen, vom ganz normalen englischen Golfplatz mit einigen Sandbänken bis zu einer öden Sandsteinwüste, in der nur ein paar Kakteen wachsen. 14 unterschiedlich starke Golfer stehen zur Wahl, wobei ein Vier-Spieler-Modus natürlich auch integriert ist. Dem Anfänger stehen sechs Caddies zur Seite, die ihn

in die hohe Kunst des Golfs einführen. Aber auch Fortgeschrittene werden ihre Herausforderung finden, wenn sie mit Regenstürmen oder starken Winden zu kämpfen haben.

Das klingt doch bisher alles recht ordentlich, oder? Es spielt sich auch recht gut, wie wir auf der GamesConvention selbst antesten konnten. Ob das Spiel aber als brauchbare Alternative zu *Mario Golf 64* (dessen GameCube-Nachfolger wir ja auch schon erwarten) taugt, werden wir hoffentlich Ende des Jahres in Erfahrung bringen können, wenn wir eine Testversion in den Händen halten. Bis dahin belassen wir es bei diesen Bildern und spielen weiter Minigolf, solange es noch warm genug ist... (SRÖ)



▲ Rasante **Kamerafahrten** bringen etwas Action in den ansonsten eher bedächtigen Sport.



▲ Die **Grafik** ist in einem Golfspiel in der Regel nicht sehr überragend..

Kurz & Knapp

Vertrieb: Eidos
Hersteller: Telenet
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Nov. 2002

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Es ist ein Golfspiel – lassen wir uns überraschen!

Bisher:



HAVEN: CALL OF THE KING

Sämtliche Genres in einem Spiel – ob das gut geht?

GCN



▲ Die abwechslungsreichen Szenarien reichen von **stimmungsvollen Burgbauten**...



▲ ... bis zu **Fabrikleveln mit ungemütlichen, kalten Technikräumen**.



▲ **Hochseeschlachten** sind nur ein Beispiel für die Vielfalt an **spielerischer Abwechslung**.

Nein, das ist kein Druckfehler – das Spiel heißt wirklich *Haven*, nicht Heaven. *Haven* ist nämlich ganz einfach die Hauptfigur, die dem Spiel seinen Namen gibt. Entwickelt wird *Haven* von Traveller's Tales, die unter anderem auch an *Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex* (ab Seite 40) gewerkelt haben. Die Story dreht sich um den jungen Haven, dessen Rasse vom bösen Lord Vetch unterdrückt und versklavt wird. In seinen Träumen erhält Haven den Auftrag, die "Goldene Stimme" zu suchen. Damit ist nicht etwa Karel Gott gemeint, sondern eine Glocke, die beim Klingeln den König herbeiruft.

Für *Haven* haben sich Traveller's Tales ein hohes Ziel gesetzt. Das Spiel soll sämtliche Genres miteinander kombinieren und zu einem völlig neuartigen und einzigartigen Spielerlebnis vereinen. Laufen und springen, Rennen fahren, ballern, sammeln, erkunden, kämpfen, puzzeln – nach den Vorstellungen der Produzenten und Designer stellt *Haven* den absoluten Genremix dar. Solch große Pläne lösen allerdings schon ein bisschen Skepsis aus. Schließlich müssen sich die Entwickler in allen Genres gut auskennen und diese dann auch noch so geschickt kombinieren, dass am Ende ein fesselndes Spiel dabei herauskommt. Wer würde es zum Beispiel Squaresoft zutrauen, ein richtig gutes Jump'n'Run zu entwickeln? Oder was wäre, wenn die Prügel-Experten von SNK sich an ein Rennspiel wagen würden? Keine leichte Aufgabe also für die Spiel-designer, zumal es sich letztendlich

nicht nur um eine bloße Aneinanderreihung von Minispielen halten soll. Schon die Unterteilung in Level greift hier nicht mehr so ganz. Im Großen und Ganzen gibt es fünf Welten mit 40 Leveln, welche aber alle zusammenhängen und nahtlos und ohne Ladezeiten ineinander übergehen, so dass man von einzelnen Leveln schon gar nicht mehr sprechen kann.

All-in-One

Als wäre das noch nicht genug, soll sich *Haven* den Fähigkeiten des Spielers anpassen. Schließlich hat jeder so seine Lieblingsgenres, und in einem Spiel, in dem alle Genres vorkommen, gibt es zwangsläufig ein paar Be-

reiche, die einem persönlich schwerer oder leichter fallen. Genau diesen Umstand versucht *Haven* abzufangen. Kann der Spieler zum Beispiel mit Jump'n'Runs besser umgehen als mit Ballerspielen, wird er in den Shooter-Passagen weniger Gegner und mehr Power-Ups finden, in den Jump'n'Run-Sektionen hingegen auf mehr Feindkontakt und weniger Unterstützung stoßen. Interaktives Leveldesign mit künstlicher Intelligenz? Darauf sind wir ja mal ganz besonders gespannt!

(SRÖ)



▲ Die verschiedensten **Fluggeräte** dienen zum **Transport zwischen den einzelnen Leveln**.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Traveller's Tales
Genre:	Action
Erhältlich:	Q1/2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Große Pläne, große Ankündigungen – jetzt müssen große Taten folgen!

Bisher:



Wie werten wir?

Unsere Tests sind mit einer prall gefüllten Standardbox versehen. Wenn du zu faul bist, um den ganzen Text zu lesen, kannst du dir darin einen schnellen Überblick verschaffen. Aber was genau bedeuten die Angaben in dieser Box?

- 01 Vertrieb:** Wer bringt das Spiel in den Handel?
- 02 Hersteller:** Wer hat das Spiel programmiert?
- 03 Genre:** Um was für eine Art von Spiel handelt es sich?
- 04 Spieler:** Wie viele Spieler dürfen gleichzeitig oder nacheinander ran?
- 05 Preis:** Was musst du für das Spiel berappen?
- 06 Erhältlich:** Wann kommt das Spiel in den Handel?
- 07 Grafik:** Ist das Spiel ein Augenschmaus oder erinnert es dich an ein Stück vergammeltes Pizza?
- 08 Sound:** Klingt es wie Musik in deinen Ohren oder eher wie ein Fingernagel, der an einer Tafel kratzt?
- 09 Gameplay:** Ein perfekt auf deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß oder so unterhaltsam wie das Kaffeekränzchen deiner Großtante?
- 10 Dauerspaß:** Würdest du es immer wieder spielen wollen oder hast du es schon nach fünf Minuten durchgespielt?
- 11 :) Das hat uns besonders gefallen!**
- 12 :(Das hat uns tierisch angereizt!**
- 13 Fazit:** Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!
- 14 Alternativen:** Was steht wahlweise im Laden?
- 15 Bewertung:** Die Gesamtwertung! Sie wird nicht aus den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

Kurz & Knapp

01 Vertrieb:	Import
02 Hersteller:	Left Field
03 Genre:	Sportspiel
04 Spieler:	1-4
05 Preis:	ca. 80 €
06 Erhältlich:	Jetzt!
07 Grafik:	
08 Sound:	
09 Gameplay:	
10 Dauerspaß:	
11	:) wegweisende Grafik
12	:) innovative Steuerung
12	:(enttäuschender Sound
12	:(zu leicht
13 Fazit:	Kein Topscorer, aber guter Durchschnitt.
14 Alternativen:	
NBA Courtside	Nintendo
ca. 50 €	big.N 6/98: 85%
NBA Courtside 2	Nintendo
ca. 50 €	big.N 1/00: 91%
15 Bewertung:	74%

Die Wertungen bedeuten...

Jedes Spiel erhält Einzelwertungen in den Disziplinen Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von 1 bis 5. Das bedeutet:

- Besser geht's nicht!
- Hier könnte man Kleinigkeiten verbessern...
- Solides Mittelmaß, aber nicht herausragend.
- Hätte komplett überarbeitet werden müssen.
- Absoluter Mist – so blamieren sich Entwickler!

Jedes Spiel bekommt eine Punktzahl auf einer Skala von 0 bis 100 – aber was bedeutet das? Wir sagen dir mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltest du aber den kompletten Test lesen und auch dem jeweiligen Genre nicht ganz abgeneigt sein!

95%+ Ein absolutes Ausnahmespiel. Nur wenn uns ein Titel rundum überzeugen kann, erhält er eine solche Traumwertung – erstklassige Noten für Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß alleine reichen da nicht. Ein Megaspield muss etwas haben, das es von allen anderen Spielen unterscheidet.

90%-94% Wer die 90%-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unsere Winner-Auszeichnung. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen, die uns tagelang vor den Bildschirm gefesselt haben. Trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick, der sie in die Liga der modernen Klassiker katapultiert.

80%-89% Wer sich bei uns im 80er-Bereich platziert, braucht sich nicht vor anderen Spielen zu verstecken. Selbst Leute, die dem Genre eigentlich nicht viel abgewinnen können, dürfen einen Blick riskieren, denn die solide Umsetzung bekannter Spielideen ist immer wieder aufs Neue fesselnd.

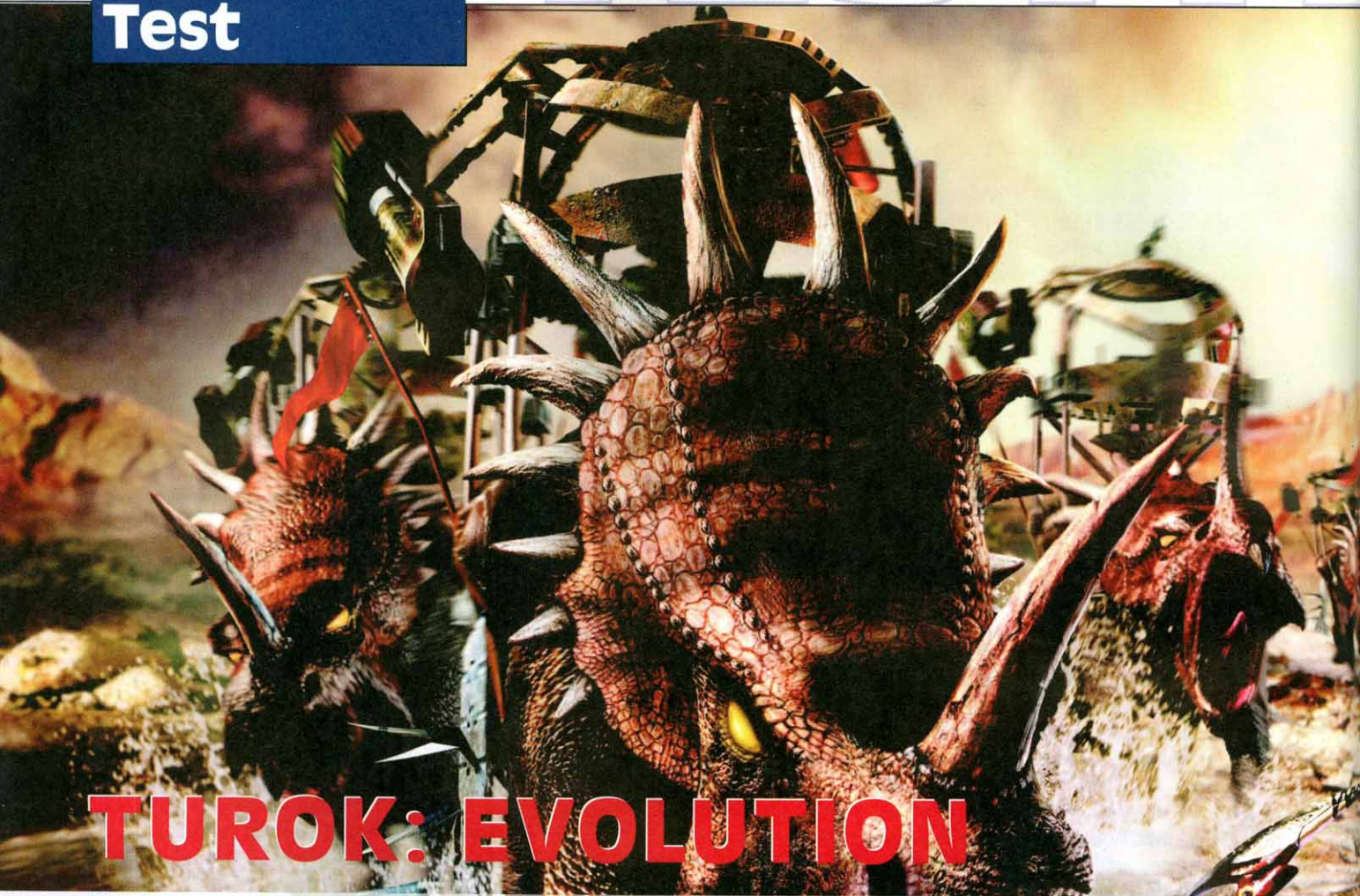
60%-79% Das ist der Bereich für Genre-Fans. Wenn du von einer ganz bestimmten Art Spiel nicht genug bekommen kannst, dann darfst du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar halten sich die Innovationen in Grenzen und die technische Umsetzung kann durchaus gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30%-59% Achtung! Ab hier wird es langsam bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeistertste Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10%-29% Wenn du deinen Freunden die Unterlegenheit deines GameCubes gegenüber dem Sega Saturn demonstrieren möchtest, dann kaufe dir ein Spiel, das von uns derart schlecht bewertet wurde – miese Ideen, dilettantisch umgesetzt. Ab hier verleihen wir den Loser!

unter 10% So miese Spiele gibt's für den GameCube nicht? Du kennst vielleicht noch keines, aber wer weiß, was die Zukunft alles bringt...





TUROK: EVOLUTION

Exklusiv und riesig: Alles, was du über Tal'Sets GameCube-Abenteuer wissen musst!

GCN

Strahlend blauer Himmel. Die Sonne steht goldgelb im Zenit. Lautlos schleichst du dich mit deinem Tomahawk durchs dichte Gras. Nur noch ein Wachposten, dann ist der Weg frei. Als du gerade zum tödlichen Schlag ausholst, springt plötzlich ein zähnefletschender Raptor aus dem Gebüsch. Panikartig zückst du deine Pistole undfeuerst auf das hungrige Raubtier...

Willkommen in der Welt des Dinosaurierjägers Turok! Acclaims Rothaut zückt nun zum fünften Male Kriegsbeil und Schusswaffen, um

sich durch das "verlorene Land" zu kämpfen. Erstmals bekommt der wackere Indianer in den Turok-Videospielen eine echte Identität. Nicht-kenner der Comics erfahren so, wer Turok eigentlich ist und wo er herkommt: Im Jahre 1886 machen sich die letzten Überlebenden des Indianerstammes der Saquin auf den Weg ins sichere Mexiko, als sie in einen Hinterhalt der amerikanischen Armee geraten. Unter den Stammeskriegern befindet sich der junge Tal'Set alias Turok. Während ein Indianer nach dem anderen den Kugeln der Soldaten zum

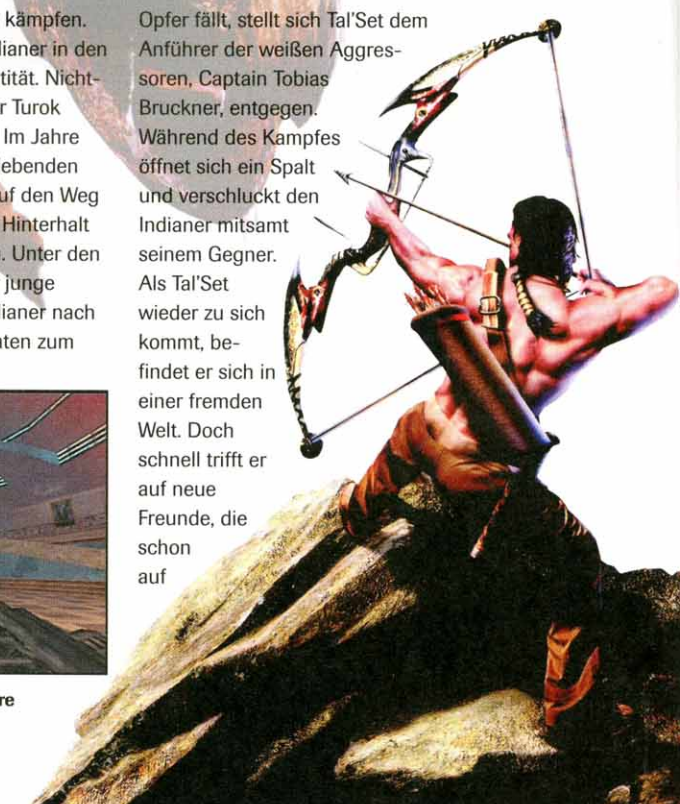
Opfer fällt, stellt sich Tal'Set dem Anführer der weißen Aggressoren, Captain Tobias Bruckner, entgegen. Während des Kampfes öffnet sich ein Spalt und verschluckt den Indianer mitsamt seinem Gegner. Als Tal'Set wieder zu sich kommt, befindet er sich in einer fremden Welt. Doch schnell trifft er auf neue Freunde, die schon auf



▲ Die Pistole kann auf Knopfdruck zum **Scharfschützengewehr** umfunktioniert werden.



▲ Mit der **Minigun** sind auch größere Gegner kein Problem.





▲ Mit Hilfe des **2x-Zooms** am Tek-Bogen kannst du Wachen schnell und leise ausschalten.



▲ Die **Explosionen** der Granaten gehören zu den optischen Höhepunkten des Spiels.

ihn gewartet haben. Der Indianer Tal'Set soll derjenige sein, der die Bewohner des verlorenen Landes als prophezeiter Turok vom Joch des Echsenwesens Lord Tyrannus befreien soll.

Lebendige Welt

Durch 15 Kapitel, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind, blickst du fortan durch die Augen Turoks in eine Welt, die es so auf dem GameCube noch nicht zu sehen gab. Schon die ersten Missionen überzeugen durch wunderschöne Dschungellandschaften mit grasenden Dinos, Affen, kleinen Aasfressern, Flugsauriern, aber auch gefährlichen Fleischfressern wie dem legendären T-Rex. Später folgen noch versteckte Bergwelten, Waffenfabriken, Internierungslager und Sciencefiction-Städte. Neben einer glaubwürdigen prähistorischen Fauna tummeln sich aber noch die Schergen des Lord Tyrannus in den Weiten des verlorenen Landes. Anfangs nur durch leicht gepanzerte Fußsoldaten vertreten, wollen dir später größere und intelligentere Kämpfer des

schuppigen Diktators ans Leder. Optisch sind deine Feinde erstaunlich unterschiedlich und fantasievoll gestaltet. Vom massigen Shotgun-Träger bis zum unfunktionierten und bewaffneten Saurier gibt es allerhand zu tun für deine zwölf Schießprügel. Wie schon in früheren *Turok*-Spielen ist das Finden einer neuen Waffe ein wahres Fest. Viele der Blei- und Energiespritzen haben einen sekundären, manche einen tertiären Feuermodus. Wenn sich die Minigun auf Knopfdruck unter mechanischem Krächzen zur doppelten Größe aufbaut, kann man es kaum erwarten, endlich den Abzug zu betätigen. Mehr über das umfangreiche und innovative Waffenarsenal erfährst du im Infokasten "Die Waffen".

Gelegentlich darfst du auch mal hinter stationären Waffen Platz nehmen. Dann kart dir das Programm extra viele Gegner vor den Lauf. Doch trotz vernichtender Feuerkraft ist *Turok: Evolution* alles andere als leicht. Gerade in späteren Leveln treten deine Widersacher gerne in Grüppchen auf, die sich intelligent verhalten. Da wird schon mal hinter Felsen in

Deckung gegangen, dem Kollegen Feuerschutz gegeben oder der Gewehrkolben eingesetzt, wenn du den Echsenkrieger zu nahe kommst. Leider verhalten sich die Polygonbösewichte an anderen Stellen mindestens genau so dämlich, wie sie sich in bestimmten Situationen schlaue geben. Während unseres Tests rannten einige unserer Gegner gegen die Wand und warteten dort seelenruhig, bis wir ihnen mit dem Kriegsbeil den Scheitel neu zogen. Weitere Beweise für eine unausgewogene KI sind Wachen, die nicht bemerken, dass gerade der Kopf ihres Nachbarn flöten gegangen ist.

Zum Verschmachten hast du wenig Zeit. Oftmals nehmen im Gefecht Energie- und Munitionsanzeige schneller ab, als dir lieb sein dürfte. Zwar sind Medipaks und Munition fair verteilt, doch mitten im Kampf hast du einfach nicht die Zeit, nach Pick-Ups Ausschau zu halten. Die meisten Missionen sind kaum im ersten Versuch zu schaffen. Sind aber erst Position und Gefährlichkeit des Feindes erkannt, wird das Spiel um vieles einfacher. Ärgerlich ist einmal mehr, dass dir Acclaim nicht die freie Entscheidung darüber zugesteht, wann du speichern möchtest. Dein Spielstand wird erst am Ende eines Levels gesichert. Nötigt dich ein versteckter Scharfschütze gegen Ende eines Abschnitts zum Ableben, musst du den Level wohl oder übel von vorn beginnen. Ein großer Kritikpunkt von Konsolen-Ego-Shootern scheint nach und nach verbessert zu werden: die Steuerung. Das Spiel bietet eine automatische Zielhilfe, mit der du auch dann noch triffst, wenn du mal einen

Turok – so fing es an

1997
Turok:
Dinosaur Hunter



▲ Erschienen auf **PC und N64**. Gutes Spiel mit Kultstatus. Hatte aber einige technische Mängel, wie eine nervige Nebelwand, die zur Schonung der Hardware die Weitsicht enorm einschränkte.

1998
Turok 2:
Seeds of Evil



▲ Erschienen auf **PC, N64 und GBC**. Trotz immer noch vorhandener technischer Mängel erlangte auch die Fortsetzung Kultstatus. Turok 2 war eines der ersten Spiele auf dem N64, das vom Expansion-Pack Gebrauch machte.

1999
Turok:
Rage Wars



▲ Erschienen auf **N64 und GBC**. Rage Wars hatte keine Story. Bei dem Titel handelte es sich um ein reines Multiplayer-Spiel mit Splitscreen-Duellen für bis zu vier Mann.

2000
Turok 3:
Shadow of Oblivion



▲ Erschienen auf **N64 und GBC**. Der echte Nachfolger des 2. Teils wurde in den letzten Tagen des N64 veröffentlicht und erhielt daher wenig Aufmerksamkeit.

Meter daneben schießt. Lässt du diese Funktion weg und schaltest noch das Fadenkreuz ab, kannst du dir gleich eine entscherte Granate um den Hals hängen.

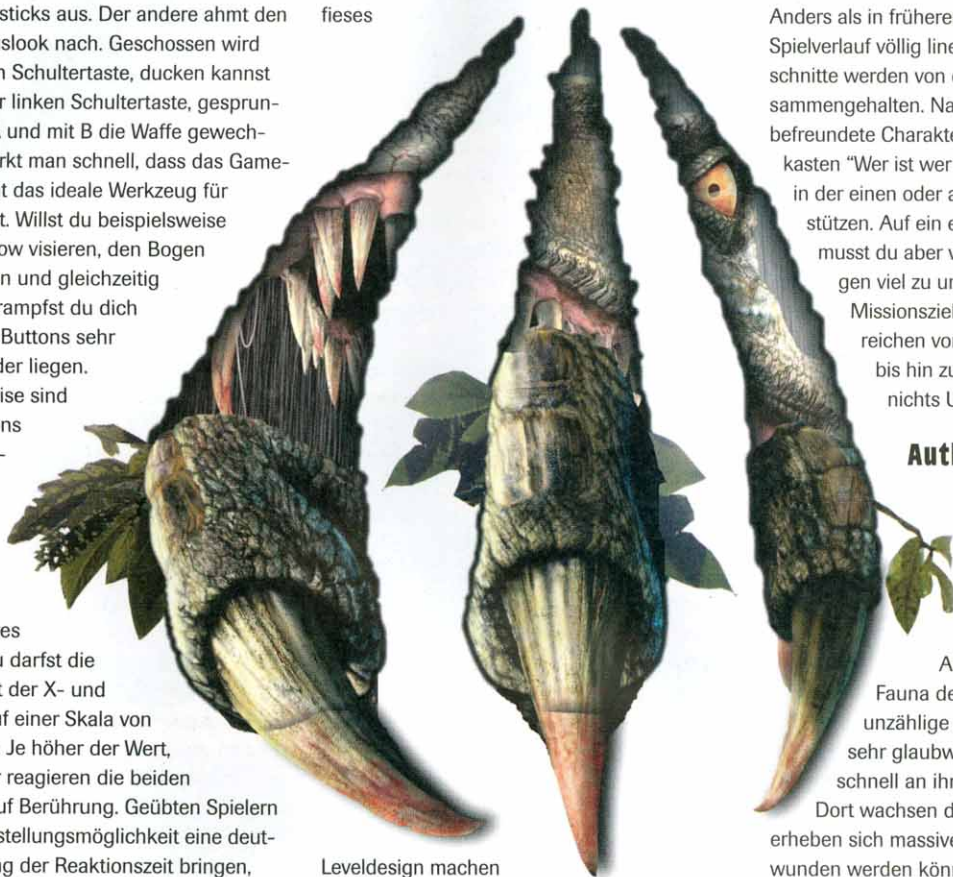
Bewegungen führst du mit einem der beiden Analogsticks aus. Der andere ahmt den typischen Mauslook nach. Geschossen wird mit der rechten Schultertaste, ducken kannst du dich mit der linken Schultertaste, gesprungen wird mit A und mit B die Waffe gewechselt. Leider merkt man schnell, dass das Game-Cube-Pad nicht das ideale Werkzeug für Ego-Shooter ist. Willst du beispielsweise mit dem Tek-Bow visieren, den Bogen gespannt halten und gleichzeitig schießen, verkramptst du dich schnell, da die Buttons sehr nahe beieinander liegen.

Dummerweise sind nicht alle Buttons frei konfigurierbar. Dafür hat sich das Team um David Dienstbier aber um Grundlegenderes gekümmert. Du darfst die Empfindlichkeit der X- und der Y-Achse auf einer Skala von 1-10 einstellen. Je höher der Wert, desto schneller reagieren die beiden Analogsticks auf Berührung. Geübten Spielern kann diese Einstellungsmöglichkeit eine deutliche Verkürzung der Reaktionszeit bringen, was vor allem in den Mehrspielerduellen von Vorteil ist. Hier hat *Turok: Evolution* eine ganze Palette an Modi und Karten in petto. Sage und schreibe 14 Spielmodi stehen bis zu vier Spielern im Multiplayer-Modus zur Auswahl. Vom normalen Deathmatch über diverse Teamspiele bis hin zu Kuriositäten wie der Affenjagd, kann hier auf 13 Karten gemeinsam gespielt werden. Die Matches sind darüber hinaus noch in puncto Länge oder Fraglimit modifizierbar. Im Multiplayer-Modus steht dir auch der im Solo-part des Spiels seltene Energiewürfel als Waffe zur Verfügung.

Kreativität? Fehlanzeige.

Wie seinen Vorgängern fehlt es auch *Turok: Evolution* an spielerischer Abwechslung. Zwar versucht Acclaim, diese schon oft geäußerte Kritik durch halb-gare Fluglevel zu entkräften, doch die machen das Ganze eher schlimmer als besser. Die Zeit, die du auf dem Rücken eines Flugsauriers verbringst, wirkt schon alleine durch die verkorkste Steuerung wie ein schlechtes Alibi. Mehr als ein verunglücktes 3D-Shoot'em-Up wird dir hier nicht geboten.

Du steuerst die fliegende Echse durch enge Canyons, über Wälder und schwer verteidigte Wolkenstädte. Ziel ist es, bestimmte Anlagen durch Beschuss außer Gefecht zu setzen. Dauerfeuer und fieses



Leveldesign machen diese Abschnitte zur echten Geduldsprobe. Allzu schnell zerschellst du an einem herausragenden Felsen und musst die Prozedur von vorn beginnen. Wer sich *Turok: Evolution* zulegt, muss diesen spielerischen Tiefpunkt drei Mal im Spiel überstehen.

Auch andere Bemühungen, vom brachialen Geballere abzuweichen, wirken nicht sonderlich kreativ. Hier mal tauchen, dort mal hüpfen – selbst die obligatorischen Schalterrätsel wirken aufgesetzt. Spielerischer Höhepunkt ist das lautlose Infiltrieren eines feindlichen Gefangenens-

lagers. Dabei musst du in bester Bond-Manier erst alle Wachposten per Pfeil und Bogen von ihren Türmen holen und anschließend mit einer steuerbaren Roboterspinne das Camp ausbal-dowern. Davon hätten wir gerne mehr gesehen. Anders als in früheren *Turok*-Spielen ist der Spielverlauf völlig linear. Die einzelnen Ab-schnitte werden von einer leichten Story zu-sammengehalten. Nach und nach triffst du auf befreundete Charaktere (mehr dazu siehe Info-kasten "Wer ist wer in Turok"), die dich auch in der einen oder anderen Schlacht unter-stützen. Auf ein echtes "Mittendrin-Gefühl" musst du aber verzichten, da deine Kolle-gen viel zu unselbständig handeln. Die Missionsziele sind unterschiedlich und reichen von "Murkse alle Gegner ab" bis hin zu " Eskortiere Person XY" – nichts Ungewöhnliches.

Authentische Welt

Optisch wankt *Turok: Evolution* zwischen be-eindruckend und enttäuschend. Be-geistern kann das Spiel vor allem in den tollen Außenarealen. Die dichte Fauna der Urzeitwelt wirkt durch unzählige Pflanzen- und Tierarten sehr glaubwürdig. Allerdings stößt du schnell an ihre räumlichen Grenzen. Dort wachsen dann dichte Hecken oder erheben sich massive Felsen, die nicht über-wunden werden können. Besonders schön sind die Texturen von Gras, Felsen und Dino-haut anzuschauen. Bombig auch die Partikel-effekte. Wirfst du eine Granate oderfeuerst du mit dem Raketenwerfer, darfst du tolle Explo-sionen bewundern, die physikalisch korrekt Staub, Erdbrocken und deine Gegner durch die Luft schleudern. Doch wo viel Licht ist, ist auch Schatten. Schön sind beispielsweise die niedrig aufgelösten Bitmaps der Pflanzen. Pirscht sich unser Indianer durchs Unterholz, kommen hässliche Pixel zum Vorschein, die den Gesamteindruck merklich trüben. Ent-



▲ Mit einem **Explosivpfeil** entledigt sich Turok einer lästigen Wache.



▲ Dieser **Lump** hat uns noch nicht bemerkt. Gleich ist es zu spät...

Die Waffen

Die Turok-Serie ist bekannt für ihre brachialen Waffen. Hier die Übersicht:

Axt



Tal'Set kann mit seiner **Standardwaffe** schnelle Hiebe ausführen. Im Kampf kann er sie drehen und mit der Rückseite zuschlagen. Natürlich ist das Kriegsbeil die schwächste Waffe und daher nur einzusetzen, wenn Munitionsknappheit herrscht. Hältst du R länger gedrückt, kann Tal'Set hart mit der Stachelseite der Waffe zuschlagen.

Ein echter Indianer benötigt einen Bogen. Tal'Set kann mit ihm normale, vergiftete oder explosive Pfeile verschießen. Allerdings ist die **Schussfrequenz** des Bogens sehr gering.



Bogen

Tek-Bogen



Auch der stolzeste Indianer kann sich nicht dem Fortschritt verschließen. Der Tek-Bogen verschießt normale, explosive oder vergiftete Pfeile. Für lange Distanzen kann ein **Zielfernrohr** mit 2x-Zoom hinzugeschaltet werden.

Tal'Set führt zwei Arten von Granaten mit sich. Normale und welche, die mit **Widerhaken** ausgestattet sind. Diese haften auf jedem Untergrund und sind ideal, um Gegnern Fallen zu stellen. Sie detonieren, sobald sich ihnen ein Gegner nähert. Ideal, wenn du verfolgt wirst.



Granaten

Scharfschützengewehr/Pistole



Sehr coole Waffe, die sich binnen Sekunden von einer Pistole in ein Scharfschützengewehr verwandelt. Im Pistolenmodus kannst du mehrere schnelle Feuerstöße abgeben, während du mit dem Scharfschützengewehr auf **große Distanzen** treffsicher bist. Doch auch hier gilt: Nur einsetzen, wenn keine stärkere Waffe verfügbar ist.

Auf kurze Distanz eine **verheerende Waffe**. Durch ein Upgrade können bis zu vier Geschosse gleichzeitig abgefeuert werden. Diese Waffe ist bei größeren Distanzen aber unbrauchbar.



Shotgun

Flechette-Gun/Minigun



Diese Waffe feuert mit einer **tödlichen Schussrate**. Sie ist ideal für stilles Vorgehen, da sie im Primärmodus nur einen geringen Geräuschpegel entwickelt. Im Sekundärmodus mähst sie deine Feinde zu Dutzenden nieder.

Die Artillerie für unterwegs. Im primären Modus verschießt die Waffe eine Rakete, im Alternativmodus mehrere Miniraketen, die in den Körper des Feindes eindringen und erst dann explodieren. Sobald du im Spiel **Nuklearmunition** gefunden hast, kannst du damit auch eine kleine Atombombe detonieren lassen.



Raketenwerfer

Plasmakanone



Eine gute Alternative zum Raketenwerfer. Verschießt **Energierstrahlen**, die durch ein Upgrade ihr Ziel immer treffen.

Die ideale Waffe zum Rösten von Dinos. Verschießt in der Sekundärfunktion **Napalm**.



Flammenwerfer

Spinnenmine



Eine gute Alternative zum Raketenwerfer. Verschießt **Energierstrahlen**, die durch ein Upgrade ihr Ziel immer treffen.

Diese Waffe kann ganze **Gegnerhorden** in die Luft schleudern. Optimal, um sich aus einer Umzingelung zu befreien. Im Sekundärmodus schnappst du dir damit einen Gegner und kannst ihn gegen Wände schleudern oder in Abgründe werfen.



Gravitations-Disruptor

Wer ist wer bei Turok?

Tal'Set

Tal'Set, der eigentliche **Turok**, war mal ein junger Krieger des Indianerstammes der Saquin. Als sein Stamm in einen Hinterhalt des Kavallerie-Captains Tobias Bruckner gerät, wird er während des Kampfes in eine andere Welt geschleudert.

Tobias Bruckner

Bruckner ist ein fanatischer **Indianerhasser**. Entgegen dem Geheiß seiner Regierung gibt er Befehl, die letzten Mitglieder des Saquin-Stammes durch einen Hinterhalt auszulöschen.

Tyrannus

Das **Echsenwesen** ist der Befehlshaber der Reptilienarmeen, die das verlorene Land bedrohen. Seine "Neuordnung" des Landes sieht vor, alle Widersacher zu töten. Dazu ruft er einen "Heiligen Krieg" aus.

TarKeen

TarKeen ist **Tal'Sets Ratgeber** und Verbündeter. Einst rettete er Tal'Set das Leben. Er war es, der Tal'Set schon immer zum Turok machen wollte – zu jenem Krieger, der das verlorene Land retten soll.

Djunn

Der massige Krieger ist **Tal'Sets Freund**. Djunn ist außerdem der Anführer der Flusskrieger.

Grauer Bär

Der weise Mann ist der **Häuptling der Saquin**. Kurz vor Bruckners Angriff wird er von einem Scharfschützen ermordet.

Mayana

Das **hübsche Mädchen** pflegt Tal'Set gesund und besitzt erstaunliche Fähigkeiten im Dschungelkampf. Sie bringt ihm das Reiten auf Flugsauriern bei.

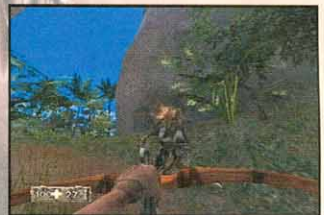
Der deutsche Weg

Die Darstellung der Gewalt in Videospielen ist in Deutschland ein besonderes Problem. Darum wird Acclaim *Turok: Evolution* hierzulande in zwei Versionen herausbringen. Beim Händler deines Vertrauens kannst du die ungeschnittene englische PAL-Fassung kaufen (ab 18) oder lieber auf die geschnittene, komplett lokalisierte deutsche Fassung (ab 16) zurückgreifen. Die deutsche Version verzichtet völlig auf die Darstellung von Blut. Auch wurden die Auswirkungen einiger Waffen drastisch entschärft. Die Sekundärfunktion des "deutschen Raketenwerfers", beispielsweise, zerteilt das Opfer nicht in alle Einzelteile, wie es das englische Gegenstück tut, sondern hat "nur" den Tod des Feindes zur Folge.

Welche Version nun den höheren Spielspaß verspricht, sollte jeder volljährige Spieler selbst entscheiden können. Wir finden, Acclaim geht mit dieser Aktion den richtigen Weg.



▲ Die englische PAL-Version geizt nicht mit blutigen Details. Kopfschüsse, abgetrennte Gliedmaßen und sich übergebende Gegner sind keine Seltenheit.



▲ Die deutsche PAL-Version verzichtet auf Splatter-Effekte.

täuschend auch das Wasser. Während selbst ein auf Gameplay bedachtes Spiel wie *Super Mario Sunshine* durch schöne Spiegelungseffekte begeistern kann, bietet ein *Turok: Evolution* nur sterile Tümpel.

Wider Erwarten sind die Innenlevel recht gut ausgefallen. Wirklich langweilige Räume sind selten. Meist bekommst du mit Kisten voll gestellte, verwinkelte Räume vorgesetzt, die mitunter sogar architektonische Meisterleistungen sein können. Unangenehmerweise bleibt auch die GameCube-Version von den oft erwähnten Rucklern auf Xbox und PS2 nicht verschont. Allerdings treten diese weit seltener auf, als auf den beiden anderen Systemen. Bemerkbar macht sich die überlastete Hardware vor allem bei einem hohen Gegnereufkommen und im Multiplayer-Modus mit vier Spielern. *Turok: Evolution* bleibt aber immer spielbar. Unangenehm fallen noch die Ladezeiten auf. Wäre *Turok: Evolution* kein Multiplattformtitel, ginge das sicher schneller. Einen 60-Hz-Modus bietet der Titel übrigens nicht.

Akustisch stellt der neuste Turok die derzeitige Referenz in Sachen Surround Sound auf dem GameCube dar. Wer einen entsprechenden Decoder besitzt, darf sich an Dolby Surround

Pro Logic II erfreuen. Doch auch mit einer herkömmlichen Dolby Surround-Komponente sind Affengeschrei, Dinogebrüll, feindliches Feuer und Explosionen noch immer räumlich ortbar. Während es in den Außenleveln noch sehr lebendig klingt, wird es in den Innenleveln leider etwas ruhig. Gerade deine Gegnerschaft ist unfähig wortkarg. Mehr als ein Grunzen darfst du von deinen Feinden nicht erwarten. Falls mal ein Wortfetzen fällt, wiederholt der sich fast den gesamten Level hindurch. (BS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	★★★★
Sound:	★★★★
Gameplay:	★★★★
Dauerspaß:	★★★★

- ;) konkurrenzlose Waffen
- ;) schöne Grafik
- ;) toller Sound
- :(viele Spaßbremsen

Fazit:

Guter Ego-Shooter, der nur im Detail enttäuscht.

Alternativen:

Agent im Kreuzfeuer	EA
ca. 60 €	big.N 7/02: 79%
Star Wars Rogue Leader	EA
ca. 60 €	big.N 6/02: 93%

Bewertung: 84%



▲ Im Spiel triffst du auch **Verbündete**. Echtes Teamplay gibt es aber nicht.

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."



MANIAC:

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



CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX

Dingo? Beutelratte? Rassezucht? Egal, nennen wir ihn Crash!

GCN

Nichts bleibt für die Ewigkeit: PC-Gigant Microsoft lümmelt sich im Konsolengeschäft rum, Sega baut keine Konsolen mehr, Yamauchi ist zurückgetreten und die beiden früheren PlayStation-Maskottchen Spyro und Crash tauchen nun auch auf Nintendo-Konsolen auf. Während der kleine Feuerspucker in *Season of Flame* noch auf dem GBA umherirrt (Test in dieser Ausgabe), hat unser Lieblings-Beuteltier bereits den Sprung auf den Game-Cube geschafft. Wenn auch nur in Form einer

Umsetzung des gleichnamigen PS2-Hits. Aber das soll uns ja nicht weiter stören, solange es sich um ein tolles Spiel handelt – und das ist bei *Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex* ganz klar der Fall!

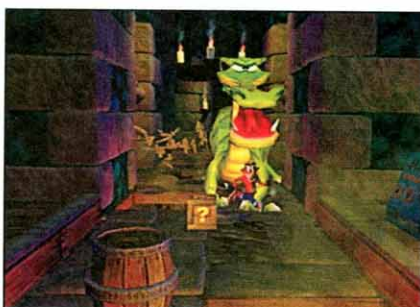
Crash, Boom, Bang!

Nach diversen Nebenprojekten als Rennfahrer (*Crash Team Racing*, PSX) und Party Animal (*Crash Bash*, PSX) besinnt sich Crash wieder auf das, was er am besten kann: laufen,

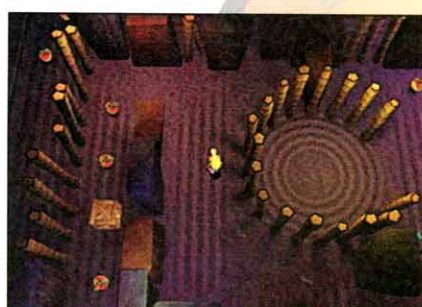
springen und Äpfel sammeln. Gewöhnlich tut er das in vollkommen gradlinigen Leveln, in denen er aus verschiedenen Perspektiven gezeigt wird. Mal bewegt er sich in klassischer 2D-Manier von links nach rechts, dann wieder schwenkt die Kamera herum und zeigt Crash in der Verfolgeransicht. Vereinzelt läuft die Spielfigur auf der Flucht vor Nashörnern, Drachen oder Flutwellen auf die Kamera zu, an anderer Stelle irrt sie aus der Vogelperspektive betrachtet durch ein kleines Labyrinth.



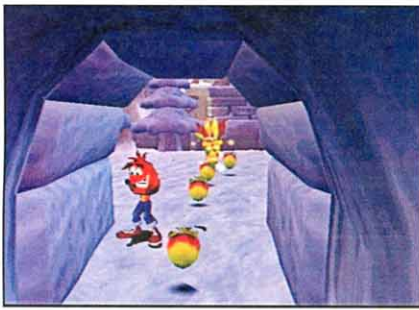
▲ Bei solch **ungünstigen Kameraperspektiven** sind gezielte Sprünge nicht ganz einfach.



▲ **Verfolgungsjagden** wie diese gibt es in jeder Welt.



▲ Die **verschiedenen Ansichten** bringen eine Menge Abwechslung ins Spiel.



▲ Bei **klirrender Kälte** schlottern auch Crash die Knie.

Es geht mal wieder gegen Dr. Neo Cortex und seine böse Voodoomaske Uka Uka. Beim diesmaligen Versuch, die Weltherrschaft zu erringen, ruft Dr. Cortex die wieder erweckten Geister der Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft herbei, die zusammen mit dem Riesen-Bandicoot Crunch die finsternen Pläne des wahnsinnigen Wissenschaftlers durchsetzen sollen. Die 25 Standardlevel sind in fünf Welten mit jeweils (Achtung, Mathematik!) fünf Leveln unterteilt. Weitere Bonuslevel können freigespielt werden, so dass man insgesamt auf über 30 Stages kommt. In jedem Level muss ein Diamant gefunden werden, pro Welt steht dann am Ende ein harter Kampf gegen Crunch an. Tatkräftige Hilfe erhält Crash durch seine kleine Schwester Coco und die Medizinmaske Aku Aku. Letztere fungiert als eine Art Schutzschild: Kommt Crash mit einem Gegner oder einem gefährlichen Objekt in Berührung, muss erst einmal Aku Aku dran glauben. Erst beim zweiten Fehler geht es auch Crash an den Kragen. Coco hingegen springt in einigen Leveln komplett für ihren Bruder ein.

Esst mehr Obst!

Neben der Suche nach den Kristallen (die sich unübersehbar am Ende eines Levels befinden) ist Crash größtenteils damit beschäftigt, Äpfel zu sammeln. Diese liegen einfach so herum oder sind in Kisten versteckt, die beim Zerschlagen ihren Inhalt preisgeben. Für 100



▲ Je nach Größe des Levels gibt es einen oder mehrere **Kontrollpunkte**.

eingesammelte Früchte gibt es ein Extraleben, weshalb man auch schön brav alle Kisten zerschmettern sollte – außer den grünen mit der Aufschrift "Nitro", denn die sind ziemlich tödlich. Weitere Extraleben sind gleich mehrfach in einem Level zu finden, und zwar sehr großzügig verteilt und nicht besonders gut versteckt. So steigt die Lebensanzahl schnell in zweistellige Regionen und man bekommt den Eindruck, dass das Spiel zu leicht sei. Man sollte sich aber nicht davon abhalten lassen, immer weiter fleißig Äpfel zu sammeln, denn in den Kämpfen gegen Crush oder bei einigen kniffligen Sprungpassagen ist man für jedes Leben dankbar.

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex verfügt über eine Link-Funktion mit dem GBA, wofür noch nicht einmal ein Modul notwendig ist. Der GameCube überträgt die Programmdateien eines Minispiels auf den GBA, auf dem dann ein Moorhuhn-Klon gezockt werden kann. Über den Wert dieses Features lässt sich streiten, da im Grunde überhaupt keine spielerische Interaktivität zwischen GBA und GameCube stattfindet. Diese soll nach Herstellerangaben aber bei Crashs nächstem GBA-Abenteuer *Crash Bandicoot 2* (Arbeitstitel) vorhanden sein, welches allerdings erst Anfang nächsten Jahres erscheint.

Langeweile ade!

Auf der spielerischen Seite kann *Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex* voll überzeugen und bietet eine Menge Abwechslung. Neben den üblichen Jump'n'Run-Abschnitten aus mehreren Perspektiven wählt Crash auch mal andere Formen der Fortbewegung. So setzt er sich zum Beispiel in einen Jeep und flüchtet vor einer heranrasenden Nashornherde. Oder er schnallt sich ein Helikopter-Pak auf den Rücken und schwebt über glühende Lava. Dann wieder taucht er mit einem kleinen U-Boot in die Tiefen des Meeres hinab, im nächsten Moment nimmt er an einem Kart-Rennen teil. Ab und zu klettert er auch mal in eine Glaskugel, mit der er, wie die Äffchen in *Super Monkey Ball*, durch die Level rollt und dabei natürlich den physikalischen Eigenschaften einer Kugel ausgeliefert ist.

Ebenso abwechslungsreich zeigt sich auch die grafische Gestaltung. Crash schlittert über spiegelglattes Eis, rollt mit der Glaskugel durch einen Dschungel, flieht in einem mittelalterlichen Schloss vor einem Drachen oder durchkreuzt Röntgenstrahlen, wobei dann nur noch sein Skelett zu sehen ist. Leider muss man sagen, dass die GameCube-Umsetzung grafisch nicht mit der



▲ Am Ende eines Levels wird nachgezählt, wie viele **Kisten** zerschlagen wurden.

PS2-Vorlage mithalten kann. Diese läuft zum Beispiel mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde, während die Framerate bei der GameCube-Version deutlich niedriger ist und es öfter mal zu Rucklern kommt. Auch Texturen und (Licht-)Effekte machen auf der PlayStation 2 einen feineren und ausgereifteren Eindruck. Am Sound hingegen gibt es wenig auszusetzen. Zwar bietet das Spiel keinen kolossalen Orchester-Soundtrack und ohrenbetäubendes Surround-Gedröhne, aber die beschwingte Musik geht gut ins Ohr und die Soundeffekte sind einwandfrei.

Blindflug

Wie eingangs erwähnt, wird das Spielgeschehen aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt. Das führt mitunter zu Problemen, wenn man in der Verfolgeransicht spielt. Denn dann lassen sich bei



Der kleine Unterschied

Die GameCube-Umsetzung hinkt der PS2-Vorlage grafisch ein bisschen hinterher. Zum Vergleich haben wir mal einige Szenen aus beiden Plattformen gegenübergestellt.



▲ Auf der PS2 gibt es **Glanzeffekte** auf der Glaskugel, im GameCube-Spiel hingegen ist der **Rahmen bunter**.

▲ Die **Baumtexturen** sind auf der PS2 etwas detaillierter als in der **GameCube-Umsetzung**.

▲ Ausschließlich in der PS2-Version kann man durch die Papierwände **Cocos Schatten** erkennen.

einigen Sprungpassagen die Entfernungen nur schwer abschätzen – vor allem dann, wenn die Kamera auch noch zu tief steht. Zwar hat Crash einen Schatten, aber der hilft auch nicht immer bei der Orientierung. Bei hohen Sprüngen kann es passieren, dass der Bildschirm mit nach oben scrollt und sowohl der Boden als auch der Schatten unten nicht mehr sichtbar sind, so dass man praktisch ins Unge- wisse springt. Spätestens dann freut man sich über jeden eingesammelten Apfel.

Letztendlich hält sich die

große Freude dann doch etwas in Grenzen. Okay, das Spiel ist wirklich gut, aber die GameCube-Umsetzung ist doch ein bisschen ernüchternd. Glücklicherweise wurden die unzumutbaren Ladezeiten der PS2-Version auf ein erträgliches Maß reduziert. Dafür muss man aber technische Abstriche in Kauf nehmen, die auf einer stärkeren Hardware wirklich nicht hätten sein müssen. Wer nicht wie wir mit der Lupe nach Unterschieden sucht, und das dürften die meisten Game-Cube-Besitzer sein, wird sich daran sicher weniger stören. Aber es ist schon etwas ärgerlich zu wissen, dass es auf einem älteren System eine bessere Version gibt. **(SRÖ)**



▲ Auf **spiegelglattem Eis** muss man besonders vorsichtig sein.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Traveller's Tales
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	6/10
Sound:	8/10
Gameplay:	9/10
Dauerspaß:	8/10

- :) viel Abwechslung
- :) tadellos spielbar
- :) technisch schlechter als auf PS2
- :(unglückliche Kameraperspektiven

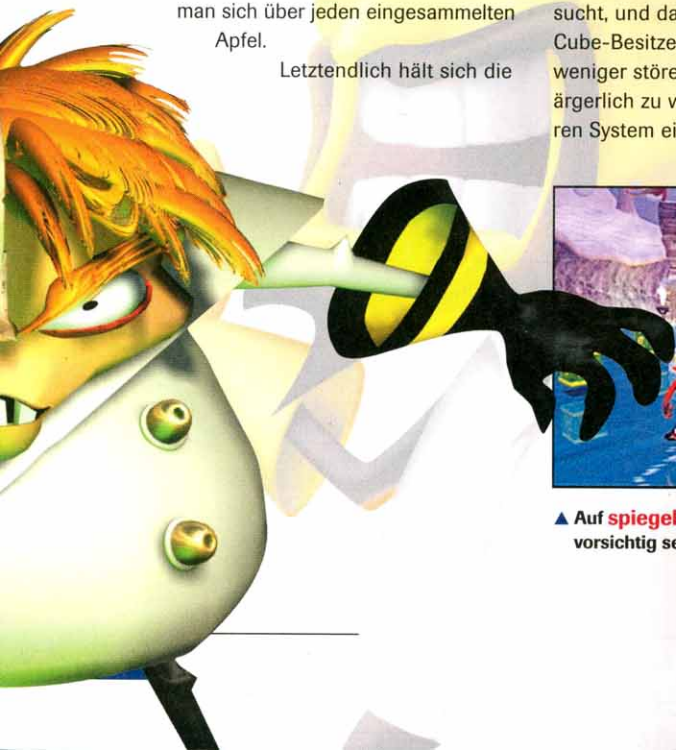
Fazit:

Grafisch mäßige Umsetzung eines ansonsten tollen Spiels.

Alternativen:

Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	ca. 60 €	big.N 5/02: 73%
Super Mario Sunshine	Import	ca. 80 €	big.N 9/02: 93%

Bewertung: 81%



TIPPS & TRICKS

Wir bringen dich weiter: 32 Seiten voller Lösungen, Tipps und Cheats zum Rausnehmen und Sammeln. Ab jetzt in jeder big.N!

Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spielösung, weißt aber nicht mehr, in welcher Ausgabe sie veröffentlicht wurde? Unsere praktische Komplettübersicht hilft weiter:

Titel	Heftausgabe
Advance Wars (GBA)	big.N 02/02
Batman Vengeance (GBA)	big.N 03/02
Castlevania Advance (GBA)	big.N 04/01
Crazy Taxi (GCN)	big.N 06/02
Creatures (GBA)	big.N 03/02
F-Zero: Maximum Velocity (GBA)	big.N 04/01
F1 2002	big.N 09/02
Harry Potter und der Stein der Weisen (GBA)	big.N 01/02
Harry Potter und der Stein der Weisen (GBC)	big.N 02/02
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	big.N 09/02
Luigi's Mansion (GCN)	big.N 05/02
Mech Platoon (GBA)	big.N 02/02
Pikmin (GCN)	big.N 08/02
Rayman Advance (GBA)	big.N 04/01
Resident Evil Gaiden (GBC)	big.N 02/02
Sonic Advance (GBA)	big.N 03/02
Sonic Adventure 2 Battle (GCN)	big.N 06/02
Spider-Man: The Movie	big.N 08/02
Star Wars: Rogue Leader (GCN)	big.N 06/02
Super Monkey Ball (GCN)	big.N 06/02
Super Smash Bros. Melee (GCN)	big.N 08/02
Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)	big.N 05/01
Wario Land 4 (GBA)	big.N 02/02
Zelda: Oracle of Ages (GBC), Teil 1	big.N 05/01
Zelda: Oracle of Ages (GBC), Teil 2	big.N 06/01
Zelda: Oracle of Seasons (GBC)	big.N 04/02

Einen Nachbestellcoupon für die entsprechenden Hefte findest du auf Seite 74.

Aggressive Inline

Bonus-Charaktere

Sobald du sämtliche normalen und versteckten Challenges eines Levels erfolgreich beendet hast, wirst du mit einem geheimen Charakter belohnt.

Level	Charakter
Movie Lot	Birdie
Civic Center	Goddess
Industriegebiet	Junkie
Boardwalk	Captain
Cannery	Diver
Flugplatz	Bombshell
Museum	Mummy

Cheats

Sammle alle Saftkisten in einem Level und du wirst mit einem Cheat belohnt.



Inhalt

Komplett gelöst!

Wave Race 48



Tony Hawk 3 64



Die besten Tipps

43



FMV-Sequenzen

Erledige sämtliche normalen Aufgaben eines Levels, um eine FMV-Sequenz freizuspielen.

Alle Charaktere freischalten

Begib dich ins Cheatmenü und gib dort folgende Tastenkombination ein: ▼, ►, ►, ▼, ◀, ▼, ◀, ▼, ►, ►, ►.

Power-Skates

Bewältige sämtliche Challenges eines Levels, begib dich zurück in diesen Level und hol dir die Power-Skates.

Ultra-Skates

Diesmal musst du alle normalen und versteckten Challenges eines Levels bewältigen. Begib dich danach zurück in den Level und hol dir auch diese Skates. Sie werden deine Attribute verbessern.

Wallrides mit geringer Schwerkraft

Begib dich ins Cheatmenü und drücke dort folgende Tasten: ▲, ▼, ▲, ▼, ◀, ►, ◀, ►, A, B, A, B, Start. Wenn alles richtig eingegeben wurde, wird das Menü geschlossen und der Cheat funktioniert im Spiel.

Codes für das Cheatmenü

Als Nächstes hätten wir ein paar Codes anzubieten, die du ganz einfach im Cheatmenü eingeben kannst.

Code	Wirkung
SKELETON	Du erhältst alle Schlüssel.
BAKABAKA	Dank dieses Codes bleibt die Trick-Leiste immer schön voll.
BIGUPYASELF	Lässt dich 1a-Grinds auf die Strecke legen.
JUSTINBAILEY	Versorgt dich mit perfekten Handplants.
QUEZDONTSLLEEP	Dieser Code verbessert deine Manual-Qualitäten.

Beach Spikers

Die nun folgenden Codes musst du als Passwort eingeben, damit das Ganze funktioniert.



Code

OHTORII

Wirkung

Schaltet das Sega Uniform-Outfit frei.

FVIPERS

Schaltet das Fighting Vipers-Outfit frei.

ARAKATA

Schaltet die Uniformen Nr. 111, Nr. 112 und Nr. 113 sowie Haare 76 und Gesicht 52 frei.

JUSTICE

Schaltet das Virtua Cop-Outfit und das Daytona-Outfit frei.

Bloody Roar: Primal Fury



Kohryu freischalten

Um mit Kohryu an den Start gehen zu können, musst du zunächst einmal gegen ihn kämpfen. Beginne also den Arcade-Modus und bahne dir deinen Weg zu Kohryu (vierter oder fünfter Kampf), ohne dabei auch nur eine einzige Runde zu verlieren. Wenn der Cyborg-Maulwurf dann schließlich auftaucht, musst du ihn nur noch besiegen und den Arcade-Modus erfolgreich zu Ende bringen. Nun kannst du Kohryu anwählen.

Uranus freischalten, die Erste

Um Uranus als anwählbaren Charakter verwenden zu können, musst du den Time Attack-Modus in unter 20 Minuten bewältigen.

Chaos Lab und Uranus freischalten, die Zweite

Beginne ein Spiel im Survival-Modus. Nun musst du hier 16 Gegner bezwingen, ohne vorher selbst ins Gras zu beißen. Sobald das geschafft ist, taucht Uranus auf und wartet auf Prügel. Sobald du auch sie auf die Bretter geschickt hast, sollte Uranus als anwählbarer Charakter zur Verfügung stehen. Außerdem hast du nun Zugang zur Chaos Lab-Stage.

Ganesha freischalten

Um die Elefantengöttin in den Ring schicken zu können, musst du den Arcade-Modus einmal durchspielen.

Cronos freischalten

Um Cronos als spielbaren Charakter anwählen zu können, musst du den Arcade-Modus zweimal bewältigen. Voraussetzung ist allerdings, dass Cronos dein Endgegner ist.

Com Battle

Den Com Battle bekommst du auf jeden Fall, nachdem du den Arcade-Modus zweimal durchgezockt hast.

Kid-Modus

Um den ziemlich japanisch anmutenden Kid-Modus aktivieren zu können, musst du den Arcade-Modus dreimal erfolgreich bewältigen. Danach kannst du mit Kopffüßern an den Start gehen.

Big Kid- und Big Head-Modus

Für diese Spielmodi musst du den Arcade-Modus viermal zu einem erfolgreichen Ende bringen.

Big Arm-Modus

Um gorillamäßig durch die Kampfarenen ziehen zu können, muss der Arcade-Modus fünfmal durchgespielt werden.

No Walls-Modus

Kampfarenen ohne Wände gibt es für jeden, der den Arcade-Modus mindestens sechsmal beendet hat.

Soft Walls-Modus

Um in einer überdimensionalen Gummizelle antreten zu können, musst du den Arcade-Modus siebenmal bewältigen.

Final Round-Modus

Besonders lustig ist dieser Spielmodus, da du hier deine Gegner volles Rohr durch die Wände katapultieren kannst. Vorausgesetzt du schaffst es, den Arcade-Modus achtmal durchzuspielen.

Slow Motion

Wenn dir das Spiel zu schnell abläuft, solltest du den Arcade-Modus neunmal zu Ende bringen. Zur Belohnung gibt es den Slow Motion-Modus, den du im Cheatmenü aktivieren kannst.

Speed Up-Modus

Genau das Gegenteil seines obigen Kollegen bewirkt dieser Cheat. Spiele den Arcade-Modus zehnmal durch. Danach kannst du das Tempo im Cheatmenü einstellen.

No Block-Modus

Sobald du den Arcade-Modus elfmal bewältigt

hast, kannst du sämtliche Blocks abschalten. Somit bleibt dir in der Defensive nur noch das ziemlich knifflige Ausweichen, was die Kämpfe zu einer echten Profi-Angelegenheit werden lässt.

Knock Down Battle

Diese besonders spannende Variante erhältst du als Belohnung für 13 erfolgreiche Durchläufe im Arcade-Modus.

Human Mode

Wenn du nichts für die Tierformen der Akteure übrig hast, solltest du den Arcade-Modus mindestens 14 mal zu Ende führen. Dann kannst du die Tiermodi sperren. Irgendwie ist das Ganze aber langweilig, da favorisieren wir doch sehr viel eher den...

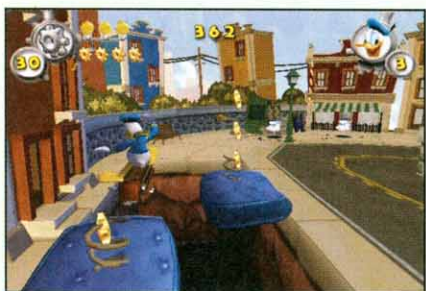
Beast Mode

... in dem du nur als Werwolf & Co. in den Ring steigst. Hierfür musst du den Arcade-Modus wenigstens 15 mal durchgespielt haben.

Hyperbeast Mode

In diesem ultimativen Spielmodus gehst du permanent als Hyperbeast an den Start. Hier geht es dann so richtig zu Sache. Allerdings musst du dafür den Arcade-Modus wenigstens 16 mal durchgezockt haben.

Donald Duck: Quack Attack



Kostümwandler freispielen

Zunächst einmal musst du in den Leveln mindestens zwölf Garnrollen einsammeln. Dadurch aktivierst du den Kostümwandler

und bekommst auch gleich deinen ersten Dress gratis dazu. Wenn du später weitere Garnrollen einsammelst, bekommst du für jedes weitere volle Dutzend ein neues Kostüm.

Trick-Modus freispielen

Um diesen Spielmodus auf den Bildschirm zu holen, musst du zuerst einmal in einer Welt alle Special Moves aus den Leveln organisieren. Sobald das erledigt ist und du in dieser Welt einen neuen Level anwählst, kannst du neben der Time Attack auch die Tick, Trick & Track-Medaille anwählen und den Trick-Modus spielen.

Lost Kingdoms



Loading-Trick

Während das Spiel lädt, kannst du die Buchstaben des Wortes „Loading“ beliebig mit dem Pad steuern.

MX Superfly



Super-Code

Begib dich ins Hauptmenü und gib folgende Tastenkombination ein: X, Y, L + X, X, L, Z, R + Y. Dadurch sollten sämtliche Charaktere, Motorräder, Strecken, Mini-Games und alle Track-Editor-Optionen freigeschaltet werden.

Red Card

Boni freischalten

Wenn du als Spielernamen BIGTANK eingibst,



werden dadurch sämtliche versteckte Stadien, Spielmodi und Mannschaften freigeschaltet. Alternativ dazu kannst du all diese Goodies auch freispielen, indem du die einzelnen Spielmodi mit unterschiedlichen Mannschaften durchzockst. Hier eine kleine Liste zur besseren Orientierung:

Apes Team

Um an dieses versteckte Team zu kommen, musst du mit allen afrikanischen Mannschaften (inklusive dem geheimen Team) den World Conquest-Modus durchspielen.

Dolphins Team

Um an dieses versteckte Team zu kommen, musst du mit allen australischen Mannschaften (inklusive dem geheimen Team) den World Conquest-Modus durchspielen.

Matadors Team

Um an dieses versteckte Team zu kommen, musst du mit allen europäischen Mannschaften (inklusive dem geheimen Team) den World Conquest-Modus durchspielen.

Samurai Team

Um an dieses versteckte Team zu kommen, musst du mit allen asiatischen Mannschaften (inklusive dem geheimen Team) den World Conquest-Modus durchspielen.

Nautilus Stadion

Um an dieses versteckte Stadion zu kommen, musst du mit allen australischen Mannschaften (inklusive dem geheimen Team) den World Conquest-Modus durchspielen.

Youhi Gardens Stadion

Um an dieses versteckte Stadion zu kommen, musst du mit allen asiatischen Mannschaften (inklusive dem geheimen Team) den World Conquest-Modus durchspielen.

Coliseum Stadion

Um an dieses versteckte Stadion zu kommen, musst du mit allen europäischen Mannschaften (inklusive dem geheimen Team) den World Conquest-Modus durchspielen.

Tipps

Star Wars: Rogue Leader- Rogue Squadron 2

Ace-Modus

Um diese Spielvariante freizuschalten, musst du in sämtlichen 15 Missionen Gold holen und außerdem auf Tatooine alle Ziele erreichen.

Bonusschiffe

Um den TIE Fighter in deiner Garage parken zu können, musst du das Teil in der Imperial Academy stehlen und die Mission erfolgreich beenden.

Nachdem wir dir in der letzten Ausgabe der big.N schon einige der Codes präsentieren durften, haben wir diesmal eine noch umfangreichere Liste anzubieten. Sämtliche dieser Codes sind als Passwort einzugeben. Manche von ihnen bestehen aus zwei Teilen und müssen nacheinander an die Software verfüttert werden. Lass dich nicht davon beeindrucken, dass sich dir manche der Codes als falsch präsentieren. Wenn alles richtig funktioniert hat, solltest du einen R2D2-Sound zu hören bekommen.

Ach ja, manche der Schiffe können nur in den Bonus-Missionen eingesetzt werden.



Code Teil 1	Code Teil 2	Wirkung
LIONHEAD	-	Schwarzweißgrafik
BLAHBLAH	-	Audiokommentare werden freigeschaltet
COMPOSER	-	Music Hall wird freigeschaltet
EXHIBIT!	-	Bildergalerie wird geöffnet
?INSIDER	-	Making-of wird geöffnet
THATSME!	-	Credits werden freigeschaltet
JPVI?IJC	RSBFNRL	unendlich Leben
AYZBI RCL	WRKFORIT	alle Tech-Upgrades
!??QWTTJ	CLASSIC	alle Standardmissionen
PYST?OOO	DUCKSHOT	Bonus-Mission: Flucht vor dem Todesstern
TVLYBBXL	NOWAR!!!	Bonus-Mission: Das Asteroidenfeld
AZTBOHII	OUTCAST!	Bonus-Mission: Triumph des Imperiums
OGGRWPDG	EEKEEK!	Bonus-Mission: Rache auf Yavin
?WCYBRTC	??MBC???	Bonus-Mission: Ausdauer
U!?!VWZC	GIVEITUP	schaltet den Ace Mode frei
CDYXF!Q	ASEPONE!	schaltet den Naboo Starfighter frei
MVPQIU?A	OH!BUDDY	schaltet den Millennium Falcon frei
PZ?APBSY	IRONSHIP	schaltet den Slave I frei
AJHH!JY	BUSTOUR	schaltet das imperiale Shuttle frei
ZT?!IRGBA	DISPSBLE	schaltet den TIE Fighter frei
NYM!UUOK	BLKHLMT!	schaltet den TIE Advanced frei (Darth Vaders Schiff)
!ZUVIEL!	!BENZIN!	schaltet den Buick Cabrio frei (ersetzt den zweiten A-Wing im Hangar)

Victoria Falls Stadion

Um an dieses versteckte Stadion zu kommen, musst du mit allen afrikanischen Mannschaften (inklusive dem geheimen Team) den World Conquest-Modus durchspielen.

SWAT Team

Bezwinge das SWAT-Team im World Conquest-Modus, um es als anwählbare Mannschaft freizuschalten.

Finalmodus

Gewinne alle Matches im World Conquest Modus.

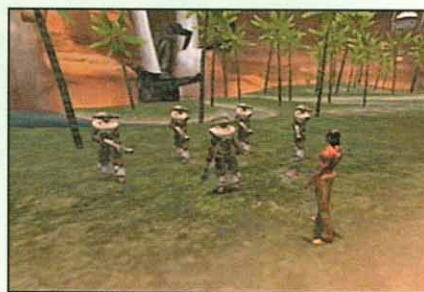
Super Smash Brothers Melee



Die Sache mit dem Soundtest

Du hast bereits sämtliche 51 Szenarien erfolgreich bestanden, aber der Soundtest lässt immer noch auf sich warten? Vielleicht liegt es daran: Um den Soundtest aus den Tiefen der Software auszugraben, musst du alle 51 Szenarien bewältigt UND bereits alle anderen Extras freigespielt haben, also sämtliche Level, Charaktere usw.

Turok



Turok ist dir zu schwer? Na gut, dann cheate eben, du Schummler!

Alle Cheats müssen im Titelschirm im Menü "Cheats" eingegeben werden.

- TEXAS - Alle Waffen (inklusive Upgrades)
- MADMAN - Unendlich Munition
- EMERPUS - Unverwundbar
- SLEWGH - Unsichtbar (Vorsicht, die Gegner können die Spielfigur nicht mehr sehen und verhalten sich dementsprechend komisch)
- SELLOUT - Alle Level freigeschaltet
- HEID - Große Köpfe
- HUNTER - Gallery
- ZOO - Zoo-Level
- FMNFB - Super-Cheat, schaltet alle obigen Cheats auf einmal frei

Ultimate Fighting Championship: Throwdown



Kampfstile im Create-Modus

Im Ultimate Fighting treffen in einer einzigen Kampfsportveranstaltung mehrere Stile aufeinander. Du hast die Wahl, ob du lieber als Karatekämpfer, reinrassiger Boxer oder Profi-Wrestler in den Ring steigen willst. Um einen bestimmten Stil auch für einen selbst erstellten Kämpfer verwenden zu können, musst du einen Originalakteur mit dem entsprechenden Kampfstil zum Goldtitel führen.

Gesichter der Originalkämpfer freispielen

Um das (noch beulenfreie) Originalgesicht eines Kämpfers für die spätere Verwendung im Career-Modus freizuspielen, musst du lediglich mit dem entsprechenden Akteur einen silbernen Gürtel erringen.

Bruce Buffer freispielen

Um mit dem Fighter Bruce Buffer in die Arena zu steigen, musst du mit jedem Kämpfer einen goldenen und einen silbernen Gürtel in der Mittelgewichtsddivision erringen.

Card Girl freischalten

Card Girl lässt sich freispielen, indem du dir einen silbernen Gürtel mit jedem Originalkämpfer verdienst.

Dana White freischalten

Um dich mit Dana White durch die Riege der Hardcore-Kämpfer zu fighten, musst du mit jedem Kämpfer einen goldenen und einen silbernen Gürtel in der Leichtgewichtsddivision erkämpfen.

John McCarthy freischalten

Um dich mit John McCarthy durch die Ringe zu prügeln, musst du mit jedem Kämpfer einen goldenen und einen silbernen Gürtel in der Schwergewichtsddivision erringen.

Lorenzo Fertitta freischalten

Wenn du gerne mit Mr. Fertitta unter den UFC-Fightern aufräumen willst, solltest du dir mit jedem Kämpfer einen goldenen und einen silbernen Gürtel in der Weltergewichtsddivision erarbeiten.

Mario Yamasaki freischalten

Davon, dass nicht jeder Mario ein friedlicher, mützentragender, rundlicher Klempner ist, kannst du dich überzeugen, indem du jeden Kämpfer zu einem goldenen und silbernen Gürtel in der Schwergewichtsddivision führst.

Virtua Striker 2002



Velvet-Stadion freischalten

Dazu musst du im Road to International Cup Mode im vierten Jahr des World Cup-Turniers das erste Spiel gewinnen.

Yukichan United freischalten

Hierfür gilt es zunächst im Ranking Mode 30 Punkte zu erhalten. Danach musst du nur noch gegen Yukichan United gewinnen, dann kannst du selbst mit diesem Team antreten.

FC Sonic freischalten

Zunächst musst du im Ranking Mode 20 Punkte erhalten, danach gegen den FC Sonic

siegen. Hast du das geschafft, darfst du zur Belohnung selbst mit diesem Team an den Start gehen.

Century-Stadion freischalten

Auch hierfür musst du im Road to International Cup Mode im vierten Jahr des World Cup-Turniers das erste Spiel gewinnen.

ZooCube



Gold-Schwierigkeitsgrad und den Golf von Mexiko freischalten

Um den erhöhten Schwierigkeitsgrad zu aktivieren, musst du den Level „Pazifischer Ozean“ im Classic-Modus bewältigen. Außerdem hast du nun Zugang zum Golf von Mexiko.

Platin-Schwierigkeitsgrad und Gold-Version des Golfs von Mexiko freischalten

Zunächst einmal musst du den Gold-Modus freischalten. Sobald das erledigt ist, spielst du dich in diesem neuen Schwierigkeitsgrad quer durch alle Level bis zum Pazifischen Ozean. Sobald du auch diesen Level bewältigt hast (was im Gold-Modus gar nicht mal so einfach ist), gelangst du zurück ins Hauptmenü. Hier solltest du gleich mal in das Konfigurationsmenü gehen und dort deinen Spielstand speichern. Von nun an hast du Zugang zum Platin-Schwierigkeitsgrad, der den absoluten Profis vorbehalten ist. Außerdem kannst du jetzt die Gold-Version des Golfs von Mexiko zocken. Auch hier hast du eine harte Nuss zu knacken.

Warp Speed freischalten

Im Laufe des Spiels wirst du automatisch die verschiedensten Geschwindigkeitseinstellungen freispielen. Für die ultimative Warp-Geschwindigkeit musst du dich allerdings schon ein wenig mehr ins Zeug legen. Zu ihr bekommst du erst dann Zugang, wenn du alle Level inklusive des Pazifischen Ozeans auf der Schwierigkeitsstufe Platin bewältigt hast.

WAVE RACE: BLUE STORM

GCN



Die Grundlagen

Championship-Modus

Im Standardmodus gilt es, die Meisterschaft zu bestreiten. Der Gewinn im Normal-Modus schaltet den Hard-Modus frei, welcher dir wiederum die Tür zum Expert-Modus öffnet. Dein erklärtes Ziel ist es natürlich, jedes der Rennen zu gewinnen und als Erster die Ziellinie zu überqueren. Während du im Slalomkurs die roten und gelben Bojen hinter dir lässt, ist es äußerst wichtig, die anderen Mitspieler zu überholen. Für den Fall, dass du fünf der Bojen verpasst, droht dir die Disqualifikation.

Solltest du die Rennstrecke für mehr als fünf Sekunden verlassen, bedeutet

das für dich das Rennende. Je nach Platzierung erhältst du manchmal eine Belohnung



in Form von Punkten. Erreichst du eine bestimmte Anzahl von Punkten, steht dir der Weg zum nächsten Rennen offen. Also, je besser die Platzierung, desto schneller kannst du den Spielverlauf vorantreiben. Der Bildschirm vor dem Rennen zeigt dir jedes Mal, welche Platzierung notwendig ist, um dich für das nächste Rennen zu qualifizieren. Das Wetter bei einem Rennen wird nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und kann daher in dieser Lösung nicht berücksichtigt werden.

Stunt-Modus

Führe möglichst viele Stunts nacheinander aus, um eine hohe Punktzahl anzusammeln. Dabei reichen die Stunts von diversen Rollen bis hin zum Superman Move. Schaffst du es außerdem, die Ringe auf der Strecke zu durchqueren, bekommst du einen kleinen Bonus, der deinem Punktekonto gutgeschrieben wird. Achte vor allem auf die kastanienbraunen Ringe, die dich mit einem automatischen Turbo versorgen. Sobald du einen der Checkpoints erreicht hast, erhältst du einen Zeitbonus, der allerdings wieder verloren geht, wenn du die Checkpoints links liegen lässt. Gerade die Zeit ist ein sehr wichtiger Faktor: Je schneller du bist, desto höher fällt deine Belohnung aus. Sollte das Zeitlimit aber abgelaufen sein, bevor du einen der Checkpoints erreichst, ist das Rennen für dich gelaufen.

Time Attack-Modus

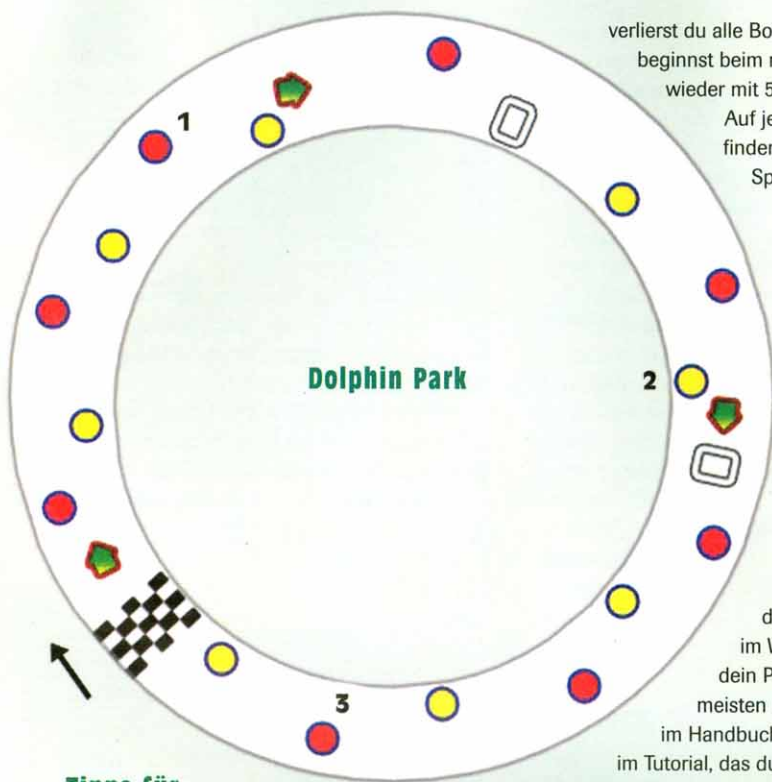
In diesem Modus kannst du in jedem Schwierigkeitsgrad anzutreten, den du bereits im Championship-Modus freigeschaltet hast. Dein Ziel ist es, so schnell wie möglich die Strecke hinter dich zu bringen und dabei die gelben Bojen auf der linken Seite und die roten Bojen auf der rechten Seite zu passieren. Das Rennen ist für dich beendet, falls du fünf dieser Bojen verpasst oder die abgesteckte Rennstrecke für mehr als fünf Sekunden verlässt.

Generelle Tipps für jeden Spieler

Du wirst einige Zeit benötigen, um dieses schwierige Spiel zu beherrschen. Beherrze einfach die nachfolgenden Tipps, um letztendlich den wohlverdienten Erfolg zu genießen.

- 1 Das rechtzeitige Beschleunigen am Start kann dir zu einem Turbo verhelfen. Drücke die Taste A genau in dem Moment, in dem der Ansager "go" sagt; deine Turboanzeige sollte daraufhin vollständig gefüllt sein.
- 2 Ziehe den Analogstick diagonal nach unten, um eine Kurve noch enger nehmen zu können.
- 3 Nutze den Wellengang zu deinem Vorteil. Du solltest in jedem Fall versuchen, auf dem Kamm der Welle zu reiten, um eine maximale Geschwindigkeit zu erreichen. Nimm dich aber vor den Wellen in Acht, die von deinen Gegnern mit ihren Jet Skis erzeugt werden, denn sie erschweren es dir, die Kontrolle über dein Gefährt zu behalten.
- 4 Drückst du die Taste Z im Charakterauswahl-Bildschirm, kannst du die Geschwindigkeit des Fahrers und die Handhabung des Jet Skis verändern. Es kann zwar eine Weile dauern, aber es lohnt sich in jedem Fall, die Werte seines Lieblingsfahrers zu optimieren.
- 5 Wenn du dich im Time Attack- oder Championship-Modus bemüht, einige Tricks auszuführen, erhöht dies deine Turbo-Anzeige. Daher gelangst du so schon viel eher in den Genuss eines Turbos.
- 6 Ist deine Turbo-Anzeige gefüllt, garantiert dir das zusätzliche Geschwindigkeit. Leider ist jede Boje, die du verpasst, wenn du mit maximaler Geschwindigkeit fährst, ein für alle Mal Geschichte.





verlierst du alle Bonuspunkte und beginnst beim nächsten Ring wieder mit 50 Punkten.

Auf jeder Strecke befinden sich etliche

Sprungschanzen,

auf denen du die Sprünge machen kannst, die eine richtig hohe Punktzahl einbringen.

Außerdem erhöhen auch die "Running Tricks", also die Stunts, die du durchführst, während sich dein Jet Ski normal im Wasser befindet, dein Punktekonto. Die meisten der Stunts werden im Handbuch erklärt, andere im Tutorial, das du über den ersten Bildschirm im Spiel erreichst.

weiter zu den nächsten Bojen. Nach dem zweiten Sprung (2) schaltest du erneut den Turbo ein und folgst den Bojen zum Ende. Besonders der letzte Teil der Strecke (3) hat es in sich, hier ist erhöhte Konzentration gefragt. Halte dich auch in den Runden 2 und 3 an diese Tipps, um das Rennen bestmöglich zu beenden.

Championship - Normal

Diese Einstellung ist um einiges schwieriger zu meistern, als man glaubt. Es gibt fünf Rennen an fünf verschiedenen Tagen. Das Wetter wird nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Wenn du diese Meisterschaft gewinnst, wird der Hard-Modus für Time Attack und Championship freigeschaltet.

Lost Temple Lagoon

Benutze gleich zu Beginn deinen Turbo, um deinen Jet Ski besser durch die ersten Bojen zu manövrieren. Fahre auf der Innenlinie durch die ausladende Kurve und vermeide es dabei, die Wand (1) zu touchieren. Links näherst du dich der nächsten Ansammlung von Bojen, die du möglichst weit rechts umfährst. Schalte kurz vor der dritten Boje deinen Turbo ein (2), nachdem du scharf nach links geschwenkt bist. Du gelangst zu den letzten Bojen (3), die nicht leicht zu meistern sind. Kurz vor der Start-Ziel-Linie erhältst du einen weiteren Turbo, um die folgenden Runden nach demselben Schema zu meistern.

Tipps für Fortgeschrittene

Time Attack-Modus

Time Attack kann auf drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden, Normal, Hard und Expert. Jede dieser Einstellungen unterscheidet sich enorm von den anderen. Bei der Einstellung Normal kannst du auf allen fünf Strecken der passenden Meisterschaft deine Fähigkeiten testen. Der Unterschied ist der, dass du dich als Einziger auf der Strecke befindest und nur gegen die Zeit fährst.

Stunt-Modus

Das Ziel im Stunt-Modus ist es, auf jeder Strecke so viele Tricks wie möglich durchzuführen, während du die verschiedenen Ringe und Checkpoints passierst. Dabei kannst du unter den Schwierigkeitsstufen wählen, die du im Championship-Modus bereits gemeistert hast.

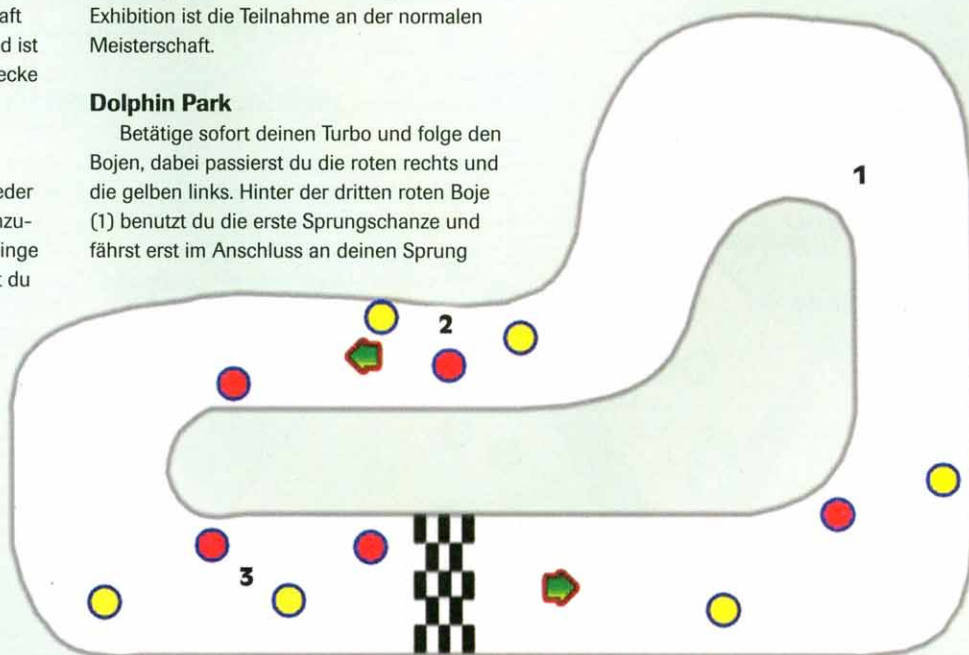
Punkte erzielst du unter anderem, indem du die Strecke möglichst schnell hinter dich bringst, aber die Hauptpunkte bekommst du durch deine Tricks bei den einzelnen Sprungschanzen. Natürlich zählt auch jeder durchquerte Ring und erhöht deine Punktzahl. Jeder Ring, den du in Folge durchquerst, bringt dir weitere 50 Punkte ein. So erhältst du für den ersten Ring 50 Punkte, für den zweiten 100, für den dritten 150 usw. Verpasst du einen Ring,

Championship - Exhibition

Die erste Herausforderung ist es, auf der Strecke Dolphin Park zu gewinnen. Das Wetter ist meist sehr schön und solange du nicht vollkommen untrainiert ins Rennen gehst, ist ein Sieg bei diesem Rennen nicht sonderlich schwierig. Der Preis für eine erfolgreiche Exhibition ist die Teilnahme an der normalen Meisterschaft.

Dolphin Park

Betätige sofort deinen Turbo und folge den Bojen, dabei passierst du die roten rechts und die gelben links. Hinter der dritten roten Boje (1) benutzt du die erste Sprungschanze und fährst erst im Anschluss an deinen Sprung



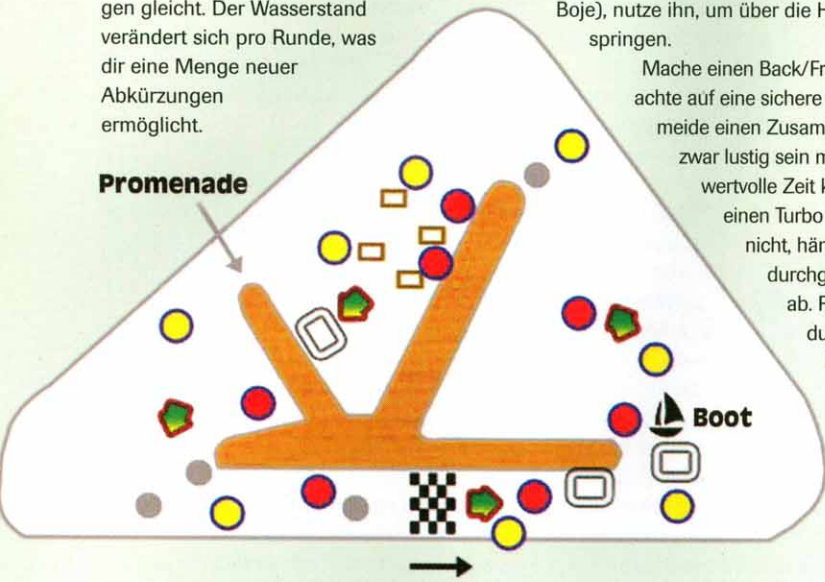
Lost Temple Lagoon - Normal

Tipps

Southern Island

Als Besonderheit dieser Strecke erkennst du schnell, dass keine Rennrunde der vorherigen gleicht. Der Wasserstand verändert sich pro Runde, was dir eine Menge neuer Abkürzungen ermöglicht.

Promenade



Southern Island - Normal (Runde 1)

Runde 1

Beginne Runde 1 damit, mit Hilfe des Turbos die ersten beiden Bojen hinter dir zu lassen. Versuche es auf einer möglichst geraden Linie. Hinter der zweiten Boje drehst du dich scharf nach links und befindest dich direkt vor einer Rampe (1). Mit ein bisschen Übung ist dieser Sprung gut zu nehmen, doch ungeübt kostet er dich viel Zeit. Auf der gegenüberliegenden Seite siehst du ein großes Boot, das dir in den zwei folgenden Runden das Leben schwer machen wird.

Wenn du genau die Mitte des Bootes triffst, lenkst du deinen Spieler sicher durch die Bojen und erhältst obendrein einen weiteren Turbo, sobald du die gelbe Boje

passierst. Benutze ihn sofort und halte dich links. Umfahre die Bojen zügig. Sobald du den Turbo bekommst (hinter der letzten gelben Boje), nutze ihn, um über die Holzrampe zu springen.

Mache einen Back/Front Flip, doch achte auf eine sichere Landung. Vermeide einen Zusammenstoß, der zwar lustig sein mag, dich aber wertvolle Zeit kostet. Ob du einen Turbo erhältst oder nicht, hängt von dem durchgeführten Sprung ab. Für den Fall, dass du einen Turbo bekommst, schaltest du ihn sofort ein, um das Innere des Felsens (2) zu erkunden.



das Gitter hindurch und anschließend in den Tunnel hinein. Leider verpasst du auf diese Weise zwei Bojen, doch es lohnt sich.

Auf der anderen Seite des Tunnels befindet sich schon der Bereich mit der Holzrampe. Doch auch diese Gegend hat sich sehr verändert. Überall verstreut entdeckst du kleine

Runde 2

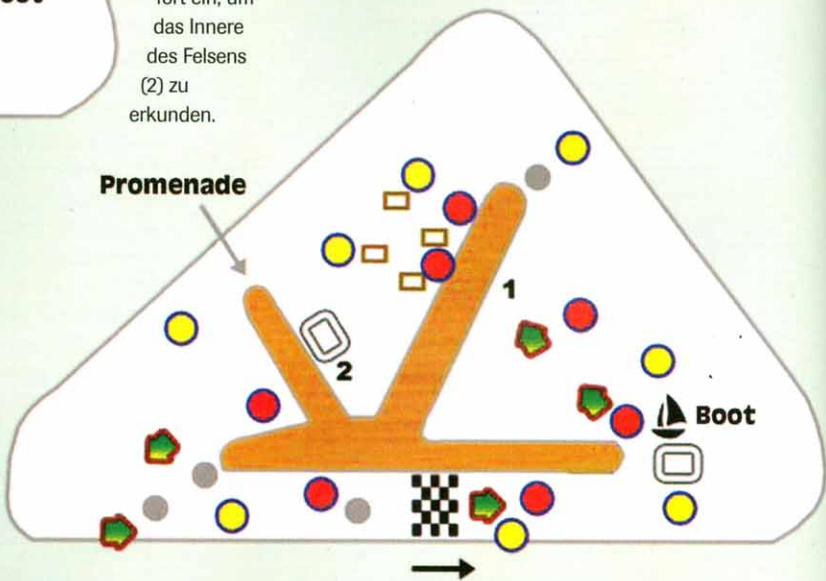
Die zweite Rennrunde unterscheidet sich enorm von der ersten. Nimm die erste Kurve und umfahre dann das Boot links.

Achte auf die Betonmauer im Hintergrund, die eine tolle Abkürzung für dich bereit hält. Hinter einem Gitter (1) befindet sich ein Tunnel.

Passiere die erste Boje vor dem Boot und nimm dann das Gitter ins Visier. Fahre nun mit maximaler Beschleunigung durch

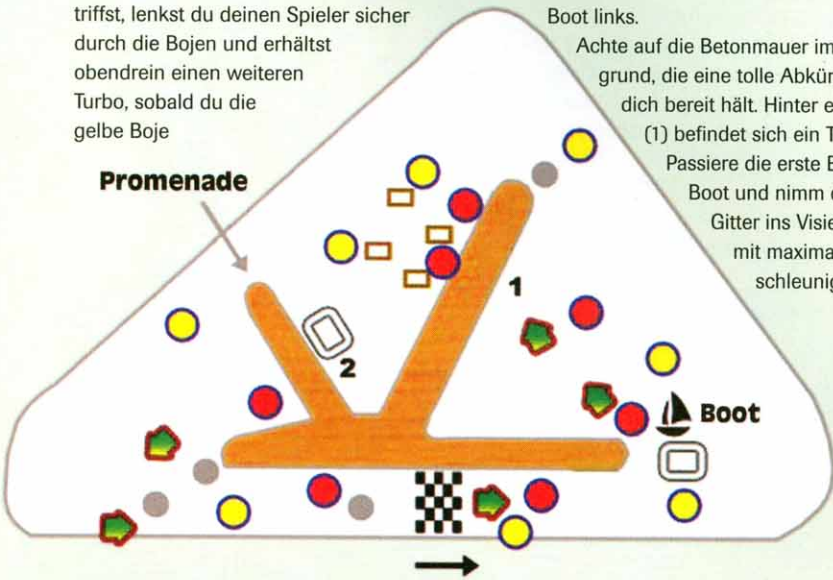
Holzhindernisse, die es zu umfahren gilt. Anstatt über die Rampe zu springen, kannst du nun unter der Promenade (2) entlangfahren. Hast du die erste rote Boje dort passiert, benutzt du den Turbo, um möglichst schnell die Start-Ziel-Linie zu überqueren. Achte aber trotz der Geschwindigkeit auf die Steine in deiner Nähe, die dich völlig aus dem Rennen werfen können.

Promenade



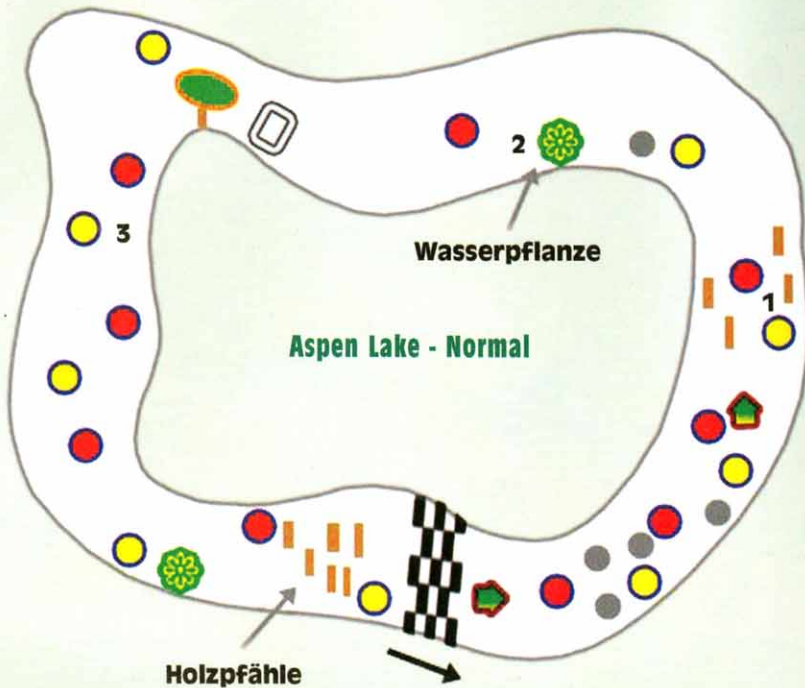
Southern Island - Normal (Runde 3)

Promenade



Southern Island - Normal (Runde 2)





Runde 3

In Runde 3 ist der Wasserstand alarmierend gering, so dass jeder Stein eine potentielle Gefahr darstellt. Hinter der ersten Kurve wartet das Boot auf dich, diesmal schwimmt es. Du springst über die Rampe, machst einen Back Flip und rast nach der Landung so schnell wie möglich zum Promenadenbereich. Benutze deinen Turbo (1), um schnellstmöglich unter der Promenade hindurchzufahren. Mit einem weiteren Turbo (2) erreichst du mit maximaler Geschwindigkeit die Ziellinie.

Aspen Lake

Achte vor allem auf die Wasserpflanzen am Rand der Strecke, meide sie auf jeden Fall, denn sie verlangsamen deine Geschwindigkeit enorm. Auch die Steine, die auf dieser Strecke verteilt sind, fordern dein ganzes fahrerisches Können, damit du am Ende als Sieger dastehst. Beginne das Rennen mit dem Turbo und passiere die ersten Bojen. Nach der fünften erhältst du einen weiteren Turbo, der dich in einen Bereich bringt, wo du einige Holzpfähle (1) entdeckst. Obwohl du sie bei einer Kollision zerstörst, solltest du dennoch versuchen, einen Zusammenstoß zu

vermeiden. Der Weg genau durch die Mitte erscheint als der sicherste und schnellste. Umfahre anschließend den kleinen Felsen, der vor dir aufragt, ohne dabei mit den Wasserpflanzen in Berührung zu kommen.

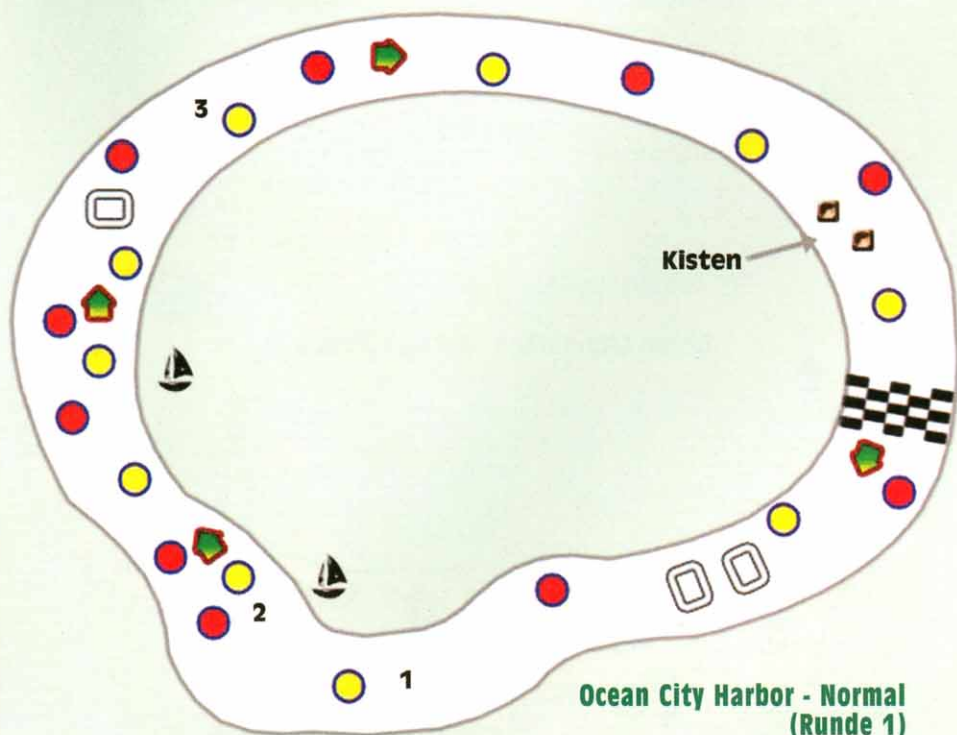
Statt über die Rampe zu springen, fährst du um die kleine Insel herum. Dadurch hast du leichteres Spiel bei den folgenden Bojen. Mit dem Turbo lässt du die Stromschnellen (3) hinter dir, obwohl es gerade hier ausgesprochen schwierig ist, außerhalb der Ideallinie den Turbo



zu benutzen. Finde daher möglichst schnell diese Ideallinie. Hinter der letzten gelben Boje erhältst du einen weiteren Turbo, der dich geradewegs auf die Start-Ziel-Linie zutreibt.

Ocean City Harbor Runde 1

Mit dem Turbo gelangst du zu den ersten Bojen, hinter denen sich eine Rampe befindet. Benutze die Rampe, drücke aber die Hoch-Taste auf deinem Analogstick, so dass du





sofort. Eine Kiste fällt vor dir ins Wasser, doch dein Turbo sollte dich in letzter Sekunde retten. Passiere die Bojen und umfahre erneut die Rampe (1) auf der rechten Seite. Benutze den Turbo und halte dich in der Mitte der Bojen, um einen weiteren Turbo zu ergattern. Am Ende der Strecke heißt es nur noch, den kleinen Kisten (2) auszuweichen.

Runde 3

In Runde 3 ist der Wasserstand noch geringer geworden. Das Boot am Anfang bewegt sich nun ziemlich störend in deine Rennlinie hinein. Stelle dich auf das Hindernis ein und benutze anschließend das gleiche Manöver wie in der vorherigen Runde, um die beiden Rampen hinter dir zu lassen. Folge dann den Bojen und nimm die Rampe (1) im Bereich der Anlegestelle ins Visier, die durch die herabfallende Kiste entstanden ist. Mit dem Turbo springst du hinüber. An der Stelle, an der du die nächste Ansammlung von Bojen (2) erreichst, hilft dir ein letzter Turbo, die Ziellinie zu überqueren.



Arctic Bay

Diese Strecke befindet sich im kalten Norden. Besonders die Eisschollen stellen Hindernisse dar, die deine Geschwindigkeit verlangsamen. Doch manchmal ist ein Zusammenstoß nicht zu vermeiden, gerade in dieser eisigen Umgebung.

Runde 1

Benutze den Turbo und passiere die rote Boje. Meide die eisigen Rampen und befahre die erste Kurve möglichst auf der Außenlinie. Dann springst du über die Rampe (1) und gelangst in einen Bereich, in dem dich etliche

Ocean City Harbor - Normal (Runde 2)

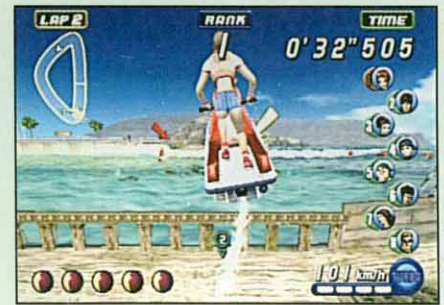
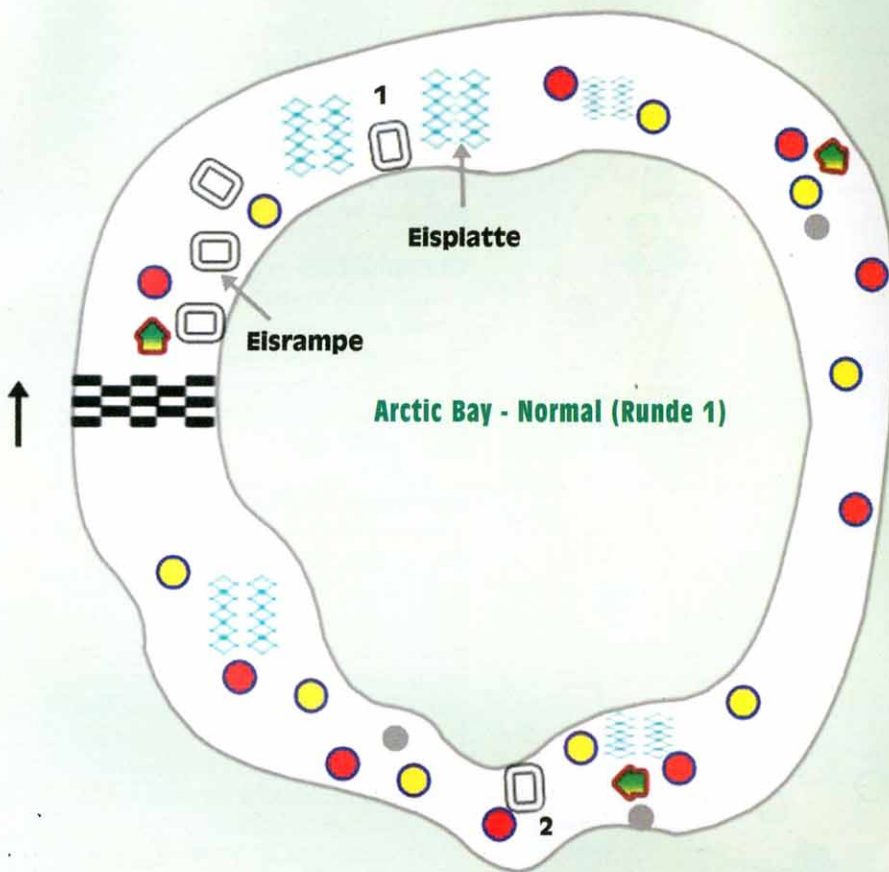
möglichst schnell wieder im Wasser landest. Umfahre die rote Boje und wende dich dann der gelben (1) zu, die nicht leicht zu nehmen ist. Dein Weg führt zwischen dem Schiff und der Anlegestelle (2) entlang. Benutze den nächsten Turbo, sobald du ihn erhältst, und umfahre das nächste Boot links. Benutze den Turbo sofort. Meide die Rampe, indem du sie rechts umfährst, und wende dich den letzten Bojen zu. Benutze erneut den Turbo in

der Sekunde, in der du ihn bekommst.

Runde 2

In der zweiten Runde hat sich der Wasserstand gesenkt, so dass der Sprung nun höher ist. Benutze den Turbo, der dich nicht nur über die erste Rampe, sondern auch über die zweite bringen sollte. Folge dem Streckenverlauf und benutze den Turbo, den du im Bereich der Anlegestelle bekommst, ebenfalls

Ocean City Harbor - Normal (Runde 3)

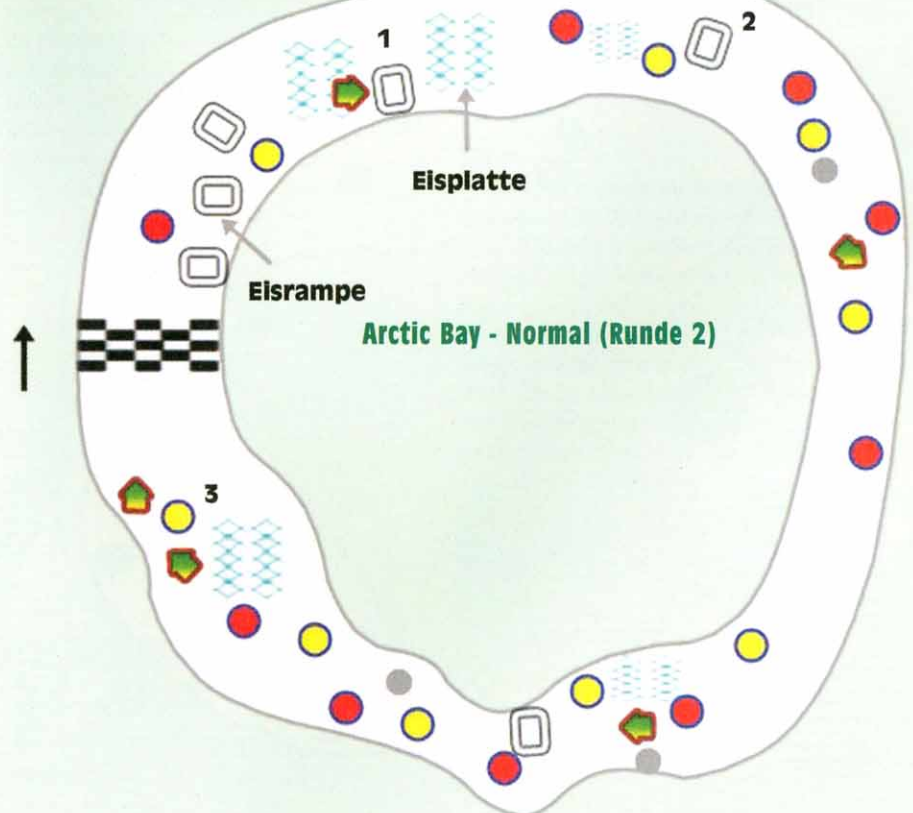


Eisschollen behindern. Vor dir stürzt ein riesiger Eisblock ins Wasser und verursacht dadurch einige heftige Wellen. In dieser Runde hat die erzeugte Welle noch keinen Effekt, wird aber in den folgenden Runden zu einer natürlichen Rampe.

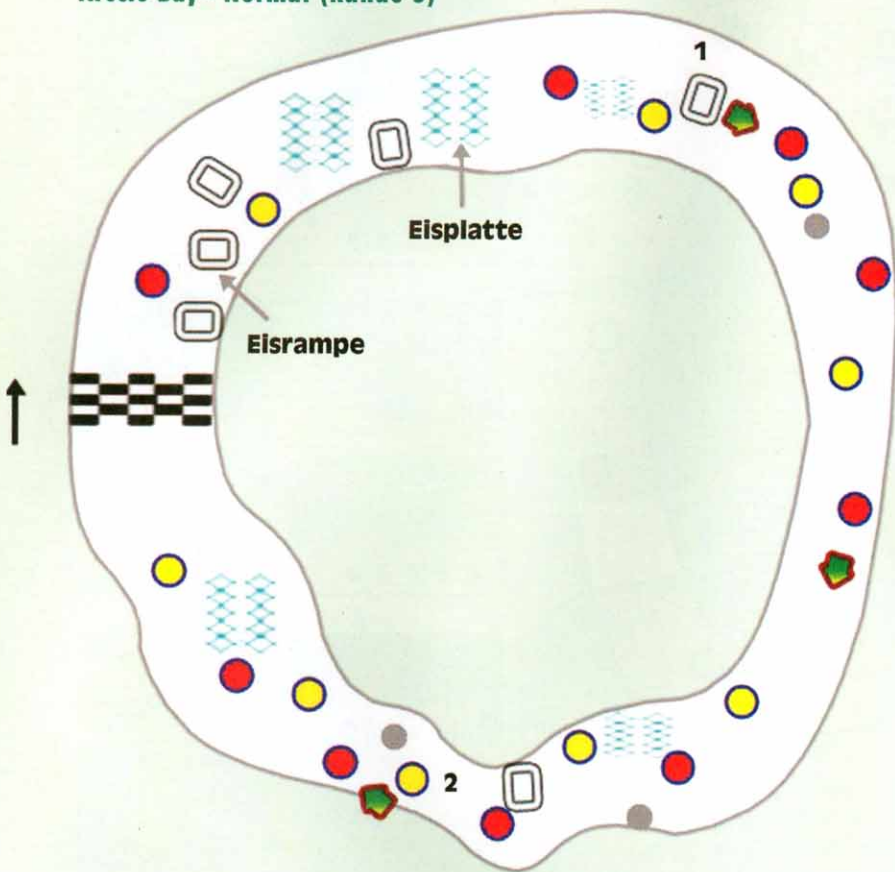
Folge den Bojen und benutze deinen Turbo so früh wie möglich. Beschleunigst du, wenn du dich auf dem Wellenkamm befindest, der durch den herabstürzenden Eisblock entstanden ist, sieht das nicht nur toll aus, es holt auch das Maximum aus dir heraus. Hinter der nächsten Kurve befindet sich eine große Eisplatte mitten im Weg. Benutze den Turbo, den du kurz vorher erhältst, und versuche, links an der Platte vorbeizufahren. Vor dir liegt nun eine kleine Rampe (2), mit deren Hilfe du die Kurve schneiden kannst. Umfahre dann den Eisblock auf der anderen Seite und begib dich schnellstens zur Start-Ziel-Linie.

Runde 2

In Runde 2 meidest du die Sprünge gleich zu Beginn und springst über die eisige Rampe (1), die sich hinter der ersten Kurve befindet. Eine scharfe Bewegung bringt dir die gelbe Boje und vermeidet ein Befahren der großen Eisrampe (2). Benutze deine Turbos jeweils sofort, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen.



Arctic Bay - Normal (Runde 3)



Runde 3

Folge in deiner letzten Runde den Bojen und benutze einen Turbo, um den großen Eisprung (1) zu meistern. Beschleunige, wann immer du die Gelegenheit dazu erhältst. Schneide erneut die Kurve und versuche, die Ziellinie so schnell wie möglich zu erreichen.

Championship - Hard

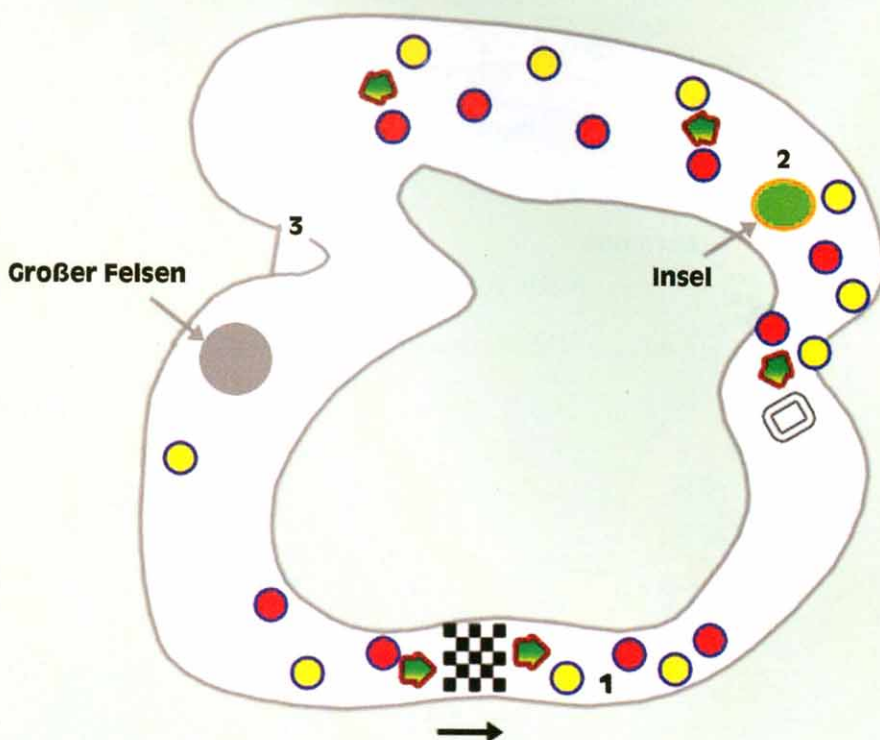
Auch dieser Modus besteht aus sechs Rennen, die auf den eben beschriebenen Strecken basieren, sich aber dennoch enorm davon unterscheiden. Wenn du diese Rennen gewinnst, wird der Expert-Modus freigeschaltet.

Lost Temple Lagoon

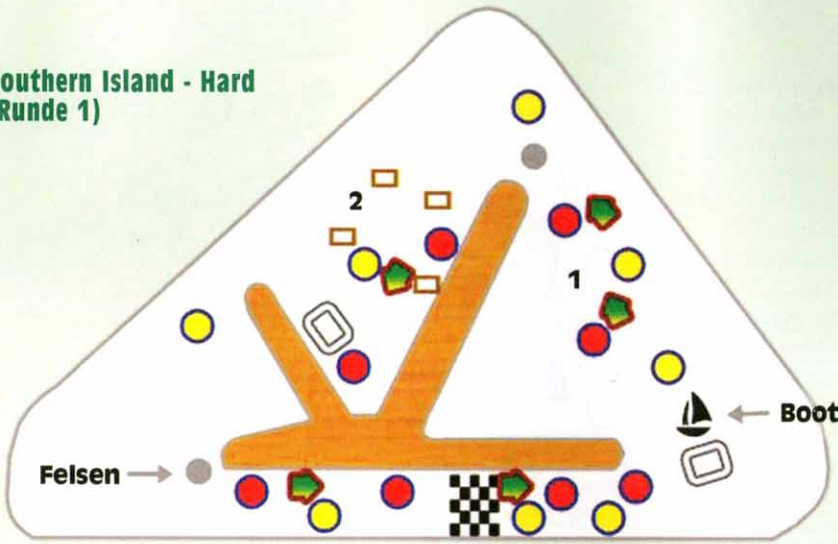
Benutze den Turbo, achte aber darauf, dass dich die Bojen (1), denen du dich nähерst, nicht aus dem Rennen werfen. Bremsen in der ersten Kurve ein wenig ab und weiche der Rampe aus. Dann passiertst du die gelbe Boje, erhältst einen Turbo und gelangst damit in den nächsten Bereich. Hier versuchst du, auf einer Linie zwischen der kleinen Insel (2) und der seltsamen Klippe zu fahren. Benutze den nächsten Turbo, um durch den Felsen zu fahren, der wie eine Tür aussieht.

Vor dir befindet sich eine Abkürzung. Rase geradewegs durch die Mauer (3), anstatt dem normalen Streckenverlauf zu folgen. Weiche den Ruinen aus und fahre auf der anderen Seite nach rechts, um den großen Felsbrocken hinter dir zu lassen. Nimm die nächste Kurve mit viel Gefühl, damit du auf der Zielgeraden keine wertvollen Sekunden verlierst. Der letzte Turbo bringt dich in die nächste Runde.

Lost Temple Lagoon - Hard

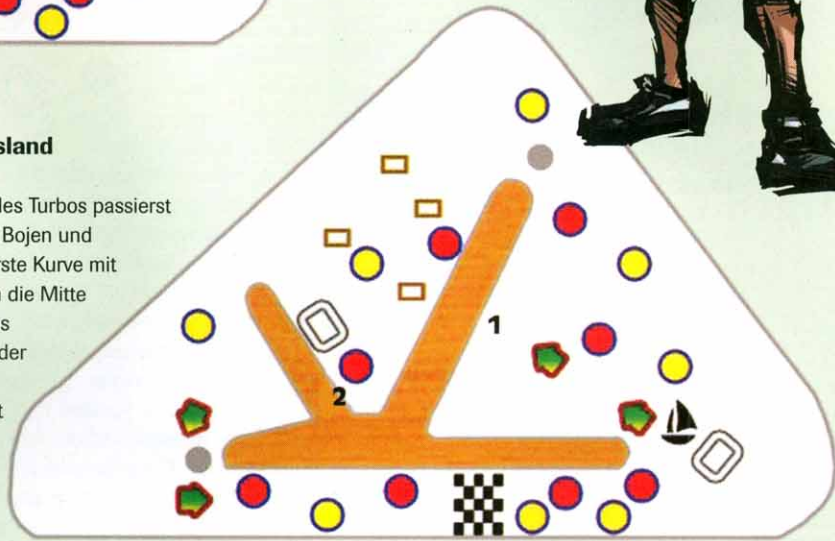


Southern Island - Hard (Runde 1)



Southern Island Runde 1

Mit Hilfe des Turbos passierst du die ersten Bojen und nimmst die erste Kurve mit Gefühl. Nimm die Mitte des Bootes ins Visier. Hinter der gelben Boje beschleunigst (1) du und schneidest die folgende Kurve. Springe über die Holzrampe (2) und bleibe so lange in der Luft, bis du auch die Promenade hinter dir gelassen hast. Auf der anderen Seite sind die folgenden Bojen leicht zu nehmen. Sie führen dich zu einem Turbo, der dich sicher und schnell über die Start-Ziel-Linie bringt.

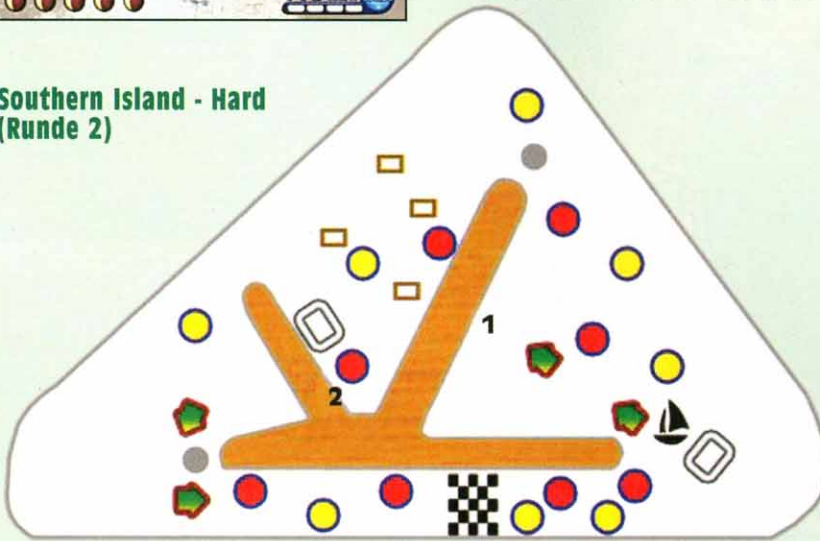


Southern Island - Hard (Runde 2)

Runde 2

In Runde 2 nimmst du die ersten Bojen, damit sich deine Turbo-Anzeige füllt. Dann fährst du auf der linken Seite des Bootes entlang und ignorierst den Sprung. Beschleunige und begib dich zu der Betonmauer (1), wie schon im Normal-Modus. Lasse auch hier das Gitter hinter dir und halte dich scharf rechts, um die nächste rote Boje zu bekommen. Danach drehst du scharf nach links, um die Holzrampe (2) zu umfahren. Mit dem

Southern Island - Hard (Runde 2)



Tipps



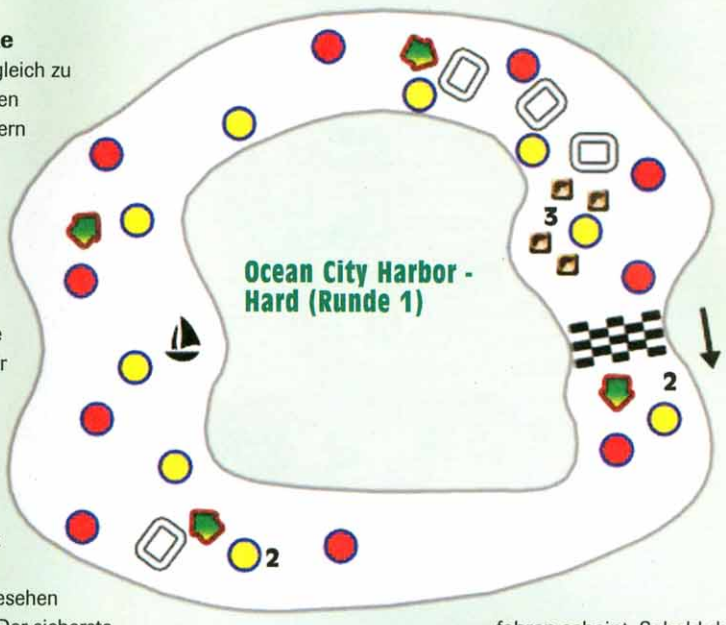
Aspen Lake

Benutze gleich zu Beginn bei den grünen Lichtern den Turbo. Nimm die ersten Bojen mit Gefühl und umfahre geschickt die Felsen, die dir den Weg versperren. Um die rote Boje zu erwischen, musst du dich vom Felsen aus gesehen links halten. Der sicherste Weg zum Erfolg ist es, zu versuchen, auf einer möglichst geraden Linie zu fahren.

nächsten Turbo gelangst du um die letzte Kurve, weichst den Felsen aus und überquerst die Ziellinie.

Runde 3

In Runde 3 hebst du dir den ersten Turbo für den Sprung über das Boot (1) auf. Danach lässt du die Bojen hinter dir und fährst in den Promenadenbereich. Hier weichst du den hölzernen Pfählen aus und befährst den Außenbereich, um das Maximum aus dir herauszuholen. Mit Hilfe des nächsten Turbos fährst du um die Holzrampe herum und rast an der letzten Kurve vorbei. Der letzte Turbo katapultiert dich fast über die Ziellinie.

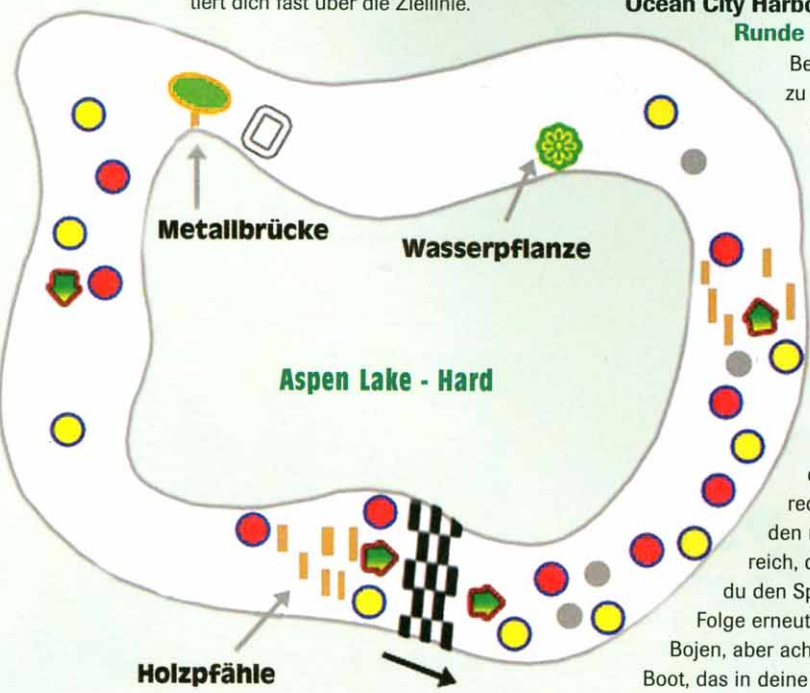


fahren scheint. Sobald du es erreichst, benutzst du deinen Turbo, schwingst dich nach rechts und gelangst so zu einer Reihe von Bojen gefolgt von einer Anzahl Sprünge. Als Belohnung erhältst du vor der ersten Rampe einen Turbo, der dich über die Rampe trägt. Folge der Linie der Bojen und weiche den Kisten (3) am Ende der Strecke aus, bevor du die Start-Ziel-Linie erreichst.

Runde 2

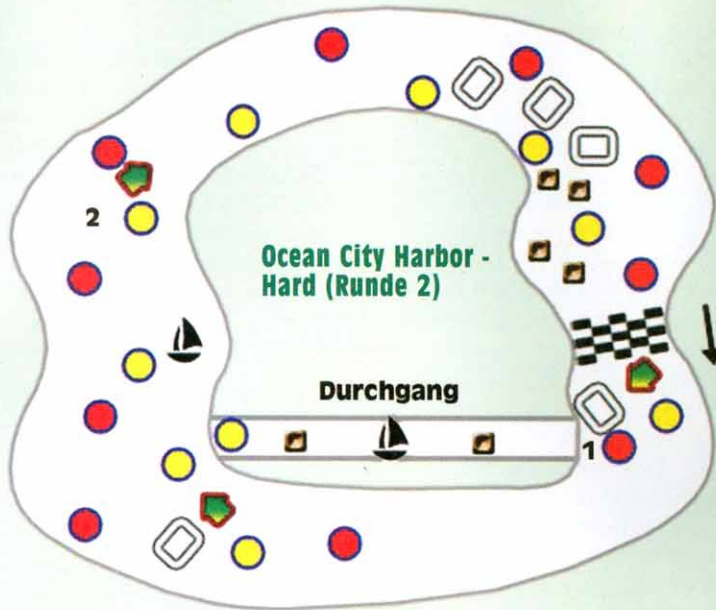
In Runde 2 ist der Wasserstand etwas gesunken, wodurch eine kleine Rampe (1) am Ende der ersten Geraden sichtbar wird. Rase auf diese Rampe zu und mache einen kurzen Schlenker, bevor du sie erreichst, denn nur

Ocean City Harbor Runde 1



Beschleunige, um zu den Bojen (1) zu gelangen, und biege dann links in den beleuchteten Tunnel ein. Folge den Bojen zu einer gelben (2) vor einem Sprung. Drehe dich dort nach rechts und rase in den nächsten Bereich, dabei ignorierst du den Sprung einfach. Folge erneut der Linie der Bojen, aber achte auf das Boot, das in deine Richtung zu





dadurch wirst du nicht von deinem Jet Ski katapultiert. Auf der anderen Seite gelangst du zu einem Durchgang, der mit Hindernissen übersät ist. Bahne dir deinen Weg hindurch und drehe dich am Ende nach links, um die gelbe Boje zu erreichen. Danach musst du nach rechts fahren, um wieder auf die normale Strecke zu kommen. Dieser Ausflug hat, wenn man deine Zeit betrachtet, wahre Wunder bewirkt. Folge nun einfach den Bojen und beschleunige (2), wann immer du kannst. Runde 3 ist identisch mit Runde 2, also weißt du, was hier zu tun ist.

Arctic Bay

Beschleunige und fahre auf die ersten Bojen zu. Halte dich dabei von den Eis-

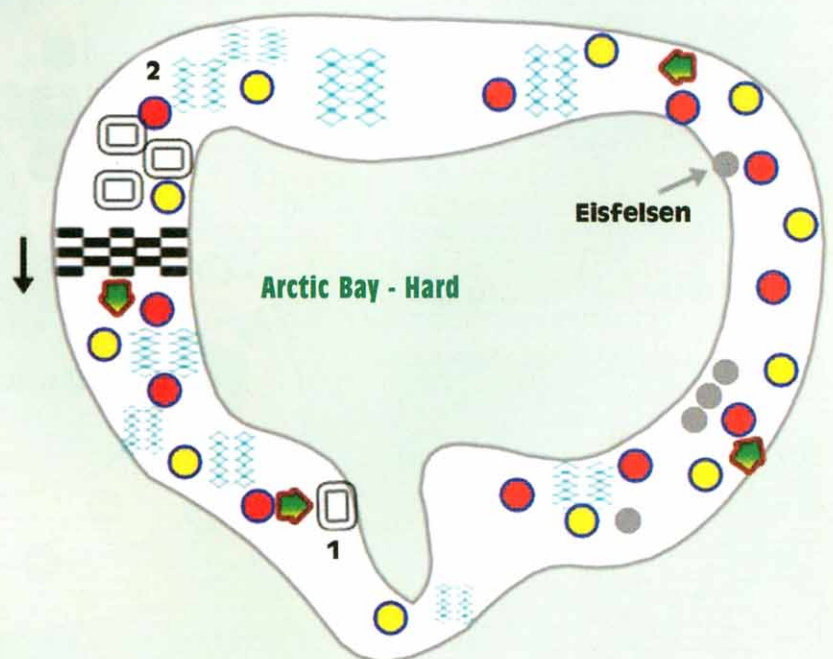
schollen fern, die dich nur behindern. Mit Hilfe des Turbos an der roten Boje rast du über die Rampe (1) und schneidest die nächste Kurve. Achte auf den Eisblock auf der anderen Seite und halte dich auf der rechten Seite. Ein weiterer Turbo bringt dich durch das unruhige Wasser zu einer Stelle, an der ein Eisblock von einer Klippe ins Wasser fällt.

Deine Turbo-Anzeige füllt sich kurz bevor du zu dem Eisblock gelangst. Benutze den Turbo sofort und halte dich links, sobald du dich der gelben Boje nährst. Dadurch kannst du eine Eisfläche umfahren und die rote Boje mitnehmen. Danach umfährst du die nächste Eisfläche rechts und hebst dir den Turbo auf, bis du die Start-Ziel-Linie

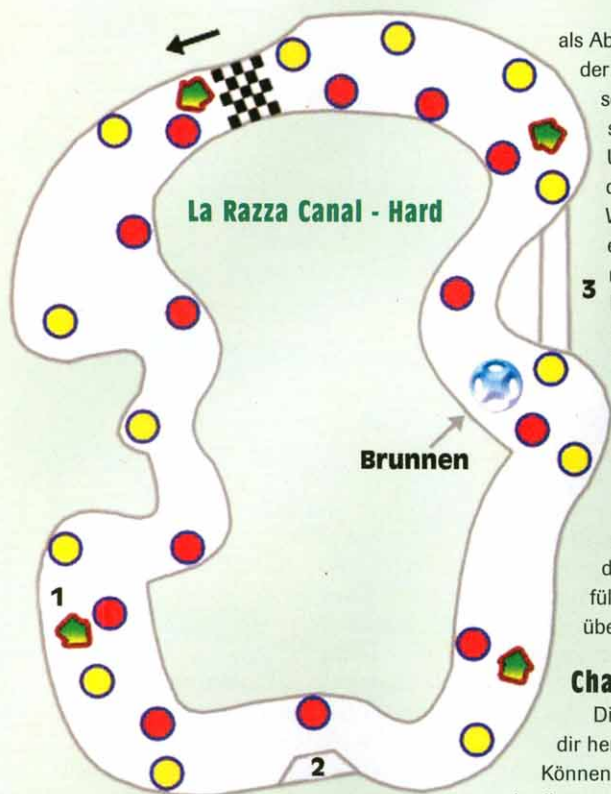
überquert hast. Durchquere den eisigen Donut (2), umrunde die rote Boje und folge der scharfen Biegung nach links. Auf der Zielgeraden befinden sich unzählige Eisrampen, die du nicht weiter beachten solltest.

La Razza Canal

Nimm mit Höchstgeschwindigkeit die ersten beiden Bojen, halte dich danach links und folge den schwimmenden Markierungen. In dem engen Abschnitt erwartet dich eine scharfe Kurve, die du mit viel Gefühl nehmen musst. An der ersten roten Boje in dem Abschnitt erhältst du einen Turbo. Benutze ihn und lasse dich zu der Mauer befördern. Im nächsten Abschnitt musst du



Tipps



als Abkürzung und folge dann wieder der Strecke. Benutze die Turbos, sobald du kannst, und du kommst schnell zu einer großen Insel. Umfahre sie, dabei ist es egal, ob du den linken oder den rechten Weg wählst. Angenommen du entscheidest dich für den Weg nach rechts, wendest du dich hinter der gelben Boje erneut nach rechts, um der Passage zu folgen.

Erneut wird die Strecke sehr eng und erfordert höchste Konzentration. Beschleunige sofort, wenn du diesen Abschnitt hinter dir hast, und halte dich links. Warte darauf, dass sich deine Turbo-Anzeige vollständig füllt, und fahre dann mit dem Turbo über die Start-Ziel-Gerade.

Championship - Expert

Diese Meisterschaft holt alles aus dir heraus und testet dein fahrerisches Können bis zum Limit. Folge den Beschreibungen, um die Schwierigkeiten zu meistern, denn bei einem Gewinn kannst du jede Strecke bei jedem nur möglichen Wetterbedingungen im Time Trial befahren.

eine Haarnadelkurve und etliche heftige Biegungen meistern, die dir auf der engen Strecke dein gesamtes Können abverlangen. Nach einiger Zeit gelangst du dann in einen Bereich, der dir wieder mehr Platz bietet (1).

Bei der ersten Boje kannst du beschleunigen und dabei die Boote an der Seite umfahren. Du bemerkst ein Restaurant, das auf das Wasser hinausragt (2). Benutze diesen Bereich



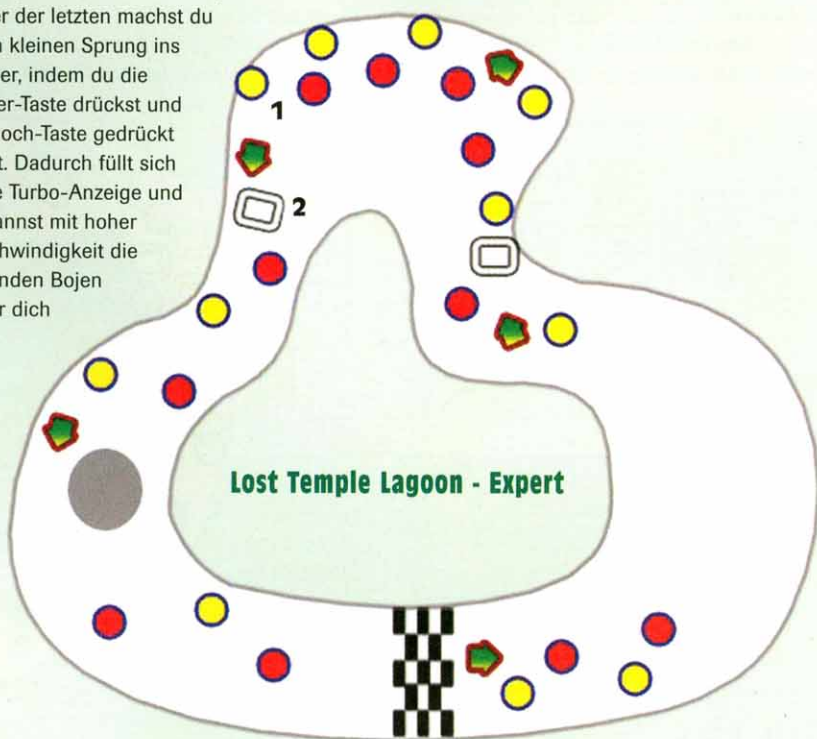
bringen. Danach wendest du dich nach rechts und springst über die Rampe.

Folge den Bojen entlang einiger seltsamer Felsen und benutze den Turbo, um durch die anschließende Ansammlung von Bojen zu gelangen. Auch den nächsten Turbo (1) solltest du so schnell wie möglich einsetzen, denn er bringt dich vorbei an einer Rampe (2) zu einer Kurve. Beschleunige in Richtung der roten Boje, drehe dich dann nach links, um die Start-Ziel-Gerade zu befahren. Die



Lost Temple Lagoon

Beschleunige gleich zu Beginn und schlängele dich durch die Bojen. Hinter der letzten machst du einen kleinen Sprung ins Wasser, indem du die Runter-Taste drückst und die Hoch-Taste gedrückt hältst. Dadurch füllt sich deine Turbo-Anzeige und du kannst mit hoher Geschwindigkeit die folgenden Bojen hinter dich



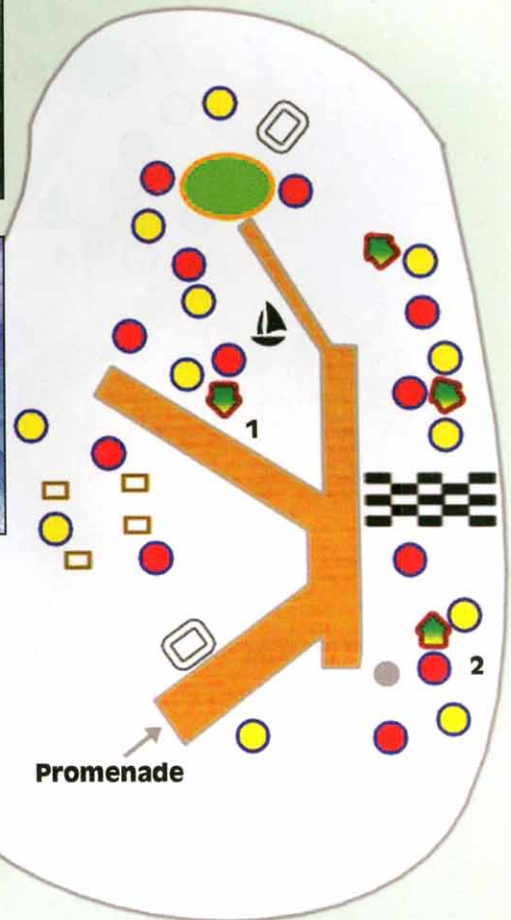
Runden 2 und 3 sind identisch, allerdings musst du ohne den Turbo am Anfang auskommen, dafür benötigst du aber den Sprung unter Wasser nicht.

Southern Island Runde 1

Mit dem Turbo gelangst du durch die ersten Bojen und beschleunigst hinter der letzten gelben Boje noch einmal, um zu dem Bereich mit der Rampe zu kommen. Hier wendest du dich nach links und umfährst auch dort die Bojen. Dann nimmst du Kurs auf das Boot, bremst etwas ab und machst bei der Biegung eine scharfe Drehung nach rechts. Benutze den Turbo und folge den Bojen. Links gelangst du zum Promenadenbereich (1). Beschleunige und fahre auf die Holzrampe zu, dabei musst du allerdings den Holzpfählen im Wasser ausweichen. Bewege dich nach unten, während du dich noch in der Luft befindest, um unter der Promenade hindurchzugelangen. Danach benutzt du den Turbo, um die letzte Kurve hinter dir zu lassen, und beschleunigst auf der Zielgeraden.

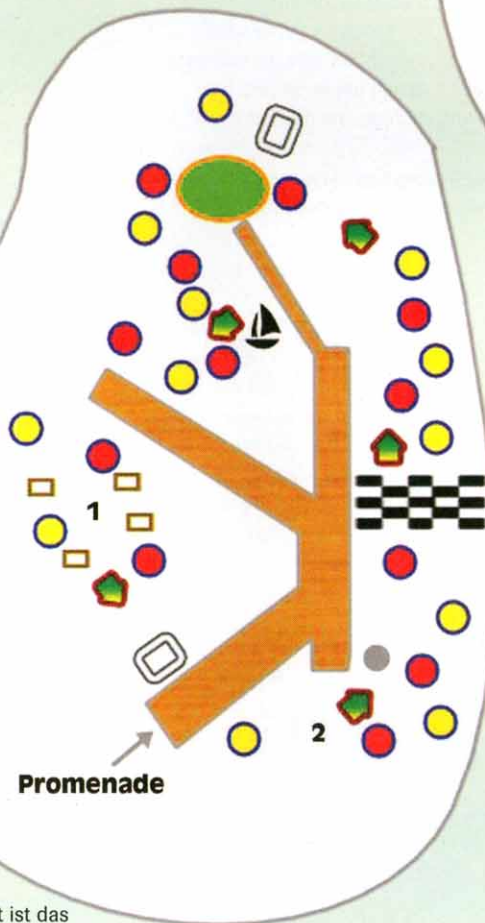


Southern Island - Expert (Runde 2)



Runde 2

In Runde 2 hat sich der Wasserstand enorm gesenkt, so dass sich die Strecke dramatisch verändert hat. Hinter der ersten Boje beschleunigst du und folgst der Linie der folgenden Bojen. Hast du die letzte gelbe Boje passiert, machst du einen kleinen Sprung ins Wasser, um deine Turbo-Anzeige zu füllen. Der Sprung dürfte dir nun nicht mehr allzu schwer fallen. Danach beschleunigst du sofort und schlängelst dich durch die Bojen im Nahbereich des Bootes. Hinter der dritten roten Boje bemerkst du einen Tunnel auf der linken Seite, der durch ein Gitter versperrt ist (1). Mit der entsprechenden Geschwindigkeit ist das Gitter der Wucht des Aufpralls nicht gewachsen und du gelangst links zu einer Holzrampe, die du auf der linken Seite



Southern Island - Expert (Runde 1)

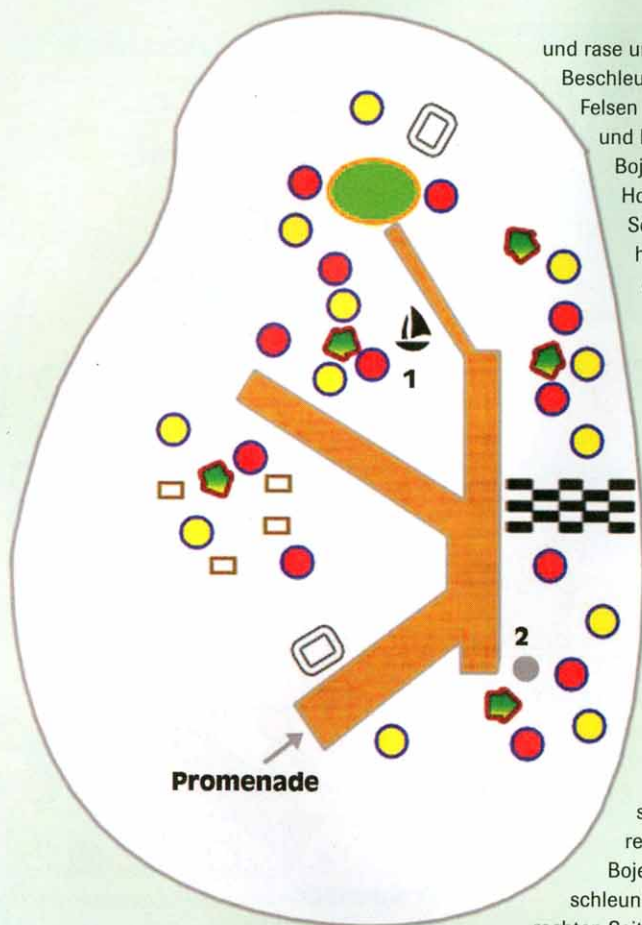
umfährst. Du manövriert dich unter der Promenade hindurch, nimmst die letzte Kurve und erhältst an der gelben Boje noch einmal einen Turbo.

Runde 3

In Runde 3 beschleunigst du nach der zweiten Boje und fährst geradeaus. Mache erneut einen Sprung unter Wasser, um deine Turbo-Anzeige zu füllen, doch diesmal versuche, den Prozess ein wenig in die Länge zu ziehen. Rase nun auf die Rampe zu und passiere die Bojen entlang dem Boot (1).



Tipps



und rase unter der Brücke hindurch. Beschleunige dann, um den großen Felsen in der Mitte zu umfahren, und benutze an der gelben Boje den Turbo, um dich den Holzpfählen zu nähern. Sobald du an die rote Boje herankommst, bremst du ein wenig ab, denn sie wird durch einen Felsen verdeckt, den du links umfährst. Vor dir liegen eine kleine Insel und ein Hügel, wähle die Mitte und fahre hindurch. Konzentriere dich auf die folgenden Bojen, bevor du erneut den Turbo benutzt. Umfahre den Felsen und nähere dich der gelben Boje. Dann wählst du den Weg nach links, gefolgt von einer scharfen Kurve nach rechts. Lasse die nächsten Bojen hinter dir und beschleunige, um die Felsen auf der rechten Seite zu passieren. Hebe dir den nächsten Turbo ein wenig auf und konzentriere dich auf die kommenden Bojen.

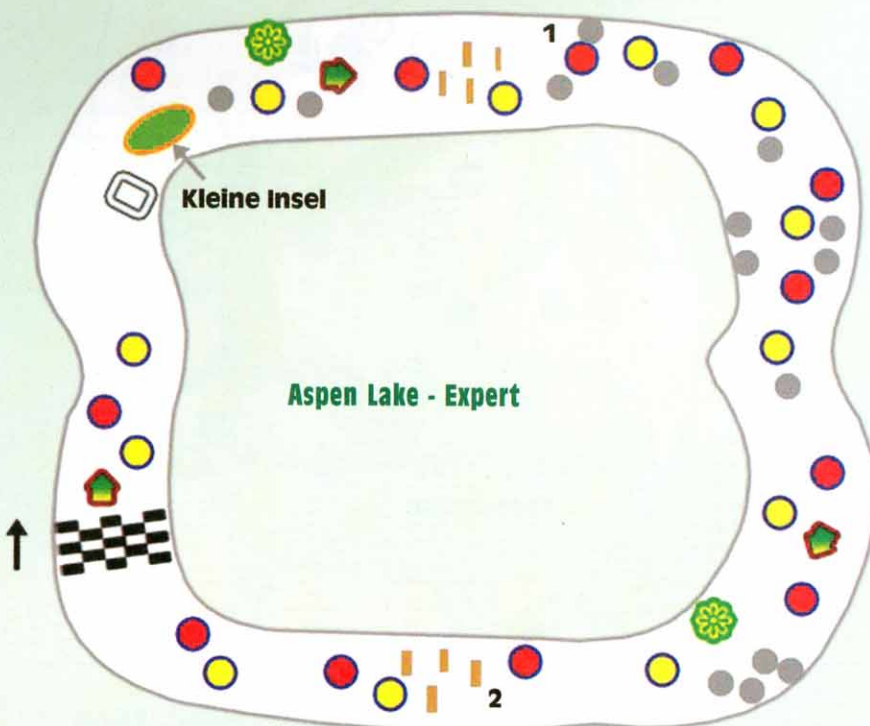


Southern Island - Expert (Runde 3)

Drehe dich schnell nach rechts und beschleunige. Nach der ersten gelben Boje benutzt du den Turbo und lässt so die folgende Kurve und die Holzrampe hinter dir. Fahre erneut unter der Promenade hindurch und benutze den Turbo bei der letzten Kurve. Achte auf der Zielgeraden auf die Felsen, die dich schnell aus der Bahn werfen können.

Aspen Lake

Beschleunige kurz nach dem Start und bewege dich durch die Bojen in den Strömungen. Passiere die Außenseite der Rampe



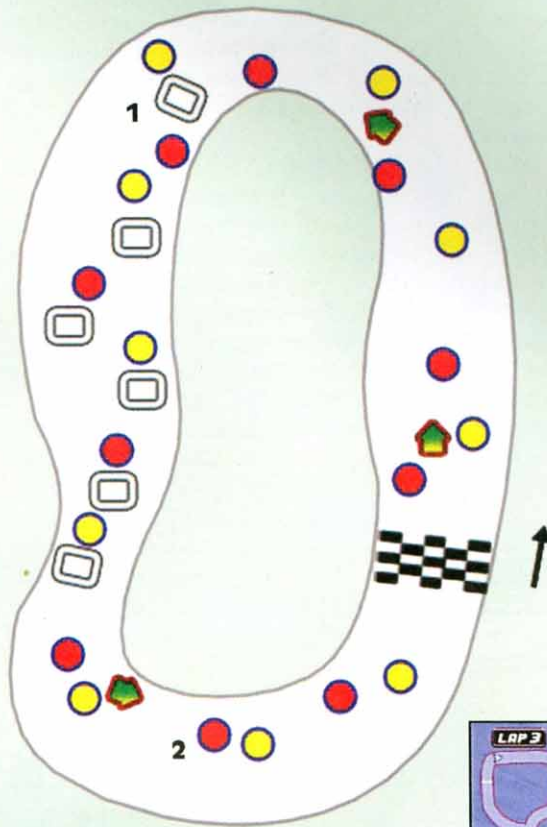
Achte dabei besonders auf die Holzpfähle (2) kurz vor der Start-Ziel-Geraden. Benutze den Turbo, um mit Schwung die neue Runde zu beginnen.

Ocean City Harbor

Diesmal benutzt du den Turbo nicht sofort, sondern wartest, bis die ersten Bojen hinter dir liegen. Dadurch entkommst du der herabfallenden Kiste und kannst dich durch die folgenden Bojen manövrieren. Hast du die letzte gelbe Boje passiert, schaltest du den Turbo ein und nährst dich der roten Boje. Als Nächstes kommt eine Reihe extrem kniffliger Sprünge (1) auf dich zu. Ignoriere die erste Rampe und bleibe auf der linken Seite der Strecke. Hinter der Kurve wartet bereits die nächste Rampe auf dich, die dich mit Schwung nach rechts befördert.

Visiere die rote Boje an und drehe dich noch in der Luft nach links. Kurz nachdem du die nächste gelbe Boje passiert hast, beschleunigst du in Richtung der roten Boje auf der anderen Seite. Springe über die Rampe und begib dich zu der gelben Boje. Dort wartet

Ocean City Harbor - Expert



erneut eine Rampe auf dich. Folge dahinter den Bojen und benutze den Turbo, um den Tunnel (2) zu befahren und auf die Start-Ziel-Gerade zu kommen.

Arctic Bay

Ignoriere zunächst die Eisrampe und benutze den Turbo, um die erste Kurve zu meistern. Hinter den beiden Bojen springst du über die Rampe und nimmst so die restlichen Bojen ins Visier. Hebe deinen Turbo etwas auf und befahre die Höhle vor dir, die mit einer dünnen Eisschicht (1) verschlossen ist. Entweder benutzt du die kleine Rampe, um das Eis zu zerbrechen, oder du wählst einfach den Weg auf der linken Seite entlang. Jede dieser Möglichkeiten hat gewisse Vorteile,



Tipps

daher ist es unerheblich, für welchen Weg du dich entscheidest. Merke dir allerdings deine Wahl, um in den folgenden Runden nicht unnötigerweise erneut das Eis zu durchbrechen.

Halte dich in der Höhle auf der rechten Seite und entscheide dich an der Abzweigung für den Weg nach rechts (2). Beschleunige bei der Abzweigung und springe über die kleine Eisrampe (3). Dann tauchst du schnell unter, indem du die L- und R-Tasten drückst oder den Analogstick nach oben schiebst. Halte durch, bis du die andere Seite erreicht hast. Dort drehst du dich nach rechts und weichst der Eisscholle aus. Die Rampe auf der Strecke ermöglicht es dir, die Kurve zu schneiden (4). Beschleunige, um dorthin zu gelangen, und wende dich nach der

Landung sofort scharf nach rechts. Sobald du einige der folgenden Bojen hinter dir gelassen hast, kannst du erneut der Turbo benutzen, um auf die Start-Ziel-Gerade zu kommen.

La Razza Canal

Benutze den Turbo, um die ersten Bojen zu erreichen. Dann wendest du dich mit einer schnellen Bewegung nach rechts der Kurve zu und weichst dabei den Booten an der Seite aus. Um die folgende Biegung korrekt zu

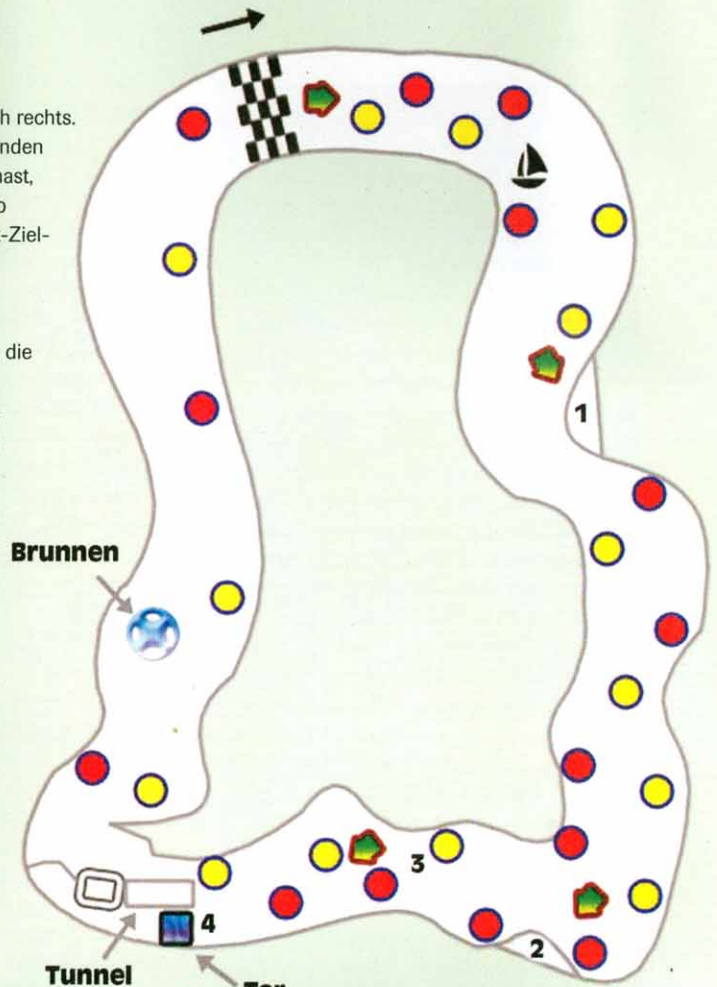
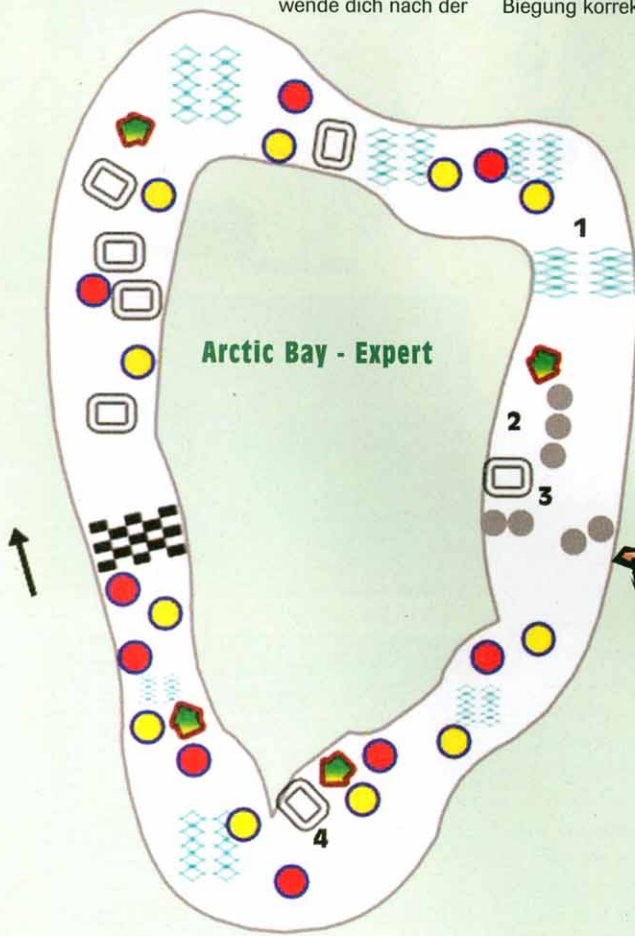
Brunnen

Tunnel

Tor

La Razza Canal - Expert

Arctic Bay - Expert



nehmen, wendest du dich nach links und benutzt den Turbo, um den Restaurantbereich (1) hinter dir zu lassen. Folge den Bojen zu einem schmalen Abschnitt und mache eine scharfe Drehung nach rechts. Unter der Brücke hältst du dich links und rast dann durch die überfüllte Passage. Links gelangst du zurück auf die Strecke. Halte die Geschwindigkeit auf Maximum und folge den Bojen, dabei lässt du einen weiteren Restaurantbereich hinter dir.

Im nächsten Abschnitt (3) folgst du der Linie der Bojen, benutzt währenddessen den Turbo und hältst dich hinter der dritten Boje links. Das Tor ist bei deiner Geschwindigkeit kein Hindernis. Du gelangst auf diese Weise in einen geheimen Tunnel (4), der dich zu einer Rampe führt. Nach dem Sprung umfährst du den Brunnenbereich auf der rechten Seite und näherst dich der gelben Boje. Begib dich am Ende des Abschnittes nach rechts und du findest dich auf der Zielgeraden wieder.

Strongwater Keep

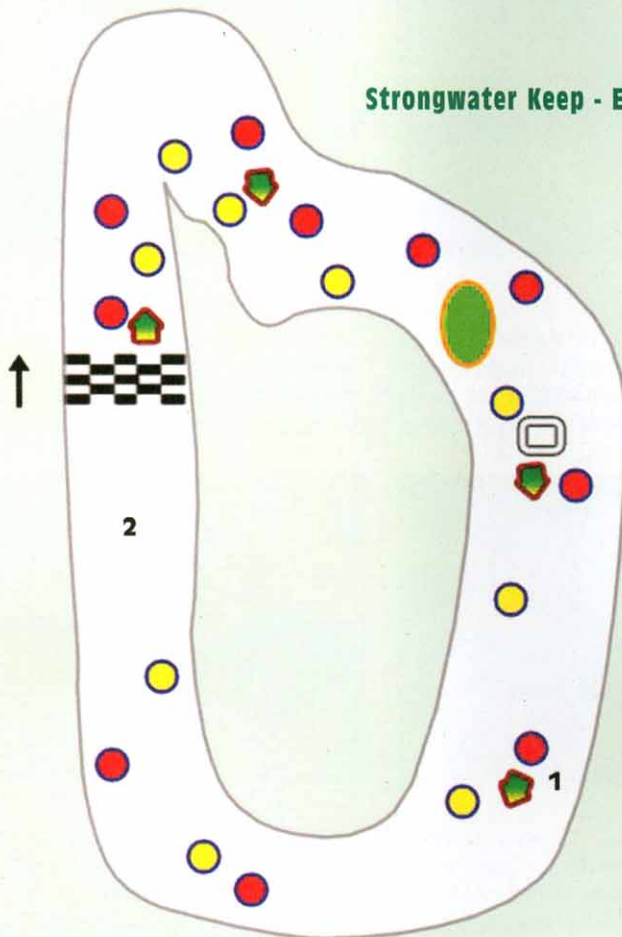
Fahre mit Hilfe des Turbos durch die ersten drei Bojen hindurch, drehe dich anschließend

hinter der roten Boje nach rechts und beschleunige bei den drei folgenden Bojen. Dann steuerst du schnell nach links und umfährst auf der linken Seite die kleine Insel, auf der sich einige Ruinen befinden. Beschleunige sofort wieder und wähle den Weg nach links, anstatt die Rampe unmittelbar vor dir zu benutzen. Folge den Bojen und schalte den Turbo in der Sekunde ein, in der du an der roten vorbeifährst (1).

Am Ende dieser Geraden wendest du dich nach rechts und manövriert durch die Bojen hindurch zurück auf die Start-Ziel-Gerade (2). Nach der letzten Boje auf der Geraden sollte deine Turbo-Anzeige bis zum Anschlag gefüllt sein, daher kannst du dich auch in Runde 2 und 3 an die Anweisungen für die erste Runde halten.



Strongwater Keep - Expert



Wave Race - Legende

- Gelbe Boje
- Rote Boje
- Start-/Ziellinie
- Turbo
- Sprung/Rampe
- Rennrichtung
- Boot
- Holzschild
- Fels
- Wasserlilie
- Insel
- Holzpfahl
- Kiste
- Eisfläche
- Brunnen
- Tor

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Dank der big.N-Skate-Cracks wirst auch du ein Board-Master!

Achtung!

Je nach gewähltem Skater können die Buchstaben SKATE, das Deck oder das Secret Tape an unterschiedlichen Stellen gefunden werden. Wir haben uns ausschließlich auf den Namensgeber des Spiels, Tony Hawk, konzentriert. Die Abweichungen sind aber minimal, weswegen du auch mit den anderen Mitgliedern der Extremsport-Crew keine Probleme bekommen solltest.

Die Skater Special-Tricks



Tony Hawk

Links, Runter, B: Double Kickflip to Indy
Links, Rechts, X: 1-2-3-4
Rechts, Runter, X: The 900
Rechts, Links, Y: 5-0 Overtun

Steve Caballero

Runter, Hoch, Y: Hang Ten Nosegrind
Rechts, Hoch, B: Kickflip Superman
Links, Hoch, Y: Handstand 360 Hand Flip
Links, Runter, X: FS 540

Kareem Campbell

Hoch, Rechts, B: Ghetto Bird
Runter, Links, Y: Reemo Slide
Links, Runter, X: Kickflip Backflip
Runter, Hoch, Y: Nosegrind to Pivot



Rune Glifberg

Rechts, Runter, Y: Crail Slide
Rechts, Hoch, B: Double Kickflip Madonna
Links, Rechts, X: Christ Air
Links, Rechts, Y: One Foot Blunt

Eric Koston

Hoch, Rechts, Y: Fandangle
Rechts, Links, B: Slamma Jamma
Runter, Rechts, B: Stalefish Backflip
Rechts, Hoch, X: Pizza Guy

Bucky Lasek

Hoch, Links, Y: Big Hitter 2
Rechts, Runter, X: Misty Flip
Links, Rechts, X: Fingerflip Airwalk
Links, Runter, B: FS 540 HeelFlip



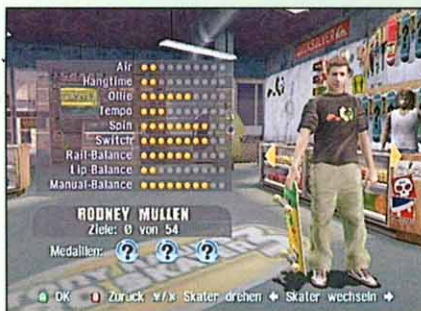
Bam Margera

Hoch, Runter, Y: Human Dart
Hoch, Links, B: 540 Tailwhip
Runter, Hoch, B: The Jackass
Links, Rechts, Y: Russian Boneless

Allgemeine Steuerung

Sämtliche Sportler verwenden die gleichen Tastenkombinationen zum Ausführen von bestimmten Tricks. Jeder Skater verfügt dabei über sein eigenes Move-Repertoire, das du aber nach Belieben verändern kannst. Hier eine kurze Liste mit Tonys Standardtricks.

Richtung	B	X	Y
Hoch	Impossible	Nosegrab	FS Noseblunt
Hoch/Rechts	Inward Heelflip	Method	The Switcheroo
Rechts	Heelflip	Cannonball	BS Boneless
Runter/Rechts	Varial Heelflip	Del Mar Indy	One Foot Invert
Runter	Pop Shove It	Airwalk	Invert
Runter/Links	Varial Kickflip	Crooked Cop	Gymnast Plant
Links	Kickflip	Melon	Varial Invert to Fakie
Hoch/Links	Hardflip	One Foot Japan	Andrecht Invert
Hoch-Hoch	Sal Flip	Seatbelt Air	-
Rechts-Rechts	Fingerflip	Crossbone	-
Runter-Runter	360 Flip	Tailgrab	-
Links-Links	Varial	Benihana	-



Rodney Mullen

Hoch, Runter, B: Gazelle Underflip
Links, Runter, Y: Truckstand
Rechts, Links, Y: Anti Casper
Rechts, Runter, Y: Handstand Double Flip



Chad Muska

Rechts, Runter, Y: Handstand 50-50
Runter, Links, Y: BS Nose Comply
Links, Runter, Y: Tailblock Slide
Runter, Hoch, Y: Ghetto Blastin



Andrew Reynolds

Rechts, Runter, Y: Noseslide Lipslide
Links, Rechts, Y: Dark Disaster
Links, Rechts, B: Hardflip Late Flip
Hoch, Rechts, B: Quad Heelflip



Geoff Rowley

Hoch, Rechts, Y: Rowley Darkslide
Runter, Rechts, B: Casper Flip 360 Flip
Hoch, Runter, Y: Sprong
Links, Rechts, Y: The H Teeth Sweeper



Elissa Steamer

Hoch, Links, Y: Coffin
Rechts, Links, Y: Bigspin Flip to Tail
Links, Rechts, X: Judo Madonna
Runter, Rechts, Y: Primo



Jamie Thomas

Links, Rechts, Y: Layback Sparks
Rechts, Runter, Y: Crook Bigspin Crook
Runter, Hoch, Y: 1 One Wheel Nosemanual
Links, Hoch, B: 360 Hardflip

Level 1: Die Gießerei

Aufgaben:

- Highscore - 10 000 Punkte
- Profi-Score - 30 000 Punkte
- Hammer-Score - 60 000 Punkte
- Sammle S-K-A-T-E
- Öffne die Ventile
- Mach den Vorarbeiter nass
- Cannonball über die Halfpipe
- Grind am Gussbehälter
- Finde das versteckte Tape



Hol dir das Deck

Highscores

Die Gießerei solltest du erst mal als Trainingscamp nutzen. Fühlst du dich fit genug, geht es an die ersten Jobs. Zunächst musst du die 10 000/30 000/60 000 Punkte erzielen. Wie du das anstellst, bleibt deine Sache. Versuche, die härtesten Tricks des jeweiligen Fahrers in Kombos zu verpacken.

S-K-A-T-E

Und los geht's! Fahr die Rampe runter und dann nach links. Spring in der Halfpipe hoch zum S, fahr weiter nach vorne und hol dir gleich noch das E auf der

an der Wand rund um den Level angeordnet. Um alle Ventile zu öffnen, fährst du die Wand einfach einmal entlang.

Mach den Vorarbeiter nass

Auf einer Plattform rechts von der Startrampe gibt es ein großes Wasserbecken. Hier ist dein Ziel. Mach langsam, fahr in den kleinen Laufsteg hinein und grinde über die Rail hinter dem Typen. Dadurch wird ein Kran aktiviert, der den Vorarbeiter ins Wasser katapultiert.

Cannonball über die Halfpipe

Wie immer geht's zu Beginn die Rampe runter. Über die Halfpipe ollien und dabei Rechts + X drücken.

Grinde am Gussbehälter

Fahre im Level geradeaus zum hinteren Abschnitt. Dort siehst du ein Gussbecken. Hin und wieder befindet sich über diesem Becken ein Gussbehälter, aus dem

geschmolzener Stahl abfließt. An den Seiten dieses Behälters befindet sich je eine Rail. Spring mit viel Schwung über die kleine Rampe bei dem Gussbecken hinauf zu einer dieser Rails und grinde sie entlang.

Das versteckte Tape

Fahr zu Beginn des Levels nicht die Rampe hinunter, sondern nach rechts zu der kleinen Schanze. Spring von hier aus rüber auf den Laufsteg. Halte dich rechts, fahr in das Glashaar und spring dort durch die hintere Scheibe genau auf den Stahlträger, auf dem du das Tape ausmachen kannst. Dann brauchst du nur noch nach vorne zu fahren und es dir zu greifen. Sauschwer, aber machbar.

Hol dir das Deck

Das Deck findest du nach dem Start rechts über einer Quarterpipe in der Luft.

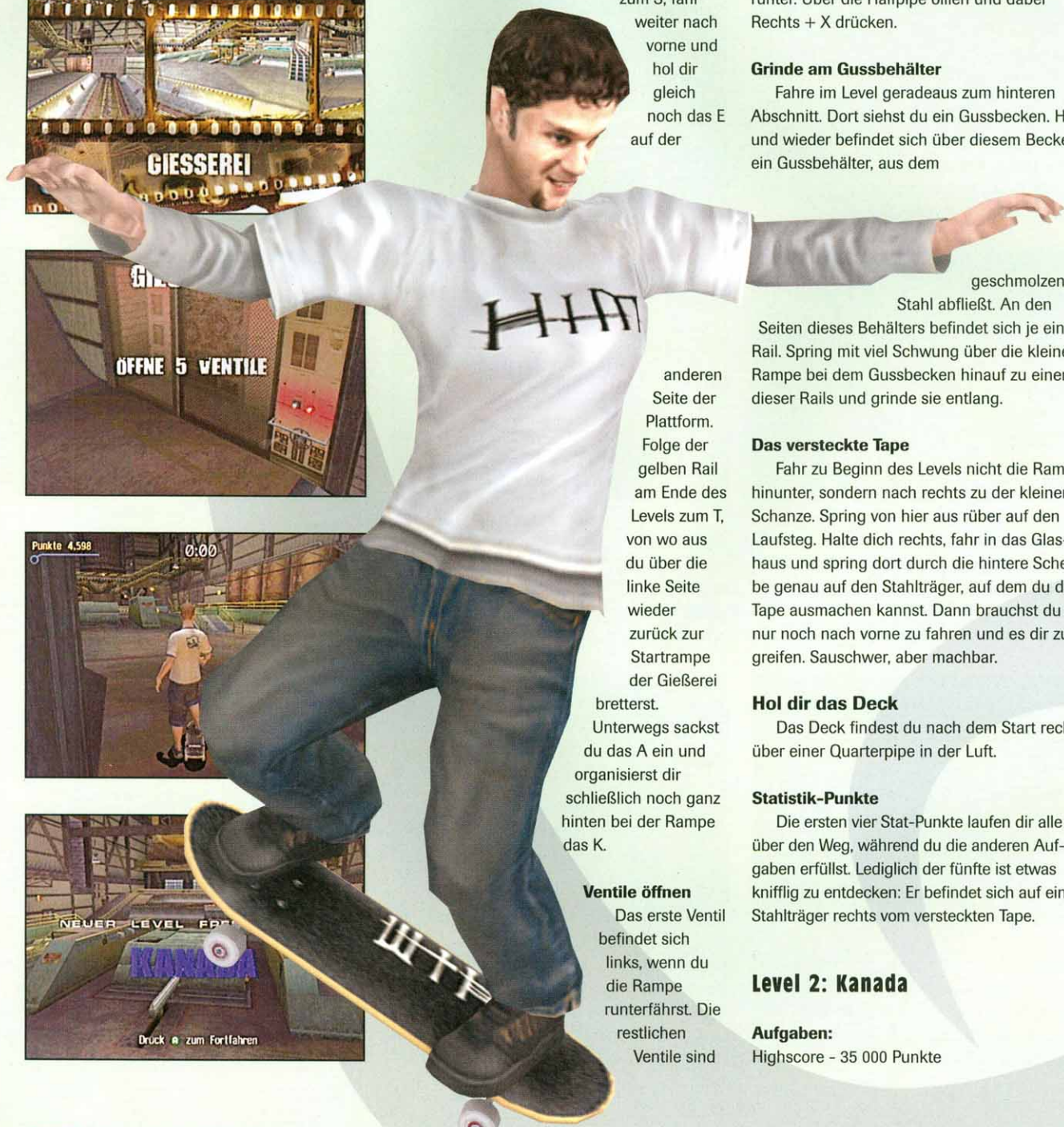
Statistik-Punkte

Die ersten vier Stat-Punkte laufen dir alle über den Weg, während du die anderen Aufgaben erfüllst. Lediglich der fünfte ist etwas knifflig zu entdecken: Er befindet sich auf einem Stahlträger rechts vom versteckten Tape.

Level 2: Kanada

Aufgaben:

- Highscore - 35 000 Punkte



anderen Seite der Plattform. Folge der gelben Rail am Ende des Levels zum T, von wo aus du über die linke Seite wieder zurück zur Startrampe der Gießerei

brettest. Unterwegs sackt du das A ein und organisierst dir schließlich noch ganz hinten bei der Rampe das K.

Ventile öffnen

Das erste Ventil befindet sich links, wenn du die Rampe runterfährst. Die restlichen Ventile sind

Profi-Score - 70 000 Punkte
 Hammer-Score - 120 000 Punkte
 Sammle S-K-A-T-E
 Melon Grab über Traktorschaukel
 Befreie Chuck vom Pfahl
 Begrabe den Idioten
 Beeindrucke die Skater
 Finde das versteckte Tape
 Hol dir das Deck

Highscores

Vor allem der Hammer-Score wird dir hier einiges abverlangen. Lass Kombos ohne Ende los und nutze möglichst oft den Revert bei der Landung.

S-K-A-T-E

Das S und das T liegen ziemlich genau vor dir. Du musst nur je eine Rampe emporspringen, um sie dir zu krallen. Danach fährst du rechts die Straße runter. Hier kannst du die restlichen drei Buchstaben theoretisch mit einem einzigen, langen Grind zu packen kriegen. Du kannst sie aber auch einzeln angrinden und sie dir dann im Sprung schnappen.

Melon Grab über Traktorschaukel

Fahr die Rampe runter, hol Schwung, dreh wieder um und fahr auf die Schaukelseite rechts von der Startrampe. Spring hoch in die Luft, leg einen Melon hin (normalerweise mit Rechts + X) und lande auf der linken Schaukelseite.

Befreie Chuck vom Pfahl

Fahr die Rampe runter, spring links über den Zaun und fahr Chuck über den Haufen.

Begrabe den Idioten

Fahre die Startrampe nach unten, dreh um und spring über die Startrampe in Richtung Plattform. Hier steht ein Typ unter einem Baum, der Schneebälle auf alles wirft, was bei Drei nicht auf den Bäumen ist. Apropos Baum: Fahr einfach mit Schwung gegen die Tanne, unter der er steht. Dadurch wird er vom Schnee begraben und gibt Ruhe.

Beeindrucke die Skater

Der erste Skater befindet sich gleich bei der Startrampe, die vier anderen haben sich über den Skatepark rechts von der Startrampe verteilt. Fahr jeweils in ihre Nähe und demonstriere ihnen ein paar gute Kombos oder anständige Grinds.

Das versteckte Tape

Fahr die Rampe runter, dreh um, nimm Anlauf und brette die Startrampe empor. Spring nach vorne ab und lande auf der

Holzplattform. Fahr den Steg nach vorne entlang, spring dort über die linke Rampe, lande auf der anderen Seite des Steges und grinde über die Rail auf der linken Seite. Hier kommst du an einer rötlichen Maschine vorbei, die durch deinen Grind aktiviert wird und eine Halfpipe weiter hinten in die Höhe stemmt. Spring von der niedrigen Rampe bei dem pinkelnden Typ rauf in diese Halfpipe und von dort aus weiter nach oben über die lädierte Brücke, bis du zu einem alten Gleis kommst. Fahr es entlang, grinde nach rechts und hol dir dein hart erkämpftes Tape.

Hol dir das Deck

...indem du von der Schaukel des Bulldozers auf der linken Seite nach oben springst.

Statistik-Punkte

Den ersten und zweiten Stat-Punkt findest du im Skatepark rechts von der Startrampe. Den dritten kannst du dir holen, indem du über die alte Brücke hinter dem begrabenen Idioten entlanggrindest. Nummer vier erwartet dich über der Halfpipe rechts von der Startrampe. Und den fünften kannst du bei der Umzäunung des Waldes im hinteren Teil des Levels entdecken.

Level 3: Rio Ruckus

Mit Rio erwartet dich der erste Medaillenniveau. Bring deine besten Kombos und spektakulärsten Moves, um unter die ersten drei Skater zu kommen und dir damit eine Medaille zu verdienen. Verdienen kannst du dir hier übrigens auch fünf Stat-Punkte und ein Deck. Stat-Punkt Nummer eins befindet sich gleich hinter dir auf der Startrampe. Für den zweiten fährst du von der Startrampe aus schnurstracks nach vorne und springst von der hintersten Pipe hoch in die Luft. Ein dritter schwebt rechts von der Startrampe in der Luft, Nummer vier kannst du links von der Startrampe neben einer Palme entdecken. Der letzte Stat-Punkt befindet sich vorne links auf einem Stromkabel. Katapultiere dich von einer Rampe oder einer Pipe aus auf dieses Kabel und grinde rüber. Das Deck findest du ebenfalls links von der Startrampe. Fahr über die Straße, durch den Bretterzaun und katapultiere dich im Pool nach oben zum Objekt deiner Begierde.

Level 4: Vorstadt

Aufgaben:

Highscore - 55 000 Punkte
 Profi-Score - 110 000 Punkte

Hammer-Score - 200 000 Punkte
 Sammle S-K-A-T-E
 Nosegrab zwischen den Rampen
 Zerdrück fünf Kürbisse
 Hilf dem dünnen Mann
 Gib der Satellitenschüssel wieder Saft
 Finde das versteckte Tape
 Hol dir das Deck

Highscores

Die Scores dürftest du am besten im Pool hinter dem Neubau oder auf dem Friedhof





hinter dem Haus des dünnen Mannes erreichen. Mach anständige Kombos und Liptricks und schließe möglichst jeden Move mit einem Revert ab.

S-K-A-T-E

Fahr von der Rampe aus nach vorne und grinde hoch zum S. Fahr an dem Pool vorbei und auf der rechten Seite des Hauses die kleine Rampe nach oben. Hier kannst du das K einsacken. Das T befindet sich innerhalb des Zauns bei der großen Villa. Das E kannst du dir mit einem satten Sprung von der Pipe bei dem Neubau krallen. Und das A erwartet dich schließlich im Trailer-Park rechts von der Villa.

Nosegrab zwischen den Rampen

Fahr nach vorne in den Trailer-Park und lass zwischen den beiden Rampen bei dem Skater einen Nosegrab vom Stapel (normalerweise Hoch + X).

Zerdrück fünf Kürbisse

Nummer eins kannst du auf einer Pipe innerhalb des Villenzauns entdecken. Den zweiten kannst du auf der Halfpipe rechts von der Villa platt machen. Der dritte im Bunde wartet hinter dem Haus des Barbecue-Fans (bei dem Pool hinter dem "S"). Nummer vier kannst du im Hinterhof der Garage neben dem weißen Van entdecken. Der fünfte und letzte befindet sich auf der Treppe des blauen Hauses in der Nähe der Startrampe.

Hilf dem dünnen Mann

Im Erdgeschoss des Neubaus gibt es zwei Rails. In der linken steckt eine Axt. Grinde über sie hinweg, um sie einzusammeln. Mit dem Teil im Gepäck fährst du jetzt zu der Villa am Ende des Levels und berührst dort den dünnen Mann. Der packt sich die Axt und schlägt damit die Tür ein. Wenn du über die neue Pipe nach rechts springst, gelangst du auf den Friedhof.

Gib der Satellitenschüssel wieder Saft

Fahr auf das Dach des blauen Hauses und grinde von dort über das Stromkabel mit den Zweigen. Bremse auf dem anderen Hausdach, dreh um und befreie auch noch das zweite Stromkabel von den Ästen.

Das versteckte Tape

Fahr in den Friedhof (siehe: Der dünne Mann) und spring von der langen Rampe durch die Fenster in den zweiten Stock der Villa. Fahr an den Fledermäusen vorbei nach vorne, zerlege ein weiteres Glasfenster und spring rüber zum Tape.

Hol dir das Deck

Fahr bei dem ehemaligen Kürbis, im Hinterhof der Garage beim weißen Van, über die Rampe auf der rechten Seite. So gelangst du auf das Hausdach und kannst dir auf der anderen Seite das Deck organisieren.

Statistik-Punkte

Den ersten Stat-Punkt findest du in der Nähe des Pools rechts von der Startrampe.

Nummer zwei kannst du unterwegs zum dünnen Mann einsammeln. Der hackt die Tür des Hauses ein. Fahr nach vorne durch diesen neuen Gang und spring von der Pipe hoch in die Luft, um dir Stat-Punkt Nr. 3 zu krallen. Für den vierten fährst du über das halbe Dach bei dem Haus mit dem weißen Van (siehe: Hol dir das Deck) und lässt dich dann nach vorne auf das Icon fallen. Um den letzten in deine Finger zu bekommen, grindest du vom Dach des blauen Hauses aus über die Stromkabel.

Level 5: Flughafen

Aufgaben:

- Highscore - 75 000 Punkte
- Profi-Score - 150 000 Punkte
- Hammer-Score - 300 000 Punkte
- Sammele S-K-A-T-E
- Airwalk über die Rolltreppe
- Besuche 10 Länder
- Bring die Tickets zu deinem Skate-Kumpel
- Halte die Taschendiebe auf
- Finde das versteckte Tape
- Hol dir das Deck

Highscore

Jetzt kommt es darauf an! Die Highscores von 75 000/150 000/300 000 Punkten sind nicht leicht zu knacken. So leid es uns tut – da musst du selber durch!

S-K-A-T-E

Das S wartet gleich am Start auf der linken Neonröhre. Spring hoch und grinde rüber. Auf dieselbe Art kannst du nach der Rolltreppe das K einsacken. Das A bei der nächsten Rolltreppe kannst du praktisch nicht übersehen. Für das T und das E musst du dich im hinteren, rechten Teil des Flughafens jeweils von einer Pipe in die Luft katapultieren.

Airwalk über die Rolltreppe

Fahr die Rolltreppe runter, dreh um und skate in Richtung der Gepäckabteilung auf der linken Seite. Hier gibt es zwei Rolltreppen. Fahr über die Rampe, spring hoch in die Luft und leg einen Airwalk (normalerweise Runter + X) über eine Rolltreppe hin.

Besuche 10 Länder

Fahr runter in den hinteren Teil des Flughafens. In der großen Halle sind Flaggen von zehn Ländern an der Wand aufgehängt. Grinde über die rote Rail neben diesen Flaggen. Wenn du an allen zehn vorbeigekommen bist, ist der Job erledigt.

Bring die Tickets zu deinem Skate-Kumpel

Grinde gleich nach dem Start über den linken Ticketschalter, um die Flugpapiere in die Finger zu bekommen. Fahre weiter, bis du zu den Security-Bögen kommst. Hier musst du über die Pipe auf der linken Seite hinter die Bögen springen. Danach lieferst du die Tickets bei dem Skater im hinteren linken Teil des Flughafens ab.

Halte die Taschendiebe auf

Insgesamt musst du fünf schwarz gekleidete Taschendiebe über den Haufen fahren. Die ersten beiden befinden sich nach dem Start genau vor dir. Zwei weitere kannst du dir auf der Toilette nach der Rolltreppe vornehmen. Der letzte wartet im hinteren rechten Teil des Flughafens auf eine Abreibung.

Das versteckte Tape

Fahr in den hinteren rechten Teil des Flughafens. Katapultiere dich von einer Rampe nach oben auf die höchste Rail und grinde rüber zum Tape.

Hol dir das Deck

Das Deck kannst du zusammen mit dem vierten Stat-Punkt einsammeln.

Statistik-Punkte

Kurz vor der ersten Rolltreppe auf der rechten Seite wartet Stat-Punkt Nummer eins. Für den zweiten musst du ein Stockwerk tiefer über die rechte, kleine Rampe nach oben springen. Nummer drei erwartet dich in der Gepäckabteilung. Du musst dich von einer Rampe hoch in die Luft katapultieren, um ihn erreichen zu können. Der vierte wartet rechts oben auf den Security-Bögen. Nutze die kleine Rampe auf der rechten Seite, um dorthin zu springen. Für den letzten Stat-Punkt musst du über die höchste Rail im hinteren Teil des Flughafens grinden.

Level 6: Skater Island

Eine Goldmedaille sollte ab 100 000 Punkten kein Problem sein. Die Zauberformel lautet: viele Kombos + wenige Bails = Medaille. Wie immer ergeben dieselben Tricks in Switch-Stellung mehr Punkte. Ansonsten kannst du nur üben, üben, üben. Die ersten vier Stat-Punkte dürftest du ohne Probleme finden und einsammeln können. Nummer fünf ist da schon bei weitem schwieriger aufzutreiben. Zunächst musst du die Fahnenstange der Piratenflagge auf der rechten Seite der Halle angrinden. Dadurch öffnet sich ein geheimer Abschnitt des Levels. Fahr zu dem Piratenschiff

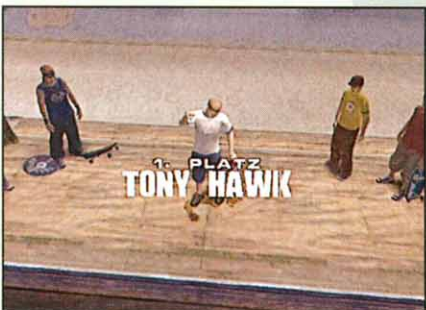
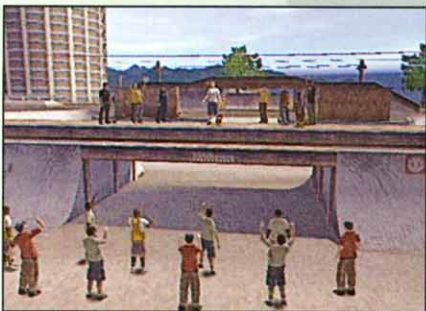
und hol dir den Stat-Punkt vom Bug des Schiffes. Das Deck befindet sich auf der Lampe, unter der du startest. Spring vom Pool weiter rechts auf die Oberseite der Lampe und grinde sie entlang.

Level 7: Los Angeles

Aufgaben:

- Highscore - 100 000 Punkte
- Profi-Score - 190 000 Punkte





Hammer-Score - 400 000 Punkte
 Sammle S-K-A-T-E
 One Foot Japan am Tower Poppin' Transfer
 Mach die Bälle los
 Löse das Erdbeben aus
 Stopp das Autorennen
 Finde das versteckte Tape
 Hol dir das Deck

Highscores

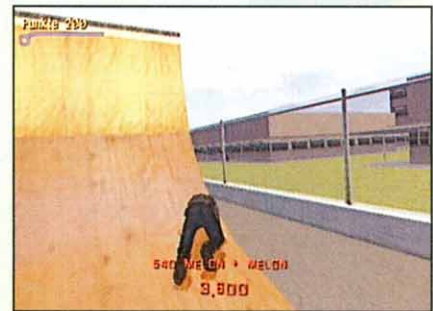
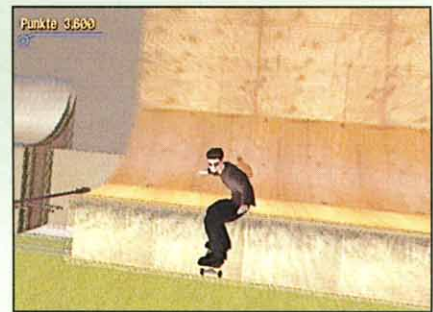
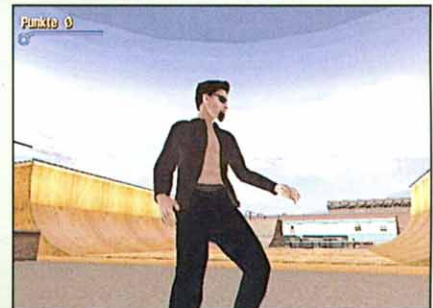
So langsam aber sicher machen die Hammer-Scores ihrem Namen alle Ehre. Und wie gewohnt bleibt uns nichts weiter übrig, als dir viel Glück und schnelle Finger zu wünschen.

S-K-A-T-E

Das S erwartet dich auf der Rail rechts

Mach-dir-den-Skater

Dank eines relativ umfangreichen Create-a-Skater-Modus kannst du deiner Fantasie bei der Erschaffung eigener Skater freien Lauf lassen. Such dir die passenden Infos, ein stylisches Outfit und natürlich deinem Geschmack entsprechende Skills aus. Besonders viel Spaß macht es, sich selbst nachzubauen und dann höchstpersönlich die Parks und Straßen unsicher zu machen. Außerdem erhöht sich dadurch auch der Mit-leids-Faktor, wenn dein Alter Ego auf dem Screen mal wieder eine Blutspur auf den Asphalt legt.



neben dem Start. Das K kannst du von dort aus beim Brunnen ausmachen. Auf der anderen Straßenseite kannst du rechts auf einer weiteren Rail das A einsacken. Von der ganz rechten violetten Rampe in der Mitte des Levels geht eine Rail weiter. Grinde sie entlang zum E. Das T hat es wirklich in sich: Skate zu den beiden roten Kugeln. Daneben findest du eine graue, halbkreisförmige Wand. Grinde über deren untere Rail, spring hoch, grinde über die obere Rail der grauen Mauer und katapultiere dich von deren Ende rüber zur violetten Wand, wo du dann zum T grindest.

One Foot Japan am Tower Poppin' Transfer

Fahr runter zum Springbrunnen, dort mit Schwung in eine der beiden Pipes und katapultiere dich mit einem One Foot Japan (normalerweise Hoch/Links + X) nach oben auf die höher gelegene Halfpipe.

Mach die Bälle los

Fahr zu den beiden roten Kugeln in der Mitte des Levels. Mach einen Ollie, grinde über sie und schon hast du den Job erledigt.

Löse das Erdbeben aus

Hierzu musst du über vier Rails grinden. Einmal über die linke im Tunnel gleich nach dem Start. Fahr von hier aus nach rechts und nimm dir die Rail bei den Zeitungskästen vor. Die dritte Rail ist die, auf der du das "S" gefunden hast. Fahr von hier aus weiter, vorbei an der Startrampe und dem Tunnel von vorhin und spring ganz am Ende der Straße von der braunen Pipe hoch zu den beiden Rails. Grinde die linke bis zu ihrem Ende entlang. Schon hast du dein Erdbeben.

Stoppe das Autorennen

Nachdem du das Erdbeben ausgelöst hast, springst du bei der Pipe in der Nähe des Feu-

erwehrgagens nach oben auf das Dach der Waschanlage. Von hier aus kannst du jetzt weiter über die zerbrochene Hochstraße. Auf der linken Seite steckt ein Auto in der Wand. Grinde darüber und dein Job ist erledigt. Wo du schon mal hier oben bist, solltest du dir auch gleich noch...

Das versteckte Tape

... organisieren. Bahne dir einen Weg über die zertrümmerte Straße, bis du zu einer Holzrampe auf der rechten Seite kommst. Spring von hier aus hoch zu dem Wolkenkratzer und von dort aus rüber zum Nachbargebäude. Hier fährst du vorsichtig über den schmalen Steg, springst auf die Rail und grindest zum Tape.

Hol dir das Deck

In der Nähe der Rail, auf der du das "S" gefunden hast, gibt es eine Ampel, über die ein Kabel gespannt ist. Auf diesem Kabel wartet das neue Deck. Nutze die kleine, rote Rampe in der Nähe des Springbrunnens, um dich auf dieses Kabel zu katapultieren. Grinde das Kabel entlang und schnapp dir das Deck.

Statistik-Punkte

Fahr beim Start sofort nach links, hole bei der Pipe Schwung und grinde mit viel Anlauf über das Kabel hoch zum ersten Stat-Punkt. Den zweiten kannst du dir hoch oben über der Wasserfontäne krallen. Nutze die kleine Rampe an der Seite des Brunnens, um dich in die Luft zu katapultieren. Nummer drei kannst du auf der Rail bei der linken, violetten Pipe angrinden. Grinde von hier aus gleich weiter zum Dach auf der anderen Seite, wo sich Stat-Punkt Nummer vier versteckt hat. Den fünften im Bunde bekommst du, wenn du dich über die Lücke bei den Pipes neben dem Feuerwehrwagen katapultierst.



Cheats

Wir hätten hier ein paar Zauberwörter zum Thema Tony Hawk abzugeben. Warum Zauberwörter? Nun, gib sie doch einfach mal im Abschnitt Cheats des Optionsmenüs ein. Dann wirst du schon sehen...

Cheat	Wirkung
Freakshow	Macht alle geheimen Skater zugänglich (außer den Neversoft-Create-Skatern).
Markedcards	Aktiviert sämtliche In-Game-Cheats.
Popcorn	Macht alle FMV-Sequenzen zugänglich.
Maxmeout	Erhöht sämtliche Attribute deines gegenwärtigen Skaters auf das Maximum.
Weeatdirt	Macht alle Neversoft-Create-Skater zugänglich.



Level 8: Tokio

Tokio ist der dritte Contest-Level. Hier geht es wieder darum, eine Medaille zu gewinnen. Das erreichst du am besten durch einige harte Kombinationen. Zunächst einmal fährst du die Startrampe runter, drehst dich um und fährst mit sattem Anlauf auf die Rampe neben dem Start. Katapultiere dich so hoch wie möglich in die Luft. Ganz oben erwartet dich ein Stromkabel. Grinde das Kabel entlang und spring von dort aus auf das Dach der Zuschauertribüne. Hier oben liegt das neue Deck. Außerdem kannst du von hier aus rechts über ein weiteres Kabel zum ersten Stat-Punkt grinden. Bleib weiter auf diesem Kabel, grinde weiter nach vorne, spring über die Plattform eine Etage nach oben und hol dir Stat-Punkt Nummer zwei. Den dritten findest du problemlos auf der linken, höher gelegenen Seite des Levels bei einem Balkon. Bleib auch gleich auf diesem Balkon. Hier gibt es auf der linken Seite eine Quarterpipe. Wenn du von ihr hoch genug abspringst, kannst du den vierten Stat-Punkt aus der Luft fischen. Für Nummer fünf musst du im hinteren linken Teil des Levels bei der Rampe unterhalb der CS-Skateboards-Reklametafel einen anständigen Sprung hinlegen.

Sammle S-K-A-T-E

- Invert an den Stromkabeln
- Beeindrucke die Neversoft-Mädels
- Heb die Fähre an
- Verwüste das Museum
- Finde das versteckte Tape
- Hol dir das Deck

Highscores

Nachdem du das Wasser im Pool abgelassen hast (siehe: Invert an den Stromkabeln), kannst du dort dank der zahlreichen Zuschauer mit ein paar anständigen Kombos locker den Hammer-Score knacken. Wir haben bereits im zweiten Anlauf mühelos über 700 000 Punkte auf den Track gelegt.

S-K-A-T-E

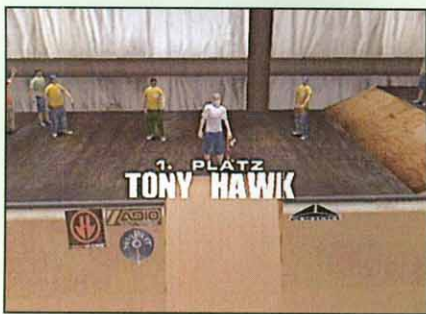
Das S wartet oberhalb einer Rail links vom Pool. Das K liegt auf dem Gitter ganz hinten am Bug des Schiffes. Katapultiere dich von der Pipe bei dem Neversoft-Girl in die Luft, um dir den Buchstaben zu krallen. Das A kannst du in der Nähe der beiden Rettungsboote ergattern. Springe in das hinterste der Boote, nutze es als Pipe und schnapp dir den Buchstaben im Flug. Um dir das T greifen zu können, musst du zu der hochgezogenen Fähre skaten. Hinter ihr gibt es ein Netz. Grinde von der weißen Rail aus über dessen Rand rüber zum T. Über dieser Fähre schwebt übrigens auch das E durch die Luft. Du kannst es dir ganz einfach durch einen kleinen Hüpfen von der oberen Rampe organisieren.

Invert an den Stromkabeln

Zunächst einmal brauchst du sehr hohe Air- und Tempo-Werte. Fahr runter zum Pool und von dort auf die rechte Seite des rot-weißen Mastes. Hier gibt es eine weiße Rail mit einem Ventil. Grinde sie, um das Wasser im Pool abzulassen. Dort drinnen holst du dann richtig satt Anlauf und hechtest nach oben zu den Stromkabeln mit den Fahnen. Wenn du hoch genug bist, um die Flaggen sehen zu können, legst du einen Invert hin (normalerweise Runter + Y).

Beeindrucke die Neversoft-Mädels

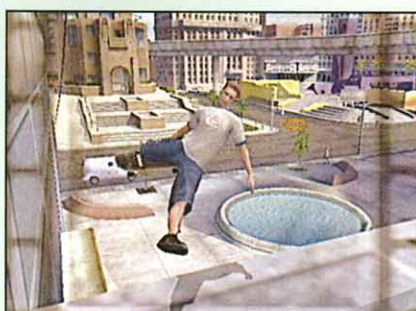
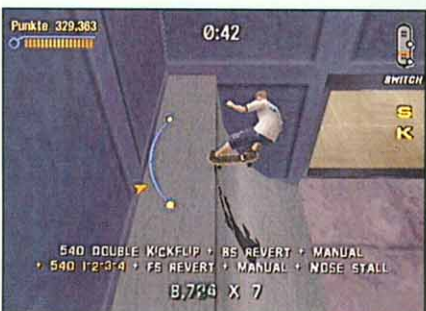
Insgesamt wollen sieben Girls sehen, was du



Level 9: Kreuzfahrt

Aufgaben:

- Highscore - 150 000 Punkte
- Profi-Score - 225 000 Punkte
- Hammer-Score - 500 000 Punkte



drauffast. Eine Neversoft-Nixe erkennst du an ihrem Bikini mit dem Schriftzug des THPS3-Entwicklers. Zeig den Mädels deine besten Kombos und riskantesten Tricks, um dir ihre Aufmerksamkeit zu verdienen. Ein Girl befindet sich beim mittlerweile geleerten Pool. Das nächste weiter unten bei der Hochzeitstorte. Je ein Mädchen wartet am Bug und Heck des Schiffes. Nummer fünf hält sich im botanischen Garten auf der östlichen Relling auf. Das sechste Girl wartet südlich des Museums auf dem oberen Aussichtsdeck. Die siebte Lady hat sich auf der westlichen Relling bei den Rettungsbooten versteckt.

Heb die Fähre an

In der Nähe des siebten Neversoft-Mädels steht ein Typ neben einem Schaltpult und versucht, die Fähre anzuheben. Da er das offenbar nicht auf die Reihe bekommt, ist deine Hilfe gefragt. Mach einen Wallride über das Schaltpult und der Job ist erledigt.

Verwüste das Museum

Fahr runter ins Museum und grinde über die beiden Kabel, welche die große Schiffsschraube an ihrem Platz halten. Sobald das erledigt ist, zerlegt das Teil das komplette Museum.

Das versteckte Tape

Fahr die Startrampe runter, dreh um, fahr die Rampe wieder hoch und katapultiere dich in die Luft. Hier oben grindest du über die Rail und die Stromkabel mit den Fahnen rüber zu dem rot-weißen Mast. Sobald du auf ihm stehst, benutzt du ihn als Halfpipe und schwingst dich möglichst hoch in die Luft, um das versteckte Tape packen zu können.

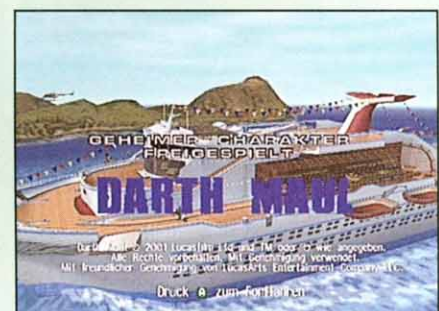
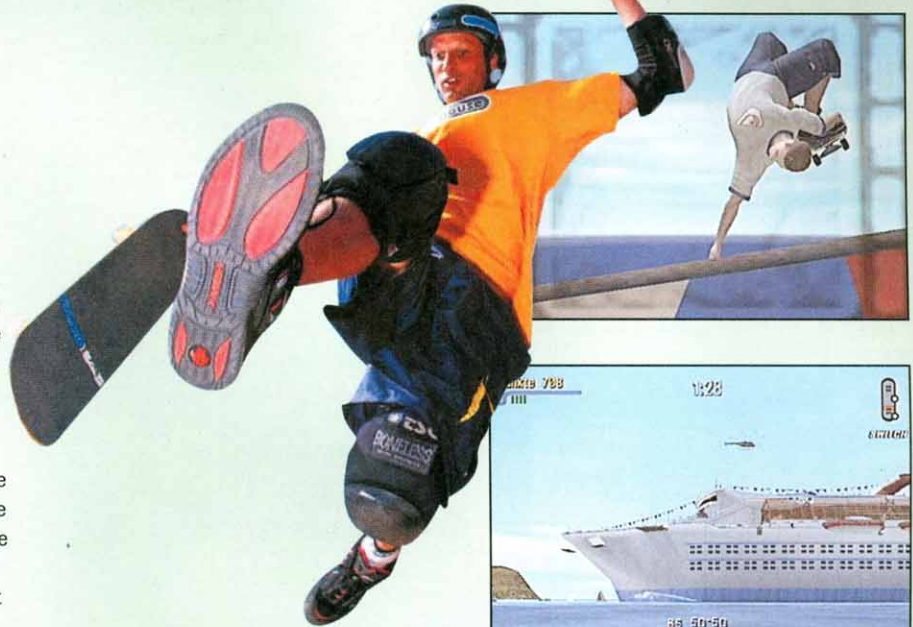
Hol dir das Deck

Spring links vom Pool über die Relling auf die rot-weißen Pavillons über den Rettungsbooten. Halte an, dreh dich um und spring über die Lücke zwischen den beiden Dächern. Unterwegs kannst du dir ein weiteres Deck greifen.

Statistik-Punkte

Der erste Stat-Punkt schwebt über dem Pool. Lass das Wasser ab und spring zu ihm

hoch. Nummer zwei erwartet dich in der Nähe des siebten Neversoft-Girls. Ein weiterer Stat-Punkt befindet sich im botanischen Garten. Hier musst du mit einem satten Sprung durch die Fenster des Atriums springen. In der Luft erwartet dich das Objekt deiner Begierde. Du kannst auch in einem der Rettungsboote landen und von dort aus zu dem Icon springen. Der vierte Stat-Punkt verbirgt sich auf einem Kabel oberhalb der Fähre. Springe vom Oberdeck auf dieses Kabel, grinde es entlang und berühre dabei das Icon. Den letzten Punkt gibt es auf der Rail, die zum Museum führt.



Wanted

Hast du eine Ausgabe verpasst? Du musst ihr nicht mehr nachtrauern!

Bestellcoupon

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgende Hefte:



Ausgabe 11/00 **★ Mit Tipps- und Lösungsbuch #12**
(Komplett gelöst: Madden NFL 2001, Mario Kart 64, Mario Tennis 64, Spider-Man (GBC), Turok 3 - Teil 2, Yoshi's Story, Zelda DX: Link's Awakening (GBC); die besten Tipps und Tricks für N64)

Ausgabe 12/00 **★ Mit Tipps- und Lösungsbuch #13**
(Komplett gelöst: The Legend of Zelda, The World is not enough, Turok 2 - Seeds of Evil; die besten Tipps und Tricks für N64 und GBC)

Ausgabe 1/01 **★ Mit Tipps- und Lösungsheft #1**
(Komplett gelöst: Zelda: Majora's Mask, Pokémon Trading Card Game, WWF No Mercy; die besten Tipps und Tricks für N64 und GBC)

Ausgabe 2/01 **★ Mit Tipps- und Lösungsheft #2**
(Komplett gelöst: Banjo Toxie, Mario Tennis, Star Wars Episode 1; die besten Tipps und Tricks für N64 und GBC)

Ausgabe 3/01 **★ Mit Tipps- und Lösungsheft #3**
(Komplett gelöst: Conker's Bad Fur Day, Banjo Toxie - Teil 2; Xploder-Codes: Pokémon Gold/Silber)

Ausgabe 4/01 **★ Mit Tipps- und Lösungsheft #4**
(Komplett gelöst: Excitebike 64, Kirby 64, GBA: Rayman Advance, Castlevania, F-Zero: Maximum Velocity)

Ausgabe 1/02 **★ Mit Tipps- und Lösungsheft #7**
(Komplett gelöst: Mario Party 3, Tony Hawk's Pro Skater 2 - Teil 2, GBA: Harry Potter und der Stein der Weisen)

Ausgabe 2/02 **★ Mit Tipps- und Lösungsheft #8**
(Komplett gelöst: Resident Evil Gaiden GBC, Advance Wars GBA, Harry Potter und der Stein der Weisen GBC, Mech Platoon GBA)

Ausgabe 3/02 **★ Mit Tipps- und Lösungsteil**
(Komplett gelöst: Creatures GBA, Batman Vengeance GBA, Sonic Advance GBA & 10 Seiten N64-Cheats)

Ausgabe 4/02 **★ Mit Tipps- und Lösungsteil**
(Komplett gelöst: Zelda Seasons auf über 30 Seiten & Cheats für die besten GBA-Ego-Shooter)

Ausgabe 5/02 **★ Mit Tipps- und Lösungsteil**
(Komplett gelöst: Luigi's Mansion & Cheats für Sonic 2, Wave Race, Tony Hawk 3, Batman, Super Monkey Ball u.v.m.)

Ausgabe 6/02 **★ Mit Tipps- und Lösungsteil**
(Komplett gelöst: Star Wars: Rogue Leader, Sonic Adventure 2 Battle, Crazy Taxi, Super Monkey Ball)

Ausgabe 7-8/02 **★ Mit Tipps- und Lösungsteil**
(Komplett gelöst: Pikmin, Spider-Man, Super Smash Bros, Melee & die besten GameCube-Cheats)

Ausgabe 9/02 **★ Mit Tipps- und Lösungsteil**
(Komplett gelöst: James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer, F1 2002 & die besten GameCube-Cheats)

Zahlungsweise

Bargeld liegt bei Verrechnungsscheck liegt bei
(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis € 4,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft.

Ab Ausgabe 1/01:

Preis € 3,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft.

Ich möchte folgende Hefte:



Ausgabe 2/98 **Ausgabe 11/98**

Ausgabe 3/98 **Ausgabe 2/99**

Ausgabe 4/98 **Ausgabe 3/99**

Ausgabe 5/98 **Ausgabe 4/99**

Ausgabe 6/98 **Ausgabe 7-8/99**

Ausgabe 7-8/98 **Ausgabe 9/99**

Ausgabe 9/98 **Ausgabe 10/99**

Ausgabe 10/98 **Ausgabe 11/99**

Zahlungsweise

Bargeld liegt bei Verrechnungsscheck liegt bei
(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis € 3,50 zzgl. € 1,- P/V (Ausland + € 2,-) pro Heft.



Nummer **3** 2002



Nummer **4** 2002



Nummer **5** 2002



Nummer **6** 2002



Nummer **7-8** 2002



Nummer **9** 2002

Bitte senden an:

big.N • Bestellservice • Kantstr. 5-13 • 44867 Bochum

VIDEO & GAME

© werbeagentur-katrinis

Cooler Preise · Importgames · Importspiel-Konsolenumbauten · mehr info auf: www.videogame.de



All Star Baseball 2002	€ 57,95	NBA Courtside	€ 57,95	Super Monkey Ball	€ 57,95	Wave Race	€ 57,95
Bloody Roar 3	€ 57,95	Pikmin	€ 57,95	Star Wars Rogue Leader	€ 57,95	Worms Blast	€ 57,95
Crazy Taxi	€ 57,95	Resident Evil	€ 57,95	Super Smash Brothers	€ 57,95	WWF Wrestlemania	€ 57,95
FIFA WM 2002	€ 57,95	Sonic 2	€ 57,95	Superstar Soccer 2002 ISS 2	€ 57,95	Adapter PSX Zubehör am Cube	€ 19,95
James Bond 007	€ 57,95	Smugglers Run	€ 57,95	Tony Hawks Skateboard	€ 57,95	Controller schon ab	€ 17,95
Legend of Wrestling	€ 57,95	Spiderman the Movie	€ 57,95	Turok Evolution	€ 57,95	Memory Card ab	€ 14,95
Luigi Mansion	€ 57,95	SSX Tricky	€ 57,95	Virtual Striker 3	€ 57,95	RGB Kabel richtige!	€ 19,95



Azurik	€ 64,95	Grand Prix 4	€ 64,95	Jet Set Radio	€ 64,95	Splashdown	€ 64,95
Blood Omen uncut	€ 64,95	Gun Metal	€ 64,95	Knockout Kings 2002	€ 64,95	Tom Clancy's 6 Ghost Recon	€ 64,95
Commandos 2	€ 64,95	Gun Valkyrie	€ 64,95	Moto GP	€ 64,95	Tony Hawks 3	€ 39,95
Crash Bandicoot	€ 64,95	Hunter	€ 64,95	Night Caster	€ 64,95	UFC	€ 64,95
Crash	€ 64,95	James Bond 007	€ 64,95	Genma Onimusha	€ 64,95	WWF Raw	€ 64,95
F 1 2002	€ 64,95	Jet Set Radio	€ 64,95	Pirates The Legend ...	€ 64,95	Red Card Soccer	€ 64,95
FIFA WM 2002	€ 64,95	Knockout Kings 2002	€ 64,95	Spiderman The Movie	€ 64,95	Adapter PSX Zubehör an XBOX	€ 29,95
						Controller ab	€ 29,95
						DVD Region X auf Anfr.	



Alone in the Dark	€ 39,95	Iron Aces 2	€ 57,95	Silent Hill 2	€ 49,95	Unreal	€ 57,95
BDFL Fussball Manager 2002	€ 57,95	James Bond im Kreuzfeuer	€ 29,95	Star Trek Elite Force	€ 57,95	Control Pad No ab	€ 19,95
Blood Omen 2 uncut	€ 59,95	Le Mans 24 h	€ 39,95	Superstar Soccer 2 ISS 2	€ 57,95	Memory Card ab	€ 29,95
Conflict Zone	€ 29,95	Metal Gear Solid 2 ab	€ 34,95	Tekken 4	€ 57,95	Universal Umbachip	auf Anfr.
Deus Ex	€ 57,95	No One ...	€ 57,95	Vampire Night mit und ohne Gun	€ 57,95	VGA Box	€ 44,95
DTM Racing	€ 57,95	Resident Evil Code Veronika	€ 29,95	Virtual Fighter 4	€ 57,95	Action Replay 2.02	€ 39,95
FIFA WM 2002	€ 57,95	Red Card Soccer	€ 57,95	V Rally 3	€ 57,95	RGB Kabel ab	€ 4,95



Mario Kart	€ 39,95	Golden Sun	€ 44,95	Crash Bandicoot	€ 39,95	Tactics Orgre	auf Anfr.
Super Mario Advance 2	€ 44,95	Spiderman	€ 44,95	Fire Pro Wrestling	€ 39,95	Tony Hawks 3	€ 44,95



Soldier of Fortune 2	€ 34,95	Harry Potter	€ 24,95	Phantom Quest DVD	€ 24,95	Slayers TV Box DVD	€ 29,95
Die Hard Nakatomi	€ 34,95	Terminator 2 limited Box	€ 29,95	Golden Boy DVD	€ 29,95	Silent Möbius TV BOX DVD	€ 29,95
Dungeon Siege	€ 44,95	Final Fantasy	€ 27,95	The Wind of Amnesia VHS	€ 19,95	Wedding Peach Vol. 1 DVD	€ 24,95
Freedom Force	auf Anfr.	Sie leben 18ner	€ 27,95	Utana 1-6 VHS	auf Anfr.	Record of Lodoss War DVD BOX	€ 69,95
Jedi Knight 2	€ 44,95	Star Trek diverse	auf Anfr.	Dragon Ball diverse Teile erfragen !!		Jin Roh DVD	€ 29,95
Grand Theft Auto 3	€ 44,95	Simpsons Box 1 und 2 je	€ 39,95	Dragon Knight 4ever DVD	€ 29,95	Fragen Sie nach unseren Hong Kong DVD's!	
Port Royale	€ 39,95	Blade	€ 39,95				
viele weitere Artikel im WEB		viele uncut Filme auf Anfrage					

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - Händlerhotline: 030 - 96 27 77-0

030 - 96 27 77 77

BESTELLHOTLINE

Gezielte Werbung: Montag bis Samstag 10:00 - 20:00 Uhr. Schwebeländer: Bis 17:59 bedienbar. Ware wird noch am selben Tag versandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware. Versandkosten für private 12,50 Euro. Liefer- und Versandkosten werden nicht angerechnet. Anzahlungen per Post nach Mahnrücksende. Abschnitte, Versandkosten betragen 3,99 EUR + 1,99 EUR. Postzustand: VIDEO & GAME, 13088 Berlin, Berliner Allee 106, (500m südlich der A10, der Fern- und S-Bahn). PCV-PAL, D - Deutschland

UNSERE GAMESHOPS: **Video & Game** Berliner Allee 13088 Berlin | **Video & Game** Breddestrasse 38 58452 Witten | **Video & Game** Wilhelmstrasse 3 42105 Wuppertal



€ 29,95



€ 44,95



€ 19,95



€ 19,95



€ 44,95



€ 44,95



€ 49,95



€ 7,95



€ 44,95



€ 15,-



€ 14,95



KOSTENLOS



RESIDENT EVIL

Mach dich bereit für den ultimativen Horrortrip!

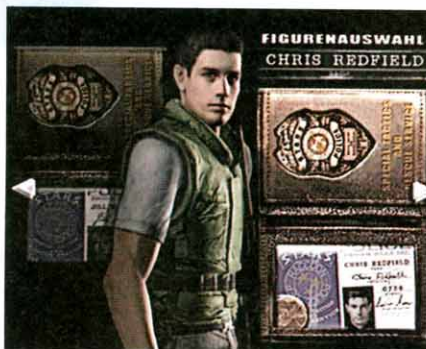
Raccoon City im Juli 1998. In einem Wäldchen nahe der amerikanischen Kleinstadt gehen unheimliche Dinge vor sich. Menschen sterben oder verschwinden auf unerklärliche Weise. Die Anwohner berichten von Monstern und wilden Hunden, die aus dem Nichts auftauchen und harmlose Spaziergänger angreifen. Das Raccoon City Police Department entsendet das Bravo-Team ihrer Spezialeinheit S.T.A.R.S. (Special Tactics

And Rescue Service), um die mysteriösen Vorgänge zu ergründen. Doch das Team bleibt verschollen und S.T.A.R.S. schickt das Alpha-Team hinterher, bestehend aus Chris Redfield, Brad Vickers, Jill Valentine, Barry Burton, Joseph Frost und Albert Wesker. Kaum angekommen, wird Joseph von einem tollwütigen Hund angegriffen und zerfleischt. Pilot Brad flieht sofort mit dem Hubschrauber und lässt die anderen vier allein zurück. Sie

finden Zuflucht in einem alten Landhaus, wo der Horror erst richtig losgeht...

Sechs Jahre später

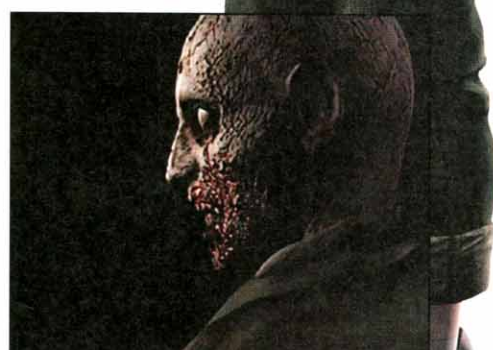
Diese Story wurde bereits vor



▲ Am Anfang wählt man mit der Spielfigur einen von zwei **Handlungsverläufen** aus.



▲ Die ständig wechselnden **Kameraperspektiven** erzeugen zusätzliche Spannung.



▲ Dieser **Zombie** dürfte Fans der Serie noch gut in Erinnerung sein.



▲ Diese geheime Tür war beispielsweise in der PlayStation-Fassung nicht zu finden.

sechs Jahren geschrieben. Denn am 22. März 1996 erschien in Japan das PlayStation-Spiel *Biohazard* (der Originaltitel von *Resident Evil*) und erlangte in Windeseile Kultstatus. Pünktlich zum sechsten Jahrestag bringt Capcom ein Remake des Horror-Klassikers auf den GameCube. Dabei handelt es sich mitnichten um eine 1:1-Neuaufgabe des alten PlayStation-Titels, denn die GameCube-Umsetzung enthält viele neue Räume und Rätsel. Fans der Urfassung kennen also zwar den Handlungsverlauf, müssen an einigen Stellen aber ganz anders vorgehen und neue Lokalitäten untersuchen, die sie gar nicht kennen.

Zu Beginn des Spiels entscheidet sich der Spieler für Jill Valentine oder Chris Redfield. Die Geschichte von Jill spielt sich etwas leichter, da sie mit einem Dietrich ausgerüstet ist und ihr zwei zusätzliche Inventarplätze zur Verfügung stehen. Beide verfolgen aber das gleiche Ziel, nämlich Überlebende zu retten und das Geheimnis der unheimlichen Vorfälle zu lüften. Die Rätsel sind auch nach sechs Jahren ziemlich einfallslos. Setze einen Dia-



▲ Mit einem Messer im Kopf sind auch Zombies etwas orientierungslos.

manten ein, tausche ein goldenes gegen ein hölzernes Schild, drücke die Schalter in der richtigen Reihenfolge usw. Chris und Jill können sechs bzw. acht Gegenstände mit sich herumschleppen, was grundsätzlich viel zu wenig ist. Daher gibt es spezielle Truhen, in denen der ganze Krempel abgeladen werden kann. Das zieht allerdings einige Probleme nach sich. Denn erstens weiß man ja nicht

schon vorher, welche Gegenstände man als Nächstes braucht, zweitens ist ein Großteil des Inventars schon mit Waffen, Munition, Schlüsseln und Heilmitteln belegt, so dass kaum Platz für weitere Items bleibt. Die Folge sind lange Fußmärsche zurück zu den Truhen, falls man die falschen Gegenstände bei sich hat oder um Platz für weitere Dinge zu schaffen.

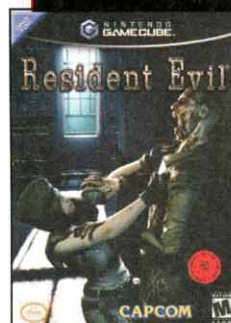
Totentanz

Das alte Landhaus wird von Zombies, Bluthunden, Mutanten, Riesenspinnen und vielen weiteren ekligen Monstern bevölkert. Glücklicherweise liegen im ganzen Haus auch zahlreiche Waffen herum, die Chris und Jill benutzen, um sich die Untoten vom Leib zu halten. Zu Beginn musst du dich noch mit einem schwächlichen Messer zur Wehr setzen, schnell findest du aber Pistole, Gewehr, Flammenwerfer und weitere Krachmacher, um die finsternen Gestalten zu erledigen. In den Kämpfen offenbart sich auch gleich die größte Schwäche des Spiels, nämlich die eigenwillige Steuerung. Mit Joystick oder Steuerkreuz bewegt man die Spielfigur vor, zurück und dreht sie nach links und rechts. Allerdings immer relativ zur jeweiligen Position. Steht Jill also mit dem Gesicht zum Spieler und soll nach rechts gehen,

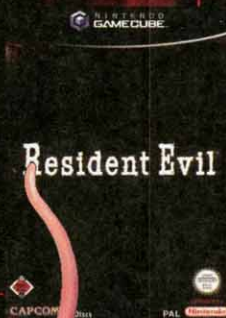
Die PAL-Version

Lange Zeit wurde gezittert und spekuliert, ob die deutsche Version von *Resident Evil* gegenüber der NTSC-Fassung geschnitten wird. Jetzt können deutsche Spieler aufatmen, denn in der PAL-Version ist nichts der Schere zum Opfer gefallen. Somit sind alle Gewaltszenen und Splatter-Effekte mit rotem Blut drin geblieben, weshalb es auch eine USK-Empfehlung ab 18 Jahre gibt. Sämtliche Bildschirmtexte sind deutsch, die Sprachausgabe blieb englisch. Außerdem gibt es einen 60-Hz-Modus, der zwar in der Anleitung nicht erwähnt wird, aber wie gewohnt durch Halten der B-Taste beim Spielstart aktiviert wird und auf der Memory Card gespeichert wird. Dieser Modus ist auf jeden Fall zu empfehlen, da das Spiel mit 60 Hz spürbar schneller läuft. Lediglich das Cover wurde auf den Titel reduziert und auf

der Rückseite ist als Text nur „Terror?“ zu finden.



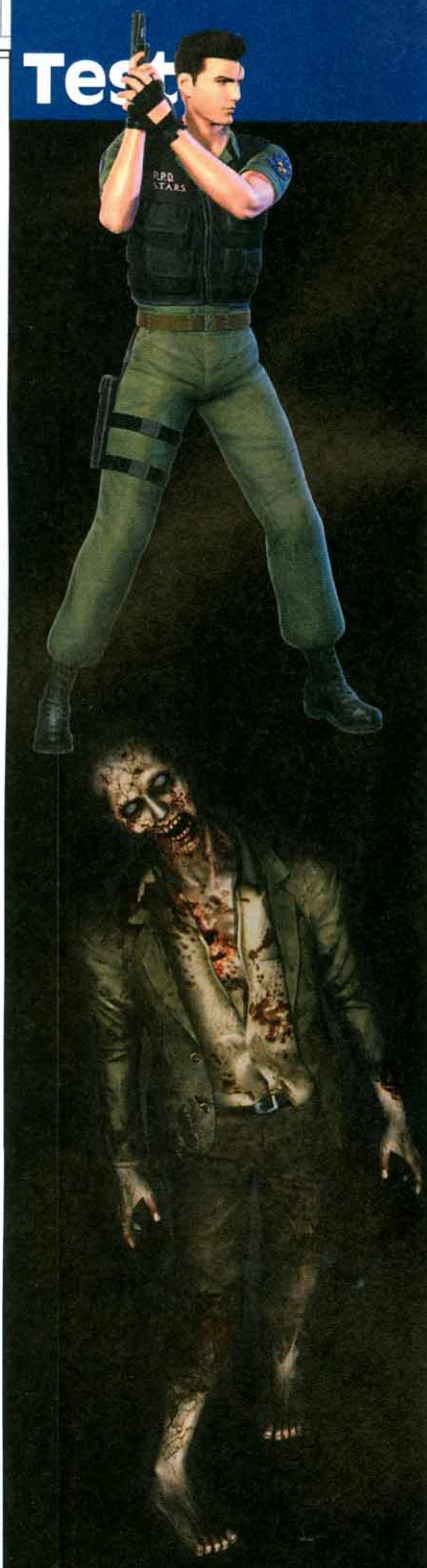
▲ Das Cover der US-Version...



▲ ... und die deutsche Verpackung.



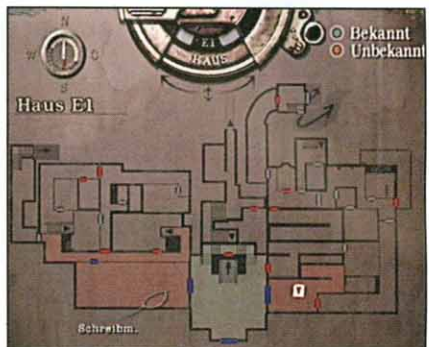
Test



Die GameCube-Version enthält gegenüber der PlayStation-Vorlage viele neue Szenen.



Die Lichteffekte sind wirklich atemberaubend: Das flackernde Feuer erhellt das Kellergewölbe.



Zur besseren Orientierung gibt es für jedes Stockwerk eine Karte, die aber erstmal gefunden werden muss.

muss man auf dem Controller nach links und anschließend nach oben drücken, um Jill herum zu drehen und vorwärts laufen zu lassen. Das ist sehr gewöhnungsbedürftig und wurde beim direkten Konkurrenten, *Eternal Darkness*, deutlich besser gelöst.

Da das Spielgeschehen auch immer aus einer anderen Kameraperspektive gezeigt wird, ist es schwer, Richtungen und Entfernungen abzuschätzen, was das Zielen nicht gerade vereinfacht. Aber es gibt eine automatische Zielfunktion. Allerdings ist diese etwas träge und kommt bei sich schnell bewegenden Gegnern nicht hinterher. Wenn du von zwei Hundengegnern angegriffen wirst, die um dich herumlaufen und dich ab und zu mal anspringen, hilft die Zielfunktion auch nicht mehr weiter. Stattdessen ballerst du aufgrund der schwierigen Steuerung und besonders bei ungünstiger Kameraperspektive mehr oder weniger hilflos durch die Gegend und verpulverst wertlose Munition. Diese ist anfangs scheinbar noch in ausreichendem Maß vorhanden, geht aber schnell zur Neige, so dass du später den starken Gegnern mit einem leeren Magazin gegenüberstehst. Äh, wo war noch mal das Messer? Ach ja, in der Kiste! Also wieder zurück... Deswegen ist es oft sinnvoll, sich gar nicht auf einen Kampf einzulassen, sondern an den Monstern vorbeizulaufen. Leichter gesagt, als getan, denn bei dieser Steuerung sind flinke Manöver so gut wie unmöglich. Außerdem sind die Zombies in der GameCube-Neufassung längst nicht mehr so träge wie noch auf der PlayStation, sondern teilweise ganz schön schnell unterwegs.

Schreckensvilla

Kommen wir zu einem ganz großen Pluspunkt des Spiels, der Grafik. Diese übertrifft nicht nur bei weitem die Erwartungen, sondern auch alles, was es bisher auf Konsolen zu sehen gab. Nörgler mögen jetzt einwerfen, dass es sich ja gar nicht um Echtzeitgrafik, sondern um vorgerenderte Hintergründe handelt. Das ist zwar richtig, aber bei diesem Spiel echt egal. Nur so konnte diese unglaubliche Atmosphäre realisiert werden. Denn die starren Hintergrundbilder wurden geschickt durch bewegte Echtzeitgrafiken ergänzt, die sich perfekt einbetten und ein absolut umwerfendes Endprodukt bilden. So hat man dann wirklich den Eindruck



RE total!

Wenn du Blut geleckt hast und mehr über *Resident Evil* erfahren möchtest, empfehlen wir dir die big.N-Ausgabe 2/02. In einem achtseitigen Feature berichten wir über die Spiele, den Kinofilm, Fanartikel und Hintergründe der *Resident Evil*-Serie. Auf Seite 74 kannst du die Ausgabe nachbestellen.



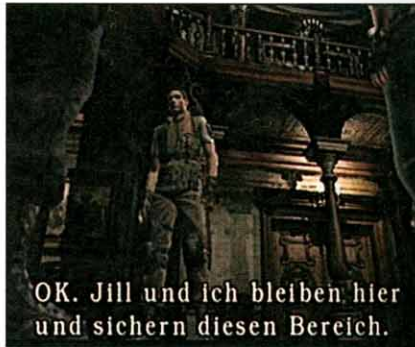


Test



Die Tür ist verschlossen.

▲ Während des Spiels steht man häufig vor verschlossenen Türen.



OK. Jill und ich bleiben hier und sichern diesen Bereich.

▲ Jill Valentine, Chris Redfield und Albert Wesker gehen getrennte Wege.

einer fast fotorealistischen Grafik, die sich auch noch bewegt. Der Hammer sind jedoch die unglaublichen Licht- und Schatteneffekte, die jedem Horrorfilm Paroli bieten können. Kerzen tauchen die dunklen Räume in schumrig flackerndes Licht, durch die Fenster zucken Blitze herein, Deckenventilatoren werfen rotierende Schatten auf den Boden und faulende Bluthunde spiegeln sich auf dem blank geputzten Parkettboden wieder. Hinzu kommen unzählige Details, die das ganze Szenario richtig lebendig wirken lassen. Wasser rieselt an den Kellerwänden herab, Mückenschwärme fliegen um Laternen herum, Kakerlaken krabbeln durch das Badezimmer – jede einzelne Szene ist ein grafischer Hochgenuss und wäre ein Meisterwerk in jeder Kunstgalerie. Die Kamera zeigt jeden Raum aus einer anderen Perspektive: mal von oben, mal von schräg unten, mal von außen durch das Fenster. Man hat wirklich das Gefühl, dass das Haus lebt und einen mit tausend Augen ständig beobachtet.

Der Sound verhilft der beklemmenden Atmosphäre zur Perfektion. Die kranke Musik mit ihren heulenden Melodien erzeugt eine enorme Spannung, die Bässe scheinen direkt aus der Hölle zu kommen. Dann plötzlich kracht ein Zombie durchs Fenster hinein, die Musik wird hektisch und bedrohlich, das Blut tropft ihm aus dem Schädel, dein Herz schlägt dir bis zum

Hals... fantastisch! Wer *Resident Evil* in einem dunklen Raum mit aufgedrehter HiFi-Anlage spielt, hechtet irgendwann schweißgebadet und mit den Nerven am Ende zum Lichtschalter. Auch hier sind wieder viele Kleinigkeiten zu hören. In einem Raum trifft man auf Rebecca vom Bravo-Team, die am Klavier übt. Wenn man später wieder in die Nähe des Raums kommt, hört man das Geklimper von Rebecca durch die Tür hindurch. Man sollte schon die Ohren aufsperrn, denn nicht wenige Monster kündigen sich durch verräterische Geräusche an.

Total brutal

Was *Resident Evil* schon immer zu etwas Besonderem machte, ist die hemmungslose Gewaltdarstellung. Schon von Beginn an fließt das Blut gleich eimerweise. Zombies werden nicht einfach erschossen, sie werden regelrecht niedergemetzelt. Jill und Chris rammen ihnen Messer zwischen die Augen, lassen Köpfe explodieren und Monster verbrennen. Die PlayStation-Version ist bislang noch nicht indiziert – vielleicht bleibt die GameCube-Version auch verschont? Dennoch sollte jeder Videospieľfan sofort zugreifen. Nicht nur, um der BpJM zuvorzukommen, sondern weil *Resident Evil* ein super Spiel ist, das allein schon den Kauf eines GameCubes rechtfertigt! (SRÖ)



▲ Grüne Kräuter dienen zur Versorgung der Wunden, blaue Kräuter kurieren Vergiftungen.



Sie haben den alten Schlüssel verwendet.

▲ Die albernen Texteinblendungen im Zeitlupentempo sind immer noch da.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Capcom
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	10 icons
Sound:	10 icons
Gameplay:	10 icons
Dauerspaß:	10 icons

- :) Hammergrafik
- :) beklemmende Atmosphäre
- :) ungeschnitten
- :) schwierige Steuerung

Fazit:
Atmosphärisch perfektes
Horrorstpektakel!

Alternativen:	
Eternal Darkness	Import ca. 80 € big.N 9/02: 88%
Luigi's Mansion	Nintendo ca. 60 € big.N 5/02: 90%

Bewertung: **91%**

DISNEY'S MAGICAL MIRROR

Du kannst Mickey retten, damit die heile Disney-Welt intakt bleibt.

GCN

Da wacht man eines Morgens auf und versteht die Welt nicht mehr! Alles, was man abends noch normal gesehen hat, ist nun spiegelverkehrt. Schlecht geschlafen oder zu tief ins Glas geguckt, könnte man meinen. Hat unser Protagonist aber nicht. Er wurde lediglich während des Schlafes von einem Geist hinter einen Spiegel katapultiert und kann von dort nicht mehr zurück. Denn leider ist das Spiegelglas zersprungen. Um aus dem Schlamm rauszukommen, muss sich die Maus durch die Gegend zurück in ihre Welt klicken

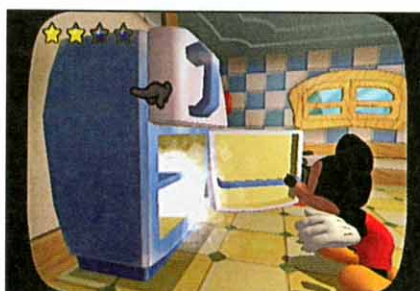
und die weit verstreuten Spiegelstücke wiederfinden. Der Geist hat diese im ganzen Haus versteckt und den Weg mit einigen Fallen gesäumt. Erst wenn du alle Stücke gefunden und den Spiegel neu zusammengesetzt hast, kannst du in die heile Disney-Welt zurückkehren.

Bis dahin ist es aber ein langer Weg, denn anders, als vielleicht vermutet, handelt es sich bei *Disney's Magical Mirror starring Mickey Mouse* nicht um ein Jump'n' Run, sondern um ein klassisches Point'n'Click-Adventure. Nach einem ultralangen Intro und diversen Scherzen

kannst du endlich beginnen und dich mit der Steuerung vertraut machen. Diese ist mit der Benutzung des A-Buttons und des Steuerkreuzes ohnehin recht spartanisch ausgefallen. Als Cursor dient dabei Mickeys Hand, mit der du auf die Gegenstände in deiner Nähe klickst und so wichtige Infos über sie erhältst. Interessante Dinge sind weiß gekennzeichnet, was das nervige Absuchen der Räume enorm reduziert. Du läufst also von Raum zu Raum und triffst auf jede Menge Rätsel, die du zu knacken hast. So musst du eine gefundene



▲ Untersuche jeden Winkel.

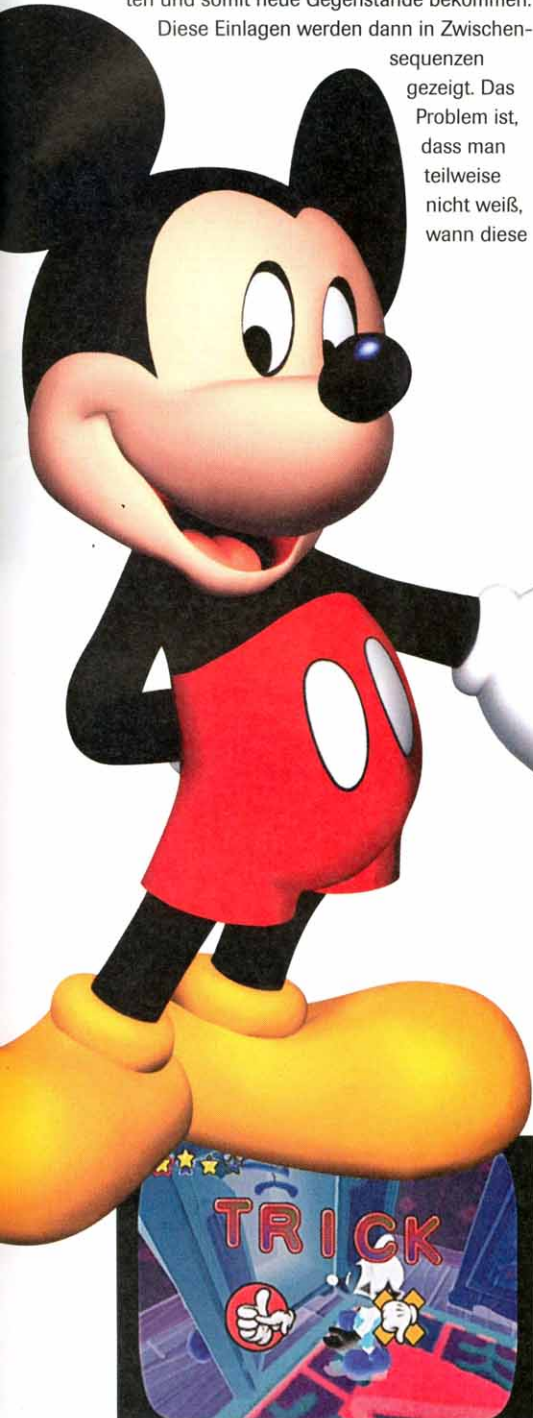


▲ Benutze einige Gegenstände sinnvoll, und du erhältst neue.



▲ Die Gefahr direkt vor ihm, und er pennt erst einmal eine Runde!

Blume sinnvoll einsetzen, um einen Geheimweg zu öffnen, dich schrumpfen lassen, um einen Stecker in eine Steckdose zu stecken, oder gegen eine Biene antreten, damit sie dir ein Stück vom Spiegel überlässt. Die Rätsel bauen alle logisch aufeinander auf. Unterwegs sammelst du gelbe und blaue Sterne ein. Mit den blauen Sternen kannst du Tricks freischalten und somit neue Gegenstände bekommen.



Diese Einlagen werden dann in Zwischensequenzen gezeigt. Das Problem ist, dass man teilweise nicht weiß, wann diese

Zwischensequenzen zu Ende sind und ab wann man wieder ins Spielgeschehen eingreifen kann.

Die Grafik ist, wie das Gameplay, recht simpel. Mickey ist im typischen Comic-Look gezeichnet und das Leveldesign protzt auch nicht gerade mit besonderen grafischen Highlights. Alles ist sehr bunt und das Haus bietet keine weitläufigen Areale. Die Musik hingegen ist ein echter Ohrwurm – so schnell bekommt man sie nicht mehr aus dem Kopf. Ein fröhliches Gedudel, das nicht passender hätte sein können. Mickey selber spricht auch, allerdings nur Englisch, und gibt ansonsten nur sonderbare Geräusche von sich.

Verlinkt

Kommst du in dem Spiel einmal nicht vorwärts (kann das überhaupt passieren?), kannst du das Game auch mit dem GBA verlinken. Du musst einfach nur *Disney's Magical Quest starring Mickey and Minnie* in den Modulschacht deines GBAs stecken. Wenn du ihn einschaltest, erhältst du wichtige Tipps und Tricks, damit es auf dem großen Bildschirm

ohne Probleme weitergehen kann. Die Aufgaben und Rätsel in *Disney's Magical Mirror* sind allerdings äußerst simpel und sprechen auch nur ganz junge Spieler an. Profi-Zocker werden sich sehr schnell bei dem Durch-die-Gegend-Klicken langweilen. Aber gerade der Nachwuchs wird bestimmt jede Menge Spaß mit Mickeys Showeinlagen haben. Zwar nervt das An-

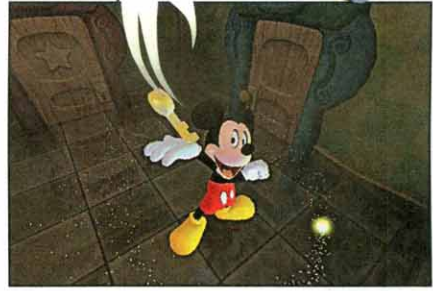
clicken diverser Gegenstände auf die Dauer, aber die witzigen Aufgaben zwischendurch reißen einiges wieder heraus. Als Disney-Fan kann man daher durchaus seine Freude an dem Spiel haben. Und als sehr, sehr junger Disney-Fan darf man unsere Wertung sogar getrost um 10 bis 15 Prozent erhöhen. (IW)



▲ Wenn du genug **Sterne** hast, kannst du einen Trick ausführen.



▲ Das Haus ist **nicht sehr weitläufig**.



▲ Schlüssel eröffnen dir **neue Areale**.



▲ **Button-Smashing** gehört auch zum Programm.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Capcom
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	☆☆☆☆
Sound:	☆☆☆☆
Gameplay:	☆☆☆☆
Dauerspaß:	☆☆☆☆

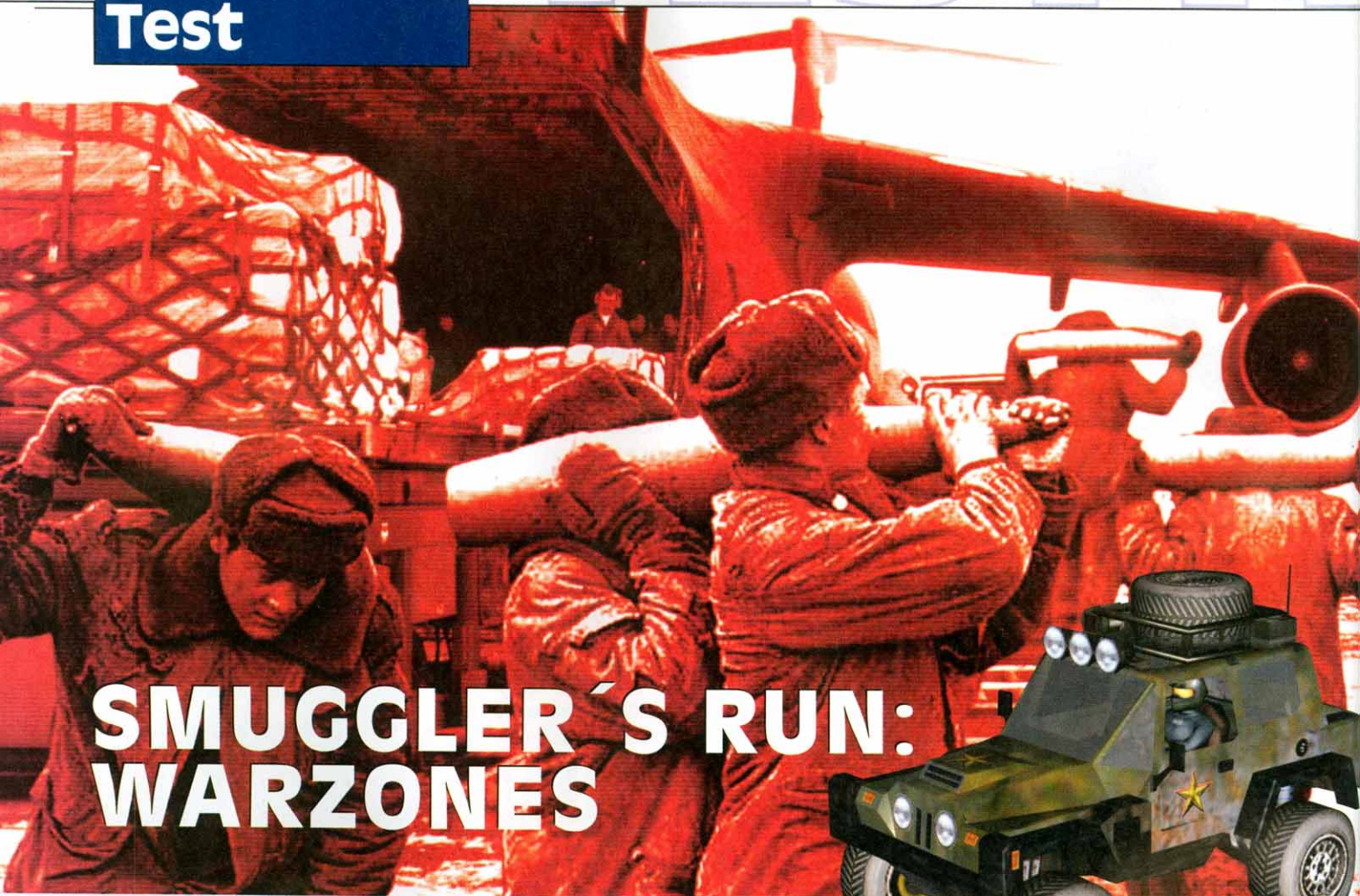
- :) leichtes Gameplay
- :) wie für jüngere Spieler geschaffen
- :(stupide Aufgaben
- :(zu viele Zwischensequenzen

Fazit:
Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.

Alternativen:

Luigi's Mansion	Nintendo
ca. 60 €	big.N 5/02: 90%
Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft
ca. 60 €	big.N 5/02: 73%

Bewertung: 60%



SMUGGLER'S RUN: WARZONES



Wie sieht das Alltagsleben eines Schmugglers aus?

GCN

Bei *Smuggler's Run* geht es nicht einfach nur um ein paar Gramm Haschisch, die im Schuh versteckt an den holländischen Zollbeamten vorbeigemogelt werden müssen. Hier hat der Spieler "richtige" Schmuggelware im Gepäck: Kunstgegenstände, Medikamente, Waffen... na ja, ein paar Zippen sind vielleicht auch dabei. Die ganze Aktion ist eine atemberaubende Hetzjagd durch die wildeste Wildnis in weit entfernten Ländern, zum Beispiel Russland, Nordamerika, Osteuropa oder Vietnam. Mit

einem von neun mehr oder weniger geländetauglichen Fahrzeugen bretterst du durch die Pampa, um deine illegale Fracht möglichst schnell ans Ziel zu bringen. Diese Ziele sind im Grunde nichts anderes als Checkpoints: Du fährst einen Checkpoint an, um die Ware aufzunehmen und düst dann zum nächsten, um sie abzuliefern. Meistens liegen diese Checkpoints in Form von Rauchsignalen vor, es kann sich dabei aber auch beispielsweise um ein anderes Fahrzeug oder einen Hubschrauber handeln.

Eigentlich sollte niemand etwas von deiner Schmuggelaktion mitbekommen, aber irgendwo ist wohl etwas durchgesickert, so dass du während der Erfüllung deines Auftrags ein ganzes Verfolgerrudel am Heck kleben hast. Zum Beispiel rivalisierende Schmugglerorganisationen, die dir das Geschäft vermiesen und die heiße Ware lieber selbst über die Grenze bringen wollen. Meistens handelt es sich jedoch um die Herren Gesetzeshüter, die sich bei deiner Verfolgung gar nicht mal so doof anstellen. Sie rasen dir nicht einfach stumpf ins



▲ Die Polizei ist **hartnäckig** und lässt dir keine Ruhe.



▲ In der Ferne sieht man bereits das **Rauchsignal** des nächsten Checkpoints.



▲ Sind keine Rauchzeichen zu sehen, orientiert man sich an dem **Pfeil** am oberen Bildschirmrand.

Heck, sondern greifen von der Seite an und knallen dir in den Kotflügel, so dass du nicht nur stark abgebremst, sondern auch noch aus der Bahn geworfen wirst.

Offroad-Jagd

Stück für Stück wird dann dein Vehikel in seine Einzelteile zerlegt, bis sich am Ende der qualmende Schrotthaufen nur noch mit letzter Kraft zum rettenden Zielpunkt schleppt. Deinen Verfolgern ist wirklich jedes Mittel recht, um dich aufzuhalten. Richtig schwierig wird es, wenn die Polizei vom Militär unterstützt wird und es Bomben und Granaten regnet. Ganz hilflos bist du deinen Jägern aber auch nicht ausgeliefert. Mit fortschreitendem Spielverlauf stehen dir immer mehr der verschiedensten Abwehrmechanismen zur Verfügung, von denen du jeweils zwei an deinem Fahrzeug anbringen kannst. Turboantrieb, Öl-lache oder Sprungdüsen sind nur einige Tricks, um deine Verfolger abzuschütteln.

Neben den Standardmissionen für Einzelspieler bietet *Smuggler's Run* noch eine ganze Reihe an Multiplayer-Modi. Die einfachste Variante sind die Checkpoint-Rennen, die auch zu dritt gegen drei CPU-Fahrer oder zu viert gegeneinander gefahren werden können. In "Fuchsjagd" muss man möglichst lange unbeschadet die Fracht bei sich behalten. "Domination" ist eine Weiterentwicklung des "Capture-the-flag"-Prinzips. Hier muss die Ladung möglichst weit durch



mehrere Checkpoints transportiert werden. Besonders hitzig wird es im "Bomb Tag"-Modus. Nach der Idee der "heißen Kartoffel" schleppt man eine tickende Zeitbombe mit sich herum und muss diese schleunigst an seinen Gegner loswerden, bevor sie explodiert.

Breaking the Law

Was bei *Smuggler's Run* schon in den ersten Spielsekunden positiv auffällt, ist die fantastische Weitsicht und die rasende Geschwindigkeit. Selbst weit entfernte Objekte, die am Horizont noch klitzeklein sind, lassen sich anfahren und werden beim Annähern immer größer. Zudem läuft *Smuggler's Run* auch

noch superflüssig mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde (bei vier Spielern immerhin noch mit 30 fps). Da mag man auch gerne mal über die etwas trist wirkende Umgebung hinwegsehen, bei der es auch bei den Texturen an Abwechslung mangelt. Mit komplexen Polygonbauten wäre eine solche Kombination aus Weitsicht und Geschwindigkeit wohl nicht möglich gewesen. Die Musik besteht aus House- und Techno-Tracks, die vielleicht nicht

ganz passend sind, aber den hektischen Spielablauf gut vorantreiben. Allerdings wird in jeder Mission nur ein Song gespielt, der sich bei längeren Aufträgen dauernd wiederholt, so dass man sich schnell daran satt gehört hat. Auch die

Soundeffekte sind nicht unbedingt der Kracher. Raumklang wird überhaupt nicht unterstützt und ein Großteil der Geräusche besteht aus langweiligen Standard-Sounds.

Smuggler's Run: Warzones ist vielleicht nicht unbedingt jedermanns Sache, da die ewig gleiche Jagd von A nach B auf Dauer doch recht monoton werden kann.

Außerdem wirkt das Spiel wie eine bloße Aneinanderreihung von Missionen, es fehlt ein Handlungsstrang als "roter Faden". Diese kleinen Mängel ändern aber nichts daran, dass es sich bei *Smuggler's Run: Warzones* um eine packende Action-Raserei handelt, die vor allem mit mehreren Spielern eine Menge Spaß macht. (SRÖ)



▲ Der Vier-Spieler-Modus läuft natürlich im Splitscreen ab.



▲ Bei starker Dunkelheit wird auf Nachtsichtkamera umgeschaltet.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Take 2
Hersteller:	Angel Studios
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :) riesige Areale
- :) sauschnell und superflüssig
- :) klasse Multiplayer-Modi
- :(Sound könnte besser sein

Fazit:

Actionreiche und rasend schnelle Bleifuß-Jagd mit Multiplayer-Bonus.

Alternativen:

Burnout	Acclaim
ca. 60 €	big.N 5/02: 84%
Crazy Taxi	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 78%

Bewertung: 82%

IMPORT SPIEL 

SUPER MONKEY BALL 2

Bananenstark: Segas Affenbande ist wieder da!

GCN

Ein geniales Spiel wie *Super Monkey Ball* schreit geradezu nach einer Fortsetzung und glücklicherweise hat Sega diesen Ruf gehört. Gut ein Jahr nach der Veröffentlichung des ersten Teils in Japan ist Ende August der zweite in den USA erschienen.

Größer...

Am bewährten Spielprinzip hat sich erfreulicherweise nichts geändert, stattdessen wurde der Spielumfang an allen nur erdenklichen Stellen erweitert. Wie im Vorgänger steuerst du

einen von vier Affen in einer transparenten Kugel durch zahlreiche Hindernisparcours. Im Challenge-Modus stehen dir wieder drei Schwierigkeitsgrade mit zehn, 30 und 50 Levels (+ jeweils zehn geheime Bonusabschnitte) zur Verfügung, die du anschließend im Practice-Modus einzeln anwählen und ausgiebig üben kannst. Neu ist der Story-Modus für Solospieler. Dieser besteht aus zehn Welten zu je zehn Levels mit gänzlich unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad – auf einen idiotensicheren "Rolle-geradeaus-Level" kann

ein knüppelharter Geschicklichkeitstest folgen. Glücklicherweise kannst du die Reihenfolge innerhalb einer Welt selbst bestimmen, und im Gegensatz zum Challenge-Modus musst du dir über die Zahl deiner Leben keine Gedanken machen. Wenn du jedoch in die nächste Welt kommen möchtest, musst du wohl oder übel alle Level absolvieren. Und das kann sehr frustig werden, denn bereits in der dritten Welt taucht der erste "Joypadbeißer" auf, bei dem man sein Pad am liebsten gegen die Wand pfeffern möchte. Die Szenarien entsprechen



▲ Alte Minispiele, wie beispielsweise Bowling, wurden **komplett überarbeitet**.



▲ **Monkey Tennis** ist eines von sechs neuen Minispielen.



▲ Manchmal hilft nur "Augen zu und **Vollgas!**"



Die Taschenaffen

Segas Affenbande hatte bereits nach ihrem ersten Auftritt eine riesige Fangemeinde um sich geschart und die Anzahl der Anhänger wird durch die vorliegende Fortsetzung mit Sicherheit nicht geringer. Damit du auch unterwegs nicht auf AiAi und Co. verzichten musst, bastelt Sega derzeit an einer GBA-Fassung. Ein genauer Name und ein Veröffentlichungstermin stehen leider noch nicht fest, die ersten Bildschirmfotos machen jedoch schon einen sehr viel versprechenden Eindruck!

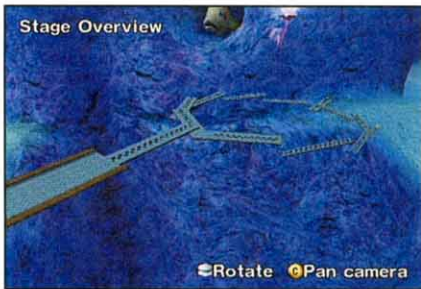
übrigens weitestgehend denen aus dem Challenge-Modus, nur mit anderer Beleuchtung und in Sachen Schwierigkeitsgrad bunt durcheinander gemixt. Hast du dann den jeweiligen Nervtöter geschafft und eine Welt komplett absolviert, wird die Geschichte vom bösen Dr. Bad-Boon und der heldenhaften Affenbande weiter erzählt – ein weiterer Schmerzbringer, denn die Story ist mit Abstand das Hirnrissigste, was in den letzten Monaten auf TV-Bildschirmen zu lesen war!

In Sachen Leveldesign hat Sega wieder ganze Arbeit geleistet, wenn auch mit leichten Einschränkungen. So werden *Monkey Ball*-Neulinge nur schwer ins Spiel kommen, denn von einem Dutzend anfängerfreundlicher Level einmal abgesehen, ist *Super Monkey Ball 2* mörderisch schwer. Erfreulich motivierend ist dabei die Tatsache, dass man in den meisten Fällen aus Fehlern lernt und mit etwas Übung (fast) jeden Level schaffen kann. Aber wirklich leider nur "fast", denn etwa eine Hand voll Stages sind nur mit Glück zu

... höher...

Uneingeschränkte Verbesserungen haben die Mehrspieler-Modi erfahren. Die sechs aus dem Vorgänger bekannten Varianten Monkey Bowling, Monkey Race, Monkey Target, Monkey Fight, Monkey Billiards und Monkey Golf wurden allesamt überarbeitet und erweitert – neue Strecken, mehr Gegner, bessere Grafik, mehr Spielmodi. Neu hinzugekommen sind Monkey Boat Race, Monkey Tennis, Monkey Dog Fight, Monkey Baseball, Monkey Shot sowie Monkey Soccer. Jedes einzelne Minispiel

kann, je nach persönlicher Vorliebe, für monatelangen Spielspaß sorgen. Während die altbekannten Minispiele von Anfang an verfügbar sind, musst du für die neuen jeweils 2500 Spielpunkte (die du dir im Challenge- und im Practice-



▲ Um dir einen besseren Überblick zu verschaffen, kannst du dir den **Levelaufbau** in Ruhe ansehen.



▲ Sogar die Bonus-Stages sind um einiges **anspruchsvoller** als im Vorgänger.

schaffen, da der Affenball stellenweise einfach unkontrollierbar wird. Sieht man von diesem unglückseligen Frustraktor einmal ab, bekommst du insgesamt 150 Stages vorgelegt, von denen keine einzige aus dem Vorgänger recycelt wurde. Ja, sogar die Bananensammel-Bonus-Level wurden komplett überarbeitet und im Schwierigkeitsgrad deutlich angehoben.

Modus erarbeitet) ausgeben.

An der Grafik gibt es wieder einmal wenig auszusetzen. Wie schon der erste Teil ist auch *Super Monkey Ball 2* hochpoliert und für ein Geschicklichkeitsspiel atemberaubend schön. Kleinere Detailverbesserungen wie die wesentlich komplexere Umgebungsoptik erfreuen das Auge und dank der 60 fps läuft das Spiel fast durchgehend superflüssig – nur gelegentlich bricht die Bildwiederholfrequenz ein und dann ruckelt es auch schon mal für eine Sekunde oder zwei. Der Sound hingegen kann nicht beeindrucken. Nicht gerade aufdringlich, aber doch reichlich uninspiriert dudelt das Fahrstuhlgeplärre im Hintergrund, von Dolby Surround natürlich weit und breit keine Spur. Da wird wohl selbst in Japan keine Soundtrack-CD erscheinen...

... weiter!

Insgesamt erfüllt *Super Monkey Ball 2* selbst unsere hohen Erwartungen an die Fortsetzung des GameCube-Starttitels – wer den ersten Teil mochte, wird den zweiten lieben. *Monkey*-Neulinge und Solospieler sollten aber dennoch zum Erstling greifen, denn der ist deutlich einsteigerfreundlicher. Besitzer eines PAL-GameCubes werden sich sowieso noch etwas gedulden müssen: Einen Deutschland-Termin für *SMB2* gibt es nämlich leider noch nicht... (FS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Amusement Vision
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 80 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★☆☆
Gameplay:	★★★★★
Dauerspaß:	★★★★★

- ;) einwandfreie Steuerung
- ;) originelles Leveldesign
- ;) zwölf Minispiele
- ;) macht süchtig

Fazit:

So muss eine gute Fortsetzung aussehen!

Alternativen:

Super Monkey Ball	Sega
ca. 60 €	big.N 5/01: 86%
Sonic Adventure 2 Battle	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 86%

Bewertung: 88%

DOSHIN THE GIANT

Gestatten, Doshin, Tourist aus Japan.

GCN

Nintendo experimentiert. Nicht mit Tieren, nicht mit Menschen, sondern mit einem gelben Giganten namens Doshin. Die Verkaufszahlen sollen eine Art Test dafür sein, wie gut "japanophile" Spiele in Europa ankommen. Die Story ist dünn: In den Prophezeiungen eines Inselvolkes steht geschrieben, eines Tages komme ein Gigant aus dem Meer, der den Menschen Gutes oder Schlechtes tun wird. Kaum sind diese Worte von einem imaginären Erzähler gesprochen, erhebt sich Doshin auch schon aus den Fluten und wadet, wie einst Godzilla, auf das kleine Eiland zu.

Zäher Einstieg

Dort erwarten ihn schon die fiependen und piepsenden Inselbewohner. Statt einer Begrüßung werden die ersten Wünsche geäußert. Mal sollst du Bäume verpflanzen, mal Erhebungen erschaffen und dann wieder Gebirge platt machen. Manche der Knitche sind schon zufrieden, wenn du sie nur durch die Gegend trägst. Hast du eine Arbeit zum Wohlwollen deiner Auftraggeber erfüllt, kassierst du Herzen. Ab einer bestimmten Anzahl dieser Sympathiebekundungen wächst Doshin in die Höhe. Somit wird er stärker und kann weitere Aufgaben erfüllen. Der gelbe Gigant ist nur am Tage aktiv. Geht die Sonne unter, schrumpft

Doshin wieder und wird bewegungsunfähig. Erst am nächsten Morgen kann er mit seiner Arbeit weitermachen. Ein Tag dauert im Spiel 30 Minuten.

Sind die ersten, sehr zähen "Spieltage" überstanden, beginnt der Titel interessant zu werden. Die Menschen errichten Dörfer, bestellen Felder, bauen Kirchen, züchten Vieh und bekommen Kinder. Bist du bei den Eingeborenen besonders beliebt, bauen sie ein Monument zu deinen Ehren. Damit für dich alle möglichen Monumente errichtet werden, musst du die Menschen untereinander "kombinieren". Die in den Farben Rot, Blau, Grün und Gelb vorkommenden Wichte müssen einander vorgestellt werden, indem du beispielsweise einen aus einer roten Stadt zu einer gelben Stadt schleppst. Wer die Nase vom netten, gelben Samariter voll hat, drückt auf L und verwandelt sich in den bösen, roten Jashin. Dieser Luzifer-Verschnitt hat nur ein Ziel: zerstören. Wirklich sinnvoll ist es aber nicht, das vorher mühsam Erschaffene wieder abzufackeln. Grafisch ist das Spiel unspektakulär. Einzig die tollen Spiegeleffekte des Wassers bieten etwas fürs Auge. Im direkten Vergleich zum PS2-Verkaufserfolg *Black & White*, der fast identisches Gameplay bietet, spielt sich *Doshin* viel gemächlicher und ist nahezu frei von spielerischen Höhepunkten. **(BS)**



▲ Für **positive Aktionen** gibt es Herzen.



▲ Eine **Comicfigur** gibt dir Tipps zum Spiel.



▲ Doshins Alter Ego Jashin. Ein **wahrer Teufelskerl**.



▲ Zu deinen Ehren werden **Monumente** errichtet.



▲ Doshin tollt im Wasser. Oft hast du **nichts zu tun** und musst dir die Zeit vertreiben.



▲ Das "**Buch der Riesen**" gibt dir statistische Auskunft über die Geschehnisse auf der Insel.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Param
Genre:	Strategie
Spieler:	1
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	☆☆☆☆
Sound:	☆☆☆☆
Gameplay:	☆☆☆☆
Dauerspaß:	☆☆☆☆

- ;) Exotenflair
- ;) die Brise Innovation
- :(stellenweise langweilig
- :(keine spielerischen Höhepunkte

Fazit:

Abgesehen vom Design sehr innovativ.

Alternativen:

Pikmin	Nintendo
ca. 60 €	big.N 7/02: 89%
Animal Leader	Import
ca. 80 €	big.N 4/02: 64%

Bewertung: 70%

LARGO WINCH

Champagner, schöne Frauen und ein Mordkomplott...

GCN

Du trägst keine Baskenmütze auf dem Kopf und kein Baguette unter dem Arm? Für ein Bier lässt du jeden Rotwein stehen? Tja, dann wirst du auch nicht den superreichen Playboy Largo kennen. Largo Winch, geschaffen vom Franzosen Jean van Hamme. Als Comic erfolgreich in Frankreich und Belgien. In Deutschland nur bedingt bekannt. Seines Zeichens Alleinerbe des Konzerns "W-Gruppe" und nebenbei der reichste Mann der Welt. Alles klar? Beim Versuch, den Mord an seinem Vater aufzuklären, gerät Largo in einen Strudel dunkler, internationaler Machenschaften. Largo reist um die halbe Welt, lernt eine Menge Frauen kennen und muss seinen Charme spielen lassen. Um in dem textlastigen Spiel weiterzukommen, musst du auf jeden Hinweis achten und jedes gefundene Dokument lesen. Daraus ergeben sich Anhaltspunkte, was Largo als Nächstes tun muss. Zu Beginn sind diese Rätsel sehr leicht und bieten vor allem Anfängern einen schnellen Einstieg. Später dürfen sich auch mal Cracks den Kopf darüber zermartern, welcher Gegenstand nun Tür X öffnet.

Kommunikation

Teilweise erinnert das Spiel an *Resident Evil*. Wichtige Gegenstände beginnen zu blinken,

wenn Largo sich ihnen nähert. Drückst du dann auf A, benutzt oder untersucht er sie oder sackt sie gleich ein. Ein PDA dient als Inventar. Durch drücken der Start-Taste kramt Largo den elektronischen Kasten aus seiner Hosentasche hervor. Darauf kannst du deinen Spielstand sichern, den bisherigen Spielverlauf begutachten und Notizen lesen. Manchmal muss Mr. Winch auch die Fäuste sprechen lassen. Diese Kämpfe verlaufen aber eher unspektakulär. Du und dein Gegner greift abwechselnd an. Nach dem Zufallsprinzip pariert dein Gegenüber einen Schlag oder Tritt und teilt anschließend selbst aus. Gespräche werden im Multiple Choice-Verfahren geführt. Es läuft jedoch darauf hinaus, alle Möglichkeiten nacheinander abzarbeiten, da der Spielverlauf kaum beeinflussbar ist und jede Option wichtige Informationen bringen könnte. Optisch bietet Largo Winch eine nette 3D-Grafik, die teilweise durch Renderings ergänzt wurde. Es sind also feste Laufwege vorgegeben. Die Sprachausgabe erfolgt wahlweise auf Englisch oder auf Französisch. Die Untertitel sind deutsch. Für Freunde von reinen Adventure-Spielen ist *Largo Winch* eine echte Alternative. Auf Leute mit Action-Faible wirkt das Spiel hingegen wie eine Schlaftablette. (BS)



Dieser Ort ist unheimlich. Hier gibt es Spinnen, Kobras... Abstoßend, wenn ich das so sagen darf.

▲ Auf Largo werden einige **Anschläge** verübt.



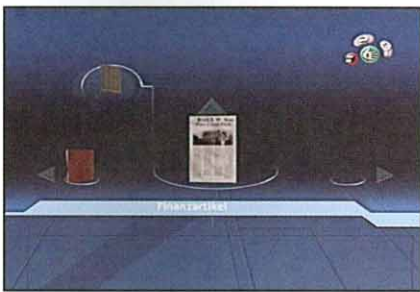
Largo, wenn du dieses Band siehst, dann bedeutet das, dass ich tot bin.

▲ Largos Vater wurde **ermordet**. Nun ist der smarte Playboy alleiniger Besitzer des weltgrößten Konzerns.



ein Hilfstransport der W-Gruppe mit über 70000 Tonnen Milch, nach Drinavia aufgebrochen ist

▲ Die W-Gruppe möchte mit **Hilfslieferungen** ihr Image aufpolieren.

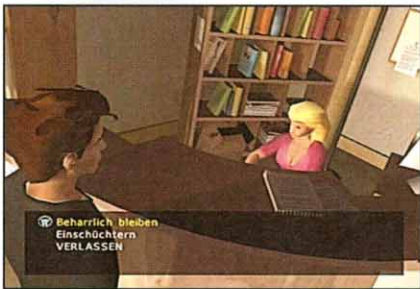


▲ Im **Inventar** kannst du Gegenstände kombinieren oder untersuchen.



Der große Boss? Hallo, ich bin Jerry Garcia.

▲ Largo ermittelt vor Ort in **Mexiko**. In einem seiner Labors wurden zwei Wachmänner ermordet.



Beharrlich bleiben
Einschüchtern
VERLASSEN

▲ Du hast **verschiedene Möglichkeiten** zu reagieren. Der Spielverlauf ändert sich aber nicht.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Dupuis
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!
Grafik:	👍👍👍👍👍
Sound:	👍👍👍👍👍
Gameplay:	👍👍👍👍👍
Dauerspaß:	👍👍👍👍👍

:) viele Rätsel

:) nette Atmosphäre

:(null Action

:(viel, viel Text

Fazit:

Mangels Konkurrenz der Tipp für Adventure-Fans.

Alternativen:

Luigi's Mansion	Nintendo
ca. 60 €	big.N 5/02: 90%
Disney's Magical Mirror	Nintendo
ca. 60 €	big.N 10/02: 60%

Bewertung: 69%

WORMS BLAST



GCN

Die Würmer lassen's richtig krachen!

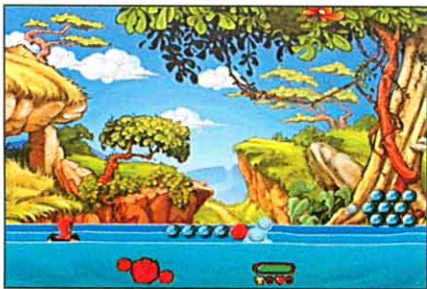
Wer bereits *Worms Armageddon* kennt, weiß, wie lustig so ein Abend mit Freunden und Würmern sein kann. Auch wenn das Spiel nie grafische Highlights bot, so fesselte es stundenlang an den Fernseher und hat schon einige Partys gerettet. Ubi Soft und das Team 17 lassen die Würmer auch auf dem GameCube durch die Gegend bomben. Anders als beim Vorgänger handelt es sich bei *Worms Blast* mehr um einen *Bust-A-Move*-Klon. Hier gilt es, in einem der vier Modi (Puzzle, Herausforderung, Spieler gegen Computer oder Spieler gegen Spieler) Blasen vom Himmel zu schießen. Du bewegst dich in einem Boot, mit einer Waffe ausgerüstet, übers Wasser. Dabei zeigt dir deine Waffe die jeweilige Farbe an, die sie als Nächstes verschießt. Du musst dir eine zu dieser Farbe passende Blase suchen und sie abschießen. Das Problem dabei ist, dass du von herabfallenden Gegenständen getroffen werden kannst. Je mehr du abschießt, umso schneller gelangst du an Extrawaffen und Sterne, die dafür sorgen, dass der Wasserpegel sinkt und du viele Punkte bekommst.

Stein um Stein

Langweilt dich beim Solo-Spiel der lineare Verlauf des Spiels, so greifst du besser auf den



▲ Die **Grafik** haut nicht wirklich vom Hocker.



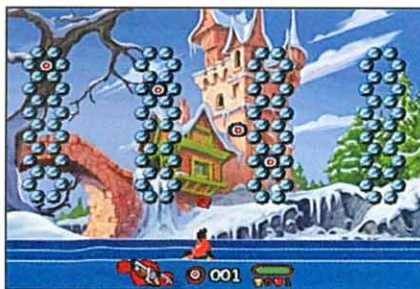
▲ Wenn die **Steine** dich erwischen, erleidest du Schiffbruch.

2-Spieler-Modus zu, denn der macht besonders viel Spaß. Anders als beim Vorgänger wirst du hier nicht direkt deinen Gegner abschießen, sondern ihm nur neue Steine in sein Feld rüberschicken und seinen Wasserpegel steigen lassen. Um ihn direkt zu treffen, musst du warten, bis sich eine Trennwand zu dem Feld nebenan geöffnet hat. Ist das der Fall, musst du die Blasen genau treffen. Erst dann hast du die Chance, ihn zu treffen oder ihn absaufen zu lassen.

Die Grafik bei *Worms Blast* ist zweckmäßig, das heißt: bunt und kaum detailliert. Die Würmer bieten optisch nichts Besonderes, aber darum geht es auch nicht. Hier steht der Spaß absolut im Vordergrund. *Worms Blast* ist nun mal ein Partyspiel durch und durch, da kann man über die Grafik meckern, wie man will. Es macht tierischen Spaß und fesselt dich stundenlang an den Fernseher. Wenn du bereits den Vorgänger kennst, solltest du hier durchaus einen Blick wagen, am besten natürlich zusammen mit einem Freund. **(1W)**



▲ Die **Sterne** senken den Wasserpegel.



▲ In diesem Level gilt es, die **Zielscheiben** zu treffen.



▲ Baue rechtzeitig die **Reihen** ab, oder du verlierst.



▲ Die Farbe hinter der **Waffe** zeigt an, welche Blase du treffen musst.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Team 17
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	5/5
Sound:	4/5
Gameplay:	4/5
Dauerspaß:	4/5

- :) Tutorial
- :) 2-Spieler-Modus
- :) jede Menge Level
- :(mittelmäßige Grafik

Fazit:

Ein klasse Partyspiel. Mehr aber auch nicht.

Alternativen:

Tetris Worlds	Import
ca. 80 €	big.N 9/02: 49%
ZooCube	Acclaim
ca. 60 €	big.N 9/02: 78%

Bewertung: 71%

UFC: THROWDOWN

Harte Männer braucht das Land!

GCN

Denkst du, Boxspiele sind nur was für Weicheier? Und denkst du, du bist keins? Dann ist *UFC* genau das Richtige für dich, denn Weicheier haben hier garantiert keine Chance. Anders als bei Boxspielen kannst du neben deinen Fäusten auch noch Ellbogen, Knie und Füße einsetzen, was deutlich mehr Bewegung in den Ring bringt.

Käfighaltung

Insgesamt 25 lizenzierte Kämpfer stehen dir bei dieser Prügelorgie zur Wahl. Jeder von ihnen besitzt unterschiedliche Werte, Combos und Kampfstile. Im Career-Modus stellst du dir deinen eigenen Kämpfer zusammen und lässt ihn sich Stück für Stück nach oben an die Spitze kämpfen. Du legst dabei jedes noch so kleine Detail an ihm fest: den Kampfstil, das Gewicht, das Outfit und das restliche Aussehen. In den anderen sechs Modi, Arcade, Champion, Tournament, Exhibition, Training und Legend, fightest du

direkt mit einem fertigen Kämpfer los. Die Steuerung geht nach einer kurzen Eingewöhnungszeit leicht von der Hand. Allerdings ist es reine Gewöhnungssache, sich auf den jeweiligen Kampfstil deines Kämpfers einzulassen. Die mehr als 4000 Tritte und Schläge lassen sich flüssig ausführen und sind äußerst effektiv. Sollten sie auch, da das einzige Problem des Spiels der hohe Schwierigkeitsgrad ist. Selbst in den ersten Runden teilt dein Gegner schon kräftig aus und das Blut spritzt ordentlich – geschont wird hier keiner. Probiere also zu Beginn erst

einmal den Trainings-Modus aus, um dich mit der Steuerung und dem Verhalten der Kämpfer vertraut zu machen. Grafisch bietet das Spiel schön detaillierte Figuren (die hier und da ein wenig kantig sind) mit schicken Animationen. Ansonsten fährt *UFC* für Beat'em-Up-Fans eine ganze Menge auf. Die Vielzahl der Kämpfer geht in Ordnung, die Steuerung hat man nach ein paar Durchläufen auch drin und die Grafik gefällt. Nur der hohe Schwierigkeitsgrad macht halt zu schaffen, aber mit ein wenig Übung und einem Top-Kämpfer kann man dieses Problem überwinden. Wer es in Beat'em-Ups etwas brutaler mag, kann bei *UFC: Throwdown* unbesorgt zuschlagen. (IW)



▲ Jeder Kämpfer besitzt einen eigenen Kampfstil.



▲ Die Gegner lassen sich nicht lumpen und teilen kräftig aus.



▲ Die Kämpfer sind teilweise noch eckig und kantig.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Crave
Genre:	Beat'em-Up
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Gameplay:	★★★★☆
Dauerspaß:	★★★★☆

- ;) viele Kämpfer
- ;) Beast-Funktion
- ;) leichte Steuerung
- ;) teilweise unfaire Kämpfe

Fazit:
Für alle, die es etwas härter mögen.

Alternativen:
Bloody Roar: Primal Fury Activision
ca. 60 € big.N 5/02: 76%
Capcom vs. SNK 2: EO EA
ca. 60 € big.N 10/02: 79%

Bewertung: 75%

GAUNTLET: DARK LEGACY

Das stupideste Hack'n'Slay der Moderne ist da!

GCN

Ich kann mich noch ausgesprochen gut an die N64-Variante von *Gauntlet* erinnern. Allerdings nicht deswegen, weil es so ein besonders großartiges, atemberaubendes Spiel war, sondern weil ich damals bei strömendem Regen losrennen durfte, um ein N64 mit Expansion-Pak zu organisieren. Seitdem hat sich nur wenig geändert. Auch an die neueste Version für den GCN wird man sich nur dann erinnern, wenn man wegen fehlender Hardware einen lockeren Fünf-Kilometer-Lauf durch ein örtliches Unwetter auf sich nehmen muss.

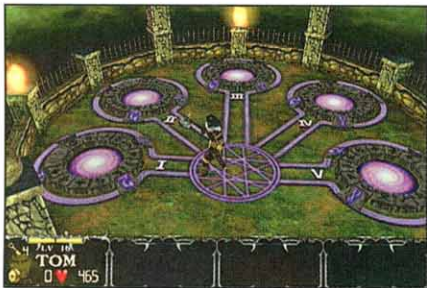
Red Dwarf

Für alle, die mit dem Namen *Gauntlet* nichts anfangen können, seien die Qualitäten des Gameplays hier kurz zusammengefasst: ...

Warum hier nichts steht, willst du wissen? Nun ja, das hat etwas mit einer Grundregel des Journalismus zu tun, die lautet: Wo nichts stattfindet, kann man auch nichts berichten. Im Ernst, selten haben wir solch eine Nonexistenz von Spieltiefe auf dem GameCube erleben dürfen. Zunächst suchst du dir eine Spielfigur wie z.B. einen Zwerg, einen Magier oder Paladin aus, dann schlachtest du dich in übelster Button-Smashing-Manier durch mehrere Dutzend



▲ Auch die **FMV-Sequenzen** sehen sehr verwaschen aus.



▲ Zur besseren Unterscheidung gibt es jede Spielfigur in vier **Varianten**.



▲ Bereits gespielte **Level** lassen sich beliebig oft wiederholen.

durchaus intelligent designer, gegnerverseuchter Level und siehst dir danach den Abspann an. Fantasy-Hack'n'Slay in absolut reiner Dosis, gepaart mit einem permanenten Einsammeln von bunten, glitzernden Gegenständen. Grafisch ist die GCN-Variante auch nicht so ganz up to date. Die Texturen wirken ziemlich verwaschen und die Animationen machen einen seltsam abgehackten Eindruck. Man kann zwar absolut die Mühe der Programmierer erkennen, anständige Effekte bei Zaubern und Spezialattacken einzubauen, trotzdem ist das optische Gesamtpaket verbesserungswürdig. Die Soundeffekte sind schlicht, funktional und erfüllen ihren Zweck, ohne dabei irgendwelche spektakulären Kapriolen zu schlagen. Natürlich darf auch die legendäre Stimme des Kommentators, der dir so ziemlich jede Spielsituation exakt erklärt, nicht fehlen. Einige der Musiktitel sind aber richtig gut und auch nach längerer Spielzeit noch hörens Wert.

Zum Schluss bleibt nur noch zu sagen, dass *Gauntlet* mit seinen ca. 60 Leveln schon Spaß machen kann. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass zumindest zwei echte Cracks die Joypads in der Hand halten, ansonsten wird aus dem stupiden Hack'n'Slay ein chaotisches Hack'n'Slay. (BK)



▲ In jeder Welt erwartet dich ein mehr oder weniger heftiger **Endgegner**.



▲ Eine **Karte**, auf der es nur einen Weg gibt, ist irgendwie sinnlos, oder?



▲ Nur selten hast du es mit so wenigen **Gegnern** zu tun.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Midway
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	☆☆☆☆
Sound:	☆☆☆☆
Gameplay:	☆☆☆☆
Dauerspaß:	☆☆☆☆

:) zu viert ist es richtig gut

:(Valium-Gameplay

:(extrem miserable KI

:(äußerst bescheidene Grafik

Fazit:

Langweiliges, stupides Gegner- und Controller-Abschlachten.

Alternativen:

Lost Kingdoms	Activision
ca. 60 €	big.N 9/02: 72%
Spider-Man	Activision
ca. 60 €	big.N 6/02: 79%

Bewertung: 59%

EGGO MANIA

Wer dieses Spiel zockt, hat definitiv ein Ei am Wandern!

Auf der diesjährigen E3 hat Kemco uns mit diesem Spiel schon ziemlich überrascht. Es war einfach zu erlernen, bot trotzdem viel Tiefe, einen ansprechenden Schwierigkeitsgrad und ging sofort ins Blut. Jetzt ist das Teil fertig, nennt sich in unseren Breiten-graden *Eggo Mania* und ist immer noch genauso genial wie damals.

Puzzle-Ei

Das generelle Spielprinzip ist schnell erklärt. Zunächst einmal suchst du dir ein Ei aus. Dazu brauchst du nicht in die Küche zu rennen, es genügt ein dezentes Drücken auf Start. Einen Bildschirm später findest du dich auf einem zweigeteilten Screen wieder. Die linke Seite gehört dir, während dein Gegner den rechten Teil des Fernsehers für sich beansprucht. Jetzt gilt es, einen Turm aus vielen verschiedenen Klötzchen zu bauen. Das Ziel ist es, einen Heißluftballon oder ein ähnliches Luftfahrzeug am oberen Bildschirmrand zu erreichen, bevor dein Gegner das schafft. Was sich zunächst recht einfach anhört, wird schnell zu einer kniffligen Auf-

gabe, da dir nicht nur allerlei levelleigene Gefahren das Leben schwer machen, sondern auch noch Wasser vom Boden aus deinen Turm unterspült. Wenn dich das kühle Nass erreicht, hast du verloren. So ganz nebenbei musst du auch noch die Statik deines Baus bedenken. Lässt du zu viele Lücken, wird das Teil nämlich schnell wacklig und fällt letztendlich in sich zusammen. Dann darfst du von vorne anfangen und dein Gegner kann seinen Vorsprung ausbauen. Diverse Extras wie Bomben oder Hämmer, die einen mühevoll aufgebauten Turm zum Einsturz bringen können, machen das Geschehen noch ein wenig interessanter. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus macht *Eggo Mania* süchtig. Dank der „Dein Modus“-Option kannst du dir auch gleich die passenden Matches für spannende Duelle zusammenstellen.

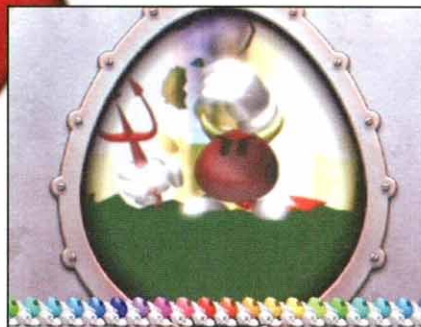
Ein Geschicklichkeitsspiel wie *Eggo Mania* hat natürlich nicht allzu viele Gelegenheiten, um mit großartigen Grafikeffekten aufwarten zu können. Dennoch, was gut zu gestalten war, wurde gut gestaltet. Neben lebendigen Animationen und Hintergründen gilt das auch für den Sound, der den Leitgedanken der einzelnen Stages immer passend und gut unterstreicht, ohne dabei aufdringlich zu werden. Bleibt nur die Frage: Wie kam HotGen auf die Idee, Eier als Spielfiguren zu verwenden? **(BK)**



▲ Die höchste Schwierigkeitsstufe hat es wirklich in sich.



▲ Zahlreiche Spielmodi sorgen für reichlich Unterhaltung.



▲ Im Story-Modus kämpfst du dich von Level zu Level.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Kemco
Hersteller:	HotGen
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★★★
Gameplay:	★★★★★
Dauerspaß:	★★★★★

- :) absolut fesselndes Spielprinzip
- :) „Dein Modus“-Option
- :) leichter Einstieg
- :(teilweise zu hektisch

Fazit:

Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.

Alternativen:

ZooCube	Acclaim
ca. 60 €	big.N 9/02: 78%
Super Monkey Ball	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 86%

Bewertung: 82%

CAPCOM VS. SNK 2: EO

Capcoms Old-School-Prügler kann sich sehen lassen!

GCN

Nachdem wir dir in der letzten Ausgabe bereits den Import-Test vorgestellt haben, erreichte uns jetzt die PAL-Version von *Capcom vs. SNK 2: EO*. In dem Prügler stehen dir immer noch 44 Charaktere aus der *King of Fighters*- und *Street Fighter*-Reihe zur Verfügung. Weitere Kämpfer kannst du nach und nach freispielen. Du wählst deinen Modus (Arcade, Survival, Training, Replay und Color Edit) aus und betrittst eine der neun Stages. Diese fahren im Hintergrund einige Highlights auf: Dort drehen sich Windmühlen, Jeeps fahren durch die Gegend oder Figuren bewegen sich. Ganz nett ist auch der Safari-Level, in dem plötzlich Rennwagen auf dich zugefahren kommen und dann über deinen Kopf hinwegfliegen. Teilweise wirst du in den Kämpfen von den detaillierten Hintergründen komplett abgelenkt. Zum Glück auch von der Grafik der Kämpfer. Einige von ihnen hinken eindeutig ihrer Zeit hinterher und sehen extrem pixelig aus. Den neueren



Kämpfern wurde da schon mehr Aufmerksamkeit geschenkt. Diese grafischen Unterschiede hätte man ruhig ausmerzen können. Insgesamt wird der GameCube technisch nicht sehr gefordert. Die Hintergründe sind zwar detailliert und die Kämpfer glänzen mit schönen Animationen und Effekten, dennoch hätte man mehr aus der Konsole herausholen können. Bist du allerdings Fan von 2D-Prüglern, wird dich das nicht stören.

Button-Smashing

Die Steuerung ist recht gewöhnungsbedürftig. Die härtesten Schläge werden mit den beiden Schultertasten und die Special Moves mit dem C-Stick ausgeführt, was einiges an Nerven kostet. Kommst du gar nicht zurecht, so kannst du die Steuerung jederzeit verändern. Das bringt allerdings auch keine entscheidende Besserung – es artet meist in nervigem Button-Smashing aus.

An *Capcom vs. SNK 2: EO* scheiden sich die Geister: Entweder ist dir die



▲ Um diesen Move hinzubekommen, musst du die Steuerung draufhaben.

simple Grafik des 2D-Prüglers absolut egal, die Steuerung stört dich auch nicht und es kommt dir nur auf die Prügelei an, dann kannst du mit diesem Game gar nichts falsch machen. Oder aber du stehst auf Kämpfer, die nach was aussehen und du willst auch mit der Steuerung zurechtkommen, dann solltest du das Spiel vielleicht erst einmal Probe spielen. Echte Fans schreckt das alles nicht ab, sollte es auch nicht, denn sie werden zumindest mit dem Dauerspaß zufrieden sein. (IW)



▲ Im 2-Spieler-Modus macht das Spiel am meisten Spaß.



▲ Die Hintergründe sehen im Gegensatz zu den Kämpfern gut aus.



▲ Die Kämpfer glänzen mit schönen Animationen.



▲ Bei den Charakteren handelt es sich um alte Bekannte

Kurz & Knapp

Vertrieb:	EA
Hersteller:	Capcom
Genre:	Beat'em-Up
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	5/5
Sound:	5/5
Gameplay:	5/5
Dauerspaß:	5/5

- :) Nostalgie-Bonus
- :) 44 Kämpfer
- :(veraltete Grafik
- :(gewöhnungsbedürftige Steuerung

Fazit:

Ein Nostalgetrip, der sich vor allem für Fans lohnt.

Alternativen:

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	ca. 60 €	big.N 5/02: 76%
UFC: Throwdown	Ubi Soft	ca. 60 €	big.N 10/02: 75%

Bewertung: 79%

SHINKISEKAI EVOLUTIA

Stings Rollenspiele erleben auf dem Cube ein Revival.

GCN

In Europa wird *Shinkisekai Evolutia* unter dem Namen *Evolution Worlds Ende* November veröffentlicht werden. Bekanntlich ist dieser Titel ein Neuaufguss der Dreamcast-Rollenspiele *Evolution* und *Evolution 2*, an dem einige kosmetische Veränderungen vorgenommen wurden.

Kleiner Abenteurer

Der Held des Spiels ist der junge Abenteurer Mag Launcher. Seine Eltern gehören zu einer erlauchten Gruppe von Menschen, die die Überbleibsel einer hoch entwickelten Zivilisation namens Cyframe untersuchen. Eines Tages verschwinden Mags Eltern während einer Expedition spurlos. Wenige Wochen später kreuzt ein Mädchen mit einem Brief seines Vaters bei ihm auf, in dem steht, er müsse die Göre beschützen. Mag, der seit dem Verschwinden seiner Eltern deren Aufgabe fortführt, muss das Mädchen künftig auf seinen Reisen mitnehmen. Doch schnell stellt sich Linear als brauchbare Verbündete raus. Durch Linears Hinweise befindet sich Mag schnell

auf der Spur von Evolutia, dem Kernstück der alten Cyframe-Technik. Damit ist auch schon der Grundstein für ein klassisches Japano-

Rollenspiel gelegt. Mag sammelt im

Laufe seiner

Reise eine kleine Party um sich und muss in rundenbasierten Kämpfen allerhand Gegner niederkämpfen.

Die meiste Zeit verbringst du mit deiner Truppe in zufallsgenerierten Dungeons.

Wenn du bei einem der Kämpfe kurz vor einer Niederlage stehst, kannst du dich jederzeit für einen kleinen Obolus herausholen lassen. Bist du knapp bei Kasse, wirst du zu deinem ursprünglichen Startpunkt außerhalb des Dungeons zurückversetzt. Fieserweise bist du dann auch gleich zwei Level ärmer an Erfah-

rung. Positiv ist, dass du deine Gegner schon im Vorfeld siehst und nicht aus heiterem Himmel in eine Auseinandersetzung schlitterst.

Schleichst du dich von hinten an deine Widersacher ran, darfst du sogar zuerst angreifen. Die Umgebungen sind komplett in 3D

gehalten. Leider können Texturen und Figurenmodelle trotz einer Frischzellenkur nicht mit aktuellen GameCube-

Spielen mithalten. Der größte Kritikpunkt ist aber der Mangel an Abwechslung. Durch die Dungeons zu streifen, ununterbrochen Gegner zu killen, Gegenstände einzusammeln und seine Charaktere aufzuleveln, langweilt schnell, da das Gameplay von einer äußerst dünnen Story um-

geben ist. In Top-Rollenspielen würde diese Story gerade mal für eine Sidequest ausreichen. Daher und nicht zuletzt auch wegen der Sprachbarriere raten wir dir, auf die PAL-Version von Ubi Soft zu warten. (BS)



▲ Mag und Linear stehen vor dem Eingang eines Dungeons.



▲ Jede Exkursion muss bei einer Behörde genehmigt werden. Sehr bürokratisches Spiel.



▲ Linear ist schweigsam. Lachen kann sie aber laut und deutlich.



▲ Die Truppe hat sich schon auf drei Mitglieder vergrößert. Neu dabei: Pepper.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Sting
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Preis:	ca. 80 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	☆☆☆☆
Sound:	☆☆☆☆
Gameplay:	☆☆☆☆
Dauerspaß:	☆☆☆☆

- ;) Gegner vor Kampf sichtbar
- :(zufallsgenerierte Dungeons
- :(dünne Story
- :(wenig Neues

Fazit:

Neuaufgabe mit dünner Story.

Alternativen:

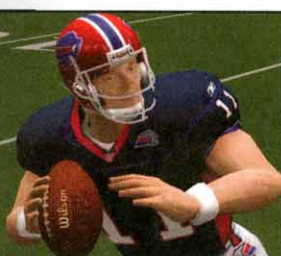
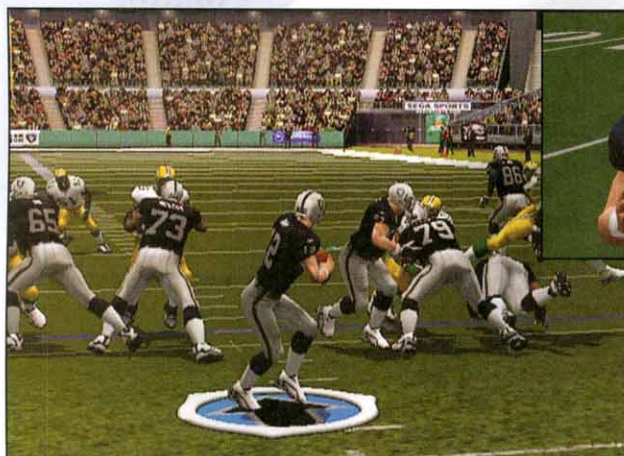
Lost Kingdoms	Activision
ca. 60 €	big.N 9/02: 72%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami
ca. 60 €	big.N 10/02: 55%

Bewertung: **61%**

NFL 2K3

Wir beginnen unseren Dreikampf mit Segas neuem Football-Titel.

GCN



- ▲ Die **Gesichtsmodelle** bieten ein breites Emotionsspektrum.
- ◀ Der unglaubliche **Animationsreichtum** zeigt sich vor allem bei den zahlreichen Tackles.



- ▲ Die **Defense** der Computergegner ist härter als in den Prequels.

und ausgewichenen Tackles ist diesmal sehr viel angenehmer. Grafisch ist das Spiel bis auf einige Clipping-Fehler und manchmal schlecht eingesetztes Mip-Mapping ebenfalls richtig gut. Vor den genialen Animationen muss man den Hut ziehen, genauso wie vor der 1a-Soundkulisse im Stadion und auf dem Spielfeld. Leider versäumt es *NFL 2K3* aber, uns einen Create-A-Team-Modus und freispielbare Extras rüberzuschieben, weswegen wir im Gegenzug auch keinen Winner-Award zurückschieben können. (BK)

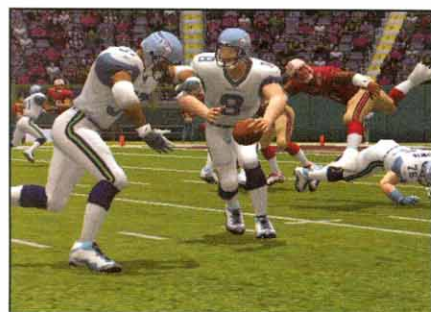
Es sieht ganz so aus, als hätten die US-Entwickler den Herbst zu ihrer persönlichen Football-Jahreszeit erklärt. Die Resultate präsentieren wir dir auf den Seiten 90 bis 92 – drei Footballspiele, von denen jedes einzelne über genug Potential verfügt, um den Spitzenplatz in seinem Genre zu besetzen. Also halten wir es getreu dem olympischen Motto: Die Spiele mögen beginnen!

Spitzenreiter?

Segas *NFL 2K*-Serie war schon immer relativ geil und lag zumeist nur einen bis gar keinen Schritt hinter den Top-Spielen aus dem Hause EA Sports. Aber was die Jungs und Mädels von Visual Concepts diesmal auf die Beine gestellt haben, dürfte Mr. Madden gehörig die Schweißperlen auf die Stirn treiben. Zunächst einmal haben sich die Entwickler von *NFL 2K3* eine ESPN-Lizenz organisiert und glücklicherweise auch effektiv genutzt – in diesem Business ja bei Gott keine Selbstver-

ständigkeit. Dadurch konnte mehr Würze ins Spiel gebracht werden, was nicht nur an den greifbaren Möglichkeiten einer Lizenzierung liegt, sondern vor allem an der einzigartigen atmosphärischen Wirkung, die dank der ESPN-Profis auf die Disk gepackt wurde. Somit hatten die Entwickler schon mal eine anständige Basis, um ein richtig fettes Gesamtpaket zu schnüren. Und siehe da, auch das wurde tatsächlich (beinahe) perfekt auf die Beine gestellt.

Zunächst zum Thema Gameplay: Die Steuerung wurde im Vergleich zu den Vorgängern leicht optimiert, ohne dabei jedoch das *NFL 2K*-Feeling zu sabotieren. Die Basiskontrollen sind schnell im Hirn, während man schon ein wenig Zeit braucht, um die höchsten Weihen der Steuerung zu meistern. Ansonsten bekommt man ein dynamisches, griffiges, durch und durch realistisches Spiel mit Tonnen von Features, Optionen und Spielmodi geboten. Die bei den Prequels zum Teil frustrierend hohe Rate an Interceptions



- ▲ Ein Fachmann kann die **Akteure** durchaus voneinander unterscheiden.



- ▲ Da **fliegen** die Zähne und das Kleinhirn rotiert...

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Visual Concepts
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 80 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★★☆
Gameplay:	★★★★★
Dauerspaß:	★★★★★

- ;) genialer Franchise-Modus
- ;) umfangreiche Trades
- ;) ESPN-Lizenz
- :(kein Create-A-Team-Modus

Fazit:

Ein Diamant, dem nur der Feinschliff fehlt.

Alternativen:

Madden 2003	Import
ca. 80 €	big.N 10/02: 86%
NCAA Football 2003	Import
ca. 80 €	big.N 9/02: 83%

Bewertung: 89%

NFL BLITZ 2003

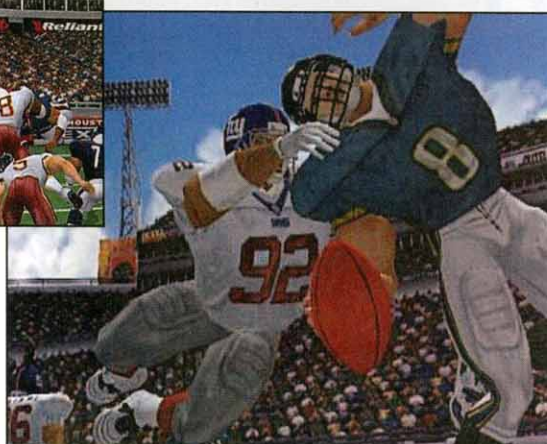
Auch Midway kämpft um die Gunst der Football-Fans.

GCN



▲ Das bezeichnet man wohl als ein **heißes Zuspiel...**

◀ Ein 250-Pfund-Defender mit den **Sprungfähigkeiten** eines Kängurus?



▲ Das **actionlastige Gameplay** geht manchmal ziemlich auf die Knochen.

Nach dem astreinen Lauf von *NFL 2K3* passen wir das Bällchen jetzt rüber zum Team von *NFL Blitz 2003*. Und die Midway-Crew rennt gleich mit Macht in Richtung Endzone. Allerdings folgt sie dabei ganz anderen Wegen als die Kollegen von Visual Concepts und EA Sports.

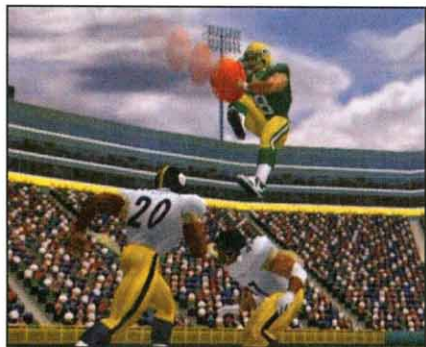
... und Action!

Zum Anfang des Jahres fand *NFL Blitz 2002* seinen Weg in die Händlerregale dieser Welt. Wenn du zu den Leuten gehörst, die damals zugeschlagen haben, musst du dir jetzt zwei Fragen stellen. Zum einen: Ist mir actionreicher Arcade-Football nach wie vor lieber als eine echte Simulation? Und zum anderen: Bin ich schon wieder dazu bereit, für ein paar Verbesserungen hier und ein paar Feinschliffe dort erneut 80 Scheinchen auf den Tisch zu legen? *NFL Blitz 2003* wartet mit einem handfestem Arcade-System auf, das deutlich mehr in Richtung Ac-

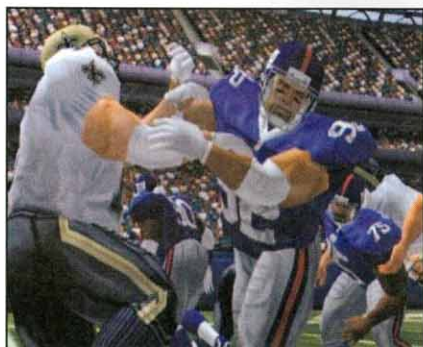
tion ausgerichtet ist. Auch gut, denn so musst du dich schon mal nicht durch Bibeln der Taktik und Lexika der Regelkunde kämpfen. Hier betätigst du einfach ein paar Knöpfchen, zack, schon bist du mittendrin im Geschehen. Interessanterweise bietet das Spiel trotz des leichten Einstiegs und der sanften Lernkurve genug Tiefe, um selbst versierte Football-Kenner öfters aufs Spielfeld zu fordern. Dort geht es dann auch so richtig zur Sache, wobei nicht mit optischen Reizen gegeizt wird. Ganz im Stile eines reinrassigen Arcade-Vollblüters sind harte Tackles und grafische Effekte an der Tagesordnung. Leider geht das Handling dieser Moves nicht ganz so leicht vonstatten, da die Steuerung doch etwas gewöhnungsbedürftig ist.

Insgesamt wird inhaltlich, optisch und akustisch nicht allzu viel Revolutionäres geboten. Bis auf einen neuen Create-A-Player-Modus, einige frische Tackles und Triumphzüge sowie eine aktualisierte Mannschaftsaufstellung, dank offi-

zieller NFL-Lizenz, wirst du nicht besonders viele Neuerungen entdecken können. Noch immer gibt es zu wenig Spielmodi, keine Dolby-Surround-Unterstützung und zwei Kommentatoren, die sich in erheiternder Art und Weise über sich selbst und die Spieler lustig machen. (BK)



▲ Man hat sich Mühe gegeben, die **Gesichter** der Spieler möglichst authentisch zu gestalten.



▲ Hin und wieder kommt es zu kleineren **Slowdowns**.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Midway
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 80 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :) einstellbare Wetterbedingungen
- :) starkes Multiplayer-Partyspiel
- :(zu wenig Extravagantes
- :(nichts Neues

Fazit:

Arcade-Fans greifen zu, Sim-Fanatiker wählen Alternativen.

Alternativen:

NFL 2K3	Import
ca. 80 €	big.N 10/02: 89%
Madden 2003	Import
ca. 80 €	big.N 10/02: 86%

Bewertung: 78%

MADDEN NFL 2003

Auch der Altmeister versucht erneut sein Glück.

GCN

Seit weit über zehn Jahren steht nun schon ein Name für Top-Football-Simulationen: *Madden*. Nun konfrontiert uns EA Sports mit der 2003er Version für Nintendos Würfel und schließt damit gleichzeitig unseren kleinen Touchdown-Contest zwischen *NFL 2K3*, *NFL Blitz 2003* und eben *Madden NFL 2003* ab.

Same Procedure...

Was soll man zu *Madden-Football* noch groß sagen? Es ist gewissermaßen das *Tetris* der Football-Spiele. Gut, auf dem Spielfeld lösen sich die Defensive Lines nicht auf, wenn sie eine Reihe bilden und die Akteure können sich in mehr als vier Richtungen drehen, dennoch wird jeder, der sich im amerikanischen Sportspielgenre bewegt, etwas mit dem Namen anzufangen wissen. Gameplaymäßig ist *Madden NFL 2003* wie üblich nahe an der Perfektion, trotzdem wurden einige Feinschliffe an den passenden Punkten angebracht. Die bedeuten jedoch sehr viel eher einen erhöhten Bedienungskomfort als eine wirkliche Veränderung der Spielmechanik. Besonders erwähnenswert sind allerdings der wie immer großartige Franchise-Modus und die umfangreichen Trainingsoptionen, die es auch normal Sterblichen möglich machen, sich in die nicht ganz unkomplizierte Welt der Football-Sims zu stürzen. Neu hinzugekommen ist ein umfangreicher Create-A-Playbook-Modus, in dem du genialerweise deine eigenen Spielzüge konstruieren und auch gleich testen kannst!

Sowieso lässt dir das Spiel dermaßen viele Freiheiten beim Erschaffen eigener Teams, Aufstellungen, Spielzüge und Taktiken, dass du möglicherweise mehr Zeit in den Create-Modi als auf dem Feld verbringen wirst.

Die optischen Korrekturen halten sich in Grenzen. Die Spielfiguren sehen gewohnt gut aus, insbesondere die animierten Ge-

sichter der authentischen Spieler. Die Cheerleader können sich übrigens auch sehen lassen. Die Stadionkulisse wurde generalüberholt und ist nun einfach atemberaubend. Sie fängt die NFL-Atmosphäre großartig ein. Dasselbe gilt für den Sound, der dank nagelneuer Audio-Engine stets den passenden Kommentar und die richtige Zuschauerreaktion bereithält. **(BK)**

Ein kleiner Cross-Vergleich...

... bietet sich bei unserem Dreier-Contest natürlich an. Deswegen hier für die ganz Lesefaulen sämtliche wichtigen Spielkategorien inklusive des jeweiligen Gewinners.

Präsentation	NFL 2K3
Grafik	Madden
Animationen	NFL 2K3
Atmosphäre	Madden
Soundkulisse	NFL 2K3

Spieltiefe	Madden
Features	Madden
Dauerspaß	NFL 2K3
Multiplayer-Qualitäten	NFL Blitz 2003
Franchise-Modus	NFL 2K3
Zugänglichkeit	NFL Blitz 2003
Trainings-Modi	Madden
Steuerung	NFL 2K3
Kommentar	Madden
Create-Modi	Madden



▲ Die **Stadionatmosphäre** muss man selbst erlebt haben.



▲ EA präsentiert uns wie gewohnt ein **fettes Paket**.



▲ **Grafisch** braucht sich Madden 2003 hinter niemandem zu verstecken.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Tiburon
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 80 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★★★
Gameplay:	★★★★★
Dauerspaß:	★★★★★

- :) technisch wie immer top
- :) Create-A-Playbook-Modus
- :) dichte Stadionatmosphäre
- :(trockene Menüführung

Fazit:

Die Nr. 2 der Football-Sims. Aber knapp!

Alternativen:

NFL 2K3	Import
ca. 80 €	big.N 10/02: 89%
NCAA Football 2003	Import
ca. 80 €	big.N 09/02: 83%

Bewertung: 86%

JETZT IM HANDEL!

Getestet und gelöst:
Turok: Evolution

Tests:
Aggressive Inline
V-Rally 3
Der Anschlag
und viele mehr

Gelöst:
Spider-Man
Breath of Fire 2
Lilo & Stitch
Der Anschlag

Feature:
So bringst du Licht
in deinen GBA.



LÖSUNGEN, TESTS, TIPPS, CHEATS UND ALLES ÜBER DEN GBA



DISNEY'S MAGICAL QUEST

Die Mäuse machen Mario auf dem GBA ordentlich Konkurrenz.

GBA

Die Retro-Welle rollt und rollt unaufhörlich weiter. Mit *Disney's Magical Quest* starring Mickey and Minnie bahnt sich der nächste SNES-Klassiker seinen Weg auf den GBA. In dem 2D-Jump'n'Run musst du dich zu Beginn zwischen den beiden spielbaren Charakteren Mickey und Minnie entscheiden. Beide besitzen die gleichen Eigenschaften und können sich im Laufe des Spiels noch in andere Charaktere, etwa in einen Zauberer oder einen Feuerwehrmann, verwandeln. Deine Aufgabe ist es, Pluto aus den Fängen des bösen Pete zu befreien.



Du musst dich durch sechs Welten bis zu Petes Schloss vorkämpfen, um den Hund heile nach Hause zu holen.

Mann oder Maus?

Zu Beginn besitzt keiner der beiden Charaktere eine vernünftige Fähigkeit, um sich gegen die Gegner in den Leveln zur Wehr zu setzen. So musst du in bester Mario-Manier Fröschen, Blättern oder Käfern auf den Kopf springen oder sie mit Blöcken schachmatt setzen. In der zweiten Welt bekommst du dann ein Zaubererkostüm. Du kannst es mit den Schultertasten anziehen und besitzt die Fähigkeit, mit Feuerbällen durch die Gegend zu schießen. Zwischen den einzelnen Leveln wartet jeweils ein Boss auf dich, der, hat man einmal seine Taktik durchschaut, recht einfach zu besiegen ist. Das Problem des Spiels ist, dass die Level in den Welten sehr kurz und damit auch schnell durchzuspielen sind.

Auch wenn dir sechs Welten geboten werden, hat man doch ziemlich schnell alles gesehen.

Als detailgetreue SNES-Umsetzung prahlt das Spiel nicht gerade mit einer genialen Grafik, dennoch kommt der typische Disney-Look gut über. Die einzelnen Level wurden bis ins kleinste Detail liebevoll gestaltet und die Animationen der zwei Charaktere wirken flüssig. Neben dem Spiel wurden als zusätzliches Feature vier Mini-Games mit auf das Modul gepackt. Die Steuerung ist einfach. Mit dem A-Button wird gesprungen, mit dem B-Button werden Aktionen

ausgeführt und mit den Schultertasten ziehst du eins der alternativen Kostüme an.

Auch wenn es schnell durchgespielt ist, so bietet *Disney's Magical Quest* starring Mickey and Minnie jede Menge Abwechslung und besticht mit seinen niedlichen Charakteren. Das Spiel kommt zwar nicht an *Super Mario Advance* heran, ist aber dennoch eine gute Alternative. (IW)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Capcom
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) 2 spielbare Charaktere
- :) aufpolierter Klassiker
- :) Mini-Games
- :) wenig Level

Fazit:

Nette, aber zu kurze Mario-Alternative.

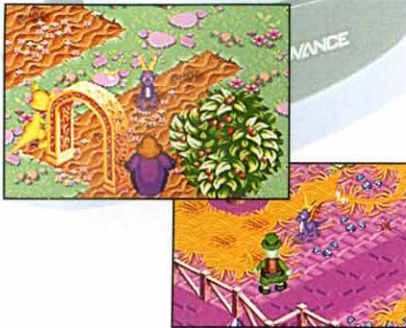
Alternativen:

Super Mario World 2	Nintendo
ca. 50 €	big.N 4/02: 92%
Crash Bandicoot XS	Vivendi
ca. 50 €	big.N 4/02: 85%

Bewertung: 77%

Spyro 2: Season of Flame

GBA



Spyros zweites Abenteuer auf dem GBA artet genauso in Chaos aus wie bereits sein erster Auftritt vor einem Jahr. Wieder schwebt das Feenland in Gefahr und hat den kleinen lila Drachen zum Retter erkoren. In dessen Rolle machst du dich auf riesige Areale zu durchstreifen, immer auf der Suche nach Kristallen, die dich in neue Level bringen. Auch hier geht das Gesuche weiter. Ohne Übersichtskarte kommst du in diesem Spiel aber leider nicht sehr weit und verlierst schnell die Lust am Weitersuchen. Auch die Minispiele reißen dich nicht aus dieser Lethargie. Schade, denn grafisch kann *Season of Flame* echt überzeugen. (IW)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Digital Eclipse
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) schöne Grafik
- :) viele Level
- :(unübersichtlich
- :(eintönig und zu simpel

Fazit:

Die gute Grafik kann die Langeweile nicht übertünchen.

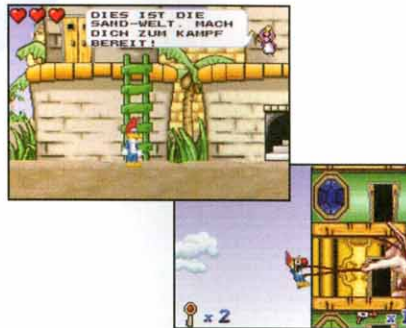
Alternativen:

Spyro: Season of Ice	Vivendi
ca. 50 €	big.N 6/01: 73%
Rayman Advance	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 4/01: 89%

Bewertung: 70%

Woody Woodpecker Crazy Castle 5

GBA



In diesem bunten Jump'n'Run schlüpfst du in die Haut von Woody und merkst direkt zu Beginn, dass du keinerlei Fähigkeiten aufweisen kannst. Mehr als Krüge mit dem Schnabel zu zerdeppern, ist nicht drin. Alle Welten sind gespickt mit Türen. Hinter diesen Türen stehen Kisten, in denen sich entweder Schlüssel, Pistolen oder Energieherzen befinden. Deine Aufgabe ist es, in jedem Level acht Schlüssel und anschließend die verschlossene Tür zu finden. Behindert wirst du dabei von einer Vielzahl an Gegnern, die immer dann auftauchen, wenn es gerade sowieso schon ganz eng wird. Ansonsten ist das Spiel eher was für jüngere Spieler. Profis werden keinerlei Spaß dabei empfinden, zahlreiche Türen auf- und zuzumachen und jede verdammte Leiter rauf- und wieder runterzuklettern. (IW)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Kemco
Hersteller:	Tantalus
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) süße Charaktere
- :) 4-Spieler-Modus
- :(belanglose Level
- :(null Abwechslung

Fazit:

Für ältere Spieler gibt es bessere Genrevertreter.

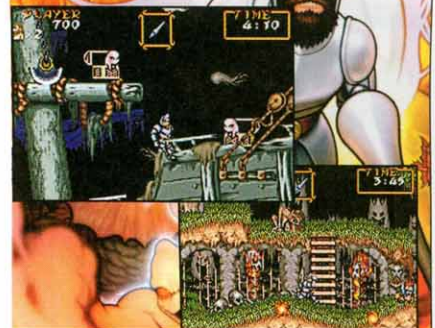
Alternativen:

Feivel der Mauswanderer	SWING!
ca. 50 €	big.N 4/02: 64%
Stuart Little 2	Activision
ca. 50 €	big.N 9/02: 67%

Bewertung: 62%

Super Ghouls'n Ghosts

GBA



Nach über einem Jahrzehnt hat *Super Ghouls'n Ghosts* nichts von seinem Reiz verloren, auch wenn sich die GBA-Umsetzung so gut wie gar nicht von der SNES-Vorlage unterscheidet. Neu ist lediglich der Arrange Mode, in dem die Reihenfolge der Level vom Spieler gewählt werden kann. Acht Level sind zwar furchtbar wenig, diese zu meistern ist aber kein Spaziergang. Denn der Schwierigkeitsgrad ist echt happig, teilweise schon fast unfair. Capcom hatte allerdings ein Erbarmen mit den armen Spielern und gab ihnen die Möglichkeit, jederzeit abzuspeichern. Spielerisch gibt die Mischung aus Jump'n'Run und Ballerspiel zwar nicht besonders viel her, aber in Sachen Style und Design ist das Spiel selbst heutigen Titeln um einiges voraus. Von dem, was hier an Ideen verbraten wurde, kann sich so manch aktuelles Spiel noch eine Scheibe abschneiden. (SRÖ)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) viele gute Ideen
- :) stimmungsvolles Design
- :(geringer Umfang
- :(extrem schwierig

Fazit:

Hammerhart, aber immer noch ein Genuss. Für Nostalgiker!

Alternativen:

Turok: Evolution	Acclaim
ca. 50 €	big.N 9/02: 83%
Mega Man Zero	EA
ca. 50 €	big.N 10/02: 85%

Bewertung: 77%

Der Anschlag

GBA



Auch auf dem GBA präsentiert sich die Versoftung des neusten Clancy-Streifens als Abkömmling der *Rainbow Six*-Serie. Als Anführer eines Antiterror-Quartetts hast du 15 Missionen zu bestehen, die grob der Filmvorlage folgen. Du hast die Wahl zwischen vier Charakterklassen: Sturmangriff, Aufklärung, Sprengkommando und Scharfschützen. Leider ist oftmals nicht erkenntlich, wann du welche Einheiten gebrauchen könntest. In Sachen Planung und Ausführung bist du auf dich alleine gestellt. Mit taktischen Marschrouten deiner Männer musst du dich nicht herum-schlagen. Das Gameplay ist realistisch. Deine Soldaten können mit ihren kugelsicheren Westen maximal fünf Treffer einstecken. Daher ist es wichtig, jeden Schritt zu planen, statt in Rambo-Manier durch die Gebäude zu rennen. Optisch befindet sich das Spiel auf dem Stand des letzten Jahres. Taktiker kommen dennoch auf ihre Kosten. **(BS)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Red Storm
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) 15 Missionen
- :) taktisches Geschick nötig
- :(ziemlich schwer
- :(angestaubte Grafik

Fazit:

Derzeit der beste Taktik-Shooter für unterwegs.

Alternativen:

Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 3/02: 70%
Ecks vs. Sever	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 2/02: 90%

Bewertung: 72%

Boulder Dash EX



Boulder Dash gehört zweifellos zu den ganz großen Klassikern. In der GBA-Neuaufgabe gibt es gegenüber dem klassischen *Boulder Dash* einige Erweiterungen. So können Extras eingesammelt werden, die dir helfen, nicht zugängliche Diamanten zu erreichen. Eine Spitzhacke, zum Beispiel, zertrümmert Felsen, eine Bombe reißt gleich ein dreimal drei Felder großes Loch in den Boden. Besonders tückisch sind die Hoffnungskristalle. Mit diesen Dingern kannst du das Spielfeld im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen, wodurch die Steine aber weiterhin nach unten fallen und so Wege frei machen, die vorher unpassierbar waren. Bei Grafik und Sound darf man keine Wunder erwarten. Der Story Mode wurde etwas aufgepeppt, schlägt dem Fass aber auch nicht den Boden aus. Aber darauf kommt es bei *Boulder Dash EX* auch nicht an! **(SRÖ)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Kemco
Hersteller:	Vision Works
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) unsterblicher Klassiker
- :) zeitlos gute Spielidee
- :) viele sinnvolle Neuerungen
- :) 75 neue Level

Fazit:

Eines der ältesten Kultspiele ist wieder da!

Alternativen:

Bomberman Tournament	Hudson Soft
ca. 50 €	big.N 5/01: 90%
Pac-Man Collection	Infogrames
ca. 50 €	big.N 1/02: 75%

Bewertung: 85%

Chessmaster

GBA



Schach auf dem GBA hatten wir schon in der big.N 3/02 mit *Virtual Kasparov*. *Chessmaster* kann mit dem virtuellen Russen allerdings nicht ganz mithalten. Zwar gibt es zig unterschiedlich starke CPU-Gegner, im Denken sind sie aber nicht die Schnellsten und grübeln selbst für die einfachsten Züge mehrere Sekunden lang. Auch der Cursor bewegt sich recht langsam, so dass *Chessmaster* insgesamt etwas träge wirkt. Der Tutorial-Modus geht in Ordnung, beim Handicap-Modus können vor dem Spielstart Figuren vom Brett entfernt werden. Musik gibt es weder im Spiel (gut so) noch in den Menüs (schade). Lediglich bei besonderen Zügen (Rochade, Schach etc.) ertönt ein Jingle ("Tadaa!"). Das Standard-Schachbrett kann gegen Fantasiefiguren ausgetauscht werden, so dass man mit Zirkusclowns, Hundeknochen oder Raumschiffen spielt – albern, aber lustig. **(SRÖ)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) viele lustige Fantasiefiguren
- :) 18 verschieden starke Gegner
- :(nichts für Schachanfänger
- :(träger Spielablauf

Fazit:

Nix Besonderes, aber für Fortgeschrittene gut geeignet.

Alternativen:

Virtual Kasparov	Virgin
ca. 50 €	big.N 3/02: 73%
Space Hexcite X	Import
ca. 80 €	big.N 1/02: 79%

Bewertung: 64%

Mega Man Zero

GBA



Das Gameplay von *Mega Man Zero* hält sich erwartungsgemäß an die Vorgänger. Zero läuft, springt, schießt und klettert an Leitern und Wänden entlang. Eine wichtige Rolle spielen die Cyber-Elfen, von denen es insgesamt 78 gibt: Sie unterstützen Zero in seinem Kampf. Die Figuren und Hintergründe im Anime-Style sehen klasse aus und sind hervorragend animiert. Die Musik ist zwar gut und passt auch sehr schön zum Szenario, bietet aber nicht so ganz den Ohrwurm-Charakter der Vorgänger. Diese waren einfach fetziger und trieben die Action noch mehr voran. An den Soundeffekten hingegen gibt es nichts auszusetzen. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch, aber niemals unfair. Mit der richtigen Taktik lässt sich jeder noch so harte Obermott besiegen. Actionmuffel sind aber mit dem gemütlicheren *Mega Man Battle Network* besser beraten. **(SRÖ)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) Klasse Grafik
- :) rasante Action
- :) cooles Design
- :(hoher Schwierigkeitsgrad

Fazit:

Knallharte Action mit Edel-Optik – nichts für Anfänger!

Alternativen:

Turok: Evolution	Acclaim
ca. 50 €	big.N 9/02: 83%
Super Ghouls'n Ghosts	EA
ca. 50 €	big.N 10/02: 77%

Bewertung: 85%

Sabrina: Total verhext!

GBA



Die TV-Serie, auf der dieses Spiel basiert, ist vielleicht noch ganz witzig. Aber das GBA-Spiel ist eher ein schlechter Witz. Du schlüpfst in die Rolle der jungen Hexe und es ist deine Aufgabe, durch Sabrinas Haus, eine Schule, eine Pizzeria und durch einen Wald zu rennen und Gegenstände zu suchen. Zaubersprüche lernst du nach und nach und kannst sie mit der R-Taste anwenden. Hast du alle Aufgaben gemeistert, musst du das rettende Tor suchen und beendest damit den Level. Die simple Durch-die-Gegend-Rennerei ist stupide und ziemlich lahmarschig. Das Ganze rechtfertigt überhaupt nicht den Preis von 50 €. Schade eigentlich, denn aus der Lizenz hätte man viel mehr herausholen können. **(IW)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :(schlechte Grafik
- :(öder Sound
- :(langweiliges Gameplay
- :(dumme Aufgaben

Fazit:

Diese Hexe zieht uns nicht in ihren Bann.

Alternativen:

Harry Potter: Der Stein der Weisen	EA
ca. 50 €	big.N 1/02: 85%
E.T.: Der Außerirdische	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 4/02: 74%

Bewertung: 50%

Tennis Masters Series 2003

GBA



Soll Boris Becker zurück ins Davis Cup-Team? Uns egal. Wir haben ja *Tennis Masters Series 2003* samt dem GBA. Da gibt es zwar keine Becker-Faust oder Nachwuchs aus der Besenammer, dafür aber 16 flotte Tennisspieler, drei Spielmodi und zehn verschiedene Stadien mit Rasen, Sand und Kunststoffböden. Spielen lässt sich der Titel sehr leicht. Vorhand und Rückhand werden von deiner Figur je nach Situation automatisch geschlagen. Ein Topspin, Slice oder Lob wird mit den Schultertasten gespielt. Spielst du eine komplette Saison, bekommst du zu Beginn sportliche Nieten vorgesetzt, die du problemlos in wenigen Sätzen zu null abfackelst. Später fordert dich der Gegner schon mal dazu raus, zur Höchstform aufzulaufen. Wenn du mal mit drei Freunden im Doppel spielen willst, brauchst du nur ein Modul. **(BS)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Microïds
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) 4 Spieler, 1 Modul
- :) 16 Tennisspieler
- :) schnell erlernbar
- :(später arg schwierig

Fazit:

Gute Alternative zum Comic-Tennis.

Alternativen:

Droopy's Tennis Open	Bigben
ca. 50 €	big.N 8/02: 75%
Tennis Davis Cup	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 6/02: 54%

Bewertung: 70%

Test

Kid Klown: Crazy Chase

GBA



Zipfel- statt Klempnermütze, Kostüm statt Latzhose, Klamauk statt Gameplay – Kid Klown statt Mario. Wie beim berühmten Spengler geht es auch hier um eine Prinzessin. Die heißt Honey und beauftragt dich damit, dem tollpatschigen Kid Klown zu helfen, sie zu retten. Durch 16 Level hetzt du mit dem kleinen Kerl und musst fiesen Fallen ausweichen. Bomben, Sahnetorten Nägel und Äxte wollen dir den Garaus machen. Um diesen Herausforderungen entgegenzutreten, darf Klown allerhand Gegenstände wie etwa ein Skateboard benutzen. Zwischendurch musst du dich in Minispielen beweisen. Weder existiert eine echte Geschichte, noch ist *Crazy Chase* besonders fordernd. Selbst knallharte Jump'n'Run-Fans sollten einmal Probe spielen. Übrigens wurden elf der 16 Level im Vergleich zum SNES-Original neu programmiert.

(BS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Kemco
Hersteller:	Kemco
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) 11 neue Level
- :(belanglos
- :(keine Story
- :(nur Klamauk

Fazit:

Belangloses Hüftspiel.

Alternativen:

Super Mario Advance	Nintendo
ca. 50 €	big.N 4/01: 92%
Wario Land 4	Nintendo
ca. 50 €	big.N 6/01: 91%

Bewertung: 58%

Monster Force

GBA



Zombies bedrohen die Stadt und es liegt an dir, die Straßen von den Untoten zu säubern. Zur Wahl stehen drei spielbare Charaktere, die sich lediglich durch ihre Waffen unterscheiden. Letztere findest du in den 30 Leveln verstreut und solltest sie sinnvoll gegen die zahlreichen Gegner einsetzen. Zwischen durch sammelst du Schlüssel ein, betätigst Schalter und besiegst einen Boss. All die Rätsel sind einfach zu meistern und erfordern wenig Geschick. Auch wenn die vielen Level für eine lange Spielzeit sorgen, wirst du bei *Monster Force* doch kaum gefordert. Die Grafik gehört nicht zu den besten, dafür sehen schon die Figuren eindeutig zu schlecht aus.

Unterm Strich ein durchschnittliches Spiel mit noch durchschnittlicheren Aufgaben.

(IW)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Digital Eclipse
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) viele Level
- :) viele Gegner
- :(schlechter Sound
- :(kaum Abwechslung

Fazit:

Umfangreich, aber doch nur durchschnittlich.

Alternativen:

Alienators	Activision
ca. 50 €	big.N 3/02: 65%
Planet Monsters	Virgin
ca. 50 €	big.N 6/01: 68%

Bewertung: 66%

Moto Racer Advance

GBA



Dieses Motorradspiel teilt sich zunächst in drei Kategorien auf: Motocross, Grand Prix und Straße. Zu den ersten beiden braucht man wohl nicht mehr allzu viel zu sagen, bei Letzterem fährst du deine Rennen mitten durch den Straßenverkehr. Die weiten Hintergründe und Streckengrafiken sehen ziemlich gut aus und laufen flüssig, neigen aber manchmal zum Flimmern. Den Objekten auf der Strecke hätte ein optischer Feinschliff dagegen gut getan. Besonders erwähnenswert ist die schlechteste Kollisionsabfrage seit *Top Gear 2*. Während deine Gegner problemlos durch (!) dich und andere Hindernisse fahren, wirst du selbst bei der leichtesten Berührung eines Objekts mit Geschwindigkeitsverlust bestraft. Auf musikalische Untermalung jedweder Art wurde ebenfalls großzügig verzichtet (ich denke gar nicht daran, diese beiden Sieben-Sekunden-Jingles als Musik zu werten). Unterm Strich ein mittelprächtiges Rennspielchen.

(BK)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Adeline Software
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) viele Strecken
- :) konstant gute Grafik-Engine
- :(unfaire Kollisionsabfrage
- :(miese akustische Untermalung

Fazit:

Der Feinschliff wäre hier schon noch nötig gewesen.

Alternativen:

Mario Kart: Super Circuit	Nintendo
ca. 50 €	big.N 5/01: 92%
V-Rally 3	Infogrames
ca. 50 €	big.N 8/02: 88%

Bewertung: 67%

LESERTESTS

Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt.

◀ WIR MEINTEN/DU MEINST ▶

Sonic Adventure 2 Battle

GCN

Sonic Adventure 2 Battle orientiert sich eindeutig an den klassischen 2D-Jump'n'Runs. Zudem ist dieses Spiel schneller als jedes Rennspiel und abgefahrenere als die wildeste Achterbahn. Insgesamt ein rasend schnelles Jump'n'Run, allerdings mit heftigen Durststrecken bei den Suchspielen.



Sonic Adventure 2 Battle bietet alles, was das Spielerherz begehrt: geniale Rennaction mit Sonic und Shooter-Level mit Tails, die ebenfalls einen Mordsspaß machen. Bei der Schatzsuche hat der Spieler Zeit, die wunderschöne Grafik zu genießen. Einziges Manko ist die teilweise ungünstige Kameraführung. Dennoch hätte *Sonic* für mich eine Winner-Bewertung verdient gehabt.

Stefan Schröder Ausgabe 5/02, 86%

Birgit Beglau Holle, 90%

Golden Sun

GBA

Wenn du klassische Rollenspiele im SNES-Knuddel-Look magst, wirst du auch *Golden Sun* mögen. Das Spiel sieht nicht nur fantastisch aus, es hört sich mindestens ebenso grandios an. Von ein paar kleineren Mängeln abgesehen, eine wirklich lohnenswerte Anschaffung.



Golden Sun ist das bisher beste Rollenspiel für den GBA. Es hat eine tolle Grafik, einen super Sound, und langer Spielspaß ist garantiert. Vor allem wegen des grandiosen Kampfsystems. Allerdings hätte die Weltkarte ein paar Polygone mehr vertragen können und das Spiel mehr Rätsel.

Florian Seidel Ausgabe 3/02, 85%

Frank Gaibler Buxheim, 91%

Luigi's Mansion

GCN

Auch wenn geübte Spieler nicht allzu lange von *Luigi's Mansion* aufgehalten werden, macht es eine Menge Spaß, was nicht nur an der famosen Grafik liegt. Aber hat man das Spiel einmal durchgespielt, gibt es wenig Gründe, dies noch einmal zu tun.



Luigi's Mansion enthält klasse Ideen. Die Grafik ist einfach fantastisch und wird von einem klasse Sound unterstützt. Außerdem ist die Steuerung leicht erlernbar und der Anstieg des Schwierigkeitsgrades genau richtig. Doch leider ist das Spiel viel zu kurz, was auch die Möglichkeit, das Game noch mal spiegelverkehrt zu zocken, nicht wett macht.

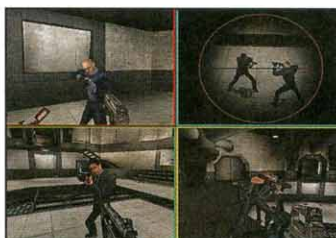
Stefan Schröder Ausgabe 5/02, 90%

Rainer Djuren Emden, 90%

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

GCN

James Bond: Agent im Kreuzfeuer ist ein ordentlicher Shooter, der aber nicht annähernd die Klasse der beiden Rare-Titel auf dem N64 erreicht. Dazu fehlt es vor allem am Feinschliff im Missionsdesign und bei der Gegner-KI.



Das Game bietet alles, was ein Top-Game bieten muss: harte Action, wilde Verfolgungsjagden, knifflige Denkeinlagen und Multiplayer. Eine Topgrafik und sehr gute Spielbarkeit, die echtes Bond-Feeling aufkommen lassen, bügeln die etwas kurz geratene Gesamtspielzeit wieder aus.

Stefan Schröder Ausgabe 8/02, 79%

Olaf Sönnichsen Per E-Mail, 89%



Charts, Charts, Charts





Da ist Spider-Man doch glatt das Netz gerissen. Wie im Sturzflug landet er unsanft auf Platz 20. Tja, aus dem Kino, aus dem Sinn. Wie aus dem Nichts rast Acclains *Burnout* auf Platz sieben. Ein, zwei weitere Asse dürfte Acclaim im nächsten Monat mit *Aggressive Inline* und *Turok: Evolution* (Exklusiv-Test in dieser Ausgabe) aus dem Ärmel schütteln. Abgewatscht wurde Konamis Brutalo-Kick *Red Card*. Der Titel foul't nun auf dem vorletzten Platz. Wie ein Schatten schwebt letztlich ein Spiel über unseren Charts: *Super Mario Sunshine*. Die Zahl der Vorbestellungen spricht Bände und der kleine Klempner hat sich den Dauerplatz an der Spitze der Charts wohl schon jetzt gesichert.

Neu 
Rauf 
Runter 
Gleich 

GameCube



Diesen Monat Letzten Monat Titel

◆	1	1	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	94%	
◆	2	2	F1 2002	EA	77%	
▲	3	4	Luigi's Mansion	Nintendo	90%	
▲	4	7	Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	EA	93%	
▲	5	6	Sonic Adventure 2 Battle	Sega	86%	
▲	6	8	Lost Kingdoms	Activision	72%	
●	7	—	Burnout	Acclaim	84%	
▲	8	10	SSX Tricky	EA	88%	
▼	9	5	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%	
●	10	—	Extreme-G 3	Acclaim	85%	
◆	11	11	FIFA Fußball WM 2002	EA	83%	
●	12	—	Crazy Taxi	Acclaim	78%	
▲	13	14	Virtua Striker 3, Vers. 2002	Sega	69%	
▼	14	13	Universal Studios Theme Park	Mitsui	38%	
▲	15	16	Batman Vengeance	Ubi Soft	79%	
●	16	—	ESPN International			
			Winter Sports	Konami	75%	
▲	17	19	Tarzan Freeride	Ubi Soft	63%	
◆	18	18	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	73%	
▼	19	12	Red Card	Konami	67%	
▼	20	3	Spider-Man: The Movie	Activision	79%	

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Most Wanted!



Auf diese zehn Spiele (oder PAL-Versionen) wartet ihr am meisten. Vorschläge bitte an:

BriStein Verlag GmbH
 "Most Wanted"
 Kantstr. 5-13
 44867 Bochum
 oder per E-Mail an
posthuette@bristein.com

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
2	StarFox Adventures	Rare	Nintendo
3	Resident Evil 0	Capcom	EA
4	Metroid Prime	Retro Studios	Nintendo
5	F-Zero für GameCube	Sega	Nintendo
6	Eternal Darkness	Silicon Knights	Nintendo
7	Zelda für GameCube	Nintendo	Nintendo
8	TimeSplitters 2	Free Radical	Eidos
9	Lord of the Rings	Hypnos	EA
10	Crank the Weasel	Midway	n.n.b.

Game Boy Advance



Diesen Monat Letzten Monat Titel

			Vertrieb	
◆	1	1	Super Mario Advance 2	Nintendo
◆	2	2	Golden Sun	Nintendo
◆	3	3	Advance Wars	Nintendo
◆	4	4	Breath of Fire 2	Ubi Soft
▲	5	7	Wario Land 4	Nintendo
●	6	—	Spirit - Der wilde Mustang	THQ
▲	7	8	Pinball Challenge Deluxe	Ubi Soft
●	8	—	Broken Sword	Ubi Soft
●	9	—	Super Mario Advance	Nintendo
●	10	—	Crash Bandicoot XS	Vivendi

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Wie immer gilt: Nicht dran stören, wenn in der US-Top Ten Spiele auftauchen, die noch nicht im Handel sind. Auch Vorbestellungen zählen mit.

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
2	Super Monkey Ball 2	Amusement V.	Sega
3	StarFox Adventures	Rare	Nintendo
4	Resident Evil	Capcom	Capcom
5	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Nintendo
6	Eternal Darkness	Silicon Knights	Nintendo
7	Pikmin	Nintendo	Nintendo
8	Spider-Man: The Movie	Activision	Activision
9	Lost Kingdoms	From Softw.	Activision
10	Luigi's Mansion	Nintendo	Nintendo

Redaktionscharts

Wir über uns – so lautet das Motto dieser Seite. Damit du siehst, was das big.N-Team spielt, hört, liest und sonst so macht.

Florian Seidel



Favoriten Spiele Top 3

- 1 Super Monkey Ball 2 (GCN)
- 2 Super Mario Sunshine (GCN)
- 3 Eternal Darkness (GCN)

Buch: Klaus Scherer: Kamikaze

Film: Road to Perdition

CD: Grundkurs Japanisch 1-6

Und sonst? Zählt die Tage bis zum Studienbeginn.

Martin Mirbach



Favoriten Spiele Top 3

- 1 Resident Evil (GCN)
- 2 Eggo Mania (GCN)
- 3 Turok Evolution (GCN)

Buch: Harold Robbins: The Predators

Film: Road to Perdition

CD: Dio: Diamonds

Und sonst? Freut sich auf die nächste Games Convention.

Benjamin Kegel



Favoriten Spiele Top 3

- 1 Eternal Darkness (GCN)
- 2 Super Smash Bros. Melee (GCN)
- 3 Bloody Roar Primal Fury (GCN)

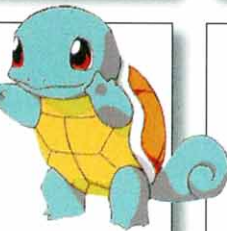
Buch: Conway: Der Tanz mit dem Drachen

Film: Pokémon 4: Mewtu Returns

CD: The Metal Opera 2

Und sonst? Freut sich auf seinen neuen PC.

Tom Gerlach



Favoriten Spiele Top 3

- 1 Eggo Mania (GCN)
- 2 Super Mario Sunshine (GCN)
- 3 Super Monkey Ball 2 (GCN)

Buch: Gerhard Hauer: Sehnsucht nach Zärtlichkeit

Film: Spirit – Der wilde Mustang

CD: Westlife: World Of Our Own

Und sonst? Sucht einen Verleger für seine Gedichte.

Lukas Wilde



Favoriten Spiele Top 3

- 1 Breath of Fire 2 (GBA)
- 2 Resident Evil (GCN)
- 3 Pikmin (GCN)

Buch: Max Frisch: Homo Faber

Film: Road to Perdition

CD: Dream Theater: Six Degrees of Inner Turbulence

Und sonst? Macht gerade einen Handstand.

Björn Seum



Favoriten Spiele Top 3

- 1 Resident Evil (GCN)
- 2 Turok: Evolution (GCN)
- 3 Aggressive Inline (GCN)

Buch: Klaus Arndt: Handbuch Nahrungsergänzungen

Film: Rat Race

CD: Soulfly: "Three"

Und sonst? Verteidigt wacker die deutschen Südländer.

Stefan Schröder



Favoriten Spiele Top 3

- 1 Super Monkey Ball 2 (GCN)
- 2 Turok: Evolution (GCN)
- 3 Crash Bandicoot (GCN)

Buch: Bram Stoker's Dracula

Film: God's Army

CD: Queens of the Stone Age: Songs for the Deaf

Und sonst? Verteidigt wacker die deutschen Nordlichter.

Inci Wagner



Favoriten Spiele Top 3

- 1 Resident Evil (GCN)
- 2 Pikmin (GCN)
- 3 Eternal Darkness (GCN)

Buch: F. Illies: Anleitung zum Unschuldigen

Film: Die drei ??? und das Museum

CD: Grönemeyer: Mensch

Und sonst? Lebt gerne im Pott, auch wenn Kollege S. das nicht versteht.

Martin Wilmer



Favoriten Spiele Top 3

- 1 Super Mario Sunshine (GCN)
- 2 Super Monkey Ball 2 (GCN)
- 3 Eggo Mania (GCN)

Buch: Wolff: Deutsche Sprachgeschichte

Film: Road to Perdition

CD: Peter Gabriel: Up

Und sonst? Will auch einen neuen Computer, kriegt aber keinen.

SERVICE

Acclaim

Leuchtenbergring 20
81677 München
Hotline: 0190/824663
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH

Brunnfeld 2-6
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0190/510055
Mo.-Fr. 14-18 Uhr; Sa. 16-18 Uhr
Website: www.activision.de
E-Mail: info@activision.de

Bigben Interactive GmbH

Walter-Gropius-Straße 24
50126 Bergheim/Erft
Hotline: 02271/498590
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.bigben-interactive.de
E-Mail: info@bigben-interactive.de

Blaze

Fire International (Deutschland) GmbH
Siemensring 25
47877 Willich
Hotline: 02154/945251
Mo.-Fr. 15-17 Uhr
Website: www.blaze.de
E-Mail: info@blaze.de

BMS Modern Games Handelsagentur GmbH

Pascalstraße 17
52076 Aachen
Hotline: 02408/959209
Mo.-Fr. 14-17 Uhr, Di. 9-12 Uhr
Website: www.modern-games.com
E-Mail: info@modern-games.com

Codemasters GmbH

Rosenheimer Straße 139
81671 München
Hotline: 0190/824644
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Website: www.codemasters.de
E-Mail: kundendienst@codemasters.com

Flashpoint AG

Biedenkamp 5 H
21509 Glinde
Hotline: 040/710060
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.flashpoint.de
E-Mail: info@flashpoint-ag.de

Electronic Arts GmbH

Triforum Cologne
Innere Kanalstraße 15
50823 Köln
Hotline: 0190/787906
Mo.-Sa. 9.30-13 und 14-17.30 Uhr
Website: www.electronicarts.de
E-Mail: de-cs@ea.com

Guillemot GmbH

Bahnhofstraße 85
91233 Neuenkirchen am Sand
Hotline: 0180/177775
Mo.-Fr. 9-19 Uhr
Website: guillemot.cybershops.de
E-Mail: webmaster@guillemot.de

Hasbro Interactive

Max-Planck-Straße 10
63128 Dietzenbach
Hotline: 02921/965343
Mo.-Fr. 7.30-16.15 Uhr
Website: www.hasbro.de
E-Mail: Support auf Website

Infogrames

Hanauer Landstraße 184
60314 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/771883
Mo.-Fr. 14-21 Uhr
Website: www.infogrames.de
E-Mail: info@de.infogrames.com

Interact of Europe

Kreuzberg 2
27404 Weertzen
Hotline: 0180/5125133
Mo.-Fr. 8-17 Uhr
Website: www.interact-europe.de
E-Mail: info@interact-europe.de

Koch Media GmbH

Lochhamer Straße 9
82152 München/Planegg
Hotline: 089/85795425
Mo.-Do. 13-19 Uhr, Fr. 12-16 Uhr
Website: www.kochmedia.com
E-Mail: Support auf Website

Konami of Europe GmbH

Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/824694
Mo.-So. 14-18 Uhr
Website: www.konami-europe.com
E-Mail: nein

Lego GmbH

Martin-Kollar-Straße 17
81829 München
Hotline: 0180/2588588
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.lego.de
E-Mail: Germany@LEGO.com

MadCatz

NGB Handels- und Verlags-GmbH & Co.
Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0180/56244533
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.madcatz.de
E-Mail: nbg@maxsupport.de

Mattel Interactive

Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190/87326844
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.mattelinteractive.de
E-Mail: info@learningcompany.de

Mitsui Deutschland GmbH

Stadthausbrücke 5
20355 Hamburg
Hotline: nein
Website: www.mitsui.de
E-Mail: info@dus.xm.mitsui.co.jp

Nintendo of Europe

Nintendo Center
63760 Großostheim
Hotline: 0180/5005806
Mo.-Fr. 13-19 Uhr
Website: www.nintendo.de
E-Mail: info@nintendo.de

Ravensburger AG

Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
Hotline: 0751/861944
Mo.-Do. 16-19 Uhr
Website: www.ravensburger.de
E-Mail: Support auf Website

Saitek Elektronik Vertriebs GmbH

Landsberger Straße 400
81241 München
Hotline: 089/54612710
Mo.-Fr. 16-19 Uhr
Website: www.saitek.de
E-Mail: info@saitek.de

SWING! Entertainment Media AG

Industriestraße 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131/4066499
Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr

Website: www.swing-games.de
E-Mail: info@swing-games.de

Take 2 Interactive GmbH

Agnesstraße 14
80789 München
Hotline: 0190/87326836
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.take2.de
E-Mail: info@take2.de

TDK Mediative

Halskestraße 38
40880 Ratingen
Hotline: 0190/505511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.tdk-mediactive.com
E-Mail: info@tdk-mediactive.com

THQ Softgold GmbH

Kimplerstraße 278
47807 Krefeld
Hotline: 0190/505511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft

Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Hotline: 0190/88241210
Mo.-Fr. 10-12 Uhr, 14-18 Uhr
Website: www.ubisoft.de
E-Mail: Support auf Website

Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg
Hotline: 040/51484048
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.vidis.com
E-Mail: info@vidis.com

Virgin Interactive Deutschland GmbH

Behringstraße 16b
22765 Hamburg
Hotline: 0190/771888
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.vid.de
E-Mail: Support auf Website

Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH

Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Hotline: 0180/50774353
Mo.-Fr. 9-18 Uhr
Website: www.vivendi-universal-
interactive.de
E-Mail: techsupport@vupinteractive.de



Eigenes Abo, eigenes Geschenk!



▲ Du hast die Wahl: Das GameCube Pro Pad von Vidis ist solide verarbeitet, liegt unheimlich gut in der Hand und passt mit seinem funktionalen Design zu beiden GCN-Farben. Oder du entscheidest dich für ein Jahresabo pur mit 4 MB Memory Card.

Die Vorteile liegen auf der Hand:

Endlich brauchst du nicht mehr jemand anderen zu werben, um ein Geschenk zu erhalten! Wir feiern den Wegfall von Rabattgesetz und Zugabeverordnung mit einem ganz besonderen Angebot. Entscheidest du dich jetzt für ein Jahresabo der big.N, bekommst du als Dankeschön das GameCube Pro Pad von Vidis. ODER du entscheidest dich für ein Jahresabo pur mit gratis 4 MB Memory Card. Natürlich bekommst du jede Ausgabe frei Haus und hast sie sogar vor deinem Zeitschriftenhändler. Wähle also weise:

11 x big.N & das GCN Pro Pad von Vidis
€ 43/Ausland € 48

oder

11 x big.N & 4 MB Memory Card
€ 36/Ausland € 41

Also los! Coupon ausfüllen und absenden an:
big.N Aboservice • Kantstr. 5-13 • 44867 Bochum

Abo

Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

Hiermit bestelle ich das big.N-Abonnement:

Das Pro Pad-Abo

Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von € 43, Ausland € 48. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um 11 Ausgaben zum Preis von € 36 inklusive Porto und Verpackung, Ausland € 41. Die schriftliche Kündigungsfrist beträgt danach drei Monate vor Ablauf des Abonnements.

Jahresabo pur & Memory Card

Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von € 36 inklusive Porto, Verpackung und 4 MB Memory Card. Ausland € 41. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:
Straße:
PLZ, Ort:
Geburtsdatum:
E-Mail*:
Telefon*:
Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim big.N Aboservice, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle

- Geld liegt bei
- per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- per Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 404 200 501 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24)
- bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich euch, die Beträge von meinem Konto abzubuchen (nur bei deutschen Girokonten):

Kontonummer:
Bankleitzahl:
Geldinstitut/Ort:

POSTHÜTTE

Yoohoo

Aus aktuellem Anlass gibt's diesmal wieder nur 'ne Sparausgabe. Ich hoffe, ihr habt Verständnis. Aber die Messe in Leipzig musste angemessen gewürdigt werden, war ja auch echt der Hammer. Und dann die vielen Tests! Okay, ich fasse mich kurz.

Nicht nur Leserinnen und Leser schreiben mir immer wieder Gedichte, sondern letzte Woche sogar mein neuer Wohnungsnachbar. Er ist Deutsch-Chinese, was auch immer das sein mag. Netter Kerl. Er heißt Ludolf. Echt, lach nicht! Ludolf Wong, oder so. Obwohl ich nicht ganz sicher bin, ob er jetzt Ludolf heißt oder einfach nur "Rudolf" sagen möchte, aber nicht kann. Hat er aber Glück, dass er nicht Lainel, Lalf oder Lüdigel heißt, hehe! Egal, Ludi hat mir jedenfalls zu mitternächtlicher Stunde, wir hatten so komische chinesische Schnäpsken probiert, ein Gedicht geschrieben. Erst wollte er mir was über Margarine und andere Streichfette dichten, aber als er eine Weile lang "Lama, Lama..." vor sich hingelallt hatte, beschloss er, aufs Ganze zu gehen und mir gleich ein Lama-Gedicht zu schreiben. Ich hab's für euch vorsichtig und stilsicher ins Hochdeutsche übertragen. Viel Spaß mit der Posthütte. Beim nächsten Mal dann (hoffentlich) wieder in voller Länge.

Euer abgewürgter
Onkel Tom

Ludolfs Lama-Limelick

Gewöhnlich leben Lamas
ja nicht auf den Bahamas,
doch eines, das hieß Hagen,
das hat's dolthin velschlagen.
Nun liegt's da am Ständ
mit dem Dlink in del Hand
und denkt nach übel schwierige
Flagen.

Tom wird berühmt

Tag Onkel Tom, alter Spaßpirat!

Mich liest die big.N (64 Power) seit Sommer '98 und finde sie auch stark supi usw., aber das ist jetzt eigentlich Ehwurst, denn: Ich schicke dir diese Mail nicht, um lange rumzusülzen, wie duftete ihr so rummeiert, sondern um dir ein Foto zu zeigen. Ich habe es vor dem U-Bahnhof gemacht, neben dem ich wohne (ja, ich wohne neben dem U-Bahnhof, allerdings in einem Haus). Da ich nu' endlich 'nen Scanner jekauft hab, konnte ich's einscannen und dem Herrn Tom glatt als Anlage mitschicken. Falls es dich interessiert: Der U-Bhf. ist in Berlin Zehlendorf und sicher einen Besuch wert. Ach ja, ich musste das Foto bei Nacht machen, damit mich keiner sehen konnte. (Die hätten mich doch alle für 'nen Spion gehalten.) Nuja, auch wenn ihr das Bild wohl nicht abdruckt, würde sich meine wenige Wenigkeit doch recht heftig über eine Antwort freuen.

Bis denne, du Henne!
mfg dein treuer Stammleser

elscorpio



Onkel Tom: Ja, geil! Tolles Foto! Guckt mal, Leute, da hat Onkel Tom früher gewohnt, als er noch klein wahr und überall nur Neffe Tom genannt wurde. Besten Dank, elscorpio, netter Gag.

Game & Watch

Tag, big.N!

Ich schreibe meinen ersten Brief heute. Hab schon lange einen schreiben wollen, aber heute habe ich einmal Zeit. Ich bin erst neun Jahre alt, habe aber trotzdem ein paar Fragen:

1 Ich habe einmal von Game & Watch Gallery IV gehört (weiß nicht, wie man das schreibt) (ach, lass das mal den Onkel machen... - Tom). Warum



schreibt

die big.N oder die
ADVANCE nicht darüber?

2 Warum findet ihr Paper Mario so schlecht? Ist nämlich mein Lieblingsspiel.

3 Jemand sagte, StarFox Adventures erscheint nicht. Das wird doch im Herbst oder im Winter herauskommen, oder?

4 Kirby Advance ist erst in den News? Ich habe schon Hefte (N3, holländisch, und Cube, englisch) gesehen, da stand es im Vortest. Ich sage zwar nicht, dass mein Text unbedingt wennesnichtist dann abgedruckt werden muss, aber wäre trotzdem schön.

Superhenry persönlich!

Onkel Supertom: 1 In unserer letzten big.N haben wir ja auf Seite 3 die Website von Fredrik Kellén vorgestellt, die sich nur mit der Game & Watch-Gallery beschäftigt. Hier finden interessierte Leser reichlich Infos und Links.

2 Wir fanden es halt nicht so überzeugend. Ich hab aber schon von vielen Lesern gehört, dass sie da anderer Meinung sind als wir und das Spiel klasse finden. Geschmacksache, halt.

3 Klar doch, die deutsche Version erscheint am 22. November.

4 Langsam, Bursche! Wir haben in der big.N und in der ADVANCE schon mehrfach über Kirby Advance berichtet, bringen in den News nur Neuigkeiten. Wie der Name schon sagt.



Lob und Preis

Hy, Onkel Tom!

Euer Magazin ist das Beste, das ich je gelesen habe! Das Layout ist echt Klasse. Finde es echt cool, wie du deine Leserbriefe beantwortest, aber das bekommst du sicher schon oft genug geschrieben? **(Och, süß du mich man ruhig zu... – Tom)** Also, zu meinen Fragen, man will ja nicht zu viel schleimen:

- 1 Wird es ein Castlevania-Spiel für den GameCube geben? (sag bitte ja)
- 2 Wird es Pikmin 2 geben?
- 3 Wird es ein Dragonball-Spiel für den GBC geben?
- 4 Finde Zelda echt toll, besonders den Comic-Look. Sind weitere Spiele in so einem Comic-Look geplant?

Nochmal zu 3: Ich meine, noch ein weiteres außer Legendäre Superkämpfer? Wäre echt cool, wenn ihr meinen Brief abdruckt und meine Fragen beantwortet. Euer Heft ist echt megaspitze und ich werde es weiterhin kaufen! Bitte, bitte, please abdrucken! **(Meine Güte, jetzt iss aber auch mal gut gewesen. Bist ja schon drin in der Pqsthütte, du Nervensäge! – Tom)**

Jacqueline

Danke! **(ISS JETZT RUHE HIER?! – Tom)**

Onkel Tom: Ich mach's mal ganz knapp, weil's diesmal etwas eng ist.

- 1 Bitte ja.
- 2 Ja, es wird bereits daran gearbeitet. Einzelheiten sind aber noch nicht bekannt.
- 3 Hättest du jetzt GBA gesagt... Aber für den GBC ist offiziell noch kein weiteres Dragon Ball-Spiel angekündigt. Als Hardcore-Fan könntest du dir höchstens noch die japanischen GB-Spiele Dragon Ball Z: Goku Heshouden und Goku Gekitouden importieren.
- 4 Cel Shading-Grafik ist ja momentan schwer angesagt. Schau dir doch mal Cel Damage von EA an oder warte auf XIII von Ubi Soft.

big.N-Club

Moin, Tom, ich wollte mal zwei Fragen stellen.

- 1 Zum Thema, wie unsere Konsolen funktionieren: Wie funktioniert eigentlich der GBA-Bildschirm? Denn der erzeugt ja gar kein Licht wie alle anderen Bildschirme, die mir bekannt sind.
- 2 Kann man eigentlich noch in euren big.N-Club eintreten?



Das war's auch schon. Mit freundlichem Gruß und einem Lob an euer Magazin.

Arne Gerhold

Onkel Tom: 1
 Hmm, wie soll ich dir das erklären. Also: Der GBA-Bildschirm ist ein LCD, d. h. er besteht aus flüssigen Kristallen, die ihre Farbe ändern. Das tun sie genau dann, wenn eines dieser winzigen bunten Männchen dagegentritt und... Ich frage mal, ob wir da nicht in einer der nächsten Ausgaben ein Feature machen können, wo alles haarklein erklärt wird.
2 Klar, in unseren Club kannst du jederzeit eintreten. Formloses Schreiben reicht.

Harsche Kritik

Hallo lieber Onkel Gottlieb Hirschbert Knickebein Schwarzbart Junker vom und zum Tom!

Da du dich über Kritik freust, wollte ich dir mal eine Freude machen und dir Folgendes sagen: Die Inci soll bei Game Boy-Spielen Passwort-

VOLLE DECKUNG!

In Zusammenarbeit mit Ubi Soft verlosen wir tolle Preise, nicht nur für Tom Clancy-Fans:

Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, musst du nur die folgende Frage richtig beantworten:

- 1.-5. Preis: je ein Paket mit dem original GCN-Spiel Der Anschlag, dem gleichnamigen Roman als Taschenbuch und einem Der Anschlag-T-Shirt.
 - 6.-10. Preis: je ein Paket mit dem original GBA-Spiel Der Anschlag plus Taschenbuch.
- Als Trostpreise gibt es weitere fünf Taschenbücher.



Wer führte bei dem aktuellen Kinofilm Der Anschlag Regie?

Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 23.10.02 an folgende Adresse:

BriStein Verlag
Kennwort: Tom Clancy
Kantstr. 5 - 13
44867 Bochum

systeme nicht immer als positiven Punkt vermerken. In meinen Augen sind die nämlich alles andere als positiv. Ein modulintegrierter Speicher, das is' was Feines. Nun, das war's auch schon. Sei so gut und grüß die gesamte Redaktion.

Markus

Onkel Tom: Hast schon Recht, ich werd's ihr mal sagen. Vielleicht ist sie halt gerne immer mit Stift und Zettel unterwegs, so wie sie's in Ihrem Volontariat gelernt hat. Andererseits, wie viele Spiele kennst du, die einen modul-internen Speicher haben? Wir einigen uns so: Es ist ein Übel, mit dem wir vorerst noch leben müssen, aber deshalb wollen wir es auch nicht in den Himmel loben. Okay?

Dödeldidei

Hallo, Onkel Tom

(auch wenn du nicht wirklich mein Onkel bist), und hallo, big.N-Team!

Jetzt lese ich eure Zeitschrift schon so lange und hab euch noch nie meine Meinung gesagt, und das, obwohl euch die Meinung von Mädchen doch immer besonders interessiert...

Also, ich lass das Geschleime jetzt mal nicht weg, so wie das alle anderen im Moment immer machen, sondern sage euch, dass ihr das beste Nintendo-Mag seid, das ich kenne, was besonders an eurem lockeren Schreibstil liegt. Ich kaufe die big.N sogar jetzt noch, obwohl ich den Cube gar nicht habe... (Wäre es möglich, dass ihr mir etwas Geld leiht für 'nen Cube? *g*.) Besonders freue ich mich immer auf die Posthütte, weshalb ich auch Marc Andre Augat aus der Posthütte 6/02 entschieden widersprechen muss. Lasst euch von so 'nem Dödel bloß nicht sagen, was für Umgangsformen ihr beim Schreiben beachten müsst, sondern behaltet das so bei wie es immer war.

Euer nun nicht mehr ganz so neues Layout finde ich klasse, nur dass es kein Poster mehr gibt, hat mich sehr enttäuscht...Und druckt ihr jetzt nur noch Komplettlösungen für Cube-Spiele ab oder auch noch für GBA-Spiele?

Naja, das war's erst mal, vielleicht druckt ihr meine Mail ja ab, ich kann euch nur sagen, sie ist mit viel Liebe geschrieben. Enttäuscht mich also nicht. Ansonsten, bleibt so, wie ihr seid, eure

Jule

Onkel Tom: Danke für das Lob. Poster könnte es demnächst durchaus wieder geben, der Chef will sich da aber jetzt noch nicht festlegen. Angesichts der Masse an guten GameCube-Spielen werden wir uns in der big.N wohl auf deren Lösung beschränken müssen. Haufenweise GBA-Lösungen findest du in unserem Schwesternmagazin ADVANCE. Schau doch da mal rein!

Ein harter Weg

So, Onkel Tom, ich muss sagen, solche Magazine hab ich eigentlich noch nie so richtig gelesen, aber dann brachte ein Freund mal die big.N mit und ich



Copyright © 2004 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. LucasArts Entertainment Company. Star Wars: Episode II - Angriff der Klonkrieger. THQ. Penny Racers. Die Monster AG. Jimmy Neutron. Die Filia Decathlon. Expedition des Stachelbovens. Tetris Worlds. ADVANCE. big.N. Nintendo. LucasArts Entertainment Company. THQ.



GAME BOY ADVANCE



war begeistert von den vielen Spiele-Releases. Dann ein paar Fragen:

- ① Wann kommt Perfect oder After Dark raus?
- ② Wann kommt Daredevil raus?

(Hehe, wenn man deine Fragen so liest, könnte man glatt meinen, ich sei hier der Gefängnisdirektor... – Tom)

③ Wird es für den Cube auch ein paar Strategiespiele geben so wie C&C? (Wenn ja, WANN?)

④ Warum wurde James Bond 007 – Agent im Kreuzfeuer nicht von Rare entwickelt? (Ich finde, das 2. Bond-Game für den N64 war eine herbe Enttäuschung.)

⑤ Was soll so gut an Pikmin sein? Ich versteh's wirklich nicht, das Game ist doch echter Rotz.

So, jetzt noch was zu dir, TOM! Also, ich find's echt amüsant, wie du die Fragen beantwortest. Fällt dir das ganz spontan ein, ja?

Und noch was zu den Kommentaren der letzten Ausgabe: Also, vom N64 war ich ehrlich gesagt ziemlich enttäuscht, ich hoffe, das wird auf dem Cube nicht so sein (ehrlich gesagt hab ich ihn mir nur geholt, weil mein Bruder mich überredet hat). Ich denke, Nintendo hat noch 'nen harten Weg vor sich (mehr Rare und weniger Mario!). Und noch 'ne letzte Frage,

dann war's das fürs Erste:

- ⑥ Wie war das noch gleich mit Rare? Dein Ab-jetzt-Fan

aezid

(so wie acid, bloß mit 'nem weichen "s")

Onkel Tom: Was die zukünftigen Spiele für den Cube betrifft, da solltest du dir mal keine Sorgen machen, da sind genug heiße Teile zu erwarten. Und wenn dir mal ein Spiel nicht 100%ig gefällt, dann lässt du dich einfach von deinem Bruder überreden und kaufst es doch, haha.

① & ② Für beide Spiele gibt es noch keinen verbindlichen Release-Termin. Beobachte einfach weiterhin unseren Gamewatch.

③ Wir wissen, dass bereits mehrere Entwickler mit Ideen für GCN-Strategicals herumspielen. Problem ist zum einen die Steuerung, zum anderen die vermutlich geringe Nachfrage in der Nintendo-Welt. Aber wir bleiben auch bei diesem Thema am Ball.

④ Da fragst du mal wieder den Richtigen. Rare hat's nicht entwickelt, weil es nicht damit beauftragt wurde. Aber das Spiel ist doch gar nicht mal so übel geworden, oder? Kein Vergleich, jedenfalls, zum von dir

genannten N64-Tiefschläger.

- ⑤ Naja, Männer haben's wohl nicht so mit Gartenarbeit... frag mich mal!

⑥ Was war denn damit noch gleich?



Bristein Verlag GmbH
 Posthütte big.N
 Kantstrasse 5-13
 44867 Bochum

E-Mail
posthuette@bristein.com

RAUMGLEITER



GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller von uns getesteten GameCube-Spiele.


Action = **ACT** Geschicklichkeit = **GSK** Rollenspiel = **RPG** Sportspiel = **SPS**
 Adventure = **ADV** Jump'n'Run = **JNR** Shoot'em-Up = **SEU** Strategie = **STG**
 Beat'em-Up = **BEU** Rennspiel = **RSP** Simulation = **SIM**

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
18 Wheeler American Pro Trucker	1-2	RSP	6/02	43%	Sauschwer und furchtbar öde – Finger weg!
Aggressive Inline	1-2	SPS	9/02	90%	Die einzige echte Alternative zu Tony Hawk. 
All-Star Baseball 2002 *	1-4	SPS	2/02	67%	Ordentliches Baseballspiel mit dämlicher Kl.
All-Star Baseball 2003 *	1-4	SPS	5/02	80%	Zurzeit die beste Baseballsimulation.
Animal Forest *	1	RPG	3/02	70%	Muss man wirklich den Alltag simulieren?
Animal Leader *	1	ACT	4/02	64%	Hat auf dem Cube nichts verloren.
Batman Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.
Battle Houshin *	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasy-Spiel mit Tiefgang.
Beach Spikers *	1-4	SPS	9/02	81%	Prima Sportspiel, nicht nur für Männerabende.
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
Bomberman Generation *	1-4	GSK	7/02	81%	Zu viert super, alleine mies.
Burnout	1-2	RSP	5/02	84%	Adrenalingetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	10/02	79%	2D-Prügler-Fans kommen auf ihre Kosten.
Cel Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	9/02	81%	Grafisch mäßige Umsetzung eines tollen Spiels.
Crazy Taxi	1	RSP	5/02	78%	Nicht ganz aktuell, aber immer wieder eine Runde wert.
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Rasantes Snowboardvergnügen mit Handlung.
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	5/02	78%	Solides BMX-Spiel und nette Alternative zu Tony.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.
Doshin the Giant	1	ADV	5/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.
Eggo Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.
ESPN MLS ExtraTime 2002 *	1-2	SPS	6/02	70%	Der Import lohnt sich nicht!
Eternal Darkness *	1	ACT	9/02	88%	Horrorschocker mit Gänsehautgarantie.
Evolutia *	1	RSP	10/02	69%	Neuaufgabe mit dünner Story.
Extreme-G 3	1-4	RSP	5/02	85%	Hochgeschwindigkeits-Action vom Feinsten!
F1 2002	1-4	RSP	9/02	77%	Nicht ganz aktuell und technisch nicht auf der Höhe.
FIFA Soccer 2002 *	1-4	SPS	1/02	86%	Der optimale Zeitvertreib bis zur nächsten WM.
FIFA Fußball WM 2002	1-4	SPS	6/02	83%	Arm an Umfang, reich an Stimmung.
Freekstyle *	1-2	SPS	9/02	84%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	10/02	59%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Groove Adventure Rave *	1-4	BEU	9/02	79%	Für Anime-Fans mit Prügel-Faible.
Home Run King *	1-2	SPS	5/02	65%	Kein schlechtes Spiel, aber alles andere als königlich.
International Superstar Soccer 2	1-4	SPS	5/02	83%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	1-4	ACT	7/02	79%	Ordentlicher Ego-Auftakt auf dem GameCube.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	RSP	6/02	45%	Reifenpanne auf den ersten Metern.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Largo Winch	1	ADV	10/02	69%	Tipp für Adventure-Fans.
Legends of Wrestling	1-2	SPS	7/02	63%	Legendär ist an diesem Spiel nichts.
Lost Kingdoms	1-4	RPG	9/02	72%	Interessante Ideen, für GC-Verhältnisse aber belanglos.
Luigi's Mansion	1	ACT	5/02	90%	Gelungener Soloauftritt für Luigi, leider etwas kurz. 
Madden NFL 2002	1-4	SPS	6/01	86%	Touchdown und Sieg für Madden NFL 2002!
Madden NFL 2003 *	1-4	SPS	10/02	86%	Nur noch die Nr. 2, aber knapp!
MX Superfly *	1-2	SPS	9/02	81%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
NBA 2K2 *	1-4	SPS	5/02	87%	NBA 2K2 legt die Messlatte weit nach oben.
NBA Courtside 2002	1-4	SPS	6/02	74%	Kein Topscorer, aber guter Durchschnitt.
NBA Street *	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst spaßig! 
NCAA Football *	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.
NFL 2K3 *	1-4	SPS	10/02	89%	Ein Diamant, dem nur der Feinschliff fehlt.
NFL Quarterback Club 2002 *	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.
NFL Blitz 2002 *	1-4	SPS	5/02	81%	Hardcore-Football, aufs Wesentliche reduziert.
NFL Blitz 2003 *	1-4	SPS	10/02	78%	Nur Arcade-Fans werden voll zufrieden sein.
NHL Hitz 2002 *	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.
Pac-Man World 2 *	1	JNR	4/02	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n'Run-Freunde.
Pikmin	1	STR	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.
Powerful Pro Baseball 9 *	1-2	SPS	9/02	61%	Nur für hartgesottene Fans der Serie empfehlenswert.
Red Card	1-4	SPS	9/02	67%	Kurzweilig und brutal.
Resident Evil	1	ACT	10/02	91%	Atmosphärisch perfektes Horrorspektakel. 
Sega Soccer Slam *	1-2	SPS	5/02	82%	Fängt dort an, wo andere Fußballspiele aufhören.
Simpsons Road Rage	1-2	RSP	6/02	68%	Schwacher Crazy Taxi-Klon mit Simpsons-Bonus.
Smashing Drive *	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesenenttäuschung! Ab in die Schrottpresse!
Smuggler's Run: Warzones	1-4	ACT	10/02	82%	Bleifuß-Jagd mit Multiplayer-Bonus.
Sonic Adventure 2 Battle	1-2	JNR	5/02	86%	Rasend schnelles Jump'n'Run mit heftigen Durststrecken.
Spider-Man	1	ACT	6/02	79%	Gute Filmumsetzung mit Kameraproblemen.
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchwachsen.
SSX Tricky *	1-2	SPS	1/02	88%	Riesen-Snowboardspaß, leider nicht für vier Spieler.
Star Wars Rogue Leader	1	ACT	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube! 
Super Mario Sunshine *	1	JNR	9/02	93%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf! 
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln!
Super Monkey Ball 2 *	1-4	GSK	10/02	88%	So muss eine gute Fortsetzung aussehen!
Super Smash Brothers Melee	1-4	BEU	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prügler! 
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Mäßiges Hüftspielchen – nur für Fans.
Tetris Worlds *	1-4	GSK	9/02	49%	Miese Umsetzung eines genialen Klassikers.
Tony Hawk 3	1-2	SPS	6/01	90%	Das ultimative Funsportspiel! 
Turok: Evolution	1-4	ACT	10/02	84%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen im Detail.
UFC Throwdown	1-2	BEU	10/02	75%	Für Leute, die eine Herausforderung suchen.
Universal Studios	1-2	GSK	6/02	38%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebolze.
Wave Race Blue Storm	1-4	RSP	5/02	92%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik. 
Worms Blast	1-2	GSK	10/02	71%	Ein klasse Partyspiel.
WWE Wrestlemania X8 *	1-4	SPS	7/02	72%	Wrestling-Debüt mit Patzern.
ZooCube	1-4	GSK	9/02	78%	ZooCube auf dem GameCube – eine gute Mischung.

★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

 Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher bekommen unseren "Big Winner"-Award.



Noch besser!

Das wird ein Fest: Für die nächste big.N haben wir uns wirklich was vorgenommen! Feature und knackige Lösungen sind bereits in Arbeit, und wenn es irgendwie geht, wollen wir auch die Preview-Strecke deutlich erweitern. Was aber noch an der zu erwartenden Flut an Testversionen scheitern könnte.

Unter anderem rechnen wir mit deutschen Rezensionsexemplaren von **Super Mario Sunshine**, **Rally Championship**, **Beach Spikers**, **Freekstyle**, **Pro Tennis WTA Tour**, **Madden NFL 2003**, **Taz Wanted**, **NHL Hitz 2003**, **Speed Challenge** und vielen weiteren GameCube-Spielen!

Impressum

Verlagsanschrift

BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland
Tel.: (0031) 53 - 430 85 64
Fax: (0031) 53 - 430 91 57

Redaktionsanschrift

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327 - 3 24 60
Fax: 02327 - 32 46 99

Geschäftsführer & Herausgeber

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)

Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef

Martin Wilmer (MW)

Redaktion

Tom Gerlach (TG)
Benjamin Kegel (BK)
Stefan Schröder (SRÖ)

Björn Seum (BS)
Inci Wagner (IW)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Karsten Rohloff (KR)
Florian Seidel (FS)
Lukas Wilde (LW)

Layout

Michael Fischer
Marco Seligmann
Bettina Steinacker
E-Mail: grafik@bristein.com

Druck

NDB
Produktieweg 5
2382 PA Zoeterwoude

Vertrieb

IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg
www.ipv-online.de

Anzeigenberatung

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: (0031) 53 - 430 85 64

PLUS

Die aktuellsten Import-Titel für den GameCube sowie eine riesige Flut an Game Boy-Spielen:

Lego Bionicle: Matoran Adventures, **SSX Tricky**, **Animaniacs - Full Fat**, **Worms World Party**, **James Pond**, **Wizardry Summoner**, **Moto Racer**, **Deadly Skies** und viele, viele mehr!

Die nächste Ausgabe liegt am **23.10.2002 im Handel!**



ABO-Service

big.N ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Jahresabo Inland (11 Ausgaben): € 36,- (inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: € 41,-
Zuständig:
Angela Kowalzyk
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 - 3 24 60

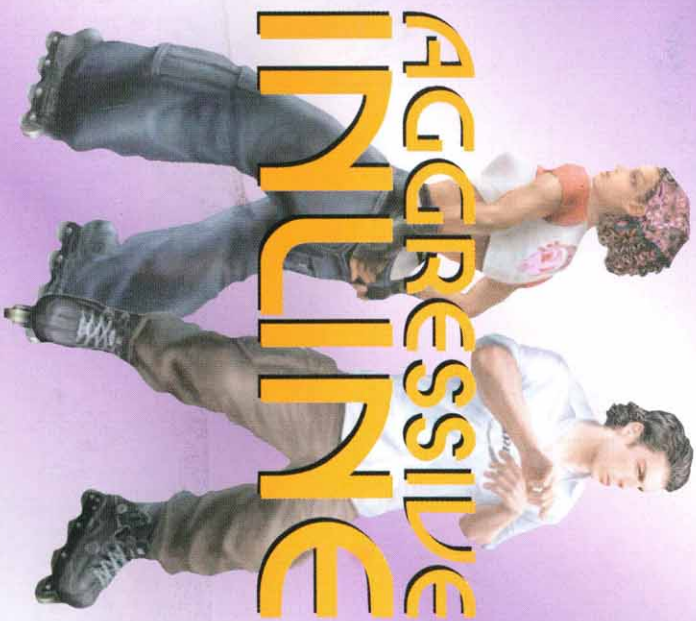
big.N ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenzangabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

BS BriStein bv

Titel:

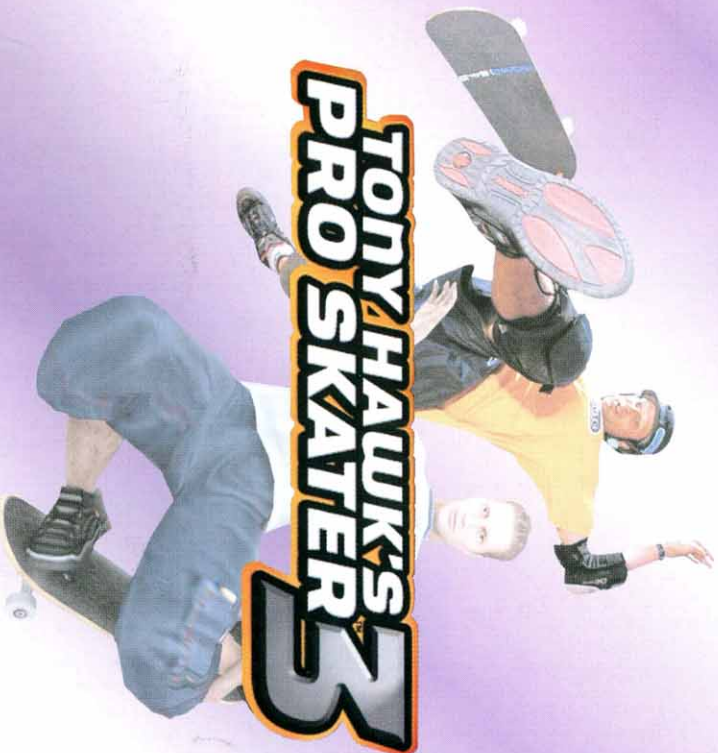
Turok Evolution © Acclaim 2002.
All rights reserved.

CHEAT-KARTEN



AGGRESSIVE INLINE

big·N
Für alle Nintendo-Besitzer



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

big·N
Für alle Nintendo-Besitzer

ACTION

BEAT'EM-UP

JUMP'N'RUN

ROLLENSPIEL

SIMULATION

STRATEGIE

ADVENTURE

GESCHICKLICHKEIT

RENNSPIEL

SHOOT'EM-UP

SPORTSPIEL