

100% Nintendo

100% unabhängig

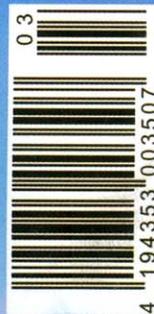
**52 Tests, 124 Seiten, über
250 Cheats!**

Ausgabe 03/03 · 3,50 €

A 4,00 € CH 6,80 Sfr I 4,90 €
B 4,20 € E (Festl.) 4,90 € L 4,20 €

big.N

Für alle Nintendo-Besitzer



**Mit Riesen-
Doppelposter!**

Resident Evil 0

Test: Die deutsche Version!

Super Monkey Ball 2

Test: Jetzt noch besser!

Mortal Kombat: DA

Test: Hart, schnell, gut!

Burnout 2

Exklusiv: Testfahrt in London

**Mehr Lösungen,
Tipps und
Tricks als
jedes andere
Nintendo-
Magazin!**



Blood Omen 2



Mario Party 4



Harry Potter 2

Eines Tages wird er uns alle in das Reich der Träume schicken



Wenn du wüsstest, dass dieses Kind
aufwächst, um ein wahnsinniger
Wissenschaftler zu werden, der einen
tödlichen Virus entwickelt, der die gesamte
Menschheit ausradiert – was würdest du tun ?

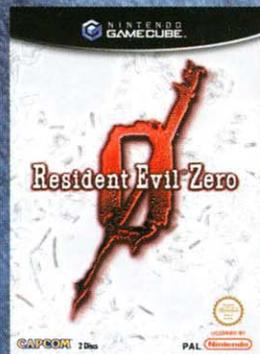
CAPCOM

residentevilzero.co.uk

Exklusiv für



Gehe zurück zu den Anfängen



Editorial

Verstärkung!

Selten haben wir so viel Resonanz auf eine Einzelausgabe bekommen. An der letzten big.N hat euch offensichtlich alles gefallen: das Cover, der neu gestaltete Inhalt, das Riesen-Doppelposter... So sehr wir uns auch über die vielen Lobesbriefe gefreut haben, auf dem Erreichten ausruhen wollen wir uns nicht. Schon in der vorliegenden Ausgabe haben wir das Seitenlayout optimiert, um euren Wunsch nach größeren Screenshots zu erfüllen. Die oft nachgefragten Angaben zu Schwierigkeitsgrad, USK-Freigabe und Sprache findet ihr ab sofort in den Wertungsboxen. Als neue Rubriken haben wir die Kaufberatung "Best Buy" und einen vollständigen Zubehör-Index als Testübersicht ins Heft aufgenommen. Noch einmal erweitert wurde der Game-watch, der nun wirklich bald aus allen Nähten platzt - dafür aber, soweit bekannt, auch taggenaue Release-Termine enthält. Und natürlich gibt es auch diesmal wieder ein großes Doppelposter, ohne dass wir deswegen einen Cent mehr von euch verlangen.

Um der redaktionellen Arbeit Herr zu werden, haben wir unser Redaktionsteam aufgestockt. Christian Schmid (20) ist als Volontär zu uns gestoßen und hat bereits an dieser big.N ganz kräftig mitgewirkt. Ab der nächsten Ausgabe dürft ihr euch außerdem auf Artikel aus Jochen Peketz' (31) Feder freuen, der die Branche auch von der anderen Seite her kennt. Jochen hat etliche Jahre als Spiele-Programmierer auf dem Buckel, unter anderem war er für die KI des PC-Kultspiels *Gothic* verantwortlich. Wir alle sind schon sehr gespannt, wie euch die aktuelle big.N gefällt.

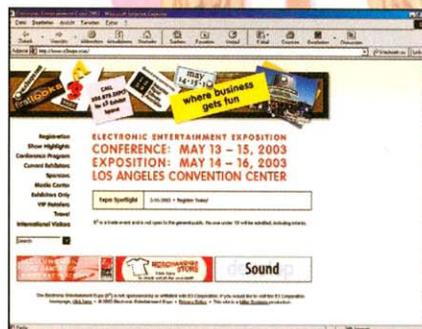
Viel Spaß beim Lesen,

Martin Mirbach

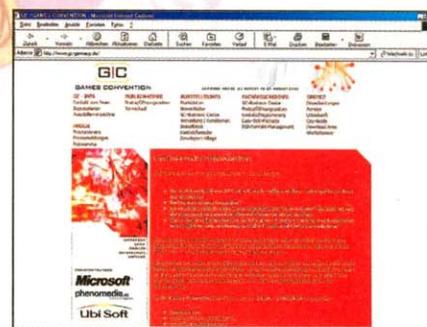


Spiele-Index

Aggressive Inline	GCN	46	Ikaruga	GCN	90
Atari Anniversary Advance	GBA	107	Island Extreme Stunts	GBA	104
ATV 2: Quad Power Racing	GCN	40	Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	GCN	93
Batman: Dark Tomorrow	GCN	24	Justice League	GBA	106
Beach Spikers	GCN	46	Kelly Slater's Pro Skater	GCN	47
Black & Bruised	GCN	89	Kinniku Man 2	GCN	90
BMX XXX	GCN	46	Legacy of Kain: Blood Omen 2	GCN	47
Bomberman Jetters	GCN	88	Legends of Wrestling 2	GCN	47
Bomberman Max 2	GBA	107	Mario Party 4	GCN	48
Burnout 2	GCN	20	Mat Hoffman's Pro BMX 2	GCN	48
Castleween	GBA	104	Medal of Honor: Frontline	GCN	48
Contra Advance	GBA	105	Mortal Kombat: Deadly Alliance	GCN	48
Dave Mirra Freestyle BMX 2	GCN	47	Mr. Driller: Drill Land	GCN	93
Defender	GBA	105	Mystic Heroes	GCN	49
Defender	GCN	82	Need for Speed: Hot Pursuit 2	GCN	49
Die Hard: Vendetta	GCN	47	Rayman 3	GBA	102
Disney Sports: Basketball	GCN	88	Resident Evil 3	GCN	89
Disney Sports: Fußball	GCN	85	Shining Soul	GBA	106
Disney Sports: Skateboarding	GCN	85	Skies of Arcadia Legends	GCN	38
Disney's Dschungelbuch 2	GBA	107	Sonic Adventure DX	GCN	27
Doom II	GBA	104	Star Wars: Bounty Hunter	GCN	49
Dragon's Lair 3D	GCN	92	Star Wars: Bounty Hunter	GCN	86
Enter the Marix	GCN	14	Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast	GCN	49
Eternal Darkness	GCN	47	Super Bubble Bobble	GBA	105
Evolution Skateboarding	GCN	84	Super Monkey Ball 2	GCN	32
Evolution Worlds	GCN	44	Virtua Tennis	GBA	106
FIFA Football 2003	GCN	47	WWE Crush Hour	GCN	30
Frogger Beyond	GCN	92	XGRA	GCN	28
Giftpia	GCN	29			
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	GCN	47			



Wer sich über die diesjährige Ausgabe der **weltgrößten Fachmesse** für PC- und Videospiele informieren möchte, ist auf dieser Website genau richtig.



Ein halbes Jahr später öffnet die Leipziger **Games Convention** ihre Pforten. Und hier haben nicht ausschließlich Fachbesucher Zutritt, sondern auch Spieler und Fans. Alle Infos findest du hier.

Inhalt

Rubriken

Abo-Angebot	96
Charts	110
Cheatkarten	123
Gamewatch	10
GCN-Index	116
Impressum	122
Kaufberatung	94
Lesertests	108
Nachbestellseite	80
News	6
Posthütte	112
Redaktionscharts	111
Service	121
Vorschau	122
Wertungssystem	31
Zubehör-Index	120

Feature

Enter the Matrix Komm und betritt mit uns die Matrix!	14
--	----

Wettbewerb

Resident Evil	84
---------------	----

Tipps & Tricks

Komplett gelöst! Legacy of Kain: Blood Omen 2	50
Cheats, Cheats, Cheats	46

Previews

Batman: Dark Tomorrow	24
Burnout 2	20
Giftpia	29
Sonic Adventure DX	26
WWE Crush Hour	30
XGRA	28

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

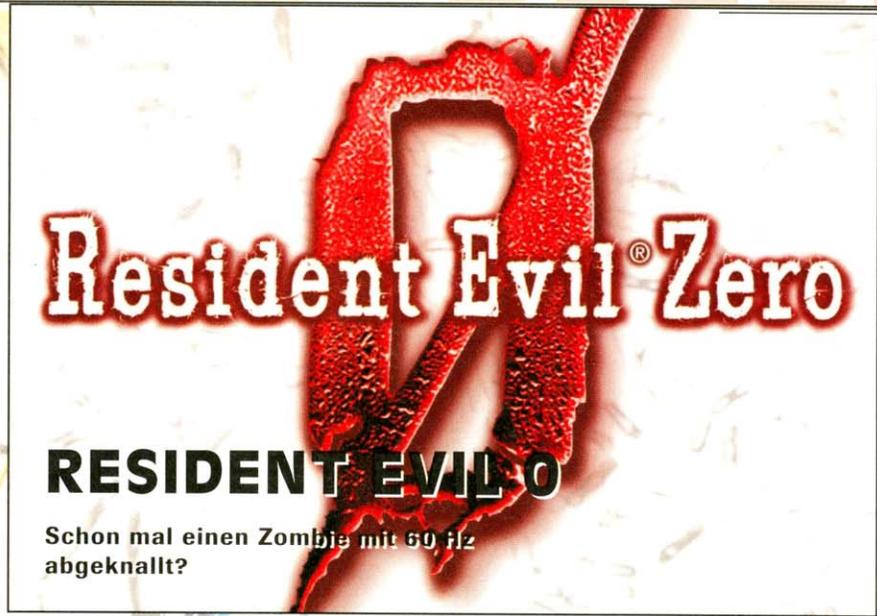
Nach langem Schlaf ist Kain wieder erwacht. Und auch diesmal geht er seinem blutigen Handwerk nach, bis der rote Lebenssaft aus dem Joypad-Port trieft...

MATRIX

Hier erfährst du alles über Dave Perrys ehrgeiziges Projekt!

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

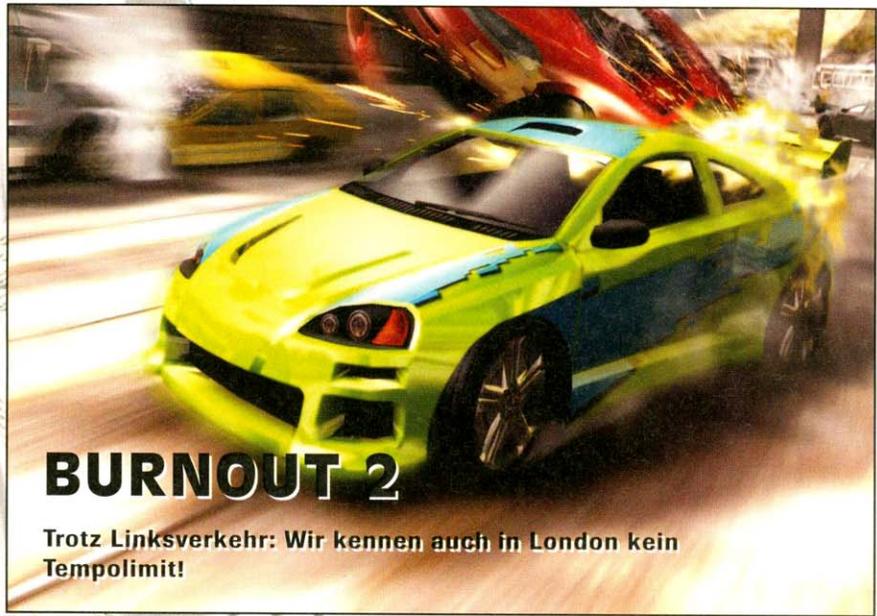
Konamis verbotener Prügler holt zum nächsten Tiefschlag aus.



Resident Evil® Zero

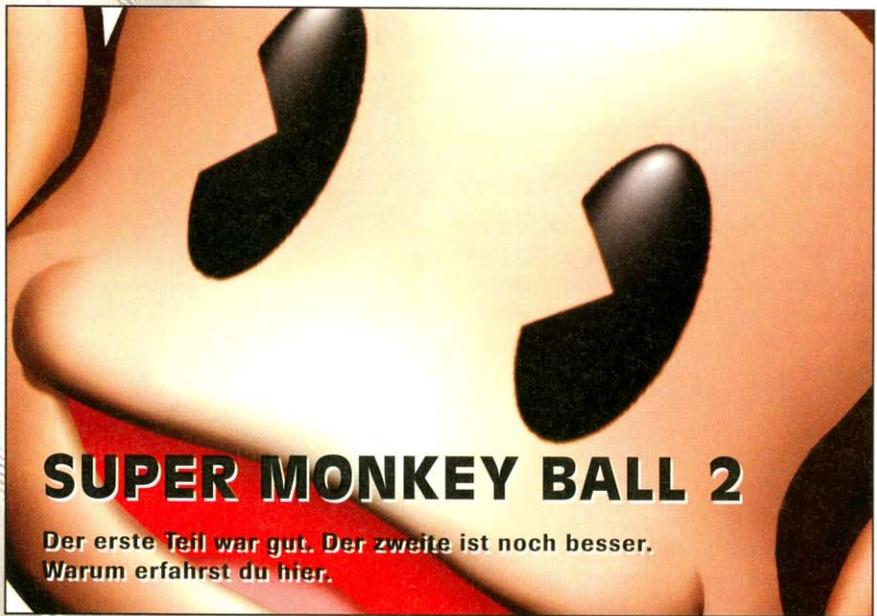
RESIDENT EVIL 0

Schon mal einen Zombie mit 60 Hz abgeknallt?



BURNOUT 2

Trotz Linksverkehr: Wir kennen auch in London kein Tempolimit!



SUPER MONKEY BALL 2

Der erste Teil war gut. Der zweite ist noch besser. Warum erfährst du hier.

GameCube-Tests

ATV 2: Quad Power Racing	40
Black & Bruised	89
Legacy of Kain: Blood Omen 2	42
Bomberman Jetters	88
Defender	82
Disney Sports: Basketball	88
Disney Sports: Fußball	87
Disney Sports: Skateboarding	87
Dragon's Lair 3D	92
Evolution Skateboarding	85
Evolution Worlds	44
Frogger Beyond	92
Ikaruga	90
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	93
Kinniku Man 2	90
Legends of Wrestling 2	86
Mortal Kombat: Dead Alliance	84
Mr. Driller: Drill Land	93
Resident Evil 0	36
Resident Evil 3	89
Skies of Arcadia Legends	38
Star Wars: Bounty Hunter	86
Super Monkey Ball 2	32

GBA-Tests

Atari Anniversary Advance	107
Bomberman Max 2	107
Castleween	104
Contra Advance	105
Defender	105
Disney's Dschungelbuch 2	107
Doom II	104
Island Extreme Stunts	104
Justice League	106
Rayman 3	102
Shining Soul	106
Super Bubble Bobble	105
Virtua Tennis	106

Zubehör

Die neueste Hardware im Dauereinsatz	98
--------------------------------------	----

Newsflash

Alias [Acclaim macht aus der TV-Serie um CIA-Agentin Bristow ein Action-Adventure mit Martial Arts-Einlagen]

Bombeman Land 2 [frisch für die PS2 angekündigt, soll Hudsons neuester *Bombeman*-Streich nun auch für den GCN erscheinen]

Disney Princess [von THQ sorgt für ein Zusammentreffen von Ariel, Cinderella, Jasmine und Co. auf dem GBA]

Dragon Ball Z [das PS2-Prügelspiel *DBZ: Budokai* wird unter Infogrames' Regie für den GameCube konvertiert]

Dragon Drive [ist ein weiterer Anime-Film, den Bandai für japanische Spieler auf den Würfel bringt]

Factor 5 [der Rogue Leader-Entwickler arbeitet an zwei neuen Spielen, Details sollen noch vor der diesjährigen E3 (14.-16. Mai) bekannt gegeben werden]

GameCube 2 [Nintendo-Chef Iwata will der Konkurrenz keinen Vorsprung mehr gewähren und die nächste Konsole schon 2005 veröffentlichen]

GameCube-Reader [Nintendo hat eine Vorrichtung angekündigt, mit der sich E-Cards auch in den GameCube einlesen lassen]

GBA SP [Japan und die USA bekommen eine spezielle *Final Fantasy Tactics*-Version des Handhelds]

Generation of Chaos Exceed [wird ein GCN-Mix aus RPG und Strategie von Idea Factory, bislang nur für Japan]

Ghosts 'n' Goblins [Capcom arbeitet mit Game Factory an einem Online-RPG der Serie für alle neuen Plattformen]

Haven: Call of the King [von Traveller's Tales wurde vorerst auf Eis gelegt, die PS2-Version wird noch herauskommen]

Jonny Moseley Mad Trix 2 [das Extremski-Spiel von 3DO erscheint bald für den GameCube]

Magemasters [von GameBrains könnte ein interessanter Fantasy-Ego-Shooter werden, Pläne für eine GCN-Version existieren]

Es war einmal...

GCN

Retro-Sammlung und Konsole in einem

Wer's gerne nostalgisch mag, wird mit THQs Atari TV Games sein Eldorado finden. Die Spielekonsole in Form eines Achtziger-Jahre-Joysticks bringt zehn Atari-2600-Klassiker in der Urfassung: *Pong*, *Centipede*, *Asteroids*, *Breakout*, *Gravitar*, *Missile Command*, *Real Sports Volleyball*, *Yars' Revenge*, *Circus Atari* und *Adventure*. Das Gerät benötigt keine



zusätzlichen Module, sondern wird direkt mit dem Fernseher verbunden. Für die nötige Energie sorgen vier herkömmliche AA-Batterien. Ein externes Netzteil gibt's nicht. Das von Jakks Pacific entwickelte Gerät soll ab März 2003 für rund 30 Euro zu haben sein.

◀ Statt restaurierter Klassiker gibt's hier die Originale: THQs **Atari TV Games** wird rund 30 € kosten.

Nintendo bundelt wieder!

GCN

GameCube plus Spiel für 199 Euro

Nintendo hat ein neues Bundle in die Regale der Händler gelegt. Wer vom 3. Februar bis zum 20. März 2003 einen GameCube kauft, bekommt von Nintendo eines der folgenden Spiele gratis dazu: *Eternal Darkness*, *Wave Race*, *Luigi's Mansion* oder *Pikmin*. Außerdem bietet Nintendo die Spiele *NBA Courtside 2002*, *Doshin the Giant*, *Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse* im selben Zeitraum zum Schnäppchenpreis von 29,95 Euro an.



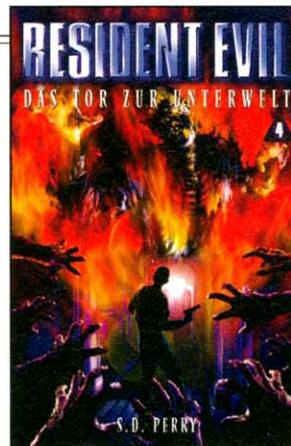
▲ Nur vom 3. Februar bis zum 20. März 2003: der GameCube plus ein Hochkaräter für nur **199 Euro**.

Das Grauen schwarz auf weiß

GCN

Neuer Resident Evil-Roman

Das Tor zur Unterwelt" heißt der vierte Band der Resident Evil-Romanserie von S.D. Perry. Unter einer Wüste im Südwesten Amerikas steht eine der modernsten Umbrella-Einrichtungen unmittelbar vor der Inbetriebnahme. Leon S. Kennedy, Claire Redfield, Rebecca Chambers und einige weitere abtrünnige S.T.A.R.S.-Mitglieder sehen dies als eine Gelegenheit, dem skrupellosen Konzern ein für allemal das Handwerk zu legen. Wer die Resident Evil-Bücher noch nicht kennt, dem empfehlen wir zum Einstieg die Bände 1-3 als Abo-Prämie. Näheres dazu auf Seite 96/97!



▲ Ab **26.03.2003** für 9,95 Euro in deinem Buchhandel!

Wunschkämpfer GCN

Link in Soul Calibur 2

Dass Namco den Edel-Prügler *Soul Calibur 2* auch auf dem GameCube veröffentlicht, ist ja schon eine prima Sache. Gegenüber dem Spielhallen-Original wird es auch zahlreiche Verbesserungen geben, darunter ein zusätzlicher Gaststar für jede der drei Konsolen. GameCube-Spieler fahren besonders gut, Nintendo-Superstar Link erprobt nämlich sein Master-Schwert gegen die Krieger der Beat'em-Up-Serie. Dem Aussehen nach gleicht er der Version aus *Smash Bros. Melee*, und auch in



Soul Calibur 2 stehen ihm alle gewohnten Special Moves sowie Bomben, Bumerang und Pfeile zur Verfügung. Die PS2 erhält den *Tekken*-Streiter Heihachi, die Xbox Spawn aus den Image-Comics. Zusätzlich entwirft Spawn-Schöpfer Todd McFarlane für alle Plattformen einen neuen Recken namens Necrid. Nintendo veröffentlicht *Soul Calibur 2* in der zweiten Jahreshälfte in Europa.

◀ **Wir meinen, mit der GameCube-Ausgabe wirklich am besten dran zu sein.**

Kampf der Gladiatoren GCN

LucasArts tritt gegen Acclaim an

LucasArts arbeitet an *Gladius*, einem viel versprechenden Mix aus Kampfspiel und RPG. Du hast die Wahl zwischen einem gebildeten Gladiator und einer Kriegerstochter, die sich in einer komplexen Story durchs Land schlagen müssen. Sie scharen Mitstreiter um sich, lösen Sidequests und werden in Intrigen ihrer Feinde verstrickt. Die Schlachten müssen mit viel Strategie und Planung angegangen werden, da Angriffe rundenbasierend ablaufen. Als thematischen Konkurrenten wird Acclaim im Herbst sein *I, Gladiator* in die



Arena schicken. Zwar fallen die Gemetzel hier actionorientiert und äußerst blutig aus, doch auf eine innovative Story voller überraschender Wendungen und viel Mythologie sollen wir auch nicht verzichten müssen.

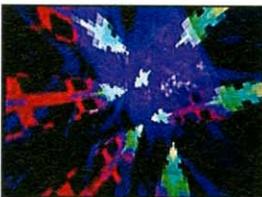


◀ **Deine Gladius-Party im Kolosseum, gleich beginnt die finale Schlacht.**

Und dann war da... Unity GCN

Schlechter Scherz oder tolle Idee?

Die renommierten Studios Llamasoft und Lionhead waren bislang immer für qualitative Quantensprünge gut. Seit fünf Monaten arbeiten die Spiele-Veteranen nun an einem exklusiven GameCube-Projekt, das weltweit für verständnisloses Kopfschütteln sorgt. Der Reihe nach: Der Name des Geniestreichs lautet *Unity*, sein Schöpfer Jeff Minter beschreibt das Ganze als "abstrakten Shooter, aber sehr viel mehr". Die Spieler sollen sich durch wundervolle 3D-Raumwelten bewegen und dabei alle Genre-grenzen hinter sich lassen. Auf den



ersten Bildern sieht man allerdings bloß... bunte Lichter. Da bis zur Fertigstellung noch über zwölf Monate ins Land ziehen werden, enthalten wir uns eines frühen Urteils und harren allem, was da komme.



◀ **Yeah, Drogen sind böse!**

Newsflash

Marvel [hat seinen Vertrag mit Activision um sechs Jahre verlängert]

MLB Slugfest 20-04 [Midways beliebte Baseballserie ist zurück und kommt für alle Konsolen]

NBA Street Vol. 2 [Electronic Arts hat eine Fortsetzung zum Basketball-Game *NBA Street* angekündigt]

Nightmare Creatures 3 [wird nun von Ubi entwickelt und vertrieben, Kalisto hat alle Rechte verkauft]

Paris-Dakar 2 [kommt definitiv, wir rechnen schon für unsere nächste Ausgabe mit einem Test]

Peter Moore [der Präsident von Sega of America ist im Januar zu Microsoft gewechselt]

Pitfall Harry [ist zurück, Activision werkelt an gleichnamigen Abenteuern des Ur-Helden für alle Konsolen]

Rage [das britische Studio, Entwickler von *Rocky*, ist insolvent und wurde bereits geschlossen]

Ridge Racer 6 [Namos Rennspiel soll gegen März 2004 fertig werden und erstmals lizenzierte Automodelle verwenden]

Sega [alle Spiele werden nun in eine der neuen Sektionen Standard, Sports, Series, Arcade oder Spectacular eingeteilt]

Triforce [das Arcade-System von Sega, Nintendo und Namco wird von Capcom mit einem Gundam-Spiel unterstützt]

Warrior Blade [erschien erstmals 1991 in der Spielhalle, Taito plant eine zeitgemäße Neuauflage für den GameCube]

Yu Suzuki [der Designer von *Shen Mue* und *Virtua Fighter* wurde in die Hall of Fame der Academy of Interactive Arts aufgenommen; anlässlich dieser Ehrung präsentiert Infogrames eine GBA-Sammlung seiner frühen Erfolge]

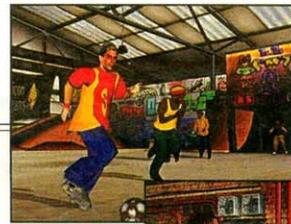
Zoonami [arbeitet mit Nintendo an einem geheimen Sciencefiction-Spiel für den Würfel, Codename "Game Zero"]

Hip-Hop, Gangs und Fußball

Der König muss ins Ghetto

Fast schon eine Respektlosigkeit: Acclaim überträgt das Hinterhof-Flair vieler Trend-Basketballspiele auf unseren Königssport. Statt Hochglanz-Stadien und WM-Teams gibt es in *Urban Freestyle Street Soccer* schmutzige Häuserserecken und Rapper-Gangs zu bestaunen, die in Straßenturnieren um Respekt in ihren Revieren kämpfen. Als improvisierte Tore müssen

Brückenpfeiler oder Öltonnen erhalten, und lästiges Regelwerk wie Aus oder Fouls gibt es schon gar nicht. Die bunt gemischte Spielerschar prahlt mit lässigen Sprüchen und coolen Special Moves, natürlich wird auch die Steuerung sehr Arcade-betont ausfallen. Ob die Entwickler bei Silicon Dreams das Rad neu erfinden können, wird sich im Herbst herausstellen.



GCN



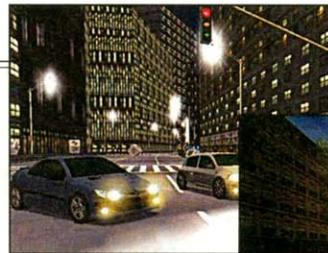
▲ Fährst da nicht im Hintergrund irgendwo Tony Hawk vorbei?

Ausflug in die Stadt

Ubi Soft gibt Gas

Ubi Soft wird das GameCube-Lineup mit dem Arcade-Racer *Downtown Run* bereichern, der vor allem durch adrenalin-treibende Geschwindigkeit und ein lässiges Stuntsystem punkten könnte. Power-Ups helfen bei der Beschleunigung oder dabei, gegnerische Fahrzeuge mit der Streckenumgebung bekannt zu machen. Obwohl ungetrübter Realismus dem Spielspaß etwas weichen muss, verwendet Ubi

nur reale Städte und Autolizenzen: Heiße Mittelklassewagen von Audi, Peugeot, Ford, Renault und vielen anderen Herstellern warten auf einen Piloten. Wie in *Gran Turismo* besitzt du eine geräumige Garage. Die kannst du mit Prämienfahrzeugen füllen, die du für Rennsieg und bestandene Zusatzmissionen bekommst. Erscheinungsdatum: 27. März.



GCN



▲ Die Umgebung leidet noch etwas an Detailarmut. Wenn sich das noch mal bessert...

Starsky & Hutch

Comeback der 70er-Cops

Die Buddy-Serie *Starsky & Hutch* muss vor 30 Jahren in den USA Kultstatus genossen haben. (Die Serie war auch mit *Synchro klasse*, und *Witze übers Alter verbitte ich mir*, *Bengel!* Anm. d. *Chefmartins*) Im Sommer läuft ein Kino-Comeback mit Ben Stiller an, passend dazu veröffentlicht Empire Interactive eine Versoftung. Auf den ersten Blick schaut sie wie ein weiteres Rennspiel mit Shooter-Einlagen aus, interessant klingt aber der "TV-Show-

Aspekt": Statt eines Zeitlimits gibt es Einschaltquoten, die Zuschauer müssen ständig mit chaotischen Aktionen bei Laune gehalten werden. Jede überfahrene Mülltonne, jeder Slide um enge Kurven verschafft dir Luft. Wie es sich für eine Buddy-Komödie gehört, macht das Ganze zu zweit noch viel mehr Spaß. Einer übernimmt das Steuern, der andere ballert auf böse Buben. Freu dich, wenn dir danach ist.



GCN



▲ Die Fahrkünste des Duos nachzuzahlen, ist wohl eine echte Kunst. Buchhandel!

Acclaim im Racing-Fieber

Zwei Spiele brausen um die Wette

In *SX Superstar* tauchst du in die Welt des professionellen Motocross ein. Als einer von 24 schrägen Bikern machst du dir langsam aber sicher einen Namen. Die ersten Rennen finden in den Ghettos statt, gegen Spielende leisten sich die Fahrer luxuriöse Apartments. Der Rennalltag soll äußerst realistisch ausfallen,

was abgedrehten Stunts natürlich keinen Abbruch tut. Im Gegensatz zu *SX Superstar* jagt dich Acclaim in *Speed King* nicht über schlammige Offroad-Strecken, sondern mitten durch belebte Straßen. Trotzdem musst du halsbrecherische Missionen erfüllen und nebenbei noch als Erster die Ziellinie überqueren.



GCN

◀ Technisch hat *SX Superstar* bislang klar die Nase vorn.

Manchmal schaltet sich die Polizei ein, dann sind Echtzeit-Verformungen an Bike und Umgebung keine Seltenheit. Wir warten gespannt auf Erscheinungstermine für beide Titel.

Schluss mit Freizeit

GCN

Die Sims ziehen in den GameCube ein

Nach dem Erfolg der PS2-Umsetzung hat Electronic Arts auch ein *The Sims* für GameCube und Xbox versprochen. Wie schon in der Sony-Fassung können die Portierungen mit einigen Zusatzfeatures gegenüber dem PC-Original aufwarten, am Grundprinzip hat sich aber nichts geändert. Als Leiter eines virtuellen Haushalts warten all die kleinen Freuden des Alltags auf dich wie Jobsuche, Dates oder Kriege mit den Nachbarn. Die Konsolenversion bietet einen

neuen, levelbasierenden "Get a Live"-Modus, in dem ein einzelner Darsteller alle wichtigen Stationen des Lebens meistert.



◀ Die Sims sollen noch in diesem Frühjahr für den GameCube erscheinen.



Wer wird Samus?

GCN

Metroid auf der großen Leinwand

In Europa ist *Metroid Prime* immer noch nicht erschienen, die restliche Welt ist aber schon im Samus Aran-Fieber. Nintendo hat die Filmrechte verkauft, in einiger Zukunft treffen wir die Alien-Jägerin in den Kinosälen wieder. Produzenten sind Warren Zide und Craig Perry, deren bisherige Werke (u.a. *American Pie* und *Cats & Dogs*) nicht unbedingt für eine angemessene Umsetzung sprechen. Auf der Nintendo-Homepage konnte man kürzlich über die Wunsch-Hauptdarstellerin abstimmen, zur Auswahl standen Cameron Diaz (Charlie's Angels), Jennifer Garner (Alias), Jessica Alba (Dark Angel) und Sarah Wynter (6th Day). Retro Studios befindet sich derweil in der Planungsphase zu einer *Metroid Prime*-Fortsetzung.



◀ Richtig gelesen, du darfst dir eine aussuchen...

Super Nintendo lässt grüßen

GBA

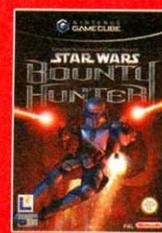
Neuer, alter Controller für Game Boy Player

Im japanischen Spielmagazin Famitsu sind kürzlich Bilder eines neuen Controllers aufgetaucht, den Nintendo noch in diesem Monat auf den Markt bringen will. Die eigenwillige Kombination aus GCN-Knopfbelegung im SNES-Design ist für den

"GameCube Game Boy Player" gedacht, mit dem man bald Handheld-Spiele auf dem TV-Schirm zocken kann. Ob es der "Digital Controller", wie die Steuereinheit in Japan genannt wird, auch in den Westen schafft, ist noch ungewiss.



Die Hard - Vendetta UK nur 58,50 €



Star Wars Bounty Hunter nur 57,60 €



James Bond - Nightfire nur 53,60 €

Ace Golf	58,80 €	Mystic Heroes	57,70 €
Aggressive Inline	55,60 €	NBA Courtside 2002	53,30 €
Barbarian	52,50 €	Need for Speed Hot Pursuit 2	57,40 €
Batman Vengeance	57,80 €	NHL 2003	53,80 €
Beach Spikers - Virtua Beach Volleyball	57,50 €	Pikmin	51,60 €
Blood Omen 2 (31.01.03)	58,80 €	Rayman 3 (03.03.03)	unbekannt
Bloody Roar	55,60 €	Red Card Soccer	56,20 €
BMX XXX	55,80 €	Reign of Fire	57,70 €
Bomberman Generations	55,80 €	Resident Evil	55,60 €
Burnout	55,60 €	Resident Evil Zero (21.03.03)	unbekannt
Capcom vs SNK 2 EO	53,60 €	Rocky	59,60 €
Cel Damage	52,70 €	Rolling (18.02.03)	unbekannt
Crash Bandicoot: Zorn des Cortex	55,60 €	Sega Soccer Slam	58,40 €
Crazy Taxi	55,70 €	Simpsons Road Rage	52,80 €
Dark Summit	55,60 €	Smugglers Run Warzones	54,80 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2	55,60 €	Sonic Adventure 2 Battle	57,50 €
Der Anschlag (16.01.03)	44,70 €	Soul Fighter (15.01.03)	54,40 €
Die Hard - Vendetta	55,60 €	Spiderman - The Movie	54,50 €
Die Hard - Vendetta UK (uncut)	55,80 €	Spy Hunter	57,20 €
Disney's Magical Mirror	54,40 €	Spyro: Enter the Dragonfly	unbekannt
Donald Duck Quack Attack	57,80 €	SSX Tricky	unbekannt
Doshin the Giant	54,50 €	Star Fox Adventures	56,80 €
Driven	57,10 €	Star Wars Bounty Hunter	57,60 €
Eggo Mania (31.12.)	49,60 €	Star Wars Clone Wars	54,80 €
ESPN International WinterSports	57,20 €	Star Wars Rogue Leader	55,60 €
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	56,80 €	Super Mario Sunshine	53,60 €
Evolution Worlds (06.03.03)	58,20 €	Super Monkey Ball	56,10 €
Extreme G 3	55,60 €	Super Smash Brothers Melee	51,60 €
F1 2002	56,20 €	Swingerz (17.02.03)	unbekannt
FIFA Football 2003	55,80 €	Tekken World	56,90 €
FIFA WM 2002	56,70 €	Tezuka's World	58,80 €
Galleon (13.02.03)	55,60 €	Time Splitters 2	57,70 €
Gauntlet Dark Legacy	56,20 €	Tony Hawks Pro Skater 4	57,60 €
Godzilla	58,60 €	Turok Evolution UK	55,60 €
Harry Potter - Kammer des Schr.	57,20 €	Twin Caliber (17.03.03)	unbekannt
Herr der Ringe - Türme (01.04.03)	unbekannt	UFC Throwdown	58,50 €
Hidden Invasion (15.01.03)	53,80 €	Universal Studios Theme Park	52,60 €
Hot Wheels: Velocity X	38,60 €	Vexx (31.01.03)	unbekannt
International Superstar Soccer 2 (ISS 2)	57,40 €	Virtua Striker 3	56,50 €
J. McGrath's Supercross World	55,60 €	Wario World (18.02.03)	unbekannt
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	55,60 €	Waverage Blue Storm	53,30 €
James Bond 007: Nightfire	53,60 €	Worms Blast	57,20 €
Jedi Knight 2 - Jedi Outcast	58,40 €	WWE Wrestlemania X8	57,70 €
Largo Winch	57,70 €	XIII (02.01.03)	unbekannt
Legends of Wrestling	28,60 €	X-Men 2 - Next Dimension	56,80 €
Lost Kingdoms	55,70 €	Zapper (31.03.03)	unbekannt
Luigi's Mansion	53,40 €	Zoo Cube	28,60 €
Madden NFL 2003	53,80 €		
Mario Party 4	54,60 €		
Mat Hoffmanns Pro BMX 2	56,80 €		
Medal of Honor Frontline*	53,60 €		
Metroid Prime (18.03.03)	58,80 €		
Minority Report (13.03.03)	57,70 €		
Mission Impossible (31.12.)	58,80 €		
Monopoly Party (06.02.03)	58,50 €		
Mortal Kombat (07.03.03)	unbekannt		
MX Superfly	56,90 €		

HARDWARE + ZUBEHÖR

Action Replay (unbekannt)	38,20 €
Controller (Nintendo)	34,20 €
Controller Wavebird (Nintendo)	44,80 €
Freelander Dattel (unbekannt)	26,70 €
Gamecube Konsole	199,90 €
Memory Card 59 (Nintendo)	23,90 €
Memory Card 251 (Nintendo)	29,90 €
RF Switch/Modulator (Nintendo)	23,90 €
RGB Kabel (Nintendo)	31,40 €

Falls noch nicht erschienen. Jetzt vorbestellen. Zustellung am Erscheinungstag!



Turok Evolution UK nur 55,60 €



NBA Live 2003 nur 53,80 €



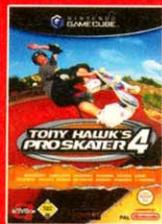
Super Mario Sunshine nur 53,60 €



Resident Evil Zero jetzt vorbestellen!



Star Fox Adventures nur 56,80 €



Tony Hawks 4 nur 57,70 €

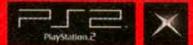
Versandkosten:
Vorkasse nur 1,99 €
Nachnahme nur 4,99 €
(Zzgl. NN-Gebühr 1,53 €)

Versand:
ab 1,99 €

Lieferung nur in Deutschland, nur Versand
http://www.game1.de, Email: info@game1.de
Fax: 0700 - 9090 8000
Game1.de, Salzwitz 37, 87435 Kempten
Kaufkraft und Obermerzell GmbH
Kontakte und Preisänderungen vorbehalten

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

Playstation 2 + Xbox
Auch erhältlich: Alles für die Playstation 2 und die Xbox
Auf unserer Homepage oder telefonisch.



Titel, Tracks & Hilfe vom Profi (1,86 €/Min) Videospiele 0190 - 82 48 71 / Computer 0190 - 82 46 26

Bestell-Hotline:
0700 - 9090 8000
0,06 € - 0,12 € / Min

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

Alias	Action	Acclaim	Q4/2003
All-Star Baseball 2004	Sportspiel	Acclaim	2003
Animal Crossing 2	Rollenspiel	Nintendo	2003
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.
Army Men: Sarge's War	Action	Infogrames	n.n.b.
Backyard Football	Sportspiel	Infogrames	n.n.b.
Bad Boys II	Action	Empire	Q4/2003
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Virgin	Q2/2003
Batman 2	Action	Ubi Soft	Q3/2003
Batman: Dark Tomorrow	Action	Vidis	Q1/2003
Battle Bots	Action	THQ	März 2003
Battle Houshin	Action	Koei	n.n.b.
Black & White: Next Generation	Strategie	Lionhead	n.n.b.
Bombberman Jetters	Action	Hudson Soft	2003
Bombberman Land 2	Action	Hudson Soft	2003
Bulletproof Monk	Action	Vivendi	Q2/2003
Butt-Ugly Martians	Rennspiel	Vivendi	Q1/2003
Chariots: The First Olympics	Action	Candella Softw.	n.n.b.
Choplifter: Search and Rescue	Action	THQ	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 Softw.	n.n.b.
Darkblack	Adventure	Darkblack	n.n.b.
Darkened Skye	Adventure	Simon & Schuster	n.n.b.
Defender	Action	Konami	März 2003
Def Jam Vendetta	Beat'em-Up	Electronic Arts	25.04.2003
Der Anschlag	Action	Ubi Soft	20.03.2003
Dragon Ball Z: Budokai	Action	Infogrames	Q3/2003

1080°: Avalanche

Genre: Sportspiel
Hersteller: Left Field Prod.
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: Q3/2003



Asylum

Genre: Action
Hersteller: Dark Black
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 2003



Big Mutha Truckers

Genre: Action
Hersteller: Empire Interact.
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: März 2003



BloodRayne

Genre: Action
Hersteller: Majesco
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 2003



Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Genre: Adventure
Hersteller: Revolution Softw.
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 2003



Burnout 2: Point of Impact

Genre: Rennspiel
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: Mai 2003



Crouching Tiger, Hidden Dragon

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: 24.04.2003



Dakar Rally 2

Genre: Rennspiel
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: Feb. 2003



Dead Phoenix

Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 2003



Dragon's Lair 3D

Genre: Action
Hersteller: Encore
Vertrieb: THQ
Erhältlich: Mai 2003



Duke Nukem Forever

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



Dungeons & Dragons Heroes

Genre: Action
Hersteller: n.n.b.
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: 30.06.2003



Enclave

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SWING!
Vertrieb: SWING!
Erhältlich: 2003



Enter The Matrix

Genre: Action
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: 05.06.2003



F-Zero GC

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2003



Final Fantasy: Crystal Chronicles

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: Q4/2003



Außerdem in Entwicklung

Driver 3	Rennspiel	Infogrames	n.n.b.
Dr. Muto	Adventure	Midway	n.n.b.
Drome Racers	Rennspiel	Electronic Arts	2003
Downtown Run	Rennspiel	Ubi Soft	13.03.2003
Evo	Rennspiel	Take 2	2003
Evolution Skateboarding	Sportspiel	Konami	Feb. 2003
Extreme Downhill Racing	Sportspiel	Acclaim	n.n.b.
Finding Nemo	Action	THQ	Okt. 2003
Fireblade	Action	Midway	2003
Frogger Beyond	Action	Konami	2003
Full Throttle II	Adventure	LucasArts	n.n.b.
Futurama	Action	UDS	2003
Galidor: Defender of the Outer Dimension	Jump'n'Run	Electronic Arts	2003
Galleon	Action	Virgin	Q2/2003
Giftpia	Rollenspiel	Nintendo	2003
Gladiator: The Crimson Reign	Action	Midway	2003
Gladius	Action	Nintendo	Q2/2003
Grand Prix 4	Rennspiel	Infogrames	2003
Gravity Games Bike	Rennspiel	Konami	n.n.b.
Gremlins	Action	Bigben	31.03.2003
Haven: Call of the King	Action	Midway	März 2003
High Heat Baseball 2004	Sportspiel	3DO	Q2/2003
Home Run King	Sportspiel	Sega	n.n.b.
Hulk	Action	Vivendi	2003
Hunter: The Reckoning	Action	Interplay	2003
I Gladiator	Action	Acclaim	Q4/2003
Ikaruga	Shoot'em-Up	Infogrames	08.05.2003
ISS 3	Konami	Sportspiel	Q3/2003
Jacked	Action	3DO	2003
Jane's Attack Squadron	Simulation	THQ	2003
Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion	Action	THQ	Q4/2003
Kao the Kangaroo 2	Action	Titus	n.n.b.

Freaky Flyers

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



Grooverider

Genre: Rennspiel
Hersteller: UDS
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: Q2/2003



Harvest Moon: A Wonderful Life

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



Herr der Ringe: Die zwei Türme

Genre: Adventure
Hersteller: Hypnos Entert.
Vertrieb: Electronic Arts
Erhältlich: 14.03.2003



Hitman 2: Silent Assassin

Genre: Action
Hersteller: IO Interactive
Vertrieb: Eidos
Erhältlich: Apr. 2003



Jimmy Neutron der mutige Erfinder

Genre: Action
Hersteller: THQ
Vertrieb: THQ
Erhältlich: Apr. 2003



Killer 7

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: Q4/2003



Lamborghini

Genre: Rennspiel
Hersteller: n.n.b.
Vertrieb: Rage
Erhältlich: 2003



Legend of Zelda: The Wind Waker

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 03.05.2003



Lost Kingdoms 2

Genre: Rollenspiel
Hersteller: From Software
Vertrieb: Activision
Erhältlich: Q2/2003



Mario Golf

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



Mario Kart for GameCube

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



Mario Tennis

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



Metroid Prime

Genre: Action
Hersteller: Retro Studios
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 21.03.2003



MLB Slugfest 2003

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



Monster AG: Monster Ball

Genre: Action
Hersteller: THQ
Vertrieb: THQ
Erhältlich: März 2003



Außerdem in Entwicklung

Kill Bill	Action	Vivendi	n.n.b.
Kirby's Airland	Action	Nintendo	n.n.b.
Legends of Wrestling 3	Sportspiel	Acclaim	Q4/2003
Looney Tunes: Back in Action	Action	Electronic Arts	Q4/2003
Lotus Challenge	Rennspiel	Xicat	Juni 2003
Luftwaffe	Action	LucasArts	2003
Mace Griffin: Bounty Hunter	Action	Crave	2003
Mary-Kate and Ashley: Sweet 16	Action	Acclaim	2003
Mega Man EXE BNT	Action	Electronic Arts	Q1/2003
Metroid Prime 2	Action	Nintendo	2004
Minority Report	Action	Activision	20.03.2003
Muscle Champion	Sportspiel	Konami	n.n.b.
Naruto	Action	Konami	2003
NBA Ballers	Sportspiel	Midway	n.n.b.
NBA Jam 2004	Sportspiel	Acclaim	Q4/2003
NBA Street Vol. 2	Sportspiel	Electronic Arts	28.03.2003
NCAA College Football 2K3	Sportspiel	Sega	n.n.b.
New Mr. Driller	Geschicklichkeit	Namco	n.n.b.
NHL 2K3	Sportspiel	Infogrames	27.03.2003
Nickelodeon Party Blast	Action	Infogrames	n.n.b.
Nitrocity	Rennspiel	Midway	2003
Outlaw Golf	Sportspiel	TDK Mediactive	Q1/2003
Pac-Man World 2	Adventure	Electronic Arts	14.03.2003
Pichu Bros: Party Panic	Action	Nintendo	n.n.b.
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	2003
Pitfall Harry	Action	Activision	Q4/2003
Powerpuff Girls	Action	THQ	n.n.b.
Project BG&E	Action	Ubi Soft	2003
Pterosaur	Adventure	Atomic Planet	n.n.b.
Racing Simulation 3	Rennspiel	Ubi Soft	12.06.2003
Red Faction 2	Shoot'em-Up	THQ	2003
Ricochet Rick	Action	Virgin	n.n.b.

NASCAR Dirt to Daytona

Genre: Rennspiel
Hersteller: Monster Games
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: Q1/2003



NASCAR Thunder 2003

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tiburon
Vertrieb: Electronic Arts
Erhältlich: n.n.b.



NBA 2K3

Genre: Sportspiel
Hersteller: Sega
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: 20.02.2003



NFL 2K3

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



Nightmare Creatures 3 Angel of Darkness

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



Phantasy Star Online

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: 06.03.2003



Pillage

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



P.N. 03

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: n.n.b.



Rainbow Six: Raven Shield

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



Resident Evil 3: Nemesis

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



Resident Evil 4

Genre: Adventure
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 2003



Resident Evil Zero

Genre: Adventure
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 07.03.2003



Rolling

Genre: Sportspiel
Hersteller: n.n.b.
Vertrieb: Rage
Erhältlich: 2003



RTX Red Rock

Genre: Adventure
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: Mai 2003



Skies of Arcadia Legends

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: 31.05.2003



Sonic Adventure DX

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sonic Team
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: Q3/2003



Außerdem in Entwicklung

Sonic Mega Collection

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sonic Team
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: 06.03.2003



Soul Calibur 2

Genre: Action
Hersteller: Namco
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 2003



Splinter Cell

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



SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman

Genre: Action
Hersteller: THQ
Vertrieb: THQ
Erhältlich: März 2003



Summoner: A Goddess Reborn

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Cranky Pants
Vertrieb: THQ
Erhältlich: März 2003



Super Bubble Pop

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Jaleco Entert.
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: Q1/2003



The Hobbit

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



Tom Clancy's Ghost Recon

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: 13.03.2003



True Crime: Streets of L.A.

Genre: Action
Hersteller: Activision
Vertrieb: Activision
Erhältlich: Q3/2003



Vexx

Genre: Action
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: 31.03. 2003



Viewtiful Joe

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Capcom
Erhältlich: 2003



Wakeboarding Unleashed

Genre: Sportspiel
Hersteller: n.n.b.
Vertrieb: Activision
Erhältlich: Q2/2003



XIII

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erhältlich: Q3/2003



XGRA

Genre: Rennspiel
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: Aug. 2003



Yu-Gi-Oh Forcebound Kingdom

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erhältlich: 2003



Zapper

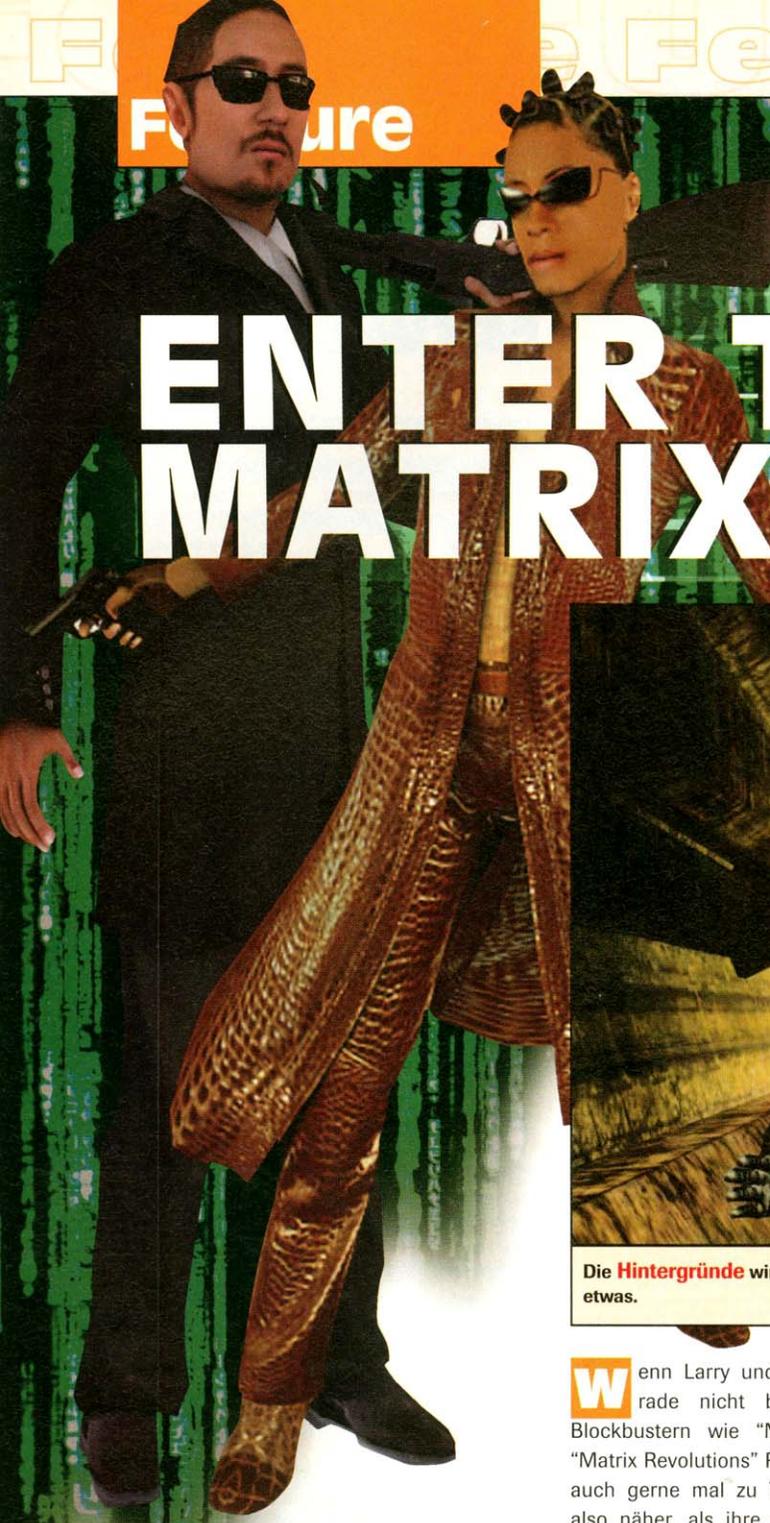
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: n.n.b.
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: 06.03.2003



Risiko	Infogrames	Q1/2003
Rocket Power Zero Gravity Zone	THQ	Q4/2003
Roll-o-Rama	Nintendo	n.n.b.
Serious Sam	Croteam	2003
Sgt. Cruise	Virgin	n.n.b.
Shrek Super Party	TDK Mediactive	Mai 2003
Smashing Drive	Namco	n.n.b.
Speed Kings	Acclaim	Apr. 2003
Star Craft: Ghost	Blizzard	2003
Starsky & Hutch	Vivendi	2003
Street Racing Syndicate	3DO	Q3/2003
Super Bust-a-Move Allstars	Ubi Soft	2003
Superman: Shadow of Apokolips	Infogrames	2003
SX Superstar	Acclaim	Mai 2003
Tak and Power of Juju	THQ	Q4/2003
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Q4/2003
The Sims	Electronic Arts	n.n.b.
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Ubi Soft	Q2/2003
Top Angler	THQ	Q3/2003
Toxic Grind	THQ	2003
Twin Caliber	Rage	März 2003
Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation	Bandai	2003
Unity	Lionhead	2003
Urban Freestyle Street Soccer	Acclaim	Aug. 2003
Virtua Fighter Quest	Sega	n.n.b.
Wallace & Gromit	Ubi Soft	2003
Wario World	Nintendo	Juni 2003
WWE Crush Hour	THQ	Apr. 2003
V-Rally 3	Infogrames	Juni 2003
VIP	Ubi Soft	20.03.2003
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	17.04.2003
Zero Fighter	Marionette	n.n.b.

ENTER THE MATRIX

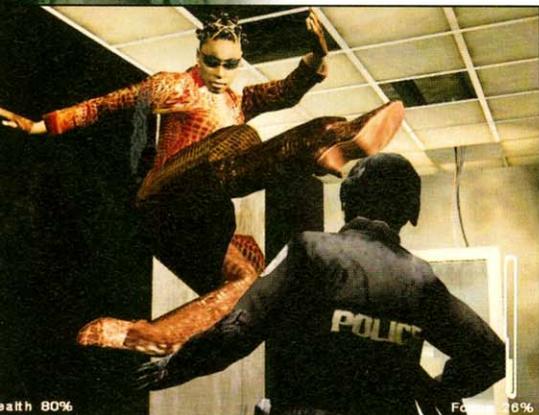
Hier erfährst du alles über Dave Perrys ehrgeiziges Projekt!



Die **Hintergründe** wirken leider sehr statisch und leer. Eventuell ändert sich bis zum Release noch etwas.

Wenn Larry und Andy Wachowski gerade nicht bei potentiellen Kino-Blockbustern wie "Matrix Reloaded" oder "Matrix Revolutions" Regie führen, greifen sie auch gerne mal zu Videospiele. Was liegt also näher, als ihre für das Sciencefiction-Genre wegweisenden Ideen zu versofen? Die Wachowskis hatten die Idee zu einem *Matrix*-Spiel schon vor zwei Jahren und kontaktierten

aus diesem Grund mehrere große Softwarehäuser. Auch Dave Perrys Shiny Entertainment stand auf der Liste der Sciencefiction-Visionäre. Die Softwareschmiede, die u.a. für *Earthworm Jim* verantwortlich ist, bekam letztlich auch den Zuschlag. Mittlerweile ging Shiny Entertainment in den Besitz von Infogrames über, die dafür nicht zuletzt wegen der teuren *Matrix*-Lizenz 47 Millionen



Niobes **Animationen** erweisen sich durchaus als gelungen.



Der coole **Waffenexperte** Ghost nimmt niemals die Sonnenbrille ab.



Selbst die einzelnen **Fingerknochen** Niobes wurden detailliert ausgearbeitet.

Schon ein Klassiker: die Bullet-Time

Die Bullet-Time ist ein Darstellungsmodus, der den Zeitablauf einer Szene verlangsamt. Die virtuelle Kamera verlangsamt auf Knopfdruck etwa den Flug einer Kugel auf Zeitlupentempo, so dass die Reaktion des Gegners um ein Vielfaches langsamer ausfällt – einzig der Spieler kann noch so schnell zielen wie immer. Was im Spiel durch die Rechenleistung eines Computers erledigt wird, bedurfte im Film "The Matrix" 52 Kameras. Alle Kameras nahmen die Szene gleichzeitig auf. Nur so erhielt man von jedem bestimmten Zeitpunkt Aufnahmen aus verschiedenen Perspektiven, die, nacheinander betrachtet, eine klassische Kamerafahrt simulieren und den Zeitlupeneffekt möglich machen.



Dollar auf den Tisch blätterten. Um das Spiel *Enter the Matrix* wurde es aber erst einmal sehr still.

Nicht denken – wissen

Es ist schwer, jemandem zu erklären, was "die Matrix" ist. Jeder muss sie selbst erleben. Deshalb lud Infogrames Vertreter führender europäischer Videospieldmagazine nach London ins edle Charlotte Street Hotel ein, um die Matrix endlich zu betreten. Shiny-Chef Dave Perry und der leitende Produzent des Spiels, Stuart Roch, schickten sich an, der internationalen Journalistenschar ihr bis dato ehrgeizigstes Projekt zu präsentieren. Leider stand das Ereignis unter dem wachsamen Auge der Filmgesellschaft Warner Bros., die unter allen Umständen verhindern möchte, dass zu viel über den Plot der Matrix-Fortsetzung bekannt wird. Der US-Kinostart ist für den 15. Mai angekündigt, für Deutschland gilt der 5. Juni.

Da sich das Spiel *Enter the Matrix* stark an der Story des Films orientieren wird, wissen wir dementsprechend wenig über die Handlung: Neo und die Führer der Rebellion haben 72 Stunden Zeit, bis die letzte freie und geheime Stadt Zion von den Jägern entdeckt wird. Die bleichen Wesen drohen alle Einwohner zu töten und die Stadt zu zerstören. *Enter the Matrix* soll aber keine typische Filmumsetzung werden. Schon die Tatsache, dass der Titel des Spiels nicht der des Films ist, spricht für ein relativ eigenständiges Projekt. Viel gravierender aber

ist, dass Filmheld Neo im Spiel kein spielbarer Charakter sein wird. "Das wäre zu einfach", sagt Perry. Damit dürfte der Wahlamerikaner Recht haben, denn Neo wird im Film sogar fliegen können. Mit seinen Fähigkeiten wäre der Auserwählte all seinen Gegnern überlegen. Auf eine Entwicklung Neos im Spiel, die seine Stärken anfangs kaschiert, wollte man sich bei Shiny nicht einlassen. So etwas würde sich zu stark vom Filminhalt abheben.

Parallelstory

Für sinnvoller hielten die Entwickler da schon eine Parallelstory mit einem Charakter, der im neuen Film sein Debüt geben wird. Niobe, die im Film von Will Smiths Frau Jada Pinkett Smith gespielt wird, ist eine gewandte Hobbyrennfahrerin mit frechen Zöpfen. Der geheimnisvolle Ghost ist der zweite spielbare Charakter und obendrein ein Waffenspezialist. "Wir haben den Anspruch, Film und Spiel interaktiv zu verbinden. *Enter the Matrix* wird die Actionspiele der Next Generation neu definie-



Spiegelungen in Ghosts **Sonnenbrille**: Performance auf Kosten der Umgebungsgrafik?



Original und Kopie

Der Detailreichtum der Charaktere ist erstaunlich. Das linke Bild zeigt Jada Pinkett Smith alias Niobe im Film, das rechte ihr 3D-Modell im Spiel. Die Modelle des Spiels werden mit Hilfe der 3D-Software 3DS Max erstellt.



Ghost knöpft sich drei **Bösewichte** auf einmal vor. Um ihn zu stoppen, sind aber mindestens zehn nötig.



Bullet Time – das ultimative **Stilmittel** moderner Action!

Spiel den Status eines Mini-Games bekommen. Dazu wirst du allerdings weder ein Keyboard noch Hackerkenntnisse brauchen. Mit Hilfe des Hacking kannst du per Controller auf eine virtuelle Tastatur zugreifen und dich in die Matrix hacken. Das hört sich toller an, als es sein wird, denn in der Praxis wirst du nur neue Level oder Cheats freischalten können. Spielentscheidend wird dieses Feature also nicht sein. Das Hauptaugenmerk liegt vielmehr auf spektakulären Kämpfen mit Polizei, SWAT-Teams, Agenten und anderen, noch unbekanntem Gegnern. Anhand einer spielbaren *Enter the Matrix*-Demo konnten wir uns von dem aufwändigen Kampfsystem überzeugen. Wenn Niobe loslegt, kann sie mehr als bloß Kung-Fu. Die dunkelhäutige Schönheit geht buchstäblich Wände hoch, verdreht Gegner A den Arm, während sie Gegner B mit dem rechten Bein die Nase neu ausrichtet. Schnelle

ren“, beschreibt Infogrames' Präsident Bruno Bonnell selbstbewusst das Ziel des Spiels. Man wird sich also nicht auf der Lizenz ausruhen.

In Sachen Gameplay hat man sich bei Shiny auf einen bunten Mix aus Kämpfen, Rasen, Schießen, Fliegen und Hacken aus der Verfolgerperspektive geeignet. Ja, richtig gelesen: hacken. Das Hacking-Feature wird im



Perfektes **Kung-Fu** ist nur eine Fähigkeit der schnellen Niobe. Mit Waffen kann sie natürlich ebenfalls sehr gut umgehen.

Wer ist Dave Perry?

Dave Perry ist als Sonnyboy der Spieleindustrie bekannt. Der gebürtige Nordire ist seit 1981 als Entwickler tätig. Im zarten Alter von 17 Jahren machte er sich auf nach London, um für diverse lokale Softwarehäuser Computerspiele zu entwickeln. 1991 wanderte er in die USA aus und kam bei Virgin Games unter. 1993 gründete er seine eigene Firma Shiny Entertainment. Neben der Präsidentschaft bei Shiny hat er noch andere Ämter inne, u.a. sitzt er im Aufsichtsrat der Game Developers Conference. Zu seinen bekanntesten Spielen zählen *Earthworm Jim 1 und 2* (Sega Megadrive/Genesis/Super Nintendo), *M.D.K.* (PC), *Messiah* (PC) und *Sacrifice* (PS). Bei *Enter the Matrix* sieht Perry einen großen Vorteil: Erstmals arbeitet sein gesamtes Team an einem Spiel.



Dave Perry während der *Enter the Matrix*-Präsentation am 9. Januar in London.

Combos haben Hand und Fuß und können natürlich auch in der legendären Bullet-Time (siehe Infokasten) ausgeführt werden.

Choreografisch ist das Spiel tadellos. Kein Wunder, denn die spektakulären Kampfszenen wurden mit einem extra aus Hongkong eingeflogenen Martial-Arts-Team aufgenommen. Sechs Monate Motion Capturing mit den Schauspielern und den Stuntmen standen für das Team um Dave Perry auf dem Programm. "Wir haben rund 4000 verschiedene Aufnahmen mit 32 Kameras machen müssen. Das war 'ne Menge Arbeit", stöhnt Stuart Roch, der mit dem Resultat aber sichtlich zufrieden ist. Und was braucht man neben spektakulären Kampfszenen noch bei einem *Matrix*-Spiel? Richtig - Waffen, jede Menge Waffen! Die eindrucksvollen Kampfbewegungen kann Niobe genauso gut schwer bewaffnet ausführen. Eine Pumpgun in der rechten und eine Beretta in der linken Hand machen die grazile Kämpferin keineswegs träge. Sorglos lässt sie Schwerkraft Schwerkraft sein und knattert einen ganzen Trupp Gesetzeshüter nieder. Polizisten, die erst die Fußsohle oder die Handkante Niobes schmecken durften, bekommen kurzerhand das MG auf die Brust gesetzt und verabschieden sich aus der Matrix. Insgesamt verlief jeder Angriff in der spielbaren Demo offensiv. Dave Perry nimmt da kein Blatt vor den Mund. Stealth-Gameplay wird es in *Enter the Matrix* nicht geben. Ebenso wird auf Blut verzichtet.

"Warum soll im Spiel ein Stilmittel vorkommen, das im Film nicht benutzt wird?", meint Perry.

Folge dem weißen Kaninchen

In manchen Missionen wirst du mit einem Fahrzeug unterwegs sein oder mit einem Flugzeug die Gegend erkunden. Insgesamt ein Viertel des Spiels sollst du im Inneren eines Fortbewegungsmittels verbringen. Damit werden hauptsächlich Missionen gemeint sein, in denen du schnell ein Telefon finden musst, um aus der Matrix zu flüchten. Denn wenn anfangs Agenten auftauchen, ist Trinitys Tipp Gold wert: "Wenn du 'n Agenten siehst, tue das Gleiche wie wir - renn, und zwar so schnell wie du kannst!" Im Laufe des Spiels wirst du dich den Agenten dennoch stellen müssen. Dabei möchte sich Shiny aber von herkömmlichen Bosskämpfen distanzieren. Die Jungs in den Anzügen und den Sonnenbrillen werden freilich einiges vertragen, so viel steht jetzt schon fest. Für jede Menge Action ist also gesorgt. Einige Bedenken haben wir jedoch im Hinblick auf das Drumherum. Eine gute Story dürfte vorhanden sein, allerdings ist deren Umsetzung am Schluss entscheidend.

Im Spiel soll es nur wenig Rätsel geben. Perrys Team setzt mehr auf das "Erkunden". Wie diese Kundschafterei nun aussehen wird, wollte Shiny nicht verraten. Technisch war die

gezeigte Version des Spiels eine Berg- und Talfahrt. Als Perry an eines der Charaktermodelle ranzoomte, war ein anerkennendes Flüstern im Publikum zu vernehmen. Auf Niobes Mantel ist feinstes Bump-Mapping mit deutlichen Furchen im Leder der Klamotten zu erkennen. Selbst die Gesichts- und Handknochen der jungen Polygonfrau sind bei näherer Betrachtung zu erkennen. In Sachen Akustik ließ sich Perry nur wenige Details entlocken. Man arbeite am besten Sound, der für



Wie alle Rebellen hat auch Ghost sämtliche Kampftechniken drauf.

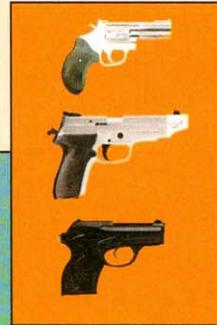
Die Männer hinter der Matrix

Die Geschwister Larry und Andy Wachowski sind die Erfinder der "Matrix". Die in Chicago geborenen Brüder waren bei "The Matrix" als Drehbuchautoren und Regisseure tätig. Schon vor ihrem Megaerfolg waren die beiden im Filmgeschäft aktiv. 1996 schrieben sie das Drehbuch für den Thriller "Bound" und führten auch Regie. Was viele nicht wissen: In "The Matrix" spielen die beiden zwei Fensterputzer, die aber nicht im Abspann erwähnt werden.



Waffen, jede Menge Waffen!

Die Waffen des Spiels sind 1:1-Umsetzungen ihrer realen Vorbilder. Im fertigen Spiel sollen es rund 40 Schießsprügel sein.



die Nintendo-Konsole möglich sei. Auf Dolby Pro Logic II wollte man sich aber nicht festlegen. Ebenso wenig auf einen Progressive Scan-Support. Richtig enttäuschend ist die optische Gestaltung der Innenräume. "Karg und ideenlos" trifft es momentan am besten. Grafikeffekte der neueren Generation gab es ebenfalls keine zu sehen. Nix mit Spiegelungen in Wasserpfützen, keine aufregenden Lichteffekte und die Explosionen im Spiel erreichen ebenfalls nur gutes Mittelmaß. Man feile bei Shiny aber momentan am grafischen Feintuning. Ebenfalls verbesserungsbedürftig ist die KI. Deine Gegner sind zwar gute Schützen und zähe Nahkämpfer, doch näherst du dich ihnen von hinten, bemerken sie dich nicht mal beim derbsten Radau. Einen Multiplayer-Modus möchte man bei Shiny integrieren, wenn denn Zeit bleibt. Perry denkt da an einen Zweispieler-Modus im Stile eines *Tekken* in dem aus *The Matrix* bekannten Dojo.

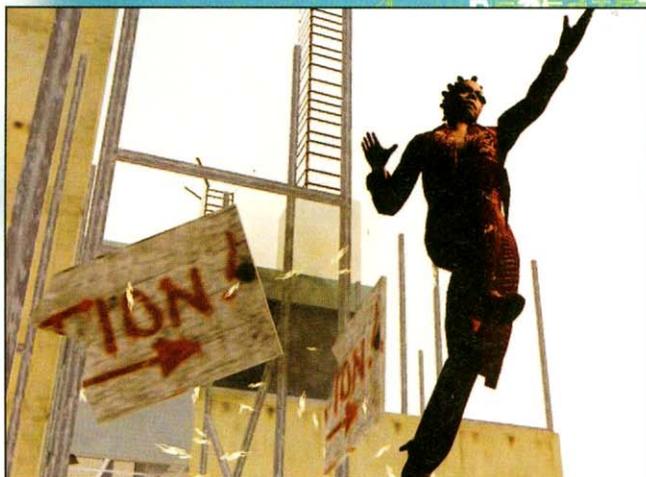
Denkst du, das ist Luft?

Im fertigen Spiel soll sich die Intelligenz deiner virtuellen Feinde deinem Können anpassen. Grobe Richtlinien werden dabei von einem der drei wählbaren Schwierigkeitsgrade vorgegeben. Das soll verhindern, dass weniger geübte Spieler gleich beim ersten Kontakt mit der Polizei hoffnungslos zusammengeschossen werden. Erfreulich ist, dass die Steuerung trotz der vielen möglichen Bewegungen schnell erlernbar ist. Niobe führt viele Aktionen selbstständig aus. Selbst mit orientierungslosem Buttonsmashing sind ansehnliche Kämpfe möglich. Wer die Knöpfe aber taktisch einzusetzen weiß, kann deutlich eleganter spielen und seine Charaktere wahre Höchstleistungen vollbringen lassen. Leider wird das Pad nicht frei konfigurierbar sein. Du wirst zwischen vorgegebenen Set-ups wählen müssen. Wie viele das sein werden, steht noch nicht fest. Ach ja, Dave Perry

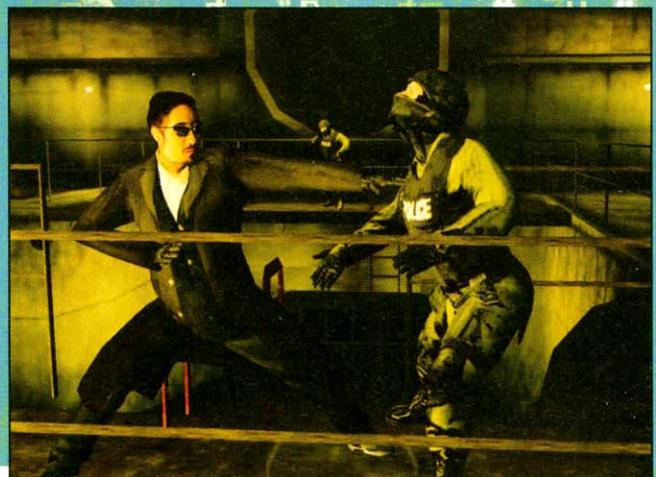
hat das Spiel angeblich schon durchgespielt. 20 Stunden soll dich das Endprodukt an die Konsole fesseln. Hoffen wir's und verbleiben mit Morpheus' Worten: "Mach dich von allem frei. Angst, Zweifel, Misstrauen – du musst deinen Geist befreien!" (BS)



Mit der Logos rast du auch außerhalb der Matrix durch die Gegend.



Niobe während eines **Supersprungs**: Ein einfacher Tastendruck genügt, um die coole Powerfrau abheben zu lassen.



Ein gezielter Schlag auf den Plexus und dieser **Polizist** weiß nicht mehr, wo oben und unten ist.

THE LEGACY OF KAIN SERIES

BLOOD OMEN 2



Kein Mitleid!
Kein Vergeben!

Kain ist wieder da!



„Tut was gegen die Blutarmut und geht mit Kain auf Beutezug“ N-Zone 02/2003



„Die Jagdsaison ist eröffnet: Blutiges Vampir-Abenteuer mit prachtvollen Levels“ Bravo Screenfun 11/2001



„Bissiges bis bitterböses Abenteuer für Fantasy-Freunde mit starkem Magen“ Maniac 04/2002



www.legacyofkain.com

EIDOS
www.eidos.com

BURNOUT 2

Point of Impact

Das Jammern und Flehen wurde erhört – Burnout 2 kommt für den GameCube!

GCN



Der **grafische Leckerbissen** sind Nachtrennen auf regennasser Fahrbahn.



Die wahnsinnige **Geschwindigkeit** kann man auf Screenshots nicht einmal erahnen.



Neben schicken Sportflitzern gehören auch einige **Exoten** zum Fuhrpark.

Mit *Burnout* veröffentlichte Acclaim Ende 2001 einen Top-Titel, der sich auf alte Racer-Tugenden besann, aber dennoch neu und frisch wirkte. Mit einem schicken Sportwagen darf man auf dicht befahrenen Schnellstraßen heizen und sich so richtig daneben benehmen. Je riskanter die Fahrweise, desto besser: Waghalsige Überholmanöver oder großzügiger Gebrauch der Gegenfahrbahn werden durch Auffüllen einer Turbo-Leiste belohnt, die dem Wagen noch einmal eine Extraportion Schub gibt. Das Besondere dabei

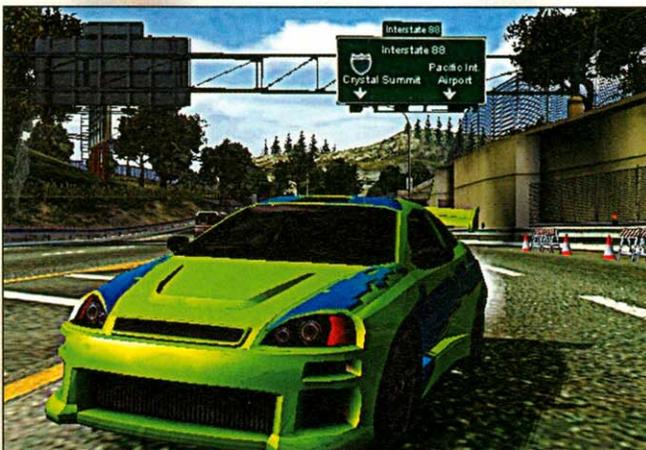
ist die wahnsinnige Geschwindigkeit. Im Windschatten von *Extreme-G* und *F-Zero X* donnern die Limousinen über den Asphalt und lassen andere Rennspiele bereits auf der Startlinie stehen.

Bleifuß

Klar, dass eine solche Raserei im dichten Stadtverkehr nicht lange gut geht. Früher oder später macht man recht ungemütlich Bekanntschaft mit den anderen Verkehrsteilnehmern, was dann meist in einem spektakulären Crash endet. Und das so richtig

“Alarm für Cobra 11“-mäßig, wo die Karre noch 20 Meter durch die Luft fliegt und sich dabei fünfmal überschlägt. So beeindruckend die Unfälle auch aussehen, sollte man sie trotzdem vermeiden. Nicht nur, dass dadurch wertvolle Sekunden verloren gehen, die Turbo-Leiste wird auch um ein großzügiges Stück geleert. Den schicken Crash darf man dann in einem kurzen Replay noch einmal bewundern.

Acclaim hat auf die Kritiken zum ersten



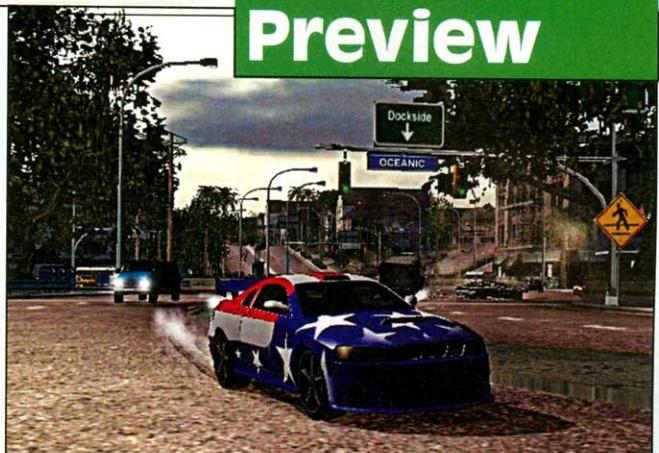
Jedes Wagenmodell ist in verschiedenen Farben verfügbar, so dass **du deine eigene Lackierung** auswählen kannst.



Ein solcher **Crash** ist noch vergleichsweise harmlos. Normalerweise liegt mindestens ein Auto auf dem Dach.



Die **Umgebungsgrafik** ist wirklich umwerfend. Hier zum Beispiel Teile eines Flughafenterminals.



Das freut Nintendo-Fans: Endlich mal kein Fun-Racer, sondern ein realistisch aussehendes **Top-Rennspiel**.

Teil gehört und in *Burnout 2* nun einige Fehler des Vorgängers ausgemerzt. Unfaire Stellen, bei denen ein anderes Fahrzeug aus einer Seitenstraße herausgeschossen kommt und einen Crash unvermeidlich macht, gehören nun der Vergangenheit an. Die Crashes werden nicht mehr so oft wiederholt und sind somit weniger nervig. Außerdem wurde der Einsatz des Turbos erweitert. In *Burnout 2* kann man auch während des Turbos die Leiste wieder auffüllen und somit einen Turbo nach dem anderen zünden. Erfahrene Spieler können praktisch das ganze Rennen über mit Turbogeschwindigkeit fahren.

Vollgas

Für das Streckendesign haben sich die Entwickler an realen Vorbildern orientiert. Inspirationsquelle waren amerikanische Metropolen, in denen zahlreiche Fotos von imposanten Bauwerken geschossen wurden und den Grafikern als Vorlage dienten. Über 30 Kurse führen kreuz und quer durch die Vereinigten Staaten und können mit insgesamt 21 Rennschlitten befahren werden. Von der einfachen Familienkutsche über einen Polizeiwagen bis zum schnittigen Hot Rod dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Wichtigste Neuerung gegenüber der PlayStation 2-Vorlage ist der erweiterte Crash Mode. Hierbei geht es darum, möglichst

heftige und spektakuläre Crashes hinzulegen und dafür massig Kohle zu kassieren. Je mehr Blechschaden angerichtet wird, desto mehr Geld wird gutgeschrieben. Dieser Spielmodus kam bei den Fans so gut an, dass die Zahl der Szenarien (sog. Crash Zones) auf dem GameCube von 15 auf 30 verdoppelt wurde.

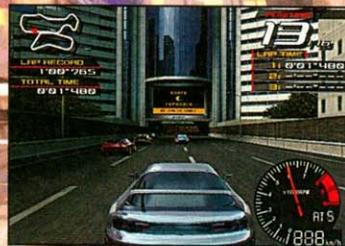
Keine Frage, *Burnout 2* wird auf dem GameCube ein richtiger Kracher werden. Die PlayStation 2-Version begeistert uns noch nach Monaten und wir können es kaum erwarten, die fertige GameCube-Version spielen zu können. Im Mai soll es so weit sein - hoffentlich!

(SRÖ)

Speed: Die schnellsten Rennspiele

Ridge Racer (Namco)

- 1993 Ridge Racer (Arcade)
- 1994 Ridge Racer (PlayStation)
- 1995 Ridge Racer Revolution (PlayStation)
- 1998 Ridge Racer Type 4 (PlayStation)
- 2000 Ridge Racer 64 (Nintendo 64)
- 2000 Ridge Racer 5 (PlayStation 2)



WipEout (Psygnosis)

- 1995 WipEout (PlayStation)
- 1996 WipEout 2097 (PlayStation)
- 1998 WipEout 64 (Nintendo 64)
- 1999 WipEout 3 (PlayStation)
- 2000 WipEout Fusion (PlayStation 2)



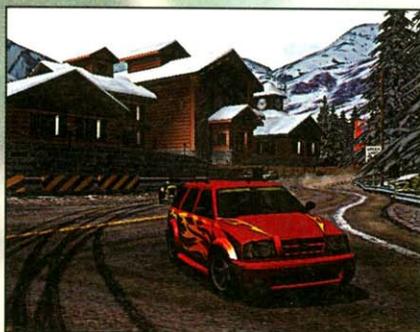
Extreme-G (Acclaim)

- 1997 Extreme-G (Nintendo 64)
- 1998 Extreme-G 2 (Nintendo 64)
- 2001 Extreme-G 3 (GameCube, PlayStation 2)



F-Zero (Nintendo)

- 1990 F-Zero (SNES)
- 1998 F-Zero X (Nintendo 64)
- 2001 F-Zero: Maximum Velocity (GBA)
- 2003 F-Zero GC (GameCube)
- 2003 F-Zero AC (Arcade)



Unterschiedliche **Wetterbedingungen** gehören mittlerweile zu jedem Rennspiel.

„Heizen wie ein Irrer“

Stilecht in einer Autowerkstatt irgendwo in einer Londoner Seitenstraße stellte Acclaim eine erste spielbare Version der GameCube-Fassung von *Burnout 2* vor. Wir waren als einziges deutsches Nintendo-Magazin für euch vor Ort und haben unter anderem mit Chefprogrammierer Richard Parr und Sound Designer Ben Minto gesprochen.

big.N: Was hat euch dazu bewogen, einen Nachfolger zu *Burnout* zu machen?

Richard: Den eigentlichen Anstoß gab der Film *„The Fast and the Furious“*. Als wir diesen Streifen sahen, dachten wir uns: „Das ist es, so ein Spiel müssen wir machen!“

big.N: Was sind für einen Entwickler die Vor- und Nachteile des GameCubes?

Richard: Der GameCube ist sehr überschaubar und leicht zu programmieren. Ein Nachteil ist der etwas knappe Speicherplatz, sowohl im Arbeitsspeicher als auch auf dem Datenträger. Daher mussten wir zum Beispiel die Musikstücke stärker komprimieren.

big.N: Was sind die größten Probleme bei der Konvertierung auf den GameCube?

Richard: Eine Herausforderung ist das Spectacular Lighting, also neue und bessere Lichteffekte. Aber der GameCube hat einen sehr flexiblen Grafikchip, damit bekommen wir das Problem ganz gut in den Griff.

big.N: Warum habt ihr den Herzschlag-Sound beim Zünden des Turbo entfernt?

Ben: Wir wollten einfach etwas Neues machen und uns nicht wiederholen. Mit dem neuen Turbo ist es wie beim richtigen Autofahren: Musik aufdrehen und Gas geben!

big.N: Gibt es frühere Rennspiele, die euch bei der Entwicklung als Vorbild dienten?

Richard: Ja, und zwar die klassischen Sega-Racer. Also Spiele wie *Sega Rally*, *Daytona* oder *Outrun*. Das Arcade-Gameplay und das Driftverhalten in den Kurven haben uns definitiv beeinflusst.

big.N: Worauf seid ihr persönlich bei *Burnout 2* besonders stolz?

Richard: Dass es einfach so viel Spaß macht! Wir wollten keine Simulation wie beispielsweise *Gran Turismo*, sondern einfach nur ein simples und schnelles Rennspiel, bei dem man wie ein Irrer richtig heizen kann.

big.N: Gibt es schon Pläne für ein *Burnout 3*?

Richard: Nein, da wir momentan noch bis zum Hals in *Burnout 2* stecken und noch eine Menge Arbeit vor uns liegt. Danach sehen wir weiter.

big.N: Vielen Dank für das Interview!



v.l.n.r.:

Richard Parr (Lead Programmer), Michael Williamson (Lead Artist), Chris Roberts (Game Designer), Ben Minto (Sound Designer), Steve Root (Music Designer)

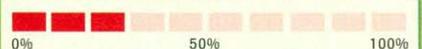


Da sich die GameCube-Version noch in einem sehr frühen Stadium befindet, sind noch keine grafischen Verbesserungen zu sehen.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Acclaim
Hersteller:	Criterion Games
Genre:	RSP
Erhältlich:	Mai 2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Hat das Zeug, ein richtiger Knaller zu werden!

Bisher:

Dein Arsenal steht bereit.

Waffen



Power Beam



Wave Beam



Ice Beam



Plasma Beam

Raketenwerfer



Kampfanzug (variabel)



Visiere



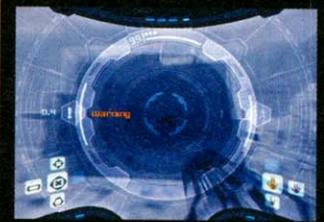
Combat Visor



Scan Visor

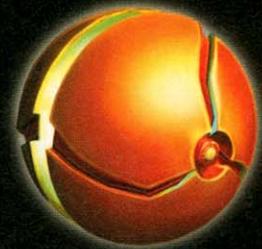


Thermal Visor



X-Ray Visor

Morph Ball



Der Rest liegt an dir.



BATMAN

Dark Tomorrow

Es wird düster – der schwarze Ritter landet auf dem GCN.

GCN

Auf den Straßen von Gotham City herrscht Anarchie. Alles geht drunter und drüber und der kriminelle Mob scheint die Stadt fest im Griff zu haben – wäre da nicht Batman, der als Einziger dem unläuteren Treiben ein Ende setzen kann. Zusammen mit Polizeichef Gordon versucht der Fledermausmann, den Krieg zwischen der "Bruderschaft der falschen Gesichter" und der Bande des Bauchredners zu beenden. Die beiden Clans kämpfen erbittert um die begehrtesten Bezirke von Gotham City.

Doch mitten im Kampfgetümmel verschwindet Gordon, und Batman steht allein auf weiter Flur. Wo sich der Polizeichef genau befindet, weiß niemand, aber er wurde zuletzt im Irrenhaus Arkham Asylum gesehen, in dem sich hufenweise Kriminelle herumtreiben. Nach dieser kurzen Einführung in die Geschichte beginnt das eigentliche Abenteuer des Helden, der nun in das Irrenhaus gelangen und dort den offensichtlich Entführten befreien muss.



Rätsel sorgen für Abwechslung von den Prügeleien.



Mutierte Ratten wollen es mit dem dunklen Ritter aufnehmen.



Die **sechs Bezirke** sind alle sehr weitläufig, düster und geheimnisvoll.

Batman vs. Superman

Matt Damon, Josh Hartnett oder Jude Law? Welcher der fieschen Herren wird denn nun in die Rolle des Fledermausmanns schlüpfen? Schon lange kursiert das Gerücht, der dunkle Ritter würde zusammen mit Superman in einem Film auftreten und den Kriminellen dieser Welt das Handwerk legen. Wolfgang Petersen, der eigentlich dieses Jahr bei *Batman vs. Superman* die Regie übernehmen sollte, kündigte jedoch an, erstmal den Film „Troy“ (Verfilmung von Homers Ilias; mit Brad Pitt in der Hauptrolle) zu beenden. Auch wenn das Zusammentreffen der beiden Helden erst einmal verschoben wurde, so ist man bei Warner Bros. nicht untätig. Die Filmfirma ließ verlauten, dass fleißig an „Batman: Year One“ und einem Catwoman-Film gearbeitet wird. 2004 soll außerdem ein Abenteuer mit Superman erscheinen.



Ist kein Ausweg in Sicht, hilft dir die Karte mit dem richtigen Weg weiter.

dadurch immer den besten Blick aufs Geschehen. Auch wurde bei Kemco sehr genau auf den Sound geachtet. Der Soundtrack wurde immerhin in den legendären Abbey Road Studios vom Royal Philharmonic Orchestra eingespielt und sorgt für die nötige Atmosphäre.

Drei Jahre später...

Obwohl *Dark Tomorrow* eigentlich zeitgleich mit dem GameCube erscheinen sollte, wurde es wieder und wieder verschoben. Wir mussten derweil mit *Batman Vengeance* aus dem Hause Ubi Soft vorlieb nehmen, das bei Spielern und Batman-Fans eher bescheiden ankam. Umso gespannter blicken wir auf den Kemco-Titel. Hoffentlich erscheint jetzt endlich mal ein gutes Batman-Konsolenspiel! (IW)

Genug gewartet

Die Story von *Dark Tomorrow* basiert nicht auf einem Film oder Comic, sondern wurde extra für dieses Spiel entwickelt. Batman-Autor Scott Peterson, der sich um das Konzept kümmerte, hat sorgsam darauf geachtet, dass alle bekannten Schauplätze und selbstverständlich auch Mega-Schurken wie Mr. Freeze, Poison Ivy und der Joker in die Geschichte integriert wurden. Diesen Bösewichten wird Batman im Verlauf seiner Missionen immer wieder über den Weg laufen und sich ihnen nach und nach in den Zwischenkämpfen stellen müssen.



Die Atmosphäre wurde, ganz Batman-typisch, düster und bedrohlich gehalten. Die großzügig gestalteten Umgebungen sind mit Gegnern gespickt. Um diese dingfest zu machen, kann Batman auf viele bekannte Gadgets zurückgreifen. So kommen Baterang, Batcable, Batcuffs, Batgrapple, Fingerlight und Rauchbomben zum Einsatz. Auch das Batmobil wird einen Auftritt in *Dark Tomorrow* haben:

Eine heiße Spritztour mit dem Gefährt durch die Straßen von Gotham City soll eine weitere Herausforderung darstellen. Ein eingebautes Nachtsichtgerät sorgt außerdem für den nötigen Durchblick in den düsteren Umgebungen.

Die Entwickler von *Dark Tomorrow* haben großen Wert darauf gelegt, nicht bloß ein actionlastiges Spiel zu produzieren, in dem wild drauflosgeprügelt wird. Wichtig sind nämlich auch die Puzzles und Rätsel, die du lösen musst, um weiter in die Katakomben von Arkham Asylum vordringen zu können. Dein Abenteuer wird dich allerdings nicht nur in das Irrenhaus verschlagen – die Kanalisation, der Gazette Square und ein Lagerhaus werden weitere Orte sein, an denen sich Schurken tummeln und darauf warten, dir eins auf die Nase zu geben. Batmans Animationen sehen zum jetzigen Zeitpunkt schon sehr flüssig und ordentlich aus. Die Kamera ist frei schwenkbar und ermöglicht dir



Batmans Gadgets helfen in brenzlichen Situationen enorm weiter.



Die Dunkelheit sorgt für die richtige Atmosphäre im Spiel.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Vidis
Hersteller:	Kemco
Genre:	Action
Erhältlich:	Q2/2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Könnte für Batman-Fans der heiß ersehnte Titel werden.

Bisher:

SONIC Adventure DX



In der **Oberwelt** werden die einzelnen Level gesucht. Für größere Distanzen steigt Sonic in eine Eisenbahn.



Solche **Verfolgungsszenen** kennen wir aus dem zweiten Teil. Dort war es ein Truck, hier ist es ein Wal.

Besser spät als nie: Das erste Sonic Adventure kommt nun auch für den GameCube!

GCN

Nachdem Sega von 1998 heißt nun *Sonic Adventure DX*. aus dem Hardwaregeschäft ausgestiegen ist, werden viele Dreamcast-Hits für andere Konsolen umgesetzt. Eine der ersten GameCube-Konvertierungen war *Sonic Adventure 2 Battle*. Damals hat man sich gefragt, warum ausgerechnet der zweite Teil auf den GameCube übertragen wurde und ob der erste auch irgendwann mal folgen würde. Jawoll, genau das ist jetzt der Fall! Die überarbeitete Version des Dreamcast-Starttitels

Überschall

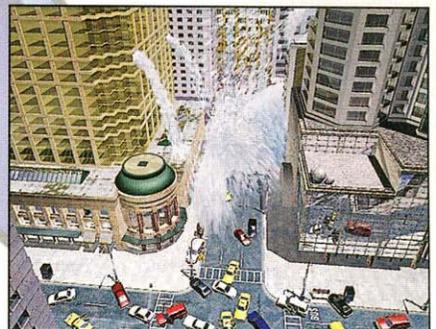
Sonic Adventure DX ist vom Spielablauf etwas anders als der zweite Teil. Während man in Letzterem einfach nur einen Level nach dem anderen spielte, gibt es in *Sonic Adventure* die Oberwelt, in der die einzelnen Level erst gefunden werden müssen. Natürlich geht es wieder gegen Dr. Eggman, der wie immer nach der Weltherrschaft giert. Diesmal will er sich die Chaos Emeralds unter den Nagel reißen, mit deren Hilfe er schleimige Monster erschaffen kann. Um das zu verhindern, muss Sonic die Chaos Emeralds vor Dr. Eggman bekommen. Sonic ist aber nicht die einzige Spielfigur. Insgesamt gibt es acht spielbare Charaktere, jeder mit seinem eigenen Story-Modus: Tails hilft seinem Freund Sonic bei der Jagd nach den Emeralds. Eggman versucht eben das zu verhindern. Knuckles ist zwar nicht unbedingt Sonics Freund, aber dass Eggman die Eme-

Sonic Pinball Party

Auch für den GBA gibt es Sonic-Nachschub. *Sonic Pinball Party* heißt das neue Spiel. Dabei wird es sich, wie man unschwer erraten kann, um eine Flippersimulation handeln. Die einzelnen Flippertische werden sich thematisch an bekannten Sega-Hits wie *Sonic the Hedgehog*, *Samba de Amigo* oder *Nights into Dreams* orientieren. *Sonic Pinball Party* wird über Link-Kabel zu viert spielbar sein. Neben den normalen Flippermatches wird es noch diverse Multiplayer-Minispiele geben, für die nur ein Modul nötig sein wird. Außerdem wird man *Sonic Pinball Party* zwecks Chao-Zucht mit *Sonic Adventure DX* und *Sonic Adventure 2 Battle* verlinken können. In den USA soll das Spiel im Juni erscheinen, einen deutschen Termin gibt es noch nicht.



Explosionen und **drehende Wände** fordern vom Spieler höchste Konzentration.



Eggman stürzt die Welt ins **Chaos** – das kannst du nicht zulassen!



rals bekommt, kann auch er nicht dulden. E-102 gehört zu Eggmans Roboterarmee, entwickelt aber ein eigenes Bewusstsein und rebelliert gegen seinen Erschaffer. Amy kümmert sich um den verwirrten E-102 und ist nebenbei noch unsterblich in Sonic verliebt. Big ist ein fetter Kater, der mit einer Angelrute seinen verloren gegangenen Frosch wieder einfangen will. Super Sonic schließlich ist ein geheimer Charakter, den nur die besten Spieler freispielen können.

Vom Gameplay her unterscheiden sich die beiden *Sonic*-Spiele nicht großartig voneinander, nur der Ablauf ist bei *Sonic Adventure DX* nicht so linear. Man kann jederzeit den Charakter wechseln und die Geschichte eines anderen spielen. Dabei hat Sonic selbst das längste und wichtigste Abenteuer zu bestehen. Im Gegensatz zum zweiten Teil ist man hier nicht gezwungen, mit den anderen Charakteren zu spielen. Wem die nervigen Suchspiele mit Knuckles auf den Keks gehen, der lässt sie halt weg und spielt nur mit Sonic. Will man allerdings mit Super Sonic das richtige Spielende herbeiführen, muss man *Sonic Adventure DX* mit allen Charakteren durchspielen.

Neues, altes Spiel

Über die Bedeutung des Zusatzes "DX" war noch nicht viel in Erfahrung zu bringen. Neben der Link-Funktion mit dem kommenden GBA-Titel *Sonic Pinball Party* (siehe Kasten) verspricht Sega in erster Linie Erneuerungen bei Grafik und Sound. Das ist wünschenswert, denn *Sonic Adventure* sah als Dreamcast-Starttitel zwar hervorragend aus, muss sich auf dem GameCube aber an heutigen Maßstäben messen lassen. Einige Neuerungen sind bereits erkennbar: So sind Sonic und Knuckles neu modelliert worden und sehen jetzt aus wie in *Sonic Adventure 2 Battle*. Im Dreamcast-Original wirkten Sonics Mundbewegungen doch etwas seltsam, so als ob er Probleme mit seinem Kiefer hätte.

Sonic Adventure DX soll im Mai dieses Jahres in den USA auf den Markt kommen. Einen Termin für den deutschen Markt hat Sega noch nicht verlauten lassen. Erfahrungsgemäß wird die deutsche Version ein paar Monate später folgen, weswegen wir mal ganz optimistisch einen Release am Anfang der zweiten Jahreshälfte erwarten.

(SRÖ)



Sonic und Tails machen Jagd auf Dr. Eggmans Raumschiff, den **Egg Carrier**.



Das Leveldesign besteht wieder aus Schwindel erregenden **Achterbahnfahrten**.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sonic Team
Genre:	Jump'n'Run
Erhältlich:	Q3/2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Achtung, Mario: Sonic will den Jump'n'Run-Thron!

Bisher:

XGRA

Acclaims futuristische Raserei bekommt eine Fortsetzung.

GCN

In 22 Jahren werden die FIA und die NASCAR abgelöst. Nach einem katastrophalen Unfall auf dem Nürburgring im Jahre 2025 steigt die Extreme Gravity Racing Association (XGRA) zum alleinigen Ausrichter weltweiter Rennsportveranstaltungen auf. Dieses Vorwissen ist nicht ganz unwichtig, denn das Entwicklerteam der Acclaim Studios Cheltenham orientiert sich für den neusten Teil der *Extreme G*-Serie an dem Trend, storylastige Rennspiele zu programmieren.

Zickenterror

Die Fahrer in *XGRA* müssen sich, wie ihre

ehemaligen Kollegen der Formel 1, in Teams zusammenschließen und gemeinsam um den Erfolg kämpfen. Dabei kann es auch zu zwischenmenschlichen Konflikten kommen. Als aufstrebender Fahrer musst du dich als würdig erweisen, um im begehrten Team mitfahren zu dürfen. Bleiben deine Leistungen konstant gut, klopft bald ein neues Team an deine Tür und hält dir einen profitablen Vertrag unter die Nase. Der Clou ist, dass deine alten Teamkollegen auf deinen neuen Job neidisch werden können und dich im nächsten Rennen mit extra Rempelen bedenken. Ob sich diese beeinflussbare KI umsetzen lässt, wird sich spätestens auf der E3 zeigen.

Neben diesen inhaltlichen Veränderungen steht noch eine Renovierung des Gameplays an. Die Strecken sollen merklich breiter und interaktiver ausfallen. Die Entwickler von Acclaim möchten etwas Geschwindigkeit aus der Serie herausnehmen und etwas Taktik einfügen – gute Idee, denn die Bikes werden deutlich besser bewaffnet sein. So bleibt dem Spieler mehr Zeit, seine Waffen zweckmäßig einzusetzen. Dabei sollen nicht nur gegnerische Vehikel demoliert werden können, sondern auch die Spielumgebung. Das erste Bildmaterial erinnert grafisch stark an den direkten Vorgänger *Extreme-G 3*.

Die Veränderungen beschränken sich auf Details. Neben imposanteren Fahrzeugen sind es vor allem die veränderten Strecken, die ins Auge fallen. Außerdem beschäftigt man sich bei Acclaim mit der Weiterentwicklung der Licht- und Partikeleffekte. Anhänger eines donnernden Sounds dürfen sich auf eine Dolby Pro Logic II-Unterstützung freuen. Hört sich doch nach einem überzeugenden Paket an, oder? **(BS)**



Wie in den Vorgängern brettest du mit futuristischen Motorrädern umher.



Eine Detonation versperrt den Weg – die Partikeleffekte sollen ein Hingucker werden.



Dieser Blitz kann mehrere Gegner auf einmal treffen – die Lichteffekte sollen verbessert werden.

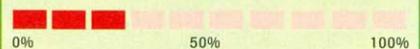


Bei 194 Meilen pro Stunde hält dich ein roter Laserstrahl in der Spur.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
Erhältlich:	Sommer 2003

Fertig gestellt:



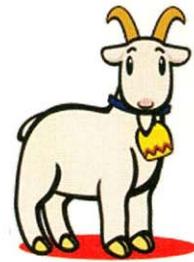
Ersteindruck:

Rasanter Racer mit viel versprechenden Innovationen.

Bisher:

GIFTPIA

Eine noch junge Softwarefirma will frischen Wind ins RPG-Genre bringen.



GCN

Giftpia. Was soll man zu einem solchen Titel groß sagen? Nun ja, möglicherweise "Gesundheit", doch der eigentliche Gedanke hinter diesem Namen steckt in der Fusion aus den Wörtern "Gift" (englisch für Gabe oder Geschenk) und "Utopia" (als eine theoretisch perfekte Welt). Vor einem Jahr präsentierte man uns auf der Fachmesse E3 ein erstes Video zu *Giftpia*. Viel interessanter als das wenig aussagekräftige Stück Animation fanden wir allerdings die Info, dass im Hause Skip ein offensichtlich sehr talentiertes Programmiererteam hinter dem Spiel steht, unter

anderem einige ehemalige Square-Mitarbeiter, die 1995 den in Deutschland leider nie offiziell veröffentlichten Rollenspiel-Hit *Chrono Trigger* mit produziert hatten. Die nächsten Monate über wurde es allerdings ziemlich still um das ambitionierte RPG-



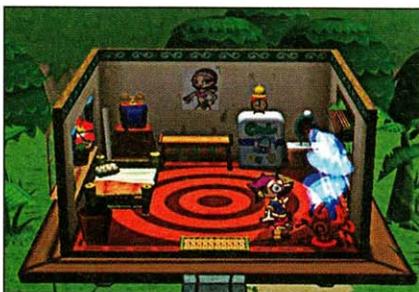
Projekt. Doch nun haben die verschwiegenen Jungs und Mädels einige frische Details zu ihrem Projekt lockergemacht.

Namenlose Insel

Das Spiel findet hauptsächlich auf einer Insel mit Namen Nanashi statt, was sich in unseren Breitengraden am besten mit "namenlos" übersetzen lässt. Trotz der gegenwärtigen Modernisierung des Landes geht das Leben auf dem ruhigen, friedlichen Eiland sanft, unspektakulär und leise vonstatten. Kein Wunder also, dass Pockul, der Chefcharakter des Spiels, ein eher lockerer Typ ist und es auch mit dem pünktlichen Aufstehen nicht so ernst nimmt. Dumm nur, dass der junge Bursche deswegen seine eigene Mannbarkeitszeremonie verpennt, die auf Nanashi traditionsgemäß aus einem Knaben einen Kerl macht. Mr. Mayor, der Bürgermeister der Stadt, macht ihm jedoch Hoffnung: Um ein Mann zu werden, müsste er lediglich die Zeremonie wiederholen. Blöderweise soll diese Aktion 5.000.000 Mäuse kosten. Die Kohle herbeizuschaffen, ist also eines der wichtigsten Ziele des Spiels.

Neue Wege

Die Entwickler bezeichnen ihr Projekt gerne als "alternatives Rollenspiel". Man will damit



Der **Grafikstil** sieht eher kindgerecht aus, die Spieltiefe soll aber vor allem Profis ansprechen.



Interaktionen mit anderen Charakteren stehen immer im Mittelpunkt.



Cel Shading-Grafik muss man in **Bewegung** sehen, um sie zu beurteilen.



Link scheint in Japan deutliche Cel **Shading-Spuren** hinterlassen zu haben.

ausdrücken, dass man sich mit *Giftpia* ganz bewusst von den typisch linearen RPGs unserer Zeit entfernen und lieber ein sehr offenes, lebendiges, innovatives Stück Software mit dem Schwerpunkt auf Interaktion mit anderen Charakteren auf den Markt bringen will. Wie genau das aussehen soll, werden wir allerdings wohl nicht vor Ende 2003 erfahren. Sollten neue Infos auftauchen, bekommst du sie natürlich wie gewohnt frisch und knackig von uns serviert.

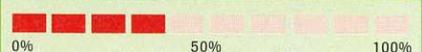
(BK)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Skip
Genre:	Rollenspiel
Erhältlich:	2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Liegt irgendwo zwischen innovativem RPG und Kulturschock.

Bisher:

WWE CRUSH HOUR

Im neuesten WWE-Titel gibt es nicht nur im Kleinhirn Dellen.

GCN

Ein besonders exotisches Stück Software hat momentan Pacific Coast Power & Light in der Schmiede. Mit *WWE Crush Hour* erwartet dich nicht etwa ein Wrestlingspiel, sondern eine Materialschlacht mit Fantasy-Fahrzeugen. Warum dann die WWE-Lizenz? Nun, hinter dem Steuer der virtuellen Autos nehmen keine Geringeren als die Wrestler der kompletten WWE-Erstbesetzung Platz. Frei nach dem Motto: "What're you gonna do, when the roadster runs wild on you?"

Neue Er-Fahrung

Wenn es nach THQ geht, erwartet uns im dritten Quartal 2003 ein beinharder, effektgeladener Actionkracher mit dicken Autos, mächtigen Waffen und stilechten Versoffungen der modernen WWE-Gladiatoren. Zunächst wählst du dir einen der 20 lizenzierten WWE-Superstars inklusive Fahrzeug aus. Diese

schwer bewaffneten Festungen auf Rädern wurden in Zusammenarbeit mit der WWE-Abteilung für Charakterdesign gebastelt und sind dementsprechend auf Ego und Wesen des jeweiligen Protagonisten zugeschnitten. The Rock klemmt seinen "candy ass" hinter das Steuer eines modernen, edlen Sportwagens, Austin feiert sein Comeback in einem massiven Monster Truck und Hulk Hogan zeigt seine Fahrkünste in einem Muscle Car made in USA. Danach wird eine der zwölf mit Fallen gespickten Arenen gewählt. Die Fans packen ihre Schilder aus, jubeln ihren Idolen zu und für dich als Spieler gilt es nun nur noch, mit Maschinengewehr und Raketenwerfer auf deine Sportsfreunde Jagd zu machen und dir den Sieg zu sichern!

Zielsetzungen

"Wir wollen mit unserem Spiel die Wrestling- und Actionfans gleichermaßen ansprechen." Eine respektable Zielsetzung der Entwickler. Entweder die Sache läuft und uns erwartet bald ein heftiges Actionspiel mit dem einmaligen Flair der WWE, oder aber es gehen sowohl der Wrestling- als auch der Actionteil gemeinsam in die Binsen. Mittelwege sind selten und die Vergangenheit hat leider gezeigt, dass bei solchen Crossovers Variante zwei wahrscheinlicher ist. Doch bei Pacific Coast tut man alles, um das zu vermeiden.

Für ein gutes Flair hat man sich die Dienste Jimm Ross' als Kommentator des Spektakels gesichert und etliche der typischen Catch-Phrases ins Spiel integriert. Und um dem Actionaspekt gerecht zu werden, bastelt man an einer massiven 3D-Engine mit kampftauglicher Fahrphysik inklusive riskanter 180-Grad-Turns, Powerslides und Ausweichmanövern. Du darfst auf das Ergebnis gespannt sein. **(BK)**



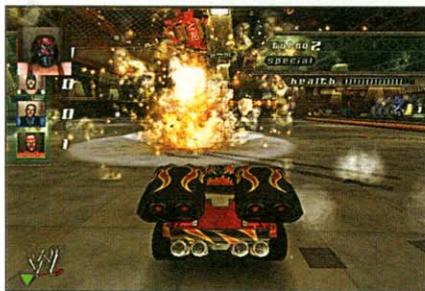
The Rock in einem Wagen mit Minigun – schon ein ungewöhnlicher Anblick.



Damit man weiß, wen man hochjagt, werden die Namen deiner Gegner eingeblendet.



Rob van Dam präsentiert uns eine ganz neue Variante des Rollin' Thunder.



Wichtige Effekte in Grafik und Sound sind für ein heftiges Actionspiel unverzichtbar.



Trotz des extrem actionlastigen Gameplays wird man geistreich unterhalten.

Kurz & Knapp

Vertrieb: THQ
 Hersteller: Pacific Coast P&L
 Genre: Action
 Erhältlich: April 2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Wird entweder ein Action-Hit oder ein extremer Lizenz-Flop.

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 Sprache:** Ob deutsch, englisch oder japanisch, hier steht's!
- 06 USK:** Für welches Alter ist das Spiel geeignet?
- 07 Preis:** Was musst du für das Spiel berappen?
- 08 Erhältlich:** Wann kommt das Spiel in den Handel?
- 09 Schwierigkeitsgrad:** Was erwartet den Durchschnittsspieler?
- 10 Grafik:** Ist das Spiel ein Augenschmaus oder erinnert es dich an ein Stück vergammelte Pizza?
- 11 Sound:** Klingt es wie Musik in deinen Ohren oder eher wie ein Fingernagel, der an einer Tafel kratzt?
- 12 Gameplay:** Ein perfekt auf deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß oder so unterhaltsam wie das Kaffeekränzchen deiner Großtante?
- 13 Dauerspaß:** Würst du es immer wieder spielen wollen oder hast du es schon nach fünf Minuten durchgespielt?
- 14** :) Das hat uns besonders gefallen!
- 15** :(Das uns tierisch angereizt!
- 16 Fazit:** Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!
- 17 Alternativen:** Was steht wahlweise im Laden?
- 18 Bewertung:** Die Gesamtwertung! Sie wird nicht aus den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

Kurz & Knapp

01 Vertrieb:	Import	06
02 Hersteller:	LucasArts	07
03 Genre: ACT	USK: ab 16	08
04 Spieler: 1	Preis: ca. 80 €	
05 Sprache: deutsch	Erhältlich: Jetzt!	

09 Schwierigkeitsgrad:

leicht	normal	schwer
--------	--------	--------

10 Grafik:	
11 Sound:	
12 Gameplay:	
13 Dauerspaß:	

14 :) viel Bezug zum Original
15 :) ordentliche Grafik
15 :(sechs Raumschiffe
15 :(zu wenig Abwechslung

16 Fazit:
Ordentliches Remake eines Klassikers.

17 Alternativen:

Time Splitters 2	Eidos
ca. 60 €	big.N 12/02: 84%
Star Wars: The Clone Wars	EA
ca. 60 €	big.N 1/03: 75%

18 Bewertung: 71%

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!

Wir sagen dir mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spieles 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 Spiel rundum überzeugen kann, erhält es eine Traumwertung.

90%-94% Wer die 90%-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unseren big.N-Award. Diese Spiele sind nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen.

80%-89% Solide Umsetzung bekannter Spielideen. Diese Spiele sind immer einen Blick wert.

60%-79% Hier halten sich die Innovationen in Grenzen, und auch die technische Umsetzung kann gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30%-59% Achtung! Ab hier wird es langsam wirklich bedenklich! Neue Ideen gibt's meist keine. Oder sie sind so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10%-29% Miese Ideen, dilettantisch umgesetzt. Finger weg!

unter 10% So miese Spiele gibt's für den GameCube nicht! Wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt..



Was sagt die USK?

Ohne Altersbeschränkung

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich, aber nicht zwangsläufig auch verständlich.

Ab 6 Jahren

Spiele, die auch Gegnerschaft und Wettbewerb beinhalten, bei denen aber keine emotionale Überforderung im Grundschulalter zu befürchten ist.

Ab 12 Jahren

Hier spielen Kampf und die Lösung von Spielaufgaben eine größere Rolle, deren Bewältigung man erst 12-15jährigen Spielern zutraut. Eine klare Unterscheidung zwischen Spiel- und Alltagsverhalten erscheint möglich und wahrscheinlich.

Ab 16 Jahren

Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Distanz zum Denk- und Handlungsmuster muss aufgebaut werden können.

Nicht geeignet unter 18 Jahren

Das gesamte einseitig gewalttrüchtige Spielkonzept sowie die effektiv programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von Action lösen Befürchtungen schädigender Wirkungen auf Kinder und Jugendliche aus.





SUPER MONKEY BALL 2

Die Affen rasen wieder durch den Wald!

GCN



Bananen, der goldgelbe Lebensinhalt eines jeden Affen! Immer nur her damit!



Wer es durchs Ziel schafft, wird mit einem **bunten Konfettiregen** belohnt.



Dieses Bild wirst du noch **OFT** zu sehen bekommen... vielleicht sogar etwas...



... **SEHR** oft! Zum Leidwesen des mitunter ziemlich entnervten Spielers.

Manche Spiele sind einfach anders. Vom Look, vom Sound und vom Spielgefühl her unterscheiden sie sich von der breiten Masse sonstiger Titel. So auch *Super Monkey Ball 2*. Das Spielprinzip ist ebenso freakig wie schnell erklärt: Du steuerst einen in einer Kugel eingeschlossenen Affen, der unter Zeitdruck so viele Bananen wie möglich einsammeln muss. Dieses wird auf verschiedenen Kursen erledigt, die sich alle durch mehr oder minder schwere Rätsel voneinander unterscheiden. Hört sich irgendwie langweilig an, hm? Ist es aber nicht!

Alles Banane!

Die Story von *Super Monkey Ball 2* an den Haaren herbeigezogen zu nennen, wäre eine gnädige Untertreibung. Der unglaublich fiese Dr. BAD-BOON klaut den Affen von Tropical Island mittels eines großen, in einem Zeppelin angebrachten Staubsaugers ihre mühsam ersparten Bananenvorräte. Das können sich die heldenhaften Affen natürlich nicht bieten lassen und blasen zum Kampf gegen den dreisten Bananendieb. Aha. Nach dem witzigen Intro findet man sich direkt in einer der Kugeln wieder, bereit, dem Bösewicht die Leviten zu lesen. Das bewerkstelligt man haupt-

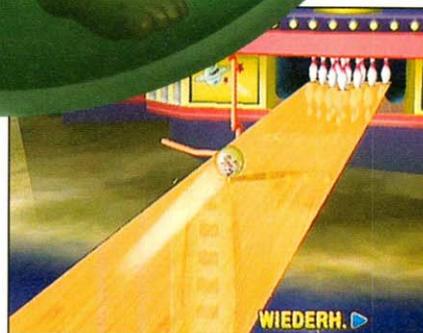
sächlich dadurch, dass man die über den Kurs verteilten Bananen innerhalb des gegebenen Zeitlimits aufklaubt, den Zielbogen durchquert und so Spielpunkte sammelt (mehr dazu später). Was sich anfänglich so leicht wie ein Spaziergang bei Frühlingswetter gestaltet, artet später in denk- und fingerakrobatische Schwerstarbeit aus. Jedoch stellt eben diese Art der Herausforderung den ganz speziellen Reiz des Spiels dar! Die Level bleiben herausfordernd und werden sehr schwer, aber keinesfalls unerschaffbar. So sieht man sich ein ums andere Mal dem wohl jedem GameCube-Besitzer bekannten "Nur-noch-den-einen-Level-Dilemma" gegenüber. Wer seinen Affen schon einmal mit 423 Kilometern pro Stunde über die Kurse gescheucht und auf der Jagd nach Topzeiten Stunde um Stunde vor dem Cube verbracht hat, wird es mir nachfühlen können.

All das bezieht sich jedoch nur auf den Story-Modus. Weitere Single Player-Modi sind unter anderem der Herausforderungsmodus, in dem eine bestimmte Zahl an Leveln hintereinander abgearbeitet wird, um weitere Spielpunkte zu sammeln, und der Übungsmodus, in dem man all die bisher freigespielten Level noch einmal trainieren darf.

Das Glanzstück von *Super Monkey Ball 2* bilden allerdings die durch Spielpunkte aufstockbaren Partyspiele. Der geneigte Spieler dürfte spätestens hier feststellen, dass das gesamte Spiel eigentlich auf den Multiplayer-Modus ausgerichtet ist, denn schon mit Computergegnern machen Spiele wie Monkey Kampf 2, Monkey Rennen 2 oder Monkey Bowling 2 gehörig Spaß. Wer es nun aber schafft, drei Freunde von der abgefahrenen Spielidee zu überzeugen, wird dieses Spiel nicht mehr missen wollen. Der Spaß, den



Die Hintergründe sind teilweise wirklich **atemberaubend schön**.



Bowling mal ganz anders. Die Affen scheinen wirklich verdammt sportlich zu sein.



Wer braucht schon **Tiger Woods**, wenn er AiAi hat? Der Affe ist ein echter Tausendsassa!



Manche Level sind wirklich zum **Pad-gegen-die-Wand-Pfeffern** schwer! Aber die Grafik ist klasse.

Paaaarty!

Man kann es nicht oft genug sagen: Schnappt euch ein paar Kumpels und setzt euch vor eure Konsole, am besten mit ein paar Vorräten! Sehr gut gelungen sind vor allem Monkey Billard 2, Monkey Rennen 2 und der Monkey Kampf 2. Eine Runde Billard mit einem Freund zu spielen, ist einfach stylish und macht mit kleinen, in Kugeln eingeschlossenen Affen doppelt Spaß. Monkey Rennen 2 und der Monkey Kampf 2 verdienen wegen ihres schieren Spaßfaktors eine extra Erwähnung. Es gibt nichts Chaotischeres, als sich mit den kugelnden Affen ein Rennen zu liefern oder sich gegenseitig von der Plattform zu boxen. *Super Monkey Ball 2* ist das ultimative Partyspiel und lässt *Mario Party 4* Staub schluckend hinter sich zurück!



B-Monkeys

Eine extra Anmerkung verdient die recht gewöhnungsbedürftige Story des Spiels. Die Geschichte um den bösen Dr. BAD-BOON und die vom kleinen AiAi angeführte Affenbande ist wirklich dermaßen dämlich, dass dem Ganzen schon so etwas wie B-Movie-Charme anhaftet. Allein die Mottos der Affen scheinen nach der "Reim-dich-oder-du-wirst-standrechtlich-erschossen-Methode" entstanden zu sein. Bleibt nur noch zu sagen: "Ei! Ei! Puuh!"

Super Monkey Ball 2 im Multiplayer-Modus mit menschlichen Mitspielern bringt, sucht wirklich seinesgleichen!

Affenartige Grafik

Die Grafik von *Super Monkey Ball 2* ist für ein einfaches Geschicklichkeitsspiel fast schon makellos schön. Die Aufmachung der Charaktere passt auf jeden Fall wie "der Affe in die Kugel" und weiß auch in den Zwischensequenzen zu überzeugen. Zudem sind da natürlich die wirklich exquisiten Hintergründe, die von tropischen Wasserfällen über Magmaströme – komplett mit in der Luft herumschwirrenden Funkenteilchen – bis hin zu malerischen Unterwasserwelten einfach alles bieten. Dass das Spielfeld oft aussieht wie ein buntes Brett, stört da wenig. Häufig wird das Feld durch Hindernisse wie wippende, chromglänzende Zapfchen oder rotierende Zahnräder "verschönert". Mitunter ist das Spielfeld noch nicht einmal flach, aber die Brett-Optik bleibt. Ob das nun so schlecht ist, oder ob das Spiel dadurch insgesamt schlechter wird, ist zu bezweifeln, da es dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Aber manchmal einer mag sich schon dadurch gestört fühlen.

Wo die Grafik zum unkonventionellen Thema passt, steht auch der Sound nicht hinten an. Die Musik ist seltsam, wurde aber passend ausgewählt und trifft sowohl in den Zwischensequenzen als auch in den verschiedenen Abschnitten meistens recht gut die Stimmung.



Der **Battle-Modus** ist eindeutig eines der Glanzstücke von *Super Monkey Ball 2*.



Vor allem im Multiplayer-Modus läuft die Musik teilweise zur Höchstform auf (Stichwort: Monkey Kampf 2). Wer die eigenartige Mischung aus Fahrstuhlmusik und Synthesizer nicht mag, der sei getröstet: Nach einer Weile ist man so sehr damit beschäftigt, seinen kleinen Affen über den Parcours zu jagen, dass die Musik sowieso in den Hintergrund tritt. Sprachausgabe sucht man hier vergeblich, die Zwischensequenzen werden vom Geschnatter der Affen begleitet, das einen in Kombination mit der Musik von Zeit zu Zeit regelrecht rammdösig macht.

Alles in allem bietet *Super Monkey Ball 2* solide Unterhaltung für zwischendurch und ein unvergessliches Multiplayer-Erlebnis mit guter Grafik, solidem Sound und diesem unverwechselbaren Charme, der *Monkey Ball*-Spiele ausmacht.

(CS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Amusement Vision
Genre:	GSK USK: ohne
Spieler:	1-4 Preis: ca. 55 €
Sprache:	deutsch Erhältlich: 6.3.2003

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

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

- :) genialer Multiplayer-Modus
- :) hohe Langzeitmotivation
- :) wunderschöne Grafik
- :) absolut suchterzeugend

Fazit:

Für Multiplayer-Fans ein Muss, für alle anderen auch zu empfehlen.

Alternativen:

Super Monkey Ball	Sega
ca. 50 €	big.N 5/02: 86%
Bombberman Generation	Majesco
ca. 55 €	big.N 12/02: 82%

Bewertung: 89%

GAME BOY	Pokémon Kristall 34,95	NBA Live 97 14,95	Tony Hawk Skate. oA 39,95
Action Replay 19,95	Pokémon Pinball 19,95	PGA Tour Golf '96 14,95	Turok: Legend... 29,95
Light Magnifier 9,95	Pokémon Puzzle 19,95	Primal Rage 14,95	Twisted Edge Snowb. 29,95
Power Pack (Akku, Netz-leilaufsatz) 9,95	Pokémon Silber 24,95	Puzzle Bobble 19,95	Vigilante 8 oV 34,95
Power Base (Akku, Netz-leil, Ladestation) 14,95	Pokémon Trading G. 19,95	Realm 14,95	World Driver Champ. 39,95
Universal Battery Pack 9,95	Qiz Adventure 19,95	Schlümpfe, Die 2 19,95	Wrestlemania 2000 49,95
4 Games in 1 V.2 a 14,95	Quest for Camelot 24,95	Shaq Fu <a> 9,95	WWF No Mercy 39,95
Aladdin 14,95	R-Type DX 19,95	Shaq Fu 14,95	Yoshi's Story ab 54,95
Alleyway <a> 19,95	Reservoir Rats 14,95	Star Trek Next G. 19,95	Zelda 64 49,95
Animanics 14,95	Resident Evil: Gaiden 32,95	Terranigma 39,95	Top Zustand:
Casino Fun Pack a 9,95	Roadsters 14,95	Tetris Attack 14,95	Aero Gauge 19,95
Castlevania Legends 14,95	Sesamstrasse: Street 29,95	Tim in Tibet 19,95	Armorines 24,95
Defender & Joust 14,95	Shadowgate 19,95	Timecop 9,95	Banjo & Kazooie 39,95
Earthworm Jim 14,95	Spy Hunter & Moon 19,95	To Story 19,95	Int. Track & Field 39,95
FIFA 97 14,95	Patrol 19,95	Weapon Lord 19,95	Jet Force Gemini 59,95
Gear Works 9,95	Spy Vs Spy 14,95	Wild Guns 19,95	Kirby 64 Crystal S. 39,95
Golf Classic 9,95	Travis DX 29,95	Williams Arcade G. 19,95	Mario Tennis 39,95
Int. Superstar Soccer 14,95	Tiny Toons: Dizzys 32,95	World Cup Striker 14,95	New Tetris, The 39,95
M. Sammer Soccer 14,95	Turok 2 19,95	Worldmaster Golf 9,95	Paper Mario 39,95
Molemania 14,95	Turok Rage Wars 14,95	Zoop 14,95	Pokémon Stadium 88%
Monster Max <a> 14,95	Vegas Games 19,95	GEBRAUCHTSPIELE:	incl. Transfer Pak 39,95
NBA All Star Chal. 6,95	Zelda (Ages) 29,95	Boogerman 19,95	Pokémon Stadium 2 39,95
NBA All Star Chal.2 9,95	Zelda (Seasons) 29,95	Breath of Fire 2 79,95	Power Rangers Light. 39,95
Oddworld Adv. 14,95	GEBRAUCHTSPIELE:	Champ.W.C.Soccer 9,95	Star Wars: Shadow of the Empire 39,95
PGA Tour Golf 96 9,95	Alone in the Dark4 14,95	Chessmaster 29,95	Star Wars Rogue Squ. 49,95
Pokémon gelb 19,95	Conkers Pocket Tales 39,95	Donkey Kong Country 39,95	Star Wars Ep. 1 Racer 39,95
Pokémon rot 19,95	Motomaxmas Ret. 9,95	Donkey Kong C. 2 a 24,95	Top Gear Hyper Bike 39,95
Primal Rage 9,95	Mortal Kombat 4 9,95	Donkey Kong C. 2 39,95	WWF No Mercy 85% 49,95
Rasenmähermann 14,95	Perfect Dark 34,95	Full Throttle Racing 19,95	Sonderangebote:
Soccer 9,95	Shadowgate 9,95	Incr. Crash Dummies 6,95	Armorines in Projekt
Space Invaders 9,95	Shadowgate 9,95	J. Conners Tennis 19,95	Swarm a/uncut 24,95
Spot <a> 14,95	Tomb Raider 19,95	Judge Dredd 24,95	Blast Corps 82% 19,95
Spy vs Spy 9,95	Turok 3 14,95	Mario Paint 39,95	Bust-A-Move 2 88% 19,95
Super Battle Tank 9,95	Wario Land 2 24,95	Might & Magic 2 65,95	Charlie Blast 14,95
Terminator 2 Arcade 9,95	Wetrix 19,95	Mystic Quest Legend ab 49,95	Clayfighter 63 1/3 a 19,95
Tim im Sonnenempel a 9,95	Zelda Oracle of Ages 24,95	Mystical Ninja 29,95	Excite Bike 24,95
Track & Field 9,95	Game Boy Adv.:	NBA Live 95 9,95	Extreme G 91% 24,95
True Lies 9,95	ADV-Set: Akku, Licht-lupe, Linkkabel, Netz-teil, Schutzhülle + ab 14,95	N.Mansell Indy Car 14,95	Hexen 19,95
Waterworld <a> 9,95	GEBRAUCHTSPIELE:	Pinball Dreams <a> 24,95	Hybrid Heaven 24,95
Wave Race 14,95	Blades of Steel oV 6,95	Sailormoon <a> 74,95	J.Madden NFL99 19,95
WWF Super Stars 14,95	Dracula 9,95	Samurai Shodown 29,95	Knife Edge 24,95
GEBRAUCHTSPIELE:	Dschungelbuch oA 14,95	Secret of Evermore 59,95	Mace Dark Age 24,95
Blades of Steel oV 6,95	F1 Race 6,95	Secret of Mana 79,95	Madden 64 81% 9,95
Dschungelbuch oA 14,95	Gauntlet 2 oAV 11,95	Shaq Fu 7,95	Mario Golf 29,95
F1 Race 6,95	Mega Man 11,95	Sim City 29,95	Mischief Makers 14,95
Gauntlet 2 oAV 11,95	Micro Machines oAV 9,95	Sim City 2000 45,95	NBA Jam '99 14,95
Mega Man 11,95	Monopoly 14,95	Sonic Blastman <a> 19,95	NBA Live '99 14,95
Micro Machines oAV 9,95	NBA All Star Ch. 4,95	Star Trek N.G. 14,95	NFL Quarterback 98 9,95
Monopoly 14,95	NFL Quarterback 2 oV 6,95	Star Wars Return of the 34,95	NFL Quarterback 99 14,95
NBA All Star Ch. 4,95	Pokémon rot 14,95	Super Drop Zone 14,95	Olympic Hockey 78% 14,95
NFL Quarterback 2 oV 6,95	Soccer 4,95	S. Mario All Stars 45,99	Pokémon Snap 92% 29,95
Pokémon rot 14,95	Soccer 4,95	Super Morph 11,95	Shadowman 24,95
Soccer 4,95	Tetris 14,95	Super Star Wars 29,95	Tetrisphere 29,95
Top Ranking Tennis 6,95	Top Heroes oA 9,95	Tetris & Dr. Mario 45,95	Turok Rage Wars a / ungeschnitten 24,95
Game Boy Color:	Game Boy Color 69,95	Timecop 7,95	Wayne Gretzky 98 14,95
Game Boy Color 69,95	Auto Adapter 6,95	Timon & Pumbass 29,95	Wetrix 29,95
Akku Adapter 14,95	Link Kabel Universal 6,95	Turtles Tournament 39,95	007 Die Welt ist nicht 49,95
Radio Gameball FM 9,95	Memory Card 8MB 24,95	Urban Strike 45,95	Aidin Chronicles 59,95
Netzeil, Tasche, Licht-lupe + Linkkabel 11,95	GEBRAUCHTSPIELE:	Vortex 9,95	All Stars Baseball 29,95
Netzeil, Minilicht, Link-kabel, Tasche + ab 14,95	Blades of Steel oV 6,95	Waterworld 14,95	Army Men: Sarges H. 39,95
Radio Gameball FM 9,95	Dracula 9,95	Whizz 14,95	Bio Freaks 45,99
Snake Light 9,95	Dschungelbuch oA 14,95	Worms 19,95	Body Harvest 19,95
Tasche, Link-Kabel, Netz-Lupe 9,95	F1 Race 6,95	Young Merlin <a> 14,95	Castlevania 3D 49,95
X-Klorder (Bis 125) 39,95	Gauntlet 2 oAV 11,95	Zelda 49,10	Castlevania Leg. 49,95
X-Man (Gibts) 14,95	Mega Man 11,95	Nicht komplett:	Castlevania Ter. 9,95
X4 World Trophy 29,95	Megaman Battle Network 2 44,95	ACME oAV 9,95	Daffy Duck Weltr. 45,99
Armorines in Pro. 14,95	Moorhuhn 3 45,95	Actraiser oA 34,95	Daikatan 45,99
Battletanx 14,95	Mortal Kombat Adv. 44,95	Actraiser oAV 29,95	Dark Rift 24,95
Benjamin Blümchen: Ein herrückter Tag im Zoo 33,25	Pac Man Collection Ready 2 Rumble 2 39,95	Axelay oAV 24,95	Diddy Kong Racing 45,99
Caesars Palace 2 14,95	Sonic Adv. 49,10	Breath of Fire 2 oV 76,66	Donkey Kong & LB 19,95
Centipede 14,95	Star Wars Ep. 2: Angriff der Klonkrieger 44,95	FIFA 97 oAV 14,95	Excite Bike 19,95
Chase HQ 14,95	Star Wars Jedi Power Battles 39,95	Illusion of Time oV 49,95	F1 World GP 19,95
Cool Hand 14,95	S. Mario Adv. 2 39,95	ISS oAV 9,95	F1 World GP 2 29,95
Defender & Joust 14,95	S. Mario Adv. 3: Yoshis Island 39,95	Kick Off 3 o.Verp. 9,95	Fighters Destiny 44,95
Dragon Ball: Legendäre Superkämpfer 39,95	S. Streetfighter 2 39,95	Mega Man X o.AV 39,95	Fighting Force 49,95
Duke Nukem 19,95	Tetris World 39,95	Metal Marines oV 34,95	Holy Magic Century 49,95
E.T. 34,95	Warioland 4 39,95	Pilotwings oV 24,95	Incr. Superstar Soccer 24,95
Ein Schweinchen namens Babe 14,95	WWF Road to Wrestlemania 39,95	Secret of Evermore 49,95	ISS 98 29,95
Game & Watch G. 3 14,95	GEBRAUCHTSPIELE:	Soulblazer oV 49,95	Lego Racers 39,95
Godzilla: Series Harry Potter 2 34,95	F-Zero 29,95	Star Trek N.G. 14,95	Mace: The Dark Age 19,95
Hexcite 14,95	Nintendo (8bit):	Streetfighter Alpha 2 29,95	Madden 99 oAV 9,95
Indiana Jones 24,95	4 Spieler Adap. gebr. 5,05	S. Mario All Stars 39,95	Mario Golf 19,95
Int. Track & Field 29,95	Action Replay 14,95	S. Mario World oV 24,95	Mario Tennis 34,95
Luft 39,95	Game Genie Mogel 19,95	Super Soccer oAV 9,95	Multi Racing Champ. 24,95
Mat Hoffman's BMX 29,95	Infrarot 4 P. Adapt. 14,95	S.Street Fighter 2 29,95	Mystical Ninja 45,95
Men in Black 14,95	Double Dragon 3 oV 14,95	S.Wrestlemania 14,95	NBA Hangtime oAV 14,95
Merlin 34,95	Flintstones oAV 14,95	Timecop oV 4,95	NBA Pro 99 9,95
Missile Command 14,95	Flinstones oV 19,95	Troy Aikma oAV 6,95	New Tetris, The 29,95
Monkey Puncher 14,95	Flinstones oV 19,95	World L. Basketball 9,95	NHL Breakaway 98 14,95
Moorhuhn jagd 2 24,95	Justice League 14,95	S-NES Zubehör:	NHL 99 oV 14,95
Mortal Kombat 4 14,95	Super Nintendo	5 Spieler Adapter 9,95	Olympic Hockey 9,95
NBA Jam 99 14,95	REKONSTRUIERT	Adapter gebr. 19,95	Operation Winback 64,95
NBA Pro 99 9,95	PAL VERSION	Antennenkabel 9,95	Paper Mario 34,95
NFL Blitz 19,95	ACME Animation 19,95	Antennen-Umschalter 2,95	Pokémon Puzzle L. 49,95
NHL 2000 19,95	Aero the Acro-Bat 2 14,95	Cards für MK Pad je 9,95	Pokémon Stadium 29,95
Pitfall 14,95	Aladdin <a> 14,95	Gun 19,95	Rainbow Six 49,95
Pokémon gold 24,95	Aladdin <a> 14,95	Joystick Arcade für S-Nes & MD 14,95	Rayman 2 55,95

NINTENDO 64	007 Die Welt ist nicht 49,95	007 Die Welt ist nicht 49,95	007 Die Welt ist nicht 49,95
	Aidin Chronicles 59,95	Aidin Chronicles 59,95	Aidin Chronicles 59,95
	All Stars Baseball 29,95	All Stars Baseball 29,95	All Stars Baseball 29,95
	Army Men: Sarges H. 39,95	Army Men: Sarges H. 39,95	Army Men: Sarges H. 39,95
	Bio Freaks 45,99	Bio Freaks 45,99	Bio Freaks 45,99
	Body Harvest 19,95	Body Harvest 19,95	Body Harvest 19,95
	Castlevania 3D 49,95	Castlevania 3D 49,95	Castlevania 3D 49,95
	Castlevania Leg. 49,95	Castlevania Leg. 49,95	Castlevania Leg. 49,95
	Castlevania Ter. 9,95	Castlevania Ter. 9,95	Castlevania Ter. 9,95
	Daffy Duck Weltr. 45,99	Daffy Duck Weltr. 45,99	Daffy Duck Weltr. 45,99
	Daikatan 45,99	Daikatan 45,99	Daikatan 45,99
	Dark Rift 24,95	Dark Rift 24,95	Dark Rift 24,95
	Diddy Kong Racing 45,99	Diddy Kong Racing 45,99	Diddy Kong Racing 45,99
	Donkey Kong & LB 19,95	Donkey Kong & LB 19,95	Donkey Kong & LB 19,95
	Excite Bike 19,95	Excite Bike 19,95	Excite Bike 19,95
	F1 World GP 19,95	F1 World GP 19,95	F1 World GP 19,95
	F1 World GP 2 29,95	F1 World GP 2 29,95	F1 World GP 2 29,95
	Fighters Destiny 44,95	Fighters Destiny 44,95	Fighters Destiny 44,95
	Fighting Force 49,95	Fighting Force 49,95	Fighting Force 49,95
	Holy Magic Century 49,95	Holy Magic Century 49,95	Holy Magic Century 49,95
	Incr. Superstar Soccer 24,95	Incr. Superstar Soccer 24,95	Incr. Superstar Soccer 24,95
	ISS 98 29,95	ISS 98 29,95	ISS 98 29,95
	Lego Racers 39,95	Lego Racers 39,95	Lego Racers 39,95
	Mace: The Dark Age 19,95	Mace: The Dark Age 19,95	Mace: The Dark Age 19,95
	Madden 99 oAV 9,95	Madden 99 oAV 9,95	Madden 99 oAV 9,95
	Mario Golf 19,95	Mario Golf 19,95	Mario Golf 19,95
	Mario Tennis 34,95	Mario Tennis 34,95	Mario Tennis 34,95
	Multi Racing Champ. 24,95	Multi Racing Champ. 24,95	Multi Racing Champ. 24,95
	Mystical Ninja 45,95	Mystical Ninja 45,95	Mystical Ninja 45,95
	NBA Hangtime oAV 14,95	NBA Hangtime oAV 14,95	NBA Hangtime oAV 14,95
	NBA Pro 99 9,95	NBA Pro 99 9,95	NBA Pro 99 9,95
	New Tetris, The 29,95	New Tetris, The 29,95	New Tetris, The 29,95
	NHL Breakaway 98 14,95	NHL Breakaway 98 14,95	NHL Breakaway 98 14,95
	NHL 99 oV 14,95	NHL 99 oV 14,95	NHL 99 oV 14,95
	Olympic Hockey 9,95	Olympic Hockey 9,95	Olympic Hockey 9,95
	Operation Winback 64,95	Operation Winback 64,95	Operation Winback 64,95
	Paper Mario 34,95	Paper Mario 34,95	Paper Mario 34,95
	Pokémon Puzzle L. 49,95	Pokémon Puzzle L. 49,95	Pokémon Puzzle L. 49,95
	Pokémon Stadium 29,95	Pokémon Stadium 29,95	Pokémon Stadium 29,95
	Rainbow Six 49,95	Rainbow Six 49,95	Rainbow Six 49,95
	Rayman 2 55,95	Rayman 2 55,95	Rayman 2 55,95
	Road Rash 45,95	Road Rash 45,95	Road Rash 45,95
	Rugrats: Die große S. 29,95	Rugrats: Die große S. 29,95	Rugrats: Die große S. 29,95
	San Francisco Rush 2 45,95	San Francisco Rush 2 45,95	San Francisco Rush 2 45,95
	Shadowgate 39,95	Shadowgate 39,95	Shadowgate 39,95
	Starshot oV 19,95	Starshot oV 19,95	Starshot oV 19,95
	Star Wars Rogue Sq. 39,95	Star Wars Rogue Sq. 39,95	Star Wars Rogue Sq. 39,95
	Super Mario 64 ab 19,95	Super Mario 64 ab 19,95	Super Mario 64 ab 19,95
	Tetrisphere 19,95	Tetrisphere 19,95	Tetrisphere 19,95

SPIELEBERATER:	Star Wars Jedi Knight 52,95	Star Wars Jedi Knight 52,95	Star Wars Jedi Knight 52,95
Banjo Tooie 9,95	Star Wars: Rogue S. 2 44,95	Star Wars: Rogue S. 2 44,95	Star Wars: Rogue S. 2 44,95
Dark Rift 14,95	S. Mario Sunshine 49,95	S. Mario Sunshine 49,95	S. Mario Sunshine 49,95
Donkey Kong 4c 12,68	S. Smash Bros Mele 49,95	S. Smash Bros Mele 49,95	S. Smash Bros Mele 49,95
Forsaken 7,56	Supermonkey Ball 39,95	Supermonkey Ball 39,95	Supermonkey Ball 39,95
Hexen 7,56	Tetris World 39,95	Tetris World 39,95	Tetris World 39,95
Konamo Game Guide 9,95	Timesplitters 2 53,95	Timesplitters 2 53,95	Timesplitters 2 53,95
Mission Impossible 7,56	Tony Hawk Skater 3 39,95	Tony Hawk Skater 3 39,95	Tony Hawk Skater 3 39,95
Mogel Hits Game Boy 12,68	Tony Hawk 4 52,95	Tony Hawk 4 52,95	Tony Hawk 4 52,95
Pokémon ab 7,56	Top Gun 49,95	Top Gun 49,95	Top Gun 49,95
Resident Evil Samml. 14,95	Turok Evolution 39,95	Turok Evolution 39,95	Turok Evolution 39,95
Shadowman ab 9,95	Turok Evo. a/uncut 39,95	Turok Evo. a/uncut 39,95	Turok Evo. a/uncut 39,95
Turok 1 + 2 ab 7,56	Universal Studios Theme Park Adv. 49,95	Universal Studios Theme Park Adv. 49,95	Universal Studios Theme Park Adv. 49,95
Zelda 64 ab 9,95	Virtua Striker 3 39,95	Virtua Striker 3 39,95	Virtua Striker 3 39,95
Zelda 2 9,95	Wave Race: Blue S. 39,95	Wave Race: Blue S. 39,95	Wave Race: Blue S. 39,95
Game Plan Spielbox 24,00	Worms Blast 39,95	Worms Blast 39,95	Worms Blast 39,95
Action-Figuren:	Wreckless: Yakuzas 39,95	Wreckless: Yakuzas 39,95	Wreckless: Yakuzas 39,95
Donkey Kong & Diddy 9,95	WWE Wrestlemania X 49,95	WWE Wrestlemania X 49,95	WWE Wrestlemania X 49,95
...und viele andere!!!!	X-Men: Next Dim. 39,95	X-Men: Next Dim. 39,95	X-Men: Next Dim. 39,95
+ viele Pokémon Artikel!	ZooCube 39,95	ZooCube 39,95	ZooCube 39,95
	Geplante Neuheiten:	Geplante Neuheiten:	Geplante Neuheiten:
	Anschlag, Der 27.02.	Anschlag, Der 27.02.	Anschlag, Der 27.02.
	ATV Quad Power Racing 2	ATV Quad Power Racing 2	ATV Quad Power Racing 2
	Baldurs Gate Dark Alliance	Baldurs Gate Dark Alliance	Baldurs Gate Dark Alliance
	Barbarian 13.02.	Barbarian 13.02.	Barbarian 13.02.
	Barbie: Explorer 2 15.05.	Barbie: Explorer 2 15.05.	Barbie: Explorer 2 15.05.
	Battle Bots 15.05.	Battle Bots 15.05.	Battle Bots 15.05.
	Blood Rayne 04-06.2003	Blood Rayne 04-06.2003	Blood Rayne 04-06.2003
	BUM: Zoom or Doom	BUM: Zoom or Doom	BUM: Zoom or Doom
	Darkend Skye 15.03.	Darkend Skye 15.03.	Darkend Skye 15.03.
	Defender 14.03.	Defender 14.03.	Defender 14.03.
	Disney Sports Basketball	Disney Sports Basketball	Disney Sports Basketball
	Dienny Sp. Skateboarding	Dienny Sp. Skateboarding	Dienny Sp. Skateboarding
	Disney Sp. Snowboarding	Disney Sp. Snowboarding	Disney Sp. Snowboarding
	Downtown Run 27.03.	Downtown Run 27.03.	Downtown Run 27.03.
	Dr. Muto 07.03.	Dr. Muto 07.03.	Dr. Muto 07.03.
	E.T.: Search for Dragora	E.T.: Search for Dragora	E.T.: Search for Dragora
	Evolution Skateboarding	Evolution Skateboarding	Evolution Skateboarding
	Evolution Snowboarding	Evolution Snowboarding	Evolution Snowboarding
	Evolution World 28.02.	Evolution World 28.02.	Evolution World 28.02.
	Fireblade 28.02.	Fireblade 28.02.	Fireblade 28.02.
	Freak Flyers 15.02.	Freak Flyers 15.02.	Freak Flyers 15.02.
	Galleon 03.04.	Galleon 03.04.	Galleon 03.04.
	Ghost Recon 13.03.	Ghost Recon 13.03.	Ghost Recon 13.03.
	Gremlins 14.03.	Gremlins 14.03.	Gremlins 14.03.
	Heaven: Call of the King	Heaven: Call of the King	Heaven: Call of the King
	Herr der Ringe: 2 Türme	Herr der Ringe: 2 Türme	Herr der Ringe: 2 Türme
	Hidden Invasion 04.-06.	Hidden Invasion 04.-06.	Hidden Invasion 04.-06.
	Crazy Taxi 39,95	Crazy Taxi 39,95	Crazy Taxi 39,95
	Hunter 13.02.	Hunter 13.02.	Hunter 13.02.
	Lamborghini Racer 15.03.	Lamborghini Racer 15.03.	Lamborghini Racer 15.03.
	Metroid Prime		



Die typische **Resident Evil-Situation**: Reicht die Munition?



Auf dem Tisch liegt **Munition** und eine Schreibmaschine als Speicherpunkt.

RESIDENT EVIL ZERO

Schon mal einen Zombie mit 60 Hz abgeknallt?

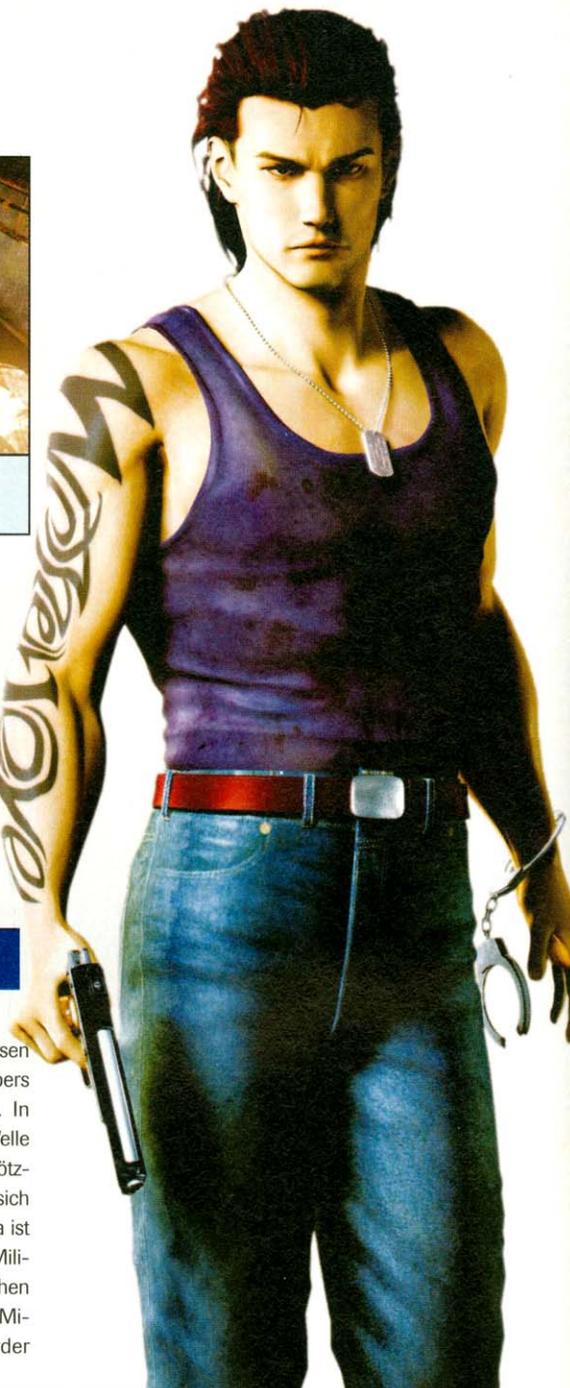
GCN

Ist die berühmte Zombiejagd ein Fall fürs Altersheim oder ein zeitlos schönes, immer wieder aufs Neue motivierendes Action-Adventure? Mit dem ersten wirklich neuen *Resident Evil*-Abenteuer für den GameCube wird die Antwort auf diese Frage noch schwieriger, denn Capcom hat das Spielsystem mit einigen Neuerungen ausgestattet.

Was geschah davor?

Wie der Titel schon andeutet, spielt das

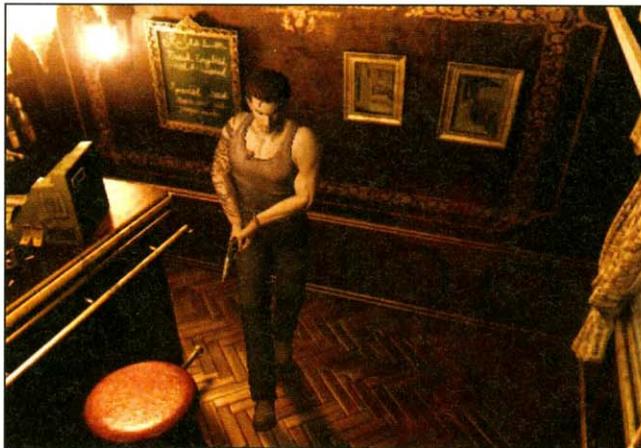
Abenteuer *Resident Evil Zero* vor den Ereignissen des ersten Teils. Die junge Rebecca Chambers gibt gerade ihr Debüt im S.T.A.R.S.-Team. In Raccoon City soll die Spezialeinheit einer Welle brutaler Morde auf den Grund gehen. Als plötzlich der Helikopter der Truppe abstürzt, muss sich das Team zu Fuß durchschlagen und Rebecca ist auf sich alleine gestellt. Sie entdeckt einen Militärtransporter voller grausam entstellter Leichen und wird von Zombies attackiert. In letzter Minute eilt ihr der vermeintliche Massenmörder



Die **Hintergründe** präsentieren sich gewohnt prunkvoll. Wie im ersten Teil sind sie vorgerendert.



Im **Partner-Modus** musst du beide Figuren mit Munition versorgen. Die Bedienung ist aber recht simpel.



Die Grafik ist trotz **Rendering** sehr lebendig. Dynamische Lichteffekte bringen Leben in die Bude.



Die Sprachausgabe ist traditionell englisch. Die Untertitel sind **deutsch**.

Billy Coen zu Hilfe. Der Ex-Marine rettet Rebecca nicht nur das Leben, sondern bringt auch etwas frischen Wind in das modrige Gameplay um Raccoon City. Billy ist nämlich, wie Rebecca, ein spielbarer Charakter.

Steuern kannst du aber immer nur einen von beiden. Befindet sich das Duo in einem Raum, legst du im Menü fest, wie sich der jeweils andere verhalten soll. Mit einer selbstständig schießenden KI kann Billy zur großen Hilfe werden. Auch Heilpflanzen und Munition dürfen im Menü kollegial zwischen Rebecca und ihrem neuen Partner getauscht werden. Im Spiel kommt es aber oftmals zu durch das Drehbuch vorgegebenen Trennungen. Dann schaltest du auf Knopfdruck zwischen beiden Figuren hin und her, um verzwickte Situationen lösen zu können. Leider funktioniert das nicht immer so, wie es sollte. Gerade im hitzigen Gefecht solltest du deinen Partner nicht überschätzen. Gibt einer von beiden den Löffel ab, bedeutet das auch automatisch "Game Over" für den Gefährten. Wer Computern eher skeptisch gegenüber steht, darf seinem Kumpanen auch befehlen, auf ihn zu warten. Allerdings solltest du stets ein Auge auf den abgestellten CPU-Charakter haben, denn der kann schnell Opfer eines hungrigen Zombies werden.

Sonst was Neues?

Ansonsten festigt das neuste *Resident Evil* den altmodischen Ruf der Serie weiter. Sicher, Capcom hetzt dir einige neue Biester, wie etwa gehässige Affen und widerliche Riesenschaben auf den Hals, doch im Grunde stellt sich bei *Resident Evil*-Veteranen schnell der Wiedererkennungseffekt ein. Mit der altbekannten Hakensteuerung wandelst du mit entsicherter Waffe durch wunderschön gerenderte Gänge und Flure. Den ängstlichen Blick stets auf den knappen Munitionsvorrat gerichtet, immer auf den nächsten Schockeffekt in Dolby Pro Logic II wartend, erkundest du Raum für Raum. Gegenstand A wird nach B gebracht, um dort dann Gegenstand C zu erhalten, der wiederum Tür D öffnet. Puh, jetzt aber per Farbband und Schreibmaschine speichern... Was soll man sagen? Es fesselt noch immer. Leider gleicht auch dein Waffenarsenal den vorangegangenen Teilen. Neu sind lediglich die Molotowcocktails, die du den verfaulten Zombies entgeschleudern kannst. Aufatmen beim Verwalten des Inventars: Die sperrigen Gegenstände können nun an Platz bietenden Orten abgelegt und per Karte wieder gefunden werden. Auf den ersten Blick unterscheidet sich dieses System wenig vom Kistenspeicher

der älteren *Resident Evil*-Teile. Doch findige Strategen können sich mit Geschick und Karte eine Organisationsstruktur aufbauen. Wer das verpasst, darf im Endeffekt noch weitere Wege laufen als im Vorgänger. Der Durchschnittsspieler wird den Abspann nach rund zehn Stunden genießen dürfen. Wer dann noch ein paar Kugeln im Magazin hat, darf sich im "Leech Hunter"-Modus versuchen. Hier suchst du insgesamt 100 Amulette, die du in wertvolle Boni für den Hauptspielmodus (etwa einen Spezialrevolver oder unendlich Munition) umwandeln kannst. **(BS)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts		
Hersteller:	Capcom		
Genre:	ACT	USK:	ab 18
Spieler:	1	Preis:	ca. 60 €
Sprache:	englisch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

Grafik:	6/10
Sound:	8/10
Gameplay:	7/10
Dauerspaß:	6/10

- :) grafisch noch etwas besser
- :) wahnsinnige Atmosphäre
- :) einige Neuerungen
- :(Steuerung immer noch mies

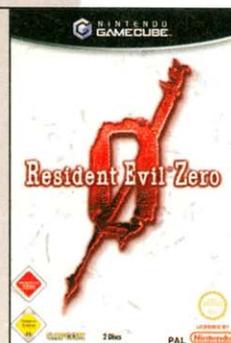
Fazit:
 Wegen spielerischer Mängel etwas schwächer als der erste Teil.

Alternativen:	
Resident Evil	EA ca. 60 € big.N 10/02: 91%
Eternal Darkness	Nintendo ca. 60 € big.N 9/02: 88%

Bewertung: 86%

Wir verschenken RE 0!

Du möchtest gerne regelmäßig die **big.N** lesen **UND** *Resident Evil 0* kaufen? Beides zusammen ist aber ein bisschen teuer? Da können wir helfen. Wer sich jetzt für ein Zweijahres-Abo entscheidet, bekommt das ungeschnittene, deutsche, zwei Discs umfassende *Resident Evil 0* von uns geschenkt. Alle Einzelheiten und den Bestellcoupon findest du auf den Seiten 96-97.



SKIES OF ARCADIA LEGENDS

Ahoi! Durchquere mit Sega die Ozeane der Lüfte!

GCN

Alles Gute kommt von oben, sagt ein altes Sprichwort. In diesem Falle behält es sogar Recht. Denn am blauen Himmel von Arcadia spielt sich das erste gute und vor allem traditionelle Rollenspiel für den Game-Cube ab. Dass es sich einmal mehr um eine weitere Umsetzung eines Dreamcast-Titels handelt, lässt sich verschmerzen, da das Original schon auf Segas Konsole ein hervorragendes Gameplay bot. Außerdem versprach

Produzent Rieko Kodama im Vorfeld, einige Unzulänglichkeiten des Vorgängers bei der Würfel-Version auszubügeln. Auf Betriebstemperatur schien Kodamas Bügeleisen aber nicht gewesen zu sein, denn die eine oder andere Falte im Gameplay blieb bestehen.

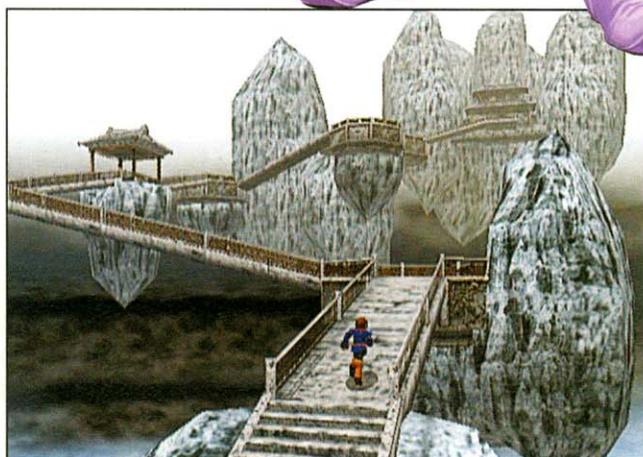
Freiheit!

Spielheld Vyse ist als "Blue Rogue" so etwas wie der Robin Hood unter den Luft-

piraten. Eines Tages trifft er mit seinem Luftschiff auf die scheue Fina. Da das unschuldige Kind von den Schergen des bösen valuanischen Imperiums verfolgt wird, nehmen sich Vyse und seine Sandkastenfreundin Aika des Mädchens an. Zusammen mit diesen drei Hauptcharakteren erlebst du rund 60 Stunden traditionelles Rollenspiel. Du triffst auf unzählige gute und böse Charaktere, die mit dir oder gegen dich in rundenbasierten



In Vyses Welt schweben die Inseln in der Luft. Im Spiel bereist er fremde Länder und ganze Kontinente.



Auf dem Weg nach oben kommt es unzählige Male zu Feindkontakt – die große Schwäche des Spiels.

Kämpfen antreten. Vor jeder Runde darfst du für jeden deiner Helden die entsprechende Waffe (aus insgesamt rund 70 Stück) bestimmen. Taktisch geschickt werden Feuermönster mit dem Eisschwert bearbeitet, Frostbiester hingegen mit heißem Stahl. Genau wie die Klängen gehören auch die 36 Zaubersprüche unterschiedlichen Elementklassen an. Zusätzlich haben deine Recken jeweils einige Spezialangriffe auf dem Kasten, die aber "Spirit"-Punkte kosten. Bis zu 22 Mitglieder schließen sich dir im Verlauf des Spiels an. Die zweite Art des Kampfes findet zwischen Luftschiffen statt. In langen Gefechten trittst du gegen Kreuzer des Imperiums an oder holst feindliche Banditen vom Himmel. Wie die Charaktere selbst, müssen auch die Schiffe aufgerüstet werden, um entweder gegen stärkere Gegner bestehen zu können oder vorher unpassierbare Gebiete zugänglich zu machen.

Spielspaß!

Das Versprechen, die extrem hohe Anzahl der Zufallskämpfe des Originals für die GameCube-Version zu reduzieren, wurde nur unzureichend umgesetzt. Erneut genügen wenige Schritte, um ins nächste Scharmützel zu stolpern. Eine zahlenmäßig noch stärkere Reduzierung der Kämpfe hätte auch nach einer geringeren Kampfstärke der Bossgegner verlangt, da die unfreundlichen Kerle

Der neue Vyse lebt gesünder

Nintendo und die junge Zielgruppe – dieses Image haftet auch dem GameCube an. Für *Skies of Arcadia Legends* ließ Sega "bedenkliche Szenen" des Originals entfernen. Vyse und seine Freunde werden auf dem GameCube weder rauchen noch trinken und auch keine Kraftausdrücke gebrauchen. *Skies of Arcadia Legends* ist somit der Inbegriff des moralisch einwandfreien Spiels: Das Gute siegt immer – und zwar völlig ohne Drogen und Schimpfwörter!

nur ab einem bestimmten Erfahrungslevel deiner Charaktere zu besiegen sind. Dazu war man bei Sega und Overworks anscheinend nicht bereit. Auch die versprochene hohe Anzahl neuer Charaktere seitens der Entwickler war nicht ganz korrekt, denn gerade mal ein Neuling ist wirklich spielbar. Wer mit diesen Knittereien leben kann, bekommt ansonsten eines der besten Rollenspiele überhaupt geboten. Wenn Vyse und seine Freunde die Weiten ihrer himmlischen Heimat erkunden, um die sagenumwobenen sechs Mondkristalle zu finden, gibt es Unmengen zu entdecken. Es macht einfach Spaß, immer weitere Teile der Karte zu erschließen und sich ins nächste Abenteuer zu stürzen. Dank der sich



ständig wendenden Story, der liebenswerten Charaktere und der tollen Präsentation dürfte *Skies of Arcadia Legends* selbst Rollenspiel-Muffel bekehren können.

Technisch kann sich der Titel wie zu erwarten nicht in die Referenzgruppe einreihen. Die ursprüngliche Dreamcast-Grafik wurde zwar aufpoliert und macht schöne Gesichtsmimiken möglich, doch Außergewöhnliches gibt es nicht zu sehen. Eine Sprachausgabe ist ebenfalls nicht vorhanden. Unterhaltungen werden als englischer Text dargestellt. Gute englische Sprachkenntnisse sind also empfehlenswert. Ein Release-Termin für eine PAL-Version oder gar eine deutsche Version ist noch nicht bekannt. **(BS)**



Kämpfe gegen **Levelbosse** wie diesen können bis zu 15 Minuten dauern.



Das **Imperium** schickt eine Armada aus, um unsere Helden zu erledigen.



Fina wählt eine **Magie**. Ein Risan-Zauber ist gerade noch drin.



Genieße die Aussicht. Arcadia präsentiert sich sehr **phantastisch**.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Overworks		
Genre:	RPG	USK:	n.n.b.
Spieler:	1	Preis:	ca. 80 €
Sprache:	englisch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

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

- :) riesiger Umfang
- :) tolle Präsentation
- :) ungemein fesselnd
- :(zu viele Zufallskämpfe

Fazit:
Himmliches Rollenspiel mit vielen Kämpfen.

Alternativen:	
Evolution Worlds	Ubi Soft
ca. 60 €	big.N 3/03: 61%
Lost Kingdoms	Activision
ca. 60 €	big.N 9/02: 72%

Bewertung: 88%

ATV 2 Quad Power Racing

Auto- und Motorradrennen gibt es ja zur Genüge. Jetzt sind mal die ATVs dran.

GCN



Bei einem **Sturz** zieht das Feld vorbei. In höheren Ligen ist das Rennen damit gelaufen.



Links geht es **steil bergab**. Jetzt bloß keine hektischen Lenkmanöver!

ATV ist nicht etwa der Name einer Boygroup. ATV hat auch nichts mit Fernsehen zu tun. ATV ist die Abkürzung für "All Terrain Vehicle", also ein Fahrzeug, das speziell für den Einsatz im Gelände konstruiert wurde. ATVs sind diese vierrädrigen Motorräder, die man beispielsweise bei Übertragungen der Rallye Paris-Dakar sieht.

Auf einem Trainingsgelände mit ein paar Sprungschancen lernst du nicht nur die grundlegende Steuerung, sondern auch ein paar Tricks und Stunts. Wurden alle Lektionen erfolgreich absolviert, geht es endlich an den Start. An Spielmodi soll es nicht mangeln.

Einzelrennen, Zeitfahren, Herausforderung, Arcade, Freestyle und Karrieremodus sorgen für reichlich Abwechslung.

Zurück zur Natur

Sowohl Streckenführung als auch Umgebungsgrafik sind sehr einfallsreich und bieten viel Abwechslung. Ob am Strand, im Wald oder auf einem Fabrikgelände – jeder Kurs ist eine aufregende Berg-und-Talfahrt, bei der sich hohe Luftsprünge mit fieschen Schikanen abwechseln. Weder Pop-ups noch Nebelschwaden sind auszumachen, das flüssige Renngeschehen ist größtenteils frei

von Rucklern. Zugegeben, ein paar mehr Details hätten den Texturen nicht geschadet. Die Fahrer selbst haben aber ein paar lustige Animationen drauf. So schauen sie sich zum Beispiel hektisch nach ihren Verfolgern um oder kratzen sich am Hintern.

Durch einen Druck auf die Z-Taste tritt dein Fahrer zur Seite aus und stößt so seine Rivalen vom Fahrzeug. Das Fahrverhalten der Gegner kann schon ärgerlich sein: Dauernd drängeln sie einem das Heck zur Seite weg, so dass man quer auf der Fahrbahn steht. Selbiges einmal bei ihnen zu versuchen, ist hingegen ein Ding der Unmöglichkeit. Trotzdem sind die



Mit einem kräftigen **Fußtritt** werden gegnerische Fahrer von ihren Maschinen gestoßen. Ein heikles Manöver, das ins Auge gehen kann.



Die Affen rasen **durch den Wald**, der eine macht den anderen kalt.



Insgesamt gibt es **15 Rennstrecken** – fünf Umgebungen mit jeweils drei variierenden Kursen.



Im **Freestyle-Modus** müssen innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Stunts vorgeführt werden.

gegnerischen Piloten keine Superprofis und legen sich auch aus eigenem Verschulden öfter mal auf die Nase.

Stuntman

Dank zahlreicher Hügel und Sprungschanzen verbringt man einen großen Teil des Rennens in der Luft. Die teilweise sehr hohen Sprünge werden dazu genutzt, Stunts und Tricks auszuführen. Der häufige und abwechslungsreiche Einsatz dieser Stunts füllt eine Turbo-Anzeige auf, die letztendlich das Rennen entscheiden kann. Eine Bruchlandung lässt das ganze Feld vorbeiraschen und man findet sich auf den hinteren Rängen wieder. Dieser Rückstand ist dann mit einem schwachen Bike und ohne Turbo nur schwer wieder aufzuholen.

Mit anhaltenden Erfolgen gewinnt dein Pilot an Erfahrung, die sich in Form von Statuswerten in den Kategorien Fähigkeit, Technik, Aggressivität und Kraft niederschlägt. Durch Siege in den Rennen werden weitere

Fahrzeuge, Strecken und Stunts freigeschaltet. Der Soundtrack besteht aus Rocksongs, wie man sie aus Spielen wie *Tony Hawk*, *Dave Mirra* oder *Mat Hoffman* kennt. Mehr oder weniger namhafte Größen wie die Rollins Band und Godsmack haben ihre Songs beigesteuert. Leider gibt es nur magere sieben Stücke, die sich bei den recht langen Rennen dauernd wiederholen. Die Motorengeräusche gehen in Ordnung, sorgen aber nicht unbedingt für Adrenalinschübe. Die Sprachsamples beschränken sich auf Stöhnen und Schreien der Fahrer beim Hinfallen.

ATV 2: Quad Power Racing ist jetzt nicht unbedingt *das* Vorzeige-Rennspiel vor dem Herrn. Spielspaß kommt aber auf jeden Fall auf. Mit Karacho durchs Gehölz zu rasen, waghalsige Stunts in Schwindel erregender Höhe durchzuführen und die Konkurrenz buchstäblich aus dem Rennen zu kicken, macht schon ordentlich Laune. Feines Spiel, mehr davon! **(SRÖ)**



Das ideale **Fahrerprofil**: Höchstwerte in allen Kategorien und Meistertitel.

Was ist ein ATV?

ATVs sind den Quads sehr ähnlich – beides sind Motorräder mit vier Rädern. Quads sind in erster Linie Sportgeräte, ATVs dagegen oft mit Allradantrieb ausgestattet und kommen in der Forst- und Landwirtschaft zum Einsatz. ATVs sind auf 59 km/h gedrosselt, ein Sportquad hingegen erreicht Geschwindigkeiten von über 140 km/h. ATVs und Quads sind als "PKW offen" oder "Landwirtschaftliches Nutzfahrzeug" im Straßenverkehr zugelassen und dürfen mit einem Führerschein der Klasse 3 (alt) oder B (neu) gefahren werden. Allerdings werden Quads und ATVs ab Werk in der Regel ohne Straßenzulassung geliefert. Blinker, Tachometer, Scheinwerfer, Rückspiegel etc. müssen nachträglich eingebaut werden.



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Acclaim
Hersteller:	Climax
Genre:	RSP USK: ab 6
Spieler:	1-2 Preis: ca. 60 €
Sprache:	deutsch Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

Grafik: [6 icons]

Sound: [6 icons]

Gameplay: [6 icons]

Dauerspaß: [6 icons]

- :) tolles Streckendesign
- :) schnell und flüssig
- :) viele Strecken, Fahrzeuge und Spielmodi
- :(nur 7 Musikstücke

Fazit:
 Rasantes und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!

Alternativen:

Pro Rally	Ubi Soft
ca. 60 €	big.N 11/02: 80%
MX Superfly	THQ
ca. 60 €	big.N 11/02: 81%

Bewertung: 82%

LEGACY OF KAIN

Blood Omen 2

Spitzzahn Kain hat Durst... auf Menschenbluuuuuut!

GCN



Die Zwischensequenzen werden in normaler Spielgrafik dargestellt.



Deine Gegner sind Ritter, Vampire und Dämonen.

Ein guter, lieber Junge sein? Pah! Von wegen! Wenn du *Legacy of Kain: Blood Omen 2* in deinen GameCube legst, bist du böse. Sehr böse, um genau zu sein, denn hier bist du der Blutsauger Kain. Der herrschte einst über ganz Nosgoth, dem Heimatland der Vampire. Vor 200 Jahren aber kam es zu einer schicksalhaften Schlacht zwischen seinem Vampirheer und der Streitmacht des geheimnisvollen Lord Sarafan. Kains Armee wurde verraten und besiegt. Kain selbst fiel in einen tiefen Abgrund. Doch der Langzahn war nicht tot. Sein Herz schlug weiter, nur sein Geist befand sich in einem tiefen Koma.

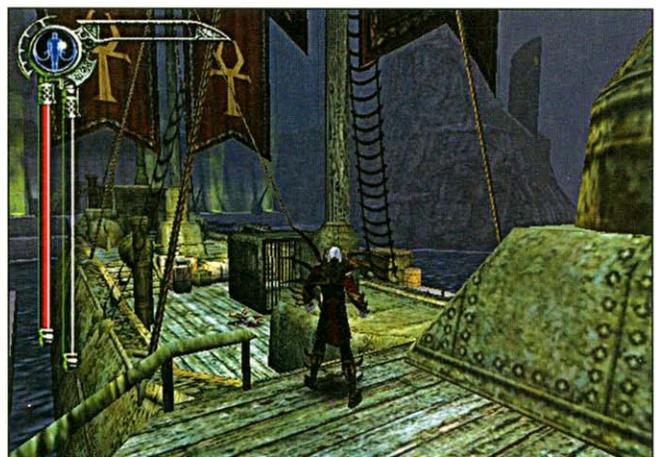
Auferstehung

Nun ist er wieder auferstanden, wieder belebt von einer geheimen Vampirgruppe namens Cabal. Kain sei ihre letzte Hoffnung, sagt man sich. Doch der ehemalige Obervampir muss sich erst als würdig erweisen, bevor er die Vampire erneut anführen kann. Sein ganzer Hass richtet sich auf jenen Lord Sarafan, der ihm damals all seine Macht raubte. Bis du als Kain deinem Erzfeind zähnefleischend gegenüberstehen darfst, musst du elf Kapitel meistern. Ausnahmslos jeder der Level spielt in der Landeshauptstadt Meridian. Um in der

verwahrlosten Metropole bei Kräften zu bleiben, musst du immer für ausreichend Blut sorgen. Eine mit Blut gefüllte Anzeige am rechten Bildschirmrand stellt deine Lebensenergie dar. Die muss ständig aufgefüllt werden, da du kontinuierlich Blut verlierst. Anfangs ist es noch recht simpel, einfache Diebe zur Ader zu lassen. Später wollen dir Ritter der Sarafanen, verräterische Vampire und Dämonen das Lebenslicht auslöschen. Als Vampir hast du eine natürliche Waffe: deine Klauen. Ist ein bewaffneter Gegner zur Strecke gebracht, kannst du auch dessen Waffen verwenden. Du bist deinen menschlichen



Kain mit Kapuze: Er saugt seine Gegner aus, nachdem er sie erledigt hat.



Je stärker Kain wird, desto länger wird die Energieanzeige am linken Bildrand.

Die Legacy of Kain-Saga

Schon bevor Kain seine Reißzähne in den GameCube schlagen konnte, wurde auf anderen Systemen in seinem Namen Blut vergossen.

Legacy of Kain: Blood Omen (PC, PSone) 1996

Der Anfang der blutigen Legende. Als Kain streifst du durch Nosgoth und strebst die Alleinherrschaft an.

Legacy of Kain: Soul Reaver (PC, PSone, DC) 1999

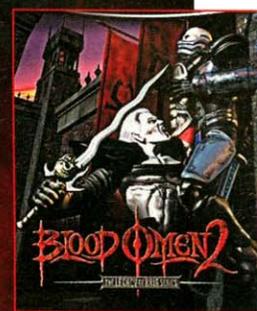
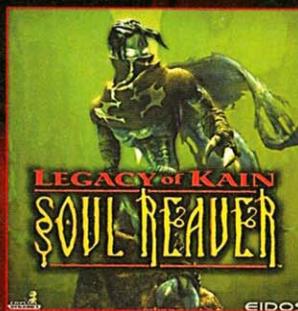
Die Geschichte von Raziel, einem "Kind" Kains. Als Raziel eines Tages mächtiger als sein Erschaffer wird, verbannt Kain ihn in die Unterwelt.

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (PC, PS2) 2000

Raziel kehrt zurück, um sich an seinen Peinigern zu rächen. Als Soul Reaver ist es dein Ziel, Kain zu töten.

Legacy of Kain: Blood Omen 2 (PC, PS2, Xbox, GCN) 2002/2003

Kain sinnt auf Rache an denen, die ihn verraten und besiegt haben.



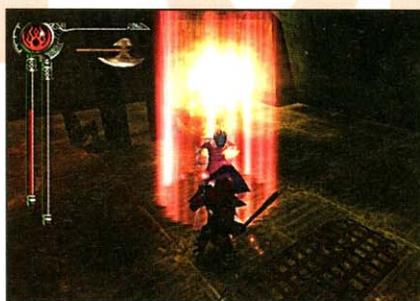
Gegnern nicht nur körperlich überlegen, sondern verfügst noch über dunkle Gaben. Aufgrund dieser Fähigkeiten kannst du dich beispielsweise mit dem Nebel verschmelzen, in eine Raserei verfallen, meterweit springen oder die geistige Macht über andere Wesen erlangen. Diese Talente sind es auch, die das Gameplay vor der absoluten Eintönigkeit bewahren, da der typische Kampf auf den

Straßen Meridians einzig aus Blocken und Zuschlagen besteht. Ist dein Gegner mal für einen Moment unachtsam, kannst du ihn auch an der Gurgel packen und meterweit wegschleudern. Nebenbei musst du noch einige Schalter umlegen und Kisten verschieben.

Skrupel

Doch nicht nur Diebe, Vampire, Ritter und Dämonen gehören zu deinen Opfern. Um deine Lebensenergie auf einem vertretbaren Level zu halten, ist es unvermeidlich, auch harmlose Stadtbewohner auszusaugen. Wer damit keine Probleme hat, bekommt ein ansonsten ordentliches Action-Adventure. Als Multiplattformer bietet *Blood Omen 2* ebenfalls nur Durchschnitt. Die PS2-Herkunft ist dem Spiel deutlich anzumerken. Modelle und Umgebungen können mit aktuellen Grafikreferenzen wie *Metrod Prime* oder *Star Fox Adventures* nicht mithalten. Der Sound hingegen kann sich hören lassen. Die Atmosphäre

wirkt stimmig. Die Synchronisation des Spiels ist hervorragend. Der deutsche Kain wird von Martin Kessler (u.a. die Synchronstimme von Nicholas Cage) gesprochen. Doch auch die anderen Charaktere wurden akustisch bestens in Szene gesetzt, und zwar so gut, dass es uns noch einmal zwei Prozentpunkte im Vergleich zur US-Version wert war. **(BS)**



Die **Zwischengegner** haben meist besonders gemeine Fähigkeiten.



Dem **Dieb** hat sein letztes Stündlein geschlagen. Kain **tötet** mit Hilfe seiner Gaben **lautlos**.



Kain trägt das Vorgängermodell des **Soul Reaver** auf dem Rücken.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Eidos		
Hersteller:	Nixxes Software		
Genre:	ACT	USK:	ab 16
Spieler:	1	Preis:	ca. 60 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	6
Sound:	6
Gameplay:	6
Dauerspaß:	6

- :) tolle Synchronisation
- :) spannende Atmosphäre
- :| Kampfsystem zu eintönig
- :| zu leicht

Fazit:

Stimmungsvolles Action-Adventure ohne auffallende Stärken.

Alternativen:

Star Wars: Bounty Hunter	EA
ca. 60 €	big.N 3/03: 74%
Star Fox Adventures	Nintendo
ca. 60 €	big.N 12/02: 87%

Bewertung: 77%

EVOLUTION WORLDS

Aus Alt macht Neu! Von Evolution aber keine Spur.

GCN



Die **Animationen** stärkerer Attacken sind leider nur mittelmäßig.



Später kann Linear per **Heilzauber** eine ganze Truppe verarzten.



Großmaul Chain Gun hat wie Mag die **Cyframe-Technik** auf dem Rücken.

Ehemalige Dreamcast-Rollenspiele auf dem GameCube neu aufzulegen, liegt im Trend. Während uns Sega mit *Skies of Arcadia Legends* eine echte Rollenspiel-Delikatesse serviert, liefert Ubi Soft mit der PAL-Version von *Evolution Worlds* bestenfalls die lauwarne Vorspeise. Held des Spiels ist der Vollwaise Mag. Der Pimpf ist der Sohn eines Archäologen-Paares, das nach Überbleibseln einer uralten, hochtechnisierten Zivilisation namens Cyframe suchte. Eines Tages jedoch verschwanden Mags Eltern spurlos. Seitdem lebt

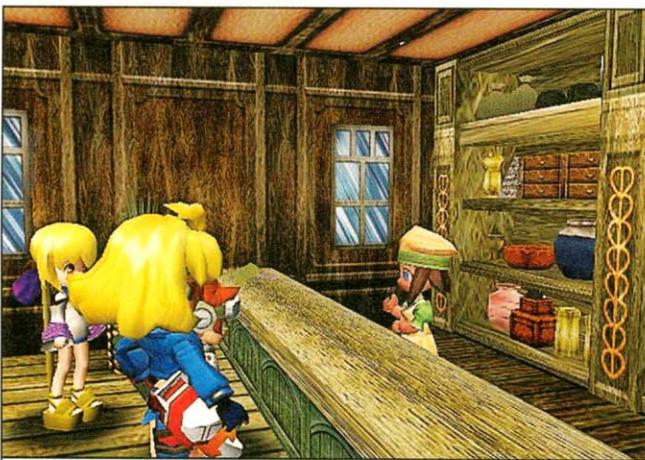


der Junge alleine auf dem Anwesen seiner Eltern und setzt deren Arbeit fort. Beistand bekommt er anfangs nur vom Hausbutler, der ihn auf seinen Expeditionen durch die Cyframe-Ruinen begleitet.

Eine starke Truppe

Turbulent wird es, als die schüchterne Linear auftaucht und Mags Begleiterin wird. Das Mädchel hat nicht nur sämtliche Heilzauber auf dem Kasten, sondern beherrscht noch die Kunst der Diplomatie. Unter Umständen lässt sich ein Bösewicht überreden, kampfflos von dannen zu zie-

hen. In der Regel gehen solche Vermittlungsversuche aber schief und Linear greift aktiv in den Kampf ein. Anfangs sogar mit einer Bratpfanne als Schlagwaffe. Mag hat da schon triftigere Argumente. Auf seinem Rücken trägt er ein Cyframe-Allroundpaket. Damit beherrscht der Held bis zum Ende des Spiels acht unterschiedliche Angriffsarten in 40 Varianten. Angefangen vom simplen Magna Hammer bis hin zur Ultimate Bomb spuckt die Cyframe-Technik allerlei bunte und krachende Gesundheitsschlucker aus. Butler Gren Nade macht seinem Namen alle Ehre und hat besonders explosive Fähigkeiten. Wenn er den Feind mal



Mag, Linear und Pepper beschaffen sich **Informationen**. Jeder Ausflug muss von der Behörde genehmigt werden.



Mags **Cyframe-Technik** ist recht praktisch. 40 verschiedene Angriffe kann der Knirch damit ausführen.

TIPPS & TRICKS

Wir bringen dich weiter: 28 Seiten voller Lösungen, Tipps und Cheats zum Rausnehmen und Sammeln.

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
Eternal Darkness (GCN)	big.N 12/02
F-Zero: Maximum Velocity (GBA)	big.N 04/01
F1 2002 (GCN)	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
Harry Potter und die Kammer des Schreckens (GCN)	big.N 01/03
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer (GCN)	big.N 09/02
James Bond 007: Nightfire (GCN)	big.N 02/03
Luigi's Mansion (GCN)	big.N 05/02
Mech Platoon (GBA)	big.N 02/02
Medal of Honor: Frontline (GCN)	big.N 02/03
Pikmin (GCN)	big.N 08/02
Rayman Advance (GBA)	big.N 04/01
Resident Evil (GCN)	big.N 11/02
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 (GCN)	big.N 08/02
Starfox Adventures (GCN)	big.N 12/02
Star Wars: Rogue Leader (GCN)	big.N 06/02
Super Mario Sunshine (GCN)	big.N 11/02
Super Monkey Ball (GCN)	big.N 06/02
Super Smash Bros. Melee (GCN)	big.N 08/02
Time Splitters 2 (GCN)	big.N 01/03
Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)	big.N 05/01
Tony Hawk's Pro Skater 3 (GCN)	big.N 10/02
Tony Hawk's Pro Skater 4 (GCN)	big.N 02/03
Turok: Evolution (GCN), Teil 1	big.N 11/02
Turok: Evolution (GCN), Teil 2	big.N 12/02
Wario Land 4 (GBA)	big.N 02/02
Wave Race: Blue Storm (GCN)	big.N 10/02
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 80.

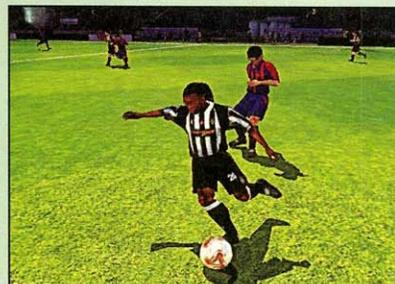
Inhalt

Komplett gelöst!

Blood Omen 2 50



FIFA 2003 47



Harry Potter 2 47



MoH: Frontline 48



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

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

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

JUSTINBAILEY	die Strecke legen.
QUEZDONTSLLEEP	Versorgt dich mit perfekten Handplants. Dieser Code verbessert deine Manual-Qualitäten.

Beach Spikers

Neue Outfits

Die Mädels sehen in ihren normalen Bikinis ja schon sehr ansehnlich aus. Mit den folgenden Passwörtern, welche im World Tour Mode als Spielernamen eingegeben werden, sind weitere Anzüge aus bekannten Sega-Spielen verfügbar.

Outfit	Passwort
Space Channel 5	ARAKATA
Phantasy Star	PHANTA2
Daytona USA	DAYTONA
Sega Uniform	OHTORII
Fighting Vipers	FVIPERS
Virtua Cop	JUSTICE

Dural Team

Um mit dem Dural Team zu spielen, musst du den World Tour Mode durchspielen. Bei 30% Teamwork Ranking gibt es das Black Dural Team, bei 100% gibt es das Gold/Silver Dural Team.

BMX XXX

Cheatcodes

Folgende Codes müssen im Cheatmenü eingegeben werden:

Funktion	Code
Levelwahl	XXX RATED CHEAT
Stage-Wahl	MASS HYSTERIA
Amish Boy	ELECTRICITYBAD oder I LOVE WOOD
Alle Bikes	65 SWEET RIDES
Amish Boy's Bikes	AMISHBOY1699
Hellkitty's Bikes	HELLKITTY487
Itchi's Bikes	ITCHI594
Joyride's Bikes	JOYRIDE18
Karma's Bikes	KARMA311
La'tey's Bikes	

LATEY411
Manuel's Bikes
MANUEL415
Mika's Bikes
MIKA362436
Nutter's Bikes
NUTTER290
Rave's Bikes
RAVE10
Skeeter's Bikes
SKEETER666
Tripledub's Bikes
TRIPLEDUB922
Twan's Bikes
TWAN18
Launch Pad 69 Level
SHOWMETHEMONKEY
Rampage Skatepark Level
IOWARULES
The Dam Level
THATDAMLEVEL
Las Vegas Level
SHOWMETHEMONEY
Roots Level
UNDERGROUND
Sheep Hills Level
BAABAA
Syracuse Level
BOYBANDSSUCK
Nachtsichtmodus
3RD SOG
Höher springen
FLUFFYBUNNY
Geistermodus
GHOSTCONTROL
Flummi-Modus
HEAVYPETTING
Grüne Haut
MAKEMEANGRY
Alle Gaps sichtbar
PARABOLIC
Mehr Speed
Z AXIS
Ego-Shooter mit C-Stick
BRONXCHEER
Alle FMV-Sequenzen
CHAMPAGNE ROOM
Zufällige Introsequenz
XXXINTRO
Bonus FMV-Sequenz 1
THISISBMXX
Bonus FMV-Sequenz 2
KEEPITDIRTY
Dam 1 FMV-Sequenz
BOING
Dam 2 FMV-Sequenz
THONG
Schlusssequenz
DUULRRLLDRSQUARE
Las Vegas 1 FMV-Sequenz

HIGHBEAMS
Las Vegas 2 FMV-Sequenz
TASSLE
Launch Pad 69 FMV-Sequenz 1
IFLINGPOO
Launch Pad 69 FMV-Sequenz 2
PEACH
Rampage Skatepark FMV-Sequenz
BURLESQUE
Sheep FMV-Sequenz
ONEDOLLAR
Sheep Hills FMV-Sequenz
69
Syracuse FMV-Sequenz 1
FUZZYKITTY
Syracuse FMV-Sequenz 2
MICHAELHUNT
Bronx FMV-Sequenz 1
LAPDANCE
Bronx, FMV-Sequenz 2
STRIPTEASE
Bronx FMV-Sequenz 3
FREESAMPLE
UGP Roots Jam FMV-Sequenz
BOOTYCALL

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Master-Cheat

Drücke im Hauptmenü auf dem Steuerkreuz Hoch, Rechts, Runter, Links, Rechts, Rechts, Hoch, Runter, Links, Rechts, Hoch, Links, Rechts, Rechts, Unten, B. Jetzt kannst du alle anderen Cheats eingeben.

Alle Objekte

Nachdem du den Master-Cheat eingegeben hast, drückst du Hoch, Rechts, Runter, Links, Rechts, Rechts, Hoch, Runter, Links, Rechts, Hoch, Links, Rechts, Runter, B. Jetzt hast du alle Objekte im Spiel freigeschaltet.

Die Hard: Vendetta

Alle Tastenkombinationen im Hauptmenü drücken.

Große Köpfe

R, R, L, R

Kleine Köpfe

L, L, R, L

Flüssigmetall-Texturen

B, Y, X, B, Y, X

Unverwundbar

L, R, L, R, L, R, L, R

Gegner brennen

B, X, Y, B, Y, X

Alle Level

X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z

Explodierende Kugeln

L, R, Z, Y, B

Unendlich Herozeit

B, X, Y, Z, L, R

Eternal Darkness

Levelwahl freispielen

Um sämtliche Level des Spiels direkt anwählen zu können, musst du es zweimal erfolgreich durchspielen.

Unsichtbarkeit freispielen

Dieser ganz besonders bössartige Cheat erwartet dich, wenn du Eternal Darkness dreimal zu Ende bringst.

Alternatives Ende freispielen

Als kostenlosen Bonus zum Unsichtbarkeits-Cheat bekommst du nach dem dritten Spiel auch gleich noch ein alternatives Ende zu Gesicht.

FIFA Football 2003

Ultimative Herausforderung freischalten

Spiele den Weltrunden-Modus durch.

Profitabler Verkauf

Christian Vieri von Inter Mailand ist im wahrsten Sinne des Wortes Gold wert. Kauf dir den Burschen und setze ihn zweimal in Folge in einem Match ein. Nun bietest du den Spieler Real Madrid an. Die Spanier werden dir dreimal so viel für Vieri bieten, wie du ursprünglich für ihn bezahlt hast.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Unendlich Leben

Zerstöre in der Kammer des Schreckens alle Bilder, dann bekommst du unendlich Leben und 100 Punkte für Gryffindor.

Nimbus 2001

Wenn du 30 mal die erste Übung beim Quidditch machst, bekommst du den Nimbus 2001. Mit dem flotten Feger hast du unendlich "Schub".

Kelly Slater's Pro Skater

Im Cheatmenü (unter "Extras") folgende Codes auf dem Handy eingeben:

Alle Boards	(619) 555-4141
Alle Surfer	(949) 555-6799
Alle Level	(328) 555-4497
Alle Tricks	(626) 555-6043
Alle Anzüge	(702) 555-2918
Tony Hawk	(323) 555-9787
Travis Pastrana	(800) 555-6292
Freak	(310) 555-6217
Hohe Sprünge	(217) 555-0217
Perfekte Balance	(213) 555-5721
Regenbogen	(818) 555-5555
Maximale Stats	(212) 555-1776
Tiki God	(888) 555-4506
Trippy	(818) 555-1447
Ego-Perspektive	(877)555-3825
Super Cheat	(714) 555-8092

Legacy of Kain: Blood Omen 2

Cheatmodus

Drücke im Hauptmenü Z, R, L, B, X, Y. Eine Stimme wird die richtige Eingabe bestätigen. Nun kannst du ein neues Spiel mit dem Soul Reaver und dem Iron Armor starten.

Legends of Wrestling 2

Cheats

Wähle im Career Mode einen beliebigen Wrestler und danach einen Matchtyp. Spiel den Kampf zu Ende oder brich ihn ab. Wenn du jeden Matchtyp mindestens einmal (an-) gespielt hast, ist der Shop verfügbar, in dem Cheats (freigespielte Charaktere) gekauft werden können.

Andy Kaufman

Spiele den Career Mode mit Jerry Lawler. Besiege Andy Kaufman, um ihn anschließend im Shop auswählen zu können.

Big John Studd

Spiele den Career Mode mit einem beliebigen Wrestler. Besiege Big John Studd, um ihn anschließend im Shop auswählen zu können.

British Bulldog

Spiele den Career Mode mit dem Dynamite Kid durch, um den British Bulldog im Shop auswählen zu können.

Bruno Sammartino

Spiele den Career Mode mit Hulk Hogan

durch, um Bruno Sammartino im Shop auswählen zu können.

Owen Hart

Spiele den Career Mode mit Bret Hart durch, um seinen Bruder Owen im Shop auswählen zu können.

Unendlich viele grüne Münzen

Spiele den Career Mode mit allen Wrestlern durch.

Mario Party 4

Neuer Spieler

Spiele den Story-Modus mit Yoshi auf "normal" durch. Nun kommt das Minispiel des Gastgebers. Hast du das geschafft, kommt Kamek und sagt, er sei ein Magi-Koopa.

Bowser-Bild

Um dieses versteckte Geschenk freizuschalten, musst du mit Peach im Story-Modus Bowser besiegen.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

New Orleans In Roadtrip

Um diesen Kurs freizuschalten, im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: B, ▼, ►, ▲, ◀, B

New Orleans In Roadtrip

Um diesen Kurs freizuschalten, im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: B, ▼, ►, ▲, ◀, B

Las Vegas In Roadtrip

Um diesen Kurs freizuschalten, im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: B, R, ◀, L, ►, B

Chicago In Roadtrip

Um diesen Kurs freizuschalten, im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: B, ▲, Y, ▲, Y, B

Chicago In Roadtrip

Um diesen Kurs freizuschalten, im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: B, ▲, Y, ▲, Y, B

L.A. In Roadtrip

Um diesen Kurs freizuschalten, im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: B, ◀, A, A, ◀, B

Boston In Roadtrip

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: B, ▲, ▼, ▼, ▲, B

Bigfoot

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: Y, ►, ▲, ►, ►, ▲, B

The Mime

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: Y, ◀, ►, ◀, ►, A

BMX Costumes

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: Y, X, ◀, ►, ◀, X

Level Select

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: B, ►, ►, Y, ▼, B

Alle Music Tracks

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: L, ◀, ◀, ►, ►, ◀, A

Day Smith

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: Y, ▲, ▼, ▲, ▼, B

Vanessa

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: Y, ▼, ◀, ◀, ▼, B

Volcano

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: Y, ▲, ▲, A, ▲, ▲, Y

Elvis Costumes

Im Press Start Screen (Hauptscreen) drücken: Y, L, L, ▲, ▲

Mime Character

Um den versteckten Mime Character freizuschalten, musst du alle Gaps im Spiel durchspielen.

Vanessa

Um Vanessa als spielbaren Charakter zu bekommen, fährst du nach L.A. auf das Dach des Trick Buildings zu dem Mädchen. Vor ihr musst du einen Adrenaline-Trick mit wenigstens 20.000 Punkten machen, um sie freizuschalten.

Day Smith

Um Day Smith als spielbaren Charakter zu bekommen, fährst du nach OK City auf die Rampe, die dich zum Fork-Lift und von dort in die Garage bringt. Dort grindest du auf der schwarzen Box, die sich dann in eine Rampe verwandelt. Grinde mit der Rampe auf den Bullhorns und springe in den kleinen Raum. Nun ist Day Smith freigeschaltet.

Volcano

Um Volcano als spielbaren Charakter zu bekommen, musst du das gesamte Spiel durchspielen und alle Aufgaben erfüllen.

Bigfoot

Um Bigfoot als spielbaren Charakter zu bekommen, musst du in Portland über den Fluss fahren und zwischen den beiden Kickern auf dem Berg einen Adrenaline Kick vollführen (es ist eine Kamera zwischen den beiden). Dann ist Bigfoot freigeschaltet.

Day Flatland-Video

Um das Day Flatland-Video freizuschalten, wählst du Session/2 Minuten. Dann fährst du mit Day Smith und bekommst in den 2 Minuten 250.000 oder mehr Punkte.

Medal of Honor: Frontline

Unverwundbarkeit

Pausiere das Spiel und drücke B, L, B, R, Y, L, X, ▼. Das Spiel wird automatisch fortgesetzt.

Cheatcodes

Die folgenden Codes werden an der Enigma-Maschine eingegeben. Ein grünes Licht bestätigt die richtige Eingabe. Danach wird mit der "Bonus"-Option unterhalb des Schildes der Cheat aktiviert.

Funktion	Code
Mastercode	BALLOWAX
Silberkugeln	SILVERSHOT
Gummigranaten	BOUNCE
Alle Waffen können zoomen	
	SUPERSHOT
Kugelsicherer Schild	REFLECTOR
Mission 2	EAGLE
Mission 3	HAWK
Mission 4	PARROT
Mission 5	DOVE
Mission 6	TOUCAN
Goldener Stern	SEAGULL
Tod durch einen einzigen Gegentreffer	FLAWLESS
Mohton-Torpedos	BIGBOOMER
Nur Kopfschuss tötet Nazis	HEADSUP
Unsichtbare Gegner	HIDENSEEK
Verschiedene Kopfbedeckungen	MADHATTER

Goldmedaille

Um dir eine Goldmedaille zu verdienen, musst du am Ende eines Levels mindestens 95% aller Gegner getötet haben und mit mindestens 75% deiner Maximallebensenergie das Ziel erreichen.

Bonus-Medaillen

Beende alle sechs Missionen mit einer Goldmedaille, um an die geheimen Spezialmedaillen zu kommen.

Gesundes Vollkornbrot

... gehört nicht nur zu einem ausgewogenen Frühstück dazu, sondern treibt in *MOH* auch gleich noch deine Lebensenergie ein klein wenig nach oben. Du kannst es in einigen Leveln auf Tischen und Tellern finden.

Mystic Heroes

M1 Rune

Spiele den Story-Modus im einfachsten Schwierigkeitsgrad durch.

M2 Rune

Spiele den Versus-Modus mit vier menschlichen Spielern durch.

M3 Rune

Spiele den Story-Modus im mittleren Schwierigkeitsgrad durch.

M4 Rune

Spiele zehn Co-Op Multiplayer-Matches durch.

M5 Rune

Spiele 20 Multiplayer-Matches im Versus-Modus durch. Funktioniert nicht im Co-Op-Modus.

M6 Rune

Spiele 20 Multiplayer Co-Op-Matches durch.

M7 Rune

Spiele 50 Multiplayer-Matches im Versus-Modus durch. Funktioniert nicht im Co-Op-Modus.

M8 Rune

Spiele den Story-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad durch.

M9 Rune

Spiele das Spiel mit allen vier Charaktern in beliebigen Schwierigkeitsgraden durch.

S1 Rune

Spiele die erste Gruppe von vier Leveln im Survival-Modus durch.

S2 Rune

Spiele die zweite Gruppe von vier Leveln im Survival-Modus durch.

S3 Rune

Spiele die dritte Gruppe von vier Leveln im Survival-Modus durch.

S4 Rune

Spiele die erste Gruppe von vier Leveln im Expert Survival-Modus durch.

S5 Rune

Spiele die zweite Gruppe von vier Leveln im Expert Survival-Modus durch.

S6 Rune

Spiele die dritte Gruppe von vier Leveln im Expert Survival-Modus durch.

Hard Survival-Modus

Spiele den Survival-Modus komplett durch.

Captain Dax spielen

Spiele den Survival-Modus im niedrigsten Schwierigkeitsgrad durch.

Raja spielen

Spiele den Survival-Modus im mittleren Schwierigkeitsgrad durch.

Mariah spielen

Spiele den Survival-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad durch.

Kai spielen

Spiele den Hard Survival-Modus im untersten Schwierigkeitsgrad durch.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Porsche 911 Turbo NFS

800.000 Need For Speed Points sammeln

Ferrari 550 Barchetta

1.000.000 Need For Speed Points sammeln

Ford Crown Victoria

Einmal den Hot Pursuit Event 5 durchspielen

Dodge Viper-GTS

1.500.000 Need For Speed Points sammeln

Star Wars: Bounty Hunter

Alle Chapters freischalten

Chapter 1: SEEHOWTHEYRUN
Chapter 2: CITYPLANET
Chapter 3: LOCKDOWN
Chapter 4: DUGSOPLNTY
Chapter 5: BANTHAPOODOO
Chapter 6: MANDALORIANWAY

Alle Missionen freischalten

- 1: BEAST PIT
- 2: GIMMEMYJETPACK
- 3: CONVEYORAMA
- 4: BIGCITYNIGHTS
- 5: IEATNERFMEAT
- 6: VOTE4TRELL

7: LOCKUP

8: WHAT A RIOT

9: SHAFTE

10: BIGMOSQUITOS

11: ONEDEADDUG

12: WISHIHADMYSHIP

13: MOSGAMOS

14: TUSKENS R US

15: BIG BAD DRAGON

16: MONTROSSISBAD

17: VOSAISBADDER

18: JANGOISBADDEST

Alle TGC-Karten freischalten

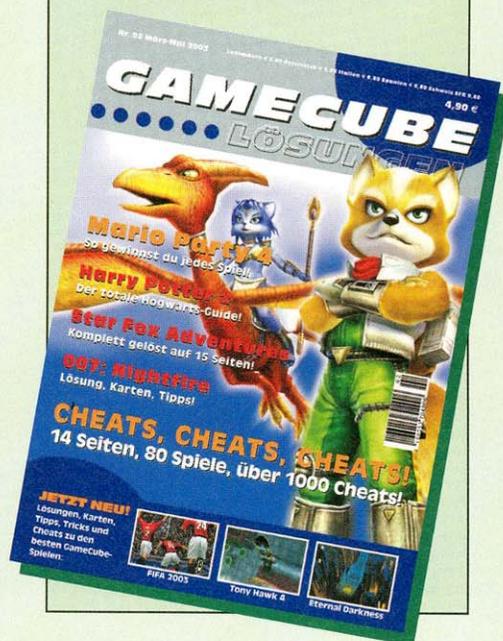
Im Setup-Menü folgenden Code eingeben:
GO FISH

Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast

Cheatcodes

Funktion	Code
Singleplayer-Level 1 bis 7 freischalten	CHERRY
Unendlich Munition	BISCUIT
Unverwundbarkeit	BUBBLE
Alle Multiplayer-Charaktere	PEEPS
Starte mit Lichtschwert	FUDGE
Bonuslevel	DEMO
Alle FMV-Sequenzen	FLICKY

Noch viel mehr Cheats findest du in der neuen GameCube Lösungen. Jetzt im Handel!



LEGACY OF KAIN

Blood Omen 2

GCN



Nach langem Schlaf ist Kain wieder erwacht. Und auch diesmal geht er seinem blutigen Handwerk nach, bis der rote Lebenssaft aus dem Joypad-Port trieft...

Ich habe lange geruht. Zu lange vielleicht. Meine Glieder fühlen sich matt und kraftlos an. Auch mein Geist ist stumpf geworden. Meine Erinnerungen sind gebrochen wie Glas. Es ist mühsam, sie zu sammeln und neu zu ordnen.

Doch da ist ein Name, der sich in meinem Geist beständig wiederholt und dessen Klang alleine Hohn und Spott für mich bedeutet: Sarafan. Dieser elende Menschenwurm hat mich gedemütigt, meinen Stolz zerschmettert, mir meine treue Klinge und mein Leben genommen.

Und doch streife ich nun wieder durch die Finsternis, die Nosgoth verschlungen hat, um mir zurückzuholen, was rechtens mein ist.

Ich rieche dein süßes Blut, Sarafan. Ich kann es kaum erwarten, auch seinen Geschmack kennen zu lernen...

Bevor du auf die Straße gehst...

... solltest du dir die allgemeinen Tipps, die wir in den folgenden Zeilen präsentieren, zu Gemüte führen. Wäre doch schade, gerade erst auferstanden zu sein, nur um gleich wieder draufzugehen, oder?

Suck it!

Du solltest generell sämtliche Gegner und Zivilisten umlegen und ihr Blut aussaugen. Zum





einen füllt sich dadurch deine Lebensenergie, zum anderen deine Wissensanzeige. Sobald die Wissensanzeige gefüllt ist, erhöht sich deine maximale Lebenskraft. Trink also auch dann von dem Blut deiner Gegner, wenn du fit bist.

Waffenwechsel

Wechsle möglichst häufig deine Waffen. Wenn im Kampf Stahl auf Stahl trifft, werden deine Tötungsinstrumente nämlich nach und nach immer mehr beschädigt – bis sie schließlich zerbersten. Du solltest also immer möglichst frische Waffen mit dir führen.

Immer schön der Reihe nach

Leg dich möglichst nie mit mehreren Gegnern gleichzeitig an. Versuche, einzelne Gegner von ihren Verbündeten wegzulocken und sie dann einen nach dem anderen zu erledigen. Wenn sich der Kampf gegen mehrere Feinde nicht vermeiden lässt, solltest du unbedingt darauf achten, dass du nicht von hinten oder der Seite attackiert wirst. Renne notfalls weg und positioniere dich neu.

Rückkehr aus dem Grab

Gerade erst wieder von den Toten auf-erstanden, und schon geht der Stress für Kain weiter. Wie genau dieser Stress aussieht, werden wir dir auf den nächsten Seiten gern erklären. Also: Licht aus, Cube anwerfen, Telefon und Handy abschalten und los geht's!



Kapitel 1: Die Slums – "Willkommen in Meridian"

Nach der FMV-Sequenz demonstriert dir Umah zum ersten Mal das "Flüstern". Du wirst in Zukunft noch öfters mit dieser Art der Kommunikation Bekanntschaft machen. Folge nun zunächst einmal der Straße, bis du wieder auf Umah triffst. Zu Kains großer Begeisterung beginnt jetzt die Sprungausbildung. Spring über die beiden Schuppen auf der rechten Seite nach oben. Als Nächstes lernst du nun das Gleiten. Gleite also nach unten und setze deinen Weg fort, bis du an ein Gitter kommst, das du per Hebel öffnest. Dann lernst du das Blutsaugen und das Kämpfen. Einige Zeit später wird dir Umah erklären, dass Wasser tödlich für Vampire ist. Halte dich also möglichst fern von dem nassen Element. Außerdem begegnest du zum ersten Mal den **Reliktkisten**. Die **erste Kiste** wird dir von Umah präsentiert, eine **zweite Kiste** steht hinter dem kleinen Haus auf dem Steg. Nachdem du beide Kisten geöffnet hast, läufst du rüber zu dem grünen Kraftfeld und folgst Umah nach ihrer Erklärung in die Kanalisation, wo im Rahmen deiner Ausbildung schließlich die Kampftaktik behandelt wird.

Danach geht es nonstop weiter zum nächsten Speicherpunkt, wo du auf einen Wassergraben triffst. Dreh an dem Rad, um das Wasser abzulassen, spring runter ins Becken, laufe zur



anderen Seite und spring dort wieder nach oben. Nun erwartet dich dein erster Kampf gegen einen Räuber. Das Spiel gibt dir den Tipp, die dunkle Gabe der Raserei zu benutzen. Nun, wenn wir schon so einen freundlichen Hinweis bekommen, werden wir das doch gleich mal antesten. Schmettere den Räuber also per Raserei zu Boden, trink sein Blut und schnapp dir seine Waffe. Außerdem wartet in einer der Nischen eine weitere **Reliktkiste** auf dich. Nachdem du sie geöffnet hast, setzt du deinen Weg fort. Nun gelangst du auf einen nebelverhangenen Friedhof, wo du den Umgang mit gleichnamiger dunkler Gabe erlernst. Tarn dich, schleich dich von hinten an den Räuber und den Passanten heran und töte sie. Danach holst du dir noch die **Reliktkiste** hinter dem Haus. Nun kannst du den Friedhof wieder verlassen.

Mit Eisenrüstung und Soul Reaver starten

Kain hat im Laufe der Zeit nicht nur einen Großteil seiner Macht verloren, sondern auch seine Ausrüstung eingebüßt. Praktischerweise hatten wir tief in unseren Redaktions-Dungeons noch ein paar Ersatzteile herumliegen, die wir ihm gerne leihen. Um an das Zeug ranzukommen, musst du im Hauptmenü folgende Tastenkombination eingeben: Z,R,L,B,Y,Y. Wenn du nun ein neues Spiel beginnst, trägt Kain eine Eisenrüstung und seinen treuen Soul Reaver. Du kannst diese Klinge gegen keine andere Waffe austauschen und sie ist natürlich unzerbrechlich.

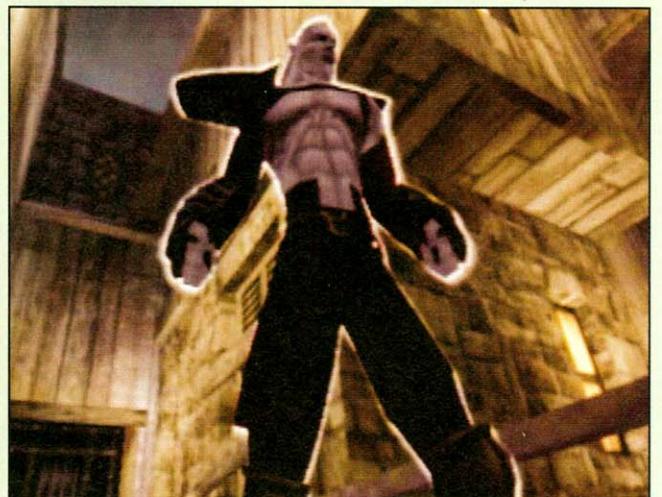
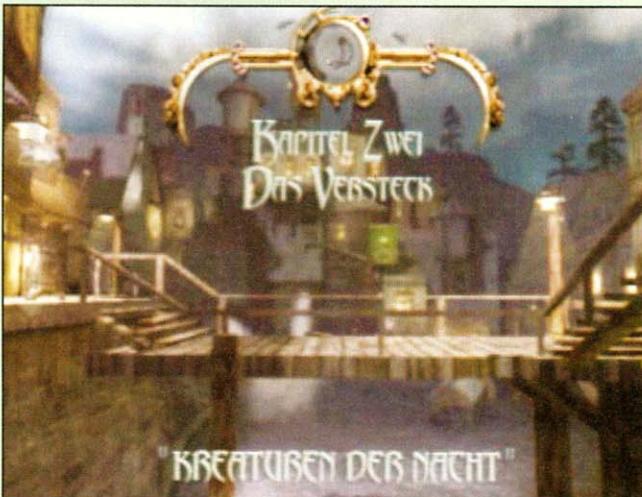


zur Energieglyphe. Aktiviere sie und geh zurück zu dem Gebiet, in dem Umah dir von den Glyphen erzählt hat. Geh hier die Treppe nach oben und folge dem Weg, bis du erneut auf einen Schalter triffst. Aktiviere ihn, um das Metalltor aus dem Weg zu räumen. Im nächsten Gebiet betätigst du das Ventil an der Wand, um die leckgeschlagene Lüftung über dir zu schließen. Jetzt kannst du den Räuber dank der dunklen Gabe des Nebels einfach aus dem Weg räumen. Nun gelangst du auf einen großen, offenen Platz. Hier erledigst du zunächst einmal die beiden Räuber, bevor du weiter hinten beim Feuer einen Passanten und eine **Reliktbox** aussaugst. Danach gehst du nach vorne zu Umah, wo es zu einem kleinen Zwischenfall mit einer Wache kommt.

Nun bist du auf dich allein gestellt. Setze deinen Weg durch die kleine Tür bei der Fackel fort. Töte den Räuber und klettere die Leiter hoch. Hol dir die **Reliktbox**, bevor du über den Schuppen links von der Leiter nach oben auf das Hausdach springst. Laufe hier immer weiter nach vorne und lass dich am Ende nach unten fallen. Hier lieferst du dir mal wieder einen Kampf mit einem Räuber. Nach deinem triumphalen Sieg kletterst du wieder die Leiter nach oben und schwebst rüber zu dem (gleich toten) Passanten. Etwas später findest du dann einen Dolch. Nimm ihn, öffne die Türe und spring über den Abgrund auf die andere Seite. Nun wirst du in der hohen Kunst des Kistenschiebens unterwiesen. Nachdem du auch diese enorme Herausforderung mit Bravour bestanden hast, marschierst du durch die nun freie Tür weiter bis zu einem Aufzug. Bevor du ihn aber benutzt, öffnest du die **Reliktbox** in diesem Raum. Ein Stockwerk weiter unten aktivierst du die Energieglyphe und tötest den Räuber, bevor du mit dem Aufzug zurück nach oben fährst und dort durch den nun offenen



Im nächsten Gebiet gibt es neues Frischfleisch in Passantenform sowie eine Stachelkeule und eine **Waffenbox** inklusive Betriebsanleitung. Danach lernst du die Energieglyphen kennen. Aktiviere die Glyphe, öffne danach das Tor und setze deinen Weg fort. Nun stürzt sich ein Räuber auf einen wehrlosen Passanten. So läuft das hier aber nicht! Wenn sich hier einer auf hilflose Gegner stürzt, dann sind WIR das! Töte den Räuber und nimm dir danach den Passanten vor. Öffne noch schnell die **Reliktbox** und geh anschließend in das Gebiet mit dem Nebel und dem stehenden Räuber. Nutze hier die dunkle Gabe des Nebels, um den Räuber in bester Attentätermanier auszuschalten. Danach öffnest du auch in diesem Gebiet die **Reliktbox** und läufst über das Metallgitter





Durchgang läufst. Spring hinunter in das offene Gebiet, töte die Räuber und Passanten und laufe zum Schalter. Aktiviere ihn, schieb die Kiste unter das angehobene Fallgitter und betätige erneut den Hebel. Nun ist der Weg frei und du kannst dich in Richtung Ausgang der Slums begeben. Unterwegs triffst du dann noch auf einen Typen, den du unter Garantie wiedersehen wirst...

Kapitel 2: Das Versteck – "Kreaturen der Nacht"

Geh zunächst mal vom Speicherpunkt aus nach rechts. Töte unterwegs die Passanten. Am Ende des Weges öffnest du die **Reliktkiste** und aktivierst die Energieglyphe. Dreh dich um und folge dem grünen Glühen zu einem Ventil an der Wand. Unterwegs räumst du noch den Räuber aus dem Weg, der außer einer großen Klappe nichts zu bieten hat. Den Passanten kannst du gleich noch mitnehmen, als Bonus sozusagen. Dreh am Ventil, um das Fallgitter zu heben. Sobald es oben ist, läufst du schnell unter ihm durch und aktivierst sofort deine dunkle Gabe des Nebels. Nun lernst du einen neuen Gegnertyp kennen: den Dieb. Töte die beiden aus dem Hinterhalt des Nebels heraus, bevor du in die runde Kammer gehst und dort die Leiter nach oben kletterst. Geh durch die Tür und im nächsten Gebiet die Treppe runter. Ganz unten wartet eine **Reliktkiste** neben dem Schuppen. Setze deinen Weg fort, erledige sämtliche Räuber und aktiviere die Energieglyphe.

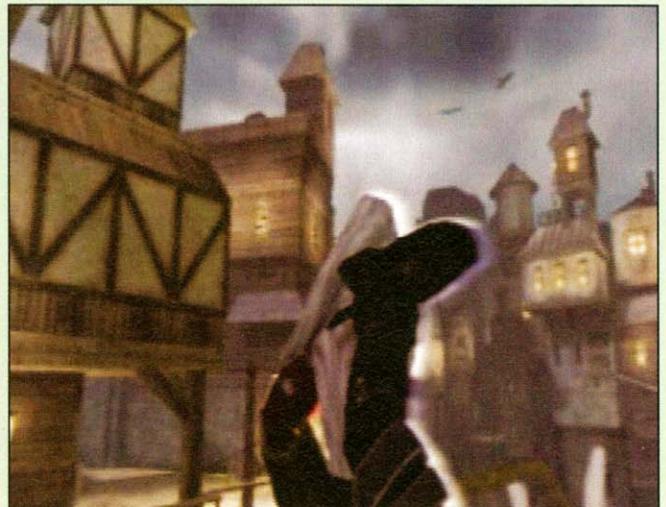
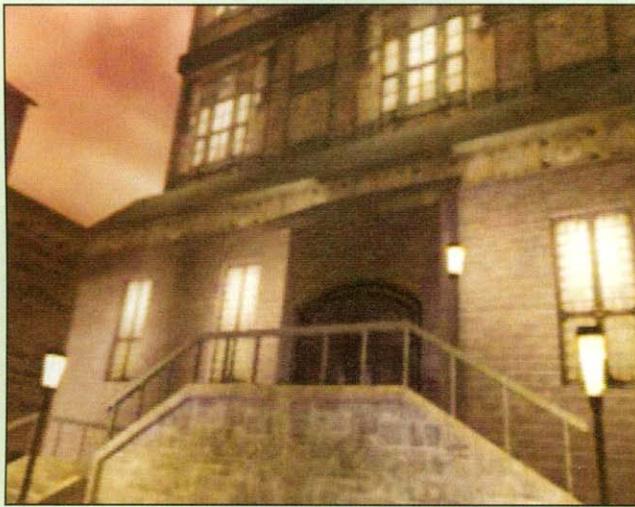
Geh nun zurück zum Anfang dieses Gebietes und laufe nach der Treppe nach rechts, wo du jetzt über die eben herabgelassene Zugbrücke gehst. Setze deinen Weg fort, bis du zu einem Raum mit einer Diebin kommst. Töte sie und betätige das einzige funktionierende Ventil an der Wand, wodurch du Zugang zu einer **Reliktkiste** bekommst. Geh

zurück in den großen Raum, dort an dem nicht funktionierenden Ventil vorbei und ganz hinten die Treppe nach oben. Im ersten Stock triffst du auf eine Diebin, zwei Passanten und eine Energieglyphe. Aktiviere die Glyphe und deaktiviere Passanten & Diebin. Danach geht es zurück ins Erdgeschoss und dort zu dem mittlerweile funktionierenden zweiten Ventil. Betätige es, geh durch das Fallgitter, öffne die **Waffenkiste** und betätige eine weitere Energieglyphe. Jetzt geht es im Dauerlauf zurück in den ersten Stock und dort durch die einzige Tür nach draußen ins Freie. Hier musst du nun ein Kraftfeld deaktivieren. Danach gehst du in das Nebelfeld vor dir, wo du deine gleichnamige dunkle Gabe einsetzt, um die beiden Räuber besonders stylisch aus dem Weg zu räumen. Vergiss nicht, die **Reliktkiste** einzusammeln, die sich in demselben Nebelgebiet befindet. Nun setzt du deinen Weg über die Straße fort, bis du nach einem weiteren Fallgitter erneut in ein Nebelgebiet kommst. Auch hier tötest du deinen Gegner aus der Tarnung heraus. Etwas weiter hinten findest du dann die Eingangstür zur Taverne, wo du deinen Kontaktmann triffst, der dich auch gleich mit ein paar nützlichen Infos versorgt.

Geh an deinem Kontaktmann vorbei die Treppe hoch und töte dort den Räuber. Hier oben macht das Bücherregal durch ein dezentes Blinken darauf aufmerksam, dass es gern verschoben werden möchte. Also,

frisch ans Werk! Geh in den neuen Raum, töte die Diebin und verlasse die Taverne durch die Hintertür. Wieder im Freien, erledigst du zwei Räuber und schiebst die Kiste nach vorne zum Zaun. Spring von dieser Kiste über den Zaun. Auf der anderen Seite warten ein Speicherpunkt und eine **Reliktkiste** auf dich. Außerdem geht hier so ganz nebenbei der Weg weiter zur Kirche. Hier triffst du zum ersten Mal auf sarafanische Wächter. Den ersten kannst du leicht mit der dunklen Gabe des Nebels töten, den zweiten musst du dir schon persönlich vornehmen. Auf der nebefreien Seite der Kirche springst du über die Kiste nach oben zur Planke und läufst über diese rüber zum Loch in der Wand. Hier wartet der Aufzug auf dich, von dem dein Kontaktmann gesprochen hat. Ein Stockwerk tiefer triffst du den Typen aus Kapitel 1 wieder. Laufe weiter, bis du zu zwei Passanten und einer dampfverhangenen Tür kommst. Schalte den Dampf mit dem Ventil bei der Tür aus und erledige die beiden Passanten. Links von der Nebeltür führt eine





weitere Tür in einen Raum mit einer **Waffen-** und **Reliktkiste** (Hmmm. Eine Waffenkiste UND eine Reliktkiste GRATIS? Da gibt der Endgegner-Spürsinn eines Game-Redakteurs so was von roten Alarm...). Hol sie dir und setze deinen Weg fort.

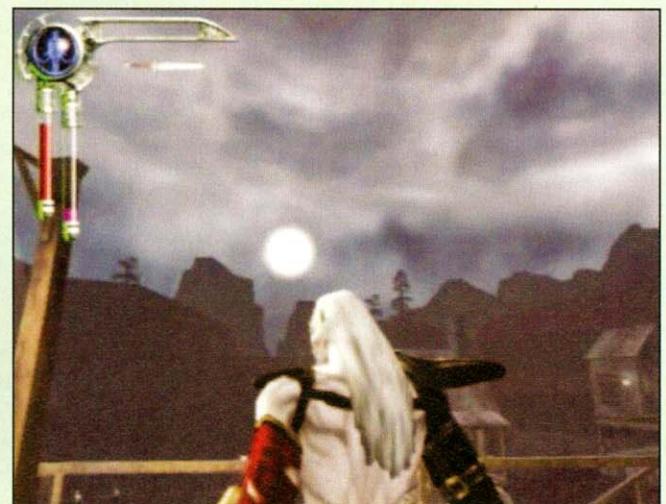
Als Nächstes kommst du in ein Nebelgebiet, in dem ein Passant erst hämisch lacht (dafür zahlt er gleich) und dann deinen weiteren Weg versperrt. Aktiviere den Hebel in der kleinen Kammer, um das Tor wieder zu öffnen. Tarne dich und schleiche im Nebel in das neue Gebiet, wo du deinen Gegner aus dem Nebel heraus erledigst. Nun gehst du zu dem Dreifachschalter auf der linken Seite und aktivierst jeden einzelnen. Geh zurück zu dem Ventil rechts von der Tür und betätige es. Oha! Dieser Dampf scheint wirklich ziemlich heiß zu sein. Leg jetzt den Hebel neben dem Rad um und folge dem einzigen Weg zu einem Raum mit einem gewaltigen Boiler und einem vom Dampf versperrten Loch im Fußboden. Klettere die Leiter nach oben und betätige den rechten und den linken Hebel. Geh durch die

nun geöffnete Tür, erledige die Wache und aktiviere den einzigen Hebel auf dieser Seite des Raumes. Geh durch die eben geöffnete Tür zurück in den ersten Teil der Kammer und betätige jetzt erneut den rechten Hebel. Renn schnell zurück in die andere Raumseite und klettere die Leiter nach oben, wo du den Boiler ausschaltest und zwei Stockwerke tiefer in das nun zugängliche Loch springst. Schwebenach unten und peile derweil den Speicherpunkt an. Nun erwartet dich der erste Endgegner. Wie du ihn in die Knie zwingst, erfährst du im Abschnitt "**Kreaturen des Schattens**". Nach seiner Niederlage erlangst du die dunkle Gabe des Springens. Die letzte Aktion vor dem Ende des Kapitels ist dann auch eine kurze Einweisung in diese Fähigkeit.

Kapitel 3: Die Unterstadt – "Ein nächtliches Treffen"

Dreh dich zunächst einmal um, geh die Treppe rauf und öffne dort in der Nische die

Reliktkiste. Danach nimmst du dir sämtliche Wachen und Passanten vor, die sich in den Straßen herumtreiben. Hinter dem Brunnen gibt es eine Tür, neben der ein großes, rotes Schild hängt. In diesem Gebäude wartet eine weitere **Reliktkiste**. Geh nun zurück zum Anfang, steige erneut die Treppe nach oben und laufe nach rechts. Hier bekommst du wieder einen Hinweis auf deine Sprungfähigkeiten, also nutze deine dunkle Gabe und spring rüber zum Speicherpunkt. Geh die Treppe runter, wende die dunkle Gabe des Nebels an und töte die drei Räuber. Setze deinen Weg am Ende des Nebels fort, um in einen neuen Stadtbezirk zu kommen. Töte die Passanten und die Wache am Krafffeld, bevor du zum anderen Ende der Straße läufst, dort ebenfalls die Wache am Krafffeld erledigst und danach die Tür mit dem roten Rabenbanner darüber öffnest. Betrete die Kneipe und hol dir die Infos von der Schankmaid. Geh jetzt zurück zum Anfang des Gebietes und lauf über die kleine Holzbrücke bei dem Krafffeld. Dank der eben erhaltenen Infos lässt der Typ hinter dem



Menschliche Gegner



Im Laufe der Jagd nach seiner alten Macht wird es Kain hauptsächlich mit Menschen zu tun bekommen. Die meisten sind harmlos, aber einige sind wirklich tödlich.

Bürger

Harmlos, da unbewaffnet. Sie geben zwar nicht viel Blut her, aber wer eine freie Mahlzeit angeboten bekommt, sollte sich nicht über deren Umfang beschweren.

Räuber

Auf den Straßen von Nosgoth kann man überall den halb nackten, tätowierten Räufern begegnen. Wenn es zum Kampf mit ihnen kommt, blockst du einfach alle drei Schläge ihrer Combo und setzt sofort nach dem dritten Schlag zu deiner eigenen Combo an.



Diebe

Die weiblichen Diebe sind sehr schnelle, wendige Kämpferinnen, die sich lieber auf ihre Ausweichfähigkeiten statt auf das Parieren verlassen. Hier liegt auch ihre einzige Schwäche. Wehre alle Schläge ihrer Angriffscombos ab und starte nach dem letzten Schlag deine eigene Attackenserie. In den meisten Fällen werden die Diebinnen nicht parieren. Später triffst du im Spiel noch auf die getunten Versionen des Diebes. Die **Assassins** und die **Amazonen**. Sie haben mehr Angriffskraft als die Diebe und können noch besser ausweichen. Die Assassins solltest du außerdem möglichst schnell ausschalten, da sie dir sonst mit ihren Armbrüsten das untote Leben schwer machen.

Wächter

Auch bei den Wächtern solltest du zunächst alle Attacken abwehren und nach dem letzten Schlag zu deiner eigenen Serie ansetzen. Vorsicht: Die Wächter besitzen ein unparierbares Manöver, das sie manchmal am Ende ihrer Combo verwenden. Weiche dieser Attacke auf jeden Fall aus. Die **Söldner** und **Tempelritter**, auf die du im Laufe des Spieles triffst, kannst du genau wie die Wächter behandeln.



Glyphenwächter

Auch sie kannst du wie die Wächter erledigen. Ihre Glyphenrüstung warnt sie vor Vampiren. Es ist also beinahe unmöglich, sie aus dem Nebel heraus zu töten, da sie Kain selbst im unsichtbaren Zustand wittern können.



Ritter und Glyphenritter

Ohne jeden Zweifel die mächtigsten Gegner, welche die menschliche Rasse zu bieten hat. Gegen sie helfen nur zwei Taktiken. Erstens: Blocke alle Schläge ihrer Combos, bis du genug Zorn für einen Berserker-Angriff



oder eine Opferung hast. Zweitens: Attackiere sie mit einer Zwei-Hit-Combo, die von ihnen pariert wird. Dadurch provozierst du sie und sie setzen zu einem unparierbaren Manöver an, während dem sie deine Attacken nicht abwehren können. Weiche also schnell dem unparierbaren Angriff mit auf dem Analogstick aus und attackiere sie gegen Ende ihres Mega-Angriffs. Es ist übrigens extrem schwierig, Ritter und Glyphenritter am Hals zu packen, also versuch es erst gar nicht.



Blinde Gefangene

siehe Bürger...

Dämonische Gegner

Angeblich sollen die Dämonen gefährlicher als die Menschen sein. Mit der richtigen Taktik muss sich Kain allerdings schon mit mehreren von ihnen anlegen, damit wenigstens ein bisschen Spannung aufkommt. Sämtliche Dämonen können nicht am Hals gepackt werden.

Gefängniswächter

Die sensenschwingenden Wächter des ewigen Kerkers sind die schlechtesten Parierer in ganz Nosgoth. Greife sie an, warte, bis sie sich unsichtbar gemacht haben, und orientiere dich dann an ihren Augen, um sie aus der Unsichtbarkeit herauszuprügeln.

Spinnen

Spinnen sind Flaschen. Das mag man sich zwar bildlich schlecht vorstellen können, entspricht aber trotzdem der Wahrheit. Prügel einfach auf sie ein, bis sie die Beinchen hoch strecken.

Dämonen

Zur allgemeinen Überraschung gehört auch der Dämon zu den dämonischen Gegnern. Im Kampf wartest du darauf, dass er zu seiner Giftnebelattacke ansetzt und weichst diesem Angriff aus. Während der Dämon dann seinen Nebel spuckt, ist er sehr verwundbar.



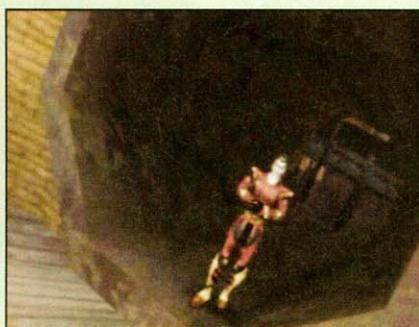
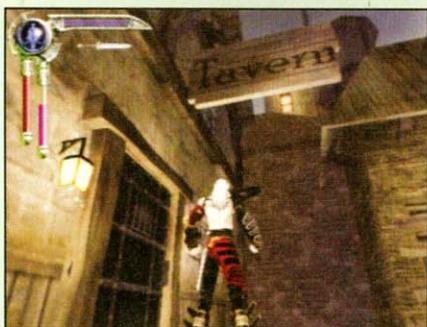
Gitter dich jetzt durch (was er gleich mal mit dem Leben bezahlt). Geh weiter, töte die beiden Räuber und lauf zum nächsten Gebiet. Hol dir hier die **Reliktkiste** von der Oberseite des Steingebäudes. Bevor du wieder nach unten springst und dir die Wachen vornimmst, nutzt du zunächst die dunkle Gabe des Springens und landest auf dem Stall bei dem Hebel neben der Energieglyphe. Aktiviere sie, um den Hebel weiter unten mit Kraft zu versorgen. Sobald du den Hebel umgelegt hast, kannst du deinen Weg fortsetzen.

Im nächsten Raum ziehst du die Glyphenbatterie links vom Eingang heraus (jetzt explodiert die Eingangstür) und schiebst sie weiter nach hinten in den nächsten Raum, wo du sie gegen die defekte Glyphenbatterie eintauschst. Aktiviere jetzt den Hebel im Energieraum, folge dem grünen Leuchten und aktiviere den Hebel beim Ausgang. Öffne noch die **Reliktkiste** im Nebenraum, bevor du gehst. Nun kannst du deinen Weg über einen Speicherpunkt fortsetzen. Spring aus dem zerbrochenen Fenster

und lauf weiter geradeaus, vorbei an einem Typen, der ein Kennwort haben will. Laufe weiter, bis du schließlich erneut in ein großes Stadtgebiet kommst. Hier erfährst du das benötigte Kennwort bei dem Zeitungsverkäufer. Geh zurück und gib dem Typen das Passwort und danach deine Klinge zu spüren. In dem Raum mit den drei Gefangenen kletterst du die Leiter empor und springst per dunkler Gabe rüber zum Speicherpunkt und der **Reliktkiste**. Nachdem du sie geöffnet hast, springst du gleich weiter zur Windmühle, wo du zwei Räuber dank des Nebels einfach aus dem Weg räumen kannst. Geh hinter der Windmühle nach rechts, spring hinunter und aktiviere den Hebel bei der Energieglyphe (Vorsicht vor den Räufern). Danach kletterst du die Leiter hoch und nutzt die dunkle Gabe des Springens, um den jetzt funktionierenden oberen Hebel umzulegen. Nun betrittst du ein Lagerhaus. Laufe nach links durchs Büro, die Treppe runter, im Erdgeschoss durch das Lagerhaus, auf der anderen Seite wieder die

Treppe hoch und aktiviere dort den Hebel. Eine Kiste fällt vom Kran und reißt ein Loch in den Boden des Lagerhauses.

Spring durch dieses Loch. Im ersten Raum wartet kurz vor dem Durchgang eine **Reliktkiste** auf neugierige Sammler wie uns. Laufe immer weiter, bis du zu einem Raum mit zwei Räufern kommst. Erledige sie und geh weiter nach hinten. Geh durch den Durchgang, die Treppe hoch und aktiviere den Hebel neben der Kiste. Leg ihn um und schiebe die Kiste durch das nun geöffnete Gitter, bis sie nach unten auf den Steg fällt. Schiebe die Kiste auf dem Steg ganz nach hinten zu dem Aufzug. Neben dem Aufzug gibt es einen Hebel. Leg ihn um und die Kiste wird nach oben transportiert. Schiebe jetzt den Steg so weit nach hinten wie möglich. Nun begibst du dich über die Leiter im Raum mit dem ersten Hebel selbst ins obere Stockwerk, wo du die Kiste nach vorne und damit in den Abgrund schiebst. Spring hinterher und betrete durch das Loch, das die Kiste beim Aufprall ge-



schlagen hat, die Kanalisation. Setze deinen Weg fort, töte die beiden Diebinnen und hol dir die **Reliktkiste** oben auf der Treppe. Ein paar Räume später lässt du mit dem Ventil Wasser in das Becken ein und springst dann per dunkler Gabe nach hinten auf die Holzpalette. Klettere die Leiter hoch. Du gelangst in ein weiteres Stadtgebiet, wo du einige Wachen, Räuber und ein paar äußerst kunstinteressierte Passanten erledigst. Weiter hinten aktivierst du eine Energieglyphe und folgst ihrem Glühen bis zu einem nun offenen Tor. Bevor du es durchschreitest, solltest du aber die Tür links von der Guillotine öffnen. Hier drinnen wartet nämlich eine **Waffenbox** auf dich. Setze deinen Weg fort, bis du zu einer großen Wasserkammer kommst. Klettere hier die Leiter empor und spring in dem Gebiet mit den toten Passanten (seltsam, die liegen nicht wegen uns flach...) nach oben auf das Dach des Hauses. Erledige den Räuber und schiebe die Kiste nach vorne ins Loch. Lass dich ebenfalls durch das Loch fallen (NICHT nach vorne gleiten) und aktiviere in der Wasserkammer den Hebel. Schieb die Kiste unter das geöffnete Tor,

damit es offen bleibt. Verlasse die Wasserkammer durch die Tür und geh gleich nach rechts die Treppe runter. Dreh am Ventil, um den Wasserspiegel zu senken. Nun rennst du extrem schnell (und wir meinen wirklich EXTREM schnell) durch die Wasserkammer und steigst auf der anderen Seite die Treppe hoch.

Nach dem Speicherpunkt und den kämpfenden Räufern betätigst du einen weiteren Hebel und gelangst durch das nun offene Tor in ein neues Gebiet. Hier bekommst du zum ersten Mal einen Glyphenwächter zu Gesicht, der gleich mal zwei Wächter auf dich hetzt. Geh in den hinteren Teil des Gebietes, spring auf ein Hausdach und von dort weiter zu dem Steg mit der **Reliktkiste**. Spring hinter der Reliktkiste nach unten und töte den Glyphenwächter von vorhin. Drehe am Ventil, um das Tor zu öffnen und deinen Weg fortzusetzen (der Hebel aktiviert einen Alarm, der dir bis auf vier Wachen nichts einbringt). Hinter dem Tor folgst du der Straße, tötest aus dem Nebel heraus den Räuber, benutzt das Türventil und betrittst dann ein neues Gebiet, in dem jemand

eine ziemliche Sauerei unter der Bevölkerung angerichtet hat. Dieser jemand gibt sich dann gleich mal als zukünftiger Gegner (und damit als zukünftiges Mahl Kains) zu erkennen. Nachdem du die massakrierte Bevölkerung endverwertet hast, folgst du dem Vampir von eben, bis du ihn erneut zur Rede stellst. Spring dann nach rechts in ein neues Gebiet. Töte den Wächter und weiter hinten die beiden Räuber. Rechts von den Räufern springst du auf die Kisten und von dort über das Tor auf die andere Seite. Öffne die **Reliktkiste** und geh die Treppe runter. Hier unten betätigst du den Schalter, wodurch ein Laufsteg eingezogen wird. Geh zur anderen Seite des Beckens, spring rüber zur Kiste und schiebe sie in das Becken hinein. Ziehe die Kiste jetzt dorthin, wo der Laufsteg ausgefahren wird. Spring aus dem Becken heraus und geh zum Ventil, mit dem du jetzt Wasser ins Becken einlässt. Dadurch schwimmt auch die Kiste nach oben. Fahr jetzt am Hebel wieder den Laufsteg aus, der sich unter die Kiste schiebt. Nun lässt du das Wasser wieder ab und schiebst die Kiste nach vorne auf den Bodenschalter. Den Rest

Die Waffen Nosgoths

Neben seinen Klauen kann Kain auch mit einer Vielzahl anderer Waffen in die Schlacht ziehen. Hier eine kleine Liste zur besseren Übersicht.

Name	Gattung	Beschreibung
Stachelkeule	leichte Waffe	-
Dolch	leichte Waffe	-
Sarafanstab	leichte Waffe	die Waffe der Tempelritter in der Form des Sarafanensymbols
Schwert	mittelschwere Waffe	-
Säbel	mittelschwere Waffe	eine leicht gebogene, dünne Klinge mit goldenem Griff
Reitersäbel	mittelschwere Waffe	eine gebogene Klinge mit zwei Spitzen
Klingenstab	mittelschwere Waffe	ein Kampfstab mit zwei ausfahrbaren Klingen
Streitaxt	mittelschwere Waffe	eine typische Kampfaxt, die beste mittelschwere Waffe
Bastardschwert	schwere Waffe	ein gewaltiges Runenschwert, das Kain am Rücken mit sich trägt
Schlachtaxt	schwere Waffe	du erkennst sie, wenn du sie siehst...

Leichte Waffen

Die leichten Waffen haben nur eine geringe Reichweite. Auch was die Schadenwirkung angeht, sind sie nicht unbedingt das Nonplusultra. Aber zumindest besser als nichts.

Mittelschwere Waffen

Ab hier wird es schon interessanter. Die mittelschweren Waffen bieten relativ große Reichweite und eine recht ordentliche Kampfkraft. Außerdem findet man sie so gut wie überall.

Schwere Waffen

Nur die besten Krieger der Sarafanen besitzen die wertvollen schweren Waffen. Neben gigantischer Reichweite und Schadenwirkung sind sie vor allem aus einem Grund interessant: Wenn Kain eine solche Waffe besitzt und seinen Gegner im Kampf am Hals packt, kann er ihm damit den Kopf von den Schultern schlagen und ihn sofort töten. Kurz und schmerzlos. Naja, vielleicht nicht ganz schmerzlos, aber auf jeden Fall kurz...



des Weges zur "Blue Lady Curios" schaffst du dann alleine (vergiss nicht die **Reliktkiste** auf der Brücke, bevor du durch die Tür gehst).

Kapitel 4: Die Oberstadt – "Eine Frage des Glaubens"

Nachdem du zwei Wächter, einige Passanten und einen Räuber erledigt hast und der Straße gefolgt bist, triffst du auf Marcus, der deine Gedanken liest und so von deinen Plänen mit dem Bischof erfährt. Nun geht es also darum, wer den Bischof zuerst erreicht. Um dich ein wenig aufzuhalten, hetzt dir Marcus gleich mal zwei Tempelritter auf den Hals. Erledige sie und setze deinen Weg fort, bis du erneut auf Marcus triffst. Renn nach oben zu den beiden Tempelrittern, trink ihr Blut und laufe über den Steg in das Brückenhäuschen. Bring hier am Ventil die Drehbrücke in Position. Nun kannst du über die Brücke auf die andere Seite, indem du auf der Brückenmitte erneut ein Ventil bedienst. Hol dir noch die **Reliktkiste** auf der rechten Seite,

bevor du Marcus folgst. Unterwegs machst du dich im Nebel unsichtbar und tötest zwei Räuber. Setze deinen Weg fort. Schließlich triffst du erneut auf Marcus, der sich mit einem Wächter unterhält. Renn vorbei an der Kirche zum Ende der Straße und betätige dort den Hebel, um nach einer weiteren Hebeltür in ein Gebiet mit zwei Diebinnen zu kommen. Erledige sie, laufe weiter, zieh den Block unter die Leiter, spring zur Leiter hoch und klettere nach oben. Nuckel an der Diebin und spring durch das Dachfenster. Hol dir noch die **Reliktkiste**, bevor du durch die Tür bei dem Ventil gehst. Spring draußen per dunkler Gabe von Balkon zu Balkon und töte in dem neuen Haus den Adligen und die beiden Wächter. Vergiss nicht die **Waffenbox**, bevor du die Treppe hinuntersteigst.

Im Freien kannst du dann einen Glyphenwächter und zwei normale Wächter dank des Nebels einfach töten (macht doch immer wieder Spaß), bevor du weiter hinten durch die hebelgesteuerte Tür gehst. Verlasse den Raum durch die Nebentür, aktiviere die Energie-

glyphen, verlasse den Garten durch das Gatter beim Ventil, mach dich unsichtbar, damit die Wache hinter dem Fallgitter dich nicht bemerkt, und aktiviere den Hebel, der jetzt dank der Glyphenenergie funktioniert. Töte die Wache und betrete den Springbrunnengarten. Stoppe das Wasser mit dem Ventil auf der linken Seite, bevor du rechts die beiden Glyphenwächter tötet. Oben beim zweiten Wächter springst du dann per dunkler Gabe auf die andere Seite, wo vorher das Wasser geflossen ist. Erledige den Wächter aus dem Nebel heraus und betätige das Ventil, wodurch ein Geheimgang begehbar wird. Folge dem Gang vorbei an drei Räufern, einer **Reliktkiste** und einem Speicherpunkt, bis du erneut in einen Garten kommst. Betätige den Hebel an der Eingangstür, wodurch sich die Tür öffnet, während eine andere geschlossen wird. Erledige den Glyphenwächter und betätige das Ventil in der Nähe der Energieglyphen, damit das Wasser im Glyphenbecken verschwindet. Nun aktivierst du die Energieglyphen und läufst zur anderen Seite. Lass auch hier beim Ventil



das Wasser ab, spring in das Becken und betätige den jetzt funktionierenden Hebel. Nun kracht eine Kiste im Nachbarbecken zu Boden. Betätige erneut das Ventil, um die Kiste vor die geöffnete Gittertür schieben zu können. Geh jetzt zurück zum Hebel am Garteneingang und betätige ihn. Nun öffnet sich die Tür weiter hinten und du kannst deinen Weg fortsetzen.

Nach dem Gespräch mit Vorador betrittst du den Glockenturm, verschiebst die Kiste um ein Feld, steigst die Treppe hoch und betätigst erst das Ventil und dann den Hebel. Gong! Geh jetzt draußen durch die geöffnete Tür und fahr mit dem Aufzug weiter hinten nach oben. Spring per dunkler Gabe durch das Fenster auf der anderen Seite, töte den Adligen und den Glyphenwächter und öffne die **Reliktkiste**. Setze deinen Weg fort, bis du zu einem Gebiet mit zwei schmalen Kammern und einer Glyphenbatterie gelangst. Klettere in der linken Kammer die Leiter hoch und betätige das Ventil. Dadurch wird das Gitter von der funktionierenden Batterie gehoben. Zieh diese Batterie jetzt aus der linken Kammer und bring sie in die rechte. Klettere erneut die Leiter hoch, betätige ein weiteres Mal das Ventil und schieb die Glyphenbatterie in die Energieleitung der rechten Kammer. Nun wird der Hebel hinter dir mit Energie versorgt. Betätige ihn und setze deinen Weg fort. Geh durch die Tür, töte den Glyphenwächter und geh weiter, bis du wieder ins Freie kommst. Erledige hier die Wächter, öffne die **Reliktkiste** und geh rechts die Treppe und danach weiter hinten die Leiter hoch. Oben nutzt du deine Sprung-

fähigkeiten, gehst weiter, tötest den Wächter, der den Bürger getötet hat, und öffnest ganz hinten die große Doppeltür. Folge dem einzigen Weg, bis du schließlich zum ersten Mal einem Ritter gegenüberstehst. Nachdem er ins Gras gebissen hat, sagt dir ein Diener des Bischofs, wie du weiterkommst.

Draußen tötest du beide Glyphenwächter, gehst nach unten, erledigst den Tempelritter und ziehst die Kiste nach hinten, um einen Geheimgang zu entdecken. Folge dem einzigen Weg über den Friedhof, bis du zu einer Gruft gelangst. Bevor du die Treppe hinabsteigst, holst du dir aber zuerst die **Reliktkiste** auf der gegenüberliegenden Seite. In der Gruft schiebst du drei etwas dunklere Blöcke in die Wand, um die Tür zu öffnen. Setze deinen Weg fort, bis du Marcus und den Bischof triffst. Verfolge Marcus durch die Stadt, bis ihr zusammen in eine Kirche stürzt. In den heiligen Mauern des Gotteshauses kommt es dann zum Kampf mit Marcus. Wie du siegst, erfährst du im Abschnitt "**Kreaturen des Schattens**". Nach Marcus' Tod ist das vierte Kapitel beendet.



Kapitel 5: Die Festung der Sarafanen - "In der Höhle des Löwen"

Dank der Hilfe des Bischofs kann Umahs Rettung nun beginnen. Laufe vorwärts, töte den Wächter im Nebel und geh weiter nach vorne, wo du eine erste Einführung in die dunkle Gabe des Banns bekommst. Lass den Typen im Haus für dich den Hebel umlegen, bevor du den Typen im Haus umlegst. Folge dem einzigen Gang bis nach hinten und öffne dort in dem Raum die **Waffenkiste**. Betätige nun das Ventil im Gang und geh durch die ehemals vom Dampf versperrte Tür. Steig die Treppen hinab, bis du zu einem Ofenraum kommst. Schiebe die Glyphenbatterie links neben den Ofen. Betätige nun den Schalter am

Außerdimensionale Gegner

All diesen Gegnern sind zwei Dinge gemeinsam. Erstens: Sie kommen aus einer anderen Dimension als Nosgoth (was wahrscheinlich auch ihren Namen erklärt). Zweitens: Sie sind allesamt extrem nervig. Außerdem lassen auch sie sich gar nicht, beziehungsweise nur sehr schwer am Kragen packen.

Skelette

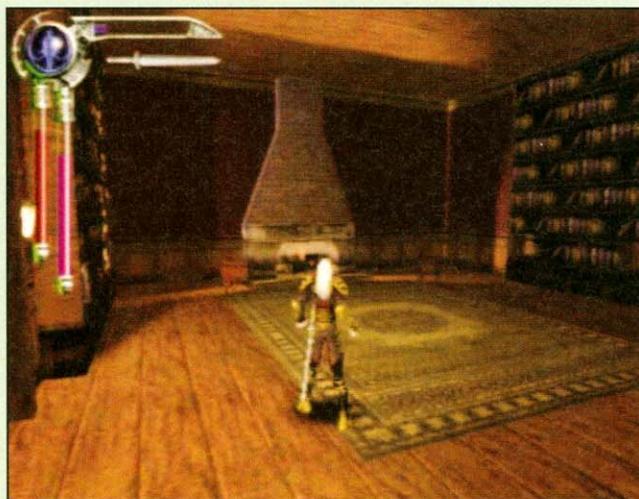
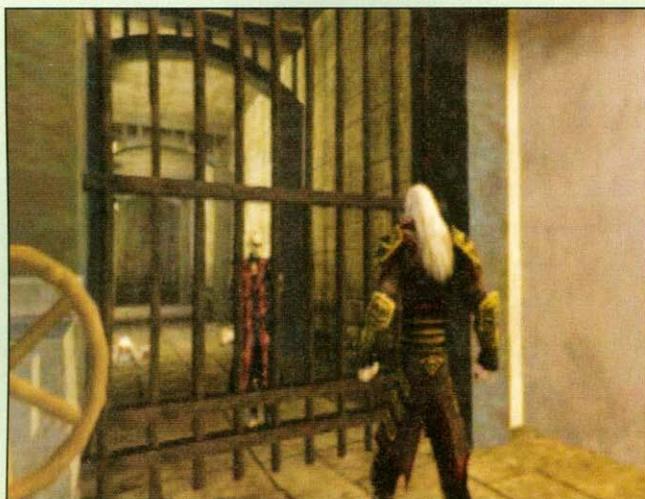
Diese Gegner kannst du behandeln wie einen menschlichen Räuber. Sie sind zwar nicht besonders schwer zu besiegen, aber was die Kämpfe gegen sie so unrentabel macht, ist die Tatasche, dass sie nur sehr wenig Blut hergeben. Gut, für ein Skelett ist es VIEL Blut, schon, aber trotzdem solltest du die Skelette am besten ignorieren und dir einen Kampf mit ihnen sparen.

Hylden

Ohne jeden Zweifel die frustrierendsten Gegner im ganzen Spiel. Mal ganz abgesehen davon, dass sie so gut wie alles parieren können, neigen sie auch noch dazu, deine Schläge dank mäßiger Kollisionsabfrage einfach zu ignorieren. Gegen die Hylden, und später gegen die **Hyldenkrieger**, ist die beste Taktik wohl die, durch Parieren genug Zorneskraft für eine Opferung zu sammeln und sie damit abzufackeln.



Tipps



Förderband und dann den Schalter im oberen Gebiet. Der Ofen zündet, die Energiezelle wird verbrannt, geht hoch und öffnet deinen weiteren Weg. Folge ihm, bis du eine Diebin triffst, die einen Adligen verfolgt. Töte beide, geh rechts die Treppen hoch, öffne die **Reliktkiste** und folge dann den Treppen wieder hinab zur Tür. Nun betrittst du einen riesigen Speisesaal. Töte alle Wächter und Diebinnen, bevor du weiter hinten die Energieglyphe aktivierst und dann den Türhebel bedienst. Geh durch den nebligen Gang, töte, was dir im Weg ist, und geh am Ende des Nebels durch die kleine Tür in einen Raum mit einer **Reliktkiste**.

Setze deinen Weg fort, bis du zu einer gigantischen Halle kommst. Geh nach vorne und töte den Glyphenwächter. Klettere hier die Leiter hoch zur Plattform und betätige oben das erste Ventil. Von hier oben aus springst du per dunkler Gabe zur zweiten Plattform, wo das zweite Ventil auf dich wartet. Laufe rüber zur dritten Plattform, nutze vom Boden aus deinen Bann und lass den

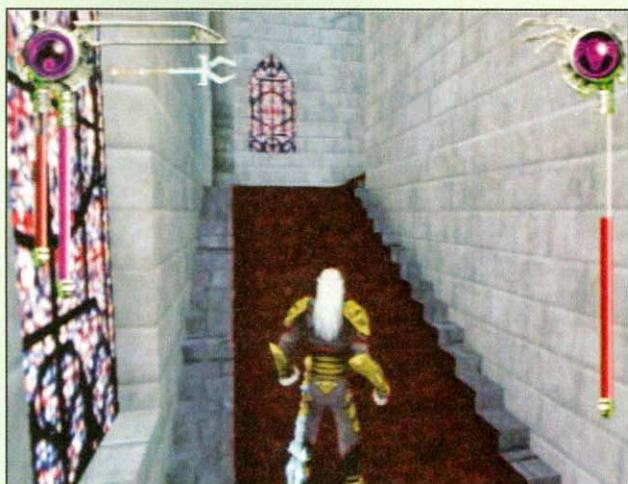
Adligen auf der dritten Plattform das letzte Ventil betätigen. Spring nun in das leere Wasserbecken, geh durch den Tunnel und von da ab immer weiter, bis du in einem nebligen Gang auf einen weiteren Glyphenwächter triffst. Töte ihn und öffne die Tür. Nun befindest du dich im Gefängnistrakt. Laufe nach links, spring dort zur Leiter, klettere nach oben und betätige das Ventil. Spring rechts vom Ventil hinunter und geh in den Raum mit der grünen Glyphe über der Tür. Aktiviere hier den Hebel. Bevor du durch die Tür gehen kannst, die du eben gesehen hast, musst du noch einmal das Ventil von oben betätigen. Außerdem solltest du noch die Zellen des Gefängnisses untersuchen – wir wollen doch die **Reliktkiste** nicht verkommen lassen, oder? Nachdem du schließlich durch die geöffnete Tür gegangen bist, benutzt du den Aufzug. Oben angekommen, tötest du den Adligen, öffnest die **Waffenkiste**, betätigst den Hebel in dem kleinen Nebenraum und setzt dann deinen Weg durch die einzige funktionierende Tür fort.

wo du erneut einen Ritter tötest. Geh danach die Treppe auf der anderen Seite nach oben, wo eine Lady auf dich wartet, die dir erst dann hilft, wenn du einen Typen namens Artemis getötet hast. Naja, einer mehr oder weniger ist jetzt auch schon egal, also geh zurück, steig die Treppe runter zu den beiden Rittern und erledige sie zusammen mit dem Kerl im blauen Umhang. Sobald das geschehen ist, lässt die Lady dich passieren. Setze deinen Weg fort, bis du zu einem Aufzug gelangst. Oben wartet ein Ritter, eine **Reliktkiste** und ein halb zerbrochener Balkon auf dich, von dem du per dunkler Gabe auf die andere Seite springst. Setze deinen Weg fort (unterwegs musst du noch einmal deine Sprungfähigkeiten beweisen), bis du nach einer Hebeltür in einen Raum mit fünf Rittern kommst. Spring ins untere Stockwerk, erledige deine Gegner und betätige die Energieglyphe.

Klettere die Leiter hoch ins obere Stockwerk und laufe dort durch die nun begehbbare Tür. Fahr im nächsten Raum mit dem Aufzug nach oben, steig im nächsten Stock die Treppe hoch und betätige den Hebel. Nun kannst du weiter unten durch den nebligen Gang in die Bibliothek gehen. Hier aktivierst du auf dem Balkon einen weiteren Hebel, wodurch sich ein Geheimgang hinter einem Bücherregal öffnet. Die nächste Tür lässt du den Adligen mit Hilfe deines Bannes öffnen. Hol dir noch die **Reliktkiste** von oben, bevor du dir den Durchgang vornimmst. Bieg in diesem Durchgang nicht links ab, sondern geh geradeaus zu einer weiteren **Reliktkiste**. Jetzt kannst du zurückgehen und abbiegen. Als Nächstes steht dir dein erster Kampf mit einem Glyphenritter bevor. Sobald du ihn und seine zwei Wächter erledigt hast, betätigst du das Ventil links am Gebäude und danach den Hebel an der Tür. Im Innern wartet Umah schon sehnsüchtig auf ihren Retter. Um das

Tarne dich, sobald du im nächsten Raum den Nebel betrittst.

Töte den ersten Ritter im nächsten Raum aus dem Nebel heraus, nimm dir den zweiten persönlich vor und benutze dann den Bann bei seinem Gesprächspartner im oberen Stockwerk. Lass den Typen über den Balkon gehen und die Energieglyphe auf seinem Stockwerk abschalten. Verlasse diesen Raum und geh nach links die Treppe runter,



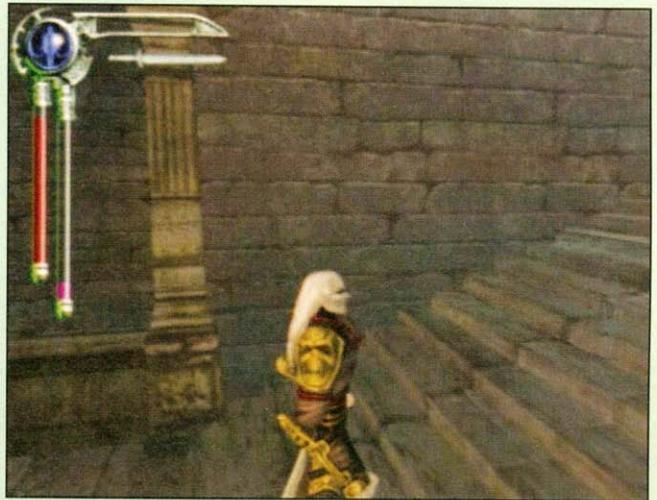
Kraftfeld zu deaktivieren, ziehst du in diesem Raum die Statue rechts vom Eingang nach hinten. Nun öffnet sich ein Geheimgang nach draußen. Geh hinaus, betätige ein weiteres Mal das Glyphenventil und geh durch den Geheimgang wieder ins Gebäude. Mit Umahs Befreiung endet schließlich dieses Kapitel.

Kapitel 6: Das Industrieviertel - "Der Nexus-Stein"

Deine Jagd nach dem Nexus-Stein beginnt in einem ziemlich schäbigen Raum. Folge dem Gang, betätige Ventil und Hebel, lauf zurück zum ersten Raum und öffne dort die Hebeltür. Geh zurück zum Ventil, betätige es erneut und steig erst dann die Treppe empor. Oben tötest du den Ritter, öffnest die **Reliktkiste**, betätigst den Hebel und setzt deinen Weg fort. Ein Stockwerk weiter oben betätigst du zwei Hebel, kletterst eine Leiter empor, öffnest zuerst die **Reliktkiste**, dann die Tür und läufst schließlich in ein neues Gespräch mit Vorador. Als Nächstes tötest du die beiden weiblichen Assassins, springst runter auf den Boden, tötest einen weiteren Assassin, betätigst die Energieglyphe in ihrer Nähe und kletterst dann die Leiter bei der Kiste hoch. Nutze deine dunkle Gabe des Springens, um von Kistenstapel zu Kistenstapel zu springen. Öffne unterwegs die **Reliktkiste** und spring auf dem dritten Stapel die Kisten empor, bis du wieder am Anfang dieses Gebietes bist. Nun gehst du über die Brücke und öffnest die Hebeltür. Im linken Raum tötest du die Söldner und aktivierst die Energieglyphe. Setze jetzt deinen Weg über einen Speicherpunkt und eine Aufzugsplattform fort (kein Hebel, draufstellen genügt). Unten im Maschinenraum tötest du, was dir im Weg ist, betätigst die vier Hebel im unteren Stockwerk, kletterst die Leiter hoch, betätigst den Hebel im oberen Stockwerk und

lässt dich unten vom Förderband in den nächsten Raum transportieren (möglichst ohne dabei in das Loch an dessen Ende zu fallen). Öffne die Reliktkiste und geh weiter.

Betrete das explodierte Haus und leg im oberen Stockwerk den Hebel um. Dadurch setzt sich eine Gondel in Bewegung. Geh durch die Tür neben dem Hebel und betrete die Gondel. Ab der nächsten Station folgst du dem einzigen Weg vorbei an Leitern, Speicherpunkten, Rittern und einer **Reliktkiste**, bis du schließlich an einem großen Aufzug ankommst. Betätige die Hebel, fahr nach oben, töte die beiden Söldner im Nebel und fahr am Ende mit einem kleinen Aufzug nach unten. Laufe bis zum Ende des Weges, vorbei an zwei Glyphenwächtern und einer **Reliktkiste**. Dann springst du per dunkler Gabe auf die andere Seite und folgst erneut einem langen Weg bis zum Ende. Geh dort durch die Tür und setze deinen Weg fort, bis du zu einem Förderband gelangst. Links von diesem Band änderst du am Hebel die Richtung des Förderbandes und lässt dich von ihm auf die andere Seite transportieren. Hier tötest du in den Nebelfeldern zwei Söldner und einen Glyphenwächter. Im nächsten Raum benutzt du deinen Bann durch die runde Glasscheibe auf einen der beiden Arbeiter und lässt ihn den Hebel neben dem Fenster aktivieren. Nun sprengt eine Explosion die Glasscheibe und reißt außerdem ein dezentes Loch in die Gebäude-



wand. Folge dem Tunnel hinter diesem Loch bis zu einem einstürzenden Raum, wo du zunächst die rechte Abzweigung wählst. Öffne dort die **Reliktkiste** und geh durch die andere Abzweigung weiter.

Als Nächstes triffst du einen alten Bekannten wieder, bevor du durch die rechte Glasscheibe deinen Bann benutzt und einen der beiden Arbeiter die Tür für dich öffnen lässt. Folge dem nebligen Pfad zu einer Tür. Öffne sie und benutze wieder deinen Bann durch die große Glasscheibe. Lass den Arbeiter einen Hebel umlegen, der etwas weiter hinten ein Förderband umkehrt. Lass dich von diesem Band auf die andere Seite bringen, töte die zwei Söldner aus dem Nebel heraus und öffne die Tür. Im nächsten Raum betätigst du zuerst den Hebel und verwendest danach erneut den Bann. Lass die Arbeiterin das Förderbandtor öffnen, geh hindurch, töte die Söldner, hol dir die **Reliktkiste** aus dem Nebenraum und setze deinen Weg fort. Tarne dich, schleiche an den Söldnern vorbei (töte sie nicht) zum nächsten Raum und benutze



dort den Bann auf einen Arbeiter. Lass ihn zu den Söldnern rennen und dort den Hebel hinter ihnen umlegen. Nun gibt es eine schöne Explosion, die sowohl die Söldner aus dem Weg räumt, als auch eine Aufzugsplattform freilegt. Stell dich drauf und fahr nach oben.

Hier kannst du wieder deine Tötungsfähigkeiten im Nebel beweisen, bevor du die Treppe hochsteigst, einen Söldner und einen Hebel umlegst und die **Reliktkiste** öffnest. Geh durch die Tür, die du eben geöffnet hast. Nutze deinen Bann durch das Fenster und lass die Arbeiterin den Hebel in ihrem Raum und im Nebenraum umlegen. Geh über das Fließband in die nächste Kammer, benutze erneut den Bann und bitte den Arbeiter höflich darum, die vier Hebel in seinem Raum zu ak-

tivieren. Laufe jetzt zurück in die große Halle, folge den Transportzügen zu einem Aufzug und fahr nach oben. Lass das Ventil in Ruhe und steig die Treppe auf der anderen Seite hoch. Ziehe hier die Barrikade bei der Schweißflamme auf die Strecke und die hintere Barrikade von den Schienen. Aktiviere nun den Hebel in diesem Gebiet, wodurch der Transportzug genau in die Schweißflamme fährt und dort explodiert. Folge dem freigesprengten Weg und töte den Söldner und den Glyphenwächter. Spring per dunkler Gabe über die Schlucht, folge dem Weg, bis er sich teilt, und laufe dann in den kleinen Raum, wo eine **Reliktkiste** wartet. Laufe danach die Abzweigung hinunter, wo du schließlich auf Sebastian triffst. Solltest du Probleme mit ihm haben,

kann dir der Abschnitt "**Kreaturen des Schattens**" weiterhelfen. Mit Sebastians Tod endet das sechste Kapitel.

Kapitel 7: Die Schlucht – "Gefahr im Verzug"

Nach einer kurzen Einführung in Sachen Berserker springst du hinab zu dem Ritter und tötest ihn. Öffne die **Reliktkiste** etwas weiter hinten und folge dahinter dem Pfad vorbei an zwei Passanten. In der Höhle tötest du zwei Amazonen aus dem Nebel heraus. Folge dem Tunnel, töte eine weitere Amazone und spring in den grauen Nebentunnel bei der geschlossenen Gittertür. Laufe den Tunnel entlang, bis du ins Freie kommst. Spring hinunter, töte die beiden Amazonen beim

Kreaturen des Schattens

Neben etlichen halbwegs ungefährlichen Gestalten wie Räubern, Dieben und Wächtern muss Kain sich auch gegen einige echte Gegner behaupten. Sei auf der Hut, denn auch Untote sterben nicht gerne...

Faustus

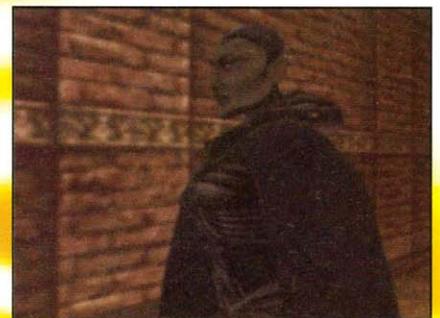
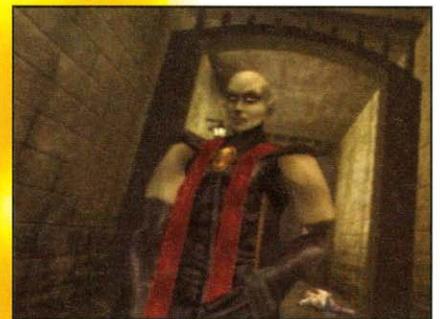
In der ersten Runde solltest du immer in der Nähe von Faustus bleiben. Lass ihn seine Combo ausführen und blocke seine ersten drei Schläge ab. Sofort nachdem du den dritten Schlag abgewehrt hast, startest du deine eigene Combo oder deine Raserei. In der zweiten Runde musst du dich unter der Einwirkung der dunklen Gabe des Nebels an den Schalter heranschleichen, über dem Faustus steht. Aktivierst du diesen Hebel, wird er verbrannt. Wichtig ist nur, dass du immer eine möglichst lange Route durch den Nebel wählst, um dich an ihn heranzuschleichen. Wenn du ihm genug Feuer unterm Hintern gemacht hast, geht es in die dritte Runde. Faustus versucht nun, dich mit einem Sprungtritt anzugreifen. Lauf einfach ständig im Kreis, bis du ein "Das kann nicht sein" zu hören bekommst. Faustus liegt jetzt benommen auf dem Boden. Präsentiere ihm ein paar Mal deine Angriffs-Combos und er ist Geschichte.

Marcus

Zunächst betätigst du ganz einfach abwechselnd die beiden Glockenhebel, um Marcus aus seiner Unsichtbarkeit zu holen und ihn anzugreifen. Sobald seine Tempelritter die Glockenseile durchgeschnitten haben, rennst du ins obere Stockwerk und springst in eine der beiden Glocken (du kannst auch einen Tempelritter am Kragen packen und dagegen werfen). Nun wird Marcus erneut aus seiner Unsichtbarkeit geholt und damit verwundbar. Wiederhole dieses Spielchen so lange, bis Marcus seine Reise ins Jenseits antritt.

Sebastian

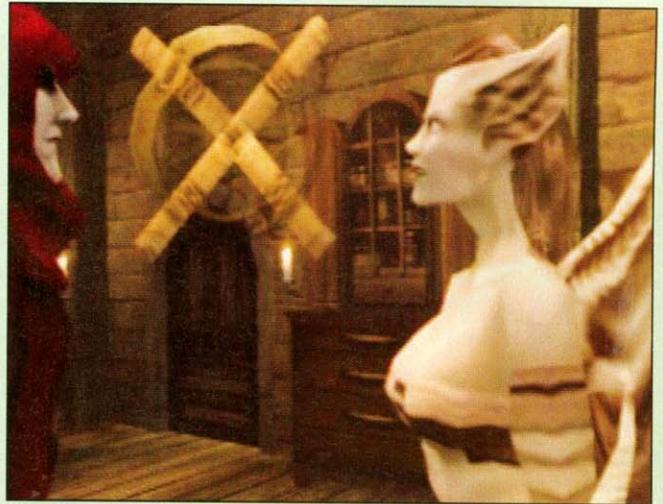
Der erste Endgegner, der diesen Titel wirklich verdient hat. In der ersten Runde lässt du Sebastian immer wieder seine Schlagcombo ausführen. Sofort nach seinem dritten Schlag attackierst du ihn mit deiner eigenen Combo oder sogar der dunklen Gabe der Raserei. Vorsicht: Wenn du ihn dabei zu weit von dir schleuderst, wird Sebastian aus der Distanz einen heftigen Sprungkick vorbereiten. Dieses unparierbare Manöver erkennst du an dem roten Glühen um seine Beine. Wenn das passiert, musst du schnell ausweichen. Pass während der kompletten ersten Runde auch auf den heißen Dampf auf, der aus den Wänden des Raumes schießt – er kann dich ebenfalls verletzen. Nachdem du Sebastian lange genug vermöbelt hast, wird er an der Wand entlangrennen. Damit beginnt die zweite Runde. Beobachte Sebastian



Lagerfeuer und benutze danach deinen Bann bei dem Arbeiter in der Mühle. Lass ihn im obersten Stockwerk ein Ventil betätigen. Geh jetzt rechts neben der Mühle die Treppe hoch und schiebe die Kiste in die Öffnung unter dem Metallgitter. Kehre zurück zu dem Mühlenarbeiter, zwinge ihm erneut deinen Willen auf und lass ihn ein weiteres Mal das Ventil im obersten Stockwerk umlegen. Spring jetzt links von der Mühle auf einen der rotierenden Transportbehälter, lass dich von ihm nach ganz oben bringen und spring dann nach vorne auf den Holzsteg. Geh weiter, spring per dunkler Gabe von Felsen zu Felsen durch die überflutete Höhle und nutze deine vampirische Sprungkraft ein weiteres Mal, um am Ende der Höhle rüber zur **Reliktkiste**

zu kommen. Von der Kiste aus lässt du dich nach links ins Gebäude fallen.

Geh zunächst ins unterste Stockwerk, erledige deinen Gegner und öffne eine weitere **Reliktkiste**, bevor du in das oberste Stockwerk des Gebäudes gehst und dort die Tür öffnest. Töte den Ritter, mach mit den Gefangenen, was du willst, und folge dem



genau! Irgendwann wird er zu rennen aufhören und an der Wand haften bleiben. Jetzt musst du schnell den violetten Elektrosturm in der Mitte des Gebietes zwischen dich und Sebastian bringen. Dadurch springt dein Gegner bei dem Versuch, dir einen Sprungtritt zu verpassen, in den Elektrosturm und verletzt sich darin. Nachdem du das einige Male wiederholt hast, beginnt die dritte Runde. Sebastians Helfer lässt die Plattform nach oben fahren. Spring hinauf und benutze den Bann auf Sebastians Untergebenen. Lass ihn in seinem Raum den rechten Hebel aktivieren. Nun wird das komplette Gebiet unter Dampf gesetzt und der finale Kampf mit Sebastian beginnt. Führe ihn genau wie in der ersten Runde und über kurz oder lang wirst du siegen.



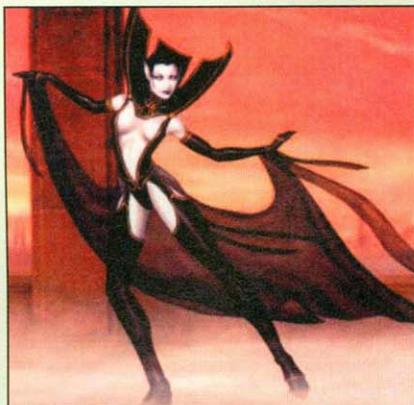
Magnus

Die Irren sind irgendwie immer die tödlichsten, oder? In diesem Kampf wirst du dringend deine Telekinese brauchen, also aktiviere sie. In der ersten Runde versteckst du dich hinter einer Statue. Magnus wird sie mit seiner Willenskraft zerstören. Sobald dein Versteck explodiert ist, gehst du ein Stück nach rechts und stößt Magnus per Telekinese von seinem Sockel. Renn danach schnell zur nächsten Statue und wiederhole das Ganze. Nach einigen Treffern reicht es deinem Gegner und er zwingt dich in die zweite Runde. Hier musst du Magnus dazu bringen, dass er die Runensicheln der vier Statuen zerstört. Also stell dich vor eine Sichel, provoziere Magnus, indem du ihn per Telekinese umstößt, warte darauf, dass er auf dich zugerannt kommt, und weiche im letzten Moment aus, so dass dein Gegner in die Sichel rennt und sie zerstört. Sobald alle vier Sichel zerbrochen sind, aktivierst du die grünen Schalter, die sie verborgen haben, per Telekinese. Nun entsteht eine gewaltige Statue auf dem Schlachtfeld und die dritte Runde des Kampfes beginnt. Bring Magnus zunächst per Telekinese dazu, dass er den Wanderstock in der Hand der Statue zerstört. Sobald das erledigt ist, musst du ihn nur noch dazu verleiten, in den Runensockel der Statue zu rennen. Dadurch wird die Statue auf deinen Gegner fallen und ihn vernichten.

Lord Sarafan

Nun beginnt also die entscheidende Schlacht. In der ersten Runde weichst du den Geschossen deines Gegners aus, wartest, bis er das Schwert nach oben hält und attackierst den Lord dann per Telekinese. Jetzt taumelt dein Gegner am Abgrund. Wechsle schnell zur dunklen Gabe des Springens und schlage ihn aus dem Sprung von der Plattform. In der zweiten Runde blockst du die ersten fünf Schläge seiner Schwertcombo und weichst dem sechsten Schlag aus. Wiederhole das, bis du genug Kraft für die dunkle Gabe der Opferung besitzt und attackiere deinen Gegner damit. In Runde drei bekommst du Hilfe und gelangst im Laufe des Kampfes an den Soul Reaver. Wechsle zum Berserker, blocke die ersten fünf Schläge deines Gegners, weiche dem sechsten aus und attackiere ihn dann mit der dunklen Gabe. So ist Lord Sarafans Niederlage nur noch eine Frage der Zeit.

Tipps



einzigsten Weg nach unten. Bevor du durch die Doppeltür gehst, aktivierst du noch den Hebel. Draußen tötest du mal wieder einen Ritter und gehst danach durch das große Tor. Erledige zwei Amazonen und schon wieder einen Ritter im Nebel. Sobald du deinen gepanzerten Gegner eliminiert hast, öffnest du die Doppeltür zum Wachturm in seiner Nähe und aktivierst im oberstem Stockwerk die Energieglyphe. Geh zurück nach unten, betätige das Ventil und den Hebel links vom Turmeingang und geh durch das frisch geöffnete Tor. Folge dem Tunnel, vorbei an einigen axtschwingenden Amazonen, bis du schließlich erneut auf eine Amazone triffst, die eine Brücke zerlegt, um dich am Weiterkommen zu hindern. Ziemlich clever. Applaus, Applaus! Zur Belohnung nutzt du deine dunkle Gabe des Springens und entsorgst sie. Folge weiter dem einstürzenden Tunnel (Vorsicht vor den Felsbrocken) und kämpf dir den Weg durch den Hinterhalt frei, in den der Versorgungswagen gerät. Nachdem du für Ruhe gesorgt hast, kletterst du über eine Leiter auf die Oberseite des Wagens und nutzt dort deine vampirische Sprungkraft, um zu der **Reliktkiste** zu gelangen. Öffne sie, bevor du deinen Weg fortsetzt.

Einige Meter weiter musst du erneut über eine Schlucht springen. Folge dem einzigen Weg durch einen Tunnel und ein Lagerhaus (links vom Eingang wartet eine **Reliktkiste**), bis du schließlich mit einem Aufzug nach oben fährst. Hier tötest du einen Schmuggler und springst danach über eines der Fahrzeuge nach oben. Benutze deinen Bann durch das rechte Fenster und lass den Wärter den Hebel in seinem Raum aktivieren, um den Gefangenen weiter links frei zu lassen. Sprich danach auch auf den Gefangenen einen Bann, schicke ihn über die Treppe und lass ihn draußen am Ventil die Leiter für dich hinunterfahren. Diese Leiter kletterst du jetzt hoch, betätigst den Hebel links von ihr und rennst schnell durch die nun geöffnete Tür auf der anderen Seite. Geh weiter durch die einzige Tür, bis du in einem ziemlich kaputten Wald ankommst. Hier triffst du auf deinen ersten Dämon, der einen Ritter tötet. Erledige deinerseits den Dämon und saug ihm das Blut aus dem Leib (Kain scheint nicht besonders wählerisch zu sein...). Suche jetzt den Wald um dich herum ab. Hier warten neben einigen weiteren Dämonen auch ein paar **Reliktkisten** und eine **Waffenkiste** auf dich. Schließlich kommst du an einem Durchgang mit einigen angeketteten Menschen vorbei. Geh weiter ins nächste Gebiet, wo erneut ein paar Dämonen und ein wenig Gratisfutter in Ritterform auf dich warten. Hier gehst du bei dem großen Tor am Ende links in das brennende Gebäude hinein und springst dort von Treppenstück zu Treppenstück. Setze deinen Weg fort, bis du schließlich in einem neuen Gebäude im untersten Stock durch eine Doppeltür wieder offenes Gelände betrittst.

Betätige hier zunächst das Ventil, töte danach den Dämon und spring von dem kleinen Hügel auf der rechten Seite auf das Dach der Hütte. Von dort aus nutzt du deine dunkle Gabe des Springens, um zu dem

Windrad auf der linken Seite zu gelangen. Öffne hier die **Reliktkiste** und betätige das Ventil. Geh wieder zu der Hütte und benutze deinen Bann auf den Typen im Inneren. Lass ihn den Hebel für dich aktivieren. Nun fährt ein kleiner Transportwagen zu dir und parkt neben der Hütte. Spring auf den Wagen und lass dich von ihm in ein neues Gebiet bringen. Hier suchst du zunächst mal nach dem Kranpult mit den drei Hebeln. Betätige den linken, den mittleren, den rechten und noch einmal den mittleren. Renn jetzt zu dem Stein und betätige das Ventil und den Hebel in der Nähe des Förderbandes. Dadurch öffnet sich die Tür neben dem Gebäude. Geh hindurch und betätige das Ventil am Gebäude. Nun setzt sich das Förderband in Bewegung. Etwas weiter hinten gibt es noch ein Ventil. Stell dich davor und betätige es, sobald der Felsbrocken kurz vor der Neunzig-Grad-Kurve ist. Dadurch deaktivierst du nämlich den Schredder, durch den der Felsbrocken gleich durchfährt, denn wir brauchen den Stein **LEBEND**, alles klar?! Wenn du zu langsam warst und der Felsen zerbröselte wurde, musst du einen neuen organisieren. Wenn aber alles richtig funktioniert hat, liegt jetzt am Ende des Förderbandes ein gut erhaltener Felsbrocken. Daneben gibt es ein Kontrollpult für den Kran weiter hinten. Die Hebelkombination ist dieselbe wie vorhin. Nach der Explosion holst du dir noch die **Reliktkiste** in diesem Gebiet, bevor du deinen Weg durch das weggesprengte Tor fortsetzt.

Folge den Schienen, töte unterwegs die beiden Dämonen und nutze am Ende des Weges deine dunkle Gabe des Springens, um über den Wasserfall zu gelangen. Laufe auf der anderen Seite den Berg hoch und greife ein weiteres Mal auf deine vampirischen Sprungkräfte zurück. Nach dem Speicher-





ab. Folge dem Weg, bis du auf ein wenig charismatisches Viech triffst, das dir einige wichtige Infos gibt. Damit endet dann schließlich dieses ziemlich lange Kapitel.

Kapitel 8: Der Kerker der Ewigkeit - "Böses Blut"

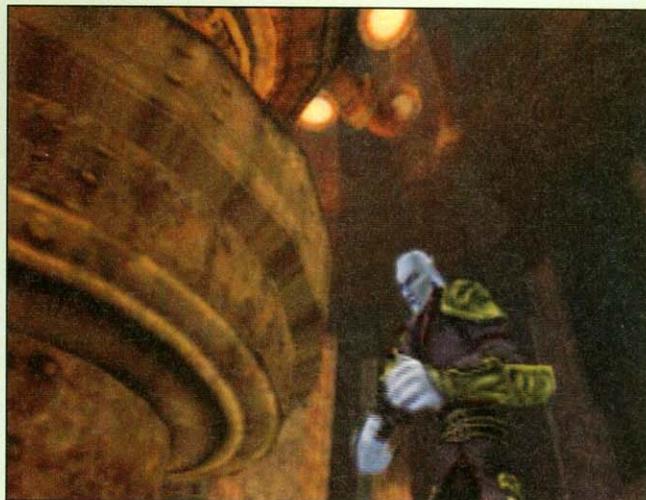
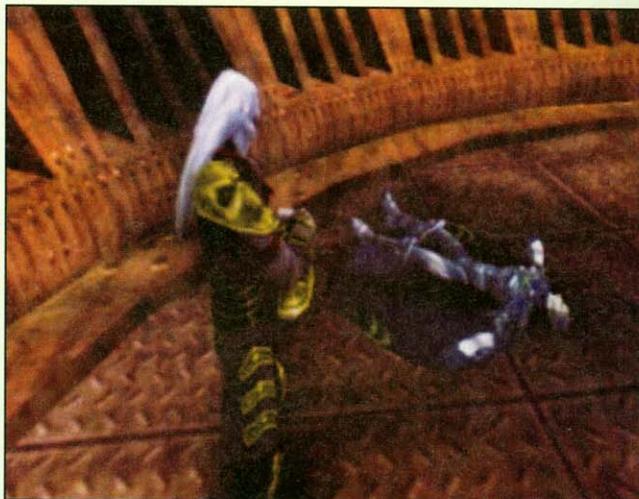
Kain goes Silent Hill! Folge dem Pfad und nutze an seinem Ende deine dunklen Gaben, um über die Schlucht zu springen und den grünen Schalter zu betätigen. Als Nächstes triffst du auf einen der Kerkerwärter, der dir ziemlich deutlich zu verstehen gibt, dass du nicht gerade willkommen bist. Steig rechts die Treppen hoch, spring per dunkler Gabe ganz oben von der Brüstung rüber zur Leiter, klettere sie hoch und springe im oberen Stockwerk auf die andere Seite. Öffne die **Reliktkiste**, nimm den Klingensab und spring dann weiter zu der Tür mit den grünen Fackeln. Lass dich hier in das Loch fallen und töte die beiden Spinnen. Einen Raum weiter aktivierst du in einem Nebenraum einen Hebel, setzt damit den Kran in Bewegung und springst in das Loch im Boden. Unten angekommen, wirst du von einem Gefängniswächter fortteleportiert. Spring aus dem Loch und setze so lange deinen Weg per dunkler Gabe des Springens und der Telekinese fort, bis du deinen ersten Kampf mit einem Gefängniswächter absolvierst. Nachdem du ihn von seinem Dienst entbunden hast (Sauerei, ich hätte zu gern seine Sense mitgenommen...), läufst du weiter die Treppe runter und bist schließlich wieder in dem Raum von vorhin.

Nimm die Streitaxt, öffne die **Reliktkiste** und betätige den Hebel bei dem Planetenmodell. Geh durch die neue Tür, vervollständige bei dem grünen Schalter per Telekinese die Treppe und setze deinen Weg

fort, bis du schließlich auf einer seltsamen schwebenden Insel stehst. Spring zur Mitte der Insel und betätige dort den Hebel. Nun werden einige Schwebepattformen in diesem Gebiet verteilt. Spring per dunkler Gabe von Plattform zu Plattform, vorbei an einigen Skeletten und einer **Reliktkiste**. Ganz oben springst du dann rüber zu dem Portal. Im nächsten Raum kracht eine Metallkiste zu Boden. Einige blinde Gefangene stolpern heraus und werden von Spinnen attackiert. Sieh zu oder mach mit, hol dir jedenfalls die **Reliktkiste** aus dem Inneren der Metallbox, bevor du auf ihre Oberseite und von dort auf den Balkon nach links springst. Betätige den Hebel, der eine weitere Metallkiste bewegt, und spring danach über alle drei dieser Kisten bis ganz nach oben und von dort rüber zum höchsten Balkon. Benutze den Bann auf die blinde Frau hinter dem mittleren Gitter, lass sie den Hebel neben der Tür betätigen und setze danach deinen Weg fort, bis du in den Zellentrakt kommst. Hier lässt du per Telekinese bei dem grünen Schalter eine Metallkiste nach unten. Jetzt heißt es wieder: blinde Gefangene vs. Spinnen. Ein ziemlich unfairer Kampf, weswegen du gleich mal eine Runde mitspielst. Begib dich ins nächsthöhere Stockwerk und öffne dort alle Zellen - in manchen lassen sich nützliche Dinge entdecken. Um die Leitern nach oben zu erklimmen, wirst du ein paar Mal auf deinen Bann zurückgreifen müssen, damit die Gefangenen die Tore für dich öffnen.

Im obersten Stockwerk betätigst du einen Hebel, der die Metallkiste nach oben befördert. Spring über diese Kiste hoch zum Durchgang auf der anderen Seite. Folge dem Tunnel, bis du erneut zu einem Zellentrakt kommst. Hier laufen drei blinde Gefangene (= leicht verdiente Nahrung) durch die Gegend. Geh dir Treppe hoch, öffne die **Reliktkiste** auf der anderen

punkt tötest du den Dämon und gehst durch das Ventilator. Im nächsten Gebiet tötest du zwei Dämonen und begibst dich danach in das Holzgerüst rechts vom Eingang. Hier gibt es ein Ventil (wir nennen es mal Nr. 1) und eine Leiter. Klettere sie empor. Ganz oben gibt es noch ein Ventil (Nummer 2), das eine Leitung vervollständigt. Lass es wie das erste Ventil zunächst mal in Ruhe und spring per dunkler Gabe links vom Ventil rüber in das andere Gebäude. Hier gibt es ebenfalls ein Ventil (Nummer 3). Laufe ganz nach oben und hol dir die **Reliktkiste**. Spring jetzt hinunter zu dem Typen in der Gitterzelle, benutze den Bann auf ihn und lass ihn die Energieglyphe aktivieren. Jetzt musst du schnell sein. Renn zu Ventil Nr. 3 und warte auf die Glyphenenergie. Betätige das Ventil erst kurz bevor die Glyphenkraft es erreicht, damit die Energie weitergeleitet wird. Dasselbe Spielchen wiederholst du jetzt noch bei Ventil Nr. 2 und Nr. 1. Folge dann einfach dem grünen Glühen nach rechts und setze deinen Weg fort. Schließlich kommst du beim Haus der Seherin an, die dir eine neue dunkle Gabe verleiht: Telekinese. Außerdem setzt sie dich gleich vor deinem Ziel



Tipps



Seite, geh zurück zum Ende der Treppe und lass dort die Gefangene einen Hebel für dich betätigen. Erledige die beiden Gefängniswächter, die dumm genug sind, dir einen Hinterhalt zu stellen, und öffne die nächste Tür per Telekinese. Einen Raum später erledigst du einen weiteren Gefängniswächter, reparierst die Brücke per Telekinese am grünen Schalter, läufst über die Brücke hinter diesen Schalter, betätigt dort den Hebel, rennst wieder über die Brücke und nutzt erneut deine telekinetischen Kräfte auf den Schalter. Nun öffnet sich eine Tür und du kannst deinen Weg fortsetzen. Als Nächstes triffst du auf einen ziemlich gestörten Vampir, der offenbar weder Vegetarier noch geistig gesund ist. Auch dürfte ihm nur selten einmal kalt werden. Jedenfalls schleudert er einen Gefangenen durch das Glasfenster und stürmt dann auf dich zu. Noch ist der Zeitpunkt des Kampfes nicht gekommen. Renn durch das Loch in der Glasscheibe und den Tunnel entlang, wo du dich automatisch auf einer Plattform in Sicherheit bringst.

Sobald du wieder die Kontrolle über Kain

hast, springst du rüber zu der **Reliktkiste**. Setze deinen Weg durch den Tunnel neben der Kiste fort. Erledige den Wächter, ignoriere den gestörten Vampir von eben und geh weiter, bis du auf eine **Reliktkiste** triffst. Sobald du sie öffnest, wirst du angegriffen. Töte deine Gegner, setze deinen Weg fort, hol dir die **Reliktkiste** in der Folterkammer und folge dem Gang, bis du zu einem Raum mit vier Eisengittern gelangst. Unten laufen eine blinde Gefangene und schon wieder der Typ mit dem Ofen auf dem Rücken durch die Gegend. Sprich von oben durch die Gitter einen Bann auf die blinde Gefangene und lass sie einen Hebel für dich umlegen. Der öffnet eine Tür, die dich zu einer Brücke bringt. Sobald du hinübergehst, taucht erneut Mister 1400-Unzen auf und verfolgt dich. Benutze schnell deine Telekinese auf den grünen Schalter, um die Brücke einstürzen zu lassen. Danach bringt dich ein Portal an einen neuen Ort. Folge dem Pfad, vorbei an einer **Reliktkiste**, einem Gefängniswächter und etlichen blinden Gefangenen. Schließlich

kommst du in einer gewaltigen Halle mit einem Turm in der Mitte an. Spring per dunkler Gabe zu dem Turm, dreh dich um, nutze deine Telekinese bei dem grünen Schloss, laufe die neue Brücke zurück, betätige dort einen Hebel, spring zurück zum Turm und folge der neu ausgerichteten Brücke zu einem weiteren Raum. Auch hier wartet ein grünes Schloss auf einen fähigen Telekinetiker. Sobald sich die beiden Säulen wieder aufgestellt haben, springst du zurück zu dem Hebel, der die Brücke rotieren lässt. Betätige ihn zweimal und folge der neu ausgerichteten Brücke zu einem Raum mit einem Hebel. Betätige ihn. Nun setzt sich eine dreieckige Zelle in Bewegung, die du jetzt außen vom Turm erreichen kannst. Hier triffst du schließlich auf den Baumeister des Mechanismus, der dir etwas von der "Masse" erzählt.

Als Nächstes löst du am Hebel beim Planetenmodell eine Explosion aus, die dich in ein neues Gebiet katapultiert. Geh nach vorne zur Tür, erlöse die beiden Gefängniswächter



von ihrem Frust und folge dem Weg, bis du zu einem blauen Bodenrelief kommst. Du musst über dieses Relief springen, da ansonsten ein Fallgitter hinabstürzt und dir den Weg abschneidet. Notfalls kannst du das Gitter mit einem Hebel neben dem Bodenrelief wieder anheben. Kurz darauf spielt das Licht verrückt und der Vampir mit dem Ofen am Kreuz macht sich erneut auf die Jagd nach dir. Spring über ihn, lauf nach vorne, betätige den Hebel, um eine Brücke erscheinen zu lassen, und renn über selbige zur anderen Seite. Auch hier betätigst du wieder einen Schalter, wodurch dein Verfolger von der Brücke gestoßen wird und sich eine Tür für dich öffnet. Setze deinen Weg fort. Nun musst du nur noch durch ein kleines Labyrinth, das dir aber bis auf eine versteckte **Reliktkiste** keine Probleme bereiten sollte. Und dann erwartet dich endlich das Duell mit Magnus. Wie du sein Feuer am effektivsten zum Erlöschen bringst, erfährst du im Abschnitt "**Kreaturen des Schattens**". Sein Ende bedeutet auch das Ende des achten Kapitels.

Kapitel 9: Der Mechanismus – "Weg in die Dunkelheit"

Sobald du die Kontrolle über Kain hast, läufst du durch den Tunnel und lieferst dir deinen ersten Kampf mit einem Hylden. Nach seinem Tod holst du dir die **Reliktkiste** von oben und gehst durch das Schaltertor weiter, bis du zu einer Tunnelweggabelung kommst. Hol dir zunächst links die **Reliktkiste**, bevor du deinen Weg fortsetzt. Am Ende des Tunnels (Vorsicht vor den Greifarmen an der Wand) tötest du den zweiten Hylden, gehst durch seine Tür, springst per dunkler Gabe auf die andere Seite des Raumes, durch das Fenster und danach ins untere Stockwerk. Öffne die **Reliktkiste**, betätige den Schalter und geh durch die Tür, hinter der dich ein Hylden erwartet. Erledige ihn und aktiviere den grünen Schalter in seinem Raum per Telekinese. Lass dich von dem Aufzug nach oben bringen und nutze im nächsten Raum deine vampirischen Sprungkräfte, um an die Energieglyphe zu



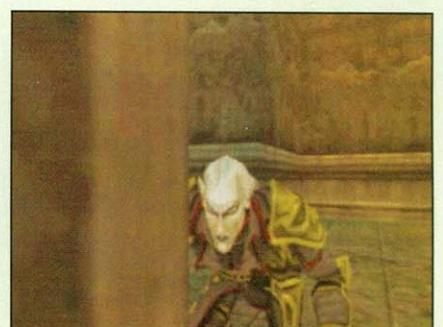
kommen. Geh nun zurück dorthin, wo du vorhin den zweiten Hylden getötet hast. Hier funktioniert jetzt ein Schalter, den du natürlich gleich mal betätigst. Folge dem Tunnel vorbei an einer **Waffenkiste**, bis du erneut vor einer Weggabelung stehst. Geh weiter nach vorne in das Nebelfeld, töte den Hylden und aktiviere durch das Fenster beide grünen Schalter per Telekinese. Geh nach oben, durch den kleinen Tunnel und nutze bei der nächsten Scheibe deinen Bann auf den Menschen, den du vorhin freigelassen hast. Lass den Typen die Energieglyphe aktivieren und geh zurück zum Nebelfeld. Hier betätigst du den Schalter und setzt deinen Weg fort.

Töte den Dämon, hol dir den Klingenstab und die **Reliktkiste** aus dem Nebenraum und folge danach dem Weg, der vorher durch ein Kraftfeld versperrt war. In der Halle mit dem großen Ventilator aktivierst du unten zunächst die Energieglyphe, gehst die Rampe rauf, benutzt oben deinen Bann auf den Menschen und lässt ihn den Schalter betätigen. Spring über die sich bewegenden Kolben, nimm die **Reliktkiste** und folge dem Tunnel bis zu einem überfluteten Gang. Spring per dunkler Gabe zum Tor, dreh dich um, betätige telekinetisch den grünen Schalter im Wasser, spring in das leere Becken und betätige die Energieglyphe. Spring wieder zur Tür, betätige einen weiteren Schalter und folge dem Tunnel zu einer Fertigungshalle. Spring vom Steg und aktiviere den Schalter. Klettere wieder nach oben und aktiviere den Schalter weiter vorne, um den Hylden auf dem Steg auf die billige Tour abzufertigen. Setze deinen Weg fort und töte



zwei weitere Hylden im Nebel. Bevor du am Ende des Tunnels durch das zerstörte Fenster springst und dir die **Reliktkiste** genehmigst, bittest du den Menschen hinter dem Kraftfeld höflich per Bann darum, für dich einen Schalter umzulegen. Folge den Gängen, bis du zu einem gläsernen Tunnel kommst. Benutze die Telekinese an dem grünen Schalter, um einige Kisten aus dem Weg zu räumen. Banne als Nächstes den Typen unter dir und lass ihn über den Steg laufen. Nutze erneut die Telekinese, um die Kisten wieder an ihren alten Platz zu bringen. Banne den Menschen ein weiteres Mal und lass ihn den Schalter betätigen.

Als Nächstes kommst du in eine Halle, wo du nach links auf die Plattform springst und





Hebeln. Betätige sie in dieser Reihenfolge: Mitte, Rechts, Mitte, Links, Links, Mitte, Rechts. Folge nun dem Dämon durch das zerstörte Gittertor. Dort trifft du Umah wieder, die Kains Rache zum Opfer fällt. Sobald du wieder die Kontrolle hast, gehst du weiter, tötet einen Dämonen und zwei Assassins und sprichst einen Bann auf den Arbeiter hinter dem Gittertor. Lass ihn zum Kontrollpult weiter hinten gehen und den rechten und danach den linken Hebel betätigen. Nachdem die Kiste den Wächter erschlagen hat, setzt du deinen Weg durch das Ventilator fort. Etwas später biegst du rechts in ein Gebäude ein, wo du zwei Glyphenrittern und einer **Reliktkiste** begegnest. Geh durch die Tür und spring über das Wasser auf die andere Seite. Das Ganze wiederholst du dann ein paar Mal. Nimm dich unterwegs aber vor den Kriegsschiffen in Acht und weiche ihren Pfeilen aus.

Schließlich stehst du vor einer Schenkentür. Betrete das Gasthaus, geh nach oben, öffne die **Reliktkiste** und danach die Tür auf der anderen Seite des oberen Stockwerks. Spring bei der Leiter nach unten und betrete durch eine weitere Tür wieder das Freie. Töte die beiden Ritter und klettere ganz links die Leiter nach oben. Von der Metallplattform springst du rüber auf die andere Seite, von dort weiter nach links oben, öffnest in der Abstellkammer die **Reliktkiste** und betätigst den Hebel weiter hinten. Nun sollst du einen Dämon freilassen.



Geh nach vorne, sprich einen Bann auf den Typen hinter dem Steuerpult und lass ihn den mittleren Hebel betätigen. Geh nach dem Massaker in die Mitte, saug den Rittern das Blut ab, sprich erneut einen Bann auf den Typen von vorhin und lass ihn ein weiteres Mal den mittleren Hebel betätigen. Stell dich in den Käfig, zwing dem Arbeiter noch einmal deinen Willen auf und aktiviere mit ihm ein letztes Mal den mittleren Hebel. Damit endet dann ein sehr ereignisreiches Kapitel...

Kapitel 11: Die Stadt der Hylden – "Das Ende"

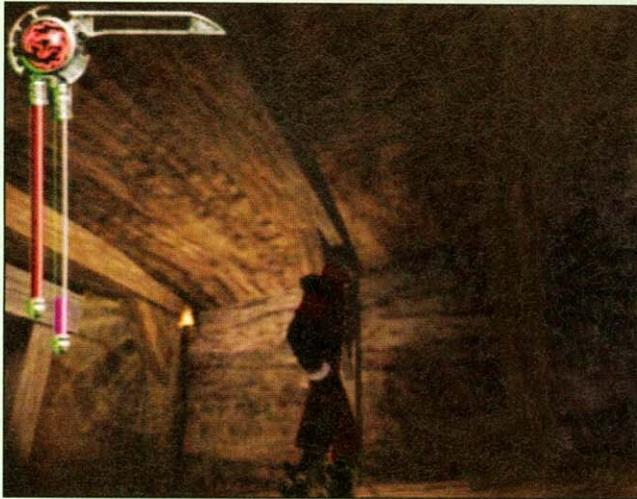
Da die Bordmannschaft als Reiseverpflegung für Kain draufgegangen ist, kracht das Schiff ziemlich ungebremst in den Hafen von Hylden. Sobald du angekommen bist, läufst du nach vorne über den Steg, links die Treppen hoch, bis du zu einem Loch im Boden kommst. Spring hinunter und aktiviere durch das Fenster den grünen Schalter über dem Dämonenkäfig per Telekinese. Der Dämon tötet dann die beiden Hylden und durchbricht eine Glastür. Laufe zurück zum Anfang des Levels und geh dort durch diesen zerbrochenen Eingang. Nachdem du die beiden toten Hylden leer gesaugt hast, öffnest du den Aufzug und fährst mit ihm nach unten. Hier gönnst du dir zunächst mal eine fette **Reliktkiste** und sprichst dann mit zwei Menschen, die offenbar über deine Ankunft sehr erfreut sind. Leider haben sie nicht lange was davon, denn der Dämon von vorhin taucht wieder auf und verfolgt dich. Renn über den linken Pfad, die Rampe nach oben und geh dort durch die Tür. Töte zwei Hylden im Nebel, geh durch die einzige Tür, erledige den Hyldenkrieger und aktiviere eine Etage weiter unten zwei Schalter an einem Pult. Warte auf die Explosion und geh dann durch das Loch, das sie in die Wand gerissen hat.



Folge dem Weg, nimm unterwegs die **Reliktkiste** mit und geh immer weiter, bis du schließlich wieder im Freien bist. Spring nach vorne, renn schnell an dem Dämon und den Spinnen vorbei, dreh dich nach rechts um, spring ganz nach oben auf den Felsen und von dort aus weiter auf die Brücke. Geh durch die Tür weiter hinten und lass dich in dem Gebiet nach dem Speicherpunkt nach unten fallen. Schiebe die Glyphenbatterie um ein Feld nach vorne in Richtung Felswand. Folge danach dem Weg, töte eine Spinne und geh oben durch die Tür. Sprich einen Bann auf den Menschen hinter der Glasscheibe und lass ihn den Schalter im Zentrum seines Raumes umlegen. Nun kommt ein weiterer Dämon frei und tötet den Hylden und den Menschen. Geh weiter nach rechts in den nächsten Raum und betätige den Schalter. Warte, bis der Dämon hinter dem Fenster steht, und aktiviere den Schalter ein weiteres Mal. Nun geht der halbe Raum hoch. Spring durch das zerbrochene Fenster, öffne die **Reliktkiste** rechts von dir und betätige die beiden einzigen noch funktionierenden Schalter, um im Gebiet von vorhin eine Explosion auszulösen. Geh dort durch die nun frei gesprengte Wand.

Benutze im nächsten Raum zuerst einen Bann auf den Arbeiter. Lass ihn den Schalter betätigen, der das Wasser absinken lässt.





die Energieglyphe aktivierst. Lass dich nach unten fallen und springe über das geflutete Becken zu dem Schalter, der das Wasser ablässt. Öffne die **Reliktkiste**, lass dich ins trockene Becken fallen und ziehe die Maschine aus der Wand. Klettere die Leiter hoch, töte den Dämon und geh durch die Nische in der Wand in ein Gebiet mit einem Hylden und einem Schalter. Leg beide um, geh zurück zur Plattform mit der Energieglyphe und folge dem nun geöffneten Weg. Durchquere die Brutkammer, nimm unterwegs die **Waffenkiste** und die **Reliktkiste** mit und folge dem Gang hinter der Brutkammer. Biege bei der Abzweigung nicht ab, sondern hol dir erst die **Reliktkiste** weiter hinten. In der Fabrikhalle springst du von einer Box aus rüber zur **Reliktkiste**, danach nach unten, gehst durch die Öffnung, tötest den Hyldenkrieger und bringst dem Menschen hinter dem Hylden, der dich absaufen lassen will, per Bann dazu, den Schalter für dich zu betätigen. Erledige den Hylden für seine Frechheit und folge danach dem Tunnel zu einem Aufzug, der dich zur Masse führt. Folge zunächst dem linken Pfad und hol dir die **Reliktkiste** an seinem Ende, bevor du auf der rechten Seite der Höhle den Schalter aktivierst und per Aufzug nach oben fährst. Ab hier kannst du nicht mehr viel falsch machen. Folge dem Weg, töte die Gegner und benutze deine dunklen Gaben bei den verein-

zelten Hindernissen. Schließlich stehst du ganz oben vor dem mächtigen Chef-Schalter der Verdammnis und betätigst ihn. Sache gelaufen. Genau wie dieses Kapitel.

Kapitel 10: Das Hafenviertel – "Verrat"

Umah, diese Sau! Verraten zu werden gehört wohl zu den Alltagsangelegenheiten in Nosgoth, seufz... Naja, zum Trost trägt Kain jetzt eine sehr stylische, wenngleich nicht ganz unauffällige Rüstung. Lauf nach vorne, töte drei Ritter im Nebel, banne die Frau hinter dem Gittertor, lass sie den Hebel betätigen und setze deinen Weg durch die rechte Tür fort. Als Nächstes erzählt man dir etwas von einem Passwort und einigen Leuchttürmen. Geh rechts über den Markt bis zum Ventiltor. Bevor du deinen Weg durch dieses Tor fortsetzt, holst du dir noch die **Reliktkiste** links aus der Nische. Hinter dem Tor gehst du nach rechts über den Steg und etwas später durch die Tür bei dem Ankerschild. Hier erwartet dich wieder ein Wettlauf mit der Glyphenenergie. Insgesamt musst du der grünen Kraft an drei Ventilen auf die Sprünge helfen. Ganz oben kannst du dann den Leuchtturm aktivieren. Verlasse das Gebäude, geh nach rechts, töte die beiden Ritter und spring per dunkler Gabe über den Steg zur **Reliktkiste**. Hier erfährst du das Passwort für das Tor, also geh weiter hinten die Treppe hoch, durch das Ventiltor und liefere es bei dem Typen ab, der dich danach gefragt hat. Hol dir die **Reliktkiste** aus der rechten Nische, bevor du deinen Weg durch das nächste Ventiltor fortsetzt. Laufe nach unten über die kleine Treppe auf den Steg. Dreh dich um, schau in den Wassertunnel und benutze deine Telekinese, um den grünen Schalter zu aktivieren.

Spring per dunkler Gabe über das Becken, welches das Schiff gerade freigegeben hat, und erledige den Glyphenritter. Laufe hinter

dem Nebel über den Metallsteg, klettere die Leiter empor und geh durch die Tür. Schiebe die Kiste hier drinnen vor die Tür, damit sie ein Loch in den Boden reißt. Ein Stockwerk tiefer beförderst du die Kiste dann auf die kleine, orange Plattform. Dadurch wird die Tür entriegelt und du kannst deinen Weg fortsetzen. Laufe immer weiter über die Stege, öffne unterwegs die **Waffenkiste** (Vorsicht beim Umdrehen!) und geh die Treppe hoch, wo du auf einen Menschen triffst, der dir helfen will. Nach eurem Gespräch gehst du durch die Tür hinter deinem Informanten. Geh nach rechts, klettere die Leiter hoch in den Beobachtungsturm, öffne die **Reliktkiste** und setze deinen Weg fort, vorbei an einem Ritter und einigen feigen Schützen. In der nächsten Halle holst du dir die **Reliktkiste** vom Balkon auf der hinteren Seite und erledigst den Ritter und seinen Kumpel. Betätige nun das Ventil in der Raummitte, geh in den offenen Käfig, leg den Hebel um, betätige erneut das Ventil in der Raummitte und dreh im anderen Käfig an einem weiteren Ventil, bevor du ein letztes Mal das Ventil in der Raummitte benutzt und den Hebel von vorhin wieder aktivierst. Setze jetzt deinen Weg über die eben heruntergelassene Zugbrücke fort.

Töte die zwei Glyphenritter und geh weiter, bis du in ein Lagerhaus kommst. Am Ende der Treppe gibt es dort ein Steuerpult mit drei



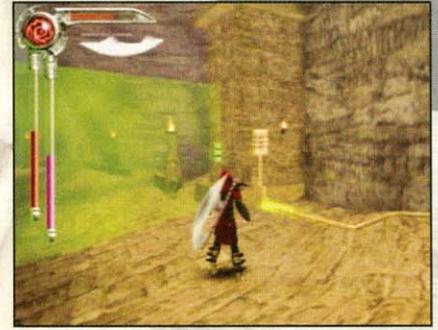
Tipps



Spring hinunter ins Becken und schiebe die Kiste nach hinten auf die etwas helleren Fliesen. Spring zurück aufs Podest und zwing dem Arbeiter erneut deinen Willen auf, damit er das Wasser wieder einlässt. Spring nun per dunkler Gabe auf die schwimmende Kiste, von ihr nach oben durch das Loch in der Brüstung und betätige dort den Schalter. Nun kannst du vom Becken aus auf den Lift springen und dich nach oben transportieren lassen. Spring aber rechtzeitig ab. Folge dem einzigen Weg, bis du zu einem bläulichen, überfluteten Raum gelangst. Geh bei der Weggabelung nach links, springe dort per dunkler Gabe von einer schwimmenden Kiste zur nächsten, bis du schließlich bei einem Steg mit einer Tür ankommst. Sprich einen Bann auf den Typen hinter dem Glas und lass ihn die Tür für dich öffnen. Innen gehst du nach rechts zum Ventil und lässt dort das Wasser ab. Dreh dich um, laufe ganz nach hinten und schiebe dort die Kiste ins Becken. Spring hinterher und schiebe die Kiste so weit nach vorne wie möglich. Als Nächstes

gehst du geradeaus durch den Tunnel, tötest drei Spinnen, öffnest eine **Reliktkiste** und schiebst eine weitere Kiste ins Becken. Spring erneut hinterher und befördere die Kiste so nah wie möglich an die Öffnung im Zaun auf der rechten Seite. Geh nun zurück zu dem Ventil von vorhin und lass das Wasser wieder ein. Nun kannst du über die beiden Kisten rüber zur nächsten Tür springen.

Fahr mit dem grünen Aufzug nach oben, geh nach links, töte die beiden Hylden und spring in das Loch hinunter, wo du gleich noch ein paar Gegner mehr erledigst. Als Nächstes betrittst du ein grün beleuchtetes Areal. Geh von hier aus nach links und folge dem einzigen Weg durch die Labors der Hylden. Unterwegs wirst du an einer **Reliktkiste** vorbeikommen und auch einmal auf deine dunkle Gabe des Springens zurückgreifen müssen. Schließlich kommst du an einem Aufzug an, mit dem du nach oben fährst. Spring dann auf die Kisten neben dem Aufzug und warte, bis grüner Rauch aus den Röhren vor dir strömt. Sobald sich der Rauch der ersten Röhre verzogen hat, springst du per dunkler Gabe auf sie. Als Nächstes zur zweiten usw. Ganz am Ende des Weges erledigst du einen Hyldenkrieger, gehst durch die linke Tür ganz nach vorne, springst über die Kisten nach oben, erledigst zwei weitere Hylden und öffnest eine **Reliktkiste**. Aktiviere den Schalter weiter hinten und geh durch die frisch geöffnete Tür. Auch hier be-



tätigst du einen Schalter, der eine kleine Plattform nach vorne fahren lässt. Spring auf diese Plattform und von ihr aus weiter zu dem Gang nach oben. Folge ihm, töte die Spinne und spring an seinem Ende per dunkler Gabe rüber zu dem oberen Metallsteg. Laufe zu seinem Ende und spring nach links unten auf die große Kiste. Folge dem Weg, töte zwei Hylden und betätige die beiden Schalter, um weiter unten einen Dämon freizulassen und das Tor auf der linken Seite zu öffnen. Geh nun durch dieses Tor und erledige den Hyldenkrieger. Als Nächstes betritt Kain dann das Luftschiff und gelangt so in das Heiligtum der Hyldenstadt.

Töte gleich zu Beginn das Begrüßungskomitee, öffne die **Reliktkiste** und setze deinen Weg fort, bis du zu dem Torwächter kommst. Hier stellst du dich einfach vor die grünen Schalter, aktivierst sie per Telekinese und wartest darauf, dass der Torwächter sie zur Explosion bringt. Wiederhole das mit allen vier Schaltern und der Torwächter wird zerschmettert. Nun gibt es ein wenig erfreuliches Wiedersehen mit Vorador, das aber schnell von Lord Sarafan unterbrochen wird. Sobald du wieder die Kontrolle über Kain hast, läufst du nach vorne zum Haupttor, dann nach rechts bis zu einem kleinen, grauen Felsen. Spring von ihm weiter nach



Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
 Spielend durchs Leben

Ladenlokal
 45131
Essen
 Rüttenscheider Str. 181
 Tel. 0201 / 777225
 Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

KEIN SCHERZ, ENDLICH LIEFERBAR !!! **GEHEIMTIPS**

ACTION REPLAY für GC nur 39,95
FREELoader nur 27,95

VERSANDKOSTEN: VORKASSE nur 2,00 EURO - Nachnahme 5,50 inkl NN Gebühr !!!

JETZT DIE TOPTITEL VORBESTELLEN !!!



hinten auf den nächsten Felsen und betrete das Gebäude durch das Loch in der Wand. Töte deine Gegner und geh weiter in den nächsten Raum. Nutze deinen Bann bei dem Menschen hinter dem Fenster und lass ihn den Schalter betätigen. Nun sinkt der Wasserspiegel und du kannst die Kiste im Becken unter den Schalter schieben. Lass den Menschen wieder den Wasserspiegel anheben, spring per dunkler Gabe auf die Kiste, aktiviere den Schalter und begib dich dann durch das Becken hinter die Glasscheibe auf der anderen Seite des Eingangs. Laufe nach vorne, spring von Metallsteg zu Metallsteg und aktiviere den Schalter. Geh jetzt über den eben geöffneten Zugang zum Aufzug und lass dich nach oben bringen. Nun sind es nur noch wenige Schritte bis zum Duell mit Lord Sarafan. Auch für den finalen Kampf haben wir einige Hinweise im Abschnitt "Kreaturen des Schattens" zusammengefasst. Mit dem Tod deines Erzfeindes ist auch das Spiel beendet. Glückwunsch!



HUNTER THE RECKONING ab 18 JAHRE !!!
TOPHIT !!
 PAL uncut (18) 59,95

MORTAL KOMBAT V ab 18 JAHRE !!!
GAME of the Month
TOPHIT !!
 PAL uncut (18) 59,95
 Lösungsbuch engl. 25,00

Resident Evil Zero JETZT VORBESTELLEN !!!
TOPHIT !!
 ab MÄRZ
RESIDENT EVIL ZERO
 PAL uncut (18) 57,95
 Lösungsbuch dt. 14,95
 weitere RE-Teile Lieferbar

MEDAL OF HONOR ETERNAL EAGLE ab MÄRZ
TOPHIT !!
 deutsch 54,95
 Lösungsbuch dt. 14,95

HERR DER RINGE ab MÄRZ
TOPHIT !!
 JETZT VORBESTELLEN !!!
 H. d. RINGE Zwei Türme
 deutsch 57,95

METROID PRIME ab MÄRZ
TOPHIT !!
 JETZT VORBESTELLEN !!!
 deutsch 54,95

TONY HAWKS SKATER 4 dt. 57,95
TOPHIT !!

DIE HARD VENDETTA engl. PAL uncut (18) 62,95
TOPHIT !!
 komp. deutsch 57,95

TUROK EVOLUTION engl. PAL uncut (18) 39,95
TOPHIT !!
 inkl. ACTIONFIGÜR
 Lösungsbuch dt. 14,95

BLOOD OMEN 2 dt. uncut 57,95
Summoner 2 ab MÄRZ
JETZT VORBESTELLEN !!!

Phantasy Star Onl. dt. 57,95
SW Bounty Hunter dt. 57,95
STAR WARS BOUNTY HUNTER ab MÄRZ
JETZT VORBESTELLEN !!!

BARBARIAN PAL 54,95
BALDUARS GATE D.A. März
Doshin the GIANT dt. 29,95
Evolution Worlds dt. Anl. 57,95
S. Mario SUNSHINE dt. 52,95
SW Jedi Outcast 2 PAL 52,95
Time Splitters 2 PAL 54,95
VEXX dt. 57,95

Layman 3 ab MÄRZ
JETZT VORBESTELLEN !!!
 RAYMAN 3 dt. 57,95

GHOST RECON ab MÄRZ
JETZT VORBESTELLEN !!!
 GhostRecon uncut 59,95

DESERT STORM ab MÄRZ
JETZT VORBESTELLEN !!!
 Conflict D. STORM 57,95

Memory Card 251 org. 29,95
Memory Card 1019 Bl. 29,95
007 NIGHTFIRE dt. 52,95
Eter. Darkness (Toppreis) 49,95
Smash Bros Melee dt. 29,95
PIKMIN dt. 29,95
Wave Racer dt. 29,95
Resident EVIL (Toppreis) 49,95
RALLY Champ. dt. 47,95
MARIO PARTY 4 dt. 52,95
NBA 2K3 dt. 57,95
NBA Street 2 dt. 54,95
SONIC MEGA Coll. dt. 49,95
Super Monkey Balls 2 57,95
WWEWrestlem.X8PAL 49,95
ZELDA Four Swords dt. 42,95
DOOM 2 PAL 49,95
Sonic Adv. 2 dt. 49,95
Shining Soul dt. 49,95
Phantasy Star 49,95
MORTALKOMBAT V 42,95
LUNAR 59,95

Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53) NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO

Jetzt STAMMKUNDE werden - Kein Club - Jetzt Anmelden

Telefonische Bestellannahme **0201 / 777235**
 Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

Wanted

WANTED WANTED WANTED

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

<p>Ausgabe 11/2000 7 Lösungen: 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</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsbuch #12</p>	<p>Ausgabe 12/2000 3 Lösungen: The Legend of Zelda, The World is not enough, Turok 2 - Seeds of Evil; die besten Tipps und Tricks für N64 und GBC</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsbuch #13</p>	<p>Ausgabe 03/2001 3 Lösungen: Conker's Bad Fur Day, Banjo Tooie - Teil 2; Xploder-Codes: Pokémon Gold/Silber</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsbuch #3</p>	<p>Ausgabe 04/2001 3 Lösungen: (Komplett gelöst: Mario Party 3, Tony Hawk's Pro Skater 2 - Teil 2.</p> <p>GBA: Harry Potter und der Stein der Weisen</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsbuch #4</p>	<p>Ausgabe 01/2002 3 Lösungen: Mario Party 3, Tony Hawk's Pro Skater 2 - Teil 2.</p> <p>GBA: Harry Potter und der Stein der Weisen</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsbuch #7</p>	<p>Ausgabe 02/2002 4 Lösungen: GBC: Resident Evil Garden, Harry Potter und der Stein der Weisen</p> <p>GBA: Advance Wars, Mech Platoon</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsbuch #8</p>
<p>Ausgabe 03/2002</p> <p>3 Lösungen: GBA: Creatures, Batman Vengeance, Sonic Advance.</p> <p>N64: 10 Seiten Cheats</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsteil</p>	<p>Ausgabe 04/2002</p> <p>1 Lösung: Zelda Seasons auf über 30 Seiten</p> <p>Cheats für die besten GBA-Ego-Shooter</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsteil</p>	<p>Ausgabe 05/2002</p> <p>1 Lösung: Luigi's Mansion</p> <p>Cheats: Sonic 2, Wave Race, Tony Hawk 3, Batman, Super Monkey Ball u.v.m.</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsteil</p>	<p>Ausgabe 06/2002</p> <p>3 Lösungen: Star Wars: Rogue Leader, Sonic Adventure 2 Battle, Crazy Taxi, Super Monkey Ball</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsteil</p>	<p>Ausgabe 07-08/2002</p> <p>3 Lösungen: Pikmin, Spider-Man, Super Smash Bros. Melee</p> <p>Die besten GameCube-Cheats</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsteil</p>	<p>Ausgabe 09/2002</p> <p>3 Lösungen: James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer, F1 2002</p> <p>Die besten GameCube-Cheats</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsteil</p>
<p>Ausgabe 10/2002</p> <p>2 Lösungen: Wave Race BS, Tony Hawk 3</p> <p>Die besten GameCube-Cheats</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsteil</p>	<p>Ausgabe 11/2002</p> <p>3 Lösungen: Resident Evil, Super Mario Sunshine & Turok: Evolution, Teil 1</p> <p>Die besten GameCube-Cheats</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsteil</p>	<p>Ausgabe 12/2002</p> <p>3 Lösungen: Star Fox Adventure, Eternal Darkness & Turok: Evolution, Teil 2</p> <p>Die besten GameCube-Cheats</p> <p>★ Mit Tipps- und Lösungsteil</p>	<p>Ausgabe 01/2003</p> <p>2 Lösungen: Harry Potter; Die Kammer des Schreckens, Time Splitters 2</p> <p>★ Mit Posterkalender</p>	<p>Ausgabe 02/2003</p> <p>3 Lösungen: Metal of Honor: Frontline, Tony Hawk's Pro Skater 4, James Bond 007: Nightfire</p> <p>★ Mit riesigen Doppelposter</p>	

Bestellcoupon

Ich möchte folgende Hefte:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 11/00 | <input type="checkbox"/> Ausgabe 01/02 |
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 12/00 | <input type="checkbox"/> Ausgabe 02/02 |
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 02/01 | <input type="checkbox"/> Ausgabe 03/02 |
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 03/01 | <input type="checkbox"/> Ausgabe 04/02 |
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 04/01 | <input type="checkbox"/> Ausgabe 05/02 |

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort _____

big.N

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 06/02 | <input type="checkbox"/> Ausgabe 12/02 |
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 07-08/02 | <input type="checkbox"/> Ausgabe 01/03 |
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 09/02 | <input type="checkbox"/> Ausgabe 02/03 |
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 10/02 | |
| <input type="checkbox"/> Ausgabe 11/02 | <input type="checkbox"/> 7 x 64 Power |

Telefon: _____

E-Mail: _____

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

Zahlungsweise

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Bargeld liegt bei | <input type="checkbox"/> Verrechnungsscheck liegt bei |
| <input type="checkbox"/> Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 404 200 501 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24). Bitte als Verwendungszweck unbedingt den Namen des Bestellers und die gewünschte(n) Ausgabe(n) angeben. | |

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.

Unterschrift: (Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

big.N
Bestellservice
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Die glorreichen 7

Kaum zu glauben, aber wahr: Wir räumen unser Archiv und verschleudern sieben historische Exemplare der 64 Power (Zusammenstellung durch den Verlag) für schlappe 10 Euro inkl. Verpackung und Versand. Unter Sammlern werden sogar Einzel Exemplare höher gehandelt! Einfach die 7 auf nebenstehendem Coupon ankreuzen, gewünschte Zahlungsart angeben und fertig. Das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!





Mag
With the Sea Otter seaplane we can go to the ruins near Pannam Town or anywhere else in just one hop!

Das **Flugzeug** bringt Mag und seine Clique an die verschiedenen Einsatzorte.



Haben **Mag** und **Linear** gefunden, was sie suchen? Leider noch nicht.



Wer hat Angst vorm **schwarzen Mann**? Nein, Spoiler gibt's hier keine.

nicht in die Luft sprengt, kann sich der ergraute Herr besonders gut konzentrieren und auf diese Weise seine Gesundheit wieder herstellen. Dann wären da noch die sinnliche Pepper, Großmaul Chain Gun und Ex-Boss Cracano. Der muss erst im Kampf besiegt werden, bevor er sich deiner Clique anschließt. Alle drei Party-Mitglieder nutzen übrigens wie Mag die Cyframe-Technologie.

Schlichte Architektur

Für ein schlagkräftiges Team ist also gesorgt, für durchschlagendes Gameplay hingegen weniger. Wer voller Zuversicht über die angestaubte Dreamcast-Grafik hinwegsieht und sich auf das erste Geplänkel mit seiner Truppe freut, wird spätestens beim Anblick der einfallslosen Dungeons misstrauisch. Mag und seine Freunde rennen minutenlang durch identische Gewölbe, die letztlich in einen großen Raum münden. Dass die Dungeons zufallsgeneriert sind, ist damit ziemlich egal, denn Unterschiede sind ohnehin kaum auszumachen. Mitgedacht hat Entwickler Sting beim Kampfsystem. Gerät

ein Gegner ins Sichtfeld, folgt nicht unausweichlich ein Kampf. Die beiden Parteien müssen sich dazu erst berühren. Weglaufen ist also durchaus eine Alternative. Schleichst du dich von hinten an deine Feinde ran, gebührt dir der erste Angriff. Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Was anfangs noch flott erledigt ist, endet bei Bossen in minutenlangen Gefechten, bei denen durchaus taktisch vorgegangen werden muss. Neben dem minütlichen Abmurksen von Gegnern sammelst du Artefakte ein. Die kannst du wiederum kombinieren, um stärkere Gegenstände zu erhalten. Neben den langweiligen Umgebungen und der misslungenen Präsentation ist die belanglose Story des Spiels der Spielspaßkiller schlechthin. Die Akustik des Spiels bietet zuckersüße Melodien, die sich teilweise schon hart an der Grenze zum Kitsch bewegen. Während das Handbuch in deutscher Sprache vorliegt, sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe englisch. Gute englische Sprachkenntnisse sind aufgrund der großen Textmengen somit Voraussetzung, um das Spiel zu verstehen. **(BS)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft	
Hersteller:	Sting	
Genre:	RPG	USK: ab 6
Spieler:	1	Preis: ca. 60 €
Sprache:	englisch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

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

- :) Gegner vor dem Kampf sichtbar
- :(langweilige Dungeons
- :| laue Story
- :(nur auf Englisch

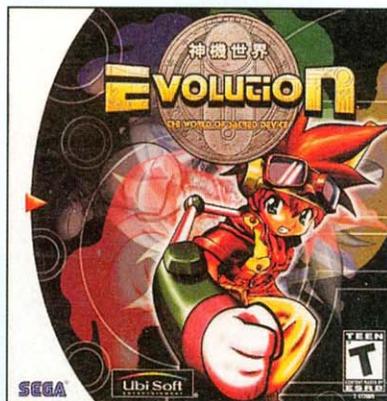
Fazit:
Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.

Alternativen:	
Lost Kingdoms	Activision
ca. 60 €	big.N 9/02: 72%
Skies of Arcadia Legends	Import
ca. 80 €	big.N 3/03: 88%

Bewertung: **61%**

Die Originale

Die Originale kamen schon Anfang 1999 und im Sommer 2000 in Japan für den Dreamcast auf den Markt. Bereits damals erntete die Serie weltweit eher bescheidene Kritiken. Auch der kommerzielle Erfolg blieb aus. Auf dem Game-Cube besteht aufgrund des Bedarfs an Rollenspielen zumindest eine Chance darauf, dass es kommerziell besser läuft. Wer allerdings bereit ist, die Mehrkosten für die US-Version von Segas



Skies of Arcadia Legends zu tragen, bekommt auf jeden Fall die bessere RPG-Alternative.



DEFENDER

Midways Recycling-Anlage läuft immer noch auf Hochtouren!

GCN



Die **Planetenoberflächen** haben sich seit 1981 zu ihrem Vorteil entwickelt.



Auch die Hügel sind eine Gefahr. Vor allem **Neulinge** können schnell daran zerschellen.



Besonders stimmungsvoll sind **Sonnenuntergänge** in einer Pluto-Kolonie.

Wenn Aliens Kolonien der Menschen im Weltall attackieren, steigt der tapfere GameCube-Pilot in sein Cockpit und rettet Leben. Bei dem intergalaktischen "Feuerwehr"-Spiel handelt es sich um einen neu aufgelegten Klassiker aus dem Jahre 1981. Schon damals begeisterte *Defender* die Arcade-Spieler nicht gerade mit schöner Grafik. Andere Spiele waren zu diesem Zeitpunkt optisch schon weiter. Es war viel mehr das Gameplay, das die Zocker süchtig machte. Heute befindet sich das dreidimensionale Update in einer ähnlichen Situation. Allerdings dürfte die Anzahl der süchtigen *Defender*-Spieler jetzt deutlich geringer ausfallen.

Ballern, was das Zeug hält

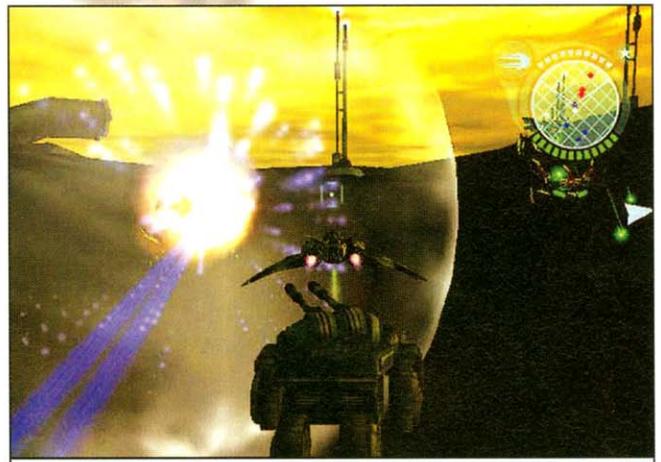
Die hanebüchene Geschichte um eine Alieninvasion bekommt in der Neuauflage eine gewichtigere Rolle. Kleinere Rendersequenzen stimmen auf den Ballermarathon ein und Briefings setzen dich über deine kommende Aufgabe in Kenntnis. 20 Missionen warten auf dich. Von der ersten Pluto-Kolonie ausgehend, trägt dich dein Auftrag immer weiter ins Weltall hinaus. Hast du deine Hände erst einmal am virtuellen Steuerknüppel deines Schiffs, heißt es, alles Außerirdische zu pulverisieren. Deine Gegner treten mit Vorliebe in kleinen Schwärmen auf, die aber relativ leicht abzuschießen sind. Im Laufe der Mission werden die Feindschiffe immer größer, bis sie schließlich

in einem monströsen Endgegner ihren Höhepunkt finden. Statt wie Anfang der Achtziger nur vorwärts und rückwärts fliegen zu können, saust dein Schiff nun in der dritten Dimension nach oben, unten, links, rechts und hat sogar 360°-Loopings drauf. Als Pilot kannst du deine Fluggeschwindigkeit übrigens selbst bestimmen.

Das ist auch bitter nötig, denn neben qualmenden Laserkanonen steht noch das Retten deiner Artgenossen auf dem Programm. Die fiesen Außerirdischen verwandeln die armen Menschen in noch fiesere Mutanten, die dann wiederum Jagd auf Menschen und dein Schiff machen. Ist ein Mensch erst verwandelt, kann er zu einem richtig harten



Das wird ein Volltreffer! Unsere **Lenkrakete** bläst den außerirdischen Schmutz vom Himmel.



Die **Abwehrkanone** hat wieder einen gemeinen Außerirdischen erwischt.



Das **Radar** oben rechts zeigt dir, ob neue Gegner im Anmarsch sind.



Oftmals greifen ganze Horden der Aliens an. **Dauerfeuer** ist angesagt.

Gegner werden. Auf den Planetenoberflächen wimmelt es geradezu von Erdlingen, die von dir aufgenommen und an einen sicheren Ort verfrachtet werden müssen. Wenn du tief über ihre Köpfe hinwegfliegst, nimmst du die Kerlchen automatisch auf. Kommt dir ein Außerirdischer zuvor, hast du noch einen Moment Zeit, den extraterrestrischen Dieb abzuschießen und den herabfallenden Menschen aufzufangen.

Midway spendierte auch dem betagten Gameplay eine Auffrischung. Die Bezwingung der Invasoren gestaltet sich leichter, wenn du einige strategische Hilfsmittel verwendest. Beispielsweise ist es möglich, das Aliengelumpel mit geschickt platzierten Abwehrgeschützen in einen Hinterhalt zu locken. Auch gerettete Menschen können dabei nützlich sein, da sie dir wichtige Tipps geben, wenn es darum geht, neue Kniffe gegen die Eroberer herauszufinden. Man sollte sich allerdings davor hüten, die strategische Komponente zu überschätzen, denn trotz alledem ist *Defender* ein Shoot'em-Up in Reinform.

Klassisch

Grafisch wird *Defender* keineswegs in die Defensive gedrängt. Die sechs unterschiedlichen Schiffe fallen besonders ins Auge. Hier haben sich die Jungs von Midway besonders Mühe gegeben. Der Großteil der im Spiel verwendeten Polygone findet sich in den Schiffsmodellen wieder. Naturgemäß muss sich die Grafik-Engine des Spiels mit vielen Gegnern auf dem Schirm auseinandersetzen und meistert diese Prüfung hervorragend. Ruckler gibt es keine. Für den Sound hat man sich etwas ganz Besonderes ausgedacht: Die deutsche Industrial-Gruppe KMFDM nahm extra für das Spiel eine "zeitgemäße" Version von Richard Strauss' "Also sprach Zarathustra" auf. Du kennst das Stück vielleicht noch aus dem Klassiker *2001: Odyssee im Welt-raum*. Der restliche Sound bietet anständige Explosionen, die aber etwas druckvoller hätten ausfallen können. *Defender* ist vor allem für die Leute interessant, die ihre alte Perle einmal in einem zeitgemäßen Design spielen möchten. Doch auch Spieler, die großen Spaß an Dauerfeuerorgien haben, dürfen einen Blick riskieren. **(BS)**



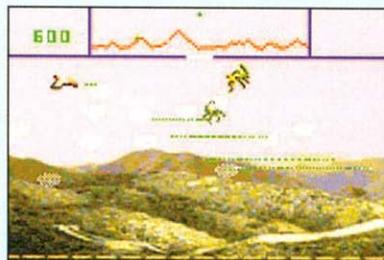
Eine **automatische Zielerfassung** hilft dir beim Schießen.



Nun muss dieser Spinnen-ähnliche **Außerirdische** gerüstet werden.

Innovation leicht gemacht

1981 schuf ein junger Mann Namens Eugene Jarvis eine Planetenoberfläche und darüber ein Raumschiff, das in zwei Richtungen gesteuert werden konnte. An den Seiten des Bildes bewegten sich Sterne vorbei, die den Eindruck der Geschwindigkeit steigern sollten. Ziel des Spiels: scrollende Aliens abschießen. Doch etwas fehlte, etwas Innovatives, das *Defender* von *Space Invaders* abhob. Die Lösung: Menschen können auf der Planetenoberfläche aufgesammelt werden!



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami	
Hersteller:	Midway	
Genre:	SEU	USK: ab 6
Spieler:	1	Preis: ca. 60 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich: 31.03.03

Schwierigkeitsgrad:

leicht

 normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :) viel Bezug zum Original
- :) ordentliche Grafik
- :(sechs Raumschiffe
- :(zu wenig Abwechslung

Fazit:
Ordentliches Remake eines Klassikers.

Alternativen:

Time Splitters 2	Eidos
ca. 60 €	big.N 12/02: 84%
Star Wars: The Clone Wars	EA
ca. 60 €	big.N 1/03: 75%

Bewertung: 71%

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



Dank brandneuem Kampfsystem gehört deine Seele nun endgültig Midway!

GCN

Mortal Kombat – kaum ein anderer Titel wird stärker mit brutalem Gameplay in Verbindung gebracht. Die Versionen für stationäre Systeme durften sich ausnahmslos bei der Bundesprüfstelle vorstellen und wurden auch indiziert. Der aktuellste Ableger schlägt den gleichen Weg ein, denn eine dem deutschen Markt angepasste Fassung gibt es nicht. Die deutsche Verkaufsversion ist inhaltsgleich mit dem von uns in Ausgabe 1/03 getesteten US-Import. Lediglich das "History of Mortal Kombat-Video" musste weichen.

Es hat begonnen

Der Wettkampf teilt sich in drei Hauptmodi auf: Arcade-Modus, Versus-Modus und Konquest-Modus. Letzterer ist ein wirklich kreativ in Szene gesetztes Tutorial, das anhand von zehn Missionen pro Figur alle Eigenarten des Recken erklärt. Gut und Böse gehen nicht nur mit Hand und Fuß aufeinander los, sondern zücken auch Nunchakus, Katanas oder Speere. Außerdem gibt es drei verschiedene Kampfstile pro Figur, was bei 23 Raufbolden satte 69 Arten den Gegner fatality-reif zu schlagen ergibt. Im Vergleich zu anderen Beat'em-Ups ist die Anzahl der Special Moves aber eher gering.

Ist die Konkurrenz anfangs noch lächerlich leicht niederzukämpfen, macht die KI plötzlich einen riesigen Satz nach vorn. Aus memenhaften Waschlapen werden die fiesesten Kampfkeiler der Beat'em-Up-Geschichte. Wer den knallharten, aus bis zu acht Schlägen bestehenden Combos später Paroli bieten will,

muss sein Pad gut beherrschen. Neben der erlauchten Aufgabe, die Welt zu retten, sorgen sechs verschiedenfarbige Münzen für Motivation. Mit den nach Kämpfen erworbenen Groschen kannst du in der Gruft auf Einkaufstour gehen. Dort findest du in 667 Särgen (!) fabrikneue Outfits, frische Kampfarenen, neue Charaktere, Storyboards oder kurze Videos.

Grafisch tänzeln die Figuren nun in echtem 3D durch die detaillierten Kampfarenen. Die Modelle der Kämpfer verwenden eine ähnliche Technik, wie sie auch in *Rocky* zum Einsatz kam. Ihre Gesichter deformieren sich in Echtzeit. Raiden und Konsorten schwitzen dabei tatsächlich Blut und Wasser. Bessere Modelle werden wir wohl erst wieder in *Soul Calibur 2* zu sehen bekommen. Hinzu kommen hübsche Partikel- und Lichteffekte, die das Blutbad optisch noch schöner machen. Der Sound wummert bedrohlich und düster aus den Boxen, Dolby Pro Logic II unterstützt *Mortal Kombat: Deadly Alliance* nicht. (BS)



Nitara in Lauerstellung. Frost hat schon einiges abbekommen. Das Blut fließt jetzt literweise.



Li Mei richtet Kenshi in einem schönen Winterlevel die Nase neu aus.



Hohe Absätze sind bei solchen Aufgaben weniger empfehlenswert – egal!

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami	
Hersteller:	Midway	
Genre:	BEU	USK: ab 18
Spieler:	1-2	Preis: ca. 60 €
Sprache:	englisch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	10 icons
Sound:	10 icons
Gameplay:	10 icons
Dauerspaß:	10 icons

- :) super Animationen
- :) gutes, neues Kampfsystem
- :) herrlich brutal
- :(unausgeglichene Gegner-KI

Fazit:

Hat neben purer Gewalt auch spielerische Qualitäten.

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: 82%

EVOLUTION SKATEBOARDING

PAL-Update!

GCN

Keine Frage, auch das Funsportgenre muss sich weiterentwickeln. Gesagt, getan – Konami spendierte dem neusten Skateboardspiel einige gut gemeinte Innovationen. Doch einmal mehr zeigt sich, dass Neuerungen nicht auch automatisch Fortschritt bedeuten. 25 reale und Fantasielevel

warten auf dich. In Letzteren müssen die Konami-Skater nicht nur, wie üblich, Aufgaben lösen und Punkte ergattern, sondern sich auch mit Fabelwesen auseinander setzen. Die Monsterbrut hat am Ende eines Levels sogar einen Endgegner im Angebot. Acht Profi-Skater konnte Konami für das Spiel gewinnen, wobei aber lediglich Danny Way einen klangvollen Namen besitzt. Spielerisch ist *Evolution Skateboarding* leider ein völliger Ausfall. Steuerung und Gameplay können Tony & Co. in keiner Weise das Wasser reichen. Das ganze Spielkonzept ist einfach zu wirr. Vor allem die Monster sind absolut fehl am Platz. Konami hätte sich besser eindeutig entschieden – Sportspiel oder Actionspiel. Einziger Bonuspunkt ist die Möglichkeit, bekannte Konami-Figuren als spielbare Charaktere freizuspielen. (BS)



Gute Ansätze, aber schlechte Umsetzung: Konami vertraut zu sehr auf **Fantasie**.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami	
Hersteller:	Konami	
Genre:	SPS	USK: n.n.b.
Spieler:	1-2	Preis: ca. 60 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :) Solid Snake auf dem Skateboard
- :(wirres Gameplay
- :(wenig bekannte Pros
- :(hanebüchene Aufgaben

Fazit:
 Eher Stagnation als Evolution.

Alternativen:

Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
ca. 60 €	big.N 1/03: 91%
BMX XXX	Acclaim
ca. 60 €	big.N 1/03: 67%

Bewertung: 39%

Fürchte das Böse!

Endlich ist es so weit: Wir konnten die PAL-Version von Resident Evil 0 ausführlich unter die Lupe nehmen. Aus lauter Freude verlosen wir in Zusammenarbeit mit Dino Entertainment

2 Resident Evil DVDs und 4 Exemplare des vierten Resident Evil-Romans von S.D. Perry.

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

Wer führte beim Resident Evil-Kinofilm Regie?

Die Antwort schickst du bis zum 14.03.2003 auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:

BriStein Verlag GmbH
 Resident Evil
 Kantstr. 5-13
 44867 Bochum



STAR WARS BOUNTY HUNTER

[PAL-Update]

GCN

Was PAL-Versionen betrifft, so liefert Electronic Arts gewöhnlich gute Arbeit ab. So ist auch *Star Wars: Bounty Hunter* inklusive aller Bildschirmtexte und Sprachausgaben komplett eingedeutscht. Zwar sind nicht die gleichen Synchronsprecher wie in den Filmen zu hören, aber das ist nicht weiter tragisch. Ansonsten handelt es sich erwartungsgemäß um das gleiche Spiel mit all



seinen Stärken und Schwächen. Das Star Wars-Feeling kommt

dank der stimmungsvollen Umgebung und des Soundtracks hervorragend rüber. Jango Fetts üppiges Repertoire an Bewegungen (schießen, springen, klettern, rollen, kriechen, fliegen, fesseln) würde sogar einen Spider-Man beeindrucken. Die Kameraführung hingegen ist ein Graus. In den vielen verwinkelten Gängen bleibt die Kamera oft hängen oder schwenkt in denkbar ungünstige Positionen. So langsam könnte sich LucasArts aber ruhig mal etwas Neues einfallen lassen, anstatt immer nur Standard-Action-Adventures abzuliefern. Wahrscheinlich würde das Spiel ohne Star Wars-Thematik kaum jemanden interessieren, aber so wird es sicher seine Freunde finden.

(SRÖ)



Die Lock-On-Zielerfassung ist Nintendo-Fans aus *Zelda: Ocarina of Time* bekannt.

LEGENDS OF WRESTLING 2

[PAL-Update]

GCN

Gleich vorneweg: Wenn du kein Wrestling Fan bist, blätter weiter, dieses Spiel interessiert dich sowieso nicht. Für alle anderen gibt es hier eine kurze Zusammenfassung. In *Legends of Wrestling 2* reist der Spieler als mehr oder weniger professioneller Wrestler durch die USA und bestreitet einen Schaukampf nach dem anderen, um Geld und Ruhm zu erringen. Dabei kann man zwischen

verschiedenen alten Wrestling-Legenden wählen oder sich per "Build-A-Legend" Baukasten einen eigenen Wrestler zusammenschrauben. Dieser torkelt und wälzt sich dank der ungenauen Steuerung durch die kleine Kampagne oder prügelt sich in diversen Einzelmatches mit seinen Kollegen. Die Grafik ist zwar nicht gerade das Gelbe vom Ei, aber auch wieder nicht sooo schlecht, während die Animationen der Wrestler teilweise doch recht tapsig wirken. Musik und Soundeffekte sind in Ordnung, obwohl die Crossover-Mucke irgendwie nicht so recht zum Retro-Image passen will. Alles in allem: Knochenharte Wrestling-Fans können zugreifen, alle anderen lassen die Finger davon.

(CS)



In den "Cage Matches" hat der Gegner keine Chance, uns zu entkommen.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts	
Hersteller:	LucasArts	
Genre:	ACT	USK: ab 16
Spieler:	1	Preis: ca. 60 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

Grafik:	[Icons]		
Sound:	[Icons]		
Gameplay:	[Icons]		
Dauerspaß:	[Icons]		

- :) gute Star Wars-Atmosphäre
- :) sinnvolle Steuerung
- :(schlechte Kameraführung
- :(auf Dauer eintönig

Fazit:
Und wieder ein Star Wars-Spiel. Wo bleiben die neuen Ideen?

Alternativen:	
Star Wars: Rogue Leader	Electr. Arts ca. 60 € big.N 6/02: 93%
Star Fox Adventures	Nintendo ca. 60 € big.N 12/02: 87%

Bewertung: 75%

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Acclaim	
Hersteller:	Acclaim	
Genre:	SPS	USK: ab 12
Spieler:	1-4	Preis: ca. 60 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
leicht normal schwer

Grafik:	[Icons]		
Sound:	[Icons]		
Gameplay:	[Icons]		
Dauerspaß:	[Icons]		

- :) nette Musik...
- :(...die aber nicht passt
- :(schwammige Steuerung
- :(strunzdumme KI

Fazit:
Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk.

Alternativen:	
WWE Wrestlemania X8	big.N 11/02: 72%
UFC Throwdown	big.N 10/02: 75%

Bewertung: 66%

DISNEY SPORTS FUSSBALL

PAL-Update!

GCN

Wenn du dir dieses Spiel aus dem Hause Konami zulegst, hast du dir auch schon das Beste aus der Disney Sports-Reihe herausgepickt. Eine typische Fußball-Sim erwartet dich allerdings ganz und gar nicht. Gezockt wird mit vier Charakteren, die alle aus dem Hause Disney stammen. Die Figuren sind zwar nicht sehr detailliert, doch ihre Animationen sind flüssig. Der Rest des Spiels ist knallbunt

und ziemlich übertrieben dargestellt. Ernst sollte man hier gar nichts nehmen. Immerhin ist das Spiel unterhaltend, besonders dann, wenn einer der Charaktere seine Spezialfähigkeiten einsetzt und auf dem Spielfeld das absolute Chaos herrscht. Gerade von diesen Szenen lebt das Spiel und natürlich von den liebenswerten Protagonisten. Fest steht: Willst du König Fußball mal nicht so verbissen sehen, ist *Disney Sports Fußball* genau die richtige Wahl. (IW)



Alle bekannten **Disney-Figuren** ziehen sich die Fußballschuhe an.



In jeder **Mannschaft** spielen die gleichen Gesichter.

DISNEY SPORTS SKATEBOARDING

PAL-Update!

GCN

Wer ist sympathischer? Mickey Maus oder Tony Hawk? Sicher eine Frage des Geschmacks. Einfacher ist da schon die Frage zu beantworten, ob man zu *Disney Sports Skateboarding* oder zu *Tony Hawk's Pro Skater 4* greifen sollte. Sicher, die Zielgruppe ist bei beiden Spielen eine andere, doch Mickey's Rolleinlage ist vom Anspruch her teils unfair schwer, während das knuddelige

Lutschbonbondesign eindeutig die unter Zehnjährigen ansprechen soll. Die Checkpoints der Level sind derart gut versteckt, dass frustiges Suchen während des Spiels mit eingeplant werden muss. Optisch wurden Mickey, Donald und Goofy auf Zeitreise geschickt. Zu behaupten, *Disney Sports Skateboarding* hätte grafisches N64-Niveau, ist fast schmeichelhaft. Dass ein Spiel bei einer solchen Sparoptik noch ruckeln kann, ist verwunderlich. Die ohnehin schlechten Animationen der Entenhausener Truppe wirken dadurch noch mal so hakelig. *Disney Sports Skateboarding* ist eindeutig der schlechteste Ableger der Serie - Finger weg! (BS)



Mickey scheint entschlossen, die **Entwickler** waren's wohl nicht.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami	
Hersteller:	Konami	
Genre:	SPS	USK: ohne
Spieler:	1-4	Preis: ca. 60 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :) **Disney-Charaktere**
- :) **gute Steuerung**
- :) **leichter Einstieg**
- :(**wenig Grafikdetails**

Fazit:
König Fußball mal nicht so ernst.

Alternativen:	
ISS 2 ca. 60 €	Konami big.N 5/02: 83%
Sega Soccer Slam ca. 60 €	Sega big.N 11/02: 82%

Bewertung: 71%

Kurz & Knapp



Vertrieb:	Konami	
Hersteller:	Konami	
Genre:	SPS	USK: ohne
Spieler:	1-2	Erhältlich: Jetzt!
Sprache:	deutsch	Preis: ca. 60 €

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :(**zu schwer für die Zielgruppe**
- :(**desolate Technik**
- :(**Diashow**
- :(**üble Animationen**

Fazit:
Meilenweit an der Zielgruppe vorbeigerollt!

Alternativen:	
Tony Hawk's Pro Skater 4 ca. 60 €	Activision big.N 12/02: 91%
Aggressive Inline ca. 60 €	Acclaim big.N 9/02: 90%

Bewertung: 29%



BOMBERMAN JETTERS

GCN

Auch nach mehr als zehn Jahren in der Welt der Videospiele will *Bombberman* einfach nicht langweilig werden. Mit der nunmehr zweiten Version für den Game-Cube innerhalb von einem halben Jahr (zumindest in Japan) sorgt Hudson abermals für Spielspaß pur. Im Story-Modus musst du dich wieder alleine durch zahlreiche Level sprengen, wobei du diesmal tatkräftige Unterstützung bekommst – beispielsweise von einem Hai. Die allseits beliebten Karabon sind auch wieder mit



In den riesigen Welten gibt es einiges zu **erkunden**.



Fehlende **Japanischkenntnisse** erschweren die Bedienbarkeit.

von der Partie und wollen gehegt, gepflegt und gefüttert werden. Spielspaßgarant ist natürlich abermals der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Zocker. In Party-Games und Mini-Games sprengst du wieder Kumpels vom Bildschirm und erledigst vielfältige andere Aufgaben. Wer bereits den Vorgänger kennt, weiß in etwa, was ihn erwartet. *Bombberman Jettters* ist ein kunterbuntes, überaus spaßiges Geschicklichkeitsspiel, das besonders Leuten, die gerne in Gesellschaft spielen, stundenlangen Spielspaß garantiert. Nur die Sprachhürde (komplett Japanisch!) könnte zum unkalkulierbaren Risiko werden... (FS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import	
Hersteller:	Hudson	
Genre:	GSK	USK: n.n.b.
Spieler:	1-4	Preis: ca. 80 €
Sprache:	japanisch	Erhältlich: Jetzt!
Schwierigkeitsgrad:		
	leicht	normal
Grafik:	[Icons]	
Sound:	[Icons]	
Gameplay:	[Icons]	
Dauerspaß:	[Icons]	

- :) viele Spielmodi
- :) kunterbunte Optik
- :) tadellose Spielbarkeit
- :(wie immer zu wenige Szenarien...

Fazit:
Bombberman ist einfach nicht totzukriegen!

Alternativen:

Bombberman Generation	Virgin
ca. 60 €	big.N 12/02: 82%
Mario Party 4	Nintendo
ca. 60 €	big.N 12/02: 77%

Bewertung: 83%

DISNEY SPORTS: BASKETBALL

GCN

Konamis Disney Sports-Serie geht in die dritte Runde: Nach Fußball und Skateboarding haben sich die Japaner des Basketballsports angenommen. Ähnlich wie bei *Sega Soccer Slam* spielen immer drei gegen drei, wobei jede Mannschaft von einem bekannten Disney-Charakter angeführt wird. Mickey, Minnie, Donald, Goofy, die ganze Bande halt. Es sei denn, du spielst mit Tick, Trick und Track – dann ist das Team bereits

komplett. Eine Basketball-Simulation ist bei dem Setting kaum zu erwarten, und so gesehen erfüllt Konami auch alle Erwartungen. Actionreich, schnell und leicht erlernbar, das ist *Disney Sports: Basketball*. Die daraus resultierende Spieltiefe wird durch kunterbunte, effektgeladene Stunts und Dunks wieder wett gemacht. Die Standardspielmodi wie Exhibition, Season und Challenge sind allesamt vorhanden und sorgen so für die nötige Grundversorgung an Abwechslung. Bei der Suche nach einem unkomplizierten Basketballspiel ist *Disney Sports Basketball* sicherlich eine akzeptable Lösung, etwas Besonderes ist es deshalb noch lange nicht. (FS)



Die Teams werden mit **Knuddelcharakteren** aufgefüllt.

Neben den Standardteams gibt es auch eine **All-Star-Mannschaft**.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import	
Hersteller:	Konami	
Genre:	SPS	USK: n.n.b.
Spieler:	1-4	Preis: ca. 80 €
Sprache:	japanisch	Erhältlich: Jetzt!
Schwierigkeitsgrad:		
	leicht	normal
Grafik:	[Icons]	
Sound:	[Icons]	
Gameplay:	[Icons]	
Dauerspaß:	[Icons]	

- :) sympathische Charaktere
- :) leicht erlernbar
- :(nix Neues
- :(kaum Spieltiefe

Fazit:
Nettes Basketballspiel, das einfache Ansprüche durchaus befriedigt.

Alternativen:

NBA Courtside 2002	Nintendo
ca. 60 €	big.N 6/02: 74%
NBA Street	Import
ca. 80 €	big.N 4/02: 90%

Bewertung: 70%

BIOHAZARD 3: LAST ESCAPE

IMPORT SPIEL

GCN

Rund dreieinhalb Jahre sind seit der Veröffentlichung des dritten *Resident Evil* für die PlayStation vergangen und in dieser Zeit hat sich im Genre einiges verändert, die Ansprüche sind stark gestiegen. An *Biohazard 3* jedoch hat sich in der Neuauflage für den GameCube praktisch nichts geändert. Die Grafik sieht einen Tick besser aus als in der 32-Bit-Version, für die heutige Gerätegeneration ist das jedoch fast schon blamabel. Einzig der atmosphärische Sound hat die Jahre anscheinend



Die Charaktermodelle sind nur **grob texturiert** – das pure Grauen!



Nicht nur optisch ist der dritte Teil eine **Enttäuschung**.

schadlos überstanden. Zeitlich spielt der außerhalb Japans mit dem Untertitel *Nemesis* bekannte Teil zwischen den Episoden 1 und 2, bietet spielerisch aber nichts wirklich Neues. Die nette Geschichte wird solide erzählt, rechte Gruselstimmung will aber nicht aufkommen, dazu ist die Konkurrenz aus dem eigenen Hause und natürlich durch *Eternal Darkness* viel zu groß. Wer *Biohazard 3* selbst als Fan der Serie noch nicht kennt, darf einen Blick riskieren, alle anderen wenden sich voll Grauen ab! (FS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Capcom
Genre:	ADV
USK:	n.n.b.
Spieler:	1
Preis:	ca. 80 €
Sprache:	japanisch
Erhältlich:	Jetzt!
Schwierigkeitsgrad:	

leicht normal schwer

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

- :) Jill Valentine
- :) komplettiert die Serie auf dem Cube
- :(mit der PSone-Fassung identisch
- :(Japanischkenntnisse von Vorteil

Fazit:
Auf solche Neuauflagen können wir gut verzichten!

Alternativen:	
Resident Evil Zero	Import
ca. 80 €	big.N 1/03: 86%
Eternal Darkness	Nintendo
ca. 60 €	big.N 9/02: 88%

Bewertung: 65%

Black & Bruised

IMPORT SPIEL

GCN

Cel Shading ist ja momentan so was von hip! Wenn das so weitergeht, gib'ts in zwei Jahren keine "normale" Grafik mehr. Jetzt hat der Zeichentrickstil auch den Boxsport erfasst, denn in *Black & Bruised* kloppen sich lustige Cartoonfiguren gegenseitig die Birne weich. Das sieht zwar ziemlich stylish aus und ist anfangs auch ganz lustig. Über einen längeren Zeitraum gibt das Spiel allerdings nicht viel her. Durch Tastenkombinationen werden Combos



Das **hohe Spieltempo** lässt keine Zeit für taktische Überlegungen.



Die **Cel Shading-Grafik** ist eindeutig das Beste am ganzen Spiel.

ausgeführt, die effektiv auch der einfachste Weg zum Sieg sind. Dadurch werden die Kämpfe jedoch schnell langweilig. Meistens läuft es darauf hinaus, eine Combo des Gegners abzublocken, um anschließend seine eigene einzusetzen. Mit jedem Treffer füllt sich eine Leiste, die bei Maximalwert auf Knopfdruck ein Power-Up (beispielsweise für mehr Energie, Kraft oder Geschwindigkeit) herbeizaubert. Das erinnert stark an *Mario Kart*, macht aber nicht halb so viel Spaß, da die Kämpfe letztendlich immer wieder auf stumpfes Tastenhämmern hinauslaufen. (SRÖ)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Digital Fiction
Genre:	SPS
USK:	n.n.b.
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 80 €
Sprache:	englisch
Erhältlich:	Jetzt!
Schwierigkeitsgrad:	

leicht normal schwer

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

- :) schicke Cel Shading-Grafik
- :) lustige Ideen
- :(stumpfes Gameplay
- :(mieser Sound

Fazit:
Stumpfe Klopperei mit hübscher Zeichentrickgrafik.

Alternativen:	
Rocky	Rage
ca. 60 €	big.N 1/03: 84%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo
ca. 60 €	big.N 6/02: 94%

Bewertung: 62%

IKARUGA

IMPORT SPIEL

GCN



Mit dem Shoot'em-Up *Ikaruga* liefern die Macher des inzwischen legendären *Radiant Silvergun* endlich wieder Nachschub für ein inzwischen quasi totes Genre. Du steigst, wahlweise zusammen mit einem Kumpel, in ein Raumschiff und ballerst dich (wie in der Automaten-Vorlage) vertikal durch die mit Gegnern gespickten Level. Diese beschießen dich abwechselnd mit schwarzen und weißen Attacken, die entweder zum Lebensverlust führen, die du aber auch absorbieren und so eine Spezialwaffe

aufladen kannst – sammelbare Waffen-Upgrades wie in den meisten Konkurrenzprodukten gibt es nämlich nicht. Der orchestrale Soundtrack unterstreicht die Atmosphäre auf angenehme Weise und die Effektkulisse ist ebenfalls auf hohem Niveau. Dank des guten 2-Spieler-Modus und des genialen Leveldesigns lädt *Ikaruga* immer wieder zu einer kurzweiligen Runde zwischen durch ein. Wer mit Shoot'em-Ups nichts anfangen kann, wird die kurze Spielzeit von rund einer halben Stunde kritisieren, alle anderen bekommen den besten Genrevertreter seit Jahren geboten, und das konsolenübergreifend. **(FS)**



Überleben ist alles...



Weiß oder Schwarz – das ist hier die Frage!

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import	
Hersteller:	Treasure	
Genre:	SEU	USK: n.n.b.
Spieler:	1-2	Preis: ca. 80 €
Sprache:	japanisch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	[Progress bar]		
Sound:	[Progress bar]		
Gameplay:	[Progress bar]		
Dauerspaß:	[Progress bar]		

- :) reinrassiges Shoot'em-Up
- :) perfekt für zwischendurch
- :) unglaublich durchdachtes Design
- :) keine Japanisch-Kenntnisse nötig

Fazit:

Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!

Alternativen:

Defender	Import
ca. 80 €	big.N 1/03: 71%
Universal Studios	Kemco
ca. 60 €	big.N 6/02: 38%

Bewertung: 90%

KINNIKU MAN 2

IMPORT SPIEL

GCN

Seit Segas *Jet Set Radio* für den Dreamcast spaltet der Cel Shading-Look die Spielergemeinde ein ums andere Mal. Nachdem kürzlich mit *Zelda: Kaze No Takuto* das erste Action-Adventure im Comiclook erschienen ist, setzt Bandai jetzt mit dem ersten Sportspiel quasi noch eins drauf. Du steigst mit einem von 14 Kämpfern (plus 6 versteckte Bonuscharaktere) in den Ring und prügelst im besten Wrestling-Stil

auf deinen Gegner ein. Um die Sache spannender zu machen, kannst du zahlreiche abgefahrene Special Moves einsetzen, die spektakuläre Effekte auf den Bildschirm zaubern. Die Steuerung geht erfreulich leicht von der Hand, Einsteiger werden damit ebenso ihre Freude haben wie erfahrene Zocker. Leider ist das Spiel komplett auf Japanisch und da werden sich Nichtsprachkundige immer wieder in den Menüs verheddern. Trotzdem ist *Kinniku Man 2* ein spaßiges Beat'em-Up für alle Freunde zünftiger Prügeleien. **(FS)**



Bei diesem Spiel dürfte die Grafik überall auf Zustimmung stoßen.



Kurze Verschnaufpause, dann gibt's weiter auf die Glocke.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import	
Hersteller:	Bandai	
Genre:	BEU	USK: n.n.b.
Spieler:	1-2	Preis: ca. 80 €
Sprache:	japanisch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

Grafik:	[Progress bar]		
Sound:	[Progress bar]		
Gameplay:	[Progress bar]		
Dauerspaß:	[Progress bar]		

- :) abgefahrene Optik
- :) spaßige Prügelei
- :) originelle Charaktere
- :(Sprachhürde

Fazit:

Geheimtipp für Import-Freaks – leider kein Spiel für Deutschland...

Alternativen:

X-Men: Next Dimension	Activision
ca. 60 €	big.N 2/03: 58%
WWE Wrestlemania 8	THQ
ca. 60 €	big.N 11/02: 72%

Bewertung: 78%

VIDEO & GAME

© werbesturk-koeln

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



Barbarian	€ 57,95	F1 2002	€ 54,95	Smugglers Run	€ 57,95	WWF Wrestlemania 8	€ 57,95
Beach Spikers	€ 57,95	Harry Potter	€ 57,95	Spy Hunter	€ 49,95	X-Men	€ 57,95
Bomberman Generation	€ 57,95	Largo Winch	€ 57,95	SSX Tricky	€ 49,95	Controller schon ab	€ 19,95
Crash Bandicoot	€ 57,95	Legend of Wrestling	€ 49,95	Superstar Soccer 2002 ISS 2	€ 39,95	Adapter PSX Zubehör am Cube	€ 17,95
Capcom vs. SNK	€ 54,95	NHL Hockey 2003	€ 57,95	Time Splitters 2 uncut	€ 57,95	Monitor Game Cube	€ 149,95
Clone Wars	€ 57,95	Outlaw Golf	€ 57,95	Turok Evolution uncut	€ 57,95	Memory Card ab	€ 17,95
FIFA Soccer 2003	€ 57,95	Rocky	€ 57,95	Wreckless	€ 57,95	RGB Kabel m. Audio	€ 9,95



Barbarian	€ 57,95	Das Ding	€ 54,95	NHL 2003	€ 57,95	Terminator	€ 57,95
Baldurs Gate Dark Alliance	€ 57,95	Herr der Ringe	€ 57,95	Outlaw Golf	€ 57,95	Timesplitters 2 uncut	€ 59,95
Blade 2	€ 57,95	FIFA 2003	€ 57,95	Quantum Redshift	€ 57,95	Unreal Championship	€ 59,95
Brute Force	€ 59,95	Harry Potter	€ 57,95	Reign of Fire	€ 57,95	WWF Raw	€ 57,95
Colin McRea Rally 3	€ 59,95	Hitman 2	€ 59,95	Shadow of Memorys	€ 57,95	X-Men	€ 57,95
Crazy Taxi 3	€ 59,95	Morrowind	€ 57,95	Silent Hill 2	€ 57,95	Adapter PSX Zubehör an XBOX	€ 24,95
Dark Angel	€ 54,95	Myst 3	€ 57,95	Street Hoops	€ 57,95	Controller ab	€ 19,95
						DVD Region X auf Anfr.	



Barbarian	€ 57,95	Dino Stalker	€ 57,95	Myst 3 incl. Lösungsbuch	€ 57,95	Summoner 2	€ 57,95
Blade 2	€ 57,95	F355 Ferrari Challenge	€ 57,95	NHL Hockey 2003	€ 57,95	Syberia	€ 57,95
Burnout 2	€ 54,95	FIFA Soccer 2003	€ 57,95	Onimusha 2	€ 57,95	Time Splitters 2	€ 57,95
Colin McRea Rally 3	€ 57,95	GTA Vice City	€ 57,95	Red Faction 2	€ 57,95	Tom Clancy's Ghost Recon	€ 57,95
Dark Angel	€ 57,95	Guilty Gear	€ 57,95	Reign of Fire	€ 57,95	Tombrador The Angel of Dark	€ 57,95
Das Ding	€ 57,95	Harry Potter	€ 57,95	Robocop	€ 57,95	Wreckless	€ 57,95
Herr der Ringe	€ 57,95	Hitman 2	€ 57,95	Shox	€ 57,95	WWF Smackdown 4	€ 57,95



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



Anno 1503	€ 44,95	A Beautiful Mind	€ 24,95	Phantom Quest DVD	€ 24,95	Slayers TV Box DVD	€ 29,95
Battlefield 1942	€ 44,95	Ice Age	€ 27,95	Golden Boy DVD	€ 29,95	Silent Möbius TV BOX DVD	€ 29,95
Conflict Desert Storm	€ 44,95	Vanilla Sky	€ 27,95	The Wind of Amnesia VHS	€ 19,95	Wedding Peach Vol. 1 DVD	€ 24,95
Das Ding (The Thing)	€ 39,95	Dragonball Z div. Teile je	€ 24,95	Utena 1-6 VHS	auf Anfr.	Record of Lodoss War DVD BOX	€ 69,95
DTM Race Driving	€ 44,95	Collateral Damage Rental Version	€ 27,95	Dragon Ball diverse Teile erfragen !!		Jin Roh DVD	€ 29,95
FIFA 2003	€ 44,95	Sie leben 18ner	€ 27,95	Dragon Knight 4ever DVD	€ 29,95	Fragen Sie nach unseren Hong Kong DVD's!	
Gothic 2	€ 44,95	Blade	€ 39,95				
Hitman 2	€ 44,95	viele uncut Filme auf Anfrage					
Icewind Dale 2	€ 44,95						
Unreal Tournament 2003	€ 39,95						

HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT - Händlerhotline: 030 - 96 27 77-0

BESTELLHOTLINE 030 - 96 27 77 77

Geschäftszeiten: Montag bis Samstag 10:00 - 20:00 Uhr. Schnellversand: Bis 17:00 bestellte Ware wird noch am selben Tag versandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnet wird pauschal 12,95 Euro. Unsere Sendungen werden nicht ansonstendort Anlauf bezogen per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 3,99 EUR + 1% Gebühr. Postanschrift: VIDEO & GAME, 13088 Berlin, Berliner Allee 109. (Es gelten die AGB der Firma VIDEO & GAME) (PVP-DL - Deutsch)

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



FROGGER BEYOND

GCN

Das Gameplay von *Frogger Beyond* orientiert sich an den alten Arcade-Klassikern und präsentiert sie in neuem 3D-Gewand. Im Grunde geht es darum, in einem mit Fallen und Puzzles gespickten Level vom Start zum Ziel zu hüpfen. Dazwischen liegen bewegliche Plattformen, Schalter, Schlüssel – also die üblichen Puzzle-Elemente. Die meiste Zeit ist Frogger aber mit Hüpfen und Ausweichen be-



Frogger könnte man auch als **Jump'n'Run** bezeichnen – nur halt ohne "Run".

schäftigt. Macht Spaß, auch wenn die Kameraführung für das eine oder andere verlorene Leben verantwortlich ist. Grundsätzlich ist *Frogger Beyond* auch nicht anders als die Vorgänger, es gibt nur von allem etwas mehr: Mehr Power-Ups, mehr Gegner, mehr Variation. Grafik und Sound sind wirklich nicht der Rede wert, aber solche Dinge sind bei Spielen dieser Art ja eh zweitrangig. Die 30 Level sind allerdings recht schnell durchgespielt und bieten kaum Anreiz für einen weiteren Durchmarsch. (SRÖ)



Gleiches Spiel, neuer Look. *Frogger Beyond* bietet im Grunde **nichts Neues**.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Konami
Genre:	GSK
USK:	n.n.b.
Spieler:	1
Preis:	ca. 80 €
Sprache:	englisch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht	normal	schwer
--------	--------	--------

Grafik:	5/5
Sound:	5/5
Gameplay:	5/5
Dauerspaß:	5/5

- :) kurzfristig sehr spaßig
- :) abwechslungsreich
- :(kaum Langzeitmotivation
- :(ab und zu Kameraprobleme

Fazit:
Kein Pflichtkauf, aber ein ganz nettes Retro-Spielchen.

Alternativen:

Super Monkey Ball	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 86%
Eggo Mania	Kemco
ca. 60 €	big.N 10/02: 82%

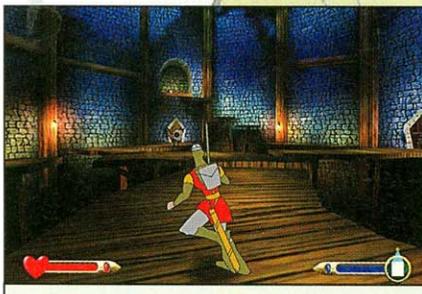
Bewertung: 65%

DRAGON'S LAIR 3D

GCN

20 Jahre nach seinem Automaten-Debüt feiert *Dragon's Lair 3D* auf dem GCN ein Comeback. Und wieder einmal muss Ritter Dirk seine Prinzessin aus den Fängen eines Zaubers und eines Drachen befreien. In dem 3D-Action-Adventure, das komplett im Cel Shading-Look gehalten wurde, geht es allerdings weniger ums Kämpfen, vielmehr ist das Spiel zu einem großen Teil ein Jump'n'Run. Problematisch bei der ganzen Hüpferei ist die schlechte

Kameraführung, die dir Probleme macht, weil du nicht erkennen kannst, wo genau du hinspringst. An manchen Stellen bleibt die Kamera einfach an Mauern hängen und kommt nicht schnell genug mit. Die Framerate geht bei *Dragon's Lair 3D* ordentlich in die Knie, so dass Dirks Bewegungen sehr langsam sind. Optisch sind die Umgebungen sehr bunt, detailliert und weitläufig. Du solltest dieses Spiel ruhig mal antesten. Zwar ist die technische Umsetzung nicht gerade perfekt gelungen, aber unterhaltsam ist es auf jeden Fall. (IW)



Gegner werden mit einem **schnellen Schwertschlag** besiegt.



Gute Hüpfelagen werden dank der **schlechten Kamera** vereitelt.

IMPORT SPIEL

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Dragon's Lair LLC
Genre:	ADV
USK:	n.n.b.
Spieler:	1
Preis:	ca. 80 €
Sprache:	englisch
Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht	normal	schwer
--------	--------	--------

Grafik:	5/5
Sound:	5/5
Gameplay:	5/5
Dauerspaß:	5/5

- :) Cel Shading
- :) riesige Umgebungen
- :(Kameraprobleme
- :(niedrige Framerate

Fazit:
Klassiker mit misslungener Technik.

Alternativen:

Legend of Zelda: The Wind Waker	Import
ca. 80 €	big.N 2/03: 92%
Reign of Fire	Import
ca. 80 €	big.N 12/02: 68%

Bewertung: 70%

JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS

GCN



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Nickelodeon		
Genre:	JNR	USK:	n.n.b.
Spieler:	1	Preis:	ca. 80 €
Sprache:	englisch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht	normal	schwer
--------	--------	--------

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :| schwammige Steuerung
- :| völlig veraltete Grafik
- :| langweilig
- :| keine eigenen Ideen

Fazit:
Langweiliges und schwaches Hüpfspiel für die ganz Kleinen.

Alternativen:

Luigi's Mansion	Nintendo
ca. 60 €	big.N 5/02: 90%
Super Mario Sunshine	Nintendo
ca. 60 €	big.N 11/02: 93%

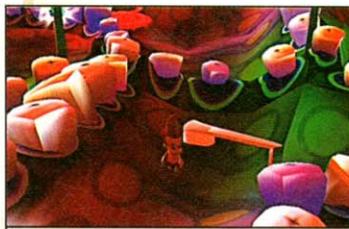
Bewertung: 50%

Während GBA-Besitzer sich schon seit Monaten an Jimmy Neutron "erfreuen" dürfen, haben jetzt auch GameCube-Spieler die Möglichkeit, den mutigen Erfinder bei seinen Abenteuern zu begleiten. Allerdings kann man niemandem wirklich dazu raten, denn *Jimmy Neutron: Boy Genius* ist so öde und schwach, dass es selbst den Strom für den GameCube nicht wert ist. Ein langweiliges Hüpf-Such-Spiel mit N64-Grafik, Dudelmusik und einem

Gameplay, das schon vor zehn Jahren nur Gähnen verursacht hätte. Jimmy latscht durch die Gegend, sammelt Hunderte von Molekülen ein und bestreitet diverse Minispiele. Zum Beispiel einen Horizontal-Shooter, über den sich selbst ergraute C64-Spieler kaputt lachen. Hinzu kommt eine schwammige Steuerung und eine ziemlich unausgereifte Kollisionsabfrage. Wenn man nicht gerade acht Jahre alt und Fan der Zeichentrickserie ist, gibt es keinen Grund, seine Zeit mit *Jimmy Neutron: Boy Genius* zu verschwenden. **(SRÖ)**



Jimmy muss zum Lösen des Levels drei **Raketenbauteile** finden. Wahnsinn, was?



So eine rotierende **Zahnbürste** ist ganz schön praktisch!

MR. DRILLER: DRILL LAND

GCN



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import		
Hersteller:	Namco		
Genre:	GSK	USK:	n.n.b.
Spieler:	1-4	Preis:	ca. 80 €
Sprache:	japanisch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht	normal	schwer
--------	--------	--------

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :) 4-Spieler-Modus
- :) spaßiges Spielkonzept
- :| technisch kaum beeindruckend
- :| (zu) wenige wirkliche Neuerungen

Fazit:
Zur Zeit mangels echter Alternativen empfehlenswert.

Alternativen:

Tetris Worlds	THQ
ca. 60 €	big.N 11/02: 49%
Super Bubble Pop	Import
ca. 80 €	big.N 2/03: 60%

Bewertung: 75%

In Japan ist *Mr. Driller* schon seit einigen Jahren ein großer Hit in den Spielhallen, nahezu alle Konsolen wurden mit Umsetzungen versorgt. Jetzt hat es also endlich auch den GameCube erwischt: *Drill Land* ist die konsequente Weiterentwicklung seiner Vorgänger. Noch immer bohrst du dich mit deinem Werkzeug 500 Meter tief in die Erde, sammelst Extras ein und weichst herunterfallenden Steinen aus, während du dich von Luftspeicher zu Luft-

speicher kämpfst. Im Themenpark Drill Land entscheidest du dich für eines der abgefahrenen Settings, darunter ein Geister- und ein Abenteuerzenario. Wer bereits einen der Vorgänger für ein anderes System besitzt, kommt problemlos um *Drill Land* herum - es sei denn, man legt gesteigerten Wert auf den neuen 4-Spieler-Modus. Und das sollte man, denn der garantiert wochenlangen Spielspaß. Für Einzelspieler verliert auch die neueste Version von *Mr. Driller* ihren Reiz recht schnell, zu mehreren ist das Spiel den Kauf durchaus wert. **(FS)**



102 Meter sind geschafft - jetzt fehlen nur noch 398...



Die grünen Kapseln füllen den **Luftvorrat** wieder auf.

BEST BUY

Die umfassende Kaufberatung für GameCube-Spiele

Wozu das Ganze?

Die Zahl der GameCube-Spiele steigt ständig an, also haben wir noch einmal die Goldstücke der einzelnen Genres aufgelistet. Für die jeweilige Nummer eins gibt es außerdem einen Preisvergleich, um dir die Qual der Anbieter-Wahl zu erleichtern. Die Most Wanted-Liste dient dazu, dir einen Ausblick auf die Hits von morgen zu geben. So hast du alles auf einmal: Kaufempfehlung, Preisüberblick und die Gewissheit, wann es sich zu warten lohnt.

Action:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Star Wars: Rogue Leader*	1	6/02	93%
2. Resident Evil	1	10/02	91%
3. Luigi's Mansion	1	5/02	90%

Most Wanted

1. Metroid Prime
2. Splinter Cell
3. StarCraft: Ghost



*34,95 € (Video & Game), 59,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

Beat'em-Up:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Super Smash Bros. Melee*	1-4	6/02	94%
2. Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	10/02	79%
3. Bloody Roar: Primal Fury	1-2	5/02	76%

Most Wanted

1. Mortal Kombat: Deadly Alliance
2. Def Jam Vendetta
3. Groove Adventure Rave



*49,95 € (Video & Game), 54,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt)

Adventure:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Casper: Spirit Dimensions*	1	1/03	70%
2. Doshin the Giant	1	10/02	70%
3. Largo Winch	1	10/02	69%

Most Wanted

1. The Legend of Zelda: The Wind Waker
2. Resident Evil 4
3. Herr der Ringe: Die zwei Türme



*54,99 € (Amazon), 57,95 € (Video & Game), 59,00 € (Media Markt)

Geschicklichkeit:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Super Monkey Ball*	1-4	5/02	86%
2. Bomberman Generation	1-4	12/02	82%
3. Eggo Mania	1-2	10/02	82%

Most Wanted

1. Worms 3
2. Namco Museum
3. Super Bubble Pop



*49,90 € (Video & Game), 57,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

Jump'n'Run:

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Super Mario Sunshine*	1	11/02	93%
2. Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	2/03	88%
3. Sonic Adventure 2 Battle	1-2	5/02	86%

Most Wanted

1. Sonic Mega Collection
2. Sonic Adventure DX
3. Pac-Man World 2



*47,95 € (Amazon), 49,95 € (Video & Game), 55,00 € (Media Markt)

ROLLENSPIEL

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Lost Kingdoms*	1-4	9/02	72%
2. Evolution Worlds	1	3/02	61%
3. -			

Most Wanted

1. FF: Crystal Chronicles
2. Skies of Arcadia: Legends
3. Yu-Gi-Oh Forcebound Kingdom



*57,95 € (Video & Game), 57,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

SHOOT'EM-UP

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Defender*	1-2	3/02	71%
2. -			
3. -			

Most Wanted

1. Ikaruga
2. Dead Phoenix
3. Twin Caliber



*57,95 € (Video & Game), 57,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt)

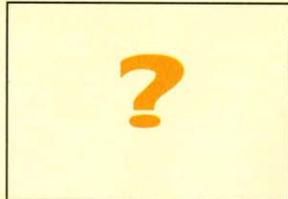
SIMULATION

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. -			
2. -			
3. -			

Most Wanted

1. Die Sims
2. Jane's Attack Squadron
3. Top Angler



SPORTSPIEL

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Tony Hawk's Pro Skater 4*	1-2	1/03	91%
2. Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	5/02	90%
3. Aggressive Inline	1-2	9/02	90%

Most Wanted

1. 1080° Avalanche
2. NBA Street
3. NBA 2K3



*54,95 € (Video & Game), 59,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt)

RENNSPIEL

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Wave Race: Blue Storm*	1-4	5/02	92%
2. Extreme-G 3	1-4	5/02	85%
3. Burnout	1-2	5/02	84%

Most Wanted

1. Mario Kart for Game Cube
2. F-Zero for Game Cube
3. Burnout 2: Point of Impact



*29,95 € (Video & Game), 47,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt)

STRATEGIE

Top3

Titel	Spieler	Ausgabe	Wertung
1. Pikmin*	1	7/02	89%
2. -			
3. -			

Most Wanted

1. Pikmin 2
2. Risiko
3. -



*24,95 € (Video & Game), 54,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt)

JETZT ODER NIE!

Die Vorteile liegen auf der Hand: Mit einem Abo sparst du bares Geld, bekommst jede Ausgabe frei Haus und hast sie sogar vor deinem Zeitschriftenhändler. Außerdem hast du als Abonnent die Wahl unter diesen tollen Prämien:



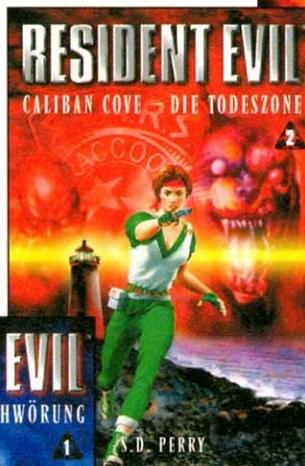
8 MB Memory Card

Memory Cards kann man nie genug haben! Unsere 8 MB Memory Card speichert zuverlässig deine Spielstände, die Kapazität entspricht 118 Seiten. Bei Jahresabo **ohne Zuzahlung**.



Brooklyn Pro Pad

Der mehrfache Testsieger sieht nicht nur cool aus, sondern liegt auch unheimlich gut in der Hand. Solide Verarbeitung, gut erreichbare Knöpfe und ein Design, das zu allen GCN-Farben passt, machen diesen Controller zur ersten Wahl. Bei Jahresabo **ohne Zuzahlung**.



Resident Evil-Buchpaket

Die ersten drei Bände der legendären Resident Evil-Buchreihe garantieren viele Stunden Gänsehaut. Im Paket enthalten sind die Dino-Paperbacks "Die Umbrella Verschwörung", "Caliban Cove - Die Todeszone" und "Stadt der Verdammten". Bei Jahresabo **ohne Zuzahlung**.

Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

Hiermit bestelle ich das big.N-Abonnement:

Das Jahresabo

Ich erhalte die big.N ein Jahr lang (11 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 38,50, Ausland € 43,50. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um ein weiteres Jahr. Die Frist für eine schriftliche Kündigung beträgt danach ebenfalls drei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres. Als Prämie entscheide ich mich für

- das Brooklyn Pro Pad
- die 8 MB Memory Card
- das Resident Evil-Buchpaket

Das Zweijahres-Abo

Ich erhalte die big.N zwei Jahre lang (22 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 77, Ausland € 82. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige. Die Frist für eine schriftliche Kündigung beträgt danach ebenfalls drei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres.

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

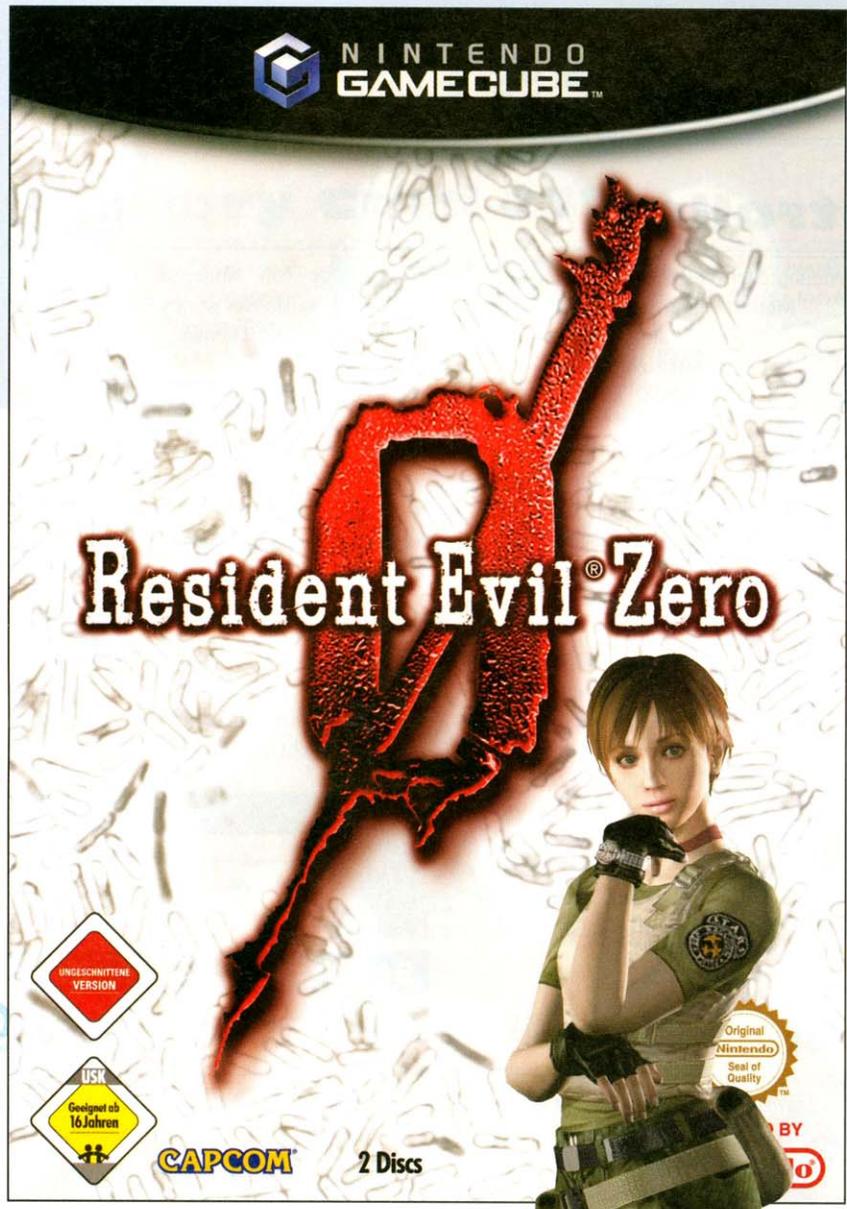
- Geld liegt bei
- per beigefügtem Verrechnungs-/ Euroscheck
- bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich euch, die Beträge von meinem Konto abzubuchen (nur bei deutschen Girokonten):

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

- per Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 404 200 501 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24), bitte als Verwendungszweck den Namen des Bestellers und die gewünschte Abopremie angeben.



Resident Evil 0

Wahlweise kannst du dich auch für ein Zweijahres-Abo entscheiden und die absolute Superprämie einsacken. Was sollen wir dir zu diesem Spiel noch groß erzählen? Jede GameCube-Sammlung ohne Resident Evil 0 ist ganz einfach unvollständig! Natürlich handelt es sich um die ungeschnittene Version auf zwei Discs. Bei Zweijahres-Abo **ohne Zuzahlung.**



ZUBEHÖR IM TEST

WaveBird Controller

GCN

Ein neuer Trend bahnt sich an: Funk-Controller. Der WaveBird ist eine leichte Abwandlung des bekannten Nintendo-Controllers und somit in puncto Verarbeitung und Bedienung perfekt. Wie auch schon beim Funky Controller von Bigben (Test in der letzten Ausgabe) reicht die Funk-



verbindung über eine Distanz von bis zu zehn Metern, sogar durch verschlossene Türen hindurch. Um den Stromverbrauch zu mindern, hat der WaveBird Controller leider keinen Vibrationseffekt. Dafür kommt er allerdings auch mit nur zwei Batterien aus. Der

Preis wurde von Nintendo mit 49 Euro angegeben, im Handel ist das Gerät aber auch deutlich günstiger zu finden.

Info

Hersteller:	Nintendo
Vertrieb:	Nintendo
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	49,00 €

Bewertung:

MicroCon

GCN

Wer glaubt, der GameCube-Controller wäre schon klein, sollte erst einmal den MicroCon in die Finger kriegen. Gegenüber den anderen Geräten ist dieser Controller geradezu winzig. Ansonsten ist der MicroCon mit dem großen Bruder Cubi-Con (Test in Ausgabe 5/02) ziem-



lich identisch und dementsprechend hochwertig. Alle Tasten sind gut bedienbar, das Steuerkreuz ist straff, die beiden Schultertasten gleiten sauber und die Sticks sind einwandfrei. Für große Pranken ist der MicroCon garantiert nix, da man schon

mal aus Versehen mehrere Tasten gleichzeitig drückt. Für Kinderhände ist er allerdings ideal, wenn auch nicht ganz billig.

Info

Hersteller:	MadCatz
Vertrieb:	NBG
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	29,99 €

Bewertung:

TopDrive Wheel

GCN

Zugegeben, hier hat sich wirklich mal jemand Gedanken gemacht und nicht einfach nur ein weiteres Standardlenkrad entworfen. Die Buttons sind sinnvoll angeordnet und gut erreichbar, der Neigungswinkel der Lenkachse ist verstellbar. Vier verschiedene Button-Konfigurationen sind voreingestellt. Wem das nicht reicht, der stößelt einen



Controller in das Lenkrad und belegt die Tasten frei nach seinen Wünschen. Theoretisch ist das also ein prima Lenkrad, praktisch taugt es aber nicht viel, da die Verarbeitung ziemlich schlecht ist. Die Buttons sind allesamt klapprig und lose, es gibt weder Tischhalterung noch Saugfüße und das Steuerrad selbst rastet in der

Zentralstellung zu deutlich ein. Gut ist lediglich die Fußseinheit, auch wenn sie einen Tick größer hätte sein können.

Info

Hersteller:	Logic 3
Vertrieb:	THQ
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	39,95 €

Bewertung:

GTZ 500 Lenkrad

GCN

Abgesehen vom Preis kann dieses Lenkrad nicht unbedingt begeistert sein. Dabei liegt es gar nicht mal an der Verarbeitungsqualität, denn die ist durchaus überzeugend, auch wenn der Einschlagwinkel etwas größer sein könnte. Die Fußseinheit ist viel zu klein und mit zu kurzen Hebelwegen ausgestattet. Die obligatorische Schraub-



zwinge erfüllt ihren Zweck, der Nutzen der Oberschenkelauflage ist jedoch zweifelhaft, da auf den Beinen kein fester Halt gewährleistet ist. Richtig übel ist die fehlende Programmierfunktion. Wenn also das Rennspiel keine entsprechende Konfigurationsmöglichkeit bietet, ist man an die Button-Belegung des Lenk-

rads gebunden. Im konkreten Falle von *F1 2002* muss man also mit den X-/Y-Tasten schalten, wenn man die Pedale benutzen will.

Info

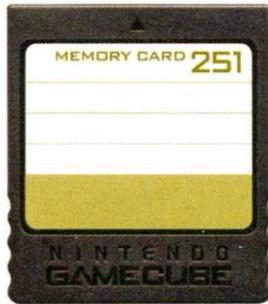
Hersteller:	Saitek
Vertrieb:	Saitek
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	34,99 €

Bewertung:

Memory Card 251

GCN

Mittlerweile hat auch Nintendo eingesehen, dass 59 Blöcke auf einer Memory Card nicht gerade viel sind, und eine größere Speicherkarte auf den Markt gebracht. Die neue Karte umfasst nun stattliche 251 Blöcke, was für die meisten Spieler genug sein dürfte. Klar, wenn man mehrere Spiele hat,



die große Speicherstände haben (z.B. *Doshin the Giant* mit 40 Blöcken), werden auch 251 Blöcke irgendwann voll. Aber für normale Zwecke kommt man schon einige Zeit damit aus. Die Zugriffszeit ist angenehm kurz, zudem sind die Nintendo-Karten die einzigen Memory Cards, die

100%ige Kompatibilität mit allen GameCube-Spielen gewährleisten.

Info

Hersteller:	Nintendo
Vertrieb:	Nintendo
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	29,99 €

Bewertung:

Memory Card 64 MB

GCN

Allen Anfang ist schwer: Mit der Mega Memory 16X beeindruckte Bigben noch vor einem halben Jahr mit der gewaltigen Speicherkapazität von 1019 Blöcken. So ganz ausgereift war das Produkt aber nicht. Vor allem die Datensicherheit war



nicht sehr hoch, viele Spieler klagten über verloren gegangene Spielstände. Mit der neuen 64-MB-Karte ist das alles anders: Die Spielstände bleiben brav erhalten und verschwinden nicht einfach ins Nirwana. Von MadCatz gibt es ebenfalls eine 64 MB große Speicherkarte mit

gleichwertigen Leistungsmerkmalen. Diese kostet zwar fünf Euro mehr, ist aber ansonsten genauso zu empfehlen.

Info

Hersteller:	Bigben
Vertrieb:	Bigben
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	24,99 €

Bewertung:

Memory Card 8 MB

GCN

Der Vollständigkeit halber noch drei Nachzügler, die zwischendurch mal in



unserer Redaktion eintrafen, es aus Platzgründen jedoch nicht in unser Heft geschafft haben. Diese drei Speicherkarten von SpeedLink, MadCatz und Saitek sind jeweils 8 MB groß und verfügen somit über 123 Blöcke. Leistungsmäßig geben sich alle drei nichts, Datensicherheit und Zugriffszeit sind gleichermaßen zufriedenstellend. Unsere Empfehlung ist die Memory Card von MadCatz, da sie mit 16,99 € einfach am günstigsten ist.

Die Saitek-Karte ist mit 19,99 € nur unwesentlich teurer, für das SpeedLink-Produkt muss man hingegen 29,99 € hinblättern.

Info

Hersteller:	MadCatz
Vertrieb:	MadCatz
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	16,99 €

Bewertung:

RGB-Kabel NTSC

GCN

NTSC-Cubes geben dummerweise kein RGB-Signal aus, stattdessen das minimal schlechtere S-Video-Signal. Importfans, deren Fernseher keine S-Video-Buchse besitzt oder gar NTSC-untauglich ist, gucken also buchstäblich in die Röhre. Findige Bastler haben ein Kabel entwickelt, das sowohl an den analogen als auch an den digitalen AV-

Ausgang des GameCubes angeschlossen wird und daraus ein RGB-Signal erstellt. Auf geeigneten Fernsehern (mittlerweile sind die meisten heutzutage erhältlichen Geräte RGB-tauglich) erhält man damit eine brillante Bildqualität. Über separate Audiokabel kann eine HiFi-Anlage angeschlossen werden. Der hohe Arbeitsaufwand bei



der Herstellung zieht einen sehr hohen Preis von 70 € nach sich, die sich aber auf jeden Fall lohnen.

Info

Hersteller:	quasar-x.com
Vertrieb:	quasar-x.com
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	70,00 €

Bewertung:

Ultra System Selector

GCN

Hierbei handelt es sich um die Weiterentwicklung des System Selector, den wir in Ausgabe 5/02 vorgestellt haben. Die Steckerleiste wurde von der Umschalteneinheit getrennt, was den Kabelsalat hinter den Schrank oder Fernseher verbannt. Lediglich die Kabel zum TV hängen



noch am Umschalter. Vier Geräte können angeschlossen werden, wobei jeweils Anschlussmöglichkeiten für Audio-Stereo, Video und S-Video vorhanden sind. Die Umschalteneinheit sitzt dank der Saugfüße fest auf dem Fernseher (oder einem anderen glatten Untergrund). Wie auch der Vorgänger verfügt der Ultra

System Selector nicht über Scart-Buchsen und ist somit auch nicht RGB-tauglich. Deshalb gibt's auch "nur" vier Punkte.

Info

Hersteller:	MadCatz
Vertrieb:	NBG
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	22,95 €

Bewertung:

Logitech Z680

GCN

Im Gegensatz zur Xbox und PlayStation 2 unterstützt der GameCube kein Dolby Digital. Wohl aber Dolby ProLogic II, das Dolby Digital schon recht nahe kommt. Dazu ist allerdings ein spezieller Decoder notwendig, wie er zum Beispiel im Z680-Soundsystem von Logitech vorhanden ist. Die 450 Watt starke Anlage mit



THX-Zertifikat überzeugt durch schickes Design, komfortable Bedienung und hervorragenden Klang. Die Kanaltrennung über die beiden hinteren Lautsprecher ist verblüffend. Bei Spielen wie *Rogue Leader* oder *Eternal Darkness* erfährt man ein faszinierendes und packendes Raumklang-erlebnis. Das Z680 deco-

diert ebenfalls Dolby Digital und DTS. Dank optischem Eingang können auch PlayStation 2, Xbox und DVD-Player angeschlossen werden.

Info

Hersteller:	Logitech
Vertrieb:	Logitech
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	499,00 €

Bewertung:

Creative Inspire 2.1 Console 2400

GCN

Wer einen schmalen Geldbeutel besitzt und sich kein Dolby ProLogic II-System leisten kann, greift auf günstige Stereo-Lösungen zurück, wie zum Beispiel das Creative Inspire 2.1. Es besteht aus zwei kleinen Lautsprechern und einem Subwoofer für die Bässe. Von



der Größe und den technischen Daten (2 x 4,5 Watt + 12 Watt) darf man sich nicht abschrecken lassen. Das Set ist nicht nur mächtig laut, sondern klingt auch hervorragend. Zumindest im Rahmen dessen, was man für 50 Euro erwarten kann. Einziger Minuspunkt ist der Lautstärkeregler, der

an einem zwei Meter langen Kabel hängt. Trotzdem, für diesen Preis ist das Boxenset prima für sparsame Videospiele geeignet.

Info

Hersteller:	Creative Labs
Vertrieb:	NBG
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	49,90 €

Bewertung:

GC Flightstick

GCN



Flugsimulationen gibt es für den GameCube zwar noch nicht so viele, aber immerhin schon mal einen Flightstick. Unsere beiden Versuchskaninchen *Top Gun* und *Rogue Leader* lassen sich mit dem

Gerät auch einwandfrei spielen. Dank sinnvoller Tastenanordnung kommt man sofort damit zurecht. Der Schubregler simuliert dabei die L- und R-Tasten. Zwei Kleinigkeiten gibt es zu bemängeln: Das Steuerkreuz in Form des Logic 3-Logos ist ziemlich unbrauchbar, wird bei Flugsimulationen mit vielen Funktionen aber doch öfter mal benötigt. Außerdem könnte

der Stick an sich einen Tick leichtgängiger sein. Ansonsten ein ordentliches Gerät zu einem annehmbaren Preis.

Info

Hersteller:	Logic 3
Vertrieb:	THQ
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	29,99 €

Bewertung:

Arcade Stick

GCN

Das Steuerkreuz des GameCube-Controllers ist zwar sehr gut, aber viel zu klein und somit zum Beispiel für Prügelspiele absolut untauglich. Also muss ein Arcade-Stick her, damit auch echtes Spielhallen-Feeling aufkommt. Wie es sich für einen guten Arcade-Stick



gehört, sind die Buttons groß und robust, so dass sie auch stärkere Schläge aushalten. Der große Schwachpunkt ist jedoch der Stick selbst, er hat keinen präzisen Druckpunkt. Gerade bei schnellen Manövern kann da schon mal die eine oder andere Eingabe verschluckt werden. Neben

einer Dauerfeuerfunktion besitzt der Arcade-Stick einen Vibrationseffekt, der zwar stark, aber auch extrem laut ist.

Info

Hersteller:	Logic 3
Vertrieb:	THQ
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	29,99 €

Bewertung:

MiniDisc Game Carrier

GCN

Den GameCube kann man ja anhand des Tragegriffes prima durch die Gegend schleppen, aber was macht man mit den Spielen? Klar, entweder wirft man sie zusammen mit dem Cube in eine Tasche, oder man verwendet diesen Game Carrier, der speziell



auf Mini-CDs zugeschnitten ist. Schließlich braucht man Anleitung und Hülle ja nicht überall, die nehmen bloß Platz weg. In einem Game Carrier sind Innentaschen für bis zu zwölf Spiele vorhanden. Das kleine, handliche Ding ist ordentlich verarbeitet und erweist sich auf

Reisen als äußerst praktisch. Erhältlich ist es in den passenden GameCube-Farben Schwarz, Lila und Orange.

Info

Hersteller:	SpeedLink
Vertrieb:	Jöllenceck
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	7,99 €

Bewertung:

GBA-TV Connector

GBA

Nicht wenige Spieler verspüren den Wunsch, ihre GBA-Lieblingsspiele auch mal zu Hause auf einem großen Fernseher zu zocken. Mit dem TV Connector ist genau dies möglich. Dazu ist allerdings ein kleiner Umbau notwendig, bei dem die Rückseite des GBA ausgetauscht wird. Dieser Eingriff ist zwar kinder-



leicht in wenigen Minuten durchzuführen, die Garantie des GBA geht aber flöten. Das Ergebnis ist durchaus überzeugend: Abgesehen vom minimalen Flimmern des Bildes erstrahlen die GBA-Spiele in gestochen scharfem Großbild und in voller Farbpracht. Die Stromversorgung erfolgt über

Netzadapter. Der GBA kann natürlich nach dem Umbau weiterhin als normaler Handheld benutzt werden.

Info

Hersteller:	Brooklyn
Vertrieb:	Vidis
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	69,00 €

Bewertung:

Advanced Racing Wheel

GBA

Manche Leute kommen echt auf die verrücktesten Ideen: ein Lenkrad für den GBA! Dabei wird die Konsole hinter ein Sichtfeld in der Mitte geklemmt und die Lenkbewegungen werden durch eine Mechanik auf das Steuerkreuz übertragen. Nach anfänglicher Skepsis waren wir überrascht, wie gut diese Technik funktioniert. Da



die Lenkbewegungen nur digital abgefragt werden, ist kein besonders gefühlovles Lenken möglich. Mit etwas Übung kommt man aber gut damit zurecht. Lediglich die klapprige Plastikverarbeitung ist verbesserungsbedürftig. Außerdem ist ein Afterburner-Umbau für den GBA dringend zu empfehlen.

Trotzdem eine klasse Idee, die noch optimiert werden könnte.

Info

Hersteller:	SpeedLink
Vertrieb:	Jöllenceck
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	19,99 €

Bewertung:

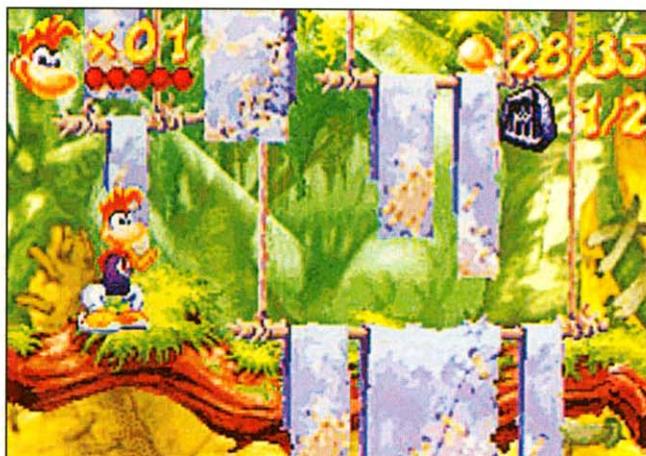
RAYMAN 3

Und jetzt das Ganze eine Runde schwieriger...

GBA

Selbst als erfahrener *Rayman*-Spieler wirst du im neuesten Abenteuer des Mannes ohne Arme und Beine so deine Probleme haben. Denn in *Rayman 3* ist der Schwierigkeitsgrad so hoch angesiedelt, dass das Spiel dich an einigen Stellen in den Wahnsinn treibt. Nichtsdestotrotz macht Raymans zweiter Auftritt auf dem GBA richtig Spaß. Geboten werden 50 Level, verteilt auf acht Welten, die abwechslungsreicher nicht sein könnten. In dem linearen 2D-Jump'n'Run

sind flüssig und an vielen Stellen im Spiel überraschend. Der überzeugende Sound klimpert fröhlich vor sich hin und untermalt perfekt das



lernt der blondgeschopfte Held nach und nach Eigenschaften hinzu, von denen die meisten noch aus dem Vorgänger bekannt sind und intuitiv von der Hand gehen. Neben den typischen Hüpfenlagen stehen Kartrennen und Wasserskitouren auf dem Programm. Die letzteren beiden dienen jedoch nicht der Erholung, sondern sind noch einen Tick kniffliger als die Hüpfabschnitte.

Knallbonbon

Die Grafik ist wie gewohnt knallbunt und schön detailliert, die einzelnen Level weitläufig, komplex und abwechslungsreich. Du musst schon genauer hinschauen, um alle Käfige zu entdecken, aus denen du Kleinlinge befreien musst. Vor allen Dingen lohnt es sich, auch scheinbare Sackgassen abseits der eigentlichen Wege abzuklappern – man weiß nie, was sich dort befindet. Raymans Animationen

zuckersüße Geschehen. Die Figuren verstehen es, mit wohlklingenden Lauten auf sich aufmerksam zu machen. Misslungen hingegen ist die Übersicht im Spiel. Sie ist sehr eingeschränkt und ermöglicht es dir nicht, auf Plattformen weit nach unten zu schauen. Entweder springst du einfach auf gut Glück und hoffst, dass sich unter dir fester Boden befindet, oder aber du stürzt in einen Abgrund.

Das Game bietet dir übrigens einen hervorragenden

Mehrspieler-Modus, in dem du gegen bis zu drei Freunde spielen kannst. Auch ein Datenaustausch zwischen dem GBA und einem GameCube ist möglich: Wenn du die GCN-Version von *Rayman 3* besitzt, kannst du dir zusätzliche Level auf den GBA herunterladen – oder GBA- und GCN-Spieler liefern sich ein heißes Echtzeitrennen. Falls der erste *Rayman*-Teil für den GBA noch nicht zu deiner Sammlung gehört (was schon schlimm genug ist), solltest du bei diesem neuesten Abenteuer unbedingt einen Blick riskieren. *(IW)*

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft		
Hersteller:	Ubi Soft		
Genre:	JNR	USK:	ohne
Spieler:	1	Preis:	ca. 50 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

:) abwechslungsreiche Level

:) tolle Mehrspieler-Modi

:) Link-Funktion mit dem GCN

:) haufenweise Level

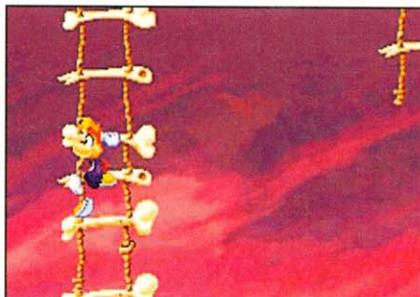
Fazit:

Schwer, aber abwechslungsreich und herausfordernd.

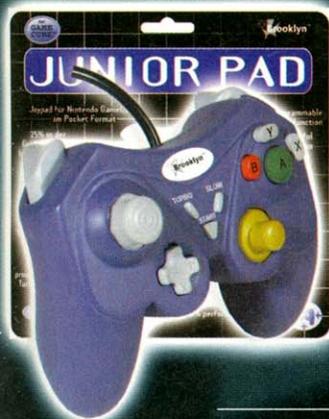
Alternativen:

Rayman Advance	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 4/01: 89%
Super Mario Advance	Nintendo
ca. 50 €	big.N 4/01: 92%

Bewertung: 89%



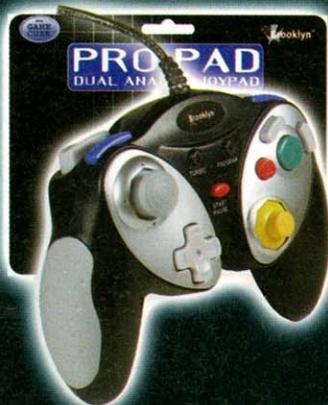
Brooklyn goes Game Cube™



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



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 den Anschluss an eine Stereo-Anlage
- Farbe: schwarz
- 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

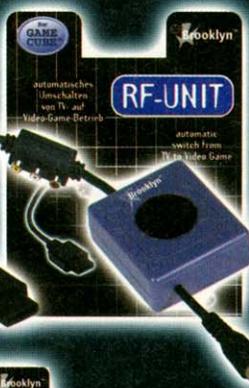
empf. Verkaufspreis
€ 9,99

Brooklyn Booster 9000

- 3 in 1-Präzisions-Lenkrad für GameCube™, PlayStation2™ und PC – das ultimative Gamer-Lenkrad mit Adapterkabel für 3 Systeme
- programmierbare analoge Gas- und Bremspedalen für realistisches Rennvergnügen
- kraftvolle Vibrationseffekte
- Fingertipp-Rennschaltung
- optimaler Ansprechpunkt der Lenkung für sämtliche Steuermanöver, automatische Zentrierung
- die gummierten Griffe und Schaltknüppel sorgen für hohen Spielkomfort
- übersichtliche, ergonomische Anordnung der Buttons für einfaches Handling bei allen Systemen
- original Rally-Gangschaltung mit Mikroschalter
- 2 stabile Tischklemmen und große Saugnapfe sorgen für optimalen Halt
- 36 Monate Garantie



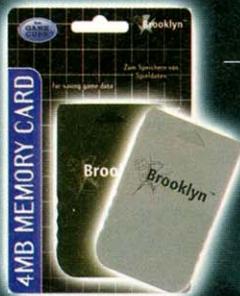
empf. Verkaufspreis
€ 69,99



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



4MB / 8MB Memory Card

- versch. Speicherkapazitäten
- unkomprimiert
- sehr sicher, schnell und stabil
- 36 Monate Garantie

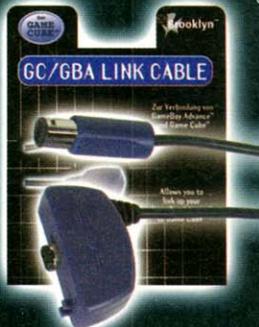
Pro Pad

- 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

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

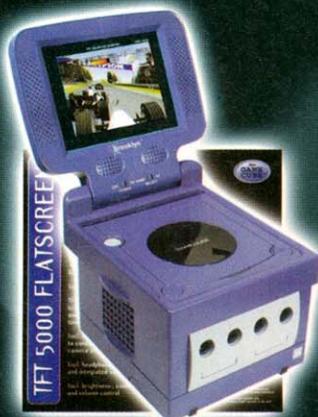
empf. Verkaufspreis
€ 9,99



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 Sound-System, Helligkeits-, Farb-, Kontrast- und Lautstärkeregler
- 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



Doom II

GBA



Wieder tut sich das Tor zur Hölle auf und wieder musst du der daraus entspringenden Brut Einhalt gebieten. Das geschieht wie in Teil eins: Mit neun Waffen bestückt ballerst du alles nieder, was sich bewegt. Neu dabei ist die doppelläufige Schrotflinte. 30 Level mit 17 Gegnerarten warten auf den mutigen Einzelkämpfer. Die Armee der Finsternis setzt sich aus Zombies, Dämonen, Höllenbaronen, fliegenden Totenköpfen, Höllenrittern, mechanischen Spinnen und dem legendären Cyberdämon zusammen. Spielerisch hat sich nichts geändert, die Level sind hingegen spürbar größer geworden. Optisch ist der Unterschied zum Vorgänger kaum sichtbar. Natürlich können auch wieder vier Spieler verlinkt gegeneinander antreten. Insgesamt ist *Doom II* auf dem GBA, wie schon das PC-Original, aber eher ein Add-on als eine wirkliche Fortsetzung. **(BS)**

Island Xtreme Stunts

GBA

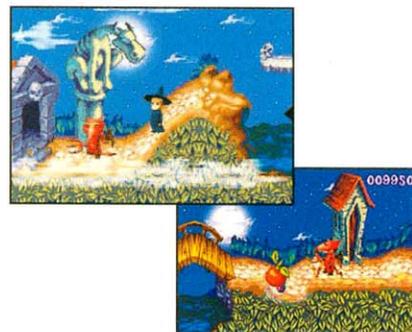


Ja, auch bei diesem Spiel steht wieder ein "Legu" mit auf der Packung (wenn auch nicht mehr im Titel), und wir ahnen schon, was uns erwartet: eine spielerische Katastrophe. Ganz so schlimm ist es diesmal aber nicht ausgefallen. Und so geben wir uns mit einem Spiel zufrieden, das optisch nicht wirklich überzeugen kann, einen schlechten Sound besitzt und mit Mini-Games daherkommt, die nach ein paar Minuten genauso herausfordernd sind, wie sein Zimmer aufzuräumen. Allerdings zielt das Spiel auch auf eine jüngere Kundschaft ab, so dass sich der kinderleichte Schwierigkeitsgrad von selbst erklärt. Und jüngere Spieler sind durchaus etwas länger mit Pizzen abschießen, Jetski fahren, Bilder zusammenschieben und Autorennen beschäftigt. Wenn du also jung bist, könntest du einen kurzen Blick wagen. **(IW)**



Castleween

GBA



Gleich zwei Charaktere sind in diesem Hüpfspiel spielbar, was aber nicht heißen soll, dass dich auch doppelter Spielspaß erwartet. Denn den wirst du kaum haben – und stattdessen merken, dass *Castleween* ein ganz normales Jump'n'Run ist, das sich aufgrund mangelnder Abwechslung weiter unten im Wertungsbereich ansiedelt. Es passiert aber auch rein gar nichts. Du musst 15 Level bewältigen und dabei zwischen den beiden Figuren wechseln. Sie unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten, und an bestimmten Stellen kommst du nur mit einem der beiden weiter. Grafisch sieht das Ganze nur mittelpflichtig aus, so dass wir hier nicht unbedingt einen Pluspunkt vergeben müssen. Sauer stößt auch das Passwortspeichersystem auf, denn das wollen wir heute auf keinem Modul mehr sehen. **(IW)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Torus Games
Genre:	ACT USK: ab 16
Spieler:	1-4 Preis: ca. 50 €
Sprache:	englisch Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad: leicht normal schwer

- :) neun Waffen
- :) 17 Gegner
- :) unvergleichliche Atmosphäre
- :(eher Add-on als Fortsetzung

Fazit:

Typisch Doom: Action bis zur Besinnungslosigkeit!

Alternativen:

Doom	Activision
ca. 50 €	big.N 1/02: 90%
Duke Nukem Advance	Take 2
ca. 50 €	big.N 11/02: 90%

Bewertung: 84%

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Electronic Arts
Hersteller:	Silicon Dreams
Genre:	ACT USK: ohne
Spieler:	1-2 Preis: ca. 50 €
Sprache:	deutsch Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad: leicht normal schwer

- :) für junge Spieler
- :(stupide Aufgaben
- :(dröher Sound
- :(schlechte Grafik

Fazit:

Für junge Spieler ansprechend.

Alternativen:

Lego Insel 2	Lego
ca. 50 €	big.N 6/01: 67%
Lego Racers 2	Lego
ca. 50 €	big.N 6/01: 64%

Bewertung: 57%

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Wanadoo
Hersteller:	Magic Pockets
Genre:	JNR USK: ab 6
Spieler:	1 Preis: ca. 50 €
Sprache:	deutsch Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad: leicht normal schwer

- :) zwei Charaktere
- :(wenig Abwechslung
- :(Passwortspeichersystem
- :(null Herausforderung

Fazit:

Ein weiteres JNR ohne Herausforderungen.

Alternativen:

Casper	Virgin
ca. 50 €	big.N 4/02: 70%
Santa Claus jr.	JoWood
ca. 50 €	big.N 12/02: 70%

Bewertung: 67%



Defender

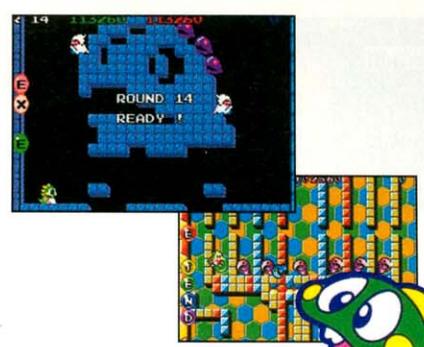
GBA



Da hat es sich Midway ganz leicht gemacht und einfach mal einen Klassiker aus dem Jahre 1981 für den GBA aufgewärmt. Die Sache ging daneben, denn herausgekommen ist ein unausgewogenes Spiel, das gerade mal Retro-Fans anspricht. Alle anderen werden den GBA frustriert in die Ecke werfen. Du hast die Wahl zwischen der neuen, aufgepeppten XGP-Version und dem alten Klassiker. Während bei der alten Version nichts verändert wurde, musst du beim Remake mit schrecklichen Hintergründen und schlechten Animationen der Raumschiffe rechnen. Auf den Sound sollte man erst gar nicht achten und ihn ganz ausschalten. Schlimm auch, dass es keine Continues gibt und der Schwierigkeitsgrad sehr hoch ist. Wie gesagt: Nur Retro-Fans könnten hier ihren Spaß haben. **(IW)**

Bubble Bobble – Old & New

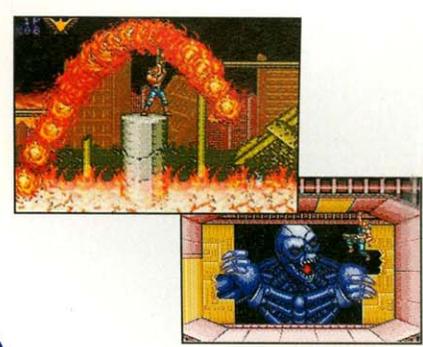
GBA



Bubble Bobble gehört zu den Evergreens und liegt hier in einer erweiterten Form vor. Die beiden knuffigen Saurier Bub und Bob spucken Blasen, mit denen sie ihre Gegner einfangen. Danach bringen sie die Blasen zum Platzen. Sind alle Gegner beseitigt, geht es einen Level weiter. Ein paar Power-Ups erleichtern das Säubern der bildschirmgroßen Stages. Die hundert originalen Level von 1986 sind zwar in neuem Look vorhanden, stimmen ansonsten aber zu hundert Prozent mit den alten überein. Schade eigentlich, hundert neue Level wären cool gewesen. Die Musik wurde gemixt und erinnert an Wolle Petrys "Längste Single der Welt". Aber egal, die Mücke ist einfach Kult. Leider passen die Spielfelder nicht in das 16:9-Format des GBA, weshalb der Bildschirm vertikal gescrollt wird. **(SRÖ)**

Contra Advance: The Alien Wars EX

GBA



Hier haben wir es mit einer Umsetzung des SNES-Hits *Contra III* zu tun, der in deutschen Ländern als *Super Probotector* bekannt ist. Ein paar kleine Änderungen musste der Kultshooter von 1992 über sich ergehen lassen: So kann man keine zwei Waffen mehr tragen und die Aura Bomb ist ganz verschwunden. Das ist gerade für Freunde brachialer Action ein herber Verlust. Außerdem sind die Mode7-Stages der SNES-Version rausgeflogen und wurden durch die Side-scrolling-Level der Mega Drive-Version *Contra: Hard Corps* ersetzt. Der Schwierigkeitsgrad wurde etwas abgeschwächt, ist aber immer noch extrem hoch. Wer die SNES-Version kennt, hat für die GBA-Umsetzung sicher keine Verwendung. Alle anderen erhalten ein technisch beeindruckendes Ballerspiel, das allerdings brutal schwer und mit nur sechs Leveln etwas kurz ist. **(SRÖ)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami	
Hersteller:	SEU	Midway
Genre:	USK: ohne	ohne
Spieler:	1-2	Preis: ca. 50 €
Sprache:	englisch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ;) Nostalgie-Bonus
- :(schlechte Präsentation
- :(hoher Schwierigkeitsgrad
- :(null Abwechslung

Fazit:
Klassiker, schlecht aufgewärmt.

Alternativen:

Invader	THQ
ca. 50 €	big.N 4/02: 66%
Space Invaders	Activision
ca. 50 €	big.N 8/02: 84%

Bewertung: 28%

Kurz & Knapp

Vertrieb:	THQ	
Hersteller:	GSK	Taito
Genre:	USK: ohne	ohne
Spieler:	1-2	Preis: ca. 50 €
Sprache:	englisch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ;) zeitloser Klassiker
- ;) kultige Musik
- ;) super Gameplay
- :(keine neuen Level

Fazit:
Auch nach 16 Jahren immer noch ein Topspiel!

Alternativen:

Boulder Dash EX	Kemco
ca. 50 €	big.N 10/02: 85%
Super Bust-A-Move	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 6/01: 80%

Bewertung: 82%

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami	
Hersteller:	ACT	Konami
Genre:	USK: ab 6	ab 6
Spieler:	1-2	Preis: ca. 50 €
Sprache:	englisch	Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- ;) riesige Endgegner
- ;) abwechslungsreiche Level
- :(höllisch schwer
- :(nur sechs Level

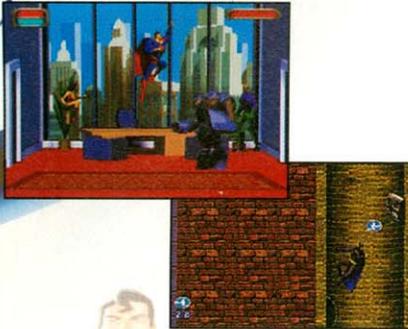
Fazit:
Knallharte Action mit schicker Grafik und hohem Frustrationsfaktor.

Alternativen:

Turok: Evolution	Acclaim
ca. 50 €	big.N 9/02: 83%
Mega Man Zero	Electronic Arts
ca. 50 €	big.N 10/02: 85%

Bewertung: 75%

Justice League: Injustice for All **GBA**



Auch wenn dir bei *Justice League* sieben Charaktere zur Auswahl stehen, erwartet dich nur ein einfältiger Prügler. Statt alleine unterwegs zu sein, treten die Charaktere im Doppelpack auf. Bei Verlust eines Lebens taucht sofort der Partner auf und prügelt sich anstelle des abgenippten Kameraden weiter durch die kargen Level. Dass du noch Gegenstände einsammeln kannst, rettet es auch nicht mehr. Auch deine Gegner sind keine große Herausforderung. Die Grafik ist dabei alles andere als gut. Die Figuren wirken alle gleich und ihre Superkräfte wurden nicht effektiv genug umgesetzt. Somit gehört *Justice League* zu den mittelmäßigen Actionspielen für den GBA, da trotz vieler spielbarer Figuren die restliche Präsentation auf der Strecke geblieben ist. Außerdem fällt das Spiel verdammt kurz aus. **(IW)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami		
Hersteller:	Midway		
Genre:	ACT	USK:	ohne
Spieler:	1	Preis:	ca. 50 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :) sieben Charaktere
- :(schlechte Präsentation
- :(geringer Umfang
- :(karge Level

Fazit:

Trotz Lizenz völlig in die Hose gegangen.

Alternativen:

Powerpuff Girls: Him and Seek	Konami
ca. 50 €	big.N 2/03: 73%
Power Rangers: Wild Force	THQ
ca. 50 €	big.N 2/03: 45%

Bewertung: 48%

Shining Soul **GBA**



In diesem Rollenspiel wählst du eine Figur aus vier Klassen aus (Ritter, Zauberer, Bogenschütze und Dragonute) und läufst nach und nach durch riesige Dungeons, um deine Fähigkeiten und Skills aufzubessern. Gekämpft wird ständig, da dich deine Gegner scharenweise überrennen. Somit gibt es keine rundenbasierten Kämpfe, was das Spiel actionlastiger macht. Zwischendurch fordern dich größere Bosse zum Duell heraus. *Shining Soul* bietet typische Rollenspiel-Eigenschaften in Form von etlichen Waffen, Items und Skills. Grafisch ist es auffallend bunt und bietet karge, aber weitläufige Umgebungen. Wenn du Spaß daran hast, einen Charakter aufzubauen, mit ihm in Schlachten zu ziehen, Items einzusammeln und zu kämpfen, was das Zeug hält, so ist *Shining Soul* genau die richtige Wahl. Außerdem besitzt es einen exzellenten Mehrspieler-Modus. **(IW)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Infogrames		
Hersteller:	Sega		
Genre:	RPG	USK:	ohne
Spieler:	1-4	Preis:	ca. 50 €
Sprache:	deutsch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :) weitläufige Gebiete
- :) haufenweise Gegner
- :) deutsche Übersetzung
- :) Mehrspieler-Modus

Fazit:

Actionlastiges und gutes RPG mit klassischen Spielelementen.

Alternativen:

Golden Sun	Nintendo
ca. 50 €	big.N 3/02: 85%
Breath of Fire 2	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 9/02: 83%

Bewertung: 80%

Virtua Tennis **GBA**



Endlich mal ein Tennisspiel für den GBA, das fesselt, motiviert und richtig Spaß macht! Es gibt drei Spielmodi, wobei der Schwerpunkt auf dem World-Tour-Modus liegt. Hier baust du deinen Spieler auf, um ihn in der Rangliste nach ganz oben zu bringen. Damit dir das gelingt, stehen originelle Mini-Games auf dem Trainingsplan. Neben dem Trainingsstress kannst du an Turnieren teilnehmen oder ein Doppelspiel spielen. *Virtua Tennis* bietet wirklich guten Tennis mit einer einfachen, eingängigen Steuerung. Die Ballphysik ist realistisch und die flüssigen Animationen sind einfach hervorragend. Die Tennisspieler entscheiden automatisch, ob sie Vor- oder Rückhand spielen, was das Spiel um einiges erleichtert. Klasse Grafik, klasse Sound und ein perfektes Gameplay machen *Virtua Tennis* zur ersten Wahl für Tennissfans. **(IW)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Infogrames		
Hersteller:	Sega		
Genre:	SPS	USK:	ohne
Spieler:	1-4	Preis:	ca. 50 €
Sprache:	englisch	Erhältlich:	Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

leicht normal schwer

- :) klasse World-Tour-Modus
- :) große Auswahl an Spielern
- :) Mini-Games
- :) flüssige Animationen

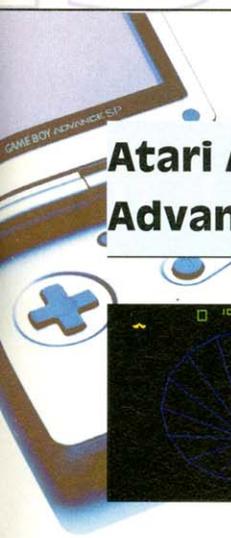
Fazit:

Das bislang beste Tennisspiel für den GBA.

Alternativen:

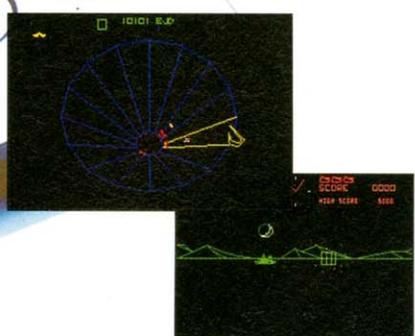
Pro Tennis WTA Tour	Konami
ca. 50 €	big.N 6/02: 64%
Tennis Master Series 2003	Vivendi
ca. 50 €	big.N 10/02: 70%

Bewertung: 86%



Atari Anniversary Advance

GBA



Grafisch ist *Atari Anniversary Advance* zwar auf dem Stand von 1980, das heißt aber nicht, dass es sich spielerisch hinter aktuellen Titeln verstecken müsste. Die Spiele selbst sind nach 20 Jahren immer noch herausfordernd und fesselnd, dennoch solltest du vor einem Kauf abwägen, ob du auf eine gute Grafik und sonstige technische Spielereien verzichten kannst. Denn du musst auf jeden Fall Abstriche machen, da alle sieben Spiele (*Asteroids*, *Battlezone*, *Centipede*, *Missile Command*, *Super Breakout*, *Tempest* und *Trivia Challenge*) sehr schlicht daherkommen. Dennoch wissen sie zu überzeugen und sorgen für einen richtigen Nostalgie-Trip. Wenn du diesen Klassikern etwas abgewinnen und dabei auf jeglichen Schnickschnack verzichten kannst, sollte dir diese Edition einen Blick wert sein. **(IW)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Infogrames
Hersteller:	Digital Eclipse
Genre:	ACT USK: ohne
Spieler:	1-2 Preis: ca. 50 €
Sprache:	deutsch Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

- :) Nostalgie-Bonus
- :) gute Zusammenstellung der Spiele
- :) sechs Games auf einem Modul
- :(technisch veraltet

Fazit:
 Für Fans der 80er genau richtig.

Alternativen:

Konami Arcade Classics	Konami
ca. 50 €	big.N 6/02: 67%
Midway's Arcade Hits	Konami
ca. 50 €	big.N 2/02: 59%

Bewertung: 67%

Bomberman Max 2: Blue & Red

GBA



Bomberman und kein Ende – das Spiel wurde bislang echt für jedes System umgesetzt. Während die meisten *Bomberman*-Portierungen primär Multiplayer-Spiele sind, zielt *Bomberman Max 2* auf Einzelspieler ab. Wie schon beim Vorgänger auf dem GBC gibt es zwei Versionen (Blau und Rot) mit zwei verschiedenen Hauptcharakteren (eben Bomberman und sein Kumpel Max). Außerdem lasen sich durch Verlinken noch 20 Zusatzlevel der jeweils anderen Versionen herunterladen. Einzelspieler werden mit insgesamt 100 klassischen Stages bedient. Den Battle Mode kann man ziemlich vergessen, da man hier nur mit zwei gezüchteten Charabombs in einer "Stein, Schere, Papier"-Variante gegeneinander antreten kann. Wer also auf packende Mehrspielerduelle steht, sollte nicht unbedingt zu *Bomberman Max 2* greifen. Für Einzelspieler ist es jedoch erste Wahl. **(SRÖ)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Hudson Soft
Genre:	GSK USK: ohne
Spieler:	1-4 Preis: ca. 50 €
Sprache:	englisch Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

- :) zeitlos gutes Spielprinzip
- :) für Einzelspieler gut geeignet
- :) 100 Level
- :(langweiliger Battle-Modus

Fazit:
 Gelungene Einzelspieler-Variante der Bomberman-Serie.

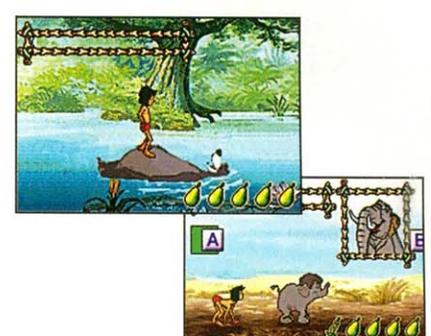
Alternativen:

Bomberman Tournament	Activision
ca. 50 €	big.N 5/01: 90%
Frogger's Adventures	Konami
ca. 50 €	big.N 2/02: 77%

Bewertung: 82%

Disney's Dschungelbuch 2

GBA



Karg, karger, am kargsten. Das wäre die passende Bezeichnung für dieses Spiel aus dem Hause Ubi Soft, das sich an den zweiten Film anlehnt. Du musst 20 Level durchlaufen und dabei simple Aufgaben meistern. Das heißt konkret: Elefanten und Stöcke finden und einsammeln. Die Gebiete sind so riesig, dass man stundenlang herumirrt, um irgendwelche Belanglosigkeiten zu suchen. Da kommt schnell Langeweile auf. Auch sind die Umgebungen nicht abwechslungsreich genug, um länger zu motivieren. Überzeugend ist einzig der Sound, der fröhlich vor sich hin klimpert und gut zum Geschehen passt. Der Rest ist gerade mal gut genug, den GBA für zehn Minuten in die Hand zu nehmen. Schade, denn die Lizenz hätte man besser nutzen können. **(IW)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	ADV USK: ohne
Spieler:	1 Preis: ca. 45 €
Sprache:	deutsch Erhältlich: Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
 leicht normal schwer

- :) gute Lizenz
- :(Passwortsystem
- :(karge, viel zu große Bereiche
- :(null Abwechslung

Fazit:
 Andere Disney-Titel bieten viel mehr.

Alternativen:

Disney's Lilo & Stitch	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 8/02: 74%
E.T.: Der Außerirdische	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 4/02: 74%

Bewertung: 41%

LESERTESTS

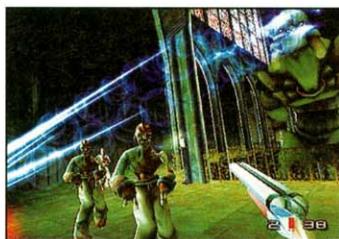
Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt.

◀ WIR MEINTEN/DU MEINST ▶

Time Splitters 2

GCN

Time Splitters 2 bietet grafisch gehobenes Mittelmaß. Die Umgebungen sind etwas polygonarm, dynamische Lichteffekte gibt es keine. Die Grafik ist nicht unbedingt der Kracher. Für Multiplayer hingegen ist das Spiel ganz klar erste Wahl. *Time Splitters 2* ist ein gutes Spiel, aber nicht die neue Shooter-Referenz.



Stefan Schröder Ausgabe 12/02, 84%

Time Splitters 2 ist einer der besten Ego-Shooter auf dem GameCube. Die Grafik ist gut, aber nicht überragend. Der Story-Modus ist sehr komplex, aber auch sehr schnell durchgespielt. Wie groß sein Potential ist, zeigt *Time Splitters 2* im Kooperativ-Modus. Für Ego-Shooter-Fans ein prima Spiel.

Thomas Dühmann Everswinkel, 88%

Mario Party 4

GCN

Du solltest dir bewusst sein, was dich bei einem Kauf von *Mario Party 4* erwartet: eine solide Sammlung nett verpackter Geschicklichkeitstests, deren Einfachheit ebenso langweilen wie begeistern kann. Wie sein Vorgänger ist auch der vierte Teil im Einzelspieler-Modus ziemlich langweilig. *Mario Party 4* ist halt ein typisches "Lieben-oder-hassen-Spiel".



Florian Seidel Ausgabe 12/02, 77%

Mario Party 4 ist ein tolles Spiel, bei dem auch der Solo-Modus voll überzeugt. Die vielen Trophäen spornen an, den Story-Modus ganz durchzuspielen. Mit dem Extraraum und dem Mehrspieler-Part ist das Spiel nahezu perfekt. Das Sahnehäubchen bilden die vielen eingebauten Gags und die tollen Secrets. Der Sound weiß nicht zu überzeugen und die Grafik ist angemessen. Auch die Minispiele gefallen.

Till Bieg Wittlich, 93%

James Bond: Nightfire

GCN

James Bond: Nightfire ist ein klasse Spiel, dem es aber in erster Linie an Umfang fehlt. Man hat es einfach zu schnell durch. Lediglich die Multiplayer-Modi laden zu einem weiteren Match ein. Das Spiel kann sich gerade noch als Topspiel behaupten, Nachfolger sollten aber mehr bieten, sonst droht der Abstieg in die Mittelmäßigkeit.



Stefan Schröder Ausgabe 1/03, 80%

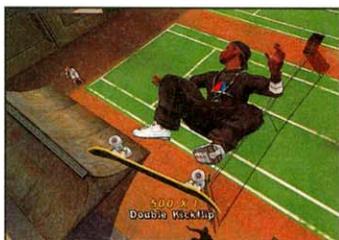
Das Game gehört zu den besten Ego-Shootern auf dem GameCube. Eine gute Grafik und ein toller Sound lassen Bond-Feeling aufkommen. Zudem kann man im Multiplayer-Modus die Streckenvorteile gut nutzen und mit alten Charakteren spielen. Leider hält der Dauerspaß nicht lange an, was sich negativ auf die Gesamtwertung auswirkt.

Peter Schmitz Bonn, 86%

Tony Hawk's Pro Skater 4

GCN

Grafisch ist *Tony Hawk* leider nicht der erhoffte Sprung nach vorne gelungen. Die Engine aus dem Vorgänger kommt auch in Teil vier wieder zum Einsatz. Vor allem an den Texturen wurde einiges geleistet. Sie sehen einen Tick besser aus. Auch der Sound weiß zu überzeugen. Dies ist wirklich Fun-sport am Rande der Perfektion.



Björn Seum Ausgabe 1/03, 91%

Das neueste Spiel der *Tony Hawk*-Reihe besetzt mal wieder den Thron der Fun-sportspiele. Der vierte Teil unterscheidet sich zwar grafisch kaum vom dritten Teil, jedoch hat das Game einen unglaublichen Sound und eine geniale Steuerung, die das Gameplay ideal abrundet. Im Karrieremodus ist immer viel los und auch die Aufgaben sind sehr individuell gestaltet. Zudem sind im 2-Spieler-Modus neue Spielmodi dazugekommen. Fazit: Ein Pflichtkauf für alle Fun-sportfans.

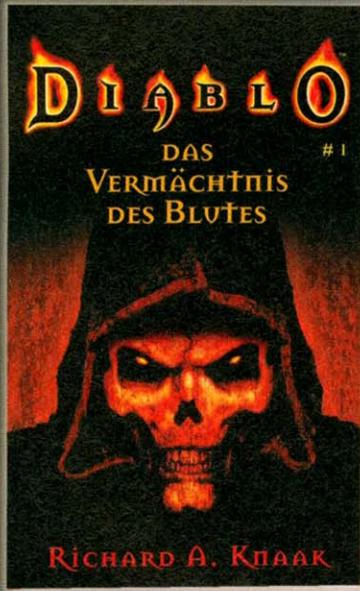
Leo Freund Ruppertenrod, 93%

EINFACH FANTASTISCH

Neue Romane zu Videogame-Hits

DIABLO™

WARCRAFT®



DIABLO Band 1:
Das Vermächtnis des Blutes
ISBN 3-89748-703-9
erhältlich ab 5. April



WARCRAFT Band 1:
Der Tag des Drachen
ISBN 3-89748-700-4
erhältlich ab 26. Februar

Die Welt der Dark Fantasy! Im Buchhandel.



RESIDENT EVIL™



RESIDENT EVIL Band 4:
Das Tor zur Unterwelt

ISBN 3-89748-692-X, € 8,95 (D)

**DIE ROMANREIHE
ZUM VIDEOGAME KULT**

Noch erhältlich:

RESIDENT EVIL Band 1
ISBN 3-89748-617-2, € 8,95 (D)

RESIDENT EVIL Band 2
ISBN 3-89748-618-0, € 8,95 (D)

RESIDENT EVIL Band 3
ISBN 3-89748-669-5, € 9,95 (D)

TRITT EIN IN DIE WELT DES SURVIVAL-HORRORS!

RESIDENT EVIL BAND 4 AB 26. MÄRZ ERHÄLTlich

CAPCOM



CHARTS

- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

Fox McCloud ist scheinbar an der Chartsspitze festgefroren. Bei den Temperaturen der vergangenen Tage sicher kein Wunder. Es schlurften aber schon die Untoten aus Raccoon City in Richtung Platz 1. Überhaupt gibt sich die obere Charthälfte sehr actionlastig – dank der Neueinsteiger Kain (*Blood Omen 2*) und Lt. Jimmy Patterson (*Medal of Honor: Frontline*). Chartluft dürfen auch erstmals die lustigen Nackedeis von Acclaim (*BMX XXX*) und die entschärfte Xbox-Grafikbombe *Wreckless* schnuppern.

GameCubeTop 20

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
◆ 1	1	Star Fox Adventures	Nintendo	87%
▲ 2	5	Resident Evil	EA	91%
▼ 3	2	Mario Party 4	Nintendo	77%
▼ 4	3	ED: Sanity's Requiem	Nintendo	88%
▼ 5	4	Super Mario Sunshine	Nintendo	93%
● 6	-	Blood Omen 2	Eidos	77%
● 7	-	Medal of Honor: Frontline	EA	84%
▲ 8	15	Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	69%
▼ 9	8	James Bond 007: Nightfire	EA	80%
▼ 10	7	FIFA Football 2003	EA	87%
▲ 11	14	Star Wars: Jedi Outcast	Activision	80%
● 12	-	BMX XXX	Acclaim	68%
● 13	-	Wreckless	Activision	59%
▼ 14	11	Star Wars: The Clone Wars	EA	75%
▲ 15	18	Beach Spikers	Infogrames	81%
▼ 16	14	Star Wars: Rogue Squadron 2	EA	93%
◆ 17	17	NBA Live 2003	EA	81%
▼ 18	13	Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	78%
▼ 19	9	Time Splitters 2	Eidos	84%
▼ 20	19	Godzilla: Destroy All Monsters	Infogrames	76%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Deine Alltime Favourites

Lust, mal namentlich in der big.N erwähnt zu werden? Dann zück den Kuli oder hauer in die Tasten und schicke uns deine persönlichen zehn Alltime Favourites! Das darf auch ruhig eine Mischung aus GBA-, GameCube- und N64-Spielen sein – Hauptsache die Spiele laufen auf einer Nintendo-Konsole. Wer von uns abgedruckt wird, erhält zur Belohnung ein GameCube-Spiel. Ist das nix?

BriStein Verlag GmbH

"Meine Alltime Favs"

Kantstr. 5-13

44867 Bochum

oder per E-Mail an: posthuette@bristein.com

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Super Mario Sunshine	Nintendo	GameCube
2	Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Nintendo 64
3	ED: Sanity's Requiem	Nintendo	GameCube
4	Wario Land 4	Nintendo	Game Boy Adv.
5	Star Fox Adventures	Nintendo	GameCube
6	Super Mario 64	Nintendo	Nintendo 64
7	Golden Sun	Nintendo	Game Boy Adv.
8	(Indiziert)	Nintendo	Nintendo 64
9	Tetris 1 DX	Nintendo	Game Boy Col.
10	Time Splitters 2	Eidos	GameCube

Markus Fischer (23), Langensfeld

Game Boy Advance

Obwohl du auch GBC-Spiele auf deinem GBA spielen kannst, gehen sie in diese Charts nicht ein.

Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
▲ 1	5	Golden Sun	Nintendo
▼ 2	1	Yoshi's Island: Super Mario 3	Nintendo
◆ 3	3	Metroid Fusion	Nintendo
● 4	-	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
▲ 5	8	Mario Kart: Super Circuit	Nintendo
▼ 6	4	Herr d. Ringe: Die zwei Türme	EA
● 7	-	Ecks vs. Sever 2: Ballistic	Konami
● 8	-	Breath of Fire 2	Ubi Soft
● 9	-	Wario Land 4	Nintendo
● 10	-	Duke Nukem Advance	Take 2

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Nicht daran stören, wenn in der US-Top Ten Spiele auftauchen, die noch nicht im Handel sind. Auch Vorbestellungen zählen mit.

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Zelda: Wind Waker	Nintendo	Nintendo
2	L of Rings: The Two Towers	EA	EA
3	Animal Crossing	Nintendo	Nintendo
4	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
5	Metroid Prime	Retro Studios	Nintendo
6	Skies of Arcadia: Legends	Overworks	Sega
7	Mario Party 4	Nintendo	Nintendo
8	Resident Evil 2	Capcom	Capcom
9	Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	LucasArts
10	Madden NFL 2003	EA	EA

REDAKTIONS-CHARTS

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



Spiele Top 3:

- 1 Super Smash Bros. Melee (GCN)
- 2 Zelda: Kaze no Takuto (GCN)
- 3 Zelda: A Link To The Past (GBA)

Buch: Haruki Murakami: Untergrundkrieg

Film: 24 (DVD-Box)

CD: Robbie Williams: Escapology

Und sonst? Feiert das Ende des Wintersemesters.

Martin Mirbach



Spiele Top 3:

- 1 Super Monkey Ball 2 (GCN)
- 2 Atari Anniversary Advance (GBA)
- 3 Resident Evil 0 (GCN)

Buch: Diverse Autoren: Mord am Hellweg

Film: Aufforderung zum Tanz

CD: Gotthard: Human Zoo

Und sonst? Trennt sich endlich von Windows 98.

Benjamin Kegel



Spiele Top 3:

- 1 Metroid Prime (GCN)
- 2 Resident Evil 0 (GCN)
- 3 Der Herr der Ringe: DZT (GCN)

Buch: Icke: Das Schwert des Samurai

Film: Reign of Fire

CD: Labyrinth: Sons of Thunder

Und sonst? Hetzt von FTP zu WWW zu MUCK...

Tom Gerlach



Spiele Top 3:

- 1 Disney Sports Fußball (GCN)
- 2 Disney Sports Basketball (GCN)
- 3 Disney Sports Skateboard. (GBA)

Buch: Stefan Klein: Die Glücksformel

Film: Karlsson vom Dach

CD: DSDS: We have a dream

Und sonst? Möchte auch ein Superstar werden.

Lukas Wilde



Spiele Top 3:

- 1 Metroid Fusion (GBA)
- 2 Micro Machines Explosion (GCN)
- 3 Time Splitters 2 (GCN)

Buch: Frank Herbert: Dune

Film: Catch me if you can

CD: New Radicals: Maybe you've been...

Und sonst? Findet Lynchs Dune-Verfilmung wieder richtig cool.

Björn Seum



Spiele Top 3:

- 1 Resident Evil Zero (GCN)
- 2 Skies of Arcadia Legends (GCN)
- 3 Doom II (GBA)

Buch: Jörg Friedrich: Der Brand

Film: The 51st State

CD: SR-71: Tomorrow

Und sonst? Mag keine hohen Encounter-Raten.

Stefan Schröder



Spiele Top 3:

- 1 Metroid Prime (GCN)
- 2 Super Monkey Ball 2 (GCN)
- 3 Skies of Arcadia Legends (GCA)

Buch: H.P. Lovecraft: Cthulhu

Film: Ghost Ship

CD: Iron Maiden: The Number of the Beast

Und sonst? Steckt gerade mitten im Umzugsstress.

Inci Wagner



Spiele Top 3:

- 1 Rayman 3 (GCN)
- 2 Zelda: Wind Waker (GCN)
- 3 Doom II (GBA)

Buch: Digitale Fotografie für Dummies

Film: Twin Peaks (DVD)

CD: The Hives: Veni Vidi Vicious

Und sonst? Freut sich auf Schröders Einweihungsparty :-)

Christian Schmid



Spiele Top 3:

- 1 Eternal Darkness (GCN)
- 2 Resident Evil (GCN)
- 3 Super Smash Bros. Melee (GCN)

Buch: Michael Moore: Stupid White Men

Film: Herr der Ringe: Die zwei Türme

CD: Korn: Untouchables

Und sonst? Poliert schon mal sein Schwert für das neue Zelda.

POSTHÜTTE

Yoohoo

“Wenn Sie glauben, Sie könnten hier den Hermann machen, nur weil Sie gerade Onkel geworden sind, dann haben Sie sich aber mächtig geschnitten, verehrter Herr!” – “Aber... aber ich wollte doch nur eben mal wissen, ob das überhaupt geht...” – “Überhaupt geht hier alles, aber immer schön der Reihe nach. Und Sie sind jetzt nicht dran, auch wenn’s noch so drängt. Fertig.” Oh, Mann, ich wurde tiefrot und die drei jungen Damen vor mir musterten mich, amüsiert bis mitleidig, aufs Genaueste. Ich senkte das verschämte Haupt und wich kleinlaut noch einen (eigentlich überflüssigen, denn ich stand noch immer in der Tür) Schritt zurück. Peinlich, peinlich. Aber so kann’s kommen, wenn man Beruf und Privatleben nicht mehr sauber trennen kann. Wie hätten ihr als promovierter Pharmazeut reagiert, wenn ein heruntergekommener Typ in eure Apotheke hereingestieft käme und noch an der Tür laut brüllte: “Guten Tach, ich bin der Onkel Tom und ich muss mal eben flott diese komischen Dinger hier umtauschen, die sind ja mit Bananengeschmack, fie bäh!” Nun ja, der Gegenstand meines Ansinnens trug überdies seinen Teil zur Peinlichkeit der ganzen Situation bei. Darauf will ich aber jetzt nicht näher eingehen. Schließlich rief eine der jungen Damen: “Onkel Tom? Ich kenne Onkel Tom! Sind Sie etwa dieser Posthüttendepp, der meine Briefe nie beantwortet?” Ich wollte schon so etwas Konziliantes wie: “Ab heute wird das aber anders...” murmeln, als ich glasklar konstatierte, dass mir nur noch ein Ausweg aus dieser misslichen Lage blieb. Also rief ich: “Ich bin nicht DER Onkel Tom, und außerdem muss ich jetzt zur Arbeit, wiedersehen!” Ich hatte mich selbst verleugnet, ich hatte kein Rückgrat, ich war eine Memme. Das alles, nur um meinen Ruf zu retten? Ich war am Boden. In der Redaktion angekommen, suchte ich mir ein Opfer, an dem ich alles auslassen konnte. Ich fand schließlich Schröders Brillenkaiman “Günther”. Ich hab diesen blöden Schuppenkasper so dermaßen fertig gemacht, dass es ihm tatsächlich die Sprache verschlug. Und danach ging’s mir wieder gut. Okay, fair war das nicht, aber schließlich stand meine Existenz auf dem Spiel. Dann habe ich mir ganz entspannt die Leserbriefe für diese Ausgabe der big.N vorgeknöpft... Viel Spaß damit!

The Westphalian Womanizer
Onkel Tom

anlage besetzen? Wenn kein GCN2, dann keiner!) Und das Wichtigste: Wird er abwärtskompatibel sein?

Tompwarn

Onkel Tom: Ja, so ist’s gut, Tompi. Verehere mich nur weit übers Allerhöchste hinweg hinauf. Zur rechten Zeit wird dir schon meine Gnade zuteil.

① Diese Gerüchte kennen wir auch. Sie sind aber noch dermaßen vage und natürlich inoffiziell, dass auch wir nichts Konkretes sagen können.

② Man soll ja niemals nie sagen. Weder für WDC 2 noch für Lamborghini – Rage ist nämlich auch pleite. Momentan wird aber hinter den Kulissen über den Verkauf der Lizenzen verhandelt, so dass eventuell andere Studios die Entwicklung fortführen können.

③ Wenn wir immer das machten, was “sämtliche anderen Magazine” machen, wären wir nicht die big.N, sondern nur eins von diesen anderen Magazinen. Und hast du dir jene Fotos mal angesehen? Na also, sei dankbar. Wir denken trotzdem mal drüber nach.

④ Nein, der GameCube 2 ist nur insofern tragbar, als du beim Einkauf mit allerhöchster Wahrscheinlichkeit eine Plastiktüte gratis dazubekommst. Mit ein wenig Geschick puhlst du deine Griffel in die oberen Öffnungen der Tüte und kannst sie so zusammen mit dem GameCube tragen. Aber Ernst beiseite, “tragbar” ist der aktuelle GameCube auch schon. Oder was machst du so mit dem Griff an der Rückseite? Zur Abwärtskompatibilität gibt es noch gar keine Aussagen, und bei Nintendo kann man da ja nie sicher sein. Wir hoffen aber mit dir.

GameCube 2

Tach!

Also, dass ich euch übers Höchste verehere, mein Gebieter, das wisst ihr ja schon, also lass ich mal das übliche Geschleime weg und fang gleich an:

① Ich hab vor ein paar Monaten gehört, dass es ein Ridge Racer VI für den Cube geben soll, hab aber seitdem die Sache mit nicht einem Wort wieder erhört. Wisst ihr was, ob da was geplant is oder so?

② Machmer gleich mal weiter mit Rennspielen: Also Boss Games is also pleite, ja? Hm. Dann wird es ja sicher kein World Driver Championship 2 geben oder was? Für mich war es DAS Rennspiel schlechthin für meinen damaligen N64 und wenn es echt keine Fortsetzung mehr geben sollte, dann

wird das ein schweerer Schlag für mich...*schnüff* Ich brauch Infos, Fakten und Adressen, und das so schnell wie möglich! :-)

③ In Ausgabe 2/03 schrieb Maral, dass ne ganze Menge Leser da draußen gerne mal ein paar Fotos von euch sehen würden, und ich bin gleicher Meinung! Sämtliche anderen Magazine machen es vor – warum schließt ihr euch nicht an?

④ Außerdem habt ihr geschrieben, dass der GameCube 2 tragbar sein soll. Wie zum Teufel soll ich mir denn DAS vorstellen, hä? Wird das so wat wie der GBA oder nich oder was denn nun? Ehrlich gesagt nützt das meiner Meinung nach keinem was, denn entweder ich kauf mir ne vernünftige Konsole oder ich lass es bleiben. (Außerdem, wer soll dann den Ehrenplatz zwischen Fernseher und Stereo-

Games Convention

Hallo Onkel Tom!

Ich war noch nie auf einer Videospielemesse. Dieses Jahr will ich jedoch mit meinen Eltern nach Leipzig fahren, zur Games Convention. In eurem Feature über diese Messe (Ausgabe 10/02) hat der Chefmartin geschrieben, dass der Termin schon feststehe (21.-24. August [ich hoffe, das Datum stimmt]) und man sich sehen werde. Nun, dann will ich euch auch wirklich mal sehen und deswegen meine Frage: An welchen Tagen seid ihr oder ein paar von euch dort? Ich will unbedingt mal sehen, wer das beste Magazin der Welt überhaupt macht, ihr wollt eure Fotos ja nie abdrucken.

Markus

Onkel Tom: Ich denke, wir werden an allen Tagen dort präsent sein. Welche Redaktionsmitglieder zu unserer Abordnung gehören, steht noch nicht fest. Sicher ist aber, dass sie, jetzt, wo sie wissen, dass DU kommst, mit geeigneten Mitteln (Kartoffelsäcke über den Kopf o.Ä.) ihre Identität schützen werden. Du siehst dann zwar nicht in ihr Antlitz, aber du weißt, dass das die "Säcke" von der big.N sind. Immerhin.

Mario, der Antichrist?

Hi Tommyboy,

erstmal das Übliche: Euer Mag ist das coolste, beste und genialste überhaupt, aber ich bin nicht zum Schleimen hier. Ich habe ja schon viel Mist im Internet gelesen, aber das, was ich neulich gefunden habe, ist wirklich die Höhe. Aber von Anfang an: Ich war auf der Suche nach Fanpages zu good old Mario und nach kurzer Zeit fand ich eine HP des "Neuen Christentums". Auf dieser Seite ist ein Artikel verfasst worden, in dem der Verfasser gewisse Parallelen zwischen dem Spielen von Mario-Spielen und verstärktem Drogenkonsum bei Jugendlichen sieht. Dort steht wörtlich:

"Ich möchte mich in diesem Beitrag gegen das Spiel Super Mario der Firma Nintendo aussprechen. Wie bereits in einem anderen Beitrag erwähnt, beinhaltet das Spiel offensichtliche Hinweise auf die Einnahme von Halluzinogen-Drogen, in diesem Fall ist die Rede vom "Psilocybin" Pilz."

Wenn ich den ganzen Text zitieren würde, säße ich morgen noch hier, also werde ich den Rest des Textes stark verkürzt wiedergeben. Des Weiteren sagt der Autor, dass "die Spielfigur" (gemeint ist Mario) diesen Pilz (dieser Pilz hat eine ähnliche Wirkung wie LSD) benötige, um seine Superkräfte zu erhalten (ich frage mich, woher er das wissen will, denn nirgendwo wird von Seiten Nintendos erwähnt, dass Mario genau diesen Pilz benötige, um Superkräfte zu erhalten, für mich haben die Pilze in den Mario-Spielen eher Ähnlichkeit mit einem Fliegenpilz).

Ebenso schreibt der Verfasser, dass die Spielfigur durch den Verzehr dieses Pilzes aggressiv werde und anschließend sadistische Handlungen an Tieren vornehmen würde. Bei den Tieren ist die Rede von Koopas, wobei der Autor der Meinung ist, dass diese Koopas die bedrohte Tierart der Riesenschildkröten repräsentieren würden (ich frage mich, wie er dazu kommt, denn ich hab noch nie eine Riesenschildkröte mit Flügeln gesehen). Um seine wie ich finde sehr fragwürdige Interpretation der Mario-Spiele zu untermauern, hat

er einige Screenshots angeführt und diese mit Kommentaren versehen. Jeder Mario-Fan sollte auf alle Fälle einmal auf der HP des "Neuen Christentums" vorbeischaun, um den ganzen Artikel in Augenschein zu nehmen. Wie denkst du darüber?

Beenden möchte ich meine Mail mit einem weiteren Zitat dieses Textes: "Ich würde mich über rege Anteilnahme und Diskussion freuen. Denn nur mit viel Unterstützung wird es der Gemeinde des Neuen Christentums gelingen, für Zucht und Keuschheit unter der verwahten Jugend zu sorgen."

Jeder Versuch, mit dem Autor des Textes Kontakt aufzunehmen, scheiterte. Das Forum war genauso wie das Gästebuch nicht verfügbar und eine E-Mail-Adresse war nirgends zu finden. Über Gedanken anderer big.N-Leser würde ich mich freuen.

Alex E.

Onkel Tom: Da hast du aber einen mächtigen Schrecken gekriegt, was? Unser Alex wird auf seine alten Tage keusch und züchtig, haha! Aber wenn man dann die löblichen Seiten von Josef Heilmann und Gottfried Hanninger liest, ist doch wohl ziemlich eindeutig, dass das hier ein geniales Fake ist. Halleluja! Naja, aber für sehr viele ist das nicht so offenbar, wie die Einträge in Heilmanns Gästebuch beweisen.

Hier für alle "Anschnur-Stehsegler", die ein bisschen Spaß im trüben Alltag brauchen, der URL des Neuen Christentums: <http://neueschristentum.i-networx.de/index.html>

Auf der Seite gibt's übrigens auch ein "kühles" Spiel herunterzuladen, ich frage mal, ob wir das für die nächste Ausgabe testen können, quasi als unseren Beitrag zur Rettung des Seelenheils der verwahten Jugend...

Cheats

Hallo, mein über alles geehrter Tom!

Ich muss zugeben, ich kann nicht so wie andere Leser reden, dass ich euer Mag schon seit Jahren lese, denn ich bin erst vor 6 Monaten auf euch gekommen, als ich meinen GameCube bekommen habe. Trotzdem finde ich euer Heft spitze, ihr seid das umfangreichste und coolste Heft von allen auf dem Markt. Aber jetzt wollen wir mal mit dem Geschleime aufhören und zu meinen Fragen kommen:

① Zu Time Splitters 2 habe ich zuerst 2 Fragen: Ich finde eure Wertung im Test etwas

untertrieben, ich würde dem Game 88 - 92% geben, da es auch im Ein-Spieler-Modus durchaus spannend ist, der Multiplayer-Modus ist der pure Fun-Bringer, und die Grafik, finde ich, ist auch sehr gut. Das Gameplay ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber ich finde, wenn man sich an die Steuerung gewöhnt hat, ist sie die beste, die ich bis jetzt auf einer Konsole gefunden habe, ich könnte mir mittlerweile keine bessere vorstellen. Also, eine Wertung von 84% finde ich etwas mickrig. So, die zweite Frage zu der ersten ("gg"): Trotz meiner vielen Liebe macht mich etwas an diesem Spiel krank: ES GIBT KEINE RICHTIGEN CHEATS! Ich habe mich im Internet bereits totgesucht, aber habe nur gefunden, was man in welcher Schwierigkeitsstufe spielen muss, damit man etwas Neues bekommt. Allerdings bin ich kein solcher "Durchspieler", sondern spiele eigentlich zum Großteil Multiplayer. Deshalb wende ich mich als letzte Rettung an euch: Wisst ihr irgendeinen Cheat für dieses Game? Ich danke euch schon mal im Voraus für eure Bemühungen.

② Da wir gerade mal bei Cheats sind: Könntet ihr mir vielleicht ein paar gute Cheat-Sites sagen? Ich hasse es, mit Suchmaschinen nach Cheats zu suchen, davon ist eh nur 1/4 brauchbar.

③ Ich habe mal gehört, dass die "Spieletester", wie ich sie jetzt einfach mal nenne (so einer will ich eigentlich auch mal werden), nur Jugendliche sind, die das nur so als Nebenjob zur Schule machen. Ich war sofort schockiert, da ich diesen Beruf eigentlich später ausüben wollte, und zwar den größten Teil meines Lebens. Ich hoffe, ihr werdet mir sagen, dass das alles nur erfunden ist, damit ich mal was "Vernünftiges" (wie es meine Eltern nennen) mache.

Ich hätte eigentlich noch mehr Fragen, aber ich will dich jetzt nicht an meiner Mail sitzen lassen, bis du Opa bist. Aber es wäre trotzdem schön, wenn du das abdrucken könntest, denn ich denke, dass diese Probleme noch viele andere haben. Ach ja, und noch was: GAMECUBE FOREVER, THE OTHERS NEVER!

Niklas (auch Naruko genannt)

**BriStein Verlag GmbH
Posthütte big.N
Kantstr. 5-13
44867 Bochum**

**E-Mail
posthuetten@bristein.com**

Onkel Tom: Du liest die big.N erst seit sechs Monaten? Schurke! Wo hast du dich denn vorher überall rumgetrieben? Gut, wollen mal nicht so sein, bereue und tue Buße, dann magst du einer der unseren werden.

1 Wenn du es etwas knapper formuliert und "Lesertest" drübergeschrieben hättest, wärest du jetzt möglicherweise um ein cooles Spiel reicher! Beim nächsten Mal weißt du Bescheid... Was echte Cheats zu diesem Spiel betrifft, so wirst du zur Zeit wohl kaum richtig fündig werden. Der Titel ist ja noch nicht allzu lange raus... Ich kann dir aber unser neues Magazin "GameCube Lösungen" ans Herz legen, darin findest du eine ganz ausführliche Lösung mit Karten und einen Haufen Tipps und Tricks!

2 Das Problem mit den Cheat-Sites ist, dass eine von der anderen abschreibt und sich falsche Cheats so immer weiter multiplizieren. Ein ausführliches Lexikon mit über 1000 Cheats zu 80 Spielen findest du aber ebenfalls in der aktuellen "GameCube Lösungen".

3 Unsere "Spieletester" sind samt und sonders über 18 Jahre alt. Sie machen das hauptberuflich, haben eine umfassende Ausbildung, erhebliche Berufserfahrung, einen ordentlichen Arbeitsvertrag und müssen auch ganz schön ranklotzen. Einen Schüler, der die vielfältigen Aufgaben unserer Mitarbeiter als Nebenjob leisten wollte, könnten wir hier absolut nicht mit durchziehen. So etwas wirst du in einem seriösen Magazin nicht finden. Ich halte deine Info für ein extrem realitätsfernes Gerücht. Der Beruf nennt sich übrigens Redakteur, vor den Augen deiner Eltern sollte das vernünftig genug sein.

Full Throttle 2

Servus, alter Onkel...

Hand aufs Herz: Warum wollt ihr eure Fotos nicht abdrucken? Platzmangel? Ich glaube, die Lesertests können mal dran glauben... zu den Fragen:

1 Hab ich etwas verpasst oder was sucht Full Throttle 2 (LucasArts) im Gamewatch? Ich kann mich an die Ankündigung erinnern und da war nur von einer PS2- und PC-Fassung die Rede... nicht, dass es mich nicht freuen würde; mein PC gibt langsam aber sicher den Geist auf.

2 Was ist aus Saffire geworden?

3 Werdet ihr bei der diesjährigen E3 vor Ort sein?

4 Ist die Posthütte das einzige, was du hier so machst (nicht, dass das schon genügend Arbeit wäre...)?

Zum Schluss noch ein Lob an die Layouter: Die Covers waren in letzter Zeit wirklich schön. So, ich habe fertig und wünsch dir sowie deinen Kollegen noch einen schönen Feierabend.

Philipp

Onkel Tom: Wir wollen ja die Fotos drucken, wir wollen ja. Und einzig der Wille zählt.

1 Wart's mal ab. Über die GCN-Versionen von Harry Potter und der Herr der Ringe haben wir auch schon ausführlich berichtet, als andere Nintendo-Magazine die Umsetzungen noch vehement abstritten. Und wer hat schließlich Recht gehabt?

2 Oh ja, wir fürchten auch, dass nichts mehr draus wird, wissen aber noch nichts Genaues. Werden mal versuchen uns, schlaue zu machen, dann sagen wir Bescheid.

3 Die E3 ist absolutes Pflichtprogramm für jedes ernsthafte Videospieldmagazin, und natürlich sind auch einige von uns wieder vor Ort.

4 Nein. Ich koche Kaffee (für mich), spiele am PC Solitär, lecke Chefmartin die Schühchen sauber, füttere Schröders Brillenkaiman (ich kann von allen am schnellsten die Hand wegziehen...) und arbeite bei den Tipps & Tricks sowie bei den Lösungen mit. Danke an dieser Stelle auch mal allen, die uns für die letzten Covers gelobt haben. Hat uns sehr gefreut.

GBA-TV-Converter

Hallo Onkel Tom!

Ich bin 19 Jahre alt und seit Mitte '97 Fan eurer Zeitschrift und habe sie auch vor kurzem endgültig abonniert. Dass ihr die Besten seid, brauche ich von daher ja gar nicht mehr zu erwähnen. Ich mache es aber trotzdem, EUER MAG IST DAS BESTE. Ich traue mich gar nicht zu schreiben, weil die Wahrscheinlichkeit einer Antwort extrem gering ist. Dennoch habe ich eine wichtige Frage. Ich habe mir von Wolfsoft das Afterburner Tuning in meinen GBA einbauen lassen. So weit, so gut. Jetzt stecken also schon viele neue Drähte und Lampen in meinem GBA. Ist es jetzt dennoch möglich, den TV-Converter von Vidis einzubauen, oder ist es anhand der Überfüllung in meinem GBA nicht mehr möglich? Es wäre schlimm, wenn ich mir den überteuerten TV-Converter holen würde und dann nicht einbauen könnte, weil mir irgendetwas im Weg ist.

Eine Sache, die mich schon seit Jahren beschäftigt, hab ich noch. Ich weiß, was ihr für gute Spieler seid, und würde gerne wissen, ob es einer von euch geschafft hat, Perfect Dark

im Perfekten Agenten durchzuspielen. Ich versuche es schon seit fast 3 Jahren und halte es für unmöglich. Dagegen ist Resident Evil im Profi-Modus noch als sehr leicht anzuerkennen. Bis bald, euer auf ewig treuer Fan

Michael

Onkel Tom: Das mit dem zusätzlichen Einbau des TV-Kits von Vidis klappt, ist kein Problem. Wie, du schaffst das nicht mit Perfect Dark? Du bist 19 Jahre alt, liest seit sechs Jahren unser Magazin UND SCHAFFST DAS NICHT? Na, immerhin hast du den Mumm, deine Schwächen einzugestehen, da sind Hopfen und Malz vielleicht noch nicht verloren...

Tolles Cover

Hollerö!

Respekt, die big.N war monatelang das Magazin mit den schlechtesten Titelbildern. Die letzte Ausgabe mit dem Zelda-Cover war schon ziemlich gut, aber die neueste Ausgabe mit Rayman ist wirklich wunderschön. Langsam wird's ja. Ich will auch nur kurz sagen, dass ich keine Poster mag, die nehmen zu viel Seiten für wichtigere Dinge weg!

Mario

Onkel Tom: Mario, bist du es?! Oh, Gott, das kann doch nicht... Wow, Super Mario beehrt meine bescheidene Hütte. Komm, erzähl mal, wie läuft's denn so mit Peach, der alten Säge? Okay, danke für die Info zum Poster. Ich sag gleich in der Druckerei Bescheid - 499 999 mal mit, einmal ohne. Mensch, das Poster ist geschenkt, wir haben es einfach dazugelegt und den Preis nicht erhöht. Dankbar solltest du sein, so wie die 499 999 anderen Leser!

GBA SP

Hallo, sehr verehrter, manchmal auch etwas überdrehter Onkel Tom!

Ich schreibe dir, weil ich dir erst einmal danken muss, dass du mich in Ausgabe 11/02 "wenigstens" erwähnt hast. Aber, jetzt mal Schluss mit dem Geschleime und zur Sache:

1 Findest du auch, dass das Sega Dreamcast eine Konsole letzter Klasse ist?

2 Ich finde, der neue GBA SP ist etwas protzig und unkomfortabel. Außerdem ist er nicht gerade optimal für "GBA Classic"-Besitzer, wie ich einer bin, da der GBA SP dem alten Modell in nichts nachsteht, außer dem eingebauten Licht und dem Li-Ion-Akku. Was meinst du?

3 Du weißt, ein Xploder ist ein Cheatmodul, das man für viele verschiedene Systeme verwenden kann. Nun wollte ich dich fragen, ob es auch einen Xploder für den GameCube gibt, und wenn ja, wo man ihn finden kann.

4 Weißt du, ob es auch PlayStation 2-Besitzer gibt, die euer Magazin lesen?

5 Hast du schon mehr über Mario 128 erfahren? Wenn ja, kannst du es bitte zu mir nach Hause schicken?

6 Ich lese noch nicht sehr lange euer Magazin, und da wollte ich euch untertänigst fragen, ob ihr ein Foto von euch ins nächste oder ins übernächste Heft geben könntet, damit ich euch besser kennen lernen kann.

7 Du könntest deinen Chef fragen, ob ihr nicht auch ein paar GBA-Lösungen in euer Mag einbauen könntet.

So, das war's dann. Habe die Ehre (österreichisch für tschüss) und fröhliches Schaffen aus Österreich wünscht

Bastian

Onkel Tom: Keine Ursache, ich habe dich gerne erwähnt, aber in der 11/02 war das nicht, oder...

1 Nein. Als das Gerät rauskam, war es erste Sahne. Viele Leute haben es gekauft und viele geile Spiele damit gespielt und eine Menge Spaß gehabt. Das ist nicht das, was ich "letzte Klasse" nennen würde. Der Dreamcast kann zwar mit den NextGen-Konsolen längst nicht mehr mithalten, aber was den Wert einer Konsole ausmacht, sind nicht in erster Linie die technischen Möglichkeiten, sondern vor allem die Anzahl und die Qualität der Spiele, die man für diese Konsole bekommen kann.

2 Naja, der neue Akku und das eingebaute Licht sind schon glasharte Vorteile. Oder hast du Panik, dass dein alter GBA durch das neue Modell zu einem Handheld "letzter Klasse" degradiert werden könnte? Hehehe. Lass dich mal nicht verrückt machen. Wenn du bereits einen GBA hast, kannst du dir das SP-Modell zur Not auch verkneifen ;-)

3 Das Konkurrenzmodell "Action Replay" ist mittlerweile verfügbar, leider lag uns ein Testmuster nicht bis Redaktionsschluss vor. Wir werden es aber in der nächsten Ausgabe vorstellen.

4 Keine Ahnung. So richtig doll viele werden es vermutlich nicht sein, warum sollten sie auch?

5 Was soll ich dir schicken? Das Spiel? Kommt gar nicht in die Tüte. Infos haben wir zur Zeit auch keine neuen. Es wird wohl noch eine Weile dauern.

6 Ja, das ist endlich mal wieder eine gute Idee. Ich notiere mir das. (Wo hab ich denn jetzt die blöde Strichliste...)

7 Brauch ich gar nicht zu fragen, der schickt mich sofort zum Treppfegen! Hatten wir früher mal, als es die ADVANCE noch nicht gab. Die ADVANCE wird ebenfalls von uns herausgebracht und enthält alles zum Thema GBA – News, Previews, Tests und massig Lösungen. Und das alles in einer Qualität, wie du sie von uns erwarten kannst. Zack! Und das sage noch einer, ich könnte keine schönen Sprüche klopfen...

Der lautstarke

Hey, Onkel Tom,

ich grüße dich! Also, es erstaunt mich immer wieder. Es gibt immer noch Menschen auf diesem Planeten, die Nintendo richtig scheiße finden! (Bitte ändert das Wort "scheiße" in ein anderes Wort um! Mir ist gerade nix Passenderes eingefallen!) (Das tu ich nicht, kann ruhig jeder hier wissen, was für'n Ton du an den Tag legst, du Verbaldiarrhötiker... – Tom) Ich könnt mich jedes Mal wieder darüber aufregen, wenn einer mit 'ner Xbox oder mit 'ner PS2 angibt und über Nintendo lästert! Da reißt bei mir echt der Faden! ... Keuch! Soooo. Das musste mal gesagt werden! Bevor ich euch nun mit meinen Fragen löcher, will ich noch was sagen: Ihr seid die Besten! Die Tests sind Superklasse und die Posthütte ist die crème de la crème!

1 Wisst ihr, ob eine Fortsetzung von Star Fox Adventures rauskommt?

2 Wenn ja, dann für die Xbox oder für den GameCube? (Nintendo hat Rare ja an Microsoft verscherbelt!)

3 Könt ihr auch kaum auf die PAL-Version von Metroid warten, oder bin ich der Einzige?

4 Ich hab Star Fox Adventures gerade durchgespielt und finde es voll cool, dass Falco Lombardi wieder im Team ist! Ihr auch?

5 Es gibt nirgendwo in meiner Umgebung (Burbach-Siegen) euer GameCube Jahrbuch. Wie kommt das?

6 Wie kommt es eigentlich, dass du so einen tiefen Stellenwert bei euch hast (sagst du andauernd). So wie ich das sehe, bist du unter allen Lesern der Beliebteste! (Hey, das ist jetzt nix gegen den Chefmartin oder die anderen! Ihr seid auch sehr beliebt, aber ich glaube, an Tom kommt ihr net ran, nicht wahr, Tom?)

7 Geht es bei euch bei Redaktionsschluss eigentlich eher ruhig oder eher stressig her?

8 Euh... eigentlich gar nix mehr... glaub ich!

9 Ach doch! Jetzt fällt mir noch was ein! Wie war das eigentlich mit dem Foto vom Redak-

tionsteam, he? Da stand doch mal was, nicht wahr? TOM? Wir leiden doch nicht etwa schon unter Altzheimer, oder etwa doch !?

Sodala! Das war's jetzt ma von mir! Jetzt bist du dran mit Antworten! Nochmal ein großes Lob an euch! Macht weiter so! Gruß!

Marc

Onkel Tom: Nach der Anzahl der von dir verwendeten Rufzeichen zu schließen, ist dein Brief ja eine einzige Brüllerei, hohoho. Dazu sollte der geneigte Leser wissen, dass einem Rufzeichen der Druckversion etwa 10 bis 15 Rufzeichen im Originalbrief entsprechen. Diesen Stil haste aber nicht von uns gelernt, mein Lieber.

1 Nach dem großen Erfolg von Star Fox Adventures gehen wir fest von einem Sequel aus, offiziell wurde aber noch nichts verlautbart. Vielleicht im Mai auf der E3?

2 Nintendo hält nach wie vor sämtliche Rechte an Star Fox, Donkey Kong oder Diddy Kong, auch wenn Spiele mit diesen Figuren zwischenzeitlich von Rare entwickelt wurden. Star Fox auf der Xbox? Sicher nicht!

3 Ein bisschen warten wir auch, aber nicht so doll. Wir haben ja schon die Importversion, yippie!

4 Nein. Falco hat Fußspiz.

5 Das GameCube Jahrbuch ist leider vielerorts bereits ausverkauft. Du kannst es jedoch für 8,50 Euro (Bargeld oder Scheck, inkl. Versand) direkt bei uns nachbestellen.

6 Ich habe keinen tiefen Stellenwert, so ein Blödsinn. Hier sind alle echt nett zu mir. Jeder wirft mir zwischendurch mal einen Happen Fressifressi zu und klopf mir auf die Schulter. Aber nur, wenn ich auch schön fleißig war. Heee, was will man mehr?! Und wieso soll ich der Beliebteste unter unseren Lesern sein? Du glaubst doch wohl nicht ernsthaft, dass ich diesen Schmonzes hier auch noch lese, oder?!

7 Bei Redaktionsschluss eigentlich ziemlich ruhig, aber nachher wird's dann stressig, oh ohh!

8 ... hey, Björn, ich zieh das durch, das ist mir so was von egal, und wenn sie mich nicht küssen will, dann sag ich ihr halt: "Okay, Baby, es ist aus!" Ganz einfach, da wird nicht lange gefackelt, schließlich bin ich ONKEL TOM, weißt du... ähm, ja bitte? ...

9 Wir kommen aus dem Kohlenpott, da gibt's kein Altzheimer, nur Pilsheimer, aber die Wirkung ist dieselbe. Wie war die Frage gleich?

Action = **ACT** Rollenspiel = **RPG**
 Adventure = **ADV** Shoot'em-Up = **SEU**
 Beat'em-Up = **BEU** Simulation = **SIM**
 Geschicklichkeit = **GSK** Sportspiel = **SPS**
 Jump'n'Run = **JNR** Strategie = **STG**
 Rennspiel = **RSP**

GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller von uns getesteten GameCube-Spiele.

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 KI.
All-Star Baseball 2003 *	1-4	SPS	5/02	80%	Zurzeit die beste Baseballsimulation.
Animal Crossing *	1	RPG	1/03	85%	Innovativ, aber zweifelhaft präsentiert.
Animal Leader *	1	ACT	4/02	64%	Hat auf dem Cube nichts verloren.
ATV 2: Quad Power Racing	1-2	RSP	3/03	82%	Rasantes und forderndes Offroad-Rennen. Mal was anderes!
Backyard Football *	1-2	SPS	1/03	56%	Für junge Amerikaner ganz nett.
Baldur's Gate: Dark Alliance *	1-2	ACT	1/03	76%	Schwache Konvertierung eines tollen Spiels.
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	11/02	81%	Prima Sportspiel, auf Mehrspieler ausgerichtet.
Big Air Freestyle	1-2	SPS	11/02	70%	Die Technik versaut das Rennen.
Black & Bruised*	1-2	SPS	3/03	62%	Stumpfe Klapperei mit hübscher Zeichentrick-Grafik.
BloodRayne *	1	ACT	12/02	78%	Blutige Action für erwachsene Spieler.
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
BMX XXX	1-2	SPS	1/03	68%	Für spielerische Traummaße reicht es leider nicht.
Bomberman Generation	1-4	GSK	12/02	82%	Unsterblicher Multiplayer-Klassiker.
Bomberman Jetters*	1-4	GSK	3/03	83%	Bomberman ist einfach nicht totzukriegen!
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.
Casper: Spirit Dimensions	1	ADV	1/03	70%	Leicht zugängliches Adventure für jüngere Spieler.
Cel Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	10/02	81%	Grafisch mäßige Umsetzung eines tollen Spiels.
Crazy Taxi	1	RSP	5/02	78%	Nicht ganz aktuell, aber immer wieder eine Runde wert.
Cubivore *	1	RPG	1/03	69%	Darwin mal anders.
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.
Dead to Rights *	1	ACT	1/03	75%	Grafisch lau, oft zu schwer, dennoch cool.
Defender	1-2	SEU	3/03	71%	Gelungenes Remake eines Klassikers.
Der Anschlag	1	ACT	12/02	66%	Entweder zu leicht oder unfair.
Die Hard: Vendetta	1	ACT	12/02	78%	Klassischer Ego-Shooter mit Willis-Charme.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
Disney Sports: Basketball*	1-4	SPS	3/03	70%	Nettes Basketballspiel für einfache Ansprüche.
Disney Sports: Fußball	1-4	SPS	3/03	71%	Unrealistisches, buntes Funnsportspiel.
Disney Sports: Skateboarding	1-2	SPS	3/03	29%	Meilenweit an der Zielgruppe vorbeigerollt!
Donald Duck: Phantomias	1	JNR	12/02	74%	Für jüngere Spieler ein Hit.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.
Dragon's Lair 3D*	1	RPG	3/03	70%	Klassiker mit misslungener Technik.
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%	Horrorschöcker mit Gänsehautgarantie.
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	3/03	39%	Eher Stagnation als Evolution.
Evolution Worlds	1	RPG	3/03	61%	Leider nicht der erhoffte Rollenspiel-Messias.
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 Football 2003	1-4	SPS	12/02	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Fußball WM 2002	1-4	SPS	6/02	83%	Arm an Umfang, reich an Stimmung.
FIFA Soccer 2002 *	1-4	SPS	1/02	86%	Der optimale Zeitvertreib bis zur nächsten WM.
Freekstyle	1-2	SPS	11/02	84%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Frogger Beyond*	1	GSK	3/03	65%	Kein Pflichtkauf, aber ein ganz nettes Retro-Spielchen.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	10/02	59%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	BEU	12/02	76%	Prügelspaß mit B-Movie Flair.
Groove Adventure Rave *	1-4	BEU	9/02	79%	Für Anime-Fans mit Prügel-Faible.
Haven: Call of the King *	1	ACT	2/03	79%	Ordentlicher Genrecocktail mit Kameraproblemen.
Home Run King *	1-2	SPS	5/02	65%	Kein schlechtes Spiel, aber alles andere als königlich.
Hot Wheels: Velocity X	1-4	RSP	2/03	49%	Mit Vollgas gegen die Wand – ein Fall für die Schrottpresse.
Hunter: The Reckoning	1-4	ACT	1/03	65%	Nettes Gemetzel mit wenig Sinn.
Ikaruga*	1-2	SEU	3/03	90%	Für Highscore-Jäger mit stabilem Feuerfinger ein Muss!
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.
James Bond: Nightfire	1-4	ACT	1/03	80%	Kann sich gerade noch als Topspiel behaupten.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	RSP	6/02	45%	Reifenpanne auf den ersten Metern.
Jimmy Neutron: Boy Genius*	1	JNR	3/03	50%	Langweiliges und schwaches Spiel für die ganz Kleinen.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	12/02	81%	Altbekannte Qualität in neuer Verpackung.
Kinniku Man 2*	1-2	BEU	3/03	78%	Geheimtipp für Importfans!
Knockout Kings 2003	1-2	SPS	2/03	82%	Eines der besten Boxspiele.
Largo Winch	1	ADV	10/02	69%	Tipp für Adventure-Fans.
Legacy of Kain: Blood Omen 2	1	ACT	3/03	77%	Stimmungsvolles Action-Adventure ohne besondere Stärken.
Legends of Wrestling	1-2	SPS	7/02	63%	Legendär ist an diesem Spiel nichts.
Legends of Wrestling 2	1-4	SPS	3/03	66%	Unterdurchschnittliches Wrestling-Machwerk!
Lord Of The Rings: The Two Towers *	1	ACT	2/03	83%	Edles Hack'n'Slay-Epos mit aufwändiger Präsentation.
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	12/02	89%	Nur noch die Nr. 2, aber knapp!
Mat Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2/03	73%	Ein weiterer Hawk-Klon für Fans der Serie.
Mario Party 4	1-4	GSK	12/02	77%	Bewährte Minispiel-Sammlung von Nintendo.
Medal of Honor: Frontline	1-2	ACT	1/03	84%	Realistisches Weltkriegsspiel mit Filmatmosphäre.
Men in Black II: Alien Escape	1	ACT	2/03	59%	Typische Filmumsetzung, eher belanglos.
Metroid Prime *	1	ACT	1/03	96%	Wer Metroid Prime hat, braucht kein anderes Spiel mehr!
Micro Machines	1-4	RSP	2/03	66%	Ganz nett, aber letztendlich nichts Besonderes.
Minority Report *	1	ACT	1/03	54%	Schlechte Versoftung eines guten Films.
Monopoly Party	1-4	GSK	1/03	63%	Macht als Brettspiel am meisten Spaß.
Monster Jam: Maximum Destruction	1	ACT	12/02	45%	Der Spielspaß bleibt hier auf der Strecke.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	BEU	3/03	82%	Hat neben purer Gewalt jetzt auch spielerische Qualitäten.
Mr. Driller: Drill Land*	1-4	GSK	3/03	75%	Mangels echter Alternativen durchaus empfehlenswert.
MX Superfly	1-2	SPS	11/02	81%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
Mystic Heroes	1-4	ACT	12/02	64%	Anspruchsloses Hack'n'Slay für die jüngere Generation.
Namco Museum *	1-2	GSK	12/02	68%	Automaten-Fans kommen auf ihre Kosten.
NASCAR: Dirt to Daytona *	1-4	RSP	1/03	77%	Großzügig ausgestatteter Racer für geduldige Spieler.
NBA 2K2 *	1-4	SPS	5/02	87%	NBA 2K2 legt die Messlatte weit nach oben.
NBA 2K3 *	1-4	SPS	1/03	88%	Die derzeit beste Basketballsimulation.
NBA Courtside 2002	1-4	SPS	6/02	74%	Kein Topscorer, aber guter Durchschnit.
NBA Live 2003	1-2	SPS	1/03	81%	Gute Kombination aus Arcade und Simulation.
NBA Street *	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst spaßig!
NCAA Basketball 2K3 *	1-4	SPS	2/03	86%	Bestes Basketballspiel jenseits der NBA.
NCAA Football 2003 *	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.
Need für Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	12/02	69%	Hätte ein richtig gutes Spiel werden können.
NFL 2K3 *	1-4	SPS	10/02	89%	Ein Diamant, dem nur der Feinschliff fehlt.
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.
NFL Quarterback Club 2002 *	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.
NHL 2003	1-4	SPS	12/02	88%	Gewohnt gutes Eishockeyspiel mit Langzeitmotivation.
NHL 2K3 *	1-4	SPS	1/03	85%	Unumgänglich für Hockeysimulanten.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	11/02	79%	Unrealistisch, aber spaßig.
Outlaw Golf *	1-4	SPS	1/03	78%	Anarchie auf dem Golfplatz – ideal für Gelegenheitsgolfer.
Pac-Man Fever*	1-4	GSK	11/02	54%	Das Spiel kann keine schlechte Party retten.
Pac-Man World 2 *	1	JNR	4/02	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n'Run-Freunde.
Phantasy Star Online: Episode 1 & 2 *	1-4	RPG	1/03	83%	Interessenten warten lieber auf die PAL-Version.



Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
Pikmin	1	STG	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.
Pro Rally	1-2	RSP	11/02	80%	Packendes, aber nicht ganz leichtes Rallye-Spiel!
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	11/02	49%	Mäßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1-2	JNR	2/03	88%	Rayman is back. Und er ist besser denn je!
Red Card	1-4	SPS	9/02	67%	Kurzweilig und brutal.
Reign of Fire	1	ACT	12/02	68%	Action-Spektakel mit unfertiger Steuerung.
Resident Evil	1	ACT	10/02	91%	Atmosphärisch perfektes Horrorspektakel.
Resident Evil 3*	1	ADV	3/03	65%	Auf solche Neuauflagen können wir gut verzichten.
Resident Evil Zero	1	ACT	3/03	86%	Spielerisch etwas schwächer als der erste Teil.
Robotech: Battlecry *	1-2	ACT	12/02	74%	Schnörkelloses Ballerspiel für Anime-Fans.
Rocky	1-2	SPS	1/03	84%	Präsentationsstarkes Boxspiel mit kleinen Macken.
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	1	JNR	1/03	65%	Belangloses Jump'n'Run für zwischendurch.
Scorpion King - Aufstieg des Akkadiers	1	ACT	11/02	58%	Da dreht sich der Pharao im Grab um.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	11/02	82%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.
Shinkisekai Evolutia *	1	RPG	10/02	69%	Neuaufgabe mit dünner Story.
Simpsons Road Rage	1-2	RSP	6/02	68%	Schwacher Crazy Taxi-Klon mit Simpsons-Bonus.
Skies of Arcadia Legends*	1	RPG	3/03	88%	Himmliches Rollenspiel mit vielen Kämpfen.
Smashing Drive *	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesentäuschung! 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.
Sonic Mega Collection *	1-2	JNR	1/03	74%	Die Zeit vergeht, aber der Spaß bleibt.
Speed Challenge	1-2	RSP	11/02	62%	Halbgares Rennspiel ohne Besonderheiten.
Spider-Man	1	ACT	6/02	79%	Gute Filmumsetzung mit Kameraproblemen.
Spy Hunter	1-2	ACT	5/02	67%	Zu schnell durchgespielt und technisch durchgewachsen.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JNR	12/02	78%	Solides Jump'n'Run für die jüngere Generation.
SSX Tricky	1-2	SPS	7/02	88%	Schubst die Konkurrenz locker von den Brettern.
Star Fox Adventures	1	ACT	12/02	87%	Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähem Anfang.
Star Wars: Bounty Hunter	1	ACT	3/03	75%	Und wieder ein Star Wars-Spiel. Wo bleiben die neuen Ideen?
Star Wars: Clone Wars*	1-4	ACT	12/02	75%	Geradliniges Star Wars-Spiel.
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	ACT	1/03	80%	Linearer Ego-Shooter mit technischen Schwächen.
Star Wars: Rogue Leader	1	ACT	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube!
Street Hoops *	1-2	SPS	2/03	53%	Langweilig und stumpfsinnig - braucht kein Mensch.
Super Bubble Pop *	1-2	GSK	2/03	60%	Ein Spiel wie zig andere. Alles schon mal da gewesen.
Super Mario Sunshine	1	JNR	11/02	94%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Startitlen!
Super Monkey Ball 2	1-4	GSK	03/03	89%	Für Multiplayer-Fans ein Muss. Für alle anderen auch.
Super Smash Brothers Melee	1-4	BEU	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prügler!
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Mäßiges Hüpfspielchen - nur für Fans.
Taz Wanted	1	JNR	11/02	60%	Guter Hüpfper mit katastrophaler Technik.
Tetris Worlds	1-4	GSK	11/02	49%	Die Umsetzung ging daneben.
Tiger Woods PGA Tour 2003	1-4	SPS	2/03	83%	Einwandfreies Golfspiel für Einsteiger und Profis.
Time Splitters 2	1-4	ACT	12/02	84%	Nur für Multiplayer ein Spitzenspiel.
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	5/02	90%	Das ultimative Funsportspiel!
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	1/03	91%	Funsport am Rande der Perfektion!
Top Gun: Combat Zones	1-4	ACT	12/02	68%	Überarbeitet, aber dennoch kein Hit.
Turok: Evolution	1-4	ACT	10/02	84%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen im Detail.
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNR	1/03	63%	08/15-Jump'n'Run ohne Besonderheiten.
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.
Whirl Tour *	1-2	SPS	2/03	62%	Kann Tony & Co. nicht das Wasser reichen.
Worms Blast	1-2	GSK	10/02	71%	Ein klasse Partyspiel.
Wreckless: The Yakuza Missions	1-2	ACT	1/03	59%	Ein Grafikblender wird entzaubert.
WWE Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Wrestling-Debüt mit Patzern.
X-Men: Next Dimension	1-2	BEU	2/03	58%	Enttäuschender Serienauftakt in 3D.
Zelda: The Wind Waker*	1	ADV	2/03	92%	Einfach nur faszinierend!
ZooCube	1-4	GSK	9/02	78%	ZooCube auf dem GameCube - eine gute Mischung.

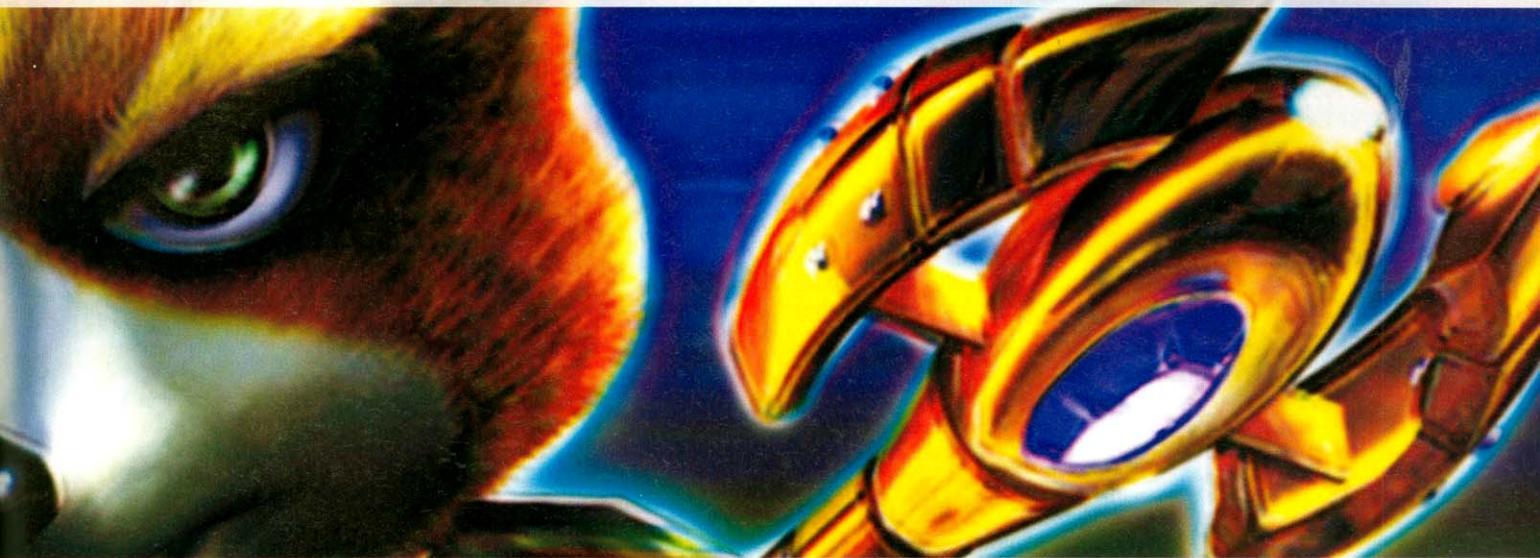
Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.
Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher bekommen unseren "Big Winner"-Award.



Am Rande der **Verzweiflung?**

Du brauchst **Hilfe?**

Du suchst eine **Lösung?**



Wir haben sie!

Komplett gelöst:

Star Fox Adventures (4 Karten) • Tony Hawk's Pro Skater 4 (9 Karten) • Time Splitters 2 (10 Karten)
• James Bond: Nightfire (17 Karten)
Eternal Darkness • Mario Party 4 • FIFA Football 2003 • Turok Evolution
Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Und **DU** bestimmst mit,
wie's weitergeht!

GAMECUBE
LÖSUNGEN



ZUBEHÖR-INDEX

Eine Menge GameCube-Zubehör musste sich unseren erbarmungslosen Tests unterziehen! Hier noch einmal alles im Überblick, nach Warengruppen und Bewertung sortiert.

Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis in €	Ausgabe	Bewertung
Controller					
CubiCon	NBG	MadCatz	24,99	5/02	
Pro Pad	Vidis	Brooklyn	24,99	6/02	
Cube Controller	Bigben	Bigben	24,99	8/02	
Soft Touch Pad	Bigben	Bigben	14,99	1/03	
GTV 90 Controller	Saitek	Saitek	14,99	1/03	
Firestorm Powershock	Guillemot	Thrustmaster	24,99	6/02	
SuperPad Turbo	Jöllenbeck	SpeedLink	19,99	8/02	
Game Pad	THQ	Logic 3	14,95	1/03	
Pro Pad	THQ	Logic 3	19,95	1/03	
Funky Controller (Funk-Controller)	Bigben	Bigben	49,99	1/03	
Wavebird (Funk-Controller)	Nintendo	Nintendo	49,00	3/03	
MicroCon	NBG	MadCatz	29,99	3/03	
Flightstick	THQ	Logic 3	29,99	3/03	
Superpad	Jöllenbeck	SpeedLink	29,99	5/02	
Cube Pad Advanced	Jöllenbeck	SpeedLink	39,99	5/02	
Gamepad mit Schalen	Saitek	Saitek	29,95	1/03	
Arcade Stick	THQ	Logic 3	29,99	3/03	
Junior Pad	Vidis	Brooklyn	24,99	1/03	
Advanced Controller	Flashpoint	Flame	24,95	6/02	
Lenkräder					
Booster 5000	Vidis	Brooklyn	59,99	1/03	
Cube Racing Wheel Advanced	Jöllenbeck	SpeedLink	79,99	5/02	
Challenge 2 Racing Wheel	Guillemot	Thrustmaster	34,99	6/02	
Booster 9000	Vidis	Brooklyn	69,99	1/03	
Top Drive Pro Wheel	THQ	Logic 3	49,99	1/03	
Top Drive Wheel	THQ	Logic 3	39,95	3/03	
GTZ 500	Saitek	Saitek	34,95	3/03	
Kabel, Umschalter, Converter					
GBA/GCN-Kabel	Vidis	Brooklyn	9,99	8/02	
RGB-Kabel	Vidis	Brooklyn	9,99	8/02	
RGB-Kabel	Bigben	Bigben	7,99	1/03	
GBA/GCN-Link-Kabel	Bigben	Bigben	7,99	1/03	
RGB-Kabel	Nintendo	Nintendo	29,99	6/02	
RGB-Boosterkabel	Wolfsoft	Wolfsoft	34,99	8/02	
RGB-Kabel NTSC	Quasar-X	Quasar-X	70,00	3/03	
Ultra System Selector	NBG	MadCatz	22,95	3/03	
System Selector	NBG	MadCatz	19,99	6/02	
Transport & Aufbewahrung					
Tasche NGC 22 (Nintendo-Lizenz)	Bigben	ALS	29,99	1/03	
Tasche NGC 21 (Nintendo-Lizenz)	Bigben	ALS	39,99	1/03	
Mini Disc Game Carrier	Jöllenbeck	SpeedLink	7,99	3/03	
Cube Protection Kit	Jöllenbeck	SpeedLink	7,99	5/02	
Soundanlagen					
Logitech Z680	Logitech	Logitech	499,00	3/03	
Creative Inspire 2.1 Console 2400	NBG	Creative Labs	49,99	3/03	
SoundStation 3	THQ	Logic 3	79,99	6/02	
Flatscreens					
5,4" LCD Games Screen	Bigben	Bigben	129,99	1/03	
12,5 cm TFT LCD Display	THQ	Logic 3	149,95	1/03	
Memory Cards					
Memory Card 64 MB	Bigben	Bigben	24,99	3/03	
Memory Card 251	Nintendo	Nintendo	29,99	3/03	
Memory Card 8 MB	Saitek	Saitek	19,99	3/03	
Memory Card 8 MB	Jöllenbeck	SpeedLink	29,99	3/03	
Memory Card 8 MB	NBG	MadCatz	16,99	3/03	
Sonstiges					
Video Game Enhancer	Nuwave	Nuwave	65,00	5/02	
Race Star Trainer	Ziegler	Ziegler	239,00	8/02	
Football Stadium	Guillemot	Thrustmaster	59,99	6/02	

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: 0700/22787767
Mo.-Fr. 12-16 Uhr
Website: www.bigben-interactive.de
E-Mail: info@bigben-interactive.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

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

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

Guillemot GmbH

Bahnhofstraße 85
91233 Neuenkirchen am Sand
Hotline: 0190/662789
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

Jölleneck GmbH

Kreuzberg 2
27404 Weertzen
Hotline: 0180/5125133
Mo.-Fr. 8-17 Uhr
Website: www.speed-link.de
E-Mail: info@speed-link.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

Logitech

Logitech GmbH
Streiflacher Straße 7
82110 Germering
Hotline: 089-894670
Website: www.logitech.de
E-Mail: keine

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

quasar-x.com

Sebastian Skarubke GbR
Am Lemmchen 8
55120 Mainz
Hotline: nein
Website: www.quasar-x.com
E-Mail: sales@quasar-x.com

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

Jetzt geht's lo-hoos!!

Da weiß man ja gar nicht, wo man anfangen soll, so prall wird die nächste big.N: Ausführlich werden wir uns der deutschen Testversion von **Metroid Prime** widmen. Nicht minder groß ist die Vorfreude auf **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**, **Vexx**, **Summoner: A Goddess Reborn** und **NBA 2K3**.

Außerdem erwarten wir die PAL-Versionen von **Tom Clancy's Ghost Recon**, **Whirl Tour**, **Die Monster AG**, **Batman: Dark Tomorrow**, **Pac-Man World 2** und etlichen weiteren Spielen.

PLUS

Die aktuellsten Import-Titel für den GameCube sowie eine riesige Flut an Game Boy-Spielen:

James Bond 007: Nightfire, **Crash Bandicoot 2**, **TOCA World Touring Cars**, **The Invincible Iron Man**, **Road Rash Jailbreak**, **Sponge Bob: The Flying Dutchman**, **Hey Arnold! Der Film**, **Mister Driller 2**, **Pinball of the Dead** und viele, viele mehr!

Die nächste Ausgabe liegt am **19.03.2003** im Handel!

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 - 32460
Fax.: 02327 - 324699

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)
Jochen Peketz (JP)
Benjamin Kegel (BK)
Christian Schmid (CS)

Stefan Schröder (SRÖ)

Björn Seum (BS)
Inci Wagner (IW)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Florian Seidel (FS)
Lukas Wilde (LW)

Layout

Michael Fischer
Marco Seligmann
Bettina Steinacker
E-Mail: grafik@bristein.com
ISDN: 02327 - 324651
(Mac Leonardo)

Druck

Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Vertrieb

IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg
www.ipv-online.de

Anzeigenberatung

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: 02327 - 324669

ABO-Service

big.N ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Jahresabo Inland (11 Ausgaben): € 38,50
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: € 43,50
Zuständig:
Angela Kowalczik
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 - 32460

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.

 **BriStein** bv

Titel:

Burnout 2. © Acclaim 2003. All rights reserved.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Cheats

Die folgenden Cheats musst du im Cheat-Menü eingeben:

Cheat	Wirkung
watch_me_xplode	Master-Cheat
gülden	volle Special-Anzeige (0=Null; kein „0“)
2wheelin	perfekte Manuals
belikegeoff	perfekte Rails
giantsteps	Mondphysik
mirandersen	Matrix-Modus
(o)(o)	Daisy freischalten

Posen

Für einen dummen Spruch zwischendurch ist immer Zeit. Steh einfach still und gib eine der folgenden Lastenkombinationen ein:

Combo	Pose
L+R+X	No Way
L+R+Y	Props
L+R+A	Get some
L+R+B	Your Daddy

Schnelle Drehung

Halte L und R gedrückt und drücke dann , um eine schnelle Drehung auszuführen. In engen Regionen kann das sehr praktisch sein.

Versteckte Skater freischalten

Bastle dir einen Skater mit einem der folgenden Namen, um einen Bonus-Akteur freizuschalten:

#5%@!; Aaron Skillman; Adam Lippman; Andrew Skates; Andy Marchal; Angus; Atiba Jefferson; Ben Scott Pye; Big Tex; Brian Jennings; Captain Liberty; Chauwa Steel; Chris Peacock; ConMan; Danaconda; Dave Stohl; DDT; DeadEndRoad; Fakes The Clown; Fritz; Gary Jesdanun; griost; Henry Ji; Jason Uyeda; Jim Jagger; Joe Favazza; John Rosser; Jow; Kenzo; Kevin Mulhall; Kraken; Lindsey Hayes; Lisa G Davies; Little Man; Marilena Rixfor; Mat Hoffman; Matt Mopherson; Maya's Daddy; Meek West; Mike Day; Mike Lashewer; Mike Ward; Mir Brad; Nolan Nelson; Parking Guy; Peasus; Pete Day; Pooper; Rick Thorne; Sik; Stacey D; Stacey Yuarte; Stealing Is Bad; Team Chicken; Ted Barber; Todd Wahoske; Top Bloke; Wardcore; Zac ZIG Drake

Star Wars: Bounty Hunter

Kapitel freischalten

Folgende Passwörter schalten, als Code eingegeben, die entsprechenden Kapitel frei:

Kapitel	Passwort
Kapitel 1	SEEHOWTHEYRUN
Kapitel 2	CITYPLANET
Kapitel 3	LOCKDOWN
Kapitel 4	DUGSOPLenty
Kapitel 5	BANTHAPOODOO
Kapitel 6	MANDALORIANWAY

Missionen freischalten

Funktioniert genau wie das Freischalten der Kapitel:

Mission	Passwort
Mission 1	BEAST PIT
Mission 2	GIMMEMYJETPACK
Mission 3	CONVEYORAMA
Mission 4	BIGCITYNIGHTS
Mission 5	FEATNERFMEAT
Mission 6	VOTE4TRELL
Mission 7	LOCKUP
Mission 8	WHAT A RIOT
Mission 9	SHAFTED
Mission 10	BIGMOSQUITOS
Mission 11	ONEDEADDUG
Mission 12	WISHIHADMYSHIP
Mission 13	MOSGAMOS
Mission 14	TUSKENS R US
Mission 15	BIG BAD DRAGON
Mission 16	MONTRROSSISBAD
Mission 17	VOSAISBADDER
Mission 18	JANGOISBADDEST

Concept Art freischalten

Gib „R ARTISTS ROCK“ als Passwort ein, um dir einige nette Entwurfsgrafiken ansehen zu können.

Alle TGC-Karten freischalten

Gib im Setup-Menü das Passwort „GO FISH“ ein, schon bekommst du alle Karten kostenlos frei Haus geliefert.



CHARAKTERE



big N
Für alle Nintendo-Besitzer



big N
Für alle Nintendo-Besitzer

ACTION

ADVENTURE

BEAT'EM-UP

BOSS-KÄMPFER

JUMP'N'RUN

RENNSPIEL

ROLLENSPIEL

SHOOT'EM-UP

SIMULATION

SPORTSPIEL

STRATEGIE