

100% Nintendo
100% unabhängig

GameCube-Mania:
Über 20 pralle Tests!

Ausgabe 11/02 · 3,50 €
A 4,00 € CH 6,80 Sfr I 4,90 €
B 4,20 € E (Festl.) 4,90 € L 4,20 €

big.N

big.N

Für alle Nintendo-Besitzer



WARIO & ZELDA

Exklusiv: Neue Bilder, Fakten, Termine!

ETERNAL DARKNESS

Test: So gut ist die deutsche Version!

DER HERR DER RINGE

Test: Das erste Spiel ist da!

SEGA SOCCER SLAM

Test: Wird das der neue Tabellenführer?

Tipps & Tricks

Cheats total:
Tipps, Tricks, Karten
& Secrets zu den
besten Spielen!

gelöst



Resident Evil

gelöst



Turok: Evolution

cheats



Mario Sunshine



TUROK

EVOLUTION

TRUST YOUR INSTINCTS
FIGHT BACK!

PlayStation 2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

Acclaim

Turok™ and Acclaim™ & © 2002 Acclaim Entertainment. PlayStation™ and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation.™, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergstr. 20, D-81677 München. All rights reserved.

www.ACCLAIM.de

Editorial

Reichtum!

Mann, Mann, Mann, was für eine Hektik! Immer wieder verzögerte sich die Testfreigabe für *Eternal Darkness*, weil Nintendo jeden noch so kleinen Bug in der deutschen Version eliminieren wollte, bevor das gute Stück der Presse in die Hände fällt. Auf den allerletzten Drücker hat's dann aber doch geklappt, der Dank dafür gebührt allein Nintendos Rund-um-die-Uhr-PR-Manager Harald Ebert. Der trug dann auch noch die frohe Kunde in die Redaktion, dass es mit einem Test der deutschen Version von *Starfox Adventures* in der nächsten Ausgabe auf jeden Fall klappen wird. Ebenfalls in die nächste Ausgabe gerutscht sind die eigentlich bereits für diesen Monat fest eingeplanten Hitkandidaten *Madden NFL 2003* und *TimeSplitters 2*. Deutsche Testversionen lagen hier nur für andere Konsolen vor, seid also vorsichtig, wenn ihr irgendwo was anderes hört!

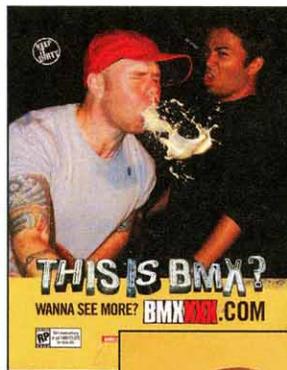
Aber auch so ist diese Ausgabe mit 19 GameCube-Tests und umfangreichen Lösungen so voll geworden wie selten ein Heft zuvor. Sogar für eine Reportage über die Tokyo Game Show hat der Platz nicht mehr gereicht, hier haben wir die wichtigsten Meldungen in News und Newsflash untergebracht. Und die Extraseiten, die Onkel Tom so gern für seine Leserbriefe hätte, waren diesmal leider auch nicht drin. Dabei drohte die November-Posthütte aus allen Nähten zu platzen, besonders der Verkauf von Rare lag vielen Lesern schwer im Magen. Immerhin ist es mittlerweile offiziell, dass Nintendo den Erlös aus seinen Anteilen in die Entwicklung neuer Spiele stecken wird. Und was man mit 49 Prozent von 375 Millionen Dollar alles auf die Beine stellen kann, dürfte selbst unsere kühnsten Erwartungen übertreffen.

In diesem Sinne viel Spaß mit der neuen big.N,

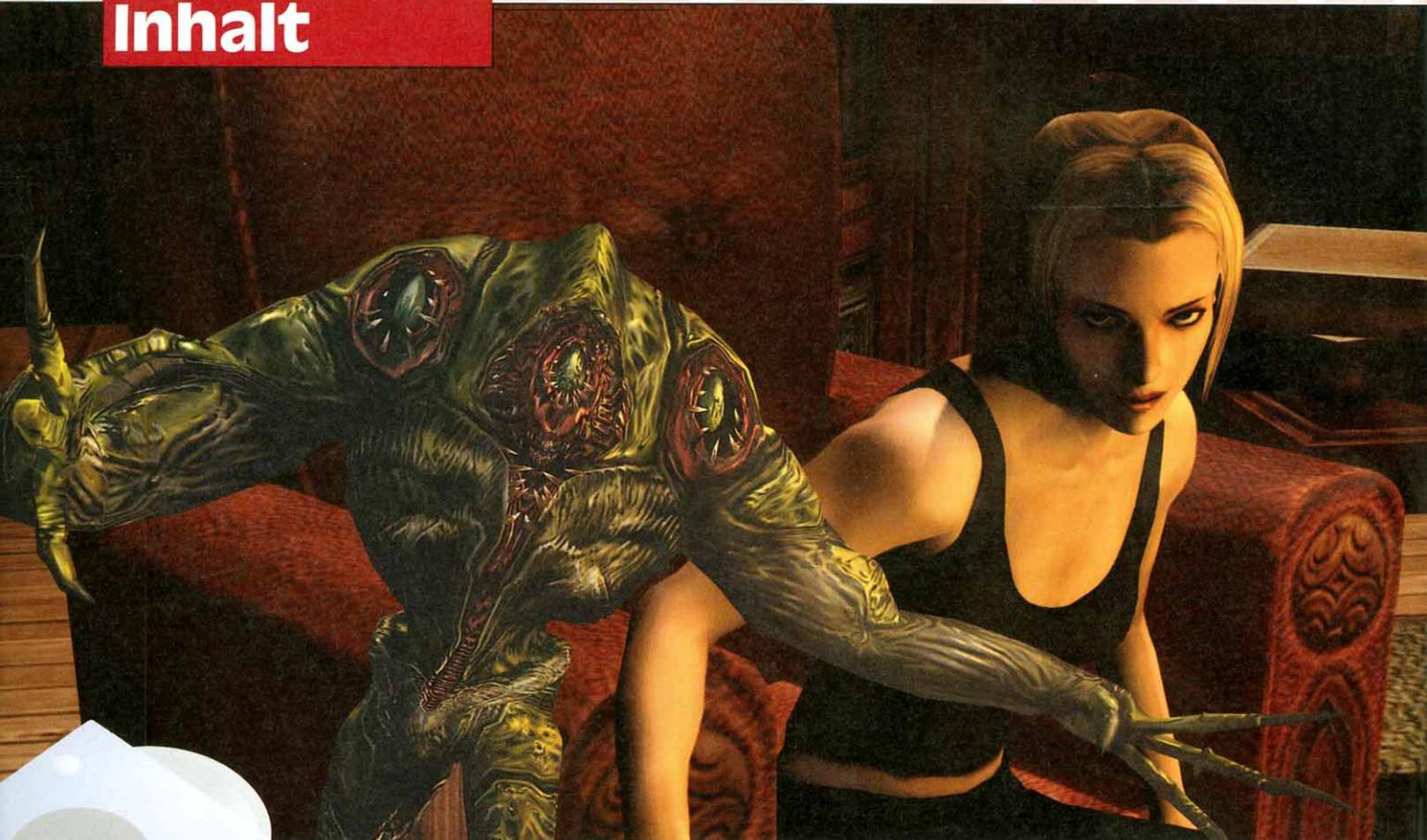
Martin Mirbach

Spiele-Index

Beach Spikers	GCN	84	MIB II	GCN	8
Big Air Freestyle	GCN	88	MX Superfly	GCN	76
Broken Sword	GCN	6	NASCAR Dirt		
Butt-Ugly Martians	GCN	7	to Daytona	GCN	8
Chocobo Land	GBA	9	NHL Hitz 2003	GCN	85
Colin McRae			Pac-Man Fever	GCN	95
Rally 2.0	GBA	100	Perfect Dark	GCN	6
Dakar Rally 2	GCN	6	Pro Rally	GCN	78
Diddy Kong Racing	GCN	6	Pro Tennis		
Dinotopia	GBA	102	WTA Tour	GCN	86
Driver 2	GBA	101	Resident Evil	GCN	44
Duke Nukem	GBA	101	Risiko	GCN	7
Eternal Darkness	GCN	32	Scooby-Doo	GCN	96
Final Fantasy Tactics	GBA	9	Sega Soccer Slam	GCN	82
Freekstyle	GCN	42	Starfox Adventures	GCN	40
Guilty Gear X	GBA	101	Summoner 2	GCN	8
Herr der Ringe:			Super Mario		
Die Gefährten	GBA	98	Sunshine	GCN	36
Hugo Advance	GBA	102	Super Mario		
Jacques Villeneuve's			Sunshine	GCN	60
Speed Challenge	GCN	90	Taz Wanted	GCN	89
Kelly Slater's			Tetris Worlds	GCN	92
Pro Surfer	GBA	102	The Scorpion King	GCN	94
Kelly Slater's			Turok: Evolution	GCN	68
Pro Surfer	GCN	93	Wer wird Millionär?	GBA	100
Klonoa Heroes	GBA	9	WWE		
Lost Kingdoms 2	GCN	7	Wrestlemania X8	GCN	80
Mega Man EXE	GCN	8	Yoshi's Island	GBA	100



▲ Acclaim hat's schwer: Erst hat sich Dave Mirra komplett vom kommenden BMX XXX zurückgezogen, jetzt boykottieren amerikanische Magazine die Anzeigenkampagne zum Spiel, weil ihnen die Motive zu böse sind. Wir zeigen sie euch trotzdem, und mit den Websites machen wir dann nächsten Monat weiter.



NINTENDO GAMECUBE™

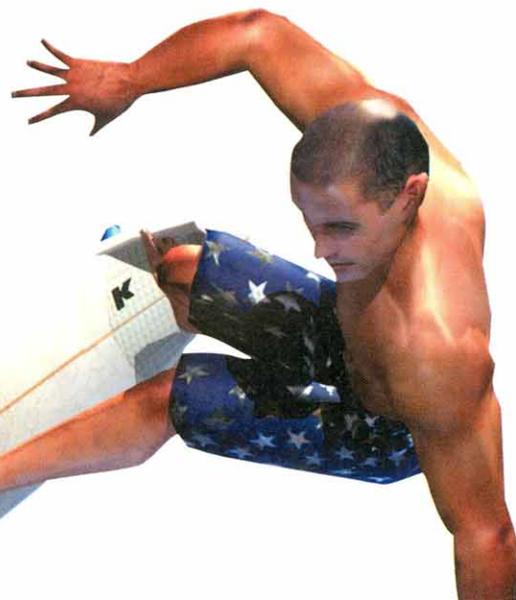
GCN-Tests

Beach Spikers	84	Starfox Adventures	40
Big Air Freestyle	88	Super Mario Sunshine	36
Eternal Darkness	32	Taz Wanted	89
Freekstyle	42	Tetris Worlds	92
Jacques Villeneuve's Speed Challenge	90	The Scorpion King	94
Kelly Slater's Pro Surfer	93	WWE Wrestlemania X8	80
MX Superfly	76		
NHL Hitz 2003	85		
Pac-Man Fever	95		
Pro Rally	78		
Pro Tennis WTA Tour	86		
Scooby-Doo	96		
Sega Soccer Slam	82		

GAME BOY ADVANCE™

GBA-Tests

Colin McRae Rally 2.0	100
Dinotopia	102
Driver 2	101
Duke Nukem	101
Guilty Gear X	101
Herr der Ringe: Die Gefährten	98
Hugo Advance	102
Kelly Slater's Pro Surfer	102
Wer wird Millionär?	100
Yoshi's Island	100



Feature

Weihnachtswünsche
Was soll auf den Wunschzettel?
Auf welche Spiele lohnt es sich
zu warten? Gibt es neues
Zubehör? Wir haben auf alle
Fragen eine Antwort.

16

Rubriken

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

Charts
Tabellen und Statistiken
aus aller Welt. 104

Cheatkarten
Zwei XXL-Cheatkarten,
jeden Monat neu. 115

Gamewatch
Spiele von morgen in der
Kurzübersicht. 10

GCN-Index
Alle jemals getesteten Spiele im
Überblick. 112

Impressum
Das Redaktionsteam und wie du
uns erreichst. 114

Nachbestellseite
Hier kannst du frühere
Ausgaben ordern. 74

News
Aktuelle Infos aus der
Nintendo-Welt. 6

Posthütte
Bei Onkel Tom wird Klartext
geredet. 108

Redaktionscharts
Die aktuellen Favoriten
der Redaktion. 105

Service
Hersteller-Hotlines
helfen weiter. 106

Vorschau
Das erwartet dich in der
nächsten Ausgabe. 114

Wertungssystem
So bewerten wir die
getesteten Spiele. 31

Previews

The Legend of Zelda 24

Wario World 30

XIII 28

Wettbewerbe

Donald Duck:
Phantomias 109

Tipps & Tricks

Komplett gelöst!

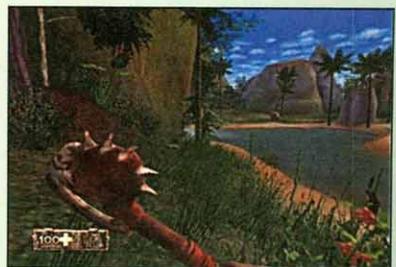
Resident Evil 44



Super Mario Sunshine 60



Turok: Evolution, Teil 1 68



Tipps & Tricks 43



Newsflash

Blizzard [der zu Vivendi gehörende Entwickler hat den Actiontitel *StarCraft: Ghost* für alle Konsolensysteme angekündigt]

Bomberman [kehrt einmal mehr in einem neuen GameCube-Spiel zurück, das auf der japanischen TV-Serie basiert]

Bulletproof Monk [die neue John Woo-Produktion mit Chow Yun-Fat kommt über Empire Interactive auf den GameCube]

Capcom [ließ jüngst aufgekommene Gerüchte über eine Übernahme durch Microsoft vehement dementieren]

Conan der Barbar [könnte bald zurückkehren, das schwedische Studio Paradox hat die Spiele-Rechte erworben]

Demo Discs [von GCN-Spielen wurden endlich von Nintendo erlaubt, den Anfang wird *Resident Evil 0* machen]

Eidos [wird *Tomb Raider: Angel of Darkness* in Deutschland mit dem riesigen Marketingetat von 3,1 Millionen Euro pushen]

Electronic Arts [hat mit Intel und McDonald's millionenschwere Werbeverträge über Produktplatzierungen in Videospielen abgeschlossen]

Gamestar [wird in Kürze einen ausklappbaren Flachlautsprecher mit Subwoofer-Funktion für den GBA anbieten]

Herr der Ringe [Vivendi will die Lizenz richtig nutzen und hat nun bereits sechs *LotR*-Spiele in Arbeit, darunter ein Online-RPG]

Infogrames [hat das *Aus* für die Xbox-Version von *Grand Prix 4* bekannt gegeben, andere Versionen erscheinen aber wie geplant]

Kemco [hat *Batman: Dark Tomorrow* auf das Frühjahr 2003 verschoben, neue Projekte sollen aber noch in diesem Jahr bekannt gegeben werden]

Koji Kuno [der japanische Tüftler stellte einen Emulator vor, mit dem GBC-Spiele auf dem Handy laufen]

Microsoft kauft Rare

GCN

Starfox Adventures letztes GCN-Spiel

Wir hatten bereits darüber spekuliert, nun ist es offiziell: Rare, Entwickler solcher Meilensteine wie *Donkey Kong Country*, *Perfect Dark* oder *Diddy Kong Racing*, arbeitet nicht länger für Nintendo. Nachdem das britische Studio schon seit einiger Zeit keinen Tophit mehr produziert hatte, wollte Nintendo die kostspielige Finanzierung nicht weiter aufrechterhalten. Microsoft zahlte bereitwillig den Mondpreis von 375 Millionen Dollar, um Namen wie Banjo, Joanna Dark und Conker exklusiv für die Xbox zu bekommen. Damit wird *Starfox Adventures* das erste und letzte Rare-Spiel auf dem GameCube sein. Zumindest mit GBA-Unterstützung ist weiterhin zu

rechnen, da Microsoft den Handheld-Bereich nach wie vor meidet. Die Rechte an Donkey Kong und Diddy liegen glücklicherweise bei Nintendo selbst, wo bereits an einem neuen Affen-Abenteuer herumgebastelt wird.



◀ Oh, Schreck! Microsofts Joanna sieht aus wie ein Zwitter aus Manga-Girl und Uschi Glas.

Raus aus dem Schmutz

GCN

Dakar Rally geht in die zweite Runde

Aclaim gibt nicht auf! Trotz des eher enttäuschenden Vorgängers investiert man viel Mühe und Kreativität in *Dakar Rally 2*, unkompliziertes Arcade-Racing steht dabei immer noch im Vordergrund. Dein virtueller Fahrer muss im berühmt-berüchtigten Paris-Dakar-Rennen sein Können auf Motorrädern, Jeeps und sogar gefürchteten Monster-Trucks beweisen. Die unkommentierte Ankündigung, dass Interaktion mit Tieren (!) eine große Rolle spielen soll, nehmen wir mal mit einem erwartungsvollen Schmunzeln auf. Technisch scheint *Dakar 2* auf jeden Fall ein Fest zu werden, die

ersten Bilder sind atemberaubend. Ein Release-Termin steht leider noch aus, zumindest fällt für alle neuen Konsolen der Startschuss gleichzeitig.



◀ Wo bekommt man denn eine offizielle Genehmigung für so etwas?

Mythen & Legenden

GCN

Broken Sword beehrt Nintendo-Konsolen

An die ersten beiden Teile der *Broken Sword*-Saga (hier zu Lande unter dem Titel *Baphomets Fluch* erschienen) werden sich Adventure-Fans nur erinnern können, wenn sie seinerzeit PC- oder PSX-Ausflüge unternommen haben. Die Abenteuer der Helden George Stobbart und Nico fanden viele Freunde und begeisterten durch eine intensive Atmosphäre, die Revolution Software nun im dritten Teil weiter ausbauen will. *Broken Sword: The Sleeping Dragon* soll sich wie ein düsterer Hollywood-Thriller spielen, Story und Dialogen wird viel Platz eingeräumt. Spielerisch macht Revolution einen klaren

Schritt vom "Point & Click" der Vorgänger weg und will Action-, Puzzle- und Stealth-Aufgaben kombinieren. Da ein Release noch für dieses Jahr angekündigt wurde, dürfen wir auf eine baldige Testversion hoffen. Für den GBA ist ebenfalls ein neues *Broken Sword* in Arbeit, über das aber noch weniger bekannt gemacht wurde.



▲ In *Broken Sword* sind nicht nur die Gefahren äußerst aufregend...

Wir setzen auf Risiko

GCN

Newsflash

Infogrames und der Feldherr der Brettspiele

Konsolen-Umsetzungen von Brettspielen sind zumeist öde Angelegenheiten, Hasbros *Risiko* für PC und PSX war da keine Ausnahme. Dennoch fand der Titel viele Käufer. Darum versucht sich nun auch Infogrames an einer Umsetzung. Wieder steht natürlich Pappe und Plastik des Originals im Vorder-

grund, man scharft Zug um Zug Armeen um sich und vergrößert so seinen Herrschaftsbereich. Auf zeitgemäße Neuerungen dürfen wir natürlich trotzdem zählen, darunter virtuelle Gegenspieler, hübsch animierte 3D-Schlachten und freispielbare Features. Wir hoffen wirklich auf ein fesselndes Strategiespiel, nicht zuletzt,

da *WarCraft II*-Entwickler Cyberlore für die Herstellung verantwortlich zeichnet.

◀ Bis zu sechs menschliche Feldherren können sich miteinander messen.



Kartenzauber

GCN

Lost Kingdoms wird aufgepeppt

Unter dem Namen *Lost Kingdoms* erschien Froms RPG auch in Deutschland, doch das eigenwillige Spielkarten-Kampfsystem war nicht ganz die erhoffte Offenbarung. In *Rune II* soll jetzt alles besser werden. Das fängt schon bei den Grafiken an: Von den Texturen über die Animationen bis zu den Hintergründen, alles wird vollkommen überarbeitet. Das gilt auch für das Gameplay. Die Kämpfe beginnen nun nicht mehr zufällig, denn die Gegner sind jederzeit sichtbar. Sie greifen dich ohne Ladezeiten an, dadurch ist das Tempo wesentlich flotter.

Die Hintergrundgeschichte soll auch viel dramatischer werden und Spieler des Originals nicht enttäuschen.



◀ In Bewegung sieht Rune natürlich noch viel spektakulärer aus.

Mit Vollgas durchs All

GCN

Invasion der potthässlichen Marsianer

TOKYO GAME SHOW

Nickelodeons Cartoon-Helden wider Willen ("Potthässlich und vom Mars") kommen auf den GameCube, noch in diesem Jahr soll *Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom* in Deutschland erscheinen. Außerirdische kämpfen um das Überleben der Erde, obwohl

Weltraum-Imperator Bog sie eigentlich zu deren Vernichtung auf den Planeten geschickt hatte. Doch nachdem

sich die Marsianer nun einmal mit dem hiesigen Leben angefreund-

det haben, versuchen sie, ein alles entscheidendes Planeten-Rennen zu gewinnen. Du düst durch neun groß angelegte Areale, überall liegen eindrucksvolle Extrawaffen und Power-Ups herum, und an Standard-Spielmodi hat man auch nicht gespart. Mal sehen, ob der Plan aufgeht.



▲ Mit Rücksicht auf jüngere Spieler gibt es sogar eine halbautomatische Steuerung.



Legends of Wrestling [geht mit Altstars wie Giant Haystacks, Big Daddy, Mick McManus und Kendo Nagasaki ein zweites Mal in den Ring]

Marcel Reif [wird bei Codemasters als Berater und Kommentator künftige Konsolen-Fußballspiele unterstützen]

Phantasy Star Online [wird weiter ein Thema sein, Entwickler Sonic Team hat ein PSO Card Battle-Game angekündigt]

Pure Dragon [das Simulations-RPG befindet sich derzeit für alle Konsolensysteme bei GameArts in der Entwicklung]

Q2 [Matsushita plant eine erweiterte Version der DVD-Player/GameCube-Kombination Q für Japan, die auch Digital Recording-Funktionen besitzen soll]

Sega [entwickelt zusammen mit Bestseller-Autor Michael Crichton ein Konsolenspiel "mit völlig neuem Konzept"]

Sharp [will Spielehersteller zur Unterstützung eines neuen 3D-TFT-Bildschirms gewinnen, der ohne zweifarbige Brille auskommt]

Sonic [und andere Sega-Figuren werden zum Stückpreis von 2,50 Euro als Papiermodelle in den Handel kommen. Die Bastelzeit soll bei jeweils etwa vier Stunden liegen]

Spielkarten [unter der zweiten Staffel von NES-Games auf Karten für den E-Card Reader befinden sich auch *Donkey Kong* und *Mario Bros.*]

SWING! [rutschte erstmals in die roten Zahlen, Grund seien hauptsächlich Release-Verschiebungen]

Turtles [Konami hat nach Jahren wieder eine Lizenz der fast vergessenen Hero Turtles gekauft]

Vexx [wird verschoben, Acclaims ambitioniertes Jump'n'Run-Spektakel erscheint erst gegen Frühjahrsende]

World Series Baseball [wird Segas Baseball-Einstand auf dem GameCube, geplant für kommendes Frühjahr]

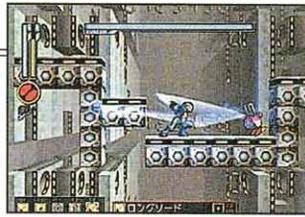
Alive and kicking

Mega Man will den Cube erobern

Zu SNES-Zeiten gehörte er zum Nintendo-Urgestein, doch in den letzten Jahren wurde es stiller um Capcoms Robohelden. Auf der Tokyo Game Show wurde nun endlich ein neues GameCube-Abenteuer vorgestellt, das



vorläufig den Namen *Mega Man EXE Battle Network Transmission* trägt. Wie in den jüngsten GBA-Abenteuern tritt auch hier ein digitaler Mega Man auf, der Internet-Virenbrecher und Viren bekämpft. Anders als in der Hosentaschen-Version wird *Battle*



TOKYO GAME SHOW GCN

◀ Auch wenn das Gameplay **zweidimensional** ist, sind die Hintergründe vollständig in 3D. *Network Transmission* jedoch sehr actionlastig sein und scheint genau in die Fußstapfen seiner 786 Vorgänger zu treten – abgesehen vom zeitgemäßen Cel Shading-Look. Auch der GBA bekommt ein neues *Mega Man EXE*, das, wie es sich inzwischen gehört, mit dem großen GameCube-Bruder verbunden werden kann.

MIB II für GCN

Es können nicht immer Top-Spiele sein...

Infogrames wird *Men in Black 2: Alien Escape* für den GameCube konvertieren. Trotz der Lizenz orientiert sich die Handlung nur sehr grob am Kinofilm. Ein Raumschiff mit den gefährlichsten Vertretern fremder Alien-Spezies landet auf der Erde und es liegt an den Agenten Jay und Kay, ihnen den Garaus zu machen. In der Praxis heißt das: Dauerfeuer mit vielen großen Ballermännern,

während die Alien-Horden unentwegt auf dich zustürmen. Technisch stehen die ersten Bilder dem PS2-Original schon in nichts nach, hoffen wir einfach auf das Beste.



▲ Zumindest an der **Präsentation** des Spiels gibt es nichts zu meckern.

GCN

Wege zum Ruhm

Infogrames' Champion geht auf die Piste

Als vor einigen Monaten ein neues NASCAR angekündigt wurde, rechneten Rennsportfreunde mit einem heißen Anwärter im Kampf um den Genre-Pokal. Infogrames' neuester Serienteil trägt mittlerweile nicht mehr den Untertitel *Road to the Championship* sondern *Dirt to Daytona*, gleichzeitig kamen auch einige neue Features hinzu. Am interes-



▲ Jeder **Zusammenstoß** hinterlässt Beulen an den Fahrzeugen – wenn nicht Schlimmeres!

santesten klingt der Karriere-Modus, in dem man sich vom unerfahrenen Einsteiger bis zum Pisten-Veteran hocharbeitet. Und als Leiter ganzer Teams wollen auch Budget und Mannschaftsstärken richtig verwaltet sein. Im eigentlichen Rennen können die Autos detailgenau zu Schrott gefahren und mit über 100 verschiedenen Ersatzteilen wieder zusammengeflickt werden.

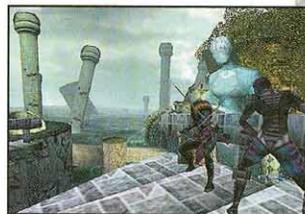
GCN

Drei, zwei, eins, Zauberspruch!

Keine PS2-Exklusivität für Summoner 2

THQs *Summoner 2* ist ein grafisch beeindruckendes Echtzeit-RPG, das durch dichte Storyline und atmosphärische 3D-Dungeons glänzen konnte. Auch das Gameplay muss sich nicht hinter dem japanischer Kollegen verstecken, in das Kampfsystem hat man tausend neue Ideen gesteckt, und die Entwick-

lung der eigenen Party erfordert viel taktisches Geschick. Deine Charaktere bereisen ein komplexes Fantasy-Universum, in dem sie überall auf hinterhältige Intrigen treffen. Als ob eine Nin-



▲ Die **Dämonen** stammen aus Epik, Mythologie und Folklore.

tendo-Adaption noch kein Grund zur Freude wäre, arbeitet das GameCube-spezialisierte THQ-Studio Cranky Pants an einer Rundum-Überarbeitung in Sachen Technik.



GCN

Big in Japan

GBA

Neue Mode: Die Game Boy-Stiefel

Japan, das Land der unbegrenzten Geschmacksvirrungen. Auf der immer kürzer werdenden Liste der "Das haben wir noch nicht gemacht"-Ideen kann nun auch eine ganz erlesene Erfindung abgebakt werden:



Game Boys als

Fußschmuck. Unter japanischen Teenagern ist es der neueste Trend, seinen Handheld überall hin mitzunehmen – eingebaut in die Stiefel. Wenn du dann an

der Bushaltestelle warten musst, greifst du einfach nach unten und beginnst ein Spielchen. Zumindest theoretisch, denn starke Erschütterungen oder Pfützen erhöhen nicht gerade die Langlebigkeit der Elektronik.



◀ **Etwas klobig, aber doch, doch: So kann man sich sehen lassen.**



Genrewechsel TOKYO GAME SHOW

GBA

Namcos Klonoa wird RPG-Held

Eine der größten Überraschungen auf der TGS kam aus dem Hause Namco. Klonoa, seines Zeichens Held hervorragender 2D-Jump'n'Runs, behrnt den GBA mit einem waschechten Rollenspiel: *Klonoa Heroes: Legend of the Star Medal*. Ob der Genrewechsel gut geht, muss sich erst zeigen, die Voraussetzungen für ein gelungenes Abenteuer sind aber gegeben. Klonoa kämpft sich in bester *Zelda*-Drauf-



▲ Die **Akteure** sind Kennern der PlayStation-Teile bereits bekannt.



sicht durch sieben großen Welten, in denen es überall versteckte Waffen und Erfahrungspunkte zu gewinnen gibt. In Japan erscheint der Titel kurz vor Weihnachten, hoffentlich wird bald ein Europa-Release angekündigt.

Squaresoft gibt Gas

GBA

Mehr Infos zu GBA-Projekten

Auf der TGS wurden natürlich auch Squares GBA-Projekte näher beleuchtet. *Chocobo Land* erwies sich zur allgemeinen Verwunderung als virtuelles Brettspiel, in dem die Teilnehmer mit den Riesenvögeln über *Mario Party*-ähnliche Spielfelder ziehen. Mehr Begeisterung

ernstete *Final Fantasy Tactics*, das die Spielmechanismen des PlayStation-Originals mit einer neuen Handlung kombiniert, die auf jüngere Spieler zugeschnitten wird. Das Kampf- und Charakterentwicklungssystem ist aber ähnlich umfangreich wie auf der PSX, sogar an verschiedene Berufsklassen wird gedacht. Ein Release-Termin steht leider noch in den Sternen. Sicher ist aber, dass Capcoms Konkurrenztitel *Onimusha Tactics* früher fertig wird. Auch dort befehligt du eine Schar RPG-Recken in zahlreichen Strategie-Schlachten. In Japan erscheint der Titel schon im November. Gute Aussichten, oder?



▲ Die **Spielregeln** von *Chocobo Land* hat irgendwie noch keiner verstanden.



Time Splitters 2 nur 58.80 €	Eternal Darkness nur 56.80 €	Star Fox Adventures nur 56.80 €	
1080°: White Storm (29.11.) 18 Wheeler Ace Golf (30.11.) Aggressive Inline Barbarian (07.11.) Batman Vengeance Batman: Dark Tomorrow (16.11.) Beach Spikers Blood Omen 2 (30.11.) Bloody Roar Bomberman Generations (29.11.) Burnout Capcom vs SNK 2 EO Cel Damage Crash (30.10.) Crash Bandicoot: Zorn des Cortex Crazy Taxi Dark Summit Dave Mirra Freestyle BMX 2 Dave Mirra XXX (29.11.) Der Anschlag (24.10.) Die Hard - Vendetta (30.10.) Disneys Sports Skateboarding (19.11.) Disneys Tarzan Freeride Donald Duck Quack Attack Doshin die Giant Driven Ego Mania (30.11.) ESPN International WinterSports Eternal Darkness (01.11.) Evolution Worlds (28.11.) Extreme G 3 F1 2002 FIFA 2003 (31.10.) FIFA WM 2002 Galleon (31.12.) Gauntlet Dark Legacy Godzilla (07.11.) H. Potter-Kammer des Schr. (15.11.) Hidden Invasion (30.11.) Hot Wheels: Velocity X (02.11.) Inter. Superstar Soccer 2 (ISS 2) J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer J. Bond 007: Nightfire (29.11.) J. McGrath Supercross World Jimmy Neutron - Erfinder (30.11.) Largo Winch Legends of Wrestling Lost Kingdoms Luigi's Mansion Madden NFL 2003 Mario Party 4 (29.11.) Mat Hoffmans Pro BMX 2 (07.11.) Minority Report (15.11.) Mission Impossible (31.12.) Monopoly Party (31.12.) MX Superfly	unbekannt 55.80 € 58.80 € 55.80 € 52.50 € 57.80 € unbekannt 57.50 € 58.80 € 55.60 € unbekannt 55.80 € 53.90 € 52.70 € unbekannt 57.20 € 55.60 € 55.70 € 55.60 € unbekannt 44.70 € unbekannt 54.40 € 57.70 € 57.10 € 57.80 € 54.50 € 57.10 € unbekannt 57.20 € 56.80 € 58.20 € 55.60 € 56.20 € 56.80 € 56.70 € 55.60 € 56.20 € unbekannt 57.20 € 53.80 € unbekannt 57.40 € 55.60 € 53.60 € 55.60 € 38.80 € 57.70 € 55.50 € 55.70 € 53.40 € 53.80 € 54.60 € 56.80 € 57.70 € unbekannt unbekannt 56.90 €	NBA Courtside 2002 Need for Speed Hot Purs. 2 (25.10.) NHL Hitz 2002 Nightmare Creatures 3 (02.12.) Pikmin Pillage (18.11.) Pro Tennis WTA Tour Red Card Soccer Resident Evil Rocky (18.11.) Scooby-Doo! (19.11.) Simpsons Road Rage Smugglers Run Warzones Soccer Siam (24.10.) Sonic Adventure 2 Battle Soul Fighter (30.11.) Spiderman - The Movie Spy Hunter SSX Tricky Star Fox Adventures (22.11.) Star Wars Clone Wars (08.11.) Star Wars Rogue Leader Super Mario Sunshine Super Monkey Ball Super Smash Brothers Melee Swinger (02.12.) Tetris Worlds (31.10.) Time Splitters 2 (31.10.) Tony Hawks Pro Skater 3 Tony Hawks Pro Skater 4 (21.11.) Top Gun (07.11.) Toxic Grind (30.10.) Turok Evolution Turok Evolution UK UFC Throwdown Universal Studios Theme Park Vexx (29.11.) Virtua Striker 3 Wario World (06.12.) Vavercas Blue Storm Worms Blast WWE WrestlingMania X8 (15.10.) X Racer (30.10.) XIII (02.01.03) X-Men 2 - Next Dimension (07.11.) Zoo Cube	53.30 € 57.40 € 56.20 € unbekannt 51.80 € unbekannt 57.70 € 56.20 € 55.60 € 56.10 € 57.50 € 54.40 € 54.50 € 57.20 € 52.80 € 56.80 € 54.80 € 55.60 € 58.40 € 51.60 € unbekannt 56.90 € 58.80 € 56.30 € 57.70 € 52.80 € unbekannt 55.60 € 58.50 € 52.60 € unbekannt 56.50 € unbekannt 53.30 € 57.20 € 57.70 € unbekannt unbekannt 56.80 € 56.20 €

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



Sendkosten:
Vorkasse nur 1,99 €
Nachnahme nur 4,99 €
zzgl. NN-Gebühr 1,53 €

Bestell-Hotline:
0700 - 9090 8000

Lieferung nur in Deutschland, nur Versand.
http://www.game1.de, Email: info@game1.de
Game1.de, Salzerstr. 37, 87435 Kempten
Inhaber der Game1: Jörn Oberhasser, Adrian Kasprzak
Inhaber und Präsidentenvereinigungen vorbehalten.

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

Bestell-Hotline:
0700 - 9090 8000

0,06 € - 0,12 € / Min

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der GameCube-Spiele von morgen.

All-Star Baseball 2002	Sportspiel	Acclaim	n.n.b.
Aquaman	Action	TDK mediactive	n.n.b.
Armada 2: Exos	Action	3D Metro	n.n.b.
Army Men: Air Combat – The Elite Mission	Action	Infogrames	n.n.b.
Backyard Football	Sportspiel	Infogrames	n.n.b.
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Snowblind	n.n.b.
Batman: Dark Tomorrow	Action	Mitsui	Nov. 2002
Battle Houshin	Action	Koei	n.n.b.
Big Air Freestyle	Sportspiel	Infogrames	Nov. 2002
Burnout 2	Rennspiel	Acclaim	Q2/2003
Conflict: Desert Storm	Action	SCI	n.n.b.
Crank the Weasel	Jump'n'Run	Midway	2003
Crazy Car Championship	Rennspiel	Synaptic Soup	n.n.b.
Cubix: Showdown	Action	Infogrames	n.n.b.
Daredevil	Action	Encore Software	n.n.b.
Darkblack	Adventure	Darkblack	n.n.b.
Darkened Sky	Adventure	Simon & Schuster	n.n.b.
Defender	Action	Midway	n.n.b.
Disney Sports Skateboarding	Sportspiel	Konami	Nov. 2002
Disney Sports Soccer	Sportspiel	Konami	Nov. 2002
Driver 3	Rennspiel	Infogrames	n.n.b.
Dr. Muto	Adventure	Midway	n.n.b.
Drome Racers	Rennspiel	EA	n.n.b.
E.T.: The Extra-Terrestrial	Adventure	Ubi Soft	n.n.b.

1080°: White Storm

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



All-Star Baseball 2003

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



Asylum

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



ATV Quad Power Racing 2

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



Black & Bruised

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



Blood Omen 2

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



BloodRayne

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



Bomberman Generation

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



Crouching Tiger, Hidden Dragon

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



Dakar Rally 2

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



Dave Mirra XXX

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



Die Hard: Vendetta

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



Disney's Donald PK

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



Dragon's Lair 3D

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



Duke Nukem Forever

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



Enclave

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



Außerdem in Entwicklung

Freaky Flyers

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



Godzilla: Destroy All Monsters – Melee

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



Harry Potter: Kammer des Schreckens

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



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: EA
Erhältlich: 2003



Hot Wheels: Velocity X

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



Jimmy Neutron: Boy Genius

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



Knockout Kings 2003

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



Legend of Zelda

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



Legends of Wrestling 2

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



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 Party 4

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



Mario Tennis

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



Metroid Prime

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



MLB Slugfest 2003

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



Evo

Rennspiel Take 2 n.n.b.

Evolution Skateboarding

Sportspiel Konami Nov. 2002

Evolution Worlds

Rollenspiel Ubi Soft Nov. 2002

Extreme Downhill Racing

Sportspiel Acclaim n.n.b.

FIFA Football 2003

Sportspiel EA Nov. 2002

Final Fantasy: Crystal Chronicles

Rollenspiel Square 2003

Finding Nemo

Action THQ 2003

Full Throttle II

Adventure LucasArts n.n.b.

Futurama

Action UDS 2003

F-Zero AC/GC

Rennspiel Nintendo n.n.b.

Galidor: Defender of the Outer Dimension

Jump'n'Run EA Q2/2003

Galleon

Action Virgin Q2/2003

Gladiator: The Crimson Reign

Action Midway 2003

Gladius

Action Nintendo Q2/2003

Gravity Games Bike

Rennspiel Konami n.n.b.

Haven: Call of the King

Action Midway Q1/2003

Home Run King

Sportspiel Sega n.n.b.

Hunter: The Reckoning

Action Interplay 2003

James Bond 007: Nightfire

Action EA Nov. 2002

Jane's Attack Squadron

Simulation THQ n.n.b.

Kao the Kangaroo 2

Action Titus n.n.b.

Luftwaffe

Action LucasArts 2003

Mace Griffin: Bounty Hunter

Action Crave 2003

Minority Report

Action Activision Nov. 2002

Außerdem in Entwicklung

Mystic Heroes

Action Koei n.n.b.

NBA 2K2

Sportspiel Infogrames n.n.b.

NBA Ballers

Sportspiel Midway n.n.b.

NBA Street

Sportspiel EA n.n.b.

NCAA College Football 2K3

Sportspiel Sega n.n.b.

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Rennspiel EA n.n.b.

New Mr. Driller

Geschicklichkeit Namco n.n.b.

NFL Quarterback Club 2002

Sportspiel Acclaim n.n.b.

NHL 2003

Sportspiel EA Okt. 2003

Nickelodeon Party Blast

Action Infogrames n.n.b.

Outlaw Golf

Sportspiel Simon & Schuster n.n.b.

Pac-Man World 2

Adventure Namco n.n.b.

Pichu Bros: Party Panic

Action Nintendo n.n.b.

Powerpuff Girls

Action THQ n.n.b.

Pterosaur

Adventure Atomic Planet n.n.b.

Rally Championship

Rennspiel Codemasters Okt. 2002

Rally Fusion: Race of Champions

Rennspiel Activision Nov. 2002

Rayman Arena

Action Ubi Soft n.n.b.

Ricochet Rick

Action Virgin n.n.b.

Rockman

Action EA n.n.b.

Roll-o-Rama

Geschicklichkeit Nintendo n.n.b.

Rugrats

Action THQ Nov. 2002

Saffire

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

Scorpion King, The

Adventure Vivendi Okt. 2002

Monster AG

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



Mortal Kombat: Deadly Alliance

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



NASCAR Thunder 2003

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



NBA 2K3

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



NFL 2K3

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



Nightmare Creatures 3 Angel of Darkness

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



Phantasy Star Online

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



Pillage

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



Rainbow Six: Raven Shield

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



Rayman 3: Hoodlum Havoc

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



Reign of Fire

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



Resident Evil 3: Nemesis

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



Resident Evil 4

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



Resident Evil Zero

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



Robotech: Battlecry

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



Rocky

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



Außerdem in Entwicklung

RTX Red Rock

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



Star Wars: Bounty Hunter

Genre: Action
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: EA
Erhältlich: n.n.b.



Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken

Genre: Adventure
Hersteller: Heavy Iron
Vertrieb: THQ
Erhältlich: Nov. 2002



Star Wars: Jedi Knight II

Genre: Action
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: Activision
Erhältlich: Nov. 2002



Shaun Murray's Pro Wakeboarder

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



Super Monkey Ball 2

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



Shrek: Extra Large

Genre: Action
Hersteller: Digital Illusions
Vertrieb: TDK mediactive
Erhältlich: Dez. 2002



The Hobbit

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



Skies of Arcadia

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Vertrieb: Sega
Erhältlich: 2003



Time Splitters 2

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



Splinter Cell

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



True Crime: Streets of L.A.

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



Spyro: Enter the Dragonfly

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



Vexx

Genre: Action
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: Dez. 2002



Starfox Adventures

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



XIII

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



Sega Soccer Slam

Sportspiel Infogrames Okt. 2002

Sgt. Cruise

Action Virgin n.n.b.

Smashing Drive

Rennspiel Namco n.n.b.

Star Craft: Ghost

Action Blizzard 2003

Starsky & Hutch

Action Vivendi 2003

Star Wars: The Clone Wars

Action Nintendo Okt. 2002

Swingerz Golf

Sportspiel Eidos n.n.b.

The Matrix

Action Infogrames 2003

Thornado

Action Nintendo n.n.b.

Tiger Woods PGA Tour 2003

Sportspiel EA 2003

Tom Clancy's Ghost Recon

Action Ubi Soft Jan. 2003

Too Human

Action Silicon Knights n.n.b.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Sportspiel Activision Nov. 2002

Top Angler

Simulation THQ Q1/2003

Toxic Grind

Action THQ Nov. 2002

Ty the Tasmanian Tiger

Action EA Nov. 2002

Virtua Fighter Quest

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

Wallace & Gromit

Adventure Ubi Soft 2003

Wario World

Action Nintendo Dez. 2002

Worms 3

Geschicklichkeit Activision 2003

Wreckless: The Yakuza Missions

Action Activision n.n.b.

WWE Crush Hour

Sportspiel THQ n.n.b.

X-Men: Next Dimension

Action Activision n.n.b.

X-Men: Wolverine's Revenge

Action Activision 2003

Besuchen Sie unseren Shop

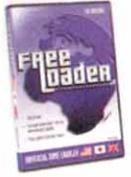


Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
 Ladenpreise können abweichen



**ACTION REPLAY
 FREELOADER
 FÜR
 DIE GAMECUBE**

Action Replay GC 44,95
 Memory 16K 39,95 / RGB KABEL + Audio 9,95



FREE LOADER GC 29,95
 Memory 16K 39,95 / RGB KABEL + Audio 9,95

1,50 Euro / Stück



Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!
 Jetzt auch für die Gamecubeispiele
 Einfach die Spielhülle im Regal
 lassen.
 Optimal zum mitnehmen oder
 gepflegt neben die Konsole
 legen !!
 Hat Platz für 4 Minidisc

ZU JEDEM BESTELLTEN SPIEL GIBTS EINE SPIELEBOX GRATIS !!!

MEGA TOPHIT !!



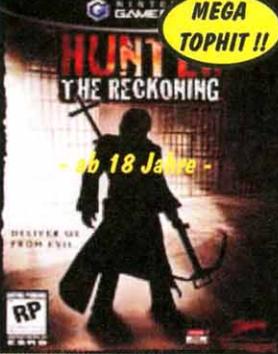
BLOOD RAYNE
 engl PALuncut 62,95
 komp. dt. 59,95
 Lösungsbuch engl. 25,00

MEGA TOPHIT !!



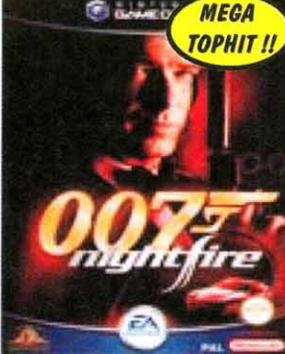
MEDAL of HONOR FRONTLINE
 deutsch uncut 59,95
 Lösungsbuch deutsch 14,95

MEGA TOPHIT !!



HUNTER The RECKONING
 PAL uncut 59,95

MEGA TOPHIT !!



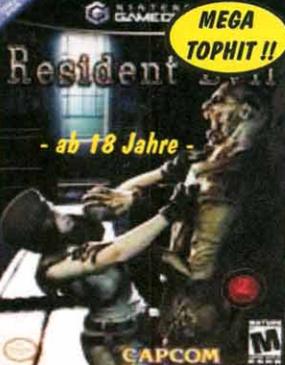
007 NIGHTFIRE
 PAL uncut 59,95
 Lösungsbuch engl. 25,00

MEGA TOPHIT !!



STARFOX ADVENTURES
 deutsch 57,95
 Lösungsbuch engl. 25,00

MEGA TOPHIT !!



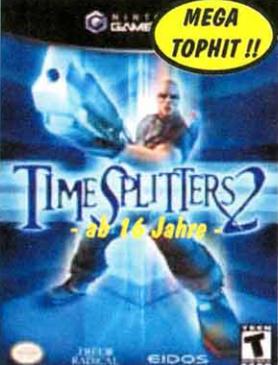
RESIDENT EVIL PAL uncut
 nur 59,95
 Lösungsbuch engl. 25,00
 weitere RESIDENT EVIL
 GAMES coming soon

MEGA TOPHIT !!



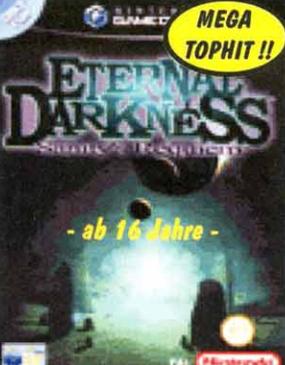
TUROK EVOLUTION
 engl. PAL uncut 59,95
 komp. deutsch 57,95
 Lösungsbuch deutsch 14,95

MEGA TOPHIT !!



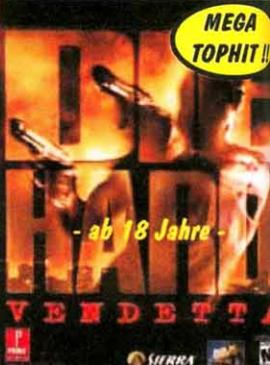
TIME SPLITTERS 2
 PAL - Version
 59,95

MEGA TOPHIT !!



ETERNAL DARKNESS
 deutsche Untertitel
 UNCUT 57,95
 Lösungsbuch engl. 25,00

MEGA TOPHIT !!



DIE HARD VENDETTA
 engl PALuncut 62,95
 komp. dt. 59,95
 Lösungsbuch engl. 25,00

N64 TOPSPIELE

BANJO KAZOOIE dt.	34,95
BANJO TOOIE dt.	34,95
MARIO GOLF dt.	34,95
MARIO TENNIS dt.	34,95
EXITEBIKE 64 dt.	34,95
Mickey USA dt.	34,95
WWF NO MERCY dt.	39,95
Shadowman dt.	17,50
weitere N64 GAMES lieferbar	

PS2 TOPSPIELE OKT/NOV

GTA VICE CITY PALuncut	59,95
THE THING PALuncut	61,95
Kingdom Hearts dt.	59,95
RED FACTION 2 PALuncut	64,95
TombRaider AngelDarkness	59,95
HITMAN2 uncut	59,95
Herr der Ringe zwei Türme	57,95
Herr der Ringe Die Gef.	57,95
WWE SMACKDOWN dt.	59,95

XBOX TOPSPIELE OKT/NOV

Dead to Rights PAL uncut	Nov.
THE THING PALuncut	69,95
Unreal Champ. dt.	69,95
Splinter Cell dt.	64,95
Moorowind dt.	59,95
HITMAN2 uncut	69,95
Terminator dt.	59,95
Herr der Ringe Die Gef.	57,95
WWE RAW dt.	64,95

Telefon: 0201 / 777235

Fax: 0201 / 777236

Bestellzeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr

AUCH IM INTERNET: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

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

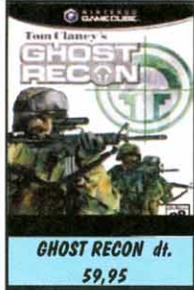


Mario Sunshine
komp.deutsch 57,95

SPIELE		ZUBEHÖR	
Aggressive Inl. dt. 59,95	BLOOD OMEN 2 dt. Nov. 007AgentKreuzf. 59,95	Antennenkabel	19,95
BARBARIAN dt. 54,95	Madden 2003 dt. 57,95	MemoryCard 251 org.	24,95
PRO RALLY dt. 54,95	CapcomvsSNK2 59,95	Controller lila/schwarz	34,95
MysticHeroes dt 59,95	Doshin theGiant 57,95	GC-GBA Kabel	14,95
UFC Tapout dt. 59,95	F1-2002 dt. 59,95	Pad-Verl. (2m)	9,95
Mickey Maus dt. 54,95	StarWars R.L. dt.49,95	RGBKable/Audio Brook	9,95
CrashBandidoot Nov.	Smash Bros. dt. 49,95	Memory 16K	39,95
NHL Hitz 2003 Nov.	PIKMIN dt. 49,95	8MB Memory	19,95
Worms Blast dt. 57,95	TONYHAWK4 dt. NOV.	Lenkrad + PedaleBrook.	69,95
Spyro dt. Nov.	LUIGISMANS.dt.54,95		
Street Hoops dt. 59,95	NBACourtside dt.49,95		
	Wave Racer dt. 49,95		



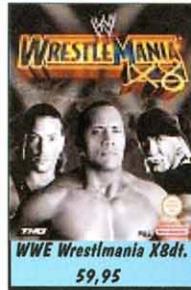
MARIO PARTY 4
deutsch - 57,95



GHOST RECON dt.
59,95



Need for Speed H.P. dt.
57,95



WWE Wrestlemania X8dt.
59,95



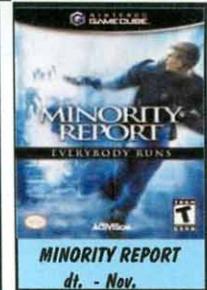
SW CLONE WARS
dt. 57,95



SW:JEDI OUTCAST
PAL Nov.



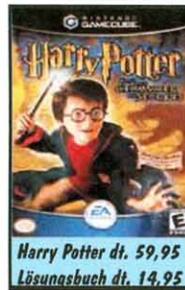
TOP GUN CombatZone
dt. 59,95



MINORITY REPORT
dt. - Nov.



MORTAL KOMBAT 5
PALcut Nov.



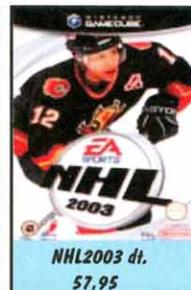
Harry Potter dt. 59,95
Lösungsbuch dt. 14,95



GODZILLA
dt. 59,95



FIFA 2003 dt.
57,95



NHL2003 dt.
57,95



SEGA SOCCER SLAM
dt. 59,95



Beach Spikers dt.
dt. 59,95

GAMEBOY ADVANCE
versch. Farben

99,--

NEU

GAMEBOY ADVANCE 159,--
inkl Hintergrundbeleuchtung

Afterburner inkl Einbau 69,95

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

Breath of Fire dt.	54,95	ECKVs. SEVER 2	Nov.	Pinball of Dead dt.	49,95
Breath of Fire2 dt.	49,95	Golden Sun dt.	42,95	LUNAR	Nov.
MarioKart dt.	29,95	DRIVER 2 dt.	54,95	HERR DER RINGE Gef.dt.	44,95
Colin Rally dt.	49,95	Super Ghoul's Ghosts	54,95	TACTICS OGRE BATTLE	69,95
F-Zero Adv. dt.	24,95	PHANTASYStar GBA	Nov.	Linkkabel (4Spieler) GBA	9,95
MEGA MAN Zero dt.	54,95	V-RALLY3 dt.	52,95	Power St. Battary Pak GBA	14,95
Super MarioWorld2 dt.	42,95	DOOM 2 PAL	Nov.	Action Replay GBA	39,95

ALLE GBA SPIELE
INKL. SPIELEBOX !!!

Ständig SUPER
GBA Sonderangebote
auf Lager



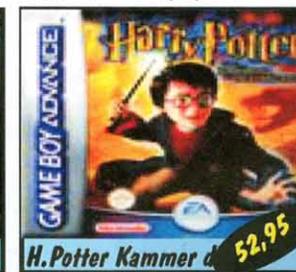
MK-A PAL 54,95



Herr der RingeTürn 54,95



TurokEvolution dt. 49,95



H.Potter Kammer d 52,95



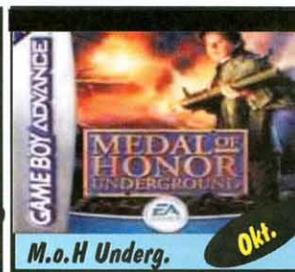
Castlvania Har. 42,95



DragonBall Z dt. 49,95



Magical Quest dt. 42,95



M.o.H Underg. Okt.



Duke Nukem Adv. 45,95



Yoshi Island dt. 42,95

ALLE PREISE IN: EURO !!!

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!

IRR TÜRME, PREIÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

VERSANDKOSTEN 3,97 EURO (zzgl. 1,53 NN GEBÜHR)

LIEFERUNG ERFOLGT PER POST NACHNAHME

Telefonische Bestellannahme

0201 / 777235



WEIHNACHTSWÜNSCHE

Alle Jahre wieder kommt das Christuskind...

GCN

... auf die Erde nieder und drückt uns tonnenweise Spiele aufs Auge! Im Laufe der letzten Jahre stand Futter für die heuseigene Spielkonsole immer ganz weit oben auf den Wunschzetteln. Damit es bei der Bescherung nicht zu jenen tragischen Szenen kommt, in denen Oma Heidi ihrem sechzehnjährigen Enkel unter dem Weihnachtsbaum lächelnd die neuste Version von *Pumuckls Abenteuer* in die *Turok*-erfahrenen Hände drückt, präsentieren wir dir auf den nächsten Seiten unseren Ratgeber in Sachen Weihnachts-Software. Wir

haben unsere Augen und Ohren weit offen gehalten, um die besten GCN-Sahneteilen zusammenzutragen, die noch rechtzeitig vor dem großen Tag in die Händlerregale wandern. Also, warte noch ein wenig mit den Geschenkeinkäufen oder dem Wunschzettelschreiben – es lohnt sich.

Schießen und Schleichen

Okay, das mag kein besonders christliches Thema sein, dennoch stehen gerade die Vertreter dieses Genres momentan hoch im Kurs.

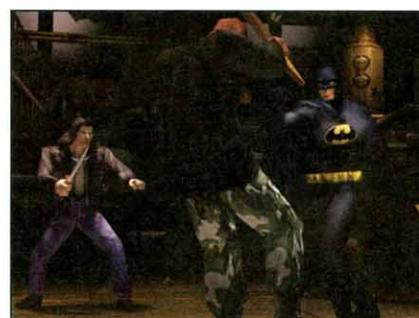
Ein potenzieller Hit-Kandidat ist ohne jeden Zweifel **007 Nightfire**. Der Entwickler Eurocom bastelt schon seit einer ganzen Weile an dem neusten 3D-Bond-Shooter. Anders als bei den zahlreichen Prequels mit dem Agenten Ihrer Majestät in der Hauptrolle basiert *007 Nightfire* nicht auf einem der vielen Kinofilme. Vielmehr hat man diesmal eine vollkommen eigenständige Storyline entwickelt, die dem Spieler in zehn zum Teil wirklich außergewöhnlich designten Levels erzählt wird. Dazu gehören z.B. die Tiefen des Pazifischen Ozeans,



▲ **Batman:** Mr. Freeze, Poison Ivy, der Joker – alle populären Schurken sind mit von der Partie.



▲ **Batman:** Auch weniger bekannte Feinde der Fledermaus feiern ihren Auftritt.



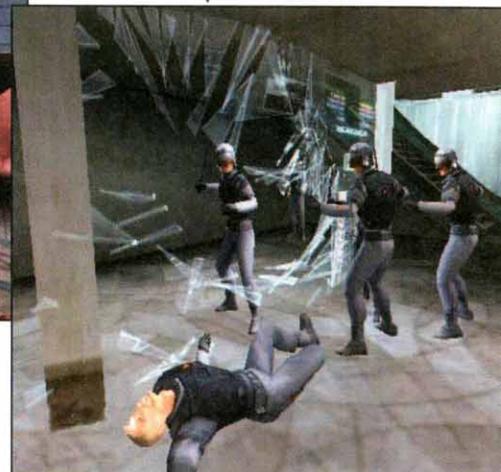
▲ **Batman:** Dark Tomorrow ist den DC-Comics entsprechend düster ausgefallen.



▲ **Minority Report:** Die Kollisionsabfrage funktioniert schon mal einwandfrei.



▲ **Minority Report:** Mr. Anderton findet in jeder Situation treffende Argumente.



▲ **Minority Report:** Im Laufe des Spiels gehen neben zahlreichen Knochen noch einige andere Dinge zu Bruch.

die verschneiten Schweizer Alpen und eine Weltraumstation in der Erdumlaufbahn. Sowohl die Geschichte als auch die komplette Präsentation des Spiels lehnt sich dabei an das typische James Bond-Flair an. Das bedeutet: haufenweise Waffen, Sneak-and-kill-Missionen ohne Ende, jede Menge heiße Autos (u.a. der berühmte Aston Martin), etliche noch heißere Ladies und der eine oder andere Martini. Auch einige alte Freunde und Feinde des britischen Geheimagenten geben in *Nightfire* ihr Stelldichein. Fans kommen also voll und ganz auf ihre Kosten. Selbstverständlich dürfen auch die zahlreichen Spielzeuge aus den Geheimlabors des MI-6 nicht fehlen. Das Spiel erscheint am 29. November in Deutschland.

Etwas früher kannst du mit **Die Hard: Vendetta** rechnen. Auch mit diesem Spiel erwartest dich ein erstklassiger First-Person-Shooter mit großzügig eingebauten Taktikelementen. *Die Hard* ist in unseren Breitengraden als „Stirb langsam“ bekannt. Genau wie in den drei

großen Kinofilmen übernimmt auch im Spiel der unfreiwillig actionerfahrene US-Cop John McClane die Hauptrolle. Eine kurze Rückblende: Vor einigen Jahren flog McClane nach Los Angeles, um mit seiner Ex-Frau und Tochter Lucy Weihnachten zu feiern. Leider fiel die Feier nicht ganz so beschaulich aus, da die komplette Belegschaft der Firma seiner ehemals Angetrauten von Gangstern unter der Führung eines gewissen Hans Gruber als Geiseln genommen wurde. Dank Johns nicht ganz pazifistischen Eingreifens fanden aber sowohl die Geiselnahme als auch das Leben Grubers ein blutiges Ende. Pünktlich zum diesjährigen Weihnachtsfest taucht der Sprössling desselben auf und fordert Blutrache für den Tod seines Vaters – daher auch der Titel des Spiels. Die Entwickler der Bits Studios versprechen uns eine perfekte Mischung aus Action und Adventure, komplett mit großartiger Spiel- und noch besserer FMV-Grafik. Neben den Standardaktionen eines FPS-Akteurs soll Mr. McClane auch in der Lage sein, mit gezogener Waffe Menschen zu entführen, wenn das der Erfüllung seiner Missionen dienlich ist. Das Gegnerverhalten ist mit

Sicherheit bemerkenswert. So kannst du beispielsweise durch gezieltes Ausschalten von Gangsterführern deren Gruppen in absolutes Chaos stürzen und sie dir dann einzeln vornehmen. Davon, und ob uns tatsächlich die von den Bits Studios angekündigte Revolution der KI erwartet, dürftest du dich spätestens Ende November selbst überzeugen können.

Der dritte große Actiontitel unseres Ratgebers nennt sich **Minority Report**. Auch hier haben wir es wieder mit der Portierung einer großen Filmlicenz zu tun. Der von Steven Spielberg auf Zelluloid gebannte Actionkracher ist erst vor kurzem bei uns angelaufen und erzählt die Geschichte des PreCrime-Leiters John Anderton. Dessen Spezialeinheit arbeitet im Auftrag der amerikanischen Regierung des Jahres 2054 und ist dank modernster Technologie in der Lage, Mörder bereits vor dem Begehen ihrer Tat zu erkennen und aus dem Verkehr zu ziehen. Eines Tages schlagen die



▲ **Die Hard:** Explosionen scheinen McClane durch sein gesamtes Leben zu verfolgen.



▲ **Die Hard:** Der Lebensanzeige nach ist die Vendetta für Mr. McClane gleich gelaufen.





▶ **Harry Potter:** Bei den aerodynamischen Eigenschaften dieses Schädels dauert der Flug wohl nicht besonders lange.

▶ **Harry Potter:** Hogwarts präsentiert sich trotz der chaotischen Zustände fröhlich bunt.



▶ **Harry Potter:** Statik scheint in Hogwarts nicht auf dem Lehrplan zu stehen.

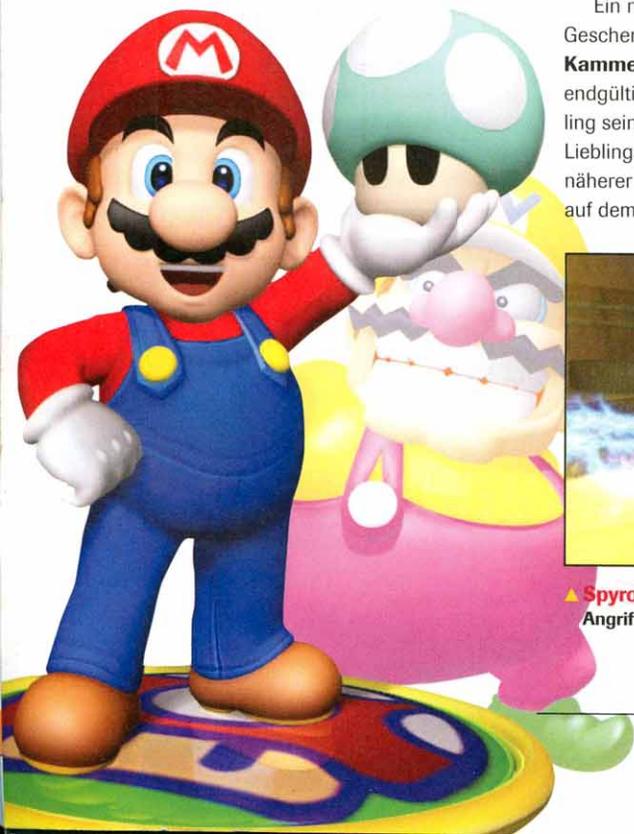
Gewaltscanner der Beamten aber in eine ungewöhnliche Richtung aus – geradewegs auf ihren Chef Anderton. Dem bleibt nun nichts anderes übrig, als die spektakuläre Flucht mitten durch das Herz von Washington D.C. Ständig verfolgt von seinen ehemaligen Kollegen und Freunden, muss sich der Officer durch eine futuristische Welt voller Gewalt kämpfen, um herauszufinden, was das Schicksal für ihn bereithält. Er selbst hat nämlich nicht die geringste Ahnung, wen er eigentlich umbringen wird. Natürlich übernimmst du im Spiel die Rolle des John Anderton und musst versuchen, deinen Häschern zu entkommen. Auch hier erleben wir

ein weiteres Mal die mittlerweile so populäre Mischung aus Action und Taktik, aus handfestem Geballere mit schweren Waffen und dem Schleichen im Dunkeln, vorbei an ganzen Gruppen von Wachen und Polizisten. Fans des Films können sich gerade in optischen Dingen auf eine äußerst originalgetreue Umsetzung des Streifens freuen. Leider wurde das Spiel kurz vor Redaktionsschluss auf Anfang 2003 verschoben. Und wenn auch das nicht klappen sollte, hast du als Action-Fanatiker gleich mal ein designiertes Ostergeschenk.

Zauberei und Dunkelheit

Ein nicht nur für Fans empfehlenswerter Geschenktipp ist **Harry Potter und die Kammer des Schreckens**. Nachdem nun endgültig klar ist, dass der kleine Zauberlehrling seine Abenteuer auch auf unser aller Lieblingswürfel erleben wird, lohnt sich ein näherer Blick auf das Spiel. Die Story basiert auf dem zweiten Buch der Serie und dürfte für

Eingeweihte daher kein absolutes Neuland sein: Nach dem Ende der Ferien erwartet Harry und seine Freunde das zweite Lehrjahr auf Hogwarts. Doch leider verpassen sie den Zug, der sie zurück zu ihrer Schule bringt. Ihnen bleibt also nichts anderes übrig, als das Internat mit einem verhexten Auto anzusteuern. Als Harry, Ron und Hermine dort ankommen, bietet sich ihnen ein ganz und gar nicht zauberhafter Anblick: Das Chaos ist inmitten der alten Mauern ausgebrochen. Offensichtlich hat irgendjemand die „Kammer des Schreckens“ geöffnet. Nun ist es an Harry herauszufinden, was

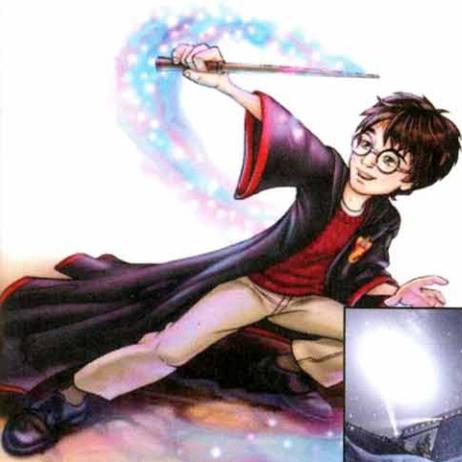


▶ **Spyro:** Ein kleiner Drache mit dem Angriffspotential eines Flugzeugträgers.

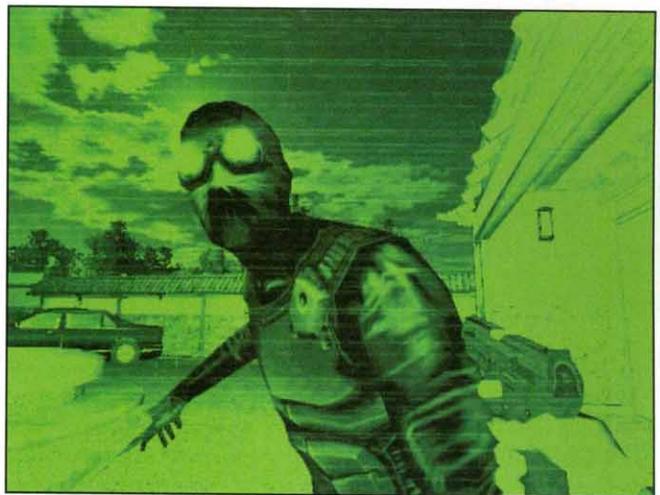


▶ **Spyro:** Notfalls nimmt sich der Nachwuchs-Drache seine Gegner mit schwerer Artillerie vor.





▲ **Bond:** Auch in den zahlreichen Filmen sind die Alpen eine gern genutzte Location.



▲ **Bond:** Dank moderner Nachtsichtgeräte kann sich 007 auch in absoluter Dunkelheit seiner Gegner annehmen.

▲ **Bond:** Irgendwie hat 007s Gegenüber die besseren Argumente.

genau in Hogwarts vorgefallen ist – und vor allen Dingen, wer dafür die Verantwortung trägt. Das Spiel ist sehr bunt und lebendig, das gilt sowohl für die Umgebungsgrafiken als auch für die Spielfiguren und Effekte. Das weite Gameplay-Spektrum weiß ebenso zu gefallen. Eigentlich dem Adventure-Genre zugeordnet, bietet das neueste *Harry Potter*-Spiel neben Actionelementen, wie z.B. Kämpfe gegen wild gewordene Bäume, auch eine Menge Rollenspieleigenschaften und taktische Elemente. So musst du etwa hin und wieder durch die Dunkelheit der alten Gänge schleichen, ohne dich erwischen zu lassen. Dabei können dir sicher auch einige der zahlreichen Zaubersprüche aus Harrys Repertoire weiterhelfen. EA wird das Spiel am 15. November in den Handel bringen. Solltest du deine Adventures düster be-

vorzugen, dürfte dich **Batman: Dark Tomorrow** interessieren.

Vergessen wir an dieser Stelle einfach mal großzügig Kemcos *Batman Beyond*, das sich wohl für alle Zeiten in die Liste der zehn schlechtesten Spiele der Moderne eingetragen hat. Schließlich ist Weihnachten ja das Fest der Versöhnung und des Verzeihens. Was Batman schon immer von den restlichen Comic-Superhelden abhob und ihm eine einzigartige Stellung bei seinen Fans gesichert hat, war zum einen seine tragische Erschaffung nach dem gewaltsamen Tod seiner Eltern und zum anderen, dass er keine übermenschlichen Fähigkeiten besitzt. Somit kann sich jedermann mit ihm identifizieren (außerdem hat Batman ganz einfach das beeindruckendste Outfit). Dieses einzigartige Flair einzufangen, war das Ziel der japanischen Softwareschmiede. Dazu haben sich die Programmierer die Lizenz der kultigen DC-Comics gesichert. Und um die zu be-

kommen, musste die Optik des Spiels exakt den Vorstellungen der Comiczeichner entsprechen. Insofern ist *Batman: Dark Tomorrow* ein beklemmendes, grafisch wie akustisch eindrucksvolles Stück Software, das exakt die Atmosphäre der DC-Vorlagen einfängt. Dabei basiert die Story des neuesten Fledermaus-Spiels keineswegs auf einem bestimmten Film oder Comic, sondern besitzt eine extra für das Spiel entwickelte Geschichte. Wohin ist Commissioner Gordon verschwunden, nachdem Batman einen blutigen Straßenkrieg beendet hat? Und warum ist exakt zu diesem Zeitpunkt das Chaos über Gothams Gefängnis für geisteskranken Straftäter hereingebrochen? Die Antworten auf diese Fragen kannst du gegen Mitte Dezember selbst suchen.



▲ **Tony Hawk 4:** Die Raubkatzen im Hintergrund sorgen für die richtige Skate-Stimmung.



▲ **Tony Hawk 4:** Da steigt so manchem Zirkusartisten die Schamesröte ins Gesicht.



▲ **Tony Hawk 4:** Im vierten Teil erwartet uns noch weiter verbesserte Grafik.





▲ **Wario World:** Nicht nur sein Schloss ist irre geworden, auch der Garten ist vollkommen durchgedreht.

Fleißige Schatzsucher

Neben Actionspielen und Adventures dürfen auf dem GCN natürlich auch ein paar richtig gute Jump'n'Runs nicht fehlen. Immerhin hat Nintendo nicht zu Unrecht den Ruf, die Reihen der Plattformer stets um die anerkennungswürdigsten Vertreter dieses Genres zu bereichern. Dass dazu nicht nur Mario und sein Bruder in Grün in der Lage sind, demonstriert man uns mit **Wario World**. Stell dir vor, du gehst eines Abends nichts Böses ahnend ins Bett, schläfst den Schlaf der Gerechten und als du am nächsten Morgen aufstehst, wirst du von einem bössartigen 5-Euro-Schein attackiert. Zugegebenermaßen klingt das recht seltsam und würde die europäische Zentralbank wohl innerhalb kürzester Zeit zu einer Sondersitzung bewegen, dennoch ist genau das dem Antihelden mit dem Zickzack-Bärtchen passiert. In seiner Gier hat Wario nämlich ein mysteriöses, schwarzes Juwel gefunden, eingesackt und in der Schatzkammer im Keller seines Schlosses deponiert. Dort entfesselt das hinterhältige Kleinod dann auch sofort seine Magie, die



▲ **Mario Party 4:** Die versammelte Meute trifft sich ein weiteres Mal zum ultimativen Mini-Game-Festival.



▲ **Wario World:** Marios Erzfeind hat seit seinem letzten Abenteuer einige neue Tricks gelernt.

nicht nur Warios halbes Schloss in ein Paralleluniversum katapultiert, sondern auch noch all seine anderen, mühsam gekl... ähem... verdienten Schätze in Monster verwandelt. Das kann der Raffzahn natürlich auf keinen Fall akzeptieren und macht sich auf den Weg, um sein rechtmäßiges Eigentum hüpfend und rennend wieder zurückzuerobern.

Dazu begibt er sich in eine Welt, die zwar grafisch nicht ganz an die farbenprächtige Objekt- und Animationsqualität der jüngsten Erlebnisse von Familie Mario heranreicht, aber dennoch nach wie vor durch den Nintendo-typischen Charme besticht und alle Fans des Genres begeistern wird. Am 6. Dezember wird das Spiel erscheinen, eine Woche früher steht uns auch die vierte Runde von **Mario Party** ins Haus, in der unser Antiheld zusammen mit seinem Erzfeind, dessen Bruder und etlichen anderen Charakteren aus Nintendos Spielwelten erneut ein Festival der Mini-Games abhält. Genau wie in den drei Vorgängern geht es auch im ersten **Mario Party**-Spiel für den GCN darum, über ein Spielbrett mit vielen positiven wie negativen Ereignisfeldern zu ziehen und



▲ **Mario Party 4:** Auch im vierten Teil ist der Ein-Spieler-Modus der schwächste Teil der Software.

damit eines von vielen Dutzend Minispielen zu beginnen. Der Gewinner des Spiels erhält Münzen, und wer am Ende die meisten der glänzenden Goldstücke vorweisen kann, ist der Gesamtsieger. Simpel, aber mit vier Spielern vor dem Bildschirm absolut genial.

Oha, nun schau sich mal einer an, wer uns da noch einen Besuch abstattet! Servus, **Spyro**! Was machst du denn hier im GCN-Country? Ach, du willst auch den Nintendo-Jüngern dein neuestes Abenteuer präsentieren? Na, das hören wir doch gerne. Und die Jump'n'Run-Fanatiker da draußen werden sich mit Sicherheit auch über den niedlichen, kleinen lilä Drachen freuen, der im Sony-Königreich bislang immer für hochqualitative Plattformer zu haben war. Da macht **Spyro: Enter the Dragonfly** keine Ausnahme. Auch in dieser farbenprächtigen Episode um die Abenteuer des Nachwuchs-Lindwurms, die zeitlich vor dem ersten Teil spielt, geht es wieder um das möglichst vollständige Einsammeln von Juwelen und Schätzen aller Art. Natürlich kann Spyro gegen Ende November ebenfalls wieder auf die Hilfe seiner Freunde hoffen und einige neue Fahrzeuge antesten. Damit dürfte das Jahr 2002 endgültig ein Highlight für Plattform-Freunde gewesen sein.

Sportsfreunde

26.12.2002: Der Weihnachtsbraten ist vertilgt, die Plätzchen kommen einem mittlerweile zu den Ohren raus und das Lebkuchenhäuschen hatte gestern auch noch nicht diese Bissspuren auf dem Dachbalken. Will man den unvermeidlichen Festtagspfunden zu Leibe rücken, bietet sich ein wenig sportliche Betätigung natürlich an. Und damit das Ganze nicht in der Langeweile einer Aerobic-Session ausartet, halten sich einige BriSteiner für gewöhnlich mit einer Skateboard-Tour fit. Da wir aber im Dezember nicht unbedingt das beste Wetter dafür haben, müssen wir unsere Aktivitäten leider von der Straße auf den Bildschirm verlegen. Da kommt uns **Tony Hawk's Pro Skater 4** natürlich gerade recht. Wie immer geht es darum, in einzelnen Levels atemberaubende Stunts mit mehr oder weniger anspruchsvollen Aufgaben zu kombinieren. Die Skaterriege um Tony präsentiert sich technisch, op-



Geschenke für die Großen

Männer wollen Technik! Pünktlich zum diesjährigen Weihnachtsfest kommen nicht nur einige echte Leckerbissen in Sachen Software auf den Markt, auch die eine oder andere Hardwareperle wird sich möglicherweise schick verpackt unter einem Bäumchen wiederfinden. Die interessantesten Neuheiten sowie zwei echte Verkaufsschlager präsentieren wir dir hier:

Bigben 7-in-1-RF-Unit

Ein RF-Modulator ist für alle Fingersportler wichtig, die noch einen alten Fernseher ohne Scart-Anschluss ihr Eigen nennen. Schließlich ist seit dem altherwürdigen Super NES keine Konsole mehr mit direkter Anschlussmöglichkeit via Antennenkabel auf den Markt gekommen. Bigben präsentiert uns jetzt mit der 7-in-1-RF-Unit die ultimative Komplettlösung für alle Mehrkonsolenbesitzer. An diesem mit jedem TV kompatiblen Gerät lassen sich problemlos GCN (N64, SNES), PS2 (PSone, auch die alte PSX) sowie die Xbox über den Antenneneingang des Fernsehers betreiben. Am Verteiler kann außerdem das TV-Signal durchgeschleift werden, so dass lästiges Umstöpseln entfällt. Ein echtes Multitalent, das nicht nur Kabelsalat verhindert, sondern auch noch eine Menge Geld spart. Das Teil kostet nämlich nur 14,99 €.

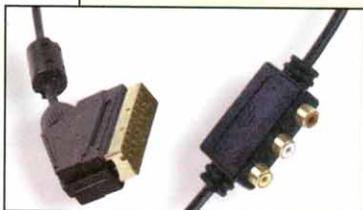


▲ **Vorsicht:** Es dürfen niemals mehrere **Eingangssignale** gleichzeitig aktiv sein.

Vidis Booster 9000

Wer zum Weihnachtsfest gerne ein paar virtuelle Runden drehen will, ist mit dem neuem Brooklyn-Lenkrad hervorragend bedient. Nachdem uns bereits die Geräte aus der 5000er-Serie überzeugen konnten (4 von 5 Punkten in unserem Hardwaretest), präsentiert Vidis jetzt mit der Modellreihe 9000 ein Multiplattform-Lenkrad der gehobenen Klasse. Im Kaufpreis enthalten sind ein Fußpedalaggregat

sowie das eigentliche Lenkrad, welches sich über das zwei Meter lange Kabel problemlos mit dem GCN, der PS2 und per USB-Anschluss sogar mit dem PC verbinden lässt. Spezielle Treiber werden nicht benötigt, lediglich das Betriebssystem ist wichtig: Unter Win 98 SE, ME, 2000 und XP soll das Teil einwandfrei funktionieren. Dank eines stabilen Klemmensets kann das Ganze fest am Tisch montiert werden. Natürlich sind alle Steuerelemente voll analog, gummiert und nach Belieben programmierbar. An einen anständigen Rumble-Effekt wurde ebenfalls gedacht. Unverbindliche Preisempfehlung: 69,99 €.



▲ Eine Kapazität von **64 MB** bedeutet Speicherplatz ohne Ende.

▲ Dank der authentischen **Fingertipp-schaltung** kommt echtes Rennfeeling auf.

▲ Ein anständiges RGB-Kabel ist vor allem für **Import-Fans** wichtig.

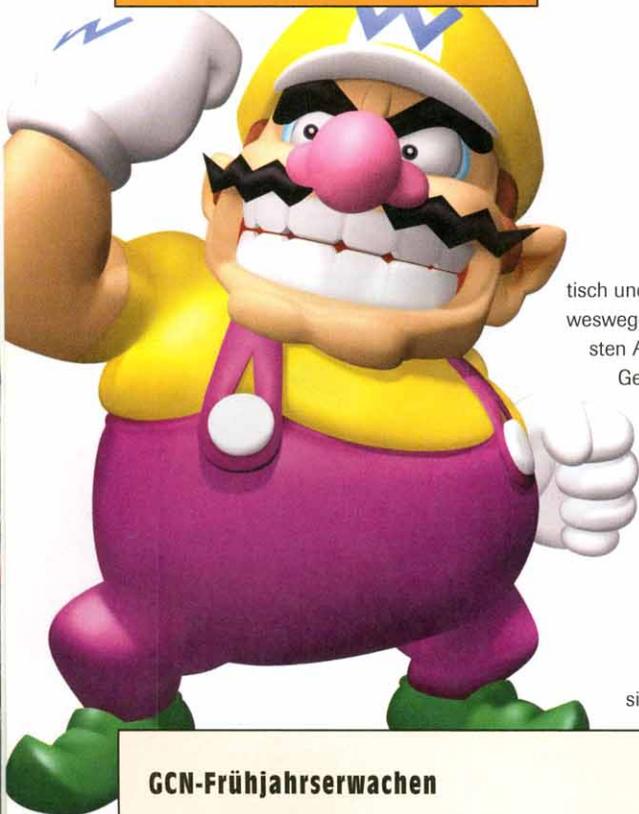
Vidis RGB-Kabel

Da der PAL-Cube im Gegensatz zu seinem NTSC-Kollegen ein RGB-Signal ausstrahlt, sollte ein entsprechendes, gutes Kabel Pflichtausstattung für deutsche Würfelspieler sein. RGB liefert nämlich die mit Abstand beste Bildbrillanz. Unser Tipp ist die gerade mal 10 € teure Vidis-Leitung, die zudem auch direkt mit der Stereo- oder Dolby-Anlage verbunden werden kann.

Bigben Mega Memory 16x

Man kann niemals genügend Speicherplatz auf seiner Memory Card haben. Vor allem, weil mittlerweile einige Spiele auf dem Markt sind, die mehr Speicherblöcke fressen, als die Standardkarte von Nintendo überhaupt bereitstellen kann. Besser kommt da die mit 1019 Blöcken außerordentlich fette Karte von Bigben. Mit 49,99 € ist sie zwar nicht ganz billig, aber trotzdem die mit Abstand beste Alternative für Vielzocker.





tisch und akustisch gewohnt hervorragend, weswegen ein Fan des Sportes bei dem neuesten Ableger der Serie ohne schlechtes Gewissen zugreifen darf. Und Leute, die mit Boards nur wenig am Hut haben, können mit dem Kauf des Funsport-Titels eigentlich auch nicht viel falsch machen. Mitte Dezember kannst du wieder die Rampen unsicher machen.

Ähnliches gilt auch für **FIFA 2003**, das bereits am 31. Oktober in den Händlerregalen stehen soll. EA zeigte eine erste spielbare Version kurz vor der diesjährigen ECTS.

Neben einer generalüberholten Grafik-Engine, die komplett neue optische Möglichkeiten in puncto Hintergründe und Animationen eröffnet, haben sich die Programmierer besonders intensiv um die künstliche Intelligenz gekümmert. Gerade beim vom Computer gesteuerten Torwart zahlt sich das aus. Ansonsten erwartest du die typischen Änderungen eines Sequels: aktualisierte, authentische Mannschaftskader, neue Varianten in den Spielmodi usw. Auf jeden Fall ist *FIFA 2003* genau wie die restlichen Spiele, die wir dir in unserem Feature vorstellen durften, perfektes Konsolen-Frischfleisch für kalte Wintertage. In diesem Sinne: Rohe Weihnachten! **(BK)**

GCN-Frühjahrserwachen

Bleibt bei dir nach Silvester ein wenig Kleingeld übrig? Dann hätten wir hier ein paar vernünftige Anlagetipps für Anfang 2003. Gut, sie bringen nicht so viel Rendite wie die Kohle auf der Bank, dafür machen sie aber bedeutend mehr Spaß.



▲ **HDR:** Die drei wichtigsten Fantasy-Rassen stellen je einen Vertreter.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Nur wenige Wochen nachdem der zweite Teil des von Fantasy-Fanatikern (wie mir, zum Beispiel) sehnsüchtig erwarteten Herr der Ringe-Epos Ende Dezember in den Kinos seine Premiere gefeiert hat, wird uns Electronic Arts passend zum Film das Spiel *Der Herr der Ringe: die zwei Türme* präsentieren. In diesem actionlastigen Rollenspiel schlüpfst du wahlweise in die Rolle von Gimli, Legolas oder Aragorn und kämpfst dich in blutigen Schlachten durch ganze Heerscharen von Orks, Uruk-Hais und anderen Monstrositäten. Grafisch macht das Spiel bereits jetzt einiges her. Besonders die Spielwelt wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Wenn es den Programmierern nun noch gelingen würde, den allgegenwärtigen Fluch der Filmumsetzungen zu brechen, könnten wir es nächstes Jahr mit einem echten RPG-Hammer zu tun bekommen.



▲ **HDR:** DSA, AD&D, Mittel Erde – völlig egal. Zwerge passen einfach nicht in einen Wald.

1080°: White Storm

Schon auf dem N64 konnte uns Nintendo mit einer großartigen Snowboard-Simulation überzeugen. Seitdem hat sich wenig geändert. Noch immer trägt das Spiel mit dem Namen *1080°* den Titel eines der spektakulärsten Board-Stunts überhaupt, und noch immer bedeutet es eine der besten Versoftungen, die du zu diesem Thema überhaupt finden wirst. Die grafische Gestaltung des Spiels weiß schon jetzt zu überzeugen. Es läuft trotz des enormen Detailreichtums – etwa die Kleidung der Extremsportler, die sich im Wind der Berge wiegt – absolut flüssig. Apropos: Das Wetter und andere Umwelteinflüsse werden die Abfahrt deines Alter Egos stark beeinflussen. So musst du beispielsweise bei jeder deiner spektakulären Flugeinlagen den Wind mit einkalkulieren, wenn du nicht mitten in der Luft von der Strecke geweht werden willst. Noch kritischer wird das Ganze, wenn sich während deiner Abfahrt plötzlich eine Lawine löst, auf der du dann zurück ins Tal reiten musst. Wenn du ein Snowboard-Fan bist, solltest du schon mal 60 € zurücklegen.



▲ **1080°:** Da ist wohl gleich eine intensive Kamerapolitur vonnöten.



▲ **1080°:** Der Himmel ist das Limit. Aber nur ganz knapp.

Geschenke für die Kleinen

Auch für den GBA kommen pünktlich zum Weihnachtsgeschäft noch etliche Titel auf den Markt. Drei echte Perlen wollen wir dir an dieser Stelle kurz vorstellen:

Doom 2

Wenn es in deinem Haus üblich ist, zu Weihnachten Bares statt Naturalien zu verschenken, kannst du die Kohle gleich mal für die großen Software-Hits 2003 zurücklegen. Im ersten Quartal des nächsten Jahres landet beispielsweise *Doom 2* in den deutschen Händlerregalen. Das Prequel konnte uns schon voll und ganz überzeugen, weswegen wir in den zweiten Teil ebenfalls große Hoffnungen setzen. Es erwarten dich wieder über 30 Level, die von Fans der Serie überaus geschätzte doppelläufige Schrotflinte, sowie ein Cooperative- und ein Deathmatch-Modus.

Ecks vs. Sever 2

Ein weiterer Top-Hit, der uns Anfang 2003 ins Haus steht, ist *Ecks vs. Sever 2*. Ohne jeden Zweifel war der erste Teil einer der besten GBA-Shooter überhaupt. Der Entwickler Crawfish verspricht uns eine stark verbesserte KI, 24 neue Level (diesmal je 12 völlig unterschiedliche für Ecks bzw. Sever) sowie fünf Multiplayer-Modi, darunter ein Cooperative-Modus und das sehr beliebte Assassain-Deathmatch. Grafisch erwarten uns natürlich ebenfalls neue Maßstäbe. Vor allem die neuen Waffen sehen, verglichen mit ihren Prequel-Kollegen, absolut großartig aus.



▲ Wer denkt zu Weihnachten nicht an **Völkerverständigung**...

SSX Tricky

Solltest du gleich ein Spiel auf die Pole Position deiner Weihnachtswünsche setzen wollen, könnten wir dir auch die Handheld-Version von *SSX Tricky* empfehlen. Hier erwartet dich ein atemberaubendes Extrem-Snowboardspiel mit turmhohen Sprüngen, verstein Loopings, wilden Flips, Spins und etlichen anderen halsbrecherischen Manövern. Jeder einzelne der GCN-Lords of the Boards wurde, natürlich den Möglichkeiten der Hardware entsprechend, auf den GBA portiert. Dasselbe gilt für die Strecken, die du in 3D hinabrast. Und das alles garantiert ohne Beinbruch.

Street Fighter Alpha 3

Und hier haben wir unseren Geheimtipp. Wenn alles glatt geht, erwartet uns gegen Ende November das Spiel, welches in dem Ruf steht, das beste aller *Street Fighter*-Games zu sein.



▲ ... **wahre Liebe** ohne Hintergedanken...

Und das sind ja doch einige. Was wir bisher gesehen haben, hat uns wirklich beeindruckt. Die Animationen der 33 (!) Kämpfer sehen absolut hervorragend aus, die wichtigsten Spielmodi des ehemaligen PSOne-/Dreamcast-Titels haben ebenfalls auf dem Modul Platz gefunden, inklusive eines actionlastigen 2-Spieler-Modus. Wenn die Steuerung einigermaßen brauchbar ist, könnte uns schon bald der neue Handheld-Beat'em'Up-Champion gegenüberstehen.



▲ ... und **Friedfertigkeit und Freundschaft** allerorten.

THE LEGEND OF ZELDA

Der kontroverseste aller GCN-Titel steht in den Startlöchern.

GCN

Nachdem sich mittlerweile die Schockwellen, ausgelöst durch die Präsentation der radikalen Grafikänderungen bei der SpaceWorld 2001, geglättet haben, können sich die zahlreichen Fans auf ein baldiges Wiedersehen mit dem berühmtesten Adventure-Helden in Nintendos Reihen freuen. Denn *The Legend of Zelda* soll spätestens im Februar 2003 in Japans Händlerregalen stehen. Mit etwas Glück klappt es sogar noch in diesem Jahr, denn offiziell (für Japan) ist das momentan am heißesten diskutierte Würfelspiel nach

wie vor für Dezember angekündigt. Und eines gleich vorneweg: Lass dir bloß von niemandem einreden, dass *Zelda* ein Fall für die Tonne ist.

Stilfrage

Dass Nintendo sich zum Einsatz der Cel-Shading-Optik entschlossen hat, muss nämlich nicht unbedingt schlecht sein. Shigeru Miyamoto hat nicht spaßeshalber zum Comic-Stil gegriffen, sondern weil er mit seinem neuen Spiel ganz bewusst einen interaktiven Cartoon schaffen wollte. Sobald man sich an die außer-

gewöhnliche Optik gewöhnt hat, wird das Auge von großartigen Animationen verwöhnt. Es ist beeindruckend, wie viel visuelles Leben die Entwickler in Links neues Abenteuer gepackt haben. Gerade die kleinen Details in der Grafik sind bemerkenswert. Wenn unser Held beispielsweise eine massive Waffe aufhebt, wird sein Gang sehr viel schwerer, weil ihn das Gewicht des Stahls in seinen Händen zu Boden drückt. Weitere Beispiele der enormen Detailverliebtheit haben wir in einer Box für dich zusammengefasst. All diese Dinge kom-



▲ Äh, hallo? Ob ich wohl bitte meine **Sau** wiederhaben könnte?



▲ Mit tonnenschweren Kisten hat Link dank **Anabolika-Feenstaub** kein Problem.



▲ Das **Segelschiff** bringt dich in neue Bereiche der Spielwelt.



und seine Schwester stürmen nach draußen und können gerade noch beobachten, wie sich ein gigantischer Vogel ein völlig verängstigtes Mädchen packt und mit mächtigen Schwingenschlägen in die Lüfte entführt. Noch während Link versucht, sie zu retten, stürzt ein weiteres Vogelmonster durch die Wolken, packt sich seine Schwester und verschleppt auch sie. Selbstverständlich macht sich unser Freund in Grün sofort auf, die beiden aus den Fängen der Ungeheuer zu befreien. Zu den weiteren Ereignissen hüllt man sich von Nintendos Seite aus in konsequentes Schweigen. Ob typische Elemente der

Serie, wie etwa das Triforce, Prinzessin Zelda oder Ganon(dorf), eine Rolle bei Links Rettungsmission spielen, ist nicht bekannt. Neugierigen Spielern bleibt also nichts anderes übrig, als sich völlig ohne Vorkenntnisse ins Abenteuer zu stürzen. Beeindruckt hat uns vor allen Dingen auch das tiefe Gameplay, das die Ableger der Adventure-Serie schon immer ausgezeichnet hat. Die Spielphysik, insbesondere während der zahlreichen Kämpfe und Rätsleinlagen, lehnt sich sehr stark an die beiden N64-Vorgänger an. Diese brachten damals so revolutionär griffige, direkte und intuitive Kontrollmechanismen in den Bereich der Adventures, dass ihr Einfluss selbst heute noch in einigen Spielen spürbar ist. Dich erwartet also auch mit dem ersten GCN-Zelda ein episches Abenteuer inklusive etlicher Nebenstories, actiongeladener Kämpfe mit zahlreichen taktischen Elementen, intelligentem Leveldesign, kniffligen Rätseln und zum ersten

men vor allem deswegen so exzellent auf den Bildschirm, weil die Grafik-Engine mit konstanten 30 fps läuft (*Ocarina of Time* lief mit 20). Was das bedeutet, wirst du verstehen, nachdem du deinen ersten Gegner in einem Feuerwerk aus Farblitzen in das Loch zurückgeschlagen hast, aus dem er gekrochen kam. Oder spätestens nach deinem Erstkontakt mit dem Feuer speienden Lava-Endgegner und seinen atemberaubenden Glutattacken.

In puncto Story hält sich Miyamoto-san bewusst sehr bedeckt. Die einzigen Infos, die wir ihm bisher entlocken konnten, beschreiben die Einstiegsgeschichte zu Links Abenteuer. Chronologisch spielt das GCN-Zelda vor allen anderen Prequels. Dementsprechend erlebst du den kleinen Helden in seinen ganz jungen Jahren. Link feiert zusammen mit seiner Großmutter und seiner Schwester Arilla seinen zwölften Geburtstag. Als er gerade das Geschenk der Oma auspackt, dringt ein marker-schütternder Schrei durch das Fenster. Link

Advanced Link

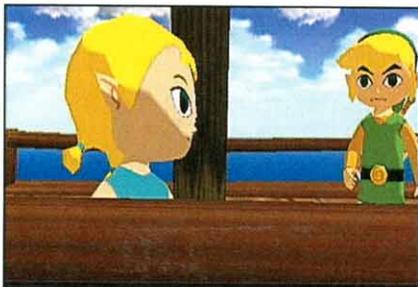
The Legend of Zelda wird einen Zwei-Spieler-Modus besitzen, der zusammen mit dem GBA funktioniert. Und zwar ohne (!) Handheld-Spiel. Du brauchst dazu nur vier Dinge: einen GBA (gibt's im Handel), ein GBA-GCN-Verbindungskabel (gibt's ebenfalls im Handel), ein spezielles Item in Links Rucksack (gibt's im GCN-Spiel zu finden) sowie einen zweiten menschlichen Spieler (gibt's an jeder Straßenecke). Sobald die Sache am Laufen ist, erscheint eine Karte mit Icons für beide Spieler auf dem Fernsehbildschirm. Nun kann ein Spieler ganz normal Link über den GCN-Controller steuern, während, dank der Verbindung, die Fee Tingle auf dem Bildschirm erscheint. Spieler zwei kann sie dann per GBA durch die Spielwelt manövrieren und mit ihr bestimmte Angriffe und einige frei modifizierbare Aktionen ausführen.



▲ Tingles Bombenangriff auf dem GBA...



▲ ... und die Wirkung auf dem Fernsehbildschirm.



▲ Nicht nur **Feinde** erwarten Link in seinem Abenteuer.



▲ Vorsicht bei **Brücken**. Hier droht schon mal der ein oder andere Hinterhalt.



▲ So sehr muss man wegen **Links neuem Aussehen** nun auch nicht erschrecken.

Liebe zum Detail

Die grafischen Ambitionen des nächsten Zelda-Sequels mögen Geschmackssache sein. Und egal ob man nun angesichts des Comic-Stils in Jubelarien ausbricht oder ihn am liebsten komplett ändern möchte – die Mühe bei der Gestaltung einer äußerst detailverliebten Optik muss man den Programmierern hoch anrechnen. Man sehe sich beispielsweise die Natur in Links Welt an. Das Gras, die Büsche und die Bäume wiegen sich im Wind. Das meiste Grünzeug lässt sich auch per Schwertschlag niedermähen. Wenn du deine Klinge in einen hölzernen Gegenstand wie einen Baumstamm oder einen Stuhl treibst, fliegen Holzsplitter durch die Luft. An einigen Stellen im Spiel kannst du sogar Brückenseile mit einer Fackel durchbrennen. Natürlich lässt sich in alter Zelda-Tradition auch so mancher Tonkrug oder Glasbehälter zerbrechen, um an wertvolle Gegenstände zu kommen. Die Animationen der Spielfiguren sind ebenfalls sehr detailliert in Szene gesetzt worden. Ganz besonders die aussagekräftigen Gesichter mit ihren dann und wann überzogenen Cartoon-Effekten und die im Wind tanzende Kleidung der Einwohner sehen großartig aus. All diese Dinge führen dazu, dass *The Legend of Zelda* einen sehr lebendigen Eindruck macht, der den Spieler mitten ins Geschehen einer virtuellen Welt zieht.



▲ Links Kopf und Augen folgen den Bewegungen des **anvisierten Ziels**.

▲ Die **dynamischen Schatteneffekte** aller Spielfiguren passen exakt zu den Körpern.

▲ Auch Links **Mund** ist voll animiert..

▲ Gerät das **anvisierte Ziel** außerhalb der **Gesprächsreichweite**, wird der Markierungsfeil transparent.

Mal auch einigen nervenaufreibenden Schleichsequenzen.

Ruhig bleiben

Zum Schluss wollen wir gerne noch eine Sache ansprechen: Behalte dir unbedingt so lange eine objektive, lockere Meinung über das nächste *Zelda* bei, bis du das Spiel tatsächlich in Aktion gesehen hast. Selten wurde

ein Softwaretitel so heiß diskutiert und von der Presse bereits im Vorfeld gleichermaßen vollkommen zerrissen und gelobt, wie das GCN-Abenteuer um Link. Miyamoto-san und sein Team gehen mit ihrer nächsten Kreation völlig neue Wege. Und wie immer, wenn etwas Neues und Unerwartetes auf die Leute zukommt, kann man von überall her Stimmen brüllen hören, die behaupten, es sei schlecht,

weil es anders ist. Dabei sollte eigentlich jeder-mann klar sein, dass man revolutionär neue Spielerfahrungen nicht mit alten Konzepten auf die Beine stellen kann. Nur, wenn jemand immer wieder etwas völlig Neues versucht, kann er sich weiterentwickeln. Und wenn man bei Nintendo der Meinung ist, dass die Entwicklung von Link und seinen Leuten nun in diese Richtung gehen soll, dann ist es am besten, das Ergebnis in aller Ruhe und Neutralität abzuwarten. Insofern halten wir uns mit dem besten Preview-Urteil noch zurück und vergeben auf unserer Skala nur vier Punkte. Das könnte sich aber spätestens gegen Ende Februar dramatisch ändern. Und wenn wir unsere bisherigen Eindrücke zum *Cartoon-Zelda* bedenken, sind wir nicht der Meinung, dass es sich nach unten verändern wird. **(BK)**



▲ **Gigantische Endgegner** jagen den kleinen Abenteurer schon in jungen Jahren.



▲ In den zahlreichen Gefechten brennt Link ein wahres **Effektfeuerwerk** ab.



▲ Selbst während Überlandreisen wird das Ohr von **Dolby Pro Logic 2-Sound** verwöhnt.



▲ Die **Keule** in Links Händen lässt sich entweder als Waffe oder als Fackel verwenden.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Adventure
Erhältlich:	Februar 2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Der neue Link wird immer besser!

Bisher:



koei™

THQ®

Auf in den Kampf!

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

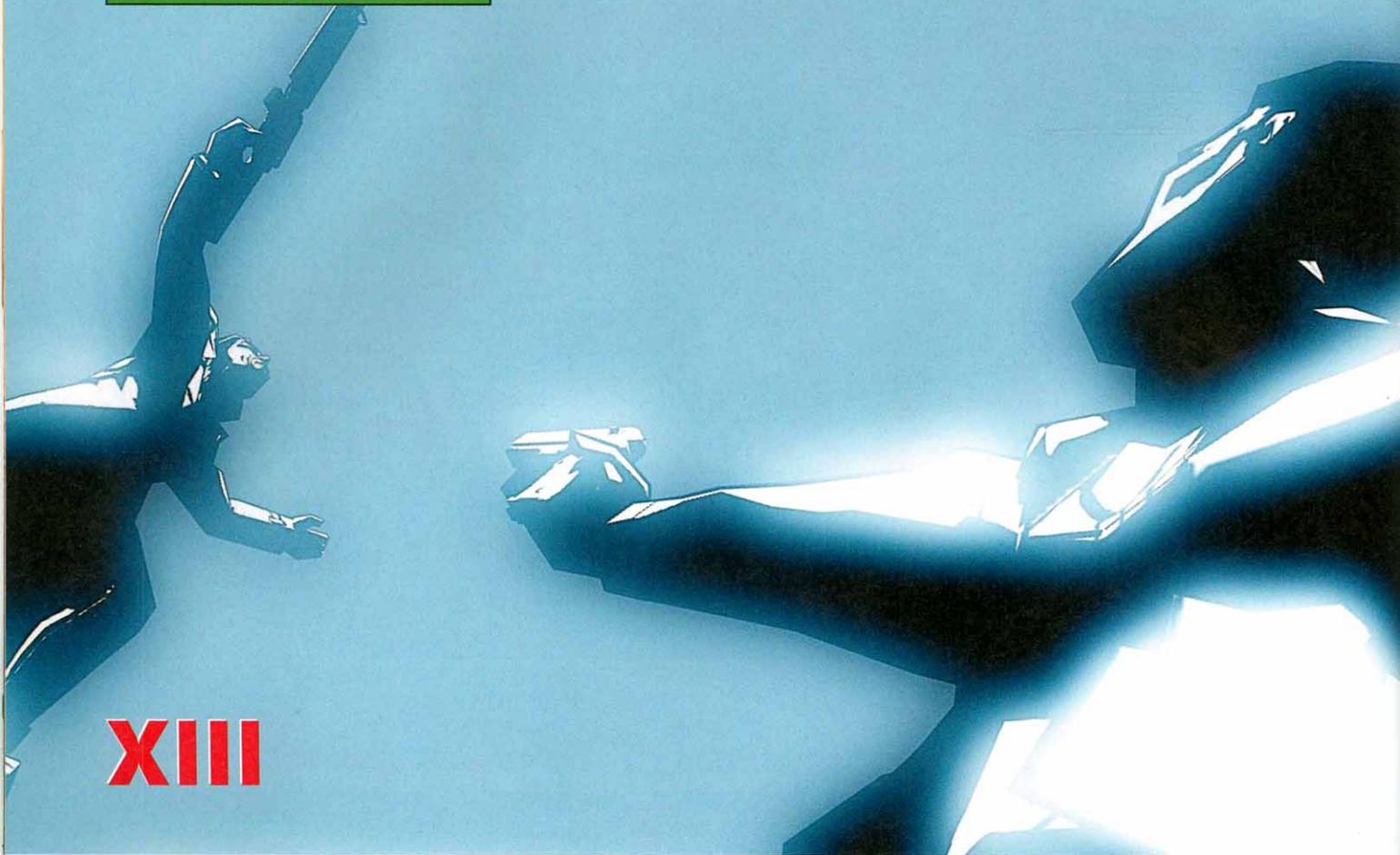


Mystic Heroes™

ERHÄLTlich AB NOVEMBER 2002

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





XIII

Ein Ego-Shooter der ganz anderen Art...

GCN

Es scheint, als habe Ubi Soft den kulturellen Auftrag erhalten, französischsprachige Comics in Resteuropa und der ganzen Welt bekannt zu machen. Nach der Versoftung des Jean van Hamme-Comics *Largo Winch* (Test in big.N 10/02) erwartet uns mit *XIII* die Videospielumsetzung eines weiteren Werkes des Comiczeichners. Wieder geht es um Verschwörungen und einen ungeklärten Mord. Doch statt eines smarten Multimillionärs steuerst du in *XIII* einen knallharten Einzelkämpfer, der unter Ge-

dächtnisschwund leidet.

Die Reise ins Ich

Alles beginnt wenige Tage nach der Ermordung des fiktiven amerikanischen Präsidenten Sheridan durch einen Attentäter. Unser Held wird an der amerikanischen Ostküste bewusstlos an den Strand gespült. Weder kann er sich an seinen Namen, noch an das Leben vor seinem Unfall erinnern. Alles was ihm Hinweise auf seine Identität geben könnte, ist die Tätowierung der römi-

schen Ziffer XIII auf seiner Schulter und ein Schlüssel für ein Schließfach einer New Yorker Bank. Als XIII, benannt nach seiner Tätowierung, den Safe aufschließt, findet er Geld und eine Liste mit 20 Namen. Bei seinen Nachforschungen kommt er einem riesigen Komplott von Geschäftsleuten, der Mafia und der US-Armee auf die Spur. Schnell wird ihm klar, dass er früher in diese Intrige verwickelt gewesen sein muss. Seine überdurchschnittlichen militärischen Fähigkeiten und die Hinweise zwielichtiger Informanten lassen keinen



▲ Dieser Wachposten muss dran glauben. XIIIs **Beretta** verfehlt ihr Ziel nie.



▲ XIII kann die Schritte der Wache **sehen und hören**. Mit dem Messer geht er lautlos vor.



▲ Eine **abgebrochene Flasche** wurde dieser Wache zum Verhängnis.

anderen Schluss zu. Doch zu welcher Seite gehört XIII? Zu den Guten oder zu den Bösen?

Vor dem Hintergrund dieser spannenden Geschichte entsteht bei Ubi Soft ein interessanter Ego-Shooter, der vor allem durch seine Cel Shading-Grafik auf sich aufmerksam macht. Statt klatschbunter Heiterkeitswelten setzt Ubi außerdem auf dunkle, bedrohliche Farben in großen Außenleveln mit Bergen, Seen und Dschungel. Das Grundgerüst der XIII-Grafik basiert auf der *Unreal Warfare*-Engine, die durch einige Modifizierungen den Next-Generation-Konsolen angepasst wurde. Es handelt sich also tatsächlich um 3D-Grafik, die durch scharfe Konturen und dicke Randschatten den typischen Comiclook erhält. Durch das Cel Shading-Rendering ergeben sich auch einige Veränderungen im Gameplay. Schleicht XIII etwa mit der Beretta im Anschlag einen Gang entlang, werden die Laufgeräusche wie in Comicheften durch Buchstaben eingeleitet. Ebenso ist bei Schießereien ein „Blam!“, „Bang!“ oder „Boom!“ zu sehen und Dialoge werden in Sprechblasen dargestellt. Trotz des Comicstils wird XIII keinesfalls für Kinder gedacht sein. XIII ballert mit schweren Waffen ganze Gegnerscharen nieder, benutzt Gegner als menschliche Schutzschilde und geht einem Widersacher auch mal mit einer abgebrochenen Glasflasche an die Gurgel. Neben solchen offensiven Aktionen musst du auch viele Stealth-Aufträge ausführen. Dazu stehen dir schallgedämpfte Waffen, Harpunen, Armbrüste und Wurfmesser zur Verfügung.

Erinnerungsfetzen

Ubi kündigte an, Rückblenden ins Spiel einzubauen, um das Gameplay und die Story zu vertiefen. Dazu Julien Bares, Produzent von XIII: „In XIII's Gehirn tauchen von Zeit zu Zeit bruchstückhafte Bilder aus seinem früheren Leben auf. Für das Gameplay bedeutet das, dass der Spieler nach und nach mit Informationen versorgt wird, z.B. was er zu tun hat, wer die Charaktere sind, die er trifft, usw. So dringt er stufenweise tiefer in die Geschichte ein.“ Interessant klingt auch XIII's Fähigkeit, durch einen „6. Sinn“ Gegner erahnen zu können. Dazu muss sich der Erinnerunglose allerdings mindestens fünf Sekunden in völliger Ruhe konzentrieren, was diese Gabe nur bedingt einsatzfähig machen dürfte. (BS)



▲ Da ist was faul. Was genau, erfahren wir **Anfang nächsten Jahres**.

Die Ego-Shooter kommen!

Mit dem GameCube steht uns eine stattliche Anzahl viel versprechender Ego-Shooter ins Haus:

Die Hard: Vendetta

GCN-exklusiv! In der Rolle des Ex-Cops John McClane musst du wieder eine Bande von Terroristen zur Strecke bringen.

Bisher:

James Bond 007: Nightfire

In einem Bond-Megamix triffst du auf bekannte Filmcharaktere aus 40 Jahren Bondgeschichte und auf neue Figuren.

Bisher:

Medal of Honor: Frontline

Omaha Beach 1944. Als GI erlebst du den D-Day, kämpfst dich durch die Normandie, Belgien und Holland bis ins Deutsche Reich.

Bisher:

Metroid Prime

Nach einem E3-Award und vielen Vorschusslorbeeren gilt Metroid Prime als der exklusive GCN-Hoffnungsträger im Action-Genre.

Bisher:

Rainbow Six: Raven Shield

Tom Clancys Romane geben schon immer eine gute Figur als Videospiele ab. Knackpunkt diesmal: die komplexe Bedienung des Shooters.

Bisher:

Star Wars: Jedi Knight II

Der Todesstern ist besiegt, das Imperium noch nicht. Als Jedi-Ritter Kyle balgst du dich mit verbliebenen Sturmtruppen in der ganzen Galaxis.

Bisher:

TimeSplitters 2

Im Team des Entwicklers Free Radical Design befinden sich Programmierer, die schon für einen bekannten und indizierten N64-Ego-Shooter verantwortlich waren.

Bisher:



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action
Erhältlich:	Q2/2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Tolle Story und interessante Grafik – wir sind gespannt.

Bisher:

WARIO WORLD

Der Schnauzbarträger ist immer noch böse!

GCN



▲ An **Gegnern** wird es Wario in diesem Spiel nicht mangeln.



▲ So kennen wir Wario: äußerst **ra-
biat** in seiner Vorgehensweise.



▲ Du kannst diese **Säule** nehmen...



▲ ... um sie dann auf die Gegner zu **schleudern**.

Wario kann es einfach nicht lassen, er ist weiterhin dem Diamantenwahn verfallen. Tief unten im Keller seines Schlosses türmen sich bereits die Steinchen, doch Wario rafft und rafft. Bei dem ganzen Geiz merkt er nur nicht, dass sich etwas Fürchterliches zusammenbraut und ein Monster seinen Keller in ein Paralleluniversum verwandelt. Es liegt nun an dir, in die Rolle des Schnauzbarträgers zu schlüpfen und all die Schätze wieder einzusammeln. Unterwegs triffst du auf Ratten, Zombies, Schlangen und Mumien, die mit einem einfachen Sprung auf den Kopf oder mit einem Wirbelsturm schwach gemacht werden. Diese Monster tauchen zudem besonders gerne in Scharen auf; in diesem Fall kannst du Gegenstände wie Schachfiguren oder Säulen nehmen und sie damit vermöbeln. Grenzen sind dir beim Verprügeln deiner Gegner kaum gesetzt.

Raffzahn

Neben einer Vielzahl an Gegnern, die Wario arg ins Schwitzen bringen, stehen die üblichen Hüpfpassagen auf dem Programm. Dabei tauchen gelbe Bälle auf, die wie Stufen

funktionieren. Sie ermöglichen es dir, höher gelegene Plattformen zu erreichen und neue Gegenden zu erkunden. Deine Tour durch die 3D-Welten führt dich unter anderem durch Warios Schloss, einen Wald und einen orientalisch wirkenden Level. Weitere Informationen, auch über andere Level, sind noch nicht bekannt. Auch wirkt die Grafik zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sensationell. An den Umgebungen kann noch gearbeitet werden und auch Wario könnte noch den nötigen Schliff bekommen. Ansonsten bietet das Spiel alles auf, was wir von einem *Wario*-Titel erwarten: viel Gehüpf, zahlreiche Gegner, diverse Steine zum Einsammeln und den einen oder anderen Gag.

Eine genaue Prognose darüber, was uns letztendlich erwartet, lässt sich zurzeit noch nicht abgeben. Dazu ist das ganze Spiel irgendwie viel zu ominös: Zuerst tauchte es quasi aus dem Nichts (und natürlich ohne begleitende Infos) auf der Nintendo-Release-Liste auf, dann wurde es ebenso klammheimlich von Dezember 2002 auf "nächstes Frühjahr" verschoben. Wir rechnen nicht damit, dass Wario es letztendlich mit Mario

aufnehmen können wird, lassen uns aber gern eines Besseren belehren. Und so genau weiß man bei Nintendo ja nie...

(IW)



▲ Einige **Endgegner** sind wirklich schwere Brocken.



▲ **Warios Schloss** wird eine der Umgebungen sein, die du erkunden kannst.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run
Erhältlich:	Q1/2003

Fertig gestellt:



Ersteindruck:

Könnte einer der **Top-Titel** des neuen Jahres werden.

Bisher:



Wie werten wir?

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

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

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

Die Wertungen bedeuten...

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

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

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

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



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

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

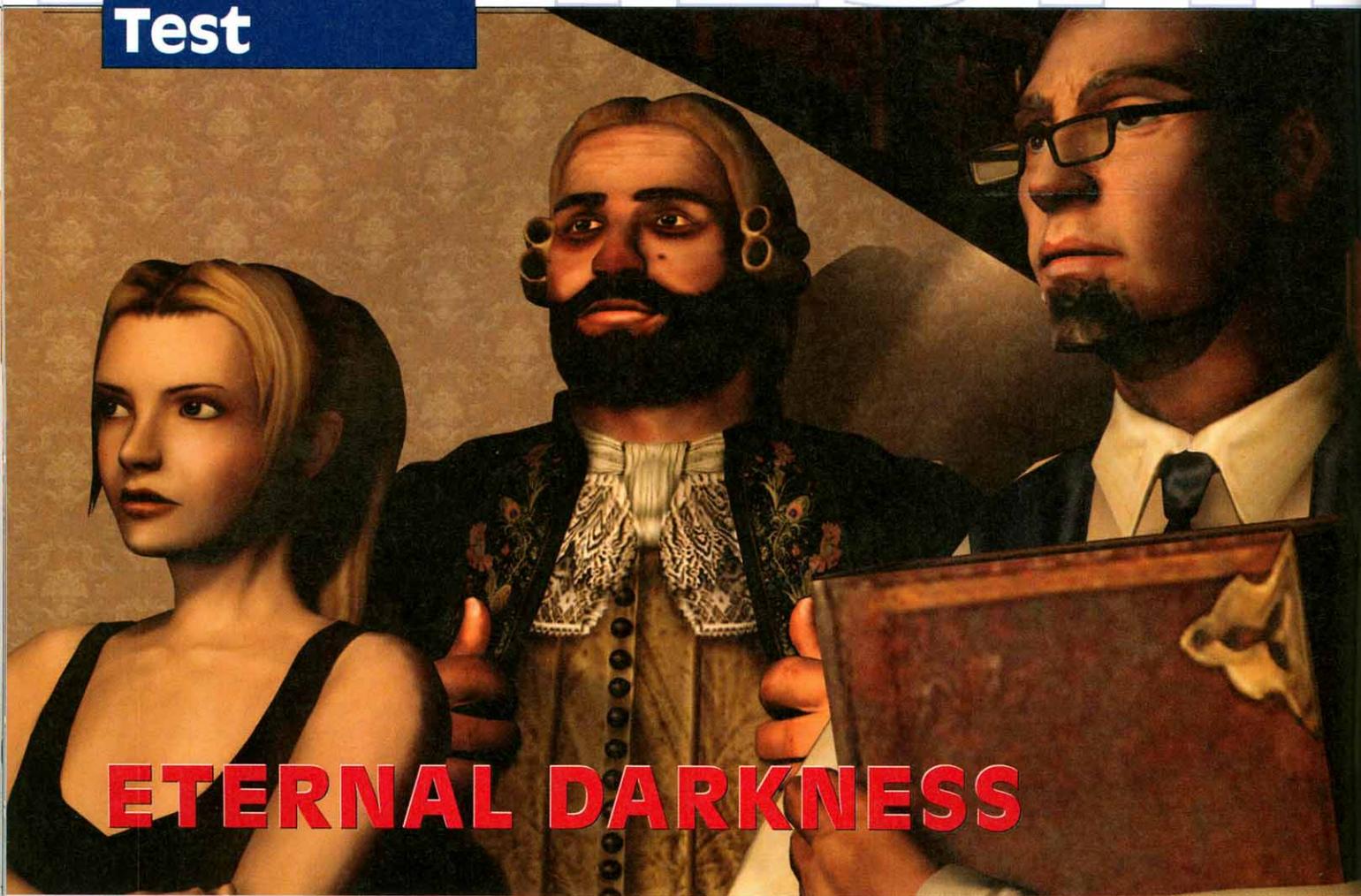
60%-79% Das ist der Bereich für Genre-Fans. Wenn du von einer ganz bestimmten Art Spiel nicht genug bekommen kannst, dann darfst du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar halten sich die Innovationen in Grenzen und die technische Umsetzung kann durchaus gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele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

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

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



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



ETERNAL DARKNESS

Ungekürzt und frei ab 16 – Horror für die ganze Familie!

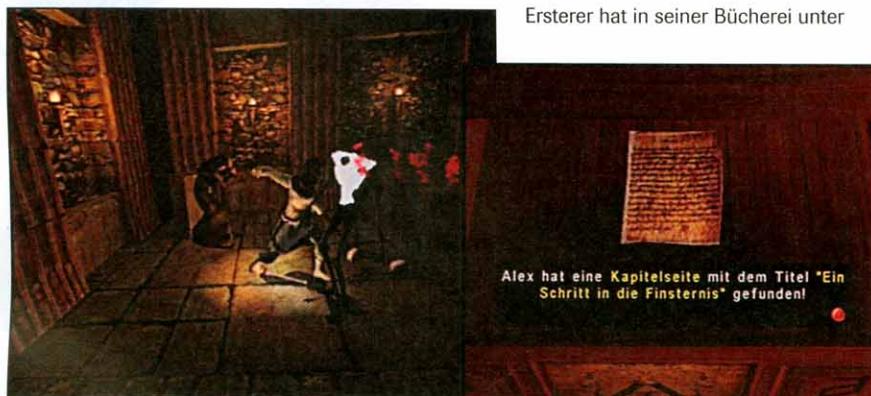
GCN

Unzensierter Mutanten-Horror ist zurzeit, im wahrsten Sinne des Wortes, der letzte Schrei auf dem GameCube: Nach Electronic Arts und seinem *Resident Evil* im letzten Monat lässt jetzt Nintendo den Gruselschocker *Eternal Darkness* ungekürzt auf Deutschland los. Dank einer FSK-Freigabe ab 16 (schon für die US-Version) steht dem Titel eine Indizie-

rung wohl nicht ins Haus – viel unblutiger als der ungleich populärere FSK18-Konkurrent *Resident Evil* ist er jedoch auch nicht.

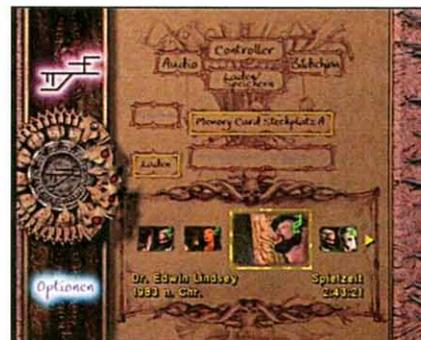
Ob *Eternal Darkness* nun Horror für deine ganze Familie ist, das können wir schlecht beurteilen. Für die Familie Roivas aus dem gebeutelten New York ist es jedoch der ultimative Albtraum. Jüngste Opfer sind Großvater Edward und dessen Enkelin Alexandra. Ersterer hat in seiner Bücherei unter

mysteriösen Umständen seinen Kopf verloren. Letztere wird mitten in der Nacht von der Polizei geweckt und muss sich schließlich mit den völlig hilflosen und unfähigen Cops herumschlagen. Als die Men in Blue auch nach zwei Wochen noch keine Ergebnisse vorweisen können, geht Alexandra selbst in dem alten Herrenhaus ihres Opas auf die Suche – und macht einige schreckliche Entdeckungen.



▲ *Eternal Darkness* ist stellenweise ganz schön blutig.

▲ Das Objekt von Alex' Begierde: Ein neues Kapitel des Tome of *Eternal Darkness*.



▲ Die fünf Speicherplätze kosten satte 15 Blöcke einer Memory Card.

Ich glaub', ich werd' wahnsinnig!

Innovation Nr. 1 bei *Eternal Darkness* ist der Wert „Insanity“. Sinkt er besonders stark ab, leidet der jeweilige Held unter Wahnvorstellungen. Per Zufallsgeneration tritt in unregelmäßigen Abständen eines von rund drei Dutzend Ereignissen ein, die zudem teilweise orts- und charakterabhängig sind. Mal tropft Blut von den Wänden, mal hört die Spielfigur geheimnisvolle oder gequälte Stimmen, ein anderes Mal wird der Ton abgestellt und am krassesten war es, als... aber nein, das musst du schon selbst erleben. Wenn du deinen Insanity-Wert per Zauberspruch wieder anhebst, hören die Halluzinationen übrigens umgehend auf – es sei denn, es ist bereits alles zu spät...



▲ Manchmal steht die ganze Welt auf dem Kopf.

konnte, darf frohlocken: Wenn du nach rechts drückst, dann läuft der jeweilige Held auch nach rechts, und dreht sich nicht nur in diese Richtung. Auch das Inventar wurde erweitert. Statt der limitierten sechs beziehungsweise acht Plätze kannst du bei *Eternal Darkness* so viele Gegenstände mitnehmen, wie du möchtest. Auch das Speichersystem wurde spielerfreundlicher gestaltet: Du darfst (fast) jederzeit und vor allem so oft du möchtest deinen Fortschritt sichern; einzig wenn du in Gefahr bist, beispielsweise wenn Gegner im Raum sind, ist die Speicheroption gesperrt. Da auch die meisten Feinde viel einfacher

Herrenhaus

Dreh- und Angelpunkt des Spiels sind Alexandra und das in Menschenhaut gebundene Tome of *Eternal Darkness*, das wohl die schrecklichste Geschichte der Menschheit erzählt. Alexandra findet das Buch in einer geheimen Kammer und liest das erste Kapitel. Ein Erzähler kommentiert eine Zwischensequenz und plötzlich springst du in den Hauptcharakter der Episode, den römischen Legionär Pius Augustus. In Vorderasien erlebst du den Auftakt zu einer Geschichte, die sich über einen Zeitraum von rund 2000 Jahren erstreckt. Das Abenteuer des Augustus endet mit einem dramatischen Höhepunkt und du befindest dich wieder im New York zum Millenniumswechsel. Fieberhaft suchst du in Alexandras Gestalt ein neues Kapitel, fängst an zu lesen und findest dich im Körper einer kambodschanischen Tempeldienerin im Jahre 1150 wieder.

So springst du mit fortschreitender Spieldauer in insgesamt ein Dutzend Charaktere zu unterschiedlichsten Zeiten. Die Anzahl der Orte ist zwar begrenzt, langweilig werden sie deshalb aber nicht. So erkundest du als Novize Anthony eine französische Kapelle im 6. Jahrhundert, die einige Jahrhunderte später zur Kathedrale ausgebaut wird und die du als

Ordensbruder mittleren Alters zur Zeit der Inquisition besuchst. Bei deinem dritten Erkundungsgang als Fotograf während des Ersten Weltkrieges hat das Gebäude dann wieder eine ganz andere Atmosphäre. Besonders spannend wird das Ganze, wenn einer der früheren Charaktere die Zeit aufgrund seiner Kontakte mit den bösen Mächten mehr oder weniger unfreiwillig überdauert hat und dir diesmal als NPC gegenübertritt...

Zeitsprung

Jeder Charakter erlebt dabei eine eigenständige Geschichte, die jeweils etwa eine Stunde dauert und auf den ersten Blick scheinbar gar nichts mit denen der anderen Spielfiguren zu tun hat. Erst im Laufe des Spiels erkennst du die Zusammenhänge, wobei du mehr als einmal auf eine falsche Fährte gelockt wirst. Eines haben jedoch alle, von Pius Augustus bis Alexandra Roivas, gemeinsam: das Gameplay.

Wer sich mit der hakeligen Steuerung von *Resident Evil* noch nie so recht anfreundet

zu besiegen sind, wird so einiges an Druck vom Spieler genommen. Doch nur weil *Eternal Darkness* deutlich leichter als sein vermeintliches Vorbild ist (wobei ein Herrenhaus noch lange keinen Resi-Klon macht!), ist das Spiel keinesfalls weniger spannend.

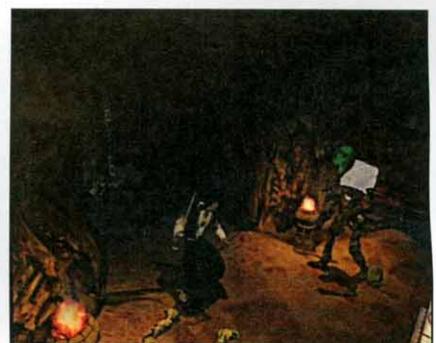
Doch zurück zu den Charakteren. Jeder einzelne hat individuelle Eigenschaften und zeitspezifische Ausrüstungsgegenstände. Zu den Eigenschaften gehören meist indirekte Werte und Fähigkeiten. So kann Universalgenie Maximilian Roivas beispielsweise Autopsien an gemeichelten Gegnern vornehmen. Auf der anderen Seite kann sexy Alexandra wesentlich größere Strecken rennend hinter sich bringen als der feiste Maximilian, bevor sie nach Luft ringend langsamer wird. Zu den Ausrüstungsgegenständen gehören beim Archäologen Lindsey ein Pinsel zum Säubern „verdächtiger“ Orte oder Waffen aus der jeweiligen Zeit – vom römischen Gladius über spätmittelalterliche Duellpistolen bis hin zum neuzeitlichen Maschinengewehr ist dabei alles vertreten, was den Waffennarren erfreut. Das Tome of *Eternal*



▲ Nur mit Hilfe des **Tome of Eternal Darkness** kannst du Magie einsetzen.



▲ Mit dem Archäologen Dr. Lindsey kannst du einige Dinge besonders genau **untersuchen**.



▲ Wenn du die R-Taste drückst, kannst du gezielt einzelne **Körperteile** angreifen.

Autopsie

Alexandras Urahn Maximilian Roivas kann Autopsien durchführen. Besiege dazu dein monströses Gegenüber und stelle dich neben seine Leiche. Statt einem Finalschatz steht jetzt die Möglichkeit der Autopsie zur Wahl. Die so gewonnenen Informationen werden in ein Buch eingetragen und können jederzeit nachgeschlagen werden. Erfreulich ist, dass auch die Autopsieberichte eingedeutscht wurden. Keine Selbstverständlichkeit, schließlich mussten dazu Grafiken geändert, und nicht nur Platzhalter mit Text gefüllt werden.



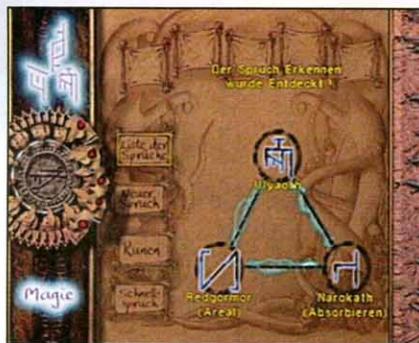
Darkness kann und wird übrigens (fast) jeder Charakter finden, verleiht es seinem Besitzer doch magische Kräfte – ein weiterer grundlegender Unterschied zu *Resident Evil*. Mit Hilfe der im Laufe der Zeit gefundenen Runen und Zaubersprüche kannst du dich unter anderem heilen und schützen, Kraftfelder erstellen und vernichten, Gegenstände verzaubern und noch vieles mehr.

Stimmungsvoll

Optisch ist *Eternal Darkness* ein Meisterwerk. Zwar kann es nicht ganz mit dem Abwechslungsreichtum eines *Starfox Adventures* oder der Detailliebtheit eines *Resident Evil* mithalten, dafür bietet es fast schon künstlerisch wertvolle Kamerafahrten im Stile großer Regisseure oder Meister ihres Faches wie Michael Ballhaus. Statt auf vorberechnete Hintergründe zu setzen, bietet *Eternal Darkness* eine flexible, in Echtzeit berechnete Umgebung, die es ganz exzellent versteht, eine beklemmende Stimmung aufzubauen. Egal ob die bereits erwähnten Kamerafahrten, knisternde Lampen oder beeindruckende Lichteffekte durch Fackeln in der Hand eines Helden – die

Atmosphäre ich förmlich greifbar. Unterstützt wird das Ganze durch den tollen Soundtrack, mal dezent, mal aufbrausend, aber immer zum jeweiligen Charakter und zur entsprechenden Zeit passend. Ebenfalls fantastisch: die Synchronstimmen. Vom frustrierten Ermittler der Polizei über die dämonischen Vertreter der Inquisition bis hin zum wahn-sinnig werdenden Maximilian, die Intonation ist einfach grandios.

Nintendo tat daher gut daran, die Originalstimmen der US-Version auch für die PAL-Fassung zu übernehmen. Statt einer neuen Synchronisation gibt es gewohnt gut übersetzte Texte als Untertitel, wahlweise wieder in fünf verschiedenen Sprachen, darunter selbstverständlich auch Deutsch. Generell wieder ein großes Lob an die Lokalisationsabteilung: Die deutsche Übersetzung ist stimmungsvoll, der



▲ Hast du einen **neuen Zauberspruch** entdeckt, werden dir die einzelnen Komponenten präsentiert.

50-Hz-Modus balkenfrei und flüssig und ein 60-Hz-Modus ist ebenfalls optional anwählbar. Insgesamt nicht ganz so perfekt wie bei *Super Mario Sunshine*, aber *Final Fantasy X*-Spieler würden sich nach so einer Anpassung sehnen...

Wem *Resident Evil* zu schwer, statisch und hakelig ist, der bekommt mit *Eternal Darkness* eine exzellente Alternative geboten. Gelegentliche Kameraprobleme, recht simple Rätsel und eine Spielzeit von gerade mal 15 Stunden (eine Handlungsgabelung zu Beginn des Spiels motiviert jedoch zum mehrmaligen Durchspielen) trüben den Spielspaß zwar etwas, dafür ist das Spiel aber so stimmungsvoll und so gut spielbar, dass es einfach in jede gute GameCube-Sammlung gehört – für Survival-Horror-Fans eine exzellente Abwechslung, für Anfänger der optimale Einstieg ins Genre!

(FS)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Silicon Knights
Genre:	Action
Spieler:	1
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Oktober 2002

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

- :) unglaubliche Atmosphäre
- :) zwölf spielbare Charaktere
- :) extrem spannende Geschichte
- :) simple Rätsel

Fazit:

Gut spielbarer Horrorschocker mit Gänsehautgarantie.

Alternativen:

<i>Resident Evil</i>	Electronic Arts
ca. 60 €	big.N 10/02: 91%
<i>Starfox Adventures</i>	Import
ca. 80 €	big.N 11/02: 87%

Bewertung: 88%

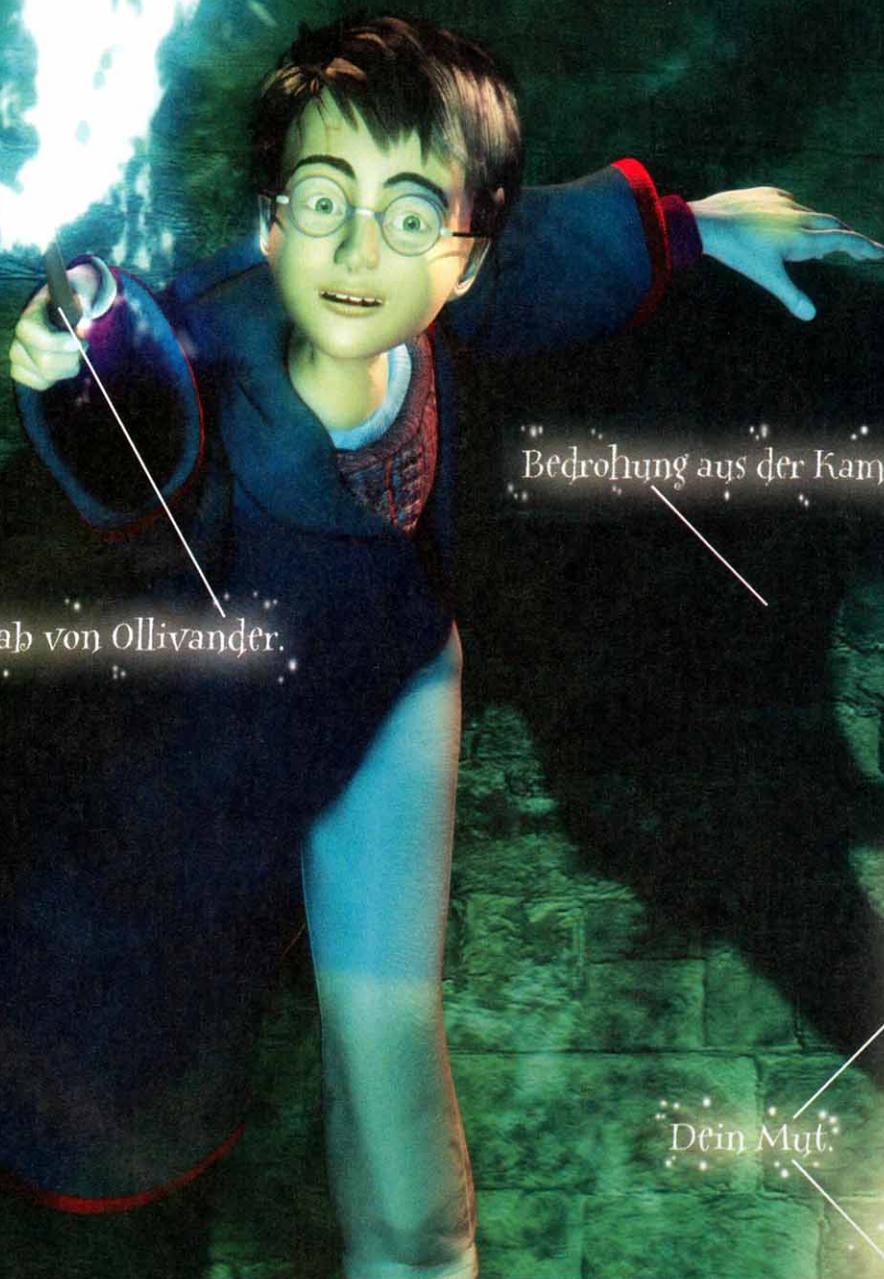




www.harrypotter.ea.com

www.harrypotter.com

Flipendo zur Verteidigung gegen die dunklen Künste.



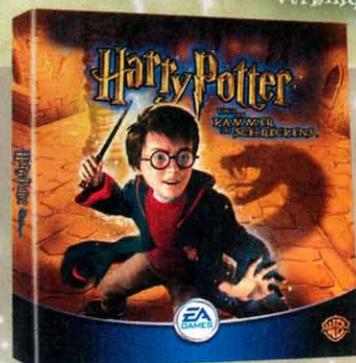
Zauberstab von Ollivander.

Bedrohung aus der Kammer des Schreckens.



Dein Mut.

Mehr Abenteuer durch die Nintendo-Verbindung.



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

Erhältlich ab 15. November.





SUPER MARIO SUNSHINE



GCN

Willkommen auf der Isla Delfino!

Gut Ding will Weile haben. Satte fünfzehn Jahre mussten deutsche Nintendo-Fans auf ein neues, vollwertiges Jump'n'Run mit unser aller Lieblingsklempner warten. Das ist 'ne verdammt lange Zeit und dementsprechend haben auch wir in der Redaktion der fertigen PAL-Version entgegengefeibert. Eigentlich hatten wir sogar auf einen Test in der letzten Ausgabe gehofft, doch der Megahit schepperte einige Tage am Redaktionsschluss vorbei. Was uns zur Deadline vorlag, war die US-Version und ein einziger deutscher Screen-

shot – definitiv zu wenig für einen PAL-Test. Mehr Schein als Sein, das wollten wir dir ersparen...

Und damit sind wir auch schon mittendrin in der PAL-Version. Denn nur wer die wirklich gespielt hat, weiß, dass es in der deutschen Fassung von *Super Mario Sunshine* keine „Shines“ mehr gibt. Die Duden-Redaktion dürfte es freuen, dass sich Nintendo dem



▲ Wenn du diesen **brennenden Dorfbewohner** löschst, bekommst du eine Belohnung.



▲ Diesen grimmigen Gesellen musst du auf den **Rücken** werfen – aber wie?



▲ *Super Mario Sunshine* enthält einige der besten **Sprungpassagen** der Videospiegelgeschichte!

Kampf gegen Anglizismen offenbar abgeschlossen und die sternähnlichen Symbole aus der amerikanischen und japanischen Version kurzerhand in „Insignien“ umbenannt hat. Getreu dem alten Werbespruch „Aus Raider wird Twix, sonst ändert sich nix!“ hat die Bezeichnungsänderung keinerlei Einfluss aufs Spielgeschehen, es ist eben nur eine weitere Änderung zu den NTSC-Fassungen. Davon gibt es aber immerhin so viele, dass wir uns dazu entschlossen haben, die Wertung um einen Punkt auf 94 Prozent zu erhöhen; mit der Shine-Umbenennung hatte das allerdings nicht das Geringste zu tun.

Wirklich deutsch?

Mit deutschen Versionen ursprünglich amerikanischer oder japanischer Videospiele ist das ja oft so eine Sache: Mal laufen sie zu schnell, mal zu langsam; mal fehlen ganze Spielbestandteile aus Lizenzgründen oder wegen zu heftiger Gewaltdarstellung; mal kommen sie mit zig Monaten Verspätung und dann auch noch schlecht oder gar nicht eingedeutscht – von riesigen PAL-Balken wollen wir gar nicht erst anfangen. Mit all diesen Problemen hat *Super Mario Sunshine* NICHTS zu tun. Ein ganz, ganz dickes Lob an Nintendo! Die europäische Fassung von Marios neuestem Abenteuer ist mit erträglichen zehn Wochen Verspätung in Deutschland (und Resteuropa) erschienen, wurde ohne schwarze Balken an die PAL-Norm angepasst, verfügt über einen optionalen 60-Hz-Modus (einen geeigneten Fernseher vorausgesetzt) und die Eindeutschung ist tadellos, erinnert dabei ein wenig an das grandiose *Paper Mario* fürs Nintendo 64. Nicht nur das: Wer seine Spanisch-, Französisch-, Italienisch- oder Englischkenntnisse aufpolieren möchte, spielt einfach die per Menü einstellbare Sprachversion. Was ebenfalls noch positiv zu Buche schlägt: Dank RGB-Unterstützung sieht *Super Mario Sunshine* besser denn je aus. Doch dazu später mehr.

Am eigentlichen Spiel hat sich nämlich nichts geändert: Wie in den NTSC-Versionen

landen Peach und Mario auf der Isla Delfino (nicht Delfino Island!), wo Mario von den entsetzten Bewohnern sofort unter Arrest gestellt wird. Im anschließenden Verfahren verurteilt man den harmlosen Touristen zum Säubern der kompletten Insel, wo seit einiger Zeit ein Graffiti-Schmierer sein Unwesen treibt – und der hat dummerweise etwas Ähnlichkeit mit dem Klempner. Trotz offensichtlichem Fehlerteil, Mario ist ein Mann der Tat und tut, wie ihm geheiß. Als dann auch noch die Prinzessin entführt wird, ist der Urlaub endgültig im Eimer und Mario mitten in seiner Lieblingsaufgabe: Aristokratinnen retten.

Kleiner Helfer

Dabei steht ihm ein Dreckweg 08/17 (nicht Fludd!), die neuste Erfindung der aus *Luigi's Mansion* bekannten I.Gidd GmbH, zur Seite. Der kleine, schwatzhafte Wasserwerfer für den Rücken ist ein echtes Multitalent. So kann er nicht nur Graffitis entfernen, sondern verhilft Mario mit Wasserdruck zu ungekannten Höhen, schießt ihn wie eine Rakete übers Meer und ermöglicht punktgenaues Manövrieren mit der Schwebedüse. Glücklicherweise lässt sich der mechanische Freund sehr intuitiv bedienen und schon nach wenigen Minuten ist es, als sei der Dreckweg schon immer ein Bestandteil von Marios Welt gewesen; man vermisst ihn regelrecht, wenn er gelegentlich abhanden kommt.

Dreh- und Angelpunkt von *Super Mario Sunshine* ist die Piazza Delfino. Von hier aus erreichst du über Röhren und Wandschmiereien die sieben Welten, in denen du jeweils acht Geschichten erlebst – je sieben davon musst du lösen, um dich dem Endgegner zu stellen. Im Gegensatz zu *Super Mario 64* kannst du die Insignien (Sterne) aber nicht mehr in beliebiger Reihenfolge einsammeln. Beim Betreten der Welt bekommst du eine Aufgabe gestellt, die du lösen musst. Hintergrund dieser Linearität ist die Tatsache, dass sich die Welten verändern. Es entstehen neue Durchgänge, Gegner sind anders positioniert, die Tageszeiten ändern sich und teilweise



▲ Dieser Schriftzug kann süchtig machen – nur noch einen...



▲ Die Spiegelungen sehen sensationell aus.

Sprachgenie

Um die Sprachausgabe des Spiels für alle verständlich zu machen, hat Nintendo *Super Mario Sunshine* fünf verschiedene Untertitel spendiert.



Deutsch



Französisch



Spanisch



Italienisch



Englisch

erkennt man die Welten kaum wieder. Dennoch, das „Opfer“ lohnt sich, denn *Super Mario Sunshine* sprudelt nur so über vor tollen Ideen und jeder Menge Spielwitz. Wie gut das Spiel wirklich ist, merkt man vor allem dann, wenn man nach einer mehrstündigen Sitzung die Konsole ausschalten „möchte“. Der notwendige Faktor Freiwilligkeit ist wohl nur in den seltensten Fällen gegeben. „Einen Stern noch!“, „Ich hab vorhin noch 'ne Münze gesehen, die hol ich noch schnell!“, „Jetzt schaffe ich die Sprungsequenz, einen Versuch noch!“. Kaum ein Jump'n'Run hat uns je so heftig an den Bildschirm gefesselt wie Marios neuestes Abenteuer – dabei ist das Spiel alles andere als einfach! Wer sich von der Knuddelgrafik

blenden lässt, wird eine böse Überraschung erleben. *Super Mario Sunshine* fängt zwar sehr einfach ein, doch einige Stellen sind wirklich ziemlich schwer und kosten mehr als nur zwei oder drei Leben. Dennoch ist keine einzige Aufgabe unfair, man scheitert allenfalls an der eigenen Nervosität oder (im schlimmsten Fall) Unfähigkeit. Das triumphierende Gefühl, einen Knackpunkt im Spiel letztlich doch noch gemeistert zu haben, macht dann aber alles wieder wett.

Augenschmaus

In der deutschen Version sieht *Super Mario Sunshine* sogar noch einen Tick besser aus als in der NTSC-Version, ein RGB-Kabel natürlich vorausgesetzt. Zwar setzt das Spiel immer noch keine neuen Maßstäbe, transportiert die Ferienstimmung aber perfekt. Die Strandabschnitte mit Fußspuren im Sand, Hitzeblimmern und perfekter Wellenanimation sind absolut traumhaft, zumal in der Regel alles superflüssig läuft.

Auch nach mehrmaligem Durchspielen konnten wir nur eine Hand voll Slowdowns provozieren, aber das ist wirklich verschmerzbar. Uneingeschränkt klasse ist die grandiose Soundkulisse.

Fans der Vorgänger werden viele alte musikalische Themen wiedererkennen, abgerundet mit stimmungsvollen Neukompositionen. Die tolle Surround-Atmosphäre ist nicht nur Ohrenwischerei, in einigen Levels kannst du mit ihrer Hilfe einzelne Gegner leichter orten.

Auch ein Vierteljahr nach der japanischen Fassung macht *Super Mario Sunshine* in der deutschen

Version noch genauso viel Spaß, wie beim ersten Einlegen der NTSC-Version. Nein, das stimmt nicht – es macht sogar noch einen Tick mehr Spaß. Die Steuerung ist perfekt, die Grafik extrem stimmungsvoll, der Sound gehört zum Besten auf dem GameCube und die Hintergrundgeschichte des Spiels ist wirklich witzig. Auch beim 250. Betreten einer Welt macht es einfach Spaß, mit Mario die Gegend zu erkennen. So bitter die lange Wartezeit auf Marios GameCube-Abenteuer auch war, es hat sich gelohnt. Wenn das nächste Spiel der Serie genauso gut wird, warten wir gerne wieder so lange. *Super Mario Sunshine* gehört in jede gute Videospielsammlung und wer noch keinen Cube hat, möge sich einen kaufen – für Jump'n'Run-Fans ist Weihnachten bereits im Herbst!

(FS)



▲ Eine Vergnügungsfahrt der etwas anderen Art: Mit **Raketen** muss Mario einen mechanischen Bowser zerstören.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

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

- ;) geniales Leveldesign
- ;) exzellente Steuerung
- ;) Urlaubsatmosphäre
- ;) macht völlig abhängig

Fazit:

Ein absolut traumhaftes Meisterwerk – Pflichtkauf!

Alternativen:

Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft
ca. 60 €	big.N 5/02: 73%
Sonic Adventure 2 Battle	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 86%

Bewertung: 94%



▲ Gegen ein **geringes Entgelt** arbeiten? Kommt uns irgendwie bekannt vor...



FREI-STÖSSE 2003

100% Ballkontrolle – 100% Action: Die neue Standardsituation-Dynamik bietet absolute Ballkontrolle. Versenke den Ball im Tor, verhindere mit der Mauer Tore oder kicke den Ball wie Roberto Carlos: Ein lässiger Schuss, hinter dem jede Menge böse Absicht steckt.



FREE-STYLE CONTROL 2003

EA SPORTS Freestyle - eine brandneue Spielsteuerung. Mit dem rechten Stick kannst du individuelle Bewegungen für die einzelnen Spieler ausführen: Die exakte Bewegung, um einen Verteidiger in Bedrängnis zu bringen, und genau die richtige Bewegung, um ihn kurz vor dem Tor zur Strecke zu bringen. Dein Können ist gefragt, Roberto.



PASSEN 2003

Verbessertes Zusammenspiel innerhalb der Mannschaften und bessere Teamstrategien. Um den Gegner zu bezwingen, müsst du präzise Pässe spielen. Nimm dir ein Beispiel an Edgar Davids.



BALL-PHYSIK 2003

Verpatzte Kopfbälle, schlecht angeschnittene Bälle, ungenaue Pässe - das alles passiert, wenn du noch kein echter Profi bist. Mit der neuen Ballphysik werden deine Spielfehler sichtbar. Absolut authentisches Ballverhalten - der Ball reagiert genau wie bei Davids, wenn er einem Gegner den Ball abnimmt, wie bei Giggs, wenn er den Ball lässig wegwickelt, oder wie bei Roberto Carlos, wenn er eine gegnerische Mauer zerstört.



DRIBBELN 2003

Inverse Kinematik der nächsten Generation: Der Ball klebt nicht an deinen Fersen, sondern du musst dem Ball auf den Fersen bleiben. Ryan Giggs hat den Dreh raus - Und was ist mit dir?

KONTROLLIERE DEN BALL UND DU KONTROLLIERST DAS SPIEL

FIFA FOOTBALL 2003 beinhaltet eine völlig neue KI-Engine, die erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt. Trainiere hart und bring den Ball unter deine Kontrolle.

Kontrolliere das Spiel. Du bist der 12. Mann.



www.fifafootball2003.ea.com



PlayStation 2



Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™



IT'S IN THE GAME

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und It's in the game sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. © 1977 FIFA™ Offiziell FIFA-lizenziertes Produkt. EA SPORTS ist eine Electronic Arts-Marke. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE und das offizielle Zeichen sind Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und die "PS" Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

IMPORT
SPIEL 



STARFOX ADVENTURES

Gefährdete Tierart: Dinos sind vom Aussterben bedroht!

GCN

Nach mehr als einem Jahr Wartezeit sind die „Götter“ von Rare mal wieder von ihrem englischen Olymp herabgestiegen, um den Nintendo-Jüngern dieser Welt eine letzte Kostprobe ihrer Genialität zu demonstrieren. Nun, dass auch Götter fehlbar sind, hat Nintendo mit *Disney's Magical Mirror* und *Doshin the Giant* erst kürzlich eindrucksvoll unter Beweis gestellt. An solchen Beinahe-Katastrophen ist Rare

glücklicherweise vorbeigeschrammt. Die Zeiten, in denen bei der Bewertung die Frage war „Welche Ziffer steht hinter der 9?“ sind jedoch offenbar passé.

Wie bereits seit Jahren bekannt, schlüpfst du

in die Rolle des ehemaligen Shoot'em-Up-Helden Fox McCloud, um den Dinosaur-Planet vor dem Einfluss des bösen Generals Scales zu retten. Der hat ein paar magische Steine gepopst und damit die Schwerkraftverhältnisse aus dem Gleichgewicht gebracht. Einige Teile des Planeten haben sich gelöst und schweben schon im All, der Rest steht kurz vorm Kollaps. Fox macht sich also auf, die Steinchen zu finden und schlittert dabei natürlich gleich noch in die herzerweichendste Liebesgeschichte... na ja, zumindest seines Lebens...



▲ Das Geld liegt nicht auf der Straße, sondern unter Steinen.



▲ Blödes Autojump – aus **unerfindlichen Gründen** kann Fox hier nicht aus dem Wasser!



◀ Die **Atmosphäre** des Spiels ist phantastisch, aber nicht selten trügerisch.



Enttäuschung

Bringen wir's auf den Punkt: Der Anfang des Spiels ist zäh. Nach einer kurzen Sequenz, in der du die blaue Füchsin Krystal (Fox' Objekt der Begierde) spielst, nimmt der missmutige Held des Spiels das Heft in die Hand. Was folgt, sind etwa sechs Stunden innovationsloses Gameplay, die uns lange Zeit an einer 80er Wertung haben zweifeln lassen. Sammle soundsoviele Einheiten davon und bringe sie dorthin, finde dieses Teil und setze es da



▲ Dein Begleiter **Prinz Tricky** erweist sich oft als sehr nützlich.

ein und so weiter und so fort. Die Story befindet sich zu Beginn des Spiels auf Groschenromanniveau und die Welt ist so unüberschaubar, dass man sich mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit mindestens einmal verläuft; die Weltkarte bringt da gar nichts und die Regionalkarten musst du erst bei einem schmierigen Händler kaufen. Der Geldbeutel ist noch schmal, die Karten zahlreich und man hat keinerlei Anhaltspunkte, wofür man die eingesammelte Kohle raushauen soll.

Ein ausgewogeneres Hinweissystem hätte sowieso nicht geschadet. Entweder man folgt dem Geschehen auf dem Bildschirm und hat mehr als einmal überhaupt keine Peilung, wie's nun weitergeht, oder man konsultiert ständig seinen Ratgeber Slippy, der oft viel zu genau weiß, was zu tun ist. Aber auch das schützt einen nicht vor immer wieder auftauchenden, sinnlosen Rätseln. Die sind entweder idiotensicher oder nur nach ewig langem Herumprobieren durch Zufall zu lösen. Gott sei Dank legt sich dieses Problem irgendwie wie aus heiterem Himmel.

Versöhnung

Erstaunlicherweise nimmt *Starfox Adventures* nämlich nach etwa einem Drittel des Spiels zunehmend Fahrt auf und ab der Hälfte verdrückt man dann doch wieder ein Tränchen, dass Rare künftig nicht mehr für den GameCube entwickeln wird. Die Story wird zunehmend interes-

santer, die Aufgaben abwechslungsreicher und dein kleiner Sidekick Prinz Tricky bekommt gar so etwas wie eigene Charakterzüge... Apropos Tricky: Ohne den tapsigen Dino bist du praktisch aufgeschmissen. Sachdienliche Hinweise gibt der Aristokratensohn zwar keine, aber dafür gräbt und schnüffelt er wie ein Weltmeister und



▲ Dinos, die etwas Interessantes zu sagen haben, sprechen auch wirklich – alle anderen haben nur **Texttafeln** verpasst bekommen.

seine Flammenattacke räumt mehr als einmal ein Hindernis weg. In die Kämpfe mischt Tricky sich nicht ein, die musst du ganz alleine im *Zelda*-Stil bestehen – wie auch die Sprungpassagen, was gelegentlich zu Problemen führt. Einige Sprünge sind Glückssache und oft ist es nicht erkennbar, ob Fox an bestimmten Stellen klettern oder aus dem Wasser steigen kann. Hinzu kommt die gelegentlich nervige Kameraführung, die zwar automatisch besser funktioniert als bei *Super Mario Sunshine*, manuell jedoch eine mittlere Katastrophe ist.

Technisch ist *Starfox Adventures* eine Meisterleistung und mit Abstand das beste Spiel auf dem Cube. Von gelegentlichen Ruckeleinlagen mal abgesehen ist die Grafik schlichtweg unglaublich und sieht in Bewegung noch ungleich besser aus als auf unseren Screenshots – das kann man kaum noch beschreiben, das muss man gesehen haben! Vor allem die abwechslungsreichen und detaillierten Texturen sowie die beeindruckendsten *Dino-Animationen* seit Spielbergs *Jurassic Park* sind einfach un-gläub-lich! Ähnliches gilt für den Sound: tolle, stimmungsvolle Atmosphäre und das alles in Dolby Surround.

Nach einem sehr schwachen Start wird *Starfox Adventures* im Laufe der rund 20-stündigen Spielzeit immer besser und am Ende hat es sogar Megahit-Potential. Wer mit unlogischen Rätseln, einer etwas hakigen Kamera und der Langeweile-Phase zu Beginn leben

kann, bekommt ein sehr gutes Action-Adventure mit einer absolut bombastischen Grafik und einigen Überraschungen zum Ende geboten. Nur eine Frage hätten wir noch: Wo sind die versprochenen Mehrspieler-Modi geblieben? (FS)



▲ Um auf die im All schwebenden Planetenteile zu kommen, musst du mit deinem Arwing ein **Asteroidenfeld** durchqueren.



▲ Okay, **Jak und Daxter**, ihr braucht euch nicht länger zu verstecken!



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Rare
Genre:	Action
Spieler:	1
Preis:	ca. 80 €
Erhältlich:	Jetzt!

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

- ;) neue Grafikreferenz
- ;) toller Surround-Sound
- ;) wird stündlich besser
- :(unlogische Rätsel

Fazit:

Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähem Anfang.

Alternativen:

Super Mario Sunshine	Nintendo
ca. 60 €	big.N 11/02: 94%
Sonic Adventure 2 Battle	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 86%

Bewertung: 87%

FREEKSTYLE

Dieses Bike-Spiel könnte SSX Tricky glatt den Rang ablaufen!

GCN

Schon beim ersten Blick fällt auf, dass *Freekstyle* aus der gleichen Schmiede wie *SSX Tricky* stammt und auf der gleichen Engine aufbaut. Diesmal sportelst du allerdings nicht auf einem Snowboard durch die Gegend, sondern auf einem Bike. Im Auswahlmenü kannst du dich zwischen Kurs, Einzelrennen, Freestyle und Freeride entscheiden. Zu Beginn sind zwar nicht sämtliche Bikes und Fahrer freigeschaltet, dennoch bleibt dir eine große Auswahl. Alle Fahrer besitzen unterschiedliche Werte für Geschwindigkeit,

Steuerung und Sprünge. Herzstück des Spiels ist der Kurs-Modus. Hier musst du beim ersten Rennen unter die Top 3 kommen, ansonsten darfst du nicht am nächsten Rennen teilnehmen. Hast du auf einer Strecke dreimal gewonnen, wird eine weitere freigeschaltet und du kannst neue Bikes und Fahrer auswählen.

Du trittst bei diesem Rennen gegen fünf Mitfahrer an, deren KI gut, aber nicht unfair ist. So kannst du nach einem Sturz immer wieder schnell den Anschluss schaffen, ohne

stundenlang und ohne Chancen auf einen Sieg hinter den anderen herfahren zu müssen. Bei den Rennen kommt es jedoch nicht nur auf die Geschwindigkeit an, sondern auch auf die Stunts, die du in regelmäßigen Abständen ausführen solltest. Durch sie bekommst du Punkte und schaltest somit neue Sachen frei. Aber auch für deine Geschwindigkeitsanzeige sind sie wichtig. Diese ist links im Bildschirm eingeblendet und zu Beginn noch leer. Führt du Stunts aus, füllt sich die Leiste und du kannst die Z-Taste zum Einsatz bringen. In



▲ In diesem Parcours gilt es, mit vielen **Stunts** zu punkten.



▲ Ein Sprung durch dieses **Zeichen** bringt Punkte.



▲ Benutze den **Z-Button**, wenn die linke Anzeige gefüllt ist.

TIPPS & TRICKS

Wir bringen dich weiter: 32 Seiten voller Lösungen, Tipps und Cheats zum Rausnehmen und Sammeln.

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

Titel	Heftausgabe
Advance Wars (GBA)	big.N 02/02
Batman Vengeance (GBA)	big.N 03/02
Castlevania Advance (GBA)	big.N 04/01
Crazy Taxi (GCN)	big.N 06/02
Creatures (GBA)	big.N 03/02
F-Zero: Maximum Velocity (GBA)	big.N 04/01
F1 2002	big.N 09/02
Harry Potter und der Stein der Weisen (GBA)	big.N 01/02
Harry Potter und der Stein der Weisen (GBC)	big.N 02/02
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	big.N 09/02
Luigi's Mansion (GCN)	big.N 05/02
Mech Platoon (GBA)	big.N 02/02
Pikmin (GCN)	big.N 08/02
Rayman Advance (GBA)	big.N 04/01
Resident Evil Gaiden (GBC)	big.N 02/02
Sonic Advance (GBA)	big.N 03/02
Sonic Adventure 2 Battle (GCN)	big.N 06/02
Spider-Man: The Movie	big.N 08/02
Star Wars: Rogue Leader (GCN)	big.N 06/02
Super Monkey Ball (GCN)	big.N 06/02
Super Smash Bros. Melee (GCN)	big.N 08/02
Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)	big.N 05/01
Tony Hawk's Pro Skater 3 (GCN)	big.N 10/02
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 74.

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

Space Channel 5
Phantasy Star

Passwort

ARAKATA
PHANTA2

Daytona USA

Sega Uniform
Fighting Vipers
Virtua Cop

DAYTONA

OHTORII
FVIPERS
JUSTICE

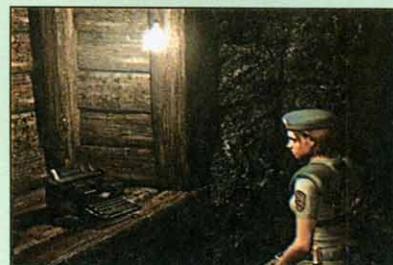
Dural Team

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.

Inhalt

Komplett gelöst!

Resident Evil 44



Super Mario Sunshine 60



Turok: Evolution, Teil 1 68



Tipps & Tricks 43



RESIDENT EVIL

GCN

Mit dieser Lösung bleibst du am Leben!

Das Alpha-Team der Sondereinheit S.T.A.R.S. landet in einem Wald in der Nähe von Raccoon City, um die Mitglieder des Bravo-Teams, das zusammen mit seinem Hubschrauber vermisst wird, zu finden und zu retten. Dieser Auftrag wird für das Team zu einem Horrortrip. Du kannst zu Beginn des Spieles den Protagonisten auswählen, mit dem du das unheimliche Abenteuer erleben möchtest: Jill Valentine oder Chris Redfield. Wir haben uns hier für Jill Valentine entschieden.

CD 1 - Herrenhaus

Nach einer spektakulären Flucht aus dem Wald hast du dich mit deinen Kollegen Albert Wesker und Barry Burton in ein großes und unheimlich aussehendes, altes Herrenhaus gerettet. Euer Team-Mitglied Chris Redfield ist verschwunden. Nach einer kurzen Lagebesprechung im Foyer des Hauses betrittst du mit Barry das Esszimmer auf der linken Seite. Auf dem großen Tisch liegen drei Farbbänder, mit denen du deine Fortschritte im Spiel speichern kannst. Die erste Schreibmaschine dafür findest du an der rechten Seite des Raumes. Folge Barry zum Kamin, wo ihr auf dem Boden eine Blutlache entdeckt. Nimm nach der Sequenz das Wappen-Symbol von der Wand über dem Kaminsims mit und laufe rechts durch die Tür. Geh den Gang ein Stück nach links und dir begegnet der erste Zombie. Dieser knabbert gerade an Kenneth vom Bravo-Team herum und greift nun auch dich an. Lass dich nicht auf einen Kampf ein, sondern lauf zurück ins Esszimmer zu Barry, der die Sache für dich schon regeln wird.

Barry schlägt dir nun vor, Cpt. Wesker Bericht zu erstatten. Geh wieder zurück ins Foyer. Du musst feststellen, dass nun auch Wesker verschwunden ist. Befolge Barrys Vorschlag, den gesamten Eingangsbereich des Hauses abzusuchen. Such also das Foyer und den

Bereich über der Treppe ab und kehre dann zu Barry zurück, der auf die geniale Idee kommt, sich getrennt auf die Suche zu machen. Nimm den Dietrich, den er dir gibt, und mach dich allein auf die Suche. Geh von der Halle aus rechts durch die große Flügeltür. In diesem kleinen Raum steht in der Mitte eine Statue, die einen Krug hält. In dem Krug siehst du schon etwas blinken. Vor einem kleinen Durchgang steht eine Truhe. Klettere hinüber, um sie vor die Statue zu schieben. Steig hinauf und nimm aus dem Krug eine Karte vom Erdgeschoss des Hauses. Lauf dann durch den kleinen Durchgang und nimm dort aus dem Regal den Dolch mit. Solche Dolche findest du öfter während des Spiels, sie dienen zur Verteidigung. Jill zückt sie in brenzligen Situationen, wenn ein Zombie direkt angreift, blitzschnell automatisch, um sie dem Angreifer direkt in den Kopf zu rammen.

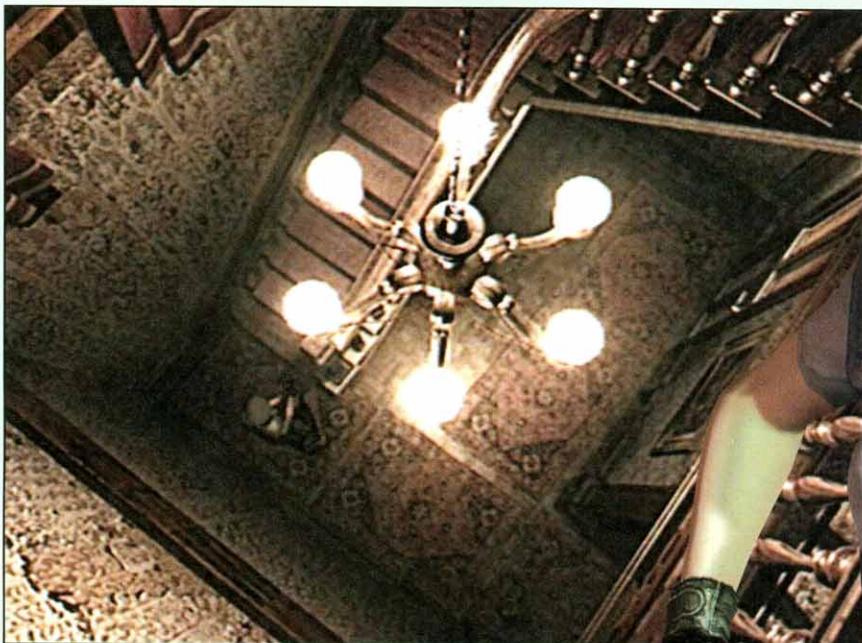
Geh nun wieder ins Foyer und erledige den Zombie, der sich dir in den Weg stellt. Lauf die Treppe hinauf in den ersten Stock und geh durch die Flügeltür an der rechten Seite, um auf eine Galerie über dem Esszimmer zu gelangen. Nimm rechts von dem kleinen Schränkchen den Dolch mit. Links steht eine Statue und ein Zombie. Ist er erledigt, hast du Zeit, die Statue vor die Öffnung im Geländer zu schieben und sie herunterzuwerfen. Lauf wieder zurück ins Esszimmer und hebe aus den Scherben der Figur den blauen Edelstein auf. Geh dann durch die Tür am Kamin und folge dem Gang nach links. Nimm von Kenneth, der an der Sitzgruppe liegt, das Videoband mit und laufe um die schmale Ecke durch die nächste Tür. Folge dem düsteren Gang in einen Flur mit einer Treppe. Vor den Stühlen stehen zwei grüne Kräuter, die deine Gesundheit wieder aufbauen. Rechts auf einem Tisch steht ein Vogelkäfig mit einem toten Raben darin. Davor liegt ein Pistolenmagazin. Lauf die Treppe nach

oben, geh durch die Tür, dann nach rechts an dem großen Spiegel vorbei. Hier erwartet dich ein Zombie. Weiche ihm geschickt aus oder erschieße ihn. Nimm von der Büste den goldenen Pfeil mit, laufe den Gang weiter entlang und ein weiterer Zombie steht dir im Weg. Solltest du keine Munition mehr haben, weiche ihm aus und geh am Ende durch die rechte Tür um wieder auf die Galerie zu gelangen.

Trenne im Inventar die Pfeilspitze vom Schaft und geh hinaus auf den Flur. Geh die Treppe zum Foyer zur Hälfte hinunter. Dort auf dem Treppenabsatz ist ein riesiges Wandgemälde. In dessen Mitte ist eine Tür, die auf einen alten Friedhof führt. Geh die Steintreppe nach unten und lauf über den Friedhof, auf dem sich natürlich auch Zombies aufhalten. Du gelangst vor eine Gruft, an der du die Pfeilspitze in das Wandrelief einsetzen musst. Die Gruft öffnet sich und du kannst die lange Treppe nach unten laufen. Unten bietet sich dir ein unheimliches Bild: Ein rostiger Sarg hängt an eisernen Ketten unter der Decke. An der Wand sind Steingesichter eingearbeitet, die sicher noch eine besondere Bedeutung haben. Nimm jetzt erst von dem Podest das "Buch der Verfluchungen" und untersuche es im Inventar. Auf der Rückseite des Buches ist ein Schlüssel eingelegt. Wenn du ihn drehst, siehst du darauf ein Schwert eingraviert. Du hast den "Schwertschlüssel" gefunden.

Lauf zurück ins Haus und geh im Foyer durch die Tür an der rechten Seite, wo du die Karte entdeckt hast. Benutze in dem Raum den Schwertschlüssel an der verschlossenen Tür und betrete dahinter einen langen Flur. An der linken Wand kannst du die zweite und die letzte Kommode verschieben, um darunter einen Dolch und ein Pistolenmagazin zu finden. Geh geradeaus durch die Tür und dahinter durch die nächste links, die du mit deinem Dietrich öffnen kannst. Lauf langsam an der Wand im





Hof entlang und nimm die beiden Kräuter mit. Du findest einen Sack mit einer Chemikalie, den du unbedingt mitnehmen solltest. Verlasse den Hof wieder, bevor die wilden Hunde, die schon die ganze Zeit außen am Gartenzaun entlanggeschlichen sind, herüberspringen. Zurück im Flur, geh gleich durch die nächste Tür in ein Badezimmer. Die Badewanne dort ist mit Schmutzwasser gefüllt. Zieh den Stöpsel und sieh in einer Sequenz, dass auch S.T.A.R.S.-Mitglieder nicht immer Nerven aus Stahl haben.

Sobald es Jill etwas besser geht, nimmst du aus der nun leeren Wanne den Dolch mit. Geh wieder hinaus auf den Flur und laufe ihn weiter entlang. Geh an der Tür links erst noch vorbei und betrete durch die Flügeltür den nächsten Gang. Nimm hier sofort die erste Tür rechts. In dem Flur dahinter lauert wieder ein Zombie. Geh dann durch die Tür unter der Treppe. Hier findest du einen ruhigen Raum mit einer Schreibmaschine zum Speichern und eine große Truhe, in der du die Sachen, die du im Moment nicht benötigst, ablegen kannst. An einer Seite findest du einen Treibstoffkanister und neben der Tür einen großen Behälter mit Kerosin. An solchen weißen Behältern kannst du den Kanister mit Kerosin auffüllen, bis der

Tank endgültig leer ist. Du findest weitere Behälter in anderen Bereichen. Das Kerosin ist sehr hilfreich: Hast du einen Zombie erledigt, ist er leider nicht endgültig tot. Nach einiger Zeit, natürlich immer im falschen Moment, erwacht er wieder zum Leben und greift dich nun mit doppelter Geschwindigkeit an. Zu allem Überfluss sind ihm nun auch noch Krallen gewachsen, die dich schwer verletzen können. Er verfolgt dich auch Treppen hinunter, durch Türen und ist ganz schön schnell. Um dem vorzubeugen, kannst du jeden Zombie, nachdem er scheinbar tot ist, mit einer Ladung Kerosin übergießen und anzünden, dann steht er nicht mehr auf. Für diese

Aktion musst du allerdings erst ein Feuerzeug finden.

Geh nun die Treppe hinauf. Oben laufen dir zwei Zombies über den Weg. Nimm den Weg nach rechts und öffne die Tür geradeaus. Erledige erneut einen Zombie und nimm von der Kommode das Holzpassepartout mit. Lauf den Gang nach



Eine Einbuchtung zeigt, wo vorher das Symbol war.

Tipps

rechts und dort durch die Tür in ein Arbeitszimmer. Neben dem Schachbrett liegt ein Pistolenmagazin und auf dem Tischchen mit der Modellkanone eine Hundepfeife. Lies dir dann das dazugehörige Memo durch und schau dir das Foto genau an. Auf dem Schreibtisch findest du ein weiteres Memo und auch das Feuerzeug. Geh dann durch die Tür am Schreibtisch und du stehst wieder an der Treppe über dem Speicherraum. Lauf den Flur geradeaus entlang und geh

durch die letzte Tür. Nimm das grüne Kraut mit und entzünde mit dem

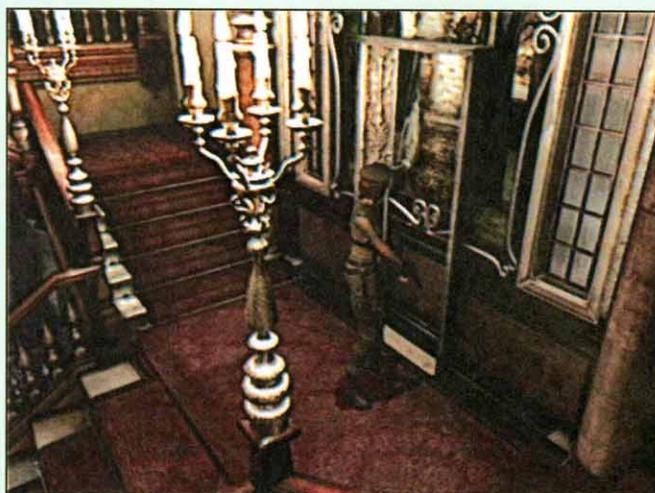


Feuerzeug den Kamin im Zimmer. Über dem Kamin beginnt eine Tafel zu glühen. Lege darauf das Holzpasspartout und du hast dir eine Karte vom zweiten Stockwerk gebrannt. Laufe nun den ganzen Weg bis ins Foyer zurück.

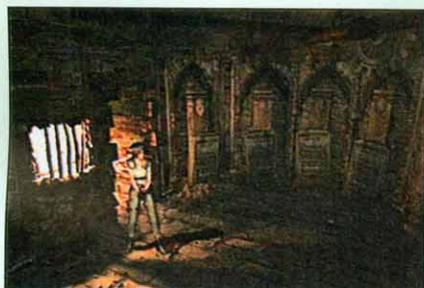
Hier triffst du wieder auf Barry. Er gibt dir einige Säuregranaten. Geh

dann die Haupttreppe hinauf und durch die Flügeltür auf die Galerie. Nimm dort die zweite Tür an der rechten Seite und geh dahinter die Treppe nach unten. Direkt unter der Treppe findest du noch einen Speicherraum. Erledige im Flur wieder einige Zombies, die du nun, sobald unter ihnen eine Blutlache erscheint, mit dem Kerosin verbrennen kannst. Öffne die nächste Tür rechts mit deinem Dietrich. In dem Raum dahinter findest du einen Batteriepack. Dieser ist für einen Elektroschocker, der in deinem Inventar schon vorhanden ist, und der genauso verwendet wird wie die Dolche. Neben dem Schrank steht ein defektes Gewehr, das du aber trotzdem mitnehmen solltest. In der Schublade des alten Sekretärs findest du noch Farbbänder und an dem Kerosinbehälter kannst du deinen Kanister wieder auffüllen. Lauf nun in den Korridor zurück, dorthin, wo das Badezimmer ist, und gehe durch die Tür, die sich gegenüber der Flügeltür befindet. In dem kleinen, leeren Raum ist noch eine Tür und dahinter hängt an der Wand ein gutes Gewehr. Nimm es herunter, häng aber gleich dafür das defekte Gewehr an seinen Platz. Wenn du dies nicht machst und wieder den Vorraum betrittst, würden dich die Wände, die sich verschieben, zerquetschen. Also, lieber die Gewehre austauschen. Auf dem Tisch findest du noch Farbbänder und einen Dolch.

Geh jetzt wieder ins Foyer zurück und nach oben auf die Galerie. Lauf durch die zweite Tür



und dahinter gleich durch die nächste vor dir, die du mit dem Dietrich öffnest. Nun stehst du auf dem Balkon, der dir von dem Foto bekannt sein dürfte. Stell dich mit dem Rücken an die linke Mauer und benutze die Hundepfeife. Bald hörst du schon das Klingeln einer Hundemarke und ein wahrer Cerberus stürmt angriffslustig auf dich zu. Erledige ihn mit zwei gezielten Gewehrschüssen und nimm das Halsband an dich, das auf dem Boden liegt. Untersuche es im Inventar und du findest darin eine Münze, die sich bei näherer Betrachtung zu einem Schlüsselimitat entwickelt, mit dem sich allerdings keine Türen öffnen lassen. Lauf etwas weiter über den Balkon. In einem Blumenkasten stehen noch grüne Kräuter. Noch etwas weiter kannst du durch die Tür laufen, die dich direkt in die obere Etage des Foyers führt. Begib dich nun durch das Esszimmer in die Sitzecke, in der Kenneth liegt, und geh dort durch die Tür. Lauf an dem Vogelkäfig vorbei und du hörst Vogelgekrächze. Oben an der Wand auf einem Balken sitzen einige Raben, die nur darauf warten, dass du dich schnell bewegst, denn dann greifen sie dich an. Geh also langsam die Treppe nach oben und durch die nächste Tür. Im folgenden Gang steht noch eine grüne Pflanze. Lauf weiter geradeaus in den nächsten Raum. Geh dort an den Figuren vorbei und die Stufen hinauf. Geradeaus siehst du einen Steinblock, in dem der echte Rüstungsschlüssel eingebettet ist. Wende nun das

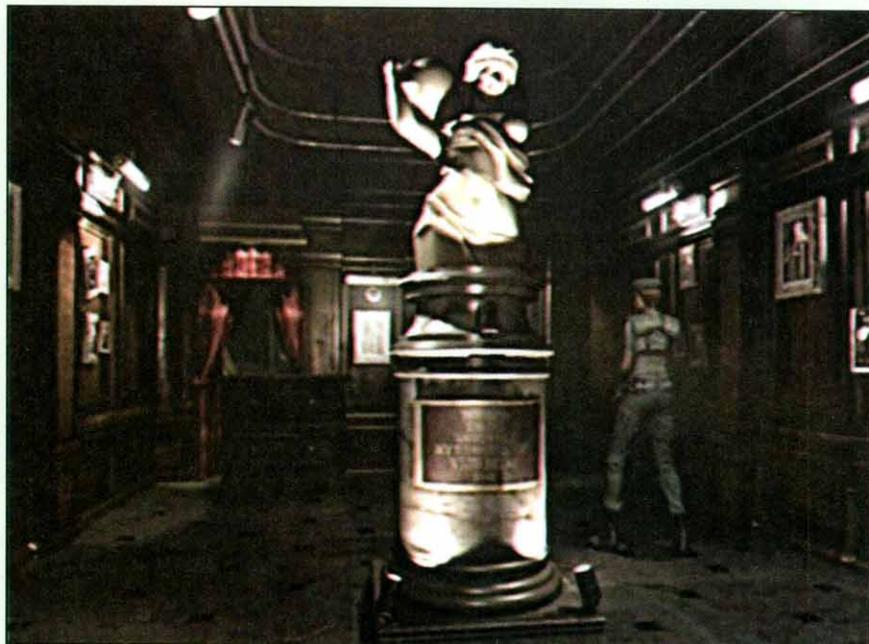


Durch das warme Licht entspannen Sie sich.

gleiche Prinzip an wie bei dem Gewehr. Tausche das Schlüsselimitat gegen den echten Schlüssel aus. In einer Sequenz wird angedeutet, was passiert, wenn du den Schlüssel einfach so nehmen würdest.

Lauf wieder zurück in den Korridor mit Kenneth und folge diesem Gang bis ans Ende. Steige dort die dunkle Kellertreppe hinab und öffne die Tür mit dem Schwertschlüssel. Dahinter befindet sich die Küche des Hauses. Nimm den Dolch von der Anrichte mit, laufe einmal um die Ecke, wo du einen Fahrstuhl entdeckst, der allerdings keinen Strom hat. Geh wieder zurück und in einer Sequenz wird dir ein Zombie gezeigt, der gerade auf dem Weg zu dir ist. Erledige ihn und begib dich durch den Korridor wieder ins Foyer. Geh die Treppe in die erste Etage hinauf, durch die große Flügeltür auf die Galerie. Lauf durch die zweite Tür und dahinter die Treppe hinunter. Direkt unterhalb der Treppe ist wieder ein Speicherraum, der auch so etwas wie eine Krankenstation ist, in der verschiedene Seren gelagert werden. Nimm aus der Truhe den Sack mit der Chemikalie und den blauen Edelstein mit, falls du diese Items nicht schon bei dir trägst. Verlasse den Medizinraum und biege nach rechts ab, um die letzte Tür in diesem Korridor mit dem Rüstungsschlüssel zu öffnen. Hinter der Tür ist ein sehr dunkler und unheimlicher Flur. Durch die Fenster siehst du die Silhouetten von Zombies, die anscheinend unbedingt ins Haus wollen. Aber noch kommen sie nicht herein.

Nimm den Batteriepack von der Kommode und lauf nach rechts in einen kleinen Flur an der linken Seite. Geh durch die Tür und setze in dem kleinen Raum den blauen Edelstein in das rechte Auge des Tigerkopfes an der Wand. Der Kopf dreht sich und gibt eine kleine Öffnung frei, worin eine Packung Gewehrmunition liegt. Jetzt wieder hinaus auf den Flur! Laufe an den Fenstern vorbei, bis du wieder eine Tür erreichst. In dem Raum dahinter hat sich eine große Pflanze mit Tentakeln in einem Springbrunnen eingenistet. An ihr kommst du so nicht vorbei. Rechts neben der Tür ist eine Sprinkleranlage. Öffne sie und gib den Sack mit der Chemikalie hinein. Stelle den Schalter



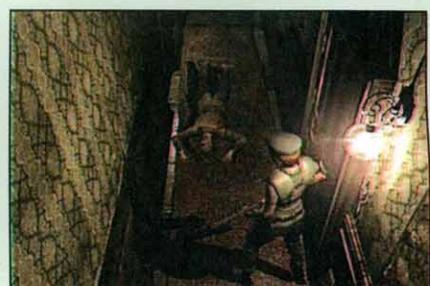
auf Rot und die Pflanze gibt ihren Geist auf. Nun kannst du vorbeilaufen. Auf einer Blumenbank links stehen einige grüne Kräuter. Von der Wand vor dir kannst du die erste von vier Todesmasken mitnehmen. Verlasse den Raum wieder. Jetzt kommen die Zombies durch das Fenster. Flüchte, oder vernichte sie, geh an dem kleinen Gang vorbei und durch die Tür an der rechten Seite. Hier findest du dich in einem der Schlafräume. Nimm vom Bett das Pistolenmagazin und das Tagebuch des Wärters. Sobald du dich dem Kleiderschrank näherst, fliegen die Türen auf und aus dem Schrank kommt ein Zombie. Erschieße ihn und den, der sich von rechts heranpirscht ebenfalls. Nimm dann die Batterie aus dem Schrank und du kannst diesen Raum wieder verlassen und rechts durch die Flügeltür gehen. Du befindest dich nun in dem Flur hinter dem Esszimmer.

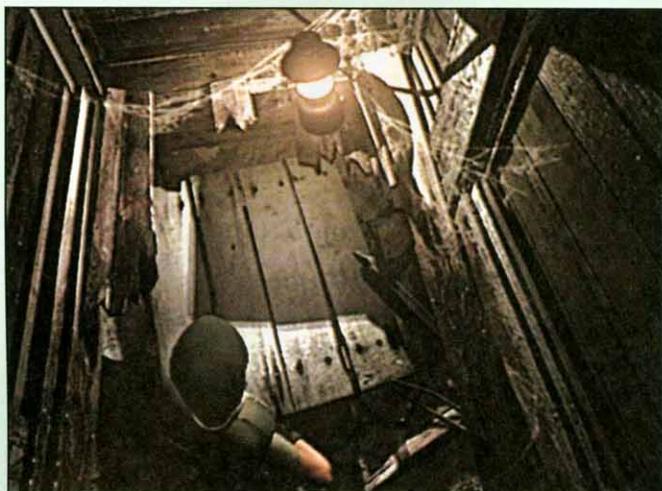
Laufe wieder ins Foyer, die Treppe hinauf und wende dich nach links. Benutze den Schwertschlüssel an der linken Tür, den du danach nicht mehr benötigst und ablegen kannst. Dahinter die erste Tür rechts kannst du mit dem Rüstungsschlüssel öffnen. Du triffst dann auf Richard vom Bravo-Team, der von einer Giftschlange angegriffen wurde und nun

vergiftet auf dem Boden liegt. Du musst ihm das Gegengift besorgen. Du findest dieses Serum in dem Speicher- und Medizinraum. Auf der Karte im Inventar wird dieser Raum durch ein Foto angezeigt. Der schnellste Weg dorthin führt über die Galerie und die Treppe hinunter. Schnapp dir das Serum vom Regal und laufe zu Richard zurück, um es ihm zu verabreichen. Er gibt dir sein Funkgerät. Nun kannst du Richard sich selbst überlassen, er muss erst wieder zu Kräften kommen. An der Säule stehen noch zwei grüne Kräuter, die du nicht vergessen solltest. Laufe den kleinen Flur weiter, geh durch die Tür und erledige dahinter den Zombie. Die Tür oberhalb der Stiege kannst du noch nicht öffnen. Nimm also die Tür, die sich in dem schmalen Gang befindet, und zünde in dem Raum dahinter die Kerzen auf dem Tisch an, damit du etwas erkennen kannst. Auf dem Tisch liegt ein Pistolenmagazin, ein weiteres findest du in einer Glasvitrine. Verschiebe dann den großen Schrank einmal nach rechts und betrete die geheime Kammer dahinter. Natürlich ist auch hier ein Zombie und in der Vitrine findest du ein Notenblatt. Geh wieder hinaus auf den Flur und laufe weiter bis zu einer großen, grünen Flügeltür.



Ein Helmsymbol ist in das Schloss eingraviert.





Schließe sie mit dem Rüstungsschlüssel auf. Du betrittst einen Raum mit lauter Rüstungen.

In einer Sequenz siehst du, wie sich vier der Rüstungen nach vorne verschieben. In der Mitte befindet sich ein Schalter. Wenn du ihn jetzt drückst, strömt sofort giftiges Gas aus. Drücke ihn also noch nicht, sondern stell dich zuerst vor die Rüstung rechts oben und schiebe sie zurück. Dann die erste links unten und zum Schluss die untere Rüstung rechts, wodurch sich die linke oben gleich mit verschiebt. Dadurch hast du die Öffnungen, aus denen das Gas strömt, wieder verschlossen und kannst nun den Schalter drücken. An der Wand gegenüber öffnet sich eine Nische, aus der du ein reich verziertes Kästchen nehmen kannst. Untersuche und drehe es im Inventar und betätige an zwei Seiten die Verschlüsse. In dem Kasten liegt die zweite Todesmaske. Geh wieder auf den Flur hinaus. Läufst du etwas weiter und gehst durch die Tür an der rechten Seite, kannst du die Treppe nach unten laufen, zum Speicher-raum. Davor hängt an der Wand ein Zettel, das dem dir Barry mitteilt, dass er in dem Raum Granaten und ein Erste-Hilfe-Spray für dich deponiert hat.

Solltest du das Notenblatt und das Wap-pen-Symbol aus Holz in die Truhe gepackt haben, nimm nun beide Sachen mit und laufe wieder ins Esszimmer. Geh dort durch die Tür und im Flur dahinter durch die zweite Tür links. Benutze den Rüstungsschlüssel und betrete

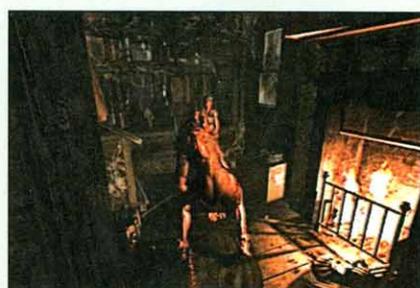
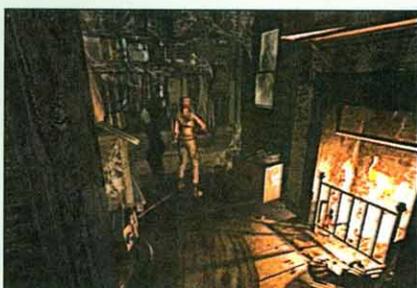
das Musikzimmer. Geh an dem Flügel vorbei in die Nische und verschiebe dort das Regal. Nimm ein Notenblatt mit und kombiniere es zu den Noten für die Mondschein-sonate. Verwende die Notenblätter am Klavier und lausche Jills kleinem Konzert. Danach öffnet sich die Wandvertäfelung, du kannst hineingehen,

Trevors Tagebuch vom Boden aufheben und aus der Wand das goldene Wappen-Symbol entfernen und mitnehmen. Die Wandvertäfelung hinter dir schließt sich. Setze nun anstelle des Goldwappens das hölzerne ein und du kannst den Raum verlassen. Geh jetzt ins Esszimmer und setze das goldene Wappen über dem Kamin ein. Eine Klappe in der großen Standuhr öffnet sich. Stell dich davor und stelle die Zeiger auf dem Zifferblatt auf genau sechs Uhr. Sie schlägt dann sechsmal und verschiebt sich zur Seite. Aus der so entstandenen Wandöffnung kannst du den Schildschlüssel nehmen. Lauf wieder ins Foyer und in den ersten Stock. Gehe mit dem Rüstungsschlüssel durch die zweite Tür an der linken Seite. Hier bist du wieder auf einem Balkon. Laufe ihn entlang, bis du auf die Leiche von Forest, einem Mitglied vom Bravo-Team stößt. Nimm seinen Granatwerfer und geh ein Stück weiter. Plötzlich hörst du ein merkwürdiges Geräusch und musst feststellen, dass auch Forest zum Untoten mutiert ist und dich angreift. Du findest hier außerdem zwei grüne Pflanzen.

Lauf in den Flur zurück, in dem Richard liegt. Jetzt kannst du die Tür oberhalb der Stiege mit dem Schildschlüssel aufschließen, den du dann auch nicht mehr benötigst. Betrete den Dachboden und laufe ein Stück in den Raum hinein. Plötzlich taucht eine gigantisch große Giftschlange auf und bedroht dich. Richard stürmt in den Raum und hilft dir, sie vorerst außer Gefecht zu setzen. In einer

Sequenz siehst du dann, dass Richard seinen mutigen Einsatz mit seinem Leben bezahlt. Vertreibe die Schlange, indem du auf sie schießt, und nimm dir Richards Kampfgewehr mit, das auf dem Boden liegt. Lauf zum anderen Ende des Raumes. Auf einer Kiste liegt die dritte Todesmaske. Verlasse danach den Raum wieder. Sehr wahrscheinlich bist du von der Schlange vergiftet worden, in dem Fall musst du mit Jill in den Medizinraum laufen, um das Gegengift zu nehmen. Geh danach aus dem Medizinraum auf den Flur, zurück ins Foyer und in den Raum, wo du die Karte aus der Statue geholt hast. Lauf dort durch die nächste Tür in den Flur mit den Kommoden. Zwei wilde Hunde springen durch das Fenster. Erledige sie und lauf weiter durch die nächste Tür. Folge dem Gang und halte dich von den Fenstern fern, denn auch hier wollen Zombies hinein. Geh am Ende des Ganges durch die Flügeltür. Im folgenden Korridor nimmst du die letzte Tür auf der linken Seite.

Der Raum, eine Bildergalerie, ist zwar frei von Zombies, aber einige Raben haben es sich auf einer Leiste an der Wand bequem gemacht und beobachten dich argwöhnisch. Auch hier gilt wieder, keine hektischen Bewegungen, keine Schüsse, und die Raben bleiben, wo sie sind. Geh den Gang langsam entlang und du stehst vor dem Gemälde einer jungen Frau mit auffälligem Schmuck. Sie ist geschützt von drei Geistern. Ihre Krone ist grün, die Halskette violett und das Armband orange. An der Mittelwand sind drei Fensterbilder, die alle in verschiedenen Farben leuchten. Sie stellen die drei Geister dar. Diese Bilder haben an der Vorder- und Rückseite Schalter. Drücke die Schalter nacheinander erst auf der einen, dann



auf der anderen Seite. Das Bild des Helden mit dem Armband muss orange werden, das des Weisen mit einer Halskette violett und das Bild einer Heiligen mit einer Krone grün. Die Bilder vom Weisen und von der Heiligen bekommen schon durch das Drücken der Schalter auf der linken Seite die richtige Farbe. Drücke danach den Schalter unter dem Gemälde der jungen Frau. Die Wand öffnet sich und du kannst hindurchlaufen. Dahinter liegt die vierte und letzte Todesmaske.

Gehst du durch das eiserne Tor, bist du wieder auf dem Friedhof und kannst von dort zurück ins Foyer gelangen. Lauf zu dem Speicherraum, in dem der Kerosinbehälter steht, und dort die Treppe hinauf. Geh ein Stück links in den Gang hinein und öffne dort die Tür mit dem Rüstungsschlüssel, den du danach ablegen kannst. Im Raum dahinter steht in der Ecke eine rote Pflanze. Nimm zuerst die Tür, die sich rechts von Jill befindet. Du kommst in ein kleines Schlafzimmer und findest einen grünen Erste-Hilfe-Koffer. Wenn du ihn im Inventar öffnest, findest du ein Erste-Hilfe-Spray. Auf dem Schreibtisch in der Ecke liegen noch drei Farbbänder und rechts neben dem Bett steht eine grüne Pflanze. Geh wieder hinaus und öffne die gegenüberliegende Tür mit dem Dietrich. Hier befindest du dich in einem seltsamen kleinen Labor. Stell dich vor den Schaukasten mit den Insekten und nimm den goldfarbenen Bienenköder. Bei näherem Betrachten stellst du fest, dass an dem Köder der Haken fehlt. Geh zum nächsten Schaukasten, zwischen Aquarium und Schreibtisch. Hier kannst du einen Angelhaken mitnehmen. Kombiniere beides im Inventar und geh zum Kasten links neben der Tür. Nimm dort das

Bienenpräparat und setze den goldenen Angelköder an seine Stelle. Nun zum ersten Schaukasten und das Bienenpräparat anstelle des Bienenköders einsetzen! Drücke den Schalter und die eben noch tote Biene wird plötzlich sehr lebendig und angriffslustig. Erschieße sie, bevor sie dich sticht, und nimm dann das

Windwappen aus der Wandöffnung. Geh zum Schreibtisch, nimm das Testament des Forschers und verlasse den Raum. Solltest du nicht alle vier Todesmasken im Inventar haben, lauf unten in den Speicherraum, um die fehlenden zu holen. Munition und Kräuter sollten auch nicht fehlen.

Lauf ins Foyer und geh durch das Wandgemälde auf den Friedhof. Lauf die Treppe in die Gruft hinunter und setze den vier Steingesichtern die passenden Masken auf. An dem rostigen Sarg, der an der Decke hängt, fallen die Ketten ab und er stürzt auf den Boden. Sobald du näher an ihn herangehst, öffnet er sich – eine stark verwesene Leiche springt heraus und greift dich auch gleich an. Da sich gleichzeitig der Ausgang verschlossen hat, bleibt dir nichts anderes übrig, als den Toten zu erledigen. Nach ein paar gezielten Schüssen herrscht Ruhe und du kannst die Gewehrmunition aufheben, die dort liegt. Geh dann an den Sarg und drücke dort einen Schalter, damit sich der Ausgang öffnet. Aus dem Sarg kannst du noch ein Stein-/Metallobjekt nehmen. Lauf wieder ins Haus zurück und vom Foyer aus rechts durch die Flügeltür in den Flur mit der Bildergalerie. Lauf am Ende des Flures rechts in den dunklen Gang und dort durch die Tür. Erledige den Bluthund, der dich von hinten angreift, und setze das Stein-/Metallobjekt in die Steinplatte neben der Tür



ein. Die blaue Tür öffnet sich und du betrittst dahinter eine Garage. Nimm vom Regal das Erste-Hilfe-Spray und die Batterie mit. In der Ecke neben der Eingangstür liegt Gewehrmunition. Geh an der Seite die Treppe nach unten und durch die Holztür nach draußen.

Lauf den Gartenweg entlang, bis du rechts einen roten Wetterhahn siehst. Ein Stück weiter steht noch ein blauer.

Etwas weiter ist der Weg durch ein Eisentor verschlossen.

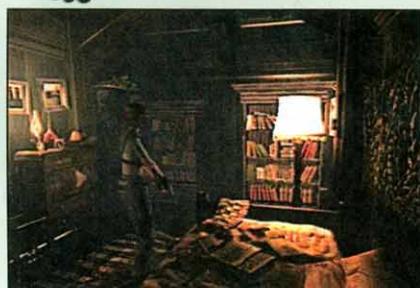
Rechts und links davor stehen zwei Statuen von Hunden mit



Die Lampe scheint orange.



Ein paar Billardkugeln.
2, 3, 4, 5, 6...





mehreren Köpfen. Einer von ihnen hat rote, der andere blaue Augen. Geh zurück zu den Wetterhähnen und stelle den roten Hahn auf Westen und den blauen auf Norden. Die beiden Statuen haben sich verschoben und das Tor wird entriegelt. Mittlerweile müsstest du Barrys Funkspruch erhalten haben, in dem er von einem mysteriösen Wesen in Ketten berichtet, das durch Kugeln nicht zu vernichten ist. Geh trotz aller Warnungen durch das Tor in den

Wald. An der Stelle, wo zwei Raben sitzen und dich beobachten, geh einen schmalen Weg nach rechts, bis du vor zwei großen Grabsteinen stehst. Setze in den rechten Stein das Windwappen ein. Vorne dreht sich eine Platte, in der ein Mondwappen, ein Sonnenwappen und ein Sternwappen eingelassen sind und die du mitnehmen kannst. Untersuche diese Wappen

einzelnen im Inventar. An den Rückseiten kannst du bei jedem einen Schalter drücken. Wende dich nun dem linken Grabstein zu und setze die präparierten Schalter in die passenden Öffnungen. Auch hier dreht sich eine Platte und du findest einen Magnum-Revolver.

Lauf den Hauptweg weiter und klettere rechts einige Steintritten hinauf. Du kommst an eine alte Hütte. Betrete sie und nimm von der Wand über der Treppe die Karte vom Innenhof mit. Lauf weiter und nimm das Familienfoto vom Tisch. Hier steht auch eine Schreibmaschine und dahinter eine Truhe. Spring etwas weiter von dem Vorsprung und auf einer Holzplatte liegt eine Winde. Geh dann zurück in den Schlafraum und du hörst eine Tür zufallen. Lauf aus dem Raum hinaus. In einer Sequenz siehst du, wie jemand Jill niederschlägt. Aus der Ohnmacht erwacht, steht sie einer unbeschreiblichen Kreatur gegenüber. Sie ist mit den Händen an einen Holzblock gefesselt und, wie Barry über Funk schon angedeutet hatte, gegen jede Munition völlig immun. Versuche den Schlägen auszuweichen und flüchte aus der Hütte. Renne den Waldweg zurück in Richtung Haus und lass dich auch von dem Zombie nicht aufhalten.

Geh nun durch das große Garagentor zu einem Springbrunnen, in dessen Nähe sich

zwei Hunde aufhalten. An der rechten Seite steht noch eine grüne Pflanze. Lauf etwas weiter, die Stufen hinauf und durch ein Eisentor. Du stehst vor einem Wasserbecken, in das eine Leiter hineinführt. Du kannst sie so nicht erreichen. Geh an der Seite entlang, verwende dort an dem Kasten die Winde und das Wasser im Becken fließt ab. Klettere nun die Leiter hinab und an der anderen Seite wieder nach oben. Geh nach links und über eine Brücke in einen kleinen, runden Fahrstuhl. Fahre eine Etage tiefer, laufe an dem Wasserfall vorbei und gehe durch ein Eisentor. Nimm dahinter das rote Kraut mit und folge dem Weg. In dem kurzen Tunnel fallen Baumschlangen von den Bäumen herab, die dich vergiften und verletzen können. Bleib also nicht stehen, sondern renn einfach weiter.

Residenz

Du gelangst an eine Tür, die dich in die Residenz führt. Auf einer Blumenbank in der Ecke stehen drei blaue Kräuter, die ausschließlich Vergiftungen heilen. Lauf durch den Flur und hinter der ersten Tür rechts befindet sich ein Speicherraum. Auf dem Regal bei der Schreibmaschine liegen eine Batterie und drei Farbbänder. Neben der Truhe steht noch ein Behälter mit Kerosin. Lauf wieder hinaus und geradeaus in den Raum. Geh durch die große Tür, hinter der zwei riesige Spinnen krabbeln. Den beiden kannst du, um Munition zu sparen, gut ausweichen. Sei aber dennoch vorsichtig, denn sie spucken Gift. In der rechten Ecke findest du eine grüne Pflanze. Daneben steht auf einem kleinen Tisch eine rote Öllampe. Zünde sie mit dem Feuerzeug an und du erkennst darunter ein Augensymbol. Geh die Treppe hinunter und nimm vom Tresen den Erste-Hilfe-Kasten an dich, der eine Mischung aus blauem und grünem Kraut enthält. Daneben liegt ein Buch mit rotem Einband. Die Seiten sind zwar leer, aber du wirst es brauchen. Auf einem der Tische liegt noch Gewehrmunition und auf dem Tisch daneben steht eine grüne Öllampe. Zünde sie an und ein zweites Augensymbol wird sichtbar. Geh die Treppe wieder nach oben. Rechts befindet sich noch eine Treppe. An der Seite steht eine dritte



Öllampe, diesmal ist sie orange. Wie vorher musst du auch diese anzünden und findest darunter ein drittes Augensymbol. Merk dir diese verschiedenen Symbole gut. In der Mitte steht ein großer Billardtisch mit einigen farbigen Kugeln darauf. Merk dir die Zahlen 3, 5 und 6 und die Farben dieser Kugeln.

Geh wieder auf den Flur hinaus und schiebe die kleine Kiste in den Mittelgang, in dem zwei Löcher im Boden sind, vor die dort stehenden großen Kisten, um ein Loch im Boden abzudecken und so einen sicheren Übergang zu schaffen. Kommst du den Löchern zu nahe, packt dich der Arm einer Schlingpflanze und lässt dich nicht vorbei. Klettere also über die Kisten, öffne die Tür dahinter und folge dem Gang bis vor eine Tür, über der die Zahl 002 steht. Versuche sie zu öffnen und du belauschst Teile eines Gesprächs. Betrete nach dieser Sequenz den Raum und du triffst auf Barry. Wenn du mit ihm gesprochen hast, durchsuchst du das Zimmer und nimmst vom Schreibtisch den Bericht über die Pflanze 42 mit. Betrete dann vorne das Badezimmer, wo auf dem Regal ein Schlüssel für Zimmer Nr. 001 liegt. Die Badezimmertür öffnet sich und ein Zombie kommt herein. Erledige ihn, verlasse das Badezimmer und verlasse vorerst den Raum. Laufe in den Anfangsflur zurück und benutze den Schlüssel 001 an der Tür gegenüber vom Speicherraum. In der Mitte des Zimmers baumelt von der Decke ein Selbstmörder. Auf dem Schreibtisch liegt ein Pistolomagazin und eine Selbstverteidigungswaffe mit nur einem Schuss Munition. Halt diese Waffe fest, bis du sie nötig brauchst. Daneben liegt noch ein Selbstmordbrief. Geh auch hier ins Badezimmer und lass das Schmutzwasser aus der Badewanne. Darin liegt der Kontrollraum-Schlüssel, und der Zombie, der bisher friedlich auf dem Boden lag, erwacht zu neuem Leben. Verlasse das Bad. Der Gehängte ist mittlerweile auch wieder auf den Beinen und muss erledigt werden.

Lauf jetzt in Raum 002 zurück und schiebe dort das linke Bücherregal nach vorne und das rechte nach rechts. Dadurch hast du eine Leiter im Boden freigelegt. Klettere hinunter und lauf den langen Gang in diesem unterir-

dischen Komplex entlang. Der weitere Weg ist durch Wasser versperrt. Hier stehen drei Holzkisten. Schieb die erste Kiste, die direkt am Wasser steht, hinein, dann die zweite dahinter und zum Schluss schiebe die Kiste, die hinter dir an der Wand steht, auch ins Wasser. Du hast nun einen Weg über das Bassin gebast-

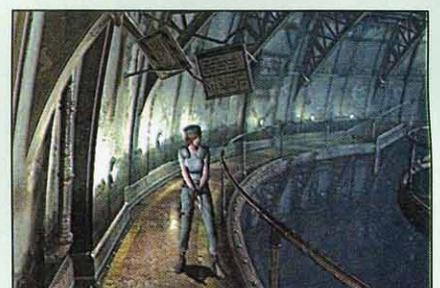
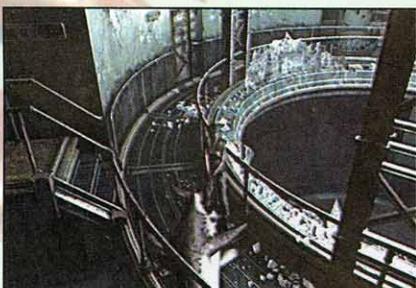
elt. Lauf hinüber und nimm das grüne Kraut mit. Folge dem Gang weiter, der am Ende schon halb überflutet ist. Geh durchs Wasser und öffne das eiserne Tor. Dahinter gelangst du in einen halb überfluteten Raum. Durchquere ihn und sieh in einer Sequenz ziemlich große und aggressive Haie auf dich zukommen. Renn weiter und versuche, ihnen auszuweichen. Geh am Rand des Weges die Treppe hinauf und öffne dort die Tür mit dem Kontrollraum-Schlüssel, den du danach nicht mehr benötigst. Klettere im Raum dahinter über die Leiter nach unten.

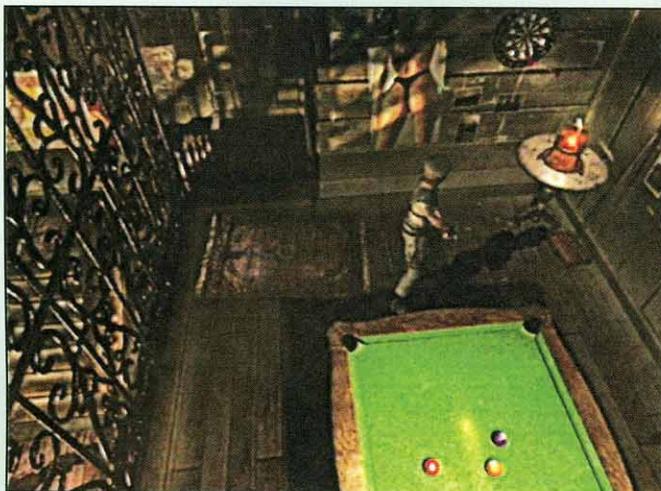
Du stehst nun in einem Kontrollraum, in dem der Wasserdruck geregelt werden kann. Geh um die Ecke und du findest einen Erste-Hilfe-Kasten, der zwei grüne Kräuter enthält. Laufe wieder in den Kontrollraum und nimm von der Wand die Karte vom Aquaring mit. Wende dich rechts zu den Schaltpulten und schalte das Display für den Wasserstand ein. Ein Hai knallt gegen die Glasscheibe und der Druck im Raum nimmt zu. Gehe zu dem Computer rechts, löse den Sicherheitsmechanismus und lege gegenüber den Hebel für die Druckkammer um. Es wird dir angezeigt, dass der Öldruck zu niedrig ist. An der Wand, wo du den Erste-Hilfe-Kasten gefunden hast, musst du Ventil 3 öffnen. Löse dann wieder den Sicherheitsmechanismus und betätige erneut den Hebel für die Druckkammer. Die Schotten schließen sich und die Gefahr ist gebannt. Lasse nun das Wasser ab und du hast die An-



lage trockengelegt. Geh durch die Tür gegenüber der Ölstation und biege nach rechts ab, um noch etwas Gewehrmunition zu finden. Lauf dann dort durch die schwere und etwas versteckte Eisentür und vorbei an den Haien, die jetzt auf dem Trockenen liegen. Klettere am Ende des Weges auf das Podest und betätige den Hebel am Generator für die Durchflusssteuerung. Wende dich dem Gerät daneben zu und du stellst fest, dass du nicht zu nahe herankommen darfst, da alles unter Strom steht. Wenn du versuchst, das Item aus dem Sicherungskasten zu nehmen, wird der riesige Hai, der direkt vor dir liegt, sehr aktiv und reißt den Sicherungskasten herunter. Das Item fällt natürlich direkt hinter ihm ins Wasser. Jetzt ist die Gelegenheit, ihn mit dem einzigen Schuss aus der Selbstverteidigungswaffe zu töten. Geh dann vorsichtig neben ihn und nimm dir den Residenschlüssel, auf dem "Galerie" steht.

Lauf wieder zurück, an der Tür, durch die du hinuntergekommen bist, vorbei und durch das Eisentor. Auf einer Holzkiste liegt Magnum-Munition. Klettere am Ende des Weges eine Leiter hinauf und geh durch die Tür. Du stehst wieder in dem unterirdischen Gang, wo die drei Kisten standen. Biege links ab, um zurück in die Residenz zu kommen. Betrete mit dem Galerieschlüssel den Raum neben Zimmer 002 und du kannst den Schlüssel ablegen. In dem Raum attackiert dich eine Biene und nach ein paar Schritten siehst du einen ganzen





Bienenschwarm. Spare deine Munition und geh zu der Leiche in der Ecke. Diese hält krampfhaft Insektenspray fest. Nimm es mit und verlasse den Raum wieder. Biege auf dem Flur nach rechts ab, gehe an Zimmer 002 vorbei und sprühe das Insektengift durch das Loch in der Wand auf den Bienenstock. Dort hängt auch eine Karte der Residenz. Betrete dann wieder die Galerie und nimm vom Tisch in der Mitte das Pistolenmagazin mit. Geh zum Bienenstock, wo du den Residenzschlüssel für Zimmer 003 findest.

Neben den Regalen befindet sich eine Tür, die durch einen Code aus Zahlen und Augensymbolen verschlossen ist. Stelle den Pfeil auf das erste Symbol und wähle die Zahl, die auch die Billardkugel trägt, welche die gleiche Farbe wie die Öllampe hat. (Die Zahlenkombination ändert sich mit jedem Durchspielen.) Betätige so nacheinander alle drei Symbole und Zahlen und die Tür ist geöffnet. Geh aber zuerst in Zimmer 003. Den Schlüssel brauchst du danach nicht mehr. Auf dem Schreibtisch steht eine Schreibmaschine. Nimm aus dem Bücherregal das weiße Buch heraus. Lies über das Laborexperiment in organischer Chemie. Du musst nun V-Jolt herstellen. Betrete den Raum, der durch den Code gesichert war, und nimm von den Arbeitsflächen die vier leeren Flaschen mit. Und so wird das V-Jolt hergestellt:

1 Nimm an der Seite aus dem Gefäß UMB-Nr. 3 (rot). Laufe zum Waschbecken und fülle eine

leere Flasche mit Wasser. Mische im Inventar das UMB-Nr. 3 mit dem Wasser und du erhältst NP 004 (lila).

2 Nimm aus dem zweiten Behälter Gelb-6 und mische es im Inventar mit dem NP 004, das ergibt UMB-Nr. 10 (orange).

3 Nimm erneut Gelb-6 und mische es diesmal mit Wasser. Nun hast

du UMB-Nr. 7 (grün).

4 Mische UMB-Nr. 10 (orange) mit UMB-Nr. 7 (grün), das ergibt VP-017 (blau).

5 Nun mischst du UMB-Nr. 3 (rot) mit VP-017 (blau) und du erhältst das begehrte V-Jolt.

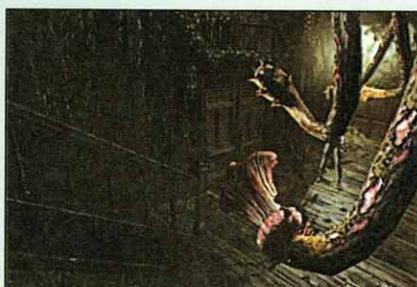
Lauf danach in den Speicherraum und lege die restlichen drei leeren Flaschen in der Truhe ab. Nimm das leere rote Buch mit und geh in Zimmer 003. Setze das rote Buch an die Stelle, an der du das weiße herausgenommen hast. Vertausche nun die Bücher untereinander so lange, bis die Buchrücken das Gemälde einer liegenden nackten Frau zeigen. Daraufhin verschiebt sich ein Schrank und gibt eine Tür frei. Geh hindurch und du stehst einer gigantischen Pflanze gegenüber. Mit Munition kannst du hier nichts ausrichten. Verlasse den Raum, bevor sie dich packt, durch die große Flügeltür. Hier steht eine rote Pflanze. Geh wieder in Raum 002 und klettere dort die Leiter hinunter. Lauf durch das Eisentor und geh dahinter durch die Tür, um wieder in den Kontrollraum zu gelangen. Klettere hier die Leiter hinauf, geh durch die Tür und laufe, von Jill aus gesehen, linksherum. Öffne auch hier wieder eine Tür. In der Mitte des Raumes hängen durch die Decke die Wurzeln der Riesenpflanze. Stelle dich darunter und verwende das V-Jolt. Die Wurzeln sterben ab und ziehen sich zurück.

Lauf nun den ganzen Weg zurück in die Residenz und geh wieder durch die Galerie und die Flügeltür zur Pflanze. In einer Sequenz

siehst du, wie sie sich erst zusammenzieht, dann aber plötzlich Jill schnappt. Gott sei Dank taucht Barry auf und erledigt das Ding. Nimm danach den Hausschlüssel mit dem Helmsymbol aus dem Kamin und verlasse den Raum und die Galerie. Nach ein paar Schritten hörst du Schüsse und triffst auf Wesker. Laufe nach dem Gespräch mit ihm den Weg zum Herrenhaus zurück. In der Garage findest du an der Wand einen Zettel von Barry, der dir einige Items dagelassen hat: eine Batterie, ein Erste-Hilfe-Spray und Granaten. Geh durch die blaue Tür und folge dem Weg ins Haus.

Herrenhaus

In einer kurzen Sequenz siehst du, wie etwas aus dem Garten auf dich zustürzt. Es ist ein Hunter, die Mutation einer Kröte mit sehr scharfen, großen Krallen, der dich sehr schnell angreift und dich stark verletzen kann. Diese Bestien haben nun im Haus die Herrschaft übernommen. Erschieße ihn und geh durch die zweite Tür, um in den Flur mit dem Speicherraum zu gelangen. Vor dem Raum greifen dich sofort zwei Hunter an. Geh dann die Treppe hinauf und nach links den Flur entlang. Betrete den Raum mit dem Kamin und öffne darin die Tür mit dem Helmschlüssel. Dahinter steht vor dir mitten im Weg eine Statue. Läufst du links in den Raum, kommen rechts und links die Wände auf dich zu und zerquetschen dich. Es gibt kein Entkommen, die Wände sind zu schnell. Stell dich also hinter die Statue und schiebe sie vor dir her in den Raum. Die Wände können nicht weiter und es bleibt ein schmaler Gang übrig, durch den du zurücklaufen kannst. Dahinter hat sich dadurch ein neuer Gang gebildet. Vor Kopf steht die gleiche Statue. Lauf hinein, drücke dort den Schalter und die Wände fahren in die Ausgangsposition zurück. Lauf nun ganz schnell aus dem Gang heraus und in den ersten Gang zurück, wo die Wände schon wieder auf dich zukommen. Stell dich blitzschnell rechts neben die Statue und schiebe sie nach links an den vorgesehenen Platz. Aber beeile dich, bevor du zerquetscht wirst. Die Wände bleiben stehen, die Wand neben der Statue öffnet sich und du kannst hindurchgehen.



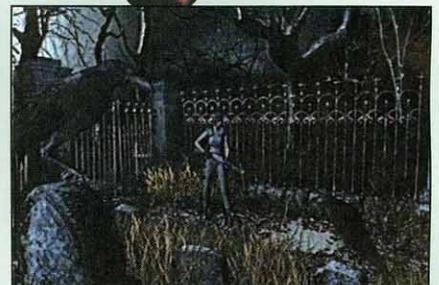
Auf der Kommode liegt ein Dolch und an der anderen Seite ist ein Loch im Boden. Vor dir liegt ein Buch mit dem Titel "Letztes Buch, Band 1". Heb es auf und untersuche es im Inventar. Zwischen den Seiten liegt eine Adlermedaille. Geh weiter und du kommst an einen Grabstein, auf dem ein Tagebuch liegt. Nimm es mit und drücke am Stein den Schalter. Der Stein verschiebt sich nach hinten und gibt eine Leiter nach unten frei. Klettere hinunter und folge dem dunklen und feuchten Gang. An der Wand sitzen zwei große Spinnen. Nimm an der Gabelung zuerst den rechten Weg und hol dir von der Wand die Karte vom Keller. Wenn du dort um die Ecke läufst, findest du noch eine Packung Gewehrmunition. Geh in den linken Gang, wo dir eine dritte Spinne begegnet. Öffne dort die Tür und dahinter stehen eine blaue und eine rote Pflanze. Sobald du um die Ecke gehst, kommen dir zwei Zombies entgegen. An der rechten Wand liegt ein Dolch. Lauf erst den Weg geradeaus weiter und repariere dort die Stromversorgung für den Aufzug. Geh nun zurück und in den rechten Gang. An dessen Ende befindet sich eine schwere Eisentür. Betrete den Raum dahinter und du stehst in einer Küche. Geh dort zum Aufzug und fahre eine Etage höher.

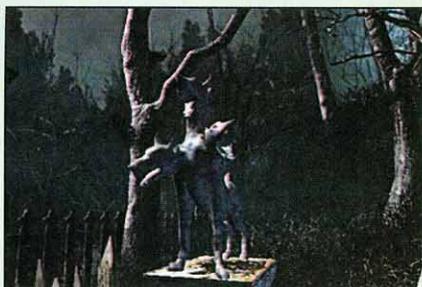
Oben angekommen, verlasse den Aufzug, erledige die zwei Zombies und in der Nische stehen zwei grüne und eine rote Pflanze. Die große Flügeltür rechts lässt sich von dieser Seite nicht öffnen. Geh also am Fahrstuhl links vorbei und geradeaus durch die Tür, hinter der sich eine sehr ergiebige Abstellkammer befindet. Du kannst hier Gewehrmunition, Granaten, ein Batteriepack und eine große Batterie einsammeln. Geh danach durch die letzte Tür auf dem Gang, die dich wieder in den Flur hinter der Esszimmer-Galerie führt. Lauf runter ins Foyer und schließe die zweite Tür an der rechten Seite mit dem Helmschlüssel auf. Nimm das Memo vom Regal und aus der Kommode die Farbbänder. In dem Gang befindet sich noch eine Tür, hinter der ein Zombie lauert. An dem Vorhang liegt ein Dolch, und eine grüne Pflanze kannst du auch noch mitnehmen. Auf dem Regal steht ein Schmuckkasten, den du aber noch nicht öffnen kannst. Lauf nun dorthin, wo du das Schlüsselimitat gegen den Rüstungs-

schlüssel ausgetauscht hast, also: durch das Esszimmer in den Flur und nach links durch die Tür. Folge den Gängen, bis du in besagtem Raum angelangt bist. Geh dort bis ganz ans Ende und in den etwas versteckten Gang. Hier findest du eine Tür, die mit dem Helmschlüssel geöffnet werden kann. Geh hindurch und folge dahinter dem unheimlichen Gang. Sammle unterwegs die zwei grünen Kräuter auf und laufe weiter, bis plötzlich die Ruhe durch einen großen Knall gestört wird.

Die Riesenschlange ist durch das Fenster eingebrochen. Klettere die Leiter hinab und

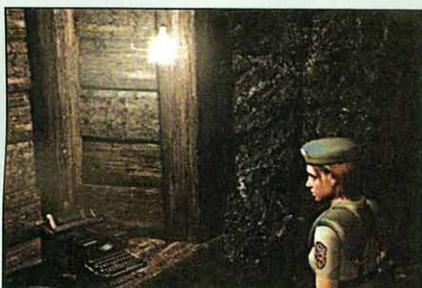
erledige das Biest unten in der Bibliothek. In der folgenden Sequenz siehst du, wie sie mit dem Schwanz vor die Bücherregale schlägt und etwas auf den Boden fällt. Lauf hin und hebe das "Letzte Buch, Band 2" auf. Öffne es im Inventar, darin liegt die Wolfsmedaille. Geh nun zum Medizinraum, in dem du auch speichern kannst, und dort die Treppe hinauf. Schließ mit dem Helmschlüssel die erste Tür im Gang auf. Du benötigst diesen Schlüssel nun nicht mehr. Im Raum dahinter nimmst du zuerst den Brief vom Sicherheitschef vom Tisch. An der einen Seite des Raumes hängt ein





Hirschkopf und an der anderen ein Büffelkopf an der Wand. Unter jedem Kopf steht eine Kommode, die du verschieben kannst. An der mittleren Wand hängt ein ausgestopfter Adler, der jede deiner Bewegungen mitverfolgt. Unter dem Hirsch liegen Granaten und unter dem Büffel ein Dolch. Schiebe die Kommoden etwas seitlich unter die Köpfe, damit der Adler sie nicht mehr im Blickfeld hat. Schalte dann das Licht neben der Tür aus und laufe dicht an der Wand unter dem Adler her, um von ihm nicht bemerkt zu werden. Klettere von der Seite auf die Kommoden und nimm aus dem Hirschkopf einen roten und aus dem Büffelkopf einen gelben Edelstein. Verlasse den Raum wieder und geh die Treppe hinunter. Setze im Inventar den roten Edelstein in die dafür vorgesehene Öffnung. Der Kasten ist immer noch verschlossen. Auf dem Deckel ist ein Umbrella-Zeichen. Du musst die Puzzleteile, die am Rand liegen, in dieses Zeichen zu einem Wappen zusammensetzen. Danach erhältst du aus der Schatulle eine Brosche, die sich zu einem Wappenschlüssel entfaltet.

Lauf nun an dem Speicherraum durch die letzte Tür im Gang dorthin, wo du in den Tigerkopf den blauen Edelstein eingesetzt hast. Setze nun an der anderen Seite den gelben Stein ein und nimm aus der Öffnung eine Mo-Diskette. Geh dann durchs Foyer in den Gang, durch den du in die Garage gelangen kannst, und öffne dort die reich verzierte Tür an der rechten Seite mit dem Wappenschlüssel, der jetzt abgelegt werden kann. Schalte in dem dunklen Büro am Schreibtisch die Tischlampe ein und nimm dann aus der Schublade unter dem Telefon die Gewehrmunition mit. Auf dem Schrank liegt noch ein Metallobjekt und daneben ein Batteriepack. Nun musst du



folgende Dinge in deinem Inventar haben: die große Batterie und die Kurbel. Laufe in die Garage und durch das Tor nach draußen. Geh zu dem kleinen Lift und fahr nach unten. Setze dann an dem zweiten Lift die Batterie ein, fahre mit diesem wieder hinauf und lauf zum Wasserbecken. Schließe das Wehr wieder mit deiner Winde, geh zum zweiten Lift zurück, fahre nach unten und geh zu dem Wasserfall, der jetzt versiegt ist. Du kannst dort in einen Gang laufen und eine Leiter nach unten klettern.

Bergbau-Bereich

Unten angekommen, geh erst geradeaus, wo du eine Schreibmaschine und eine Truhe findest. An der Schreibmaschine liegen drei Farbbänder. Geh nun wieder zurück und durch die Tür neben der Leiter. Biege dahinter in den linken Gang und lauf die Steintreppe hinunter. Geh dort durch die Tür und nimm vom Gitter das Pistolenmagazin mit. An der Schalttafel gegenüber öffnest du den runden Deckel. Nimm daraus die Röhre und laufe links in den Gang. Hier liegt ein Pistolenmagazin und du musst dort durch die Tür gehen. Dahinter bist du in einem sehr dunklen Gang. Geh ihn entlang und in einer Sequenz triffst du auf Enrico, der dir von Verrat erzählt. Bevor er einen Namen nennen kann, wird er von einem Unbekannten

erschossen. Nimm ihm die Winde aus der Hand, geh in den Gang zurück, wo du gleich von einem Hunter angegriffen wirst. Lauf zurück zum Speicherplatz. Unterwegs begegnen dir noch einige dieser Biester.

Geh bei der Truhe den Gang etwas weiter und benutze an der sechseckigen Öffnung die Winde. Ein Teil des Ganges dreht sich und du kannst weiterlaufen. Vor einer Tür steht rechts noch ein grünes Kraut. Öffne die Tür und lauf in dem Gang dahinter nach rechts, wo eine riesige Steinkugel den Weg versperrt. Stell dich

davor, renne dann zurück und links in den Vorraum an der Tür, um der rollenden Kugel auszuweichen. Die Kugel hat nun einen neuen Durchgang geschaffen. Geh aber zuerst wieder rechts herum. Dort, wo die Kugel saß, liegt in einem Hohlraum eine Packung Gewehrmunition. Lauf jetzt nach links in den neuen Gang und dort durch die große Tür. Dahinter wird es etwas ungemütlich. Der Raum ist



voll Spinnenweben und eine riesige Spinne fehlt auch nicht. Erledige sie und die etwas kleinere, die hier auch noch herumkrabbelt, gleich mit. Eine Tür in dem Raum ist durch die Spinnweben völlig verschlossen. Schneide dir mit deinem Kampfmesser den Weg zur Tür frei und geh hindurch. Solltest du das Kampfmesser in der Truhe abgelegt haben, liegt rechts auf einem Karton noch eines.

Nimm zuerst den linken Weg und schnapp dir von der Wand die Karte für diesen Bereich. Solltest du von den Spinnen vergiftet worden sein, stehen hier auch noch blaue Kräuter. Lauf dann in den anderen Gang und öffne dort wieder eine Tür. Folge dem Weg, bis du links an der Wand wieder die Winde benutzen musst. Der Gang dreht sich und auf der anderen Seite liegt wieder eine Kugel. Dreh die Winde so lange, bis auf der linken Seite eine Öffnung entstanden ist, in der du eine neue Tür siehst. Mit Getöse rollt nun die Kugel los und du solltest schnell in den Gang rennen, durch den du gekommen bist. Dort, wo die Kugel lag, kannst du noch einen Erste-Hilfe-Kasten finden, der ein Spray enthält. Geh dann durch die neue Tür an der linken Seite. Hier gibt es mal wieder ein Rätsel zu lösen. Vor dir, siehst du eine merkwürdige Platte im Boden. Stell dich einmal darauf, und du wirst sehen, dass sie sich einmal dreht. An der linken Wand ist ein sechseckiges Loch für die Winde. An der Wand geradeaus steht links eine Skulptur und rechts ist eine Öffnung, in die die andere Skulptur gehört, die dummerweise verkehrt herum steht. Schiebe sie erst nach rechts vor eine braune Stelle in der Wand. Benutze nun die Winde. Ein brauner Balken fährt aus der Wand und schiebt die Statue ein Stück nach vorn, so dass du dich dahinterstellen kannst. Drehe mit der Kurbel den Balken zurück und schiebe die Statue auf die Drehplatte in der Mitte, um sie in die passende Richtung zu bekommen. Damit du sie dann endgültig richtig in die Öffnung schieben kannst, musst du diese Prozedur zweimal machen. Passe die Statue dann in die Wand ein und nimm aus dem geöffneten Wandfach den Zylinder mit.

Lauf nun zurück zu der Truhe und der Schreibmaschine, kombiniere im Inventar den

Zylinder mit der vorher gefundenen Röhre, untersuche die zusammengesetzte Zylinderrohre und drehe beide Teile zusammen so, dass in der Mitte vier komplette römische Zahlen zu sehen sind: IV, II, III und I. Lauf nun weiter in den Raum, in dem du die Röhre gefunden hast, und setze an der gleichen

Stelle die Zylinderröhre ein. Drücke davor die Knöpfe in der Reihenfolge der römischen Zahlen. Zuerst den vierten, dann den zweiten, danach den dritten und zum Schluss den ersten Knopf von links. Du hast die Stromversorgung wieder hergestellt und in der Mitte des Raumes kommt ein Fahrstuhl nach oben gefahren. Betrete ihn und drücke am Schalter den Schalter. Barry kommt herein und fährt mit dir nach unten. Kaum angekommen, hört ihr ein unheimliches Wimmern und Barry schickt dich los, um nachzusehen. In dem Gang dahinter dauert es nicht lange und du hörst eine Tür zuschlagen. Die Kreatur aus der Hütte hat dich bis hierhin verfolgt. Lauf durch die verwinkelten Gänge und weiche dabei der Kreatur immer aus. An einigen flachen Steinplatten steht noch ein grünes und ein rotes Kraut. Laufe die Stufen hinauf und gehe in den linken, kurzen Gang und durch eine Tür.

Klettere an der Seite auf einen Kistenstapel, wo du ein Batteriepack, Magnum-Munition und ein Pistolenmagazin findest. Klettere vom Stapel und schiebe die vor dir stehende Kiste auf den Lastenaufzug, drücke an der Seite auf den Startknopf und die Kiste fährt von dannen.

Lauf nun zu Barry zurück und du siehst noch, wie dieser alleine mit dem Aufzug wieder nach oben fährt. Laufe den Holzsteg entlang und klettere die Leiter nach unten, wo die Kiste nun steht. Schiebe sie aus dem Transportkorb heraus nach links und dort in



den Müllzerkleinerer. Drücke den Schalter und nimm aus der zertrümmerten Kiste einen defekten Flammenwerfer. Geh in den Gang mit der Kreatur zurück und laufe durch die Gänge bis zu einem Hebel. Betätige ihn und du siehst in einer Sequenz, wie aus einer Metallplatte an der Wand zwei Halterungen herauskommen. Nun heißt es, blitzschnell sein, denn nach kurzer Zeit fahren die Halterungen wieder zurück und du musst die ganze Aktion von neuem starten. Drück also den Hebel, dreh dich um und renn die Stufen hinab zu der Tür, an der sich die Metallplatte befindet. Dem Gefesselten musst du dabei auch noch ausweichen. Warst du schnell genug, kannst du den defekten Flammenwerfer in die Halterungen einsetzen, bevor sie sich wieder einziehen.

Die Tür öffnet sich und du gelangst in einen seltsamen Raum, in dem viele Puppen herumliegen. Durchquere ihn, lauf dann durch das Wasser, in dem sich auch noch Schlangen befinden, und nach ein paar Metern kommst du in einen weiteren Raum. Nimm vom Schrank den Schmuckkasten mit und öffne ihn. Du erhältst einen Steinring. Nimm dann noch die Notiz und lies sie dir gut durch. Klettere im hinteren Teil des Raumes die Leiter hinauf und du stehst wieder in der Hütte. Nimm das randlose Metallobjekt und kombiniere es mit dem Steinring. Nun hast du das gleiche Symbol, das auch schon vor der Garage eingesetzt wurde. Lauf dahin zurück



und nimm das andere Symbol wieder aus der Wand. Geh dann ins Foyer des Hauses zurück und benutze einen der Durchgänge rechts oder links neben der Treppe. Setze dort an der Gittertür die beiden Symbole ein und die Verriegelung öffnet sich. Betrete dahinter das Gewölbe. In einer Nische an der Wand steht eine Schreibmaschine, du solltest deinen Spielstand hier abspeichern. Eine Truhe findest du dort auch noch. Lauf dann die lange Treppe nach unten und geh in den Raum. Vor dir siehst du Barry, der an einem großen Sarkophag herumfummelt. Er dreht sich herum und richtet plötzlich seine Waffe auf Jill. Besonders glücklich sieht er dabei aber nicht aus. Jill kann ihm die Waffe abnehmen und nun Barry bedrohen.

In dem Moment kommt die gefesselte Kreatur in den Raum. Barry fleht Jill an, ihm die Waffe zu überlassen, um das Monster zu bekämpfen. Nun hast du es in der Hand, dem Spiel eine glückliche Wendung zu geben. Vergiss nie: Dein Auftrag lautet, möglichst alle Teammitglieder zu retten! Vertrau also Barry und überlasse ihm die Pistole. Kümmere dich dann nicht mehr um das Monster, Barry hat die Sache voll im Griff. Schiebe so schnell wie möglich die vier großen Steinblöcke, die an den Seiten stehen und in die Ketten eingelassen sind, in den Abgrund. Verlierst du kostbare Zeit, indem du auch noch auf die Kreatur schießt, tötet das Monster Barry und dir fehlt später ein wichtiger Helfer und ein Teamkollege. Hast du alle vier Steinblöcke in den Abgrund befördert und Barry lebt noch, öffnet sich der

Sarkophag, die Kreatur stürzt darauf zu, schnappt sich daraus den Schädel und stürzt damit in den Abgrund. Das Monster war nämlich die kleine Lisa, die nun endlich ihre Mutter gefunden hat. Solltest du die Wolfsmedaille und die



Adlermedaille nicht im Inventar haben, lauf zur Truhe zurück, um sie herauszunehmen. Geh dann unten durch das Gittertor, durch das Lisa gekommen ist, und folge dem Weg, bis du in einen Lift steigen kannst. Betätige ihn und steige oben in einer Gartenanlage aus. Vor dir ist ein großes, rundes Becken, das wie ein Brunnen aussieht. Setze dort an den Einbuchtungen jeweils die passende Medaille ein und das Wasser fließt ab. Ein Durchgang ist entstanden. Laufe im Brunnen die schmale Wendeltreppe hinunter und steige unten in den Lift. Fahre tief in den Brunnen hinab.

CD 2 - Labor

Unten angekommen, laufe links herum und klettere dort die Leiter noch tiefer hinunter. Hier steht sofort eine Schreibmaschine und eine Truhe. Auf dem Boden liegen drei Farbbänder. Geh durch die große, verrostete Tür. Dahinter steht ein Kerosinbehälter. Diesen Gang bevölkern drei Zombies. Nimm auf dem Weg die zwei grünen Kräuter mit, lauf links in den Seitengang und nimm hier die Mo-Diskette mit. Geh dann die Treppe hinunter und durch die Gittertür. Zwei Zombies versuchen, dich aufzuhalten. Geh durch die Tür rechts. Direkt dahinter liegt ein Erste-Hilfe-Kasten mit zwei grünen Kräutern darin. Betrete durch die Tür an der Seite einen Röntgenraum. Nimm den Brief des Forschers und die zwei Röntgenbilder, eins vom Tisch und eins von der Kiste neben dem Lichtschalter. An der Wand siehst du schon einige Röntgenbilder hängen. Bring alle Bilder, auch die, die du gefunden hast, anhand der Namen, die darauf stehen, in die richtige alphabetische Reihenfolge. Drücke den Lichtschalter und auf den Röntgenbilder leuchten die Organe rot auf. Nacheinander gelesen, ergeben die Anfangsbuchstaben der Organe ein Codewort:

- | | |
|----------------|-----------|
| 1 Alex Bechet | Colon |
| 2 Clark David | Esophagus |
| 3 Ed Fisher | Liver |
| 4 Gail Holland | Lungs |

Das Codewort lautet also CELL. Verlasse den Raum und den Gang, denn die zwei anderen Türen sind noch verschlossen. Lauf nach

rechts und nimm hinten vom Regal den Dolch mit. Geh dann durch eine Doppeltür mit zwei runden Glasscheiben. Dies ist auch der einzige Raum, der sich hier öffnen lässt. Du befindest dich in einem OP-Raum. Geh an den Computer in der Ecke und gib zum Login den Vornamen des Forschers ein: John. Als Passwort nimmst du den seiner Freundin: Ada. Du kannst nun auswählen, welchen Bereich du geöffnet haben möchtest. Egal, auf welchen du zuerst klickst, du musst erst noch das dritte Passwort eingeben: Cell. Nun kannst du über den Computer alle Türen in den Bereichen B-2 und B-3 öffnen, die dir auch auf den Grundrissen gezeigt werden. Neben dem Computer findest du noch einen Bericht über V-Act und eine Notiz des Forschers. Im hinteren Raum, hinter den Leichensäcken, liegt in einem Regal ein Batteriepack.

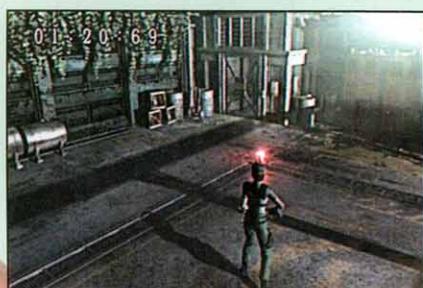
Lauf nun in den Gang am Röntgenraum zurück und gehe durch die erste Tür rechts. Erledige dahinter zuerst den Zombie und nimm die Granaten aus dem Spülbecken. Nimm vom Schreibtisch noch den Diafilter mit und lauf nach rechts. Auf einem weiteren Schreibtisch steht ein Übertragungsgerät für den Passcode des Sicherheitssystems. Lege eine Mo-Diskette ein und etwas wird freigeschaltet. Auf dem Regal liegt noch ein Fax. Verlasse den Raum und im Gang an der rechten Seite siehst du, was durch die Mo-Diskette freigeschaltet wurde. Dort sind drei Lampen, eine leuchtet grün, die zwei anderen sind noch rot. Durch die dortige Sicherheitstür kannst du erst gehen, wenn alle Lampen grün sind. Geh wieder in den Hauptgang zurück, die Treppe hinauf in den kleinen Gang, öffne dort die Tür und du bist in einem Dia-Raum. Nimm aus dem Regal eine weitere Mo-Diskette und vom Tisch ein Erste-Hilfe-Spray. Schalte nun den Diaprojektor ein und du siehst einen Umbrella-Werbefilm über biologische Waffen.

Nach einigen Fotos kommst du zu einem Gruppenbild der Waffenforschungstruppe von Umbrella. Schau dir den Forscher ganz rechts darauf gut an. Du erkennst in ihm Cpt. Albert



Wesker! Das letzte Foto zeigt einen Strichcode mit einigen Zahlen darunter. Lege nun den Diafilter ein und blättere zu dem Codefoto. Die Zahlen 8462 sind noch sichtbar. Geh an das Eingabegerät für Passcodes und gib die vier Zahlen ein. Eine Tür hat sich geöffnet. Lauf dorthin und nimm auf dem Weg vom Schrank die Karte vom Laborbereich mit. Vor einem Schrank neben der geöffneten Tür liegen noch die Sicherheitsprotokolle. Geh nun in den kleinen Raum und nimm den Laborschlüssel an dich. An den Bildschirmen kannst du dir noch Kenneths Video anschauen. Geh wieder hinaus und nach unten durch die große, verschlossene Tür, die du mit dem Laborschlüssel öffnen kannst. Klettere dahinter auf den halben Schrank und zieh dich in den Lüftungsschacht hinein. Vor dir steht eine heuschreckenartige Mutation, die du sofort erledigen solltest. Sie schwingt sich auch noch wie Tarzan an der Decke entlang. Hältst du dich zu lange in dem Raum auf, kommt schon das nächste Vieh durch einen der Lüftungsschächte. Klettere auf das kleine Tischchen und krieche durch den dritten Schacht von links, um in den nächsten Raum zu gelangen. Nimm vom Schreibtisch die Batterie und lege hier die nächste Mo-Diskette ein. Verschiebe nun ein Regal nach vorne und verlasse den Raum durch die Tür.

Wieder im Flur, schließe jetzt die Tür vor Kopf mit dem Laborschlüssel auf, den du danach ablegen kannst. Gehe im Gang dahinter geradeaus auf die Tür zu. Dort befindet sich ein Speicherraum. Außerdem findest du hier noch ein Erste-Hilfe-Spray, Granaten sowie drei



Farbbänder. Vom Speicherraum aus musst du nun nach links, durch die Tür. Dahinter sind drei aufeinander folgende Räume, in denen du immer wieder von den Heuschreckenwesen angegriffen wirst, die auch hier durch die Lüftungsschächte kommen. Laufe im ersten Raum erst nach rechts und nimm aus dem Nachtankgerät für den Hochspannungsraum eine leere Treibstoffkapsel mit. Laufe nun erst mal zurück in den Raum gegenüber dem Röntgenraum und stell dich vor das runde Fenster, hinter dem sich eine Flüssigkeit befindet. Setze die leere Kapsel ein und du erhältst eine gefüllte zurück. Allerdings ist es kein gewöhnlicher Treibstoff, der Hauptbestandteil ist eine Nitro-Verbindung. Wenn du nur einmal rennst, gibt es eine tödliche Explosion. Du musst die Kapsel dort einsetzen, wo du sie hergeholt hast, aber immer schön langsam dahin zurücklaufen. Setze die Kapsel ein und geh nun in den zweiten Raum. Hier kannst du rechts in der Ecke die letzte Mo-Diskette einsetzen. Geh wieder in den Flur am Röntgenraum und du siehst alle Lampen grün leuchten. Lege die drei Hebel darunter um und du kannst die Tür öffnen.

Steige die Treppe hinab, folge dem Gang nach rechts und du stehst vor einer Zellentür. In einer Sequenz siehst du auch, wer dort gefangen gehalten wird: Chris, und er ist Gott sei Dank o.k. Du kannst ihn aber noch nicht befreien, denn die Tür ist verschlossen. Lauf nach dem Gespräch wieder hinauf und geh nun in den dritten Raum bei den Heuschrecken. Aktiviere am Terminal die Stromzufuhr für den Hauptaufzug. Verlasse die Räume wieder und sichere auf jeden Fall deinen Spielstand. Nimm bei der Gelegenheit ein paar Granaten mit, geh aus dem Speicherraum und laufe nach rechts zum Hauptaufzug. Betrete ihn und drücke am Bedienfeld den Schalter. Barry taucht auf und fährt mit nach unten. Du findest eine Packung Gewehrmunition unterhalb der Rohre. Geh geradeaus durch die Tür. Die nun folgende Sequenz solltest du dir gut anschauen. Wie erwartet, steckt Wesker hinter allem und er wollte Barry zwingen, auch Jill zu töten. Wesker erweckt den Tyrant zum Leben, um Jill zu vernichten. Doch Barry rettet Jill mit einem gezielten Schuss auf Wesker das Leben und du

erfährst etwas über die Hintergründe.

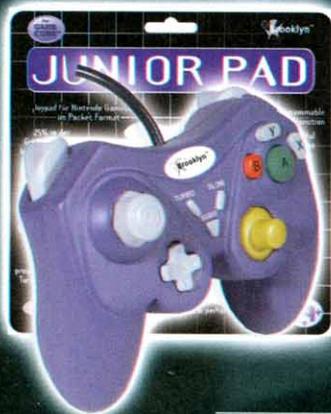
Wesker schafft es noch, auf den Schalter zu drücken und den Tyrant aus seinem Glasbehälter zu befreien. Gerechterweise richtet sich dessen Angriff zuerst gegen Wesker selbst. Strecke den Tyrant mit ein paar gezielten Granatschüssen nieder, lauf ans Ende des Raumes und löse die Türverriegelung. Sieh nach Barry, dem es aber gut geht. Wesker ist verschwunden und ihr solltet es ihm gleichtun, denn kaum habt ihr den Raum verlassen, ist die Selbstzerstörung aktiviert. Lauf erst zum Gefängnistrakt und befreie Chris aus seiner Zelle. Lauft zusammen den Weg zurück nach oben zu der Leiter an der Truhe. Oben triffst du wieder auf Barry und Chris, der schon vorgelaufen ist. Öffne die große Tür und du findest noch einen Erste-Hilfe-Kasten, in dem ein grünes Kraut und Gewehrmunition liegt. Lauf weiter. Du empfangst einen Funkspruch von Brad aus dem Hubschrauber. Nimm etwas weiter den Sicherungskasten vom Boden auf, setze ihn am Ende in den Fahrstuhl ein und ihr hört die Monster kommen. Chris und Barry bleiben noch unten, um sie abzuwehren, während du in den Fahrstuhl steigst und nach oben zum Heliport fährst. Oben findest du einen Koffer mit Signalraketen. Es bleiben noch drei Minuten bis zur Selbstzerstörung.

Nun hast du allein es wieder in der Hand, auch Chris und Barry zu retten. In der Mitte des Platzes musst du die Signalraketen zünden. Bei einem Stand von genau 30 Sekunden kommt der Hubschrauber und wirft einen Raketenwerfer ab. Warte in Ruhe ab und zünde die Signalraketen erst bei 50 Sekunden. Chris und Barry tauchen aus dem Aufzug auf und ihr alle glaubt euch schon gerettet. Aber ihr habt die Rechnung ohne den Tyrant gemacht. Er bricht aus dem Boden, schleudert erst Chris zu Boden und greift dann Barry an. Schieße auf den Tyrant, damit er

von Barry abgelenkt wird und stattdessen dich zum Ziel nimmt. Versuche, ihm auszuweichen und schieße weiter auf ihn, damit er Barry und Chris nicht tötet. Bei genau 30 Sekunden bis zur Zerstörung wirft Brad aus dem Heli den Raketenwerfer und du kannst den Tyrant endgültig vernichten. Damit hast du das beste Ergebnis erzielt, denn in der Endsequenz sitzen Chris, Barry und Jill gemeinsam im Hubschrauber und sehen aus dem Fenster das Herrenhaus und alles ringsherum in einer gewaltigen Explosion untergehen. Dir bleibt das befriedigende Gefühl, mit deinen Kameraden dem Horror heil entkommen zu sein.



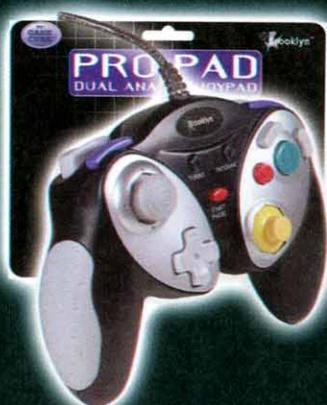
Brooklyn goes Game Cube™



Junior Pad

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

empf. Verkaufspreis
€ 24,99



empf. Verkaufspreis
€ 24,99

Pro Pad

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

RGB Scart Kabel

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

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

RF-Unit

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

empf. Verkaufspreis
€ 12,99



Extension Kabel

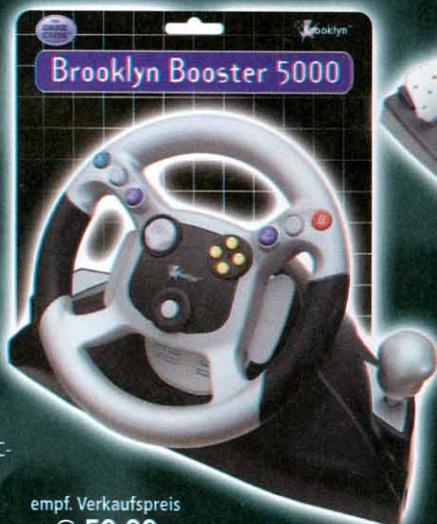
- 2m Joypad-Verlängerungskabel
- 100% kompatibel mit allen Nintendo Game Cube™ Spielen und Controllern
- Unterstützt die Vibrationsfunktion
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 9,99

Brooklyn Booster 5000

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

empf. Verkaufspreis
€ 59,99



Brooklyn™

TFT 5000 Flatscreen

- 5" (12,7 cm) Bildschirm, macht den Game Cube™ zum tragbaren Videospiele-System
- 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 Lautstärkereglern
- 36 Monate Garantie

empf. Verkaufspreis
€ 179,99



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



SUPER MARIO SUNSHINE

GCN

Da sehen andere Konsolen ganz schön alt aus – das beste Jump'n'Run läuft auf dem GCN. Und wir haben es für dich gelöst!

Der Anfang

Nach Marios Landung auf der Isla Delfino rennst du an dem bunten Schmodder auf der Landebahn vorbei und schnappst dir den Dreckweg 08/17. Gehe anschließend zur Vertiefung in der Landebahn und setze den Wasserwerfer ein. Wenn du der auftauchenden Pflanze dreimal ins geöffnete Maul gespritzt hast, bekommst du zur Belohnung einen Stern.

Nach einer Zwischensequenz findest du dich auf der Piazza Delfino wieder. Suche den bräunlichen Schmodder und besiege, wie beim

Landeplatz, die Pflanze darunter. Verfolge anschließend den Mario-Imitator und spritze ihn immer wieder nass. Nach einiger Zeit malt er ein "M" auf eine Seite des

Statuensockels. Spritze es an und springe nach oben.

Monte Bianco

Kapitel 1

Folge dem Weg geradeaus und den Berg wieder hinunter. Springe über die Seile auf die vor dir liegende Plattform und von dort nach rechts über die Mauer. In dem Areal dahinter siehst du ein paar braune Bälle durch die Gegend rollen. Suche ihren Ursprung und wässere die Quelle, danach musst du wieder eine Pflanze besiegen.

Kapitel 2

Gehe wieder über den Hügel am Anfang des Abschnittes und zu der Stelle, an der du eben erst die Pflanze besiegt hast. Folge der neu entstandenen Rampe und gehe den kurvenreichen Weg entlang. Weiche nun den rollenden Kugeln aus und gehe den Weg zur Windmühle nach oben. Um die Lücken im Weg zu überbrücken, musst du das Jetpack einsetzen. Fahre anschließend mit Hilfe der Windmühlenflügel aufs Dach des Mahlwerkes. Nach dem nun folgenden Sturz in die Tiefe musst du wieder eine Pflanze wässern, ihr aber diesmal noch mit einer Stampfatacke auf den Bauch springen.

Kapitel 3

Gehe wieder zur Position des Endgegners aus Kapitel 1. Springe mit Hilfe der Seile über den Teich und bis nach oben zur Höhle – die Kamerafahrt beim Betre-

ten des Levels zeigt dir genau, wo du hinmusst. Hast du die Höhle betreten, musst du eine recht einfache Sprungsequenz ohne deinen Dreckweg absolvieren.

Kapitel 4

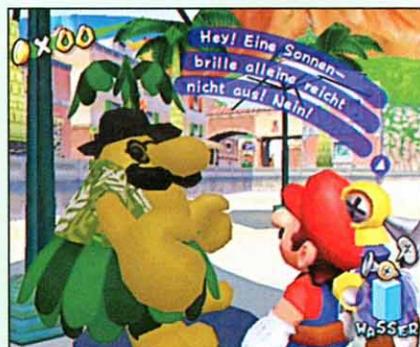
Die ersten acht roten Münzen sind allesamt kinderleicht hinter dem Starthügel zu finden, sie liegen gut sichtbar im Dorf. Um auf das "hintere" Gebäude zu kommen, musst du die Plattformen an den kleinen Windmühlen drehen, indem du die Flügel der Mühlen bespritzt.

Kapitel 5

Gehe wieder ins Dorf, wo du eben die roten Münzen gesammelt hast, und befreie es weitestgehend von der Farbe. Lass dich anschließend entweder von einem Dorfbewohner nach oben werfen oder springe bei der durchsichtigen weißen Kiste den Berg hinauf und nutze den Wasserdruck des Dreckweg, um das letzte Stück zu meistern. Gehe nun zur Mitte des Geländers beim Abgrund und schieße einen mit Wasser gefüllten Ballon auf den Mutant-Tyranha, der auf einem Sockel schläft. Folge ihm den Abgrund hinunter ins Dorf und absolviere dreimal folgende Prozedur: Mutant-Tyranha vom Himmel schießen, Mutant-Tyranha mit Wasser füllen, auf den Bauch springen.

Kapitel 6

Laufe wieder zum Teich, wo du in Kapitel 1 die Pflanze besiegt hast. Springe auf das nächstgelegene Blatt und nutze die Primärfunktion des Dreckweg, um dich zum nächsten Blatt auf dem See zu stoßen. Wechsle mehrfach die Blätter, um zu den Baumstämmen vor dem Eingang der großen Höhle im "hinteren"



Bereich des Sees zu kommen. Von dort kannst du dann in die Höhle gelangen. Achtung: Der See ist diesmal giftig, ein Bad kostet wertvolle Lebensenergie. Du musst dich zudem etwas beeilen, denn die Seeblätter versinken nach einiger Zeit im Wasser. In der Höhle musst du, wie in Kapitel 3, eine Jump'n'Run-Sequenz schaffen.

Kapitel 7

Verfolge Mario Morgana und spritze ihn nass. Am besten rennst du ihm nach und drückst gleichzeitig R, aber nicht ganz durch, damit du dich noch bewegen kannst. Wenn du ihn mal aus dem Blickfeld verlieren solltest, achte auf die Musik. Mit ihrer Hilfe kannst du ihn wieder orten!

Kapitel 8

Wie in Kapitel 4 musst du rote Münzen sammeln. Sechs davon befinden sich auf dem Seilkomplex hoch über dem See, zu dem du dich mit dem Raketenauflauf hochschießen musst. Achte dabei auf die elektrische Ladung und die Geister, die dich im schlimmsten Fall vom Seil schubsen können! Die beiden anderen Münzen befinden sich auf einem niedrigen Seil nahe dem Ufer sowie über der Wasseroberfläche des Sees.

Hast du alle acht Sterne eingesammelt (oder auch schon nach den ersten beiden...), kannst du auf der Piazza Delfino nach Westen zu einem ölverschmierten Steg gehen. Besiege die Pflanze unter dem schmierigen Zeug und du öffnest eine neue Welt.

Porto d'Oro

Kapitel 1

Laufe geradeaus auf den Tanker und springe von dort nach rechts auf die sich bewegende Plattform. Halte dich anschließend links, durchquere das Gitterlabyrinth und springe auf die Plattform mit dem Inselbewohner. Spritze von hier auf das metallene Rad oberhalb des U-Bootes und hole es so nach oben. Springe

auf das Boot und von dort auf einen Absatz. Warte, bis sich das Gitter in der Nähe aus dem Öl erhebt, und springe nach oben ins Dorf. Gehe bis ans Ende und ziehe an der Tentakel, die aus dem einen Container ragt. Spritze nach einer kurzen Zwischensequenz den Kraken nass und bleibe wie angewurzelt stehen, um nicht von den Tentakeln getroffen zu werden. Greife anschließend nach einem der Arme und reiße ihn aus, indem du nach hinten ziehst. Sind alle vier Arme weg, musst du an der Nase ziehen und den kompletten Vorgang noch einmal wiederholen.

Kapitel 2

In der Nähe des Startpunktes befinden sich Baumstämme im Wasser. Folge ihnen auf die Plattform, springe auf einen Blooper (grün ist der schwerfälligste, lila der schnellste) und folge den Münzen zur Höhle unterhalb des Endgegners aus Kapitel 1. Suche dir erneut einen rasenden Untersatz aus und





absolviere den Hindernisparcours in weniger als 45 Sekunden, um dir eine Insignie zu verdienen.

Kapitel 3

Folge entweder dem angezeigten, konventionellen Weg oder schwimme am U-Boot vorbei auf die kleine Plattform mit der roten Kiste. Spring aus dem Wasser, nimm dir den neuen Aufsatz und katapultiere dich zuerst auf den Hubschrauberlandeplatz und von dort auf das Gerüst in der Luft. Erklimme das trichterförmige Gebilde und lass dich hinabfallen, dort findest du die Insignie.

Kapitel 4

Hier musst du auf die Spitze des Turms. Suche dir dazu entweder auf dem Gitterkomplex in der Luft ein Jetpack oder versuche, mit Hilfe von Wandsprung und Geländern den Turm zu erklimmen. Oben angekommen, gehst du durch die Öffnung und absolvierst eine Jump'n'Run-Sequenz ohne deinen Dreckweg.

Kapitel 5

Springe gleich nach dem Start rechts vom Tanker ins Wasser und schwimme am U-Boot vorbei. Klettere über die Baumstämme zur Plattform und nimm den Aufsatz aus der roten Kiste. Schieße dich nach oben und geh durch das Gitter auf den Hubschrauberlandeplatz. Der Riesen-Blooper aus Kapitel 1 fordert eine Revanche...



Kapitel 6

Gehe zu den Minikraken aus Kapitel 2 und nimm Geschwindigkeit auf. Diesmal musst du innerhalb von zwei Minuten acht rote Münzen einsammeln. Glücklicherweise sind die Münzen wieder gut sichtbar verteilt und somit kinderleicht zu finden.

Kapitel 7

Wie schon in Welt 1 musst du wieder deinen Doppelgänger verfolgen. Das Kerlchen ist diesmal zwar etwas agiler und flüchtet auch gerne mal auf die Konstruktion in der Luft, dennoch gehört das siebte Kapitel zu den einfachsten im ganzen Spiel.

Kapitel 8

Auf ein einfaches Kapitel folgt das schwerste. Zuerst einmal brauchst du Yoshi, und dafür musst du in den Parco Fortuna, also andere Aufgaben vorziehen. Ist diese Voraussetzung gegeben, musst du in die Unterwelt gleich am Start, folge dem Weg bis zu dessen Ende und gehe wieder nach oben. Springe auf eines der beiden Türmchen mit den Früchten drauf, nachdem du nachgesehen hast, welche Frucht Yoshi möchte – nutze dazu am besten den Aufsatz aus der roten Kiste. Auf den Silos befinden sich Schalter, die du abwechselnd betätigen musst. Bringe anschließend die richtige Frucht zu Yoshi und bespritze die Fische am Abgrund mit Saft. So musst du von Plattform zu Plattform springen, bis du ganz oben



ankommst und den Glibber über der Insignie mit Saft auflösen kannst. Plane für diese Aufgabe am besten mehrere Stunden und einen Liter Baldrian ein – superfrustig schwer!

Um die nächste Welt zu erkunden, musst du nach einigen Insignien ans östliche Ende der Insel und den Strand entlang. Besiege die ölige Pflanze dort und du kannst über das "M" am Leuchtturm zur Playa del Sol.

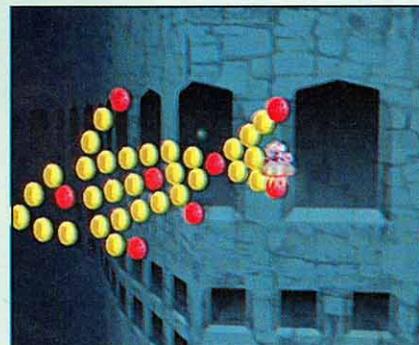
Playa del Sol

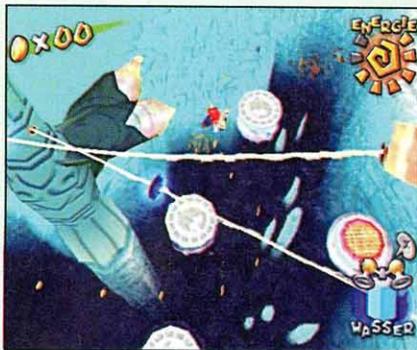
Kapitel 1

Laufe zum Pflänzchen, das in der Einleitungssequenz gezeigt wird und sich links vom Startpunkt befindet. Begieße es mit reichlich Wasser aus dem Dreckweg 08/17 und es erscheint eine Sandburg am Strand. Laufe hinein und absolviere anschließend eine der genialen Jump'n'Run-Sequenzen.

Kapitel 2

Laufe zum Turm in der Mitte des Areals und springe auf einen der drei großen, runden Spiegel. Auf jedem der Spiegel befinden sich ein bis drei Kreaturen. Bugsiere sie mit Hilfe des Dreckweg an den Rand, so dass sie nur noch auf einem Bein stehen und mach dann auf der gegenüberliegenden Seite eine Stampfattacke. Schubse auf diese Weise alle sechs Kreaturen von den Spiegeln und du bekommst zur Belohnung eine Insignie.





Kapitel 3

Die Raupe von der Turmspitze aus Kapitel 2 rennt nun am Strand herum. Wässere eines der Pflänzchen am Strand, kurz bevor der wilde Wiggler daran vorbeiläuft. Er wird auf den Rücken geworfen und du findest eine per Stampfattacke verwundbare Stelle. Wiederhole den Vorgang mehrfach und du hast gewonnen.

Kapitel 4

Laufe auf die Spitze des Berges zum Amphitheater und rutsche den Abhang hinunter, um in den Turm zu gelangen. Hier musst du auf einem fliegenden Sandvogel acht Münzen einsammeln. Die ersten sieben sind gut sichtbar auf dem schwerfälligen Flattermann verteilt, die achte befindet sich auf dem Turm in der Mitte. Pass bei der 90°-Kurve auf, dass du nicht hinunterfällst. Halte dich am besten in der Nähe des Kopfes auf. Der Sprung auf den Turm ist dann ein Kinderspiel.

Kapitel 5

Den Wettlauf gegen den hässlichen Gnom gewinnst du am einfachsten, wenn du möglichst mittig am Turm vorbeirennst, per Wandsprung die ehemalige Treppe nach oben hüpfst und mit Hilfe des Dreckweg den Berg zum Amphitheater als Abkürzung nutzt.

Kapitel 6

Links vom Start befindet sich in einiger Entfernung ein Korallenriff. Begib dich dorthin und du wirst schnell die erste von acht Mün-



zen ausfindig machen. Die restlichen sieben befinden sich ebenfalls am Riff und sind mit etwas Geduld und guter manueller Kameraarbeit schnell eingesammelt.

Kapitel 7

Wie in Welt 1 und 2 musst du mal wieder den Bösewicht des Spiels verfolgen... keine große Sache!

Kapitel 8

Vernichte möglichst viele der roten Schnabelwespen am Strand zwischen dem Steg und dem Turm und begib dich anschließend zum Amphitheater. Dort befindet sich eine riesige Melone, die du den Berg hinunterrollen und über den Steg zum Haus schaffen musst. Als Belohnung winkt eine Insignie.

In der nordwestlichen Ecke der Insel befindet sich eine rote Kanone, an der zu Beginn des Spiels ein Techniker werkelt. Inzwischen ist der Kerl mit seiner Arbeit fertig und du kannst dich zum Parco Fortuna schießen lassen.

Parco Fortuna

Kapitel 1

Folge deinem Doppelgänger bis zum Parkmanager und sprich mit ihm. Kurze Zeit später findest du dich in einem Wagen der Achterbahn wieder und musst einen mechanischen Bowser mit Raketen beschie-



ßen. Bowsers Feuerattacken kannst du mit deinem Wasserstrahl unschädlich machen, gegen die Kugel-Willies auf der Bahn hilft ebenfalls der Dreckweg. Gut Schuss!

Kapitel 2

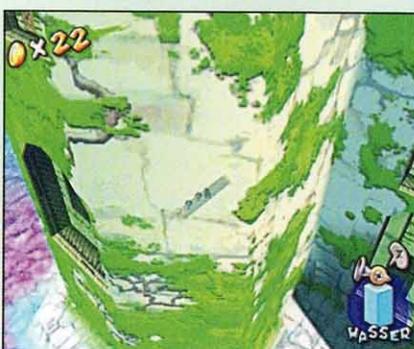
Gehe am Strand nach rechts zum Nager, der dich mit Raketen beschießt. Bist du nah genug an ihm dran, stellt er auf Bomben um. Bespritze diese mit Wasser und sie färben sich blau. Jetzt kannst du sie aufnehmen und zurückwerfen – nach drei Treffern wirft die Nervensäge das Handtuch. Spring anschließend in die Kanone und absolviere eine der beliebten Jump'n'Run-Sequenzen ohne den Dreckweg.

Kapitel 3

In der Mitte des Parks, bei den wohl größten Schiffschaukeln der Welt, beginnt deine Jagd nach den acht roten Münzen. Von der letzten Schiffschaukel kannst du zu einem Gitterkomplex springen, auf dem sich die restlichen Münzen befinden. Die Gegner auf den Gittern wirst du los, indem du jeweils von unten gegen sie trittst.

Kapitel 4

Gehe wieder nach rechts den Strand entlang zu den grün gepunkteten Eiern. Spritze sie mit Wasser voll und locke die Schildkröten ähnlichen Wesen in Richtung Strand. Wenn sie dich attackieren, weiche aus und vollführe anschließend eine Stampfattacke auf ihre





weiche Unterseite. Wiederhole diesen Vorgang noch viermal und du bekommst zur Belohnung eine Insignie.

Kapitel 5

Gehe auf die Rückseite des Riesenrads und du findest ein Klettergerüst. Klettere bis ganz nach oben, indem du mit dem Dreckweg die beweglichen Teile des Gerüsts umklappst und die Gegner an den Gittern von der jeweils anderen Seite wegschlägst. Beeile dich dabei aber unbedingt, denn die Änderungen am Gerüst sind nur von kurzer Dauer. Oben angekommen, springst du mit Hilfe des Seils an die Unterseite des Elektro-Koopas und kickst ihn in die ewigen Jagdgründe. Jetzt musst du "nur" noch mit einer Gondel nach oben fahren und die Insignie abgreifen.

Kapitel 6

In einem Karussell links vom Parkeingang fehlt ein orangener Yoshi. Gehe den Berg rechts hoch und du findest ein Ei. Bring die Frucht aus der Denkblase zum Ei und ein Yoshi schlüpft. Ist es ein oranger, dann gehe zum Karussell und absolviere die Jump'n'Run-Sequenz. Hat Yoshi eine andere Farbe, dann spring ins Wasser und trage so lange Früchte zum Ei, bis du einen orangenen Yoshi bekommst.

Kapitel 7

Du musst mal wieder Mario Morgana jagen... ein Kinderspiel!



Kapitel 8

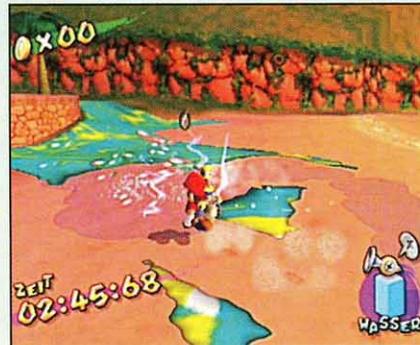
Gehe zum Eingang der Achterbahn und sprich mit den Leuten dort. Einer verfrachtet dich auf die Bahn und du musst innerhalb von drei Runden 20 Ballons mit Raketen zerstören. Keine leichte Aufgabe, aber Übung macht den Meister. Achte vor allem auf Gruppen von Ballons – drei auf einen Streich sind so mehrfach möglich!

Ab Kapitel 4 kannst du auf der Piazza Delfino Jagd auf deinen Doppelgänger machen. Zur Belohnung gib'ts ein Yoshi-Ei und ab diesem Moment sind Yoshis (fast) überall zu finden – auch in Kapitel 8, Welt 2. Hole dir einen Yoshi, spring auf das Gebäude hinter der Statue vom Anfang und friss die Ananas, die die rote Röhre verstopft. Fortan ist der Eingang zum Lido Sirena frei.

Lido Sirena

Kapitel 1

Gehe die Anlage nach oben und sprich mit dem Mann in der Mitte. Plötzlich erscheint der Schatten eines Mantas, der eine ätzende Farbe hinter sich herzieht. Bespritze den Manta mit Wasser und er teilt sich – wieder und wieder, wie beim Klassiker *Asteroids*. Irgendwann sind die Mantas ganz klein und verschwinden bei Berührung mit Wasser aus dem Dreckweg. Hast du alle Gegner besiegt, gib'ts zur Belohnung eine Insignie.



Kapitel 2

Gehe in das Hotel und du siehst in der Haupthalle einige rosa Geister. Wenn du sie nass spritzt, verwandeln sie sich in Plattformen. Springe so bis ganz nach oben in den Mund der goldenen Geisterstatue. Die nächste Jump'n'Run-Sequenz erwartet dich.

Kapitel 3

Gehe ins Hotel und dort in die linke hintere Ecke, die Herrentoilette. Springe beim Wasserschaden an der Wand nach oben und bespritze das Gemälde im nächsten Raum. Springe hindurch und besprühe die vier Elemente der Holzwand so, dass ein Geist darauf erscheint und sich das Hindernis öffnet. Mach die Geister nass und springe mit ihrer Hilfe durch das Loch in der Decke. Das Regal kannst du mit dem Dreckweg aus dem Weg räumen. Dann musst du eine Stampfattacke auf den seltsam gefärbten Bodenteil machen. Greif dir eine Ananas und bringe sie ins Erdgeschoss zum Yoshi-Ei. Hüpf auf seinen Rücken und gehe ins einzige offene Zimmer im zweiten Stock. Spring auf das Bett und laufe, oben angekommen, an der Putzkraft vorbei. Gehe die erste links, dann die zweite links und dann wieder die erste links. Im Weg stehende Geister kannst du fressen. Bei den vier Münzen ist wieder ein loses Bodenteil – Stampfattacke, Insignie einsammeln.

Kapitel 4

Gehe auf der linken Seite im Hotel ins





Kasino. Sorge dafür, dass rechts und links jeweils dreimal die 7 erscheint und bringe hinter dem nun geöffneten Vorhang eine Insignie zum Vorschein. Danach wartet eine Jump'n'Run-Sequenz auf dich.

Kapitel 5

Gehe wieder ins Kasino und mach eine Stampfattacke auf das lila Feld des Roulette-Rades. Wirf dem nun erscheinenden Geist eine Peperoni ins Maul und anschließend eine Frucht an den Kopf. Wiederhole diese Prozedur dreimal.

Kapitel 6

Säubere den Strand innerhalb von drei Minuten von der Farbe. Nutze dabei die Wasserfässer und drücke R nie ganz durch, um in Bewegung zu bleiben.

Kapitel 7

Jage und erlege deinen Doppelgänger.

Kapitel 8

Drücke den roten Schalter in der Haupthalle des Hotels und finde innerhalb von fünf Minuten acht rote Münzen – erkunde dabei die Räume aus Kapitel 3.

Jage deinen Doppelgänger über die Insel, um dir einen weiteren Aufsatz zu verdienen, und schau anschließend am Innenhafen in die Sonne.

Baia Paradiso



Kapitel 1

Springe geradeaus und nach rechts in die Felswand und arbeite dich nach oben, indem du die Schmierereien von den Wänden entfernst. Bewirf, oben angekommen, den Gegner mit blauen Bomben und verdiene dir so deine Insignie.

Kapitel 2

Springe geradeaus ans Ufer und besprize das Holzquadrat in der Wand mit Wasser. Durchquere das Labyrinth, besiege den Kraken aus Welt 2 und hole dir im Loch darunter die Insignie.

Kapitel 3

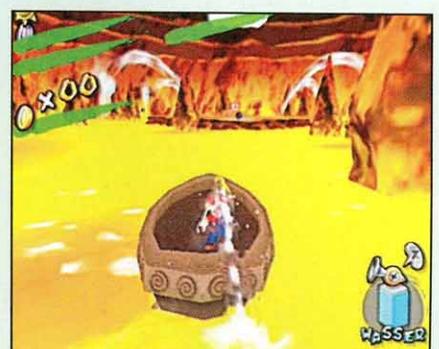
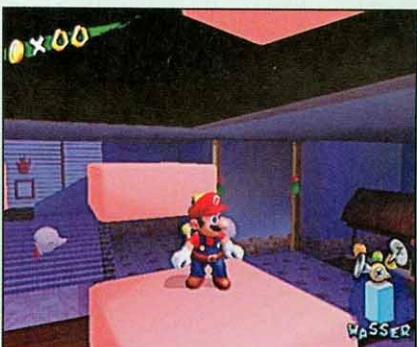
Sammele die acht roten Münzen in der Flasche. Die einzige Schwierigkeit dabei ist die etwas träge Steuerung... und achte auf deine Lebensenergie!

Kapitel 4

Laufe nach oben, wo du in Kapitel 1 den Gegner besiegt hast, sprich mit der Gestalt am Abgrund und springe in den Wasserfall. Lass dich nach unten sinken und reinige mit dem Dreckweg die Zähne des Aals. Achte wieder auf deine Lebensenergie, die du mit Münzen auffrischen kannst.

Kapitel 5

Lauf zu Palmathon, visiere anschließend das Ziel an und halte direkt stur darauf zu – ein Kinderspiel!



Kapitel 6

Nutze die Seile, um zur Öffnung in der Muschel ganz oben zu gelangen. Es wartet eine Jump'n'Run-Sequenz auf dich.

Kapitel 7

Überraschung, du musst mal wieder Mario Morgana fangen...

Kapitel 8

Spring wieder über die Klippe in den Wasserfall und sammle die acht roten Münzen ein, die zusammen mit gelben Münzen einen Fisch bilden. Ist ein wenig Glückssache, aber keine große Herausforderung.

Jage auf der Piazza Delfino Mario Morgana für einen weiteren Dreckweg-Aufsatz und springe anschließend mit Hilfe des Dreckweg zur roten Röhre auf dem Bogen im Hafenbecken, in der Nähe zum Eingang von Baia Paradiso.

Plaza del Palma

Kapitel 1

Suche die drei Kettenhündchen, kühle sie nacheinander mit dem Dreckweg ab und ziehe sie in den Teich in der Mitte des Areals.

Kapitel 2

Palmathon fordert dich wieder zu einem Wettrennen heraus. Nimm den linken Weg und robbe wieder auf dem Bauch, dann bist du problemlos als Erster auf der Palme.



Tipps



Kapitel 3

Renne nach rechts um das Lavabecken und springe in den Fluss. Schwimme ihn bis zum Teich entlang und springe dann nach rechts hinten raus. Das an dir klebende Wasser schützt dich bei der Landung. Klettere nun die grüne Konstruktion nach oben, hole dir den Dreckweg und springe auf die riesige Palme in der Mitte. Springe ein paar Blätter hoch und von dort zum Bürgermeister. Säubere ihn und sprich ihn an. Fertig!

Kapitel 4

Löse die Verankerung des Kettenhundes und führe ihn zum Wasserbassin beim Zielpunkt von Kapitel 2. Werf ihm ein dort abgestelltes Wasserfass an den Schädel und ziehe den bewusstlosen Hund an der Kette in den Teich.

Kapitel 5

Befreie Yoshi per Frucht vom Obstbaum aus seinem Ei und gehe zum Startpunkt zurück. Lass dich von dort nach unten fallen und springe über die Pilze, wo du den Eingang zu einer Jump'n'Run-Sequenz mit Yoshis Saft freimachen musst.

Kapitel 6

Befreie die zehn Palma aus dem feurigen Schleim – kinderleicht!

Kapitel 7

Kein Kommentar.



Kapitel 8

Acht rote Münzen warten darauf, von dir gefunden zu werden. Sieben findest du ganz normal auf Palmen und unter der Stadt. Um die achte zu bekommen, musst du auf die Riesenpalme in der Mitte klettern und dich von dort per Windstoß auf die Wolkengruppe im Himmel tragen lassen.

Hast du in jeder Welt mindestens sieben Insignien gefunden, ist jetzt die Piazza Delfino geflutet und du kannst durch das nun geöffnete Tor oben auf dem Berg gehen.

Collina Corona

Lösche das Flammenfeld vor dir, springe drauf und über die Stacheln zum Extraleben. Lösche das nächste Flammenfeld und springe, mit Zwischenlandungen, zur nächsten sicheren Steinplattform. Wähle nun den rechten Weg und springe von Feld zu Feld. Die Flammen löschst du diesmal, indem du mit dem Dreckweg kurz darüber schwebst. Wieder in Sicherheit, füllst du den Wassertank auf und springst ins Boot. Navigiere das Boot mit Hilfe der Primärfunktion durch den Lavasee, tanke wieder auf und springe über die Wolken nach oben.

Bowser

Renne zu einem der fünf Ausläufer von Bowsers Schüssel, mach einen Raketensprung über dem Feuersymbol und aktiviere die Stampfattacke in der Luft. Laufe nach der



Aktion zum Rand der Schüssel und kurz nach links. Bowser speit Feuer und du musst nach rechts ausweichen. Wiederhole die beschriebene Prozedur noch viermal und du hast *Super Mario Sunshine* durchgespielt – herzlichen Glückwunsch!

Die Insignien

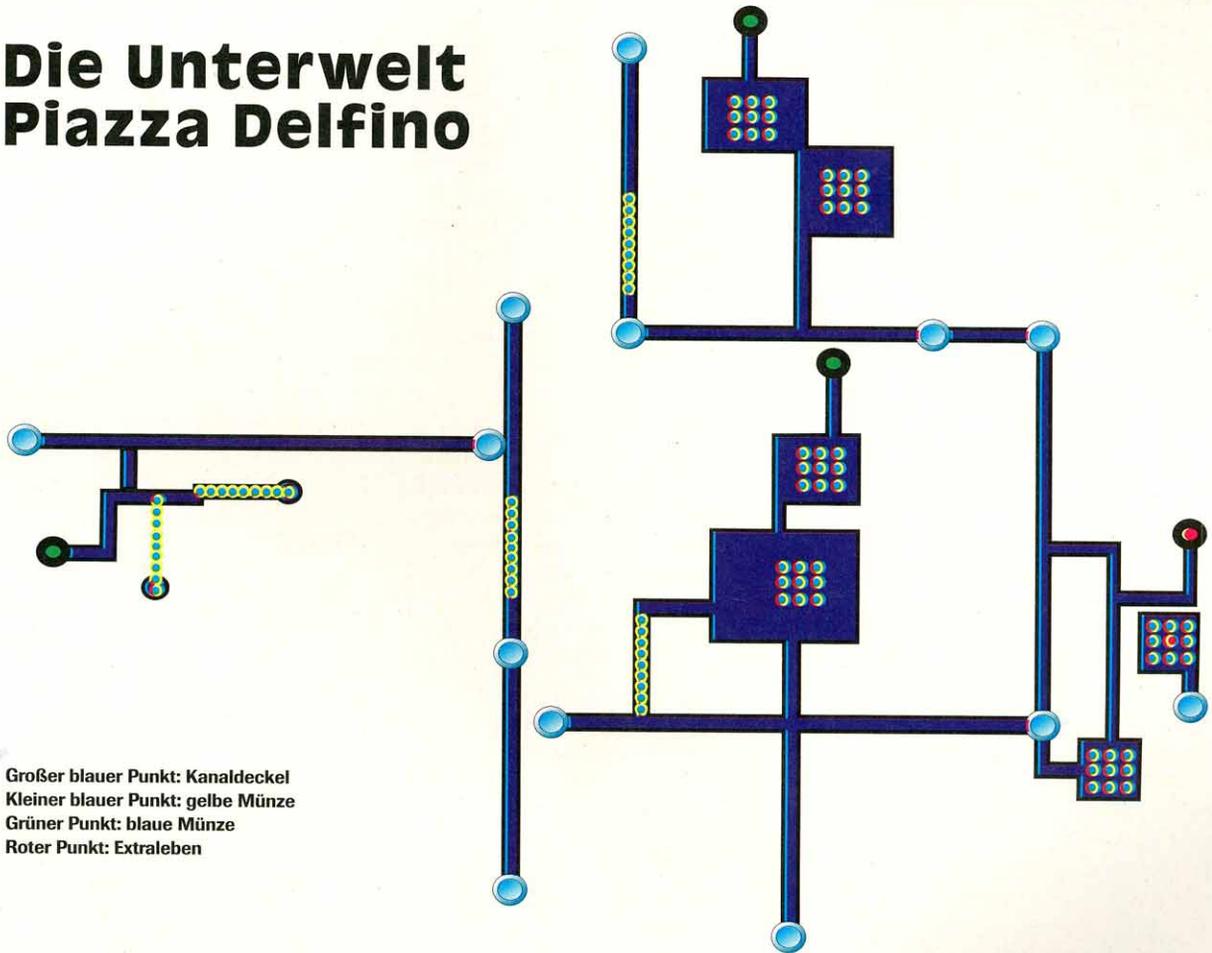
Pista Delfino: 2
 Piazza Delfino: 16
 Monte Bianco: 11
 Porto d'Oro: 11
 Playa del Sol: 11
 Parco Fortuna: 11
 Lido Sirena: 11
 Baia Paradiso: 11
 Plaza del Palma: 11
 Collina Corona: 1
 Insignien für blaue Münzen: 24

Gesamt: 120 Insignien





Die Unterwelt Piazza Delfino



Großer blauer Punkt: Kanaldeckel
 Kleiner blauer Punkt: gelbe Münze
 Grüner Punkt: blaue Münze
 Roter Punkt: Extraleben



TUROK: EVOLUTION

GCN

Teil 1 unserer Lösung: Den Echsen keine Chance!

Im Jahr 1886 kämpfen in Texas die letzten Indianer unter der Führung ihres Häuptlings Tal'Set gegen den verbrecherischen Captain Bruckner und seine Armee. Als der blutige Kampf seinen Höhepunkt erreicht, bebt plötzlich die Erde und ein riesiger Spalt verschluckt Tal'Set. Aus seiner Ohnmacht erwacht, glaubt er kaum, was er sieht: riesige Dschungel und eine Menge Dinosaurier. Er geht los und trifft unterwegs auf Eingeborene, die ihm erzählen, dass er sich im "Verlorenen Land" befindet und dass auch in diesem Paradies nicht alles so ist, wie es scheint, denn ein gewisser Lord Tyrannus versucht mit Hilfe seiner Echsenkrieger, die Einwohner zu vernichten. Zu seinem Entsetzen muss Tal'Set hören, dass Lord Tyrannus dabei auch noch von Bruckner unterstützt wird, der allem Anschein nach ebenfalls ins "Verlorene Land" geraten ist. Ein Grund mehr für Tal'Set, die Ureinwohner tatkräftig zu unterstützen.

Kapitel 1: In den Dschungel

Level 1

Zu Beginn dieses Levels folgst du dem langen Weg und wehrst dich gleich gegen angreifende Dinos. In deinem Besitz befindet sich ein sehr effizienter Tomahawk sowie Pfeil und Bogen. Nimm die linke Biegung und achte immer auf herumliegende Medi-Packs und Pfeile, die hier im ganzen Bereich verstreut sind, teilweise auch in der Luft hängen. Bald stehst du vor einem See und wirst wieder von Gegnern attackiert. Die riesigen Dinosaurier, die sich im See aufhalten, sind nur harmlose Pflanzenfresser. Auf einem Felsen siehst du den ersten Echsenkrieger stehen. Erledige ihn mit Pfeil und Bogen aus sicherer Entfernung. Lauf dann um den Felsen herum, klettere auf einen kleinen Vorsprung, auf dem noch ein Medi-

Pack liegt, folge dem felsigen Weg bis ganz nach oben und hebe dort eine Pistole auf. Geh dann wieder ein Stück den Weg hinunter, um von einer günstigen Stelle aus auf den gegenüberliegenden Felsen zu springen. Nimm dort den Symbolschlüssel mit, den der Echsenkrieger fallen gelassen hat. In einer kurzen Sequenz siehst du, wie sich dadurch ein Tor öffnet. Springe vom Felsen und lauf geradeaus durch diesen Eingang.

Level 2

Durchstreife den dicht bewachsenen Dschungel und nach kurzer Zeit wirst du auch hier von allen Seiten angegriffen. Wehre dich mit allen Mitteln, Munition und Medi-Packs findest du reichlich. Nach nicht allzu langer Zeit gelangst du an einen hohlen Baumstamm. Geh in die Hocke und krieche hindurch. Das Abenteuer kann weitergehen.

Level 3

Auf der anderen Seite des Baumstammes läufst du bis zu einem Fluss. Hier lauern blutige Krokodile, mit denen nicht zu spaßen ist. Erschieße sie und laufe durch das flache Wasser. Hier, wie auch in allen folgenden Levels, gilt der Grundsatz: Suche immer den gesamten Bereich nach Items ab. Unter dem Wasserfall kannst du auch ein Medi-Pack finden. Klettere dort ans Ufer, wo das Wasser tiefer wird. Du wirst natürlich schon von Echsenkrieger erwartet. Erledige sie, stell dich dann ans Ufer und schieße aus sicherer Entfernung wieder auf die Krokodile. Nun kannst du unbesorgt auf die andere Seite schwimmen. An einer Felswand hängen lange grüne Ranken herunter, an denen du nach oben klettern kannst. An der nächsten Wand, das gleiche Spiel, und du stehst auf einer Lichtung. In der Mitte sind treppenförmig angelegte Pfähle, die dich immer höher hinauf führen. Ganz oben

hängt wieder ein Symbolschlüssel. Sobald du auf den ersten Pfahl springst, senken sich alle komplett in den Boden und eine Horde wild gewordener Affen stürmt aus dem Urwald und greift dich an. Hast du sie alle erledigt, heben sich die Pfähle wieder aus dem Boden und du kannst nach oben, um unter den Schlüssel zu springen. In einer Sequenz wird dir gezeigt, welches Tor sich dafür öffnet. Geh also zurück zum Wasser und schwimme auf der anderen Seite durch den nun offenen Eingang. Kaum aus dem Wasser, musst du dich gegen mehrere Echsenkrieger wehren. Klettere die Ranken an dem Felsen hinauf und schieße alles ab, was dich angreift. Jetzt kannst du immer wieder über Ranken jeweils eine Etage höher gelangen. Nach einigen Kletterpartien stehst du vor einem Abgrund, über den eine Hängeschiene führt. Hangle dich auf die andere Seite und schalte drüben einige Echsen aus. Folge nun den Wegen über Holzbrücken und du stehst vor einer Kriegerin. Sie begleitet dich in den nächsten Level.

Kapitel 2: In der Luft

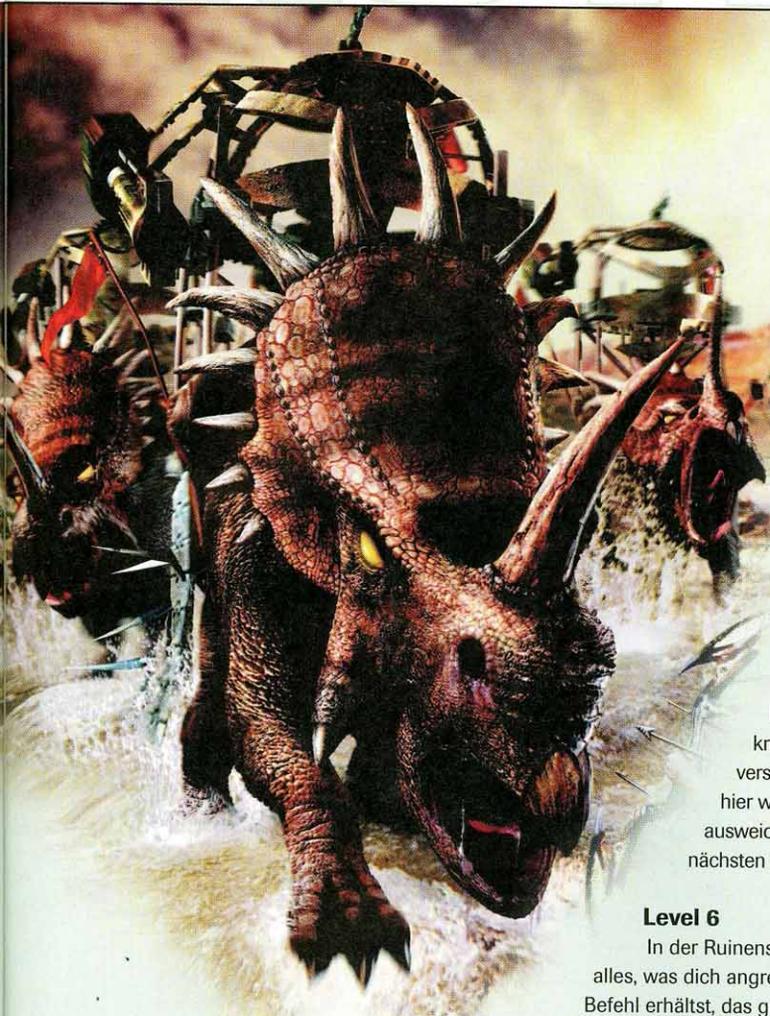
Level 1

Die Kriegerin weist dich in die hohe Kunst des Fliegens ein. Allerdings musst du hier einen Flugsaurier steuern. Medi-Packs und auch Munition hängen an großen Fesselballons. Weiche beim Fliegen den Hindernissen aus und erledige unterwegs die angreifenden Flugsaurier. Nachdem du in einer Höhle mit gemein platzierten, stacheligen Baumstämmen die Hälfte geschafft hast, fliegst du in den nächsten Abschnitt.

Level 2

Auch hier solltest du während des Fluges einen kühlen Kopf bewahren. Erschieße wieder





alle Angreifer und weiche den Schussvorrichtungen aus, die zu allem Überfluss auch noch auf den Toren platziert sind. Überwinde am Schluss die schwierige Baumpassage, und schon geht es weiter!

Level 3

Fliege den steilen Hang hinauf und weiche dabei den herabstürzenden Felsbrocken aus. Nun geht es durch eine recht niedrige Höhle. In dem Areal dahinter musst du den Transport-Jet abschießen. Hast du ihn zerstört, kümmerst du dich um die Talsperre. Schieße auf die Artilleriegeschütze rechts und links neben dem großen Wehrtor. Sind beide aus dem Weg geräumt, öffnet sich das Tor und du kannst hindurchfliegen. Nun geht es einen Fluss hinunter – mit sehr starkem Rückenwind. Halte dich gut fest!



Level 4

Hier in der Basis besteht deine Aufgabe darin, alle Kommandozelte dem Erdboden gleichzumachen. Sie sehen aus wie große Erdhügel. Sind alle zerstört, folgst du der Kriegerin durch die Röhre am Ende der Basis.

Level 5

Weiche den Minen aus oder zerstöre sie, sobald sie vor dem Fadenkreuz erscheinen. Selbstverständlich musst du auch hier wieder allen Hindernissen ausweichen, um frohgemut in den nächsten Level zu starten.

Level 6

In der Ruinenstadt schießt du zuerst auf alles, was dich angreift, bis du über Funk den Befehl erhältst, das große Luftschiff zu zerstören. Ziele erst auf die vorn angebrachten Geschütze. Sind sie zerstört, kümmerst du dich um die an den Triebwerken. Nach einigen beharrlichen Attacken deinerseits explodiert das Flugschiff.

Kapitel 3: Aufstieg

Level 1

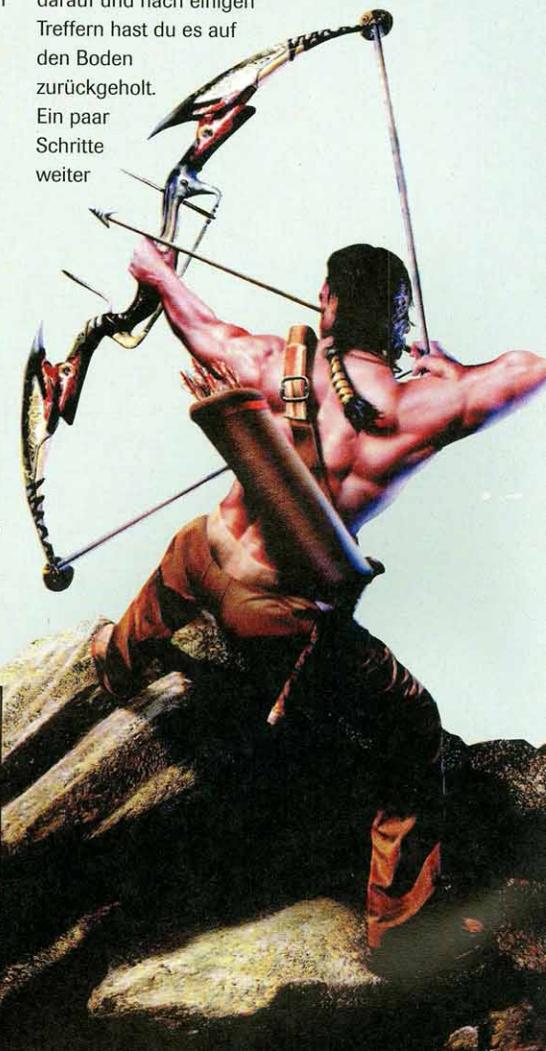
Nach einer langen Sequenz kann dein Kampf nun weitergehen. Folge dem vorgegebenen Weg, bis zu einem Felsen, der aussieht, als würde er sein Maul öffnen, wenn du nur den passenden Mechanismus dafür findest würdest. Links neben dem Felsen befindet sich ein solcher. Betätigst du ihn, tut sich noch nichts, also fehlt dir noch ein zweiter. Klettere an einer niedrigen Stelle die Felsen hinauf und du wirst gleich von Echsensoldaten



angegriffen. Erledige sie und spring auf die andere Felsseite. Noch ein Sprung und du stehst vor dem zweiten Mechanismus. Der Eingang unten am Felsen hat sich nun geöffnet. Geh hindurch und laufe den Pfad, der leicht bergauf führt, entlang. Ab hier, treten die Gegner in Horden auf. Schiesse mit allem, was du hast und bring sie zur Strecke. Sammle alle Munition und Medi-Packs auf, die du brauchen kannst und am Ende des Pfades gelangst du einen Level weiter.

Level 2

Die Anzahl der Feinde wächst weiter an. Achte hier besonders auf die Scharfschützen, die überall von oben auf dich schießen. Laufe an dem Dinosaurier-Kadaver vorbei und erledige mit ein paar Schüssen den angreifenden T-Rex. Folge dann dem Weg einen Abhang hinunter zu einem Fluss. Nähere dich dem Damm im Wasser sehr vorsichtig, denn dieser wird gesprengt. Dahinter erwarten dich einige Echsensoldaten. Lauf weiter und gehe durch den sehr niedrigen Gang. Folge den schmalen Bergwegen und wehre dich gegen die Angriffe. Bald hast du eine Begegnung mit einem ihrer Luftschiffe. Schieße mit Explosiv-Pfeilen darauf und nach einigen Treffern hast du es auf den Boden zurückgeholt. Ein paar Schritte weiter



Tipps

gelangst du an eine kurze Brücke. Auch auf diesem Weg lauern etliche Gegner hinter jeder Ecke. Laufe dann über die Brücke, nach links hinunter, den Flusslauf entlang und am Ende stehst du erneut vor einem Dino-Kadaver. Klettere hinter ihm an der Felswand hinauf und geh nach rechts durch das Felstor. Am Ende des Weges musst du über einen schmalen, aber sehr tiefen Abgrund auf die andere Seite springen. Sei vorsichtig, denn fällst du hinunter, bist du sofort erledigt. Ab hier wird es haarig: Du wirst von den Echsenkrieger permanent beschossen. Laufe, nachdem du sie alle erledigt hast, den schmalen Bergpfad entlang, bis du vor einer sehr langen Hängebrücke stehst. Natürlich warten auch hier ganze Horden von Soldaten. Lauf über die Brücke auf die andere Seite, wo die Angriffe lustig weitergehen. Kämpfe dich bis nach oben durch und du gelangst in den nächsten Level.

Level 3

Betrete eine Höhle, und diesmal sind es Säbelzahnträger, die sich auf dich stürzen. Mach sie alle und durchsuche jeden Winkel der Höhle nach brauchbaren Items. Wenn du dich immer links hältst, gelangst du schon bald nach draußen. Auch hier ist es alles andere als gemütlich: Die Echsenkrieger kommen aus allen Ecken und hinter jedem Felsen hervor. Schieß dir den Weg frei und laufe weiter zu einem Geschütz, das du benutzen kannst. Das hast du auch bitter nötig, denn damit kannst du die Masse der Angreifer schnell erledigen. Geh danach den Weg weiter nach oben bis zu einem Tor. Dahinter geht es dann weiter.

Kapitel 4: Infiltration

Level 1

Jetzt stehst du vor der Festung der Echsen. Durch das Haupttor kannst du natürlich nicht so einfach hindurchmarschieren. Laufe also zuerst linksherum und klettere auf den schiefen Baum. Von hier oben kannst du den Innenhof der Festung gut überblicken. Zerschiesse alle Scheinwerfer auf den Wachtürmen und lass auch die Echsenkrieger, die hier

patrouillieren, nicht außer Acht. Klettere dann wieder vom Baum und laufe nach rechts, am Haupttor vorbei, bis du vor einem Loch im Boden stehst. Lass dich hineinfallen und laufe geradeaus. Öffne das rechte Tor mit dem Schalter. Das funktioniert aber nur, wenn der Alarm ausgeschaltet ist. Mit dem Zerschiesen der Scheinwerfer ist dies schon geschehen. Laufe durch das Tor, bevor es sich wieder schließt. Nun bist du im Innenhof und musst die gleiche Aktion starten: erst die Scheinwerfer abschießen, dann die Gegner. Auch hier muss der Alarm erst ausgeschaltet sein, bevor du das nächste Tor öffnen kannst. Pass also auf, dass du nicht in das Scheinwerferlicht gerätst. Öffne nun das linke Tor vor dir und laufe dahinter durch den langen Tunnel.

Level 2

Wieder Scheinwerfer, wieder Gegner. Erledige alles in der gewohnten Reihenfolge. Klettere dann auf den rechten Gefechtsturm und schiesse auf das Alarmgerät. Sobald der Alarm verstummt ist, läufst du die Rampe zu einem großen Tor hinauf und öffnest es mit dem Schalter links daneben. Geh hindurch. In einer Sequenz siehst du schon, wie sich fast die gesamte Echsenarmee auf deine Ankunft vorbereitet. Erledige also alle Gegner und sammle alles auf, was du finden kannst. Zerschiesse natürlich auch wieder die Scheinwerfer. Geh dann geradeaus und nach rechts zu einer kleinen Tür. Öffne sie mit dem Schalter. Dahinter lauert wieder eine Horde Gegner. Lauf nach links, wo du einen grausigen Fund machst. Dort bekommst du auch einen Flammenwerfer, den du gut gebrauchen kannst. Laufe die beiden Gänge ab, erledige die Soldaten, sammle alle Items ein und geh wieder hinaus. Öffne nun das große Tor in der Mitte und geh hindurch.

Level 3

Laufe rechts durch einen Tunnel in der Felswand, bis du vor einer zerstörten Brücke stehst. Bring den dort stehenden Feind zur Strecke und zerschlage die hellen Holzkisten, um noch einige Items zu finden. Betrete dann wieder den Tunnel und laufe rechts in den zweiten Gang. Hier kannst du eine Leiter nach oben klettern. Folge

dem Weg und laufe über die lange und intakte Brücke geradeaus weiter. Erschieße alle Angreifer und geh bis vor das große Tor. In einer Sequenz wird dir gezeigt, dass in den Wachtürmen links und rechts neben der Brücke Öffnungsmechanismen angebracht sind. Erledige zuerst die Wachen und geh links neben der Brücke in den ersten Turm. Klettere die Leiter hinauf und drücke oben den Schalter. Betrete danach den rechten Turm und drücke auch hier den Schalter. Du kannst nun unterhalb der Brücke herlaufen und musst am Ende einen Feind erledigen. Nimm vom Boden den schwarzen Materiestein auf, der, wenn du ihn wirfst, wirklich tolle Explosionen hervorruft. Laufe wieder zurück, klettere nach oben und öffne das große Haupttor.

Level 4

Sobald der Alarm in diesem Bereich verstummt ist, kannst du durch das linke Tor gehen. Stell dich in den Zwischenraum, das zweite Tor öffnet sich dann automatisch. Entledige dich der angreifenden Echsen und betrete die einzelnen Lagerhallen. In einer Halle findest du Gefängniszellen vor, in denen Menschen gefangen gehalten werden. Drücke den Schalter, um sie alle zu befreien. Geh wieder hinaus und durchsuche alle Lagerhallen nach nützlichen Items. Auch hier kannst du die hellen Holzkisten mit deiner Streitaxt zerschlagen. Unter einem Gefechtsturm befindet sich eine Tür. Geh hindurch und erschieße die Soldaten. Lauf nun die Treppe hinauf und biege oben nach rechts ab. Klettere hier die Leiter hinauf und stell dich auf den Kistenstapel vor dir. Über dir ist eine Hangelschiene. Spring daran und hangle dich rüber auf die andere Seite. Drüben wirst du schon mit Schüssen empfangen. Ist kein Feind mehr am Leben, verlässt du den Level durch das linke Tor.

Kapitel 5: Die Sleg-Festung

Level 1

Laufe in die große Halle hinein. Überall stehen hier Holzkisten, in denen Items versteckt sind. Eine wahre Flut von Gegnern kommt auf dich zu. Hast du alle erschossen, springt der



Boss von dem Podest in der Mitte herunter, um dich zu vernichten. Erledige ihn am besten mit Explosiv-Pfeilen. Du siehst in der Sequenz einen Beam-Punkt in die Halle krachen. Diesen musst du mit deinem Raketenwerfer zerstören, ansonsten spuckt er immer neue Echsen Soldaten aus, die dir das Leben ganz schön schwer machen können. Lauf danach durch das geöffnete Gittertor den Weg hinauf.

Level 2

Laufe nun durch den unteren Teil der Halle und schieß auf alles, was sich bewegt. Geh nach rechts durch die kleine Steinpyramide, um neue Waffen zu erhalten. Begib dich wieder in die große Halle und geh die lange Treppe hinauf. Laufe die Galerie entlang und schieß aus allen Rohren auf die Soldaten. Betätige zwei Hebel, um zwei Tore zu öffnen, aus denen auch wieder eine Menge Feinde kommen. Lauf nach unten und bring sie zur Strecke. Beide Tore führen in den gleichen Gang. Geh dann durch das linke Tor, folge dem Weg und noch ein Echsen Soldat will dir ans Leder. Betätige wieder einen Hebel und hinter dir öffnet sich ein weiteres Tor. Laufe hindurch in einen neuen Level.

Level 3

Durchquere den Tunnel und erledige die zwei Soldaten. Plötzlich tauchen Schattenkrieger auf, die dich fürchterlich attackieren. Schieße auf den hellen Stein, damit sich in dem Raum die zwei großen Tore öffnen. Lauf hindurch. Dahinter gibt es wieder eine Menge zu tun. Sobald du in der Mitte des Raumes durch das leuchtende Symbol läufst, tauchen die Schattenkrieger erneut auf. Wenn du sie alle erfolgreich bekämpft hast, erscheint wieder das Symbol. Laufe noch einmal durch und ein neues Tor öffnet sich, durch das wiederum neue Feinde kommen. Geh durch das Tor in einen Raum, der an ein römisches Bad erinnert. Auch hier greifen dich Schattenkrieger an. Du musst sie alle vernichten, denn dadurch senkt sich in der Mitte des Wasserbeckens die Figur mit den Fackeln. Spring ins Wasser und tauche durch die so entstandene Öffnung in einen Gang. Tauche auf, sobald du über dir

eine neue Öffnung bemerkst. Kaum aus dem Wasser, tauchen auch hier wieder Schattenkrieger auf. Lass keinen von ihnen entkommen, denn dann entzündet sich in dem Raum die zwei Fackeln rechts und links neben dem Neptun-Symbol an der Wand. Stell dich davor und das Symbol dreht sich. Im vorherigen Raum öffnet sich dadurch eine Tür. Schwimme also wieder zurück und steige aus dem Wasser. Es ist wieder ein neuer Gegner erschienen. Erledige auch ihn und gehe durch die Tür.

Level 4

Lauf durch die Gänge und wehre dich gegen eine Vielzahl von Feinden. In den Wandnischen kannst du noch Munition und Medi-Packs finden. Wenn die Gegner günstig stehen, kannst du auf die Holzpfeiler in der Mitte schießen und sie werden von den Trümmern erschlagen. Laufe bis ans Ende der Gänge und betätige dort die beiden Neptun-Symbole. Geh ein Stück den Gang zurück und biege nach rechts in einen neuen Gang. Erschieße die Echsen Soldaten und lauf weiter zu einem Fahrstuhl schacht. Betätige den Hebel an der Seite und betrete den Lift.

Level 5

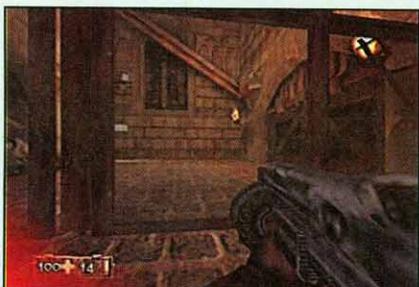
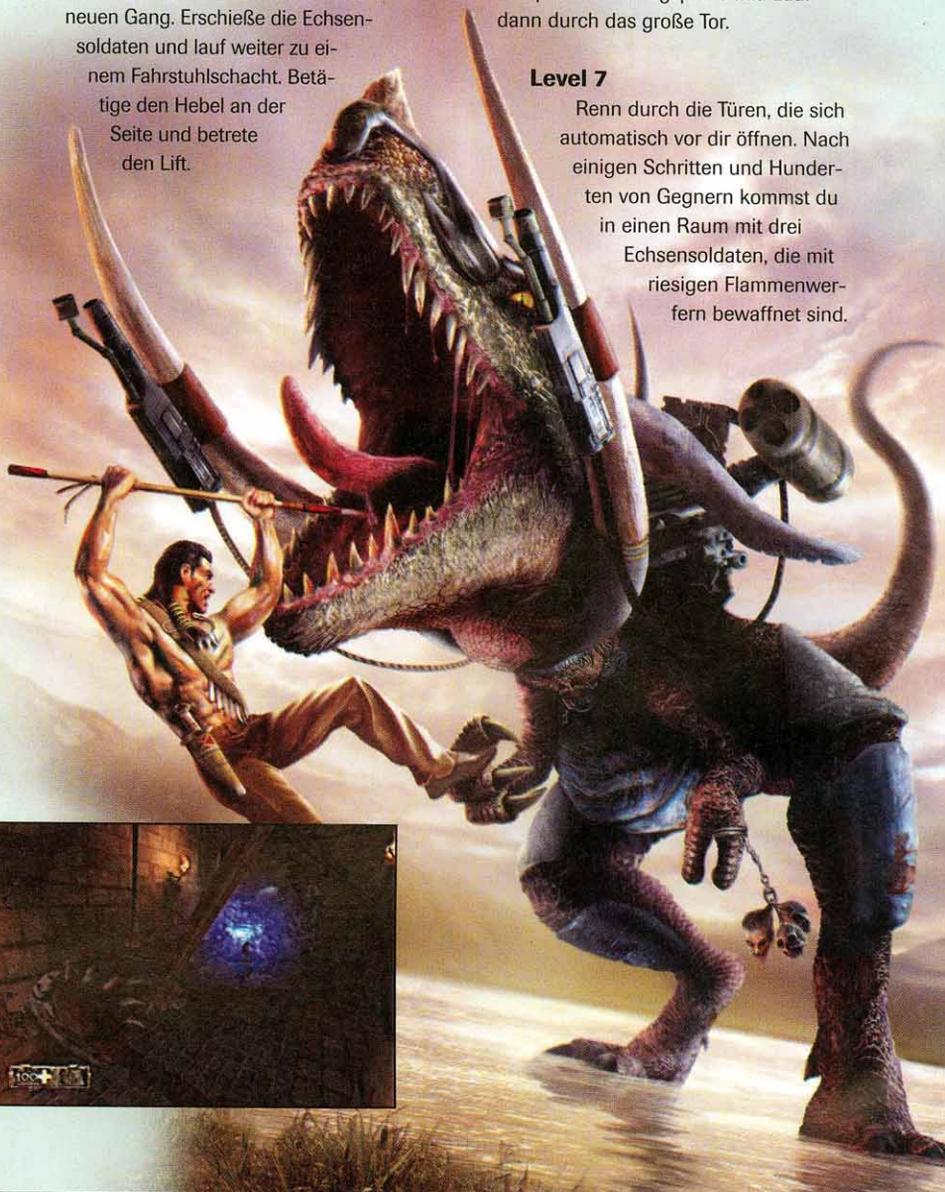
Hier musst du nun alle sechs Schaltpläne für den Reaktor zerstören. Zwei von ihnen befinden sich direkt am Kern. Hast du beide zerstört, folgst du den sich öffnenden Türen, erledigst eine Menge Gegner und zerstörst die anderen vier Steuerpulte, die du auf deinem Weg durch die Anlage findest. Am Ende öffnet sich vorne das große Haupttor. Lauf zurück und verlasse dadurch den Level.

Level 6

Der Reaktor steht jetzt, da die Steuerpulte zerstört sind, kurz vor der Explosion. Nun bleibt dir nur noch, einen Weg hinaus zu finden. Folge darum den weiterführenden Gängen und weiche dabei den Explosionen aus. Erledige in dem Raum mit den Beam-Platten alle Gegner, damit sich die Tore öffnen. Lauf weiter, bis du auf den Reaktor gelangen kannst. Geh dort die Rampe hinunter und nimm unten vom Schalterpunkt die Kriegspläne mit. Lauf dann durch das große Tor.

Level 7

Renn durch die Türen, die sich automatisch vor dir öffnen. Nach einigen Schritten und Hunderten von Gegnern kommst du in einen Raum mit drei Echsen Soldaten, die mit riesigen Flammenwerfern bewaffnet sind.



Gravitations-Munition ein. Durchquere alle Räume und laufe dann nach links durch das Tor.

Level 9

Dieser Level ist nur eine Sequenz: Bruckner hat eine ganze Armee um sich versammelt. Ein Gleiter kommt herunter und nimmt dich und den Häuptling mit. Gott sei Dank!

Kapitel 6: Schattenland

Level 1

Jetzt stehst du wieder mitten im Dschungel, der mit Fallen nur so gespickt ist – aus Baumstämmen gefertigte Tore, die plötzlich vor dir zuknallen, und riesige Felsbrocken, die herunterfallen. Laufe bis zu dem großen, aber harmlosen Dinosaurier und klettere links an der Steilwand auf die Steine. Oben sind Schlingpflanzen, an denen du dich ganz nach oben ziehen kannst. Lauf dann nach links und durch den Symbolschlüssel, der hier in der Luft hängt. Du siehst, wie sich ein Tor etwas öffnet. Es reicht aber noch nicht, um hindurchzukommen. Geh nach rechts, zwischen den Bäumen durch, bis zu einer kleinen Lichtung. Wehr dich gegen die kleinen, bissigen Dinos. Über einem halben, hohlen Baumstamm siehst du einen weiteren Symbolschlüssel schweben. Von dieser Stelle aus kannst du ihn aber nicht erreichen. Nähere dich vorsichtig dem Abgrund an dem Baumstamm und schau hinunter. Du bemerkst etwas tiefer eine kleine Plattform. Spring hinunter und krieche durch den niedrigen Tunnel. Klettere am Ende die Leiter hinauf und du bist nun oben in dem hohlen Baum. Spring von oben durch den Schlüssel und wieder senkt sich das Tor ein Stück. Es reicht aber immer noch nicht. Lauf nun zu dem Tor und krieche durch den kleinen Tunnel, der sich links daneben befindet. In dem Raum dahinter greifen dich wieder Dinosaurier an. Spring auf das kleine Podest, um den dritten Schlüssel zu aktivieren. Nun ist der Weg durch das Tor frei und du kannst hindurchlaufen und die beiden Säbelzahniger erledigen. Es folgt eine Sequenz, in der du siehst, wie sich einige Schattenkrieger materialisieren.

Du musst sie wieder alle zur Strecke bringen, damit sich das Tor zur Ruinen-Stadt öffnet. Geh hindurch und betrete den nächsten Level.

Level 2

Geh durch den schmalen Gang und durchsuche dahinter die Ruinen. Lauf geradeaus, um erneut einen Symbolschlüssel zu finden. Durchstreife weiter die Ruinen und du findest einen weiteren Schlüssel. Geh an die linke Seite der Stadt und sprich mit dem Indianer, der verletzt in einer Nische sitzt. Erschieße mit ihm zusammen alle angreifenden Dinos und danach die Schattenkrieger. Er öffnet dir das Tor, an dem er steht. Vor dir ist allerdings ein Abgrund. Springe auf den Rand an dem rechten Tempel und balanciere darauf durch das Tor, bis du rechts auf einen kleinen Vorsprung springen kannst. Folge dann dem Weg und wehre dich gegen eine Horde sehr angriffslustiger Affen. An dem großen Tempel in der Mitte kannst du eine Leiter hinaufsteigen. Lauf oben ein Stück und du entdeckst einen Symbolschlüssel. Spring hinüber und durch den Schlüssel. Das Tor, das du hier durch die Gitterstäbe sehen kannst, hat sich nun geöffnet. Lauf also den ganzen Weg zurück und durch die Ruinen ohne Dach. Geh den schmalen Gang entlang in ein neues Areal, erledige wieder alles, was dich angreift, lauf den Geröllberg hinauf und wieder hinunter und geh durch das Tor.

Level 3

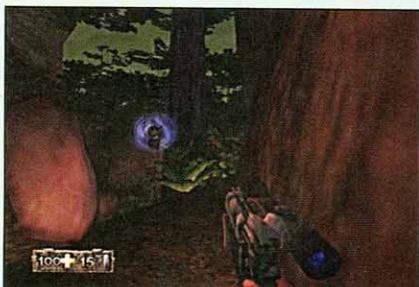
Laufe ein Stück geradeaus und erledige den ersten Dinosaurier. Geh dann rechts an dem Baum vorbei. Folge den Wegen an den Gebäuden entlang, bis du an eine Höhle gelangst. Geh hinein und laufe vorsichtig an den umgestürzten Pfeilern vorbei in die nächste Höhle. Durchquere auch diese und du gelangst in ein Gebiet mit sehr vielen Steinfiguren. Manche bilden einen Kreis und du findest einen Symbolschlüssel. Der Nachteil ist, dass die Steinfiguren dadurch zum Leben erwachen und ganz schön garstig sind. Schlag oder schieße sie entzwei und schnapp dir an dem nächsten Kreis den zweiten und auch den dritten Schlüssel. Lauf dann durch die Ruinen und geh durch den nun offenen Durchgang. Entledige dich dahinter aller Feinde, weiche

Bring die drei zur Strecke und gehe durch das Tor, das sich dadurch geöffnet hat. Hier ist Vorsicht geboten: In der Mitte des Ganges heben und senken sich große Klängen. Sind sie unten, schießen auch noch Flammen aus der Wand. Warte den passenden Moment ab, um hinüberzuspringen. Geh dann weiter und erledige im nächsten Raum wieder alle Angreifer. Krieche durch das kleine Tor, an dem die Gitterstäbe fehlen, und bleibe in der Hocke. Schon bald befindest du dich unter der Zelle des gefangenen Häuptlings und musst nun noch dem Weg folgen, um in den Gefängnisstrakt zu gelangen. Hier kommt die pralle Masse an Gegnern auf dich zu. Du kannst die Zellentüren erst öffnen, wenn alle besiegt sind. Halt dich also ran! In den Holzkisten findest du eine Menge Munition und Medizin. Ist der Bereich von allen Feinden gesäubert, gehst du in die Mitte des Turmes und fährst mit dem Lift nach oben. Zerstöre hier die Steuerpulte, um die Zellentüren zu öffnen. Fahr wieder nach unten und befreie alle Gefangenen, die in den Zellen sitzen. Hast du den Häuptling befreit, flüchtest du mit ihm im Schlepptau durch den gerade geöffneten Gang und erledigst alle Soldaten, die sich euch in den Weg stellen. Laufe zu einem Fahrstuhl und steige zusammen mit dem Häuptling ein.

Level 8

Flüchte nun weiter mit dem Häuptling und lass dir von den Echsen Soldaten nicht den Weg versperren. Sammle unterwegs auch die

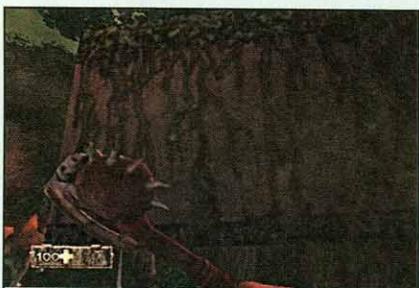




den herabstürzenden Steinen aus und laufe in ein Eingeborenendorf. An einer Wand kannst du eine Leiter hinaufklettern und oben eine Hütte betreten. Drinnen erwarten dich Schattenkrieger. Hast du sie alle ins Totenreich zurückgeschickt, betätigst du zuerst den Mechanismus an der linken Wand. Dadurch verschiebt sich eine Steinplatte und ein Schacht wird sichtbar. Betätige nun den rechten Mechanismus und eine Liftplatte senkt sich in dem Schacht. Betrete sie, fahr nach unten und geh durch die sich öffnenden Tore.

Level 4

Du siehst nun etwas unter dir einen wunderschönen See. Erschieße gleich zu Beginn den Scharfschützen auf dem Holzplateau rechts an der Felswand. Darauf siehst du den ersten Symbolschlüssel. Spring ins Wasser, klettere unterhalb des Plateaus eine Leiter hinauf und nimm den Schlüssel. Du siehst, dass dadurch ein Felsblock auf dem Wasser erscheint. Du musst insgesamt sechs solcher Schlüssel finden. Spring wieder ins Wasser und schwimme zum nächsten Plateau. Hier ist Schlüssel Nummer zwei. Schwimm zu dem Boot für Nummer drei. Gegenüber auf der Plattform mit der Leiter ist noch einer. Schwimm weiter und auf einer kleinen Insel hängt der nächste Schlüssel. Schau nach links an die Felswand, dort hängt ebenfalls einer. Schwimm zu der Plattform und klettere dafür über zwei Leitern bis ganz nach oben. Schwimm dann zu einer Leiter unterhalb eines Felsvorsprungs, wo du eine Höhle im Felsen entdeckst. Klettere hinauf, betrete die Höhle und halte dich immer links. Erledige den Schattenkrieger und nimm hier den letzten Schlüssel in Empfang. Durch die Schlüssel haben sich Felsblöcke wie eine Treppe aufge-



baut. Schwimm ganz nach rechts und springe über diese Blöcke bis nach oben. Du wirst schon von einem Soldaten erwartet, der aber sicherlich kein Hindernis für dich darstellt. Lass dich danach in das Loch im Boden fallen.

Level 5

Lauf durch den Gang und steige an der linken Seite die Leiter hinauf. Geh an dem Saurier-Kadaver vorbei und halte dir die lebendigen Dinos vom Leib. Geh den Weg weiter entlang. In einer Sequenz erlebst du eine Lagebesprechung der Echsen Soldaten. Lauf geradeaus und schnapp dir die Laserkanone, die du dort findest. Stürme in das Lager und erledige alle Soldaten. Geh an den großen Steinen entlang zu einer seltsamen Lichtung. Wehre den Angriff einiger Saurier ab und folge dem Weg durch riesige Wirbelknochen. Betätige am Ende den Mechanismus, erledige die kleinen, bissigen Biester und betrete den rechten Tunnel.

Level 6

sSpring nach unten, mitten in die angreifenden Dinos und schau dir das helle Tor an der rechten Seite gut an. Merk dir genau, wo es ist. Hinter dir liegt ein riesiger Steinkopf. Dessen Maul öffnet sich und innen siehst du einen Schalter. Gehst du hinein und stellst dich darauf, siehst du in einer Sequenz, wie sich das Maul blitzschnell wieder schließt und du dich nur mit einem beherzten Sprung nach draußen retten kannst. Es ist aber unbedingt nötig, dass du den Schalter drückst, denn dadurch öffnet sich für kurze Zeit das helle

Tor. Dir bleiben aber nur wenige Sekunden, um noch hindurchzuschlüpfen, bevor es sich wieder schließt. Um gleich in der richtigen Richtung zu stehen, geh rückwärts in das Maul und trete auf den Schalter. Renn dann schnell nach rechts zu dem Tor. Solltest du im Maul zu lange zögern, schließt es sich sofort und du wirst zerquetscht. Wenn es dir gelungen ist, durch das Tor zu kommen, das sich hinter dir gleich schließt, drückst du dort noch einen Schalter. Renn hinaus und spring über die mittlerweile umgestürzten Säulen im Slalom durch das aus Knochen bestehende Tor, das sich auch nur für sehr kurze Zeit öffnet. Dahinter stürmt eine Horde Affen auf dich zu. Nachdem du sie erledigt hast, läufst du an der linken Felsseite die Schräge hinauf. Steig die Leiter nach oben und folge dem schmalen Bergweg, bis du auf einen Felsen mit Serpentina springen kannst. Wieder behindern dich Affen auf deinem Weg. Spring auf den gegenüberliegenden Felsweg und nimm am Ende des Weges den Raketenwerfer mit. Klettere dann rechts die Leiter hinauf und du stehst vor einer Brücke. Schieße mit dem Raketenwerfer auf die beiden Panzer. In einer Sequenz siehst du, wie die Brücke explodiert, Tal'Set in die Tiefe stürzt und von einem Flugsaurier aufgefangen wird.



Wanted

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

Bestellcoupon

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift: _____

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgende Hefte:



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

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

Ausgabe 2/01 **★ Mit Tipps- und Lösungsheft #2**
(Komplett gelöst: Banjo Toxie, Mario Tennis, Star Wars Episode1; die besten Tipps und Tricks für N64 und GBC)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ausgabe 10/02 **★ Mit Tipps- und Lösungsteil**
(Komplett gelöst: Wave Race BS, Tony Hawk 3, Turok Evolution & die besten GameCube-Cheats)

Zahlungsweise

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

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

Ab Ausgabe 1/01:

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

Ich möchte folgende Hefte:



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

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

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

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

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

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

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

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

Zahlungsweise

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

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



Nummer **4**
2002



Nummer **5**
2002



Nummer **6**
2002



Nummer **7-8**
2002



Nummer **9**
2002



Nummer **10**
2002

Bitte senden an:

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

diesen Momenten wird das Bild ein wenig verschwommen und dein Fahrer gibt Gas und holt so einiges an Metern raus. Achte also stets darauf, dass die Leiste gut gefüllt ist, sonst musst du schleunigst einen Stunt hinlegen.

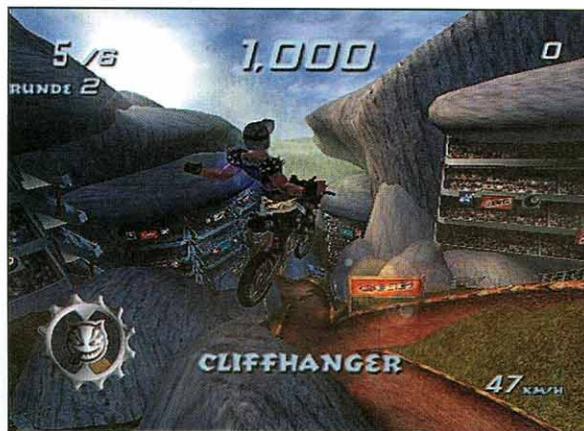
Gib Gas, Baby!

Die Steuerung ist sehr sinnvoll. Mit dem A-Button gibst du Gas, mit Y und X und den beiden Schultertasten führst du Stunts aus und mit dem B-Button bremsst du. Ist die Geschwindigkeitsleiste voll, kommt auch noch der Z-Button zum Einsatz. Die Maschine ist jederzeit leicht zu steuern, sie driftet nicht ab oder macht sonstige Faxen. Die Strecken sehen ordentlich aus und sind sehr weitläufig. Sie bieten einen guten Umfang und darüber hinaus viele Abkürzungen. Weite Sätze über Rampen und Steilhänge stehen ebenso auf dem Programm wie rasante Sprünge durch Feuerreifen. Bis du dir aber einen bleibenden Überblick über alle Strecken verschafft hast, musst du sie sehr oft abfahren, denn die Abkürzungen sind teilweise schwer erkennbar und entpuppen sich auch nicht immer als sinnvoll. Einige Streckenstücke sind sehr dunkel, aber nicht so, dass du den Überblick verlieren könntest. Lichteffekte und aufgewirbelter Staub sorgen für die nötige Atmosphäre. Die Fahrer sind alle sehr schön detailliert und animiert. Sie besitzen alle individuelle Outfits, Tattoos und Bikes und wirken sehr realistisch.

Auch das Geschwindigkeitsgefühl kommt sehr gut

rüber und es treten keinerlei Ruckler auf. Die Stunts und Unfälle sind sehr schön in Szene gesetzt worden. Einen Minuspunkt gibt es leider für die fehlende Anzeige, die dir mitteilt, wo sich deine Konkurrenten gerade befinden. So kann es vorkommen, dass sie dich ein paar Meter vor dem Ziel noch überholen, ohne dass du das schnell genug mitbekommst. Hier hätte EA wirklich Abhilfe schaffen können. Schade ist auch, dass du nicht wirklich einen Vorsprung ausbauen und beruhigt ins Ziel einfahren kannst, ohne Angst haben zu müssen, dass sich deine Mitfahrer direkt hinter dir befinden. Sie passen sich dank der guten KI nämlich immer genau deinem Fahrstil an. Bist du also ein schlechter Fahrer, warten sie schon mal auf dich, fährst du aber mörderisch gut, ziehen sie mitunter locker an dir vorbei und rempeln dich schlimmstenfalls noch an. Du musst auf wirklich alles gefasst sein.

Das ganze Geschehen wird mit einem mittelmäßigen



▲ **Lichteffekte und Staub** sorgen für die passende Atmosphäre.

Sound untermalt. Während sich die Fahrer gegenseitig auf Englisch beschimpfen, gibt der Kommentator auf Deutsch seinen Senf ab. Dass er sich dabei nach einer gewissen Zeit ständig wiederholt, ist schon ziemlich nervig. Die Musik hört sich in den ersten Minuten noch gut an, dann hat man jedoch das Gefühl, ständig dasselbe Lied zu hören. Man kann den Sound aber zum Glück auch ausschalten. Ansonsten ist *Freestyle* ein würdiger *SSX Tricky*-Nachfolger und sorgt für den nötigen Geschwindigkeitsrausch. Ob du die Snowboard-Variante schon besitzt oder nicht, *Freestyle* ist einen Kauf wert und wird dich bei all den freizuschaltenden Strecken, Stunts und Abkürzungen lange an den Bildschirm fesseln. (IW)



▲ Über die Abkürzungen kannst du einen **Vorsprung** herausfahren.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

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

- ;) Vielfalt an Tricks
- ;) gute Steuerung
- ;) extrem schnelle Rennen
- ;) dunkle Streckenabschnitte

Fazit:

Rasanten Bike-Vergnügen, leider nur zu zweit spielbar.

Alternativen:

SSX Tricky	EA
ca. 60 €	big.N 1/02: 88%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim
ca. 60 €	big.N 5/02: 78%

Bewertung: 84%

MX SUPERFLY

Ricky will auch in Europa hoch hinaus!

GCN

Motocrossfahrer sind im neuen Jahrtausend massentaugliche Stars geworden. Zwar nicht so populär wie ihre Skateboard oder BMX fahrenden Kollegen, doch reicht es, um eigene Spiele auf den Leib geschneidert zu bekommen. Der Tony Hawk des Motocross ist zweifellos Ricky Carmichael, und genau dem spendierte THQ ein weiteres Spiel. Wir haben uns die PAL-Version für dich angesehen.

Mit Graus erinnern wir uns noch an Acclaims Motorausfall *Jeremy McGrath Supercross World*.

MX Superfly macht glücklicherweise so ziemlich alles besser als der direkte Konkurrent. Zunächst einmal stimmt der Umfang des Spiels: 27 bekannte Gesichter der 125cc- und 250cc-Klassen (inklusive dem siebenfachen AMA National Champion Ricky Carmichael), 22 lizenzierte Strecken (u.a. Unadilla Valley Sports Center, Washougal Motocross Park, Budds Creek MX Park, Glen Helen Raceway, Motocross 338, Red Bud Track and Trail und Steel City Raceway), die sich auf die Disziplinen Motocross, Supercross,

Amateur und Freestyle aufteilen, einen attraktiven Freestyle-Modus, einen umfangreichen Multiplayer-Modus, elf Minispiele und einen leicht zu bedienenden Streckeneditor.

Luftige Stunts

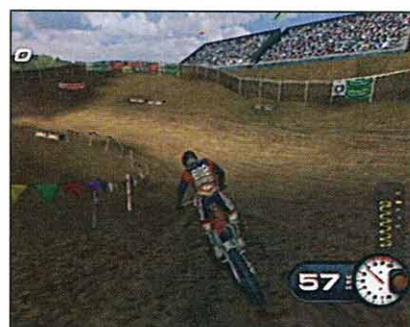
Zwischen dem Freestyle-Modus und den anderen Modi gibt es wichtige Unterschiede. Während du in Ersterem so ziemlich das ganze Areal befahren kannst, musst du etwa im Motocross-Modus einer festen Streckenmarkie-



▲ Die **halsbrecherischen Stunts** sehen in der Wiederholung noch gefährlicher aus.



▲ Die Wüste wirkt ein wenig **steril** – gerade die Texturen könnten etwas besser sein.



▲ Kurven kannst du durch den cleveren Einsatz des **B-Buttons** einfacher fahren.



▲ Die Startaufstellung. Gerade der Start entscheidet oft über Sieg oder Niederlage.

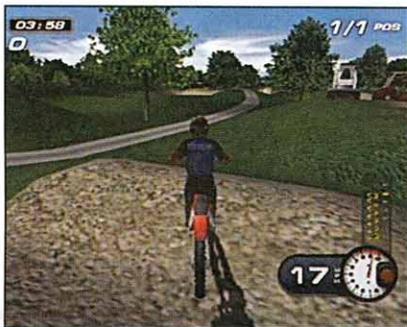
◀ Achtung! Start frei! Wer anfangs zu viel Gas gibt, hat schon verloren.

▲ Je härter der Stunt, desto höher die Punktzahl – kennt man ja.

rung folgen. Hier spielt sich *MX Superfly* wie ein herkömmliches Rennspiel, in dem es um Platzierung und Zeit geht. Im Freestyle-Modus haben halsbrecherische Stunts den Vorrang. Die Motocrossfahrer bedienen sich dabei der BMX-Errungenschaften: Sie brettern über Rampen, rasen über Häuserdächer und versuchen, in der Luft möglichst akrobatische Verrenkungen auszuführen. Da eine 125cc-Maschine ungleich schwerer ist als ein BMX-Rad, müssen alle Tricks vornehmlich mit dem eigenen Körper ausgeführt werden.

Die Steuerung des Tricksystems geht etwas einfacher von der Hand als bei anderen Extremsportspielen. Statt ellenlanger Tastenkombinationen setzt *MX Superfly* auf maximal drei Tasten, die hintereinander betätigt werden müssen. Dabei macht es einen Unterschied, ob du die Tasten antippst, drückst oder länger hältst. Jeder Trick wird durch das Halten der R-Taste eingeleitet. Beispielsweise bewirkt das Antippen des A-Buttons einen Superman Seat Grab, während das Drücken der Taste einen Indian Air hervorbringt, das Halten der A-Taste wiederum hat einen Superfly zur Folge. Natürlich ist es auch möglich, cool aussehende Combos zu machen.

Eine nette Sache sind die erwähnten Minispiele. Anfangs sind nur drei der lustigen Spielchen wählbar. Weitere musst du durch



▲ Die Animationen der Fahrer könnten ausgereifter sein.

Erfolge im Karriere-Modus freischalten. Beispielsweise musst du eine Reihe von Bussen innerhalb eines 60-Sekunden-Limits möglichst oft überspringen. Für jeden erfolgreichen Sprung erhältst du weitere 60 Sekunden Zeit. Ist die Zeit abgelaufen, ist auch das Spiel zu Ende. In einem anderen Spiel musst du dich als Pizzalieferant betätigen. Dabei werden die Pizzerias, für die du arbeiten kannst, als graue Punkte auf deinem Radar angezeigt. Die Zielorte werden rot markiert. Wieder stehen dir 60 Sekunden zur Verfügung, die du nach erfolgreicher Ablieferung eines der Teigfladen aufstocken kannst.

Diese Minispiele können zwar nur kurzzeitig motivieren, dennoch bieten sie eine willkommene Abwechslung zum Rest des Spiels. Auch in Sachen Gameplay haben die Jungs von Pacific Coast Power & Light nichts Grundlegendes falsch gemacht. Allerdings bedarf es einer kleinen Einarbeitungszeit, da *MX Superfly* einen leichten Simulationsanteil besitzt. Pure Arcade-Fans werden enttäuscht sein. Neben den normalen Steuerungsbefehlen bietet *MX Superfly* noch einige Extras, die wirklich sinnvoll sind. Wie bei den Tricks macht es beispielsweise auch beim Fahren einer Kurve einen Unterschied, ob du den B-Knopf (der zum Bremsen da ist) lange oder kurz drückst. Ebenso ist die Situation entscheidend. Auf gerader Strecke bremsst dein Fahrer normal. Drückst du den B-Knopf in einer Kurve, rutscht deine Maschine in Richtung der Krümmung und du kannst deinen Weg ohne große Geschwindigkeitseinbußen fortsetzen.

Störende Details

Weniger gut sieht es mit der Technik des Spiels aus. *MX Superfly* nutzt Criterion's RenderWare als Grafik-Engine. Die hat zwar augenscheinlich was auf dem Kasten, doch wurde sie hier keinesfalls konsequent ausgereizt. Das Spiel bietet schöne und vor allem große Areale, doch sehen diese sehr steril aus. Vor

allem die Texturen von Boden, Häuserwänden oder Pflanzen könnten besser sein. Ärgerlich auch die Partikeleffekte. Fährst du durch Sand, wird nur wenig Staub aufgewirbelt, so dass der Eindruck entsteht, man fahre auf einem braunen Asphaltboden. Ungewollt komisch wirken die Sturzanimationen. Meist stürzt der Charakter in Zeitlupe vom Bike, während die Maschine in Echtzeit gegen eine Wand donnert. Hätten die Entwickler diese störenden Details besser in den Griff bekommen, wäre durchaus eine höhere Wertung für das Spiel drin gewesen. (BS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	PC Power & Light
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

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

- :) großer Umfang
- :) coole Tricks
- :) gelungene Bedienung
- :(teils unscharfe Texturen

Fazit:

Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.

Alternativen:

Jeremy McGrath	Acclaim
ca. 60 €	big.N 6/02: 45%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
ca. 60 €	big.N 6/02: 90%

Bewertung: **81%**



Rallye-Fans, aufgepasst: Das Warten hat ein Ende!

GCN

Rallyes unterscheiden sich schon ganz deutlich von anderen Sportrennen wie beispielsweise der Formel 1. Hier fährt man keine zig Runden gegen einen Pulk von Kontrahenten auf einer speziellen Rennstrecke im Kreis, sondern größtenteils alleine irgendwo mitten in der Wildnis vom Start in ein ganz woanders liegendes Ziel. Die Rennen sind in Etappen unterteilt, die einige Kilometer lang sind und auf denen die Teilnehmer in bestimmten Zeitabständen einzeln an den Start gehen. Während Formel 1-Fahrer ihre Renn-

kurse durch unzählige Runden in- und auswendig kennen, steht der Rallye-Pilot immer neuen Herausforderungen gegenüber. Zu diesem Zweck fährt im Wagen stets ein Co-Pilot mit, der die Landkarte studiert und dem Fahrer möglichst rechtzeitig die Kurven ansagt.

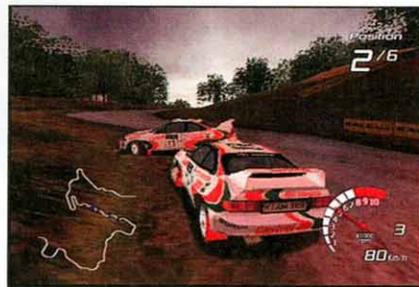
Nerven behalten!

Doch bevor man bei *Pro Rally* durch die Botanik bretteln darf, geht es erst einmal zur Fahrschule auf den Übungsplatz. Hier müssen

innerhalb eines Zeitlimits die verschiedensten Parcours abgefahren werden, was anfangs gar nicht so einfach ist. Denn die Wagen sind schwer unter Kontrolle zu halten und die kleinste Berührung mit den Leitkegeln führt zum Versagen. Wer hier ungestüm aufs Gas tritt, wird sehr schnell an seine Grenzen stoßen, denn *Pro Rally* erfordert viel Feingefühl. Das hört sich nach hohem Simulationsanspruch an, ist es aber dann doch nicht, denn das Gameplay ist eher Arcade-lastig. Oder hat jemand schon mal einen Peugeot



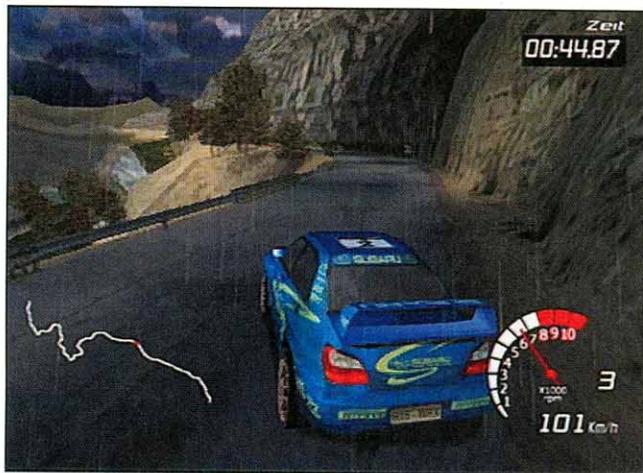
▲ Die **Cockpit-Ansicht** ist zwar schick, aber eher unbrauchbar.



▲ **Kollisionen** mit anderen Wagen sind fatal und sollten unbedingt vermieden werden.



▲ Die **einzelnen Etappen** sind teilweise sehr schön und abwechslungsreich gestaltet.



▲ Kein schöner Urlaub: In Italien fährt man durch strömenden Regen.



▲ 20 lizenzierte Wagen brethern über insgesamt 48 Strecken.

206 gesehen, der in drei Sekunden von 0 auf 100 beschleunigt und innerhalb weniger Meter wieder zum Stehen kommt?

Wenn man sich dann durch die Fahrprüfungen gekämpft hat, kann die Meisterschaft losgehen. Die Etappen sind auf der ganzen Welt verteilt und führen durch verschneite Nadelwälder in Finnland, durch die trockene Steppe von Argentinien, an italienischen Küsten entlang und durch englische Gärten. Vor dem Rennen werden Einstellungen am Wagen vorgenommen (Reifen, Bremsen, Aufhängung usw.), und wie so oft ist es die Reifenwahl, die das Fahrverhalten am deutlichsten beeinflusst. Denn mit Asphaltreifen kommt man auf vereister Strecke furchtbar schlecht um die Kurven. Bei kaum einem anderen Rallye-Spiel ist es so wichtig, auf der Strecke zu bleiben wie bei *Pro Rally*. In den ersten Spielstunden wird man schon das ein oder andere Mal auf dem Dach liegen, denn oft reicht nur ein Stein am Straßenrand, um die Kontrolle über den Wagen völlig zu verlieren. Es sei noch einmal betont: Bleifußraser sollten ihr Temperament zügeln! Mit der Zeit entwickelt man aber ein Gefühl für die Wagen und manövriert sie elegant durch das Gelände. Ein Schadensmodell ist vorhanden, allerdings nur in Form von Symbolen des jeweiligen beschädigten Gerätes. Man muss sich auch schon ziemlich blöd anstellen, um die Karre richtig zu verschrotten, meistens kommt man mit kleineren Blessuren ins Ziel. Eine besondere Beeinträchtigung des Fahrverhaltens ist demnach auch nicht zu spüren.

Neben der Meisterschaft und dem Zeitfahren gibt es noch einen Arcade- und einen Trophy-Modus, die aber erst durch Siege in der Meisterschaft freigeschaltet werden müssen. Im Arcade-Modus offenbart sich eine ganz große Schwäche des Spiels: Hier fährt man nämlich gegen fünf Konkurrenten und

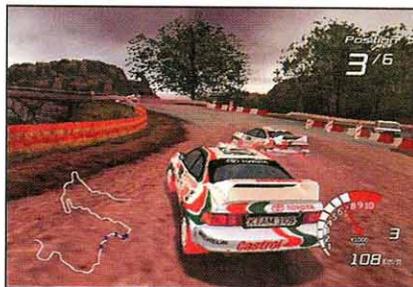
hat dabei mit einem furchtbaren Kollisionsverhalten zu kämpfen. Die meisten Rempelen führen sofort zum absoluten Stillstand, manchmal wird der eigene Wagen sogar stark rückwärts beschleunigt. Irgendwie erinnert das mehr an einen Autoscooter als an eine Rallye.

Wilde Raserei

Grafisch kann sich *Pro Rally* durchaus sehen lassen. Die Strecken sind abwechslungsreich und rauschen mit schnellen und flüssigen 60 Bildern pro Sekunde vorbei. Schön anzusehen sind die Spiegeffekte und Schmutzflecken auf der Karosserie. Die Texturen dagegen hätten hier und da ruhig etwas schärfer sein können. Auf dem GameCube gibt es aber grafisch im Rennspielbereich derzeit nichts Besseres (von den Wassereffekten in *Wave Race: Blue Storm* einmal abgesehen). Auf dem GameCube, wohlgemerkt, denn mit Grafikperlen wie *Gran Turismo 3* (PS2) oder *RalliSport Challenge* (Xbox) kann *Pro Rally* noch nicht mithalten. Da ist in Zukunft sicherlich noch mehr drin. Beim Sound fällt der Co-Pilot positiv auf, der seine Anweisungen rechtzeitig (manchmal auch etwas zu früh) durchgibt und stellenweise sogar ein wenig hektisch wirkt, was

den Adrenalinschub noch verstärkt. Die Musik besteht aus technoiden Tracks, die bei einer Rallye vielleicht etwas deplatziert wirken und die besser zu den *WipEout*- oder *Extreme-G*-Spielen passen würden. Letztendlich ist das aber auch Geschmackssache.

Pro Rally macht es Einsteigern nicht ganz leicht, denn das eigenwillige Fahrverhalten erfordert einiges an Umgewöhnung. Wenn man die Wagen aber erst einmal im Griff hat und haarscharf an Abgründen und Felswänden vorbei über die Strecken rast, kommt spannendes Rennfeeling auf. (SRÖ)



▲ Die Wagenmodelle sind besonders gut gelungen.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

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

- :) guter Co-Pilot
- :) schnelle, flüssige Grafik
- :) abwechslungsreiche Strecken
- :(schlechtes Kollisionsverhalten

Fazit:

Packendes, aber nicht ganz leichtes Rallye-Spiel!

Alternativen:

Burnout	Acclaim
ca. 60 €	big.N 5/02: 84%
F1 2002	Electronic Arts
ca. 60 €	big.N 9/02: 77%

Bewertung: **80%**

WWE WRESTLEMANIA X8

Gilt "Play the Game!" auch für dieses Spiel?

GCN

Eines gleich vorneweg: Wenn du mit *Wrestlemania X8* den Nachfolger zu *WWF No Mercy* erwartest, wirst du sicher enttäuscht sein. Das neueste Produkt aus dem Hause THQ besitzt nicht den Simulationscharakter des N64-Klassikers, vielmehr ist es ein Actionspiel im Stile der hauseigenen *Smackdown!*-Reihe. Leider allerdings bedeutend schlechter.

Im Exhibition-Modus sind zwar von Hardcore-Kämpfen mit Stühlen und Tischen über

spektakuläre Royal-Rumble-Turniere bis hin zur legendären "Hell in a Cell"-Schlacht (Premiere auf einer Nintendo-Konsole!) Dutzende frei modifizierbare Matcharten vertreten, dennoch fehlt dem Spiel die eigentliche Tiefe. Daran kann auch der "Path of a Champion"-Modus nichts ändern, da man hier lediglich ein Match nach dem anderen abspielt, bis man einen Gürtel in den Händen hält. Wenn du einen Freund hast, der ebenfalls *Wrestlemania X8*

zockt, kannst du im "Battle for the Belts"-Modus mit ihm um Gürtelsammlungen kämpfen. Das war es dann aber leider auch schon.

Kreaturen

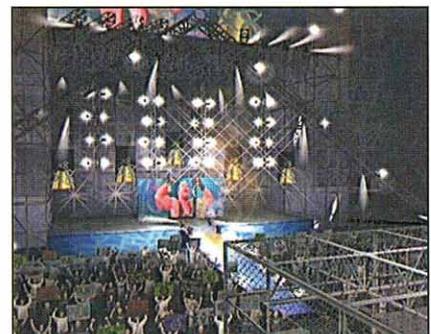
Besonders enttäuschend ist der Create-A-Wrestler-Modus. Es gibt viel zu wenig Bauteile in sämtlichen Körperbereichen, eine freie Farbwahl ist bei den meisten der Texturen ebenfalls nicht möglich. Zumindest handelt es sich bei



▲ Ein **Create-A-Wrestler-Modus** ist mittlerweile Standard. Leider ist er hier sehr dünn.



▲ Sechs der 42 Showkämpfer müssen erst freigespielt werden.



▲ Die **Einmärsche** der Akteure sehen wirklich großartig aus.



▲ Auch die "Whole f'n Show" ist mit dabei.

Schonern, Kleidung und langen Haaren nicht um simple Hautüberzüge, sondern um echte Polygonmodelle. Moves, insbesondere im Bereich Grappling, sind Mangelware. Auch vom Top Rope hätten wir gerne ein paar Aktionen mehr gesehen, noch nicht einmal der 450° ist im Repertoire vertreten. Vielen dieser Manövern fehlt außerdem der anschließende Pin. Die grundsätzliche Steuerung ist relativ schnell im Hirn, nur bei außergewöhnlichen Moves bedarf es ein wenig des Trainings. Die Reversals sind aber viel zu leicht ausführbar. Wenn zwei menschliche Profis ein Match abhalten, gibt es mit Sicherheit mehr Konter als geglückte Attacken zu sehen. Und etwas mehr Dynamik hätten die Jungs und Mädels bei Yukes ruhig auch ins Spiel packen dürfen. Wenn man zusieht, wie sich ein zu Boden gegangener Wrestler mühsam wieder aufrappelt, beschleicht einen ja fast das Gefühl, man steuert eine 150-jährige Riesenschildkröte mit Gicht und Arthritis.

Backstage-Lord?

An der Grafik, insbesondere den Animationen der Polygonfiguren gibt es nichts zu meckern. Die Gesichter der Wrestler sind großartig digitalisiert worden. Das Publikum kann sich ebenso sehen lassen wie die spektakulären Einmärsche. Hier hat man wirklich gute Arbeit geleistet. Vor allem, wenn man dabei



▲ Der **Royal Rumble** ist die spektakulärste aller Matcharten.

What?

Falls du dich während der letzten Monate über das Fehlen von Stone Cold in RAW, Smackdown und den PPVs gewundert hast, solltest du wissen, dass er am 18.03.2002, also einen Tag nach Wrestlemania, seine Kündigung in die Wege geleitet hat. Zunächst tauchte er, ohne die Funktionäre zu benachrichtigen, bei Shows in Montreal und Atlanta nicht auf. Dann machte in den USA auch noch die Nachricht die Runde, er habe seine Frau zusammengeschlagen. Seine persönlichen Probleme sowie sein unprofessionelles Verhalten bedeuteten Mitte Juni seine Entlassung aus der WWE. Fans, die nicht auf das Wrestling-Urgestein verzichten wollen, müssten sich entweder *Wrestlemania X8* oder allerspätestens das gegen Ende des Jahres für die PS2 erscheinende *WWE Smackdown! Shut your Mouth* sichern, da Austins Vertrag (und damit die Vermarktungsrechte an seiner Person) zum 31.12.2002 ausläuft. Wahrscheinlich wird er ab 2003 in keinem Wrestlingsspiel mehr auftauchen.



die minimalen Ladezeiten bedenkt. Aber was, bitte, ist mit dem Sound passiert? Die in Eigenregie entwickelten Musiken klingen ganz so, als hätte die Akustik-Abteilung bei Yukes die Computer-Synthesizer auf "Automatische Produktion" gestellt, um dann geschlossen einen Burger einschieben zu gehen. Gott sei Dank lässt sich dieses Lausgift im Optionsmenü abschalten. Die Effekte gehören auch in die Tonne getreten. Sofern überhaupt vorhanden, sind sie vollkommen bedeutungslos. Und was soll eigentlich dieses schrille "DING", das jedes Mal zu hören ist, wenn man seinem Gegner so richtig satt in die Familienjuwelen tritt? Trägt man heutzutage als Wrestler ein Glöckchen-Suspensorium, oder was? Positiv anzumerken ist allerdings, dass man sich, zusammen mit den WWE-Einmarschititeln der insgesamt 42 aktuellen Wrestler, die Speziallizenzen für die Musiken von Triple H, dem Taker und Shane McMahon organisiert hat. Das und die Tatsache, dass wir auch noch eine Maßzahl für Spiele

völlig ohne Musik brauchen, rettet *Wrestlemania X8* den zweiten Punkt in der Sound-Wertung. Wenn du unbedingt sofort ein Wrestlingsspiel kaufen willst oder dich auf dem GCN garantiert noch der Anwesenheit Stone Cold Steve Austins erfreuen möchtest (siehe Box), kannst du hier zugreifen. Ansonsten solltest du zusammen mit uns auf bessere Zeiten warten. (BK)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Yukes
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!
Grafik:	★★★★
Sound:	★★★
Gameplay:	★★★★
Dauerspaß:	★★★

- :) gute Animationen
- :) kurze Ladezeiten
- :(extrem dünne Create-Modi
- :(exorzismuswürdiger Sound

Fazit:

Yukes hat schon bedeutend Besseres abgeliefert.

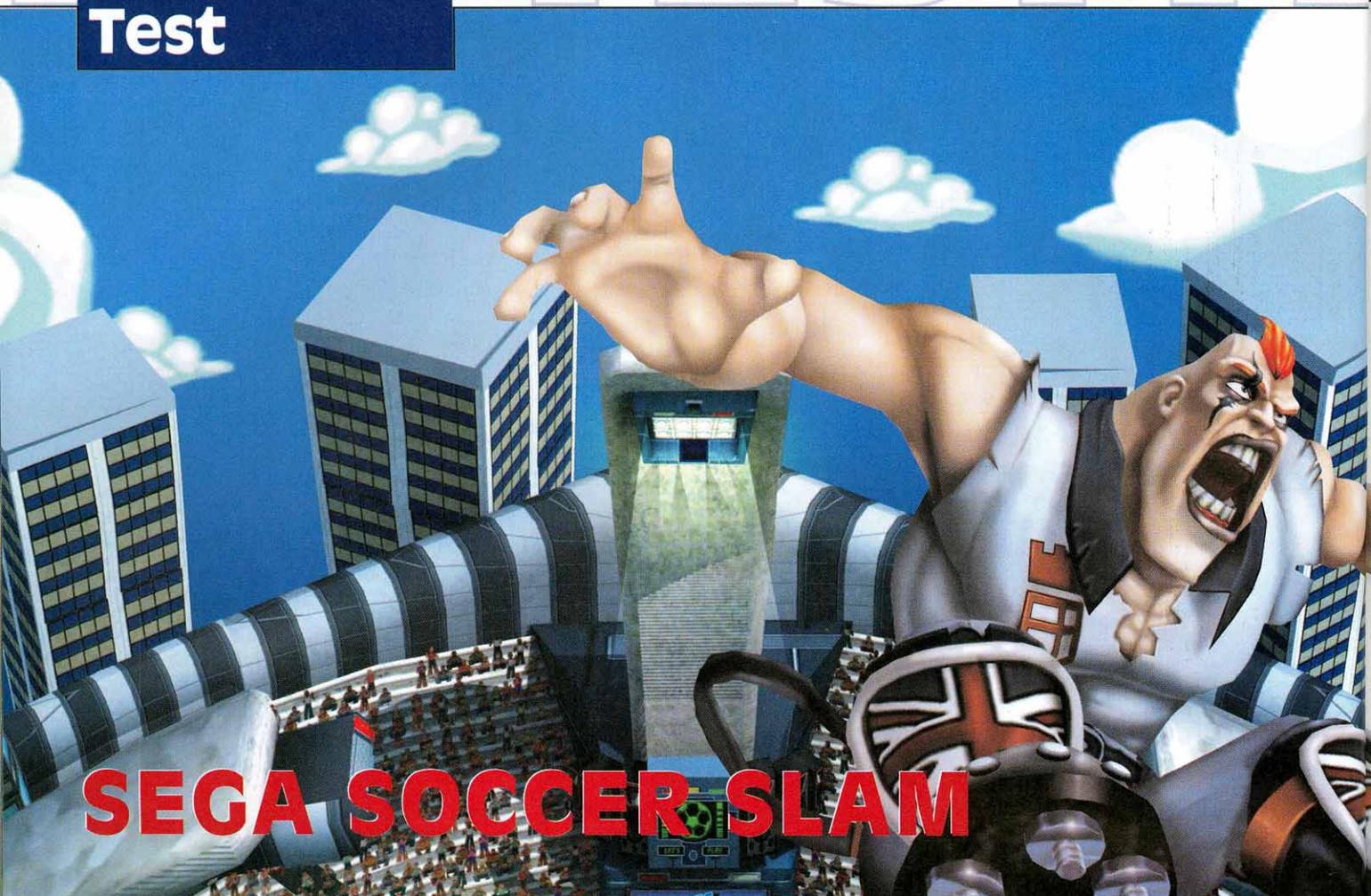
Alternativen:

Legends of Wrestling	Acclaim
ca. 60 €	big.N 7/02: 63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision
ca. 60 €	big.N 5/02: 76%

Bewertung: 68%



▲ Bei manchen Moves ist der **Pin-Fall** gleich inklusive.



SEGA SOCCER SLAM

Bei diesem Sport geht es knallhart zur Sache!

GCN

Fußball bleibt Fußball, so dass auch bei *Sega Soccer Slam* die Grundregel darin besteht, den Ball mit den Füßen am Torwart vorbei ins Tor zu befördern. Alles andere aber hat mit herkömmlichem Fußball nichts mehr zu tun. Das Spielfeld ist ungleich kleiner und ohne Auslinie, es gibt weder Schiri noch Regeln und eine Mannschaft besteht aus drei Feldspielern plus Keeper. Die Spieler sind ausnahmslos groteske Comicfiguren mit extremen Körperproportionen und skurrilem Aussehen: ein Bierbauch, ein Fakir, eine ausgeflippte Dancefloor-Queen und

noch zig andere lustige Gestalten, die sich um den Ball prügeln. Jawohl, prügeln, denn bei *Sega Soccer Slam* sind Fouls nicht verboten, sondern ausdrücklich erlaubt. Natürlich kann man dem Gegenspieler den Ball auch durch herkömmliches Grätschen abnehmen. Viel lustiger ist es allerdings, ihn ganz einfach zu Boden zu schlagen und ihm dann den Ball zu mopsen.

Gib mir den Ball!

Statt ausgeklügeltem Stellungsspiel dominiert hier rohe Gewalt und das Recht des Stär-

keren. Somit ist auch der ganze Simulations-Krempel, den man bei anderen Fußballspielen findet, komplett weggefallen. Keine Taktiken, keine Formationen, nichts dergleichen. Das Spieltempo ist gegenüber den üblichen Simulationen ungleich höher und stellt klar die Action in den Vordergrund. Richtig abgefahren wird es dann beim Torschuss. Ein normaler Schuss ist ja langweilig, echte Superstars steigen lieber im Spotlight meterhoch in die Lüfte und feuern mit raketenartiger



▲ Trotz vollständig **animierter Zuschauer** geht die Framerate nicht in die Knie.



▲ Erscheint das Spotlight, führen die Spieler ihre **spektakulären Moves** aus.



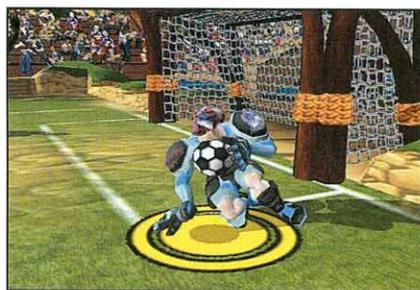
▲ El Diablo zieht Kiril kurzerhand **die Beine** weg.

Wucht den Ball ins Tor. In extrem cooler Matrix-Manier schwenkt die Kamera im Zeitlupentempo um den Torschützen herum, während dieser mit



einem Cursor das Ziel anvisiert.

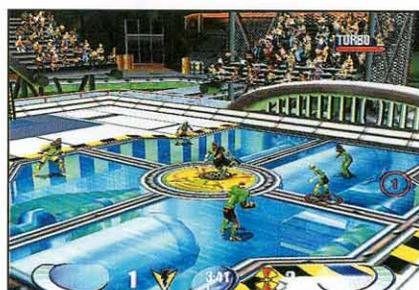
Damit das Gebolze nicht so schnell langweilig wird, hat Sega eine Menge Spielmodi eingebaut. Quick Start, Exhibition und Tournament gehören zum Standardrepertoire eines jeden Sportspiels. Ein recht brauchbares Tutorial ist ebenfalls vorhanden. Für Einzelspieler ist der Quest-Modus gedacht: Hier zieht man mit einem Team seiner Wahl um die Welt und fordert andere Mannschaften heraus. Siege werden mit Preisgeld belohnt, das man in einem Shop verschleudern kann, um sich Power-Ups zu kaufen. Diese dienen dann dazu, die Fähigkeiten der Spieler (z.B. Schusskraft, Laufgeschwindigkeit usw.) zu verbessern. Im Quest-Modus werden auch weitere Stadien und Teams freigeschaltet. Jeweils 15 Sportarenen und Mannschaften gibt es insgesamt, von denen von Beginn an drei Stadien und neun Mannschaften zugänglich sind.



▲ Der Torwart kann manuell oder automatisch gesteuert werden.

Sport ist Mord

Leider gibt es in der PAL-Version keine deutschen Übersetzungen. Sprachausgabe und Bildschirmtexte sind komplett englisch, auch ein 60-Hz-Modus war nicht zu finden. Das Spiel läuft aber trotzdem in Vollbild und Originalgeschwindigkeit, und dass die Sprachausgabe nicht verändert wurde, kann man als Vorteil werten. Denn die Sprachsamples der Spieler sind teilweise wirklich gut gelungen. Selbst der Kommentator, der sich nach einiger Zeit dauernd wiederholt, hat – in stark englischem Akzent – einige nette Sprüche auf Lager. Alleine ist *Sega Soccer Slam* schon ganz Spaßig, aber richtig Laune macht das Spiel erst im Multiplayer-Modus. Neben den normalen Fußballspielen gibt es noch die Minispiele "Hot Potato" und "Brawl". Bei "Hot Potato" gilt es, möglichst lange einen heißen Ball mit sich zu führen, ihn aber kurz vor der Explosion an einen Gegner abzugeben. Bei "Brawl" hingegen gibt es gar keinen Ball, man muss sich einfach nur gegenseitig verprügeln. Grafisch besticht *Sega Soccer Slam* vor allem durch das abgefahrene Design und

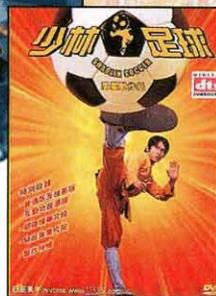


▲ Bei diesem Sport wird nicht immer nur auf weichem Rasen gespielt.

Filmtipp: Shaolin Soccer

Wem die spektakulären Torschüsse in *Sega Soccer Slam* gefallen, der sollte mal Ausschau nach dem Film "Shaolin Soccer" (Hong Kong, 2001) halten. In dieser Komödie gründen sechs Brüder und frühere Shaolin-Schüler ein Fußballteam und wenden ihre Kung Fu-Techniken an, um den Gegner in Grund und Boden zu spielen. Leider ist der Film bislang nur auf VCD oder DVD als HK-Import mit chinesischer Sprache und englischem Untertitel zu haben.

Miramax hat sich aber bereits die internationalen Rechte gesichert und wird den Film ab dem 11. April 2003 in den amerikanischen Kinos zeigen. Hoffentlich kommt er dann auch bald nach Deutschland!



die groteske Darstellung der Charaktere. Die Spieler und ihre Animationen sehen echt zum Brüllen aus und die Grafik ist fehlerfrei und flüssig. Unterm Strich ist *Sega Soccer Slam* eine erstklassige Alternative zu herkömmlichen Fußballsimulationen und macht vor allem mit mehreren Spielern richtig Spaß! **(SRÖ)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Visual Concepts
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!
Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
:)	leichter Einstieg
:)	skurriler Humor
:)	zu viert sehr Spaßig
:)	komplett englisch

Fazit:

Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.

Alternativen:

Super Smash Bros. Melee	Nintendo
ca. 60 €	big.N 6/02: 94%
Super Monkey Ball	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 86%

Bewertung: 82%

BEACH SPIKERS: VIRTUA BEACH VOLLEYBALL

Mit Segas Girls scheint die Sonne auch im Herbst.

GCN

Wie vielen Sega-Spielen merkt man auch bei *Beach Spikers: Virtua Beach Volleyball* die Spielhallenherkunft deutlich an. Gerade einmal zwei Buttons sind während des Spiels zu beherrschen. Selbst Einsteiger sind binnen zehn Minuten mit dem Spiel vertraut. Wem es nach ein, zwei Probematches dennoch an Erfahrung hapert, der kann mit Hilfe eines Tutorials ein fünfstufiges Training absolvieren, das alle Unklarheiten beseitigen sollte. Die Steuerung der 32 adretten Mädels könnte einfacher nicht sein. Ein roter Kreis signalisiert, wo der vom Gegner geschlagene Ball aufkommen wird. Mit dem Analogstick steuerst du deine Spielerin zu diesen Punkt, nimmst den Ball per A- oder B-Button an und gibst einen Pass auf deine Mitspielerin, die das Leder über das Netz zurück auf die gegnerische Seite pfeffert.

Teamplay

Wie das Gameplay ist auch der Umfang des Spiels auf das Nötigste beschränkt. Ein Arcade-, ein World Tour- und ein Mehrspieler-Modus buhlen um deine Freizeit. Der Arcade-Modus besteht aus einem Turnier, in dem du nacheinander gegen mehrere Teams antrittst und schließlich um den Weltmeistertitel baggerst. Im World Tour-Modus kreierst du dir dein eigenes Duett, das dann an verschiedenen Plätzen in der Welt an Turnieren teilnimmt. Nach einem Wettbewerb stehen dir Erfahrungspunkte zu, die du auf verschiedene Spieleigenschaften (Kraft, Reaktion, Annahme usw.) verteilen kannst.

Da deine Kollegin vom Computer gesteuert wird, ist es wichtig, in den Spielpausen das Teamplay zu pflegen. Du kannst deine Mitspielerin kritisieren, loben oder ermutigen. Wer

seine Partnerin nach einem schlechten Match noch lobt, braucht nicht mit einer Besserung zu rechnen. Highlight des Spiels ist klar der Multiplayer-Modus. Bis zu vier Spieler können in den Modi Beach Flags (Wettrennen), Beach Countdown (Spiel mit einer Bombe, statt eines Balls) und Beach PK (Elfmeterschießen) antreten. Optisch macht *Beach Spikers* einiges her. Tolle Modelle, schöner Sand (inklusive Fußspuren)

und attraktive Schaulplätze sorgen für



sportliche Urlaubsstimmung. Leider existiert nur ein Standardmodell der Spielerinnen, das jeweils eine andere Textur verpasst bekommt. Auch im Create-A-Player-Modus sind die Körperperformen der Volleyballspielerinnen nicht zu beeinflussen. Das Spiel hat die PAL-Konvertierung gut überstanden. Die Texte können wahlweise auf Deutsch umgestellt werden, die Sprachausgabe ist englisch. Optional gibt es sogar einen 60-Hz-Modus. **(BS)**



▲ Wie beim Tennis gibt es auch beim **Strandvolleyball** einen Seitenwechsel.



▲ Ein **Powermeter** am Bildschirmrand zeigt dir, wie fest du den Ball zum Gegner drischst.



▲ Nachdem dein Team gepunktet hat, werden kleine **Zwischensequenzen** eingespielt.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sega AM2
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

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

- :) schöne Hauptdarstellerinnen
- :) einfache Steuerung
- :) guter Multiplayer-Modus
- :(langweiliger Singleplayer-Modus

Fazit:

Prima Sportspiel – voll und ganz auf Mehrspieler ausgerichtet.

Alternativen:

Sega Soccer Slam	Sega
ca. 60 €	big.N 11/02: 82%
NBA Street	Import
ca. 80 €	big.N 4/02: 90%

Bewertung: 81%

NHL HITZ 2003

Chaoten-Hockey bleibt eben Chaoten-Hockey!

GCN

Wie schon im Vorgänger *NHL Hitz 2002* muss man den Realismus mit der Lupe suchen. Zwar sind die Spieler auf dem Eis lizenziert, doch realitätsnah verhalten sich die Athleten keinesfalls. Brutale Bodychecks, Schlägereien, Feuer unter den Kufen und eine Torfolge, die selbst die Verpackungsanlagen bei Haribo lahm wirken lässt, machen das Gameplay von *NHL Hitz 2003* so einzigartig. Höhepunkt dieses "Krieges auf Kufen" ist das erwähnte Feuer-Feature. Erzielt ein Spieler drei Tore in Folge, senkt sich ein gleißender Strahl von der Decke und setzt deinen Recken in Flammen. Es ist auch möglich, das ganze Team zu flambieren. Allerdings müssen für dieses Grillfest die Tore in einer noch kürzeren Zeit erzielt werden. Für Langzeitspaß sorgt der Franchise-Modus. Hier kannst du dein Team zusammenstellen, Erfahrungspunkte verteilen, einen Captain wählen und ein eigenes Logo kreieren. Anschließend darfst du mit deinem Team die gesamte NHL aufmischen.

Viele Extras

Wer zwischendurch die Nase von der NHL voll hat, darf sich bei mehreren Minispielchen etwas entspannen. Schön, dass Midway auch an die Einsteiger unter uns dachte. *NHL Hitz 2003* ist freilich nicht wirklich schwer zu beherrschen, doch eine Hockeyschule kann nicht schaden. Sinnvoll ist sie hauptsächlich, wenn es darum geht, geheime Kniffe zu entdecken, die den Gegenspieler effektiv aufs Eis legen. Die Schiedsrichter sind nämlich sehr knauserig, wenn es darum geht, Zeit-



▲ **He's on fire!** Nun ist der Spieler nur schwer zu stoppen.

strafen zu verteilen. Da schmettern Spieler durch Plexiglasscheiben oder gehen sich an die Gurgel – der Schiri nimmt's gelassen. Ähnlich sieht es mit dem Reglement aus. Abseits oder 2-Linien-Pass wurden kurzerhand abgeschafft. Das fördert zwar den Spielfluss, lässt das Gameplay aber sehr chaotisch wirken. Optimalen Partyspaß bietet der Multiplayer-Modus, der Mitspielgelegenheit für bis zu 16 Spieler schafft. Leider können immer nur vier Spieler gleichzeitig ran. Positiv ist auch, dass



▲ **Fouls** werden von den Schiedsrichtern großzügig übersehen.

man seine Spieler und das zu bestreitende Match mit Hilfe zahlreicher Optionen an seine Bedürfnisse anpassen kann. Optisch besticht die *Hitz*-Serie von jeher durch schöne Spezialeffekte, doch die Spielerfiguren könnten, wie schon in der 2002er Version, besser ausfallen. Die Modelle wirken etwas unscharf. Musikalisch setzt Midway diesmal auf eine Mischung aus sanften und harten Rocktönen. Wenn Staind, Incubus, Moby oder Rob Zombie musizieren, spielt es sich noch mal so gut. **(BS)**



▲ Selbst **Spezialschläge** sind möglich. Ist die Energie deiner Figur oder des Gegners aufgebraucht, endet der Kampf.



▲ Kommt es zu **Handgreiflichkeiten**, wandelt sich das Spiel in ein Beat'em-Up.



▲ **Tor!** Die **Jubelsequenzen** erreichen TV-Niveau.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Midway
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

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

- ;) Anarchie
- ;) schöne Spezialeffekte
- :(chaotisches Gameplay
- :(wenig taktische Möglichkeiten

Fazit:

Unrealistisch, aber doch ganz spaßig.

Alternativen:

NHL Hitz 2002	Konami
ca. 60 €	big.N 5/02: 76%
NFL Blitz 2003	Import
ca. 80 €	big.N 10/02: 78%

Bewertung: 79%

PRO TENNIS WTA TOUR

Serena in Leder, Lindsay im Röckchen. Aber sonst...

GCN

Damentennis ist seit Monica Seles eher eine akustische Sache, denn eine optische. Die animalischen Kraftschreie der blonden Sportlerin sind mittlerweile in Mode gekommen. Neben Monica darfst du in Konamis Tennis-spiel noch mit insgesamt 19 anderen Damen antreten. Von der zierlichen Jennifer

Capriati bis hin zur rassigen Serena Williams ist alles vertreten, was im weiblichen Profitennis Rang und Namen hat.

Das Experiment

Gespielt wird in drei Modi. Im Tour-Modus schlägst du den gelben Filzball mit der Absicht übers Netz, WTA-Champion zu werden. Dabei kämpfst du mit deinem Tennisstar in vier Turnieren um den Sieg. Der Exhibition-Modus besteht aus einem einzigen Match. Dabei darfst du Dinge wie Tie-Break-Nutzung, Aufschlagposition oder die Länge des Spiels selbst festlegen. Noch emanzipierter geht es im Tournament-Modus zu. Dort bestimmst du Paarungen und Spielorte persönlich. Jedes Spiel kann übrigens alleine oder im Doppel gespielt werden. Weit ins Aus hat Konami mit der Steuerung des Spiels geschlagen. In diesem Fall könnte man sagen:



▲ Seitenwechsel – kurze **Zwischensequenzen** bringen Stimmung in die Szene.



▲ Das Netz offenbart die fehlende **Kanten-glättung**.



▲ Die **Replays** zeigen den letzten Ballwechsel besonders dramatisch.

“Experiment geglückt, Steuerung ruiniert”. Je ein Button des Gamepads ist mit Schlag, Top Spin, Slice und Lob belegt. Allerdings benötigt der geneigte Spieler schon eine große Portion Übung, um den Ball sinnvoll über das Netz zu bekommen. Weist dein Winkel zum Ball nur den Anflug einer Ungünstigkeit auf, verzieht du den Schlag bis zur Unkenntlichkeit.

Zu allem Überfluss kamen die Entwickler noch auf die Idee, für Ausholen und Zuschlagen jeweils einen Tastendruck erforderlich zu machen. Dadurch wird das Spiel unnötig kompliziert und schwer. Wer diese Sache zu ungeübt angeht, wird in den ersten Stunden ohne eine Chance zu null vom Platz gefegt. Schöne, druckvolle Ballwechsel sind Mangelware. Was dieses Steuerungsexperiment für einen Sinn verfolgt, bleibt schleierhaft. Realismus kann man auch in ein Spiel einbringen, ohne dabei den Spielspaß verkümmern zu lassen. Technisch wankt *Pro Tennis*

WTA Tour ebenfalls verdächtig. Grafik und Sound bewegen sich im unteren Mittelfeld. Gerade an schrägen Kanten taucht immer wieder das längst tot geglaubte Aliasing (Treppchenbildung) auf, das mit einem unangenehmen Flimmern einhergeht. Der Sound bietet authentische Schlag- und Publikumsgeräusche in Dolby Surround und schafft eine zufrieden stellende Akustik. Trotz mangelnder Alternativen ist *Pro Tennis WTA Tour* keine Kaufempfehlung. **(BS)**



▲ Im Publikum befinden sich sehr viele **Zwillinge**, wie dieser Screen beweist.

Kurz & Knapp

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

Grafik:	☆☆☆☆
Sound:	☆☆☆☆
Gameplay:	☆☆☆☆
Dauerspaß:	☆☆☆☆

- :) weibliche Tenniselite
- :(vermurkste Steuerung
- :| mäßige Grafik
- :| durchschnittlicher Sound

Fazit:

Mäßiges Tennisspiel mit grauenhafter Steuerung.

Alternativen:

Beach Spikers	Sega
ca. 60 €	big.N 11/02: 81%
Virtua Striker 3 Vers. 2002	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 69%

Bewertung: 49%

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



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



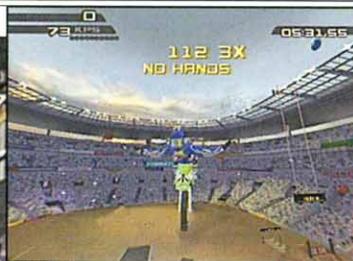
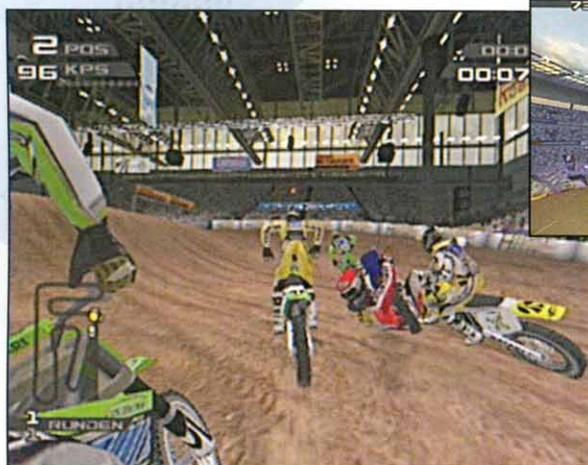
MANIAC:
"Hervorragender Arcade-Volleyball mit feiner Optik und Steuerung; gleichermaßen als Solo-Titel und Party-Spaß ein Hit!"



BIG AIR FREESTYLE

Wem gebührt die Krone im Motocross-Genre?

GCN



- ▲ Je spektakulärer der **Stunt**, desto höher die Punktzahl.
- ◀ Mit einer **angriffslustigen KI** kommt es in den Rennen zu harten Crashes.



▲ Zur **Fahrerauswahl** gehört auch der Deutsche Gunther Halwes.

Wie bei den Konkurrenten *MX Superfly* und *FreeStyle* darfst du auch in *Big Air Freestyle* im Supercross, Motocross und Freestyle antreten, wahlweise in einem freien Rennen, in Meisterschaften oder im Freestyle (Stunt-Modus). Zur Wahl stehen neben zwölf Profifahrern 20 Moto- und Supercross-Events sowie sechs Fantasyarenen, die extra für den Freestyle-Modus entworfen wurden. Bei Letzterem haben sich die Entwickler auch wirklich Mühe gegeben. Beispielsweise musst du in einer Arena über ein riesiges Haifischbecken springen und aufpassen, dass dich der Fisch im Wasser nicht zum Frühstück verputzt. Die Rampen in diesen Parcours sind teils 20 Meter hoch und ermöglichen damit massig Flugzeit, um die mittlerweile bekannten Motocross-Stunts im Sekundentakt auszuführen. Im Laufe des Spiels kannst du neben den real möglichen Tricks noch

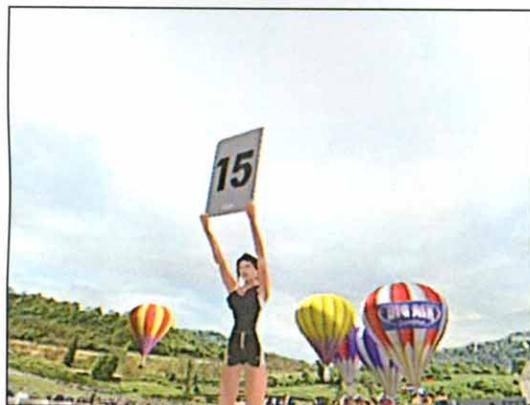
sieben Fantasy-Stunts freispielen. Die Steuerung wurde einfach gehalten und ist genretypisch. Mit dem A-Button wird beschleunigt, mit B gebremst. Fetz du über eine Rampe und hältst den L-Knopf gedrückt, kannst du mit A, B, X und Y die Tricks ausführen.

Gleicher Inhalt, miesere Technik

Im Vergleich zu *MX Superfly* und *FreeStyle* spielt sich *Big Air Freestyle* noch unkomplizierter und schneller. Die Engine vermittelt ein flottes Fahrgefühl. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich auf "leicht", "mittel" und "schwer" stellen, wobei vor den Rennen die KI der gegnerischen Fahrer nochmals justiert werden kann. Wieder lässt sich in drei Stufen wählen, ob deine Rivalen lammfromm oder selbstmörderisch kühn auf ihren Maschinen unterwegs sein sollen. In einer Meisterschaft kannst du dein Motorrad noch tunen. Das durch Rennsiege gewonnene Geld kannst du in bessere Reifen, Stoßdämpfer oder Motoren investieren.

So leicht und flockig sich *Big Air Freestyle* auch spielt, für eine GameCube-Exklusiventwicklung enttäuscht das Spiel maßlos. Die Fahrer wirken mit ihren Animationen staksig und unbeholfen. Die Modelle sind arm an Details und Polygonen. Bis auf die Bodentexturen ist auch das zweidimensionale Drumherum sehr glanzlos. Durch diese Mängel leidet auch die Präsentation des Titels enorm,

da im Vergleich zur Konkurrenz gleicher Inhalt mit mieserer Technik geboten wird. *FreeStyle*, *MX Superfly* und *Big Air Freestyle* kommen am Start alle gleich gut weg, doch auf den letzten Metern entscheidet letztendlich die Technik. Und dabei hat Infogrames mit *Big Air Freestyle* klar das Nachsehen. (BS)



▲ **Polygonarme Mädels** halten Schilder hoch und hechten nach dem Start in Deckung.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Infogrames
Hersteller:	Paradigm
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	☆☆☆☆
Sound:	☆☆☆☆
Gameplay:	☆☆☆☆
Dauerspaß:	☆☆☆☆

- :) sieben Fantasy-Stunts
- :) Motorradtuning
- :(staksig animierte Fahrer
- :(mittelpträgige Grafik

Fazit:

Die Technik versaut das Rennen.

Alternativen:

FreeStyle	EA
ca. 60 €	big.N 11/02: 84%
MX Superfly	THQ
ca. 60 €	big.N 11/02: 81%

Bewertung: 70%

TAZ WANTED

Taz wird gesucht – wirst du sein Fluchthelfer?

GCN

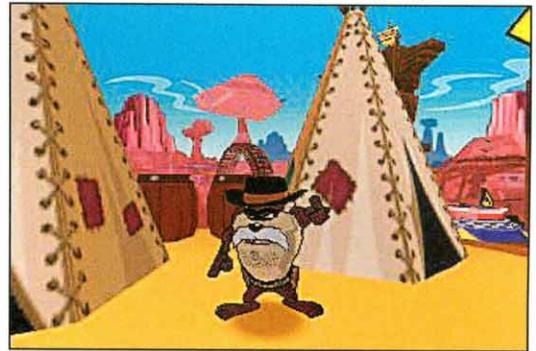
Der hinterhältige Yosemite Sam will mal wieder den Dicken markieren. Um seinen Nationalpark mit einer weiteren Attraktion zu bereichern, entführt er Taz und dessen Freundin. Während Taz' Freundin wie vom Erdboden verschluckt ist, kann sich der tasmanische Teufel aus seinem Käfig befreien. Auf der Suche nach seiner herzallerliebsten Teufelin merkt er, dass er per Fahndungsplakat landesweit gesucht wird. Klar, dass jeder die Belohnung kassieren möchte und Jagd auf unseren Helden macht.

Renn um dein Leben

Unser Held springt und rennt durch acht große Level, die er von Fahndungsplakaten säubern muss. Diese "Taz Wanted"-Anschläge zu entsorgen, ist gar nicht mal so einfach. Yosemite lässt seine Suchaktion schwer bewachen. Um die Schergen des alten Griesgrams außer Gefecht zu setzen, kann Taz auf seine ureigenen Waffen zurückgreifen: den Wirbelsturm, sein markerschütterndes Gebrüll oder schlicht seinen riesigen Appetit. Sind die Bösewichte erschreckt oder verspeist, kannst du die Schilder entsorgen. Die Idee der "Taz-Hatz" wurde gut umgesetzt, macht aber nur bedingt Spaß. Leider ist die Bedienung des Ganzen völlig daneben. Die vielen Sprungpassagen im Spiel sind nur mit einer riesigen Portion Frustrationstoleranz zu meistern. Die ungenaue Steuerung und eine unflexible Kamera lassen Taz quasi im Minutentakt über den Jordan wandern. Eine automatisierte Kamera wäre hier sehr hilfreich gewesen.

Geradezu frech ist die Leistung der Grafik-

Engine. Die arbeitet mit dem viel diskutierten Cel Shading-Verfahren. Diese Grafikvariante kann das Comic-Flair der Looney Tunes zwar gut rüberbringen, stottert und holpert aber an allen Ecken und Enden. Spiele, die gelegentlich einstellige Bildwiederholungsraten auf den Schirm zaubern, sollten normalerweise kein Presswerk von innen sehen dürfen. Die Ruckelorgien des Bildes sind derart störend, dass sie nahezu alle Vorteile des lustigen Gameplays zunichte machen. Etwas



▲ Je nach Welt tritt Taz in einer anderen Verkleidung an. Unauffällig lebt sich's leichter.



den sich Blitz Games bei Steuerung und Grafik geleistet hat. Selbst Fans der Looney Tunes sollten sich überlegen, ob ein oftmals zur Dia-Show verkommendes Taz-Abenteuer die Art Spiel ist, die gewünscht wird. (BS)

besser sieht es da beim Ton aus, denn die Figuren haben allesamt eine deutsche Synchronstimme. Nur leider wirken diese Stimmen teilweise arg unpassend und machen eine echte Identifikation mit den Charakteren schwierig. Die musikalische Untermalung funktioniert glücklicherweise besser. Allerdings können die spaßigen Melodien den technischen Murks auch nicht entschärfen,



▲ Dieser Kampfroboter ist gefährlich. Hier muss Taz mit List und Tücke rangehen.



▲ Glück gehabt. Der hohe Sprung hat dem tasmanischen Teufel das Fell gerettet.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Infogrames
Hersteller:	Blitz Games
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	5/5
Sound:	5/5
Gameplay:	5/5
Dauerspaß:	5/5

- :) klasse Gameplay
- :(üble Steuerung
- :(unsägliche Grafikschwächen
- :(nicht optimal synchronisiert

Fazit:
Buntes J'n'R mit katastrophaler Technik.

Alternativen:
Donald Duck: Quack Attack Ubi Soft ca. 60 € big.N 5/02: 73%
Super Mario Sunshine Nintendo ca. 60 € big.N 11/02: 93%

Bewertung: 60%

SPEED CHALLENGE – JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION

Ubi Soft möchte uns die Zukunft des Rennsports zeigen...

GCN

Jacques Villeneuve muss ein komischer Mensch sein. Im Auftrag des französischen Softwareriesen Ubi Soft hat der Formel 1-Pilot einen Blick in die Glaskugel geworfen und einer Truppe von Programmierern geschildert, wie wohl die Zukunft des Rennsports

aussieht. Der Kanadier hatte sozusagen eine Vision. Angesichts des Resultates muss man leider sagen, dass sich Villeneuve besser nicht als Rennsportprophet versuchen sollte...

Zukunft. Jetzt.

Im Jahre 2027 finden Rennen im Stile der Formel 1 nicht mehr auf eigens dafür geschaffenen Strecken statt, sondern in den Innenstädten der Metropolen: London, Paris, New York oder Tokio sind die Nürburgring und Monzas von morgen. Alles in allem kannst du auf elf verschiedenen Strecken Gas geben. Alle Fahrer starten mit dem gleichen Wagen und für den gleichen Rennstall, so dass nur das fahrerische Können der Piloten über Sieg und Niederlage entscheidet. Dass man auf diese Weise bei der Produktion des Spiels den ein oder anderen Dollar sparen konnte, ist natürlich nur ein positiver Nebeneffekt.

Optisch unterscheiden sich die sechs Boliden des Spiels trotz eigener Grafiksets nur gering. Spielerisch ist *Speed Challenge - Jacques Villeneuve's Racing Vision* äußerst unspektakulär. Mal abgesehen davon, dass die Wagen am Start schief stehen, musst du im Grunde nur die Strecken möglichst schnell fahren und auf die Ideallinie achten. Wie viele Rennspiele ohne Lizenz versucht auch *Speed Challenge*, einen Mittelweg aus Arcade und Simulation zu gehen. Es gibt einige Dinge vor den Rennen einzustellen, die sich aber nur unmerklich auf das Fahrverhalten

auswirken. Außerdem kannst du auch mal (trotz optionalem Schadensmodell) mit 220 km/h gegen eine Mauer brettern, ohne dass dein Wagen auch nur einen Kratzer davonträgt. Kommst du einmal von der Strecke ab und versuchst, auf den Asphalt zurückzufahren, bricht dein Wagen meist völlig übertrieben aus und du stehst in 80 Prozent aller Fälle quer auf der Strecke. Abhilfe schafft da die Möglichkeit, mitten im Rennen die Bereifung zu wechseln. Das ist doch mal



▲ Strecken, die aus einer **Innenstadt** heraus führen, sind eher selten.

eine Vision! Grafisch enttäuscht der Titel auf ganzer Linie. Niedrige Polygonraten und unscheinbare Bitmap-Häuser säumen die Strecken, und die Wagenmodelle fallen durch eine dermaßen niedrige Detailstufe auf, wie man sie schon lange nicht mehr gesehen hat. **(BS)**.



▲ In **Ägypten** fährst du auch mal offroad. **Reifenwechsel** ist angesagt.



▲ Die **nächtlichen Szenarien** sehen nur wenig besser aus als die Fahrten am Tag.



▲ Trotz **Arcade-Ambitionen** ist es sehr schwer, sich aus dem **Kiesbett** herauszumanövrieren.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	☆☆☆☆
Sound:	☆☆☆☆
Gameplay:	☆☆☆☆
Dauerspaß:	☆☆☆☆

- :) Reifen im Rennen wechselbar
- :(nichts Visionäres
- :(bescheidene Grafik
- :(unspektakulär

Fazit:

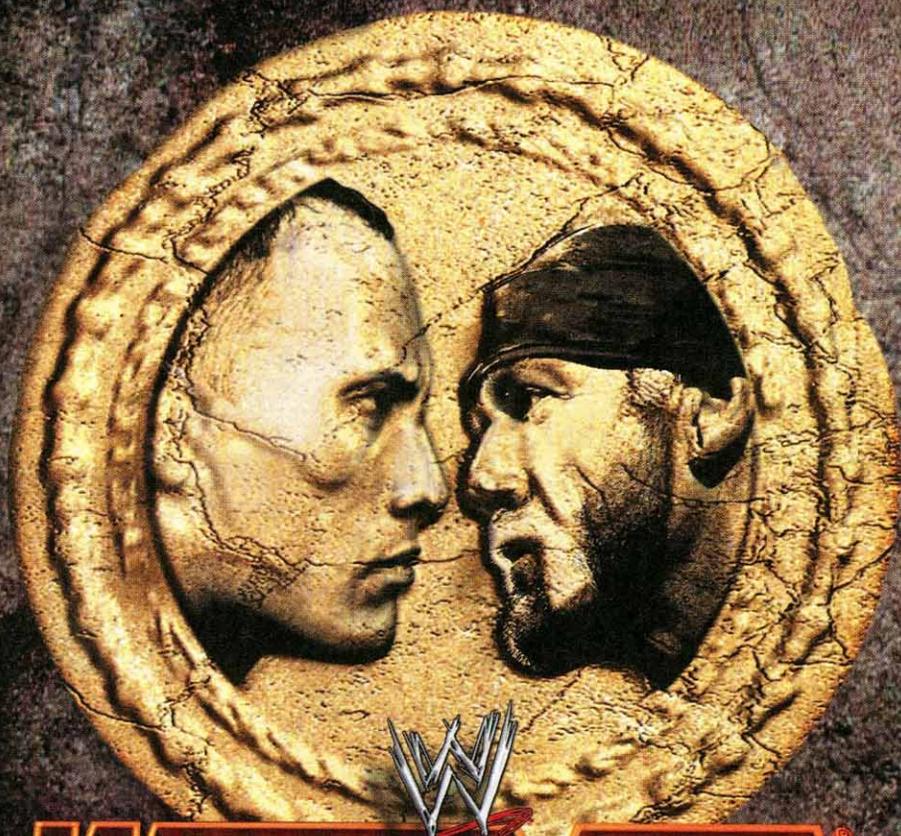
Halbgares Rennspiel ohne Besonderheiten.

Alternativen:

Crazy Taxi	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 78%
Cel Damage	EA
ca. 60 €	big.N 6/02: 68%

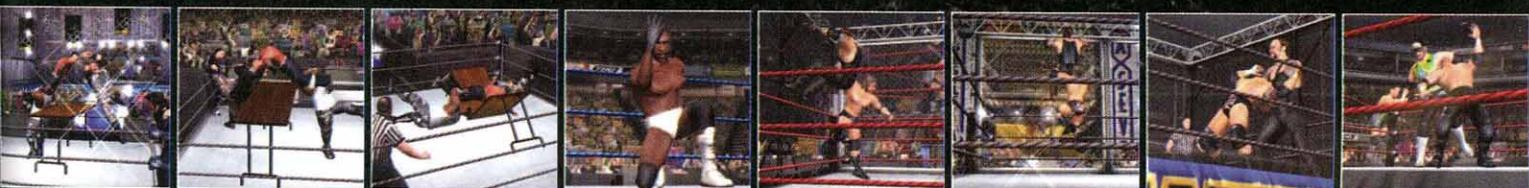
Bewertung: 62%

DIE BÜHNE DER UNSTERBLICHEN




WRESTLEMANIA
X8

DIE LEGENDE LEBT



**NINTENDO
GAMECUBE**

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

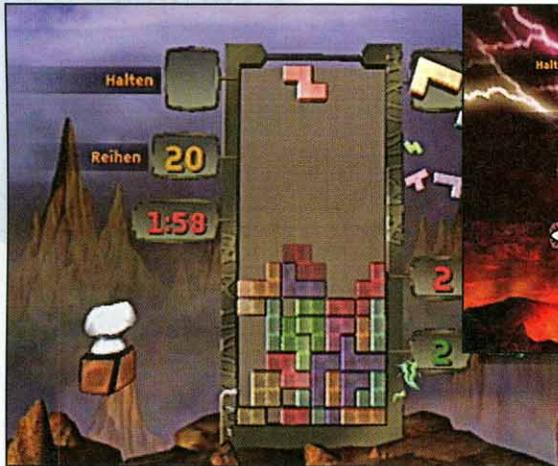
JAKKS Pacific
LLC

THQ

TETRIS WORLDS

Selbst Klassiker sind kleinzukriegen!

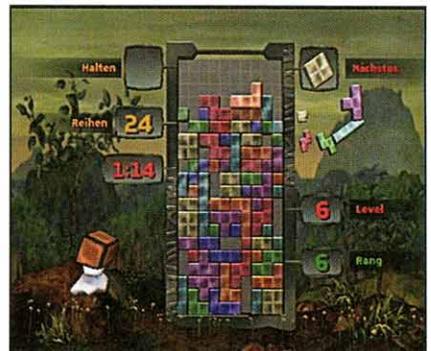
GCN



▲ Im Fortsetzungs-Modus kannst du dir eine von sechs Welten aussuchen.



▲ Die Hintergründe sind alle extrem dunkel.



▲ Bei dieser Höhe wird es eng, wenn du noch Reihen abbauen willst.

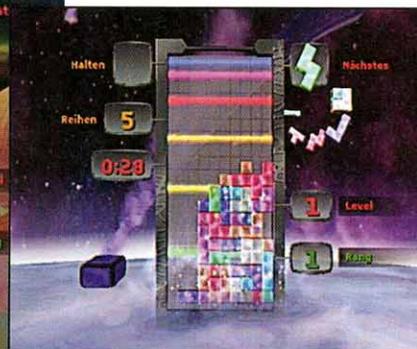
Das war zu erwarten. Während uns in Ausgabe 9/02 die Importversion von *Tetris Worlds* schockierte, müssen wir nun erleben, dass sich an der PAL-Version nicht das Geringste geändert hat. Immer noch stehen dir ein Fortsetzungs- und ein Arcade-Modus zur Verfügung. Entscheidest du dich für Letzteren, kannst du dich noch mal zwischen dem klassischen Tetris, Quadrat-Tetris, Kaskaden-Tetris, Klebe-Tetris, Heiße-Reihe-Tetris, Fusions-Tetris und Lern-Tetris entscheiden. Einige Spielarten unterscheiden sich lediglich in der Art des Abbaus, doch das Prinzip bleibt immer gleich: Baue Reihe für Reihe ab und sammle dadurch Punkte. Du kannst vor Beginn des Spiels dein Handicap einstellen. Bei Profis empfiehlt sich das sogar,

Fortsetzungs-Modus

Neben den oben genannten *Tetris*-Variationen kannst du auch noch am Fortsetzungs-Modus teilnehmen. Hier suchst du dir eine von sechs Welten aus und spielst das klassische *Tetris*. Du wirst schnell merken, dass die Steine extrem verschwommen wirken. Du kannst deshalb oft kaum erkennen, wie sie unten landen werden. So kann es vorkommen, dass du einen Block an die falsche Stelle fallen lässt, weil du es nicht besser erkennen konntest. Die 3D-Hintergründe sind karg, dunkel und sehen nicht wirklich gut aus. Das einzige, was bei dem Spiel in Ordnung geht, ist die intuitive Steuerung. Mit dem Steuerkreuz bewegst du die Steine in der Matrix hin und her, mit dem A-Button kannst du sie nach Belieben drehen. Voilà! Und wenn dir die Steine zu langsam fallen, kannst du mit Y ein bisschen



▲ Hier gilt es, die gelben Blöcke zu verbinden.



▲ Die Grafik ist nicht anspruchsvoll.

mehr Action ins Treiben bringen. Ein nettes Feature ist der 4-Spieler-Modus, der kurzweiligen Spaß bringt. Das war es aber auch schon. Um dieses Spiel zu spielen, musst du wirklich ein echter Hardcore-Fan sein. Bist du keiner und nennst bereits ein *Tetris* dein Eigen, brauchst du nicht noch einmal Geld dafür auszugeben. Diese Umsetzung ist es wirklich nicht wert.

(IW)

Kurz & Knapp

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

Grafik:	☆☆☆☆
Sound:	☆☆☆☆
Gameplay:	☆☆☆☆
Dauerspaß:	☆☆☆☆

- ;) Nostalgie-Bonus
- :| blasse 3D-Hintergründe
- :| graue Matrix
- :| kurzer Spielspaß

Fazit:

Diese Umsetzung ging total daneben.

Alternativen:

ZooCube	Acclaim
ca. 60 €	big.N 9/02: 78%
Super Monkey Ball	Sega
ca. 60 €	big.N 5/02: 86%

Bewertung: 49%

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Heiße Stunts im kühlen Nass

GCN

Tadaa! Eine Premiere! Das erste Surf-Spiel für unser aller Lieblingswürfel. Man könnte also ohne weiteres behaupten, dass *Kelly Slater's Pro Surfer* momentan das beste maritime Extremsportspiel auf dem GCN ist. Doch diesen Titel hat es sich nicht nur wegen seiner Monopolstellung in diesem Genre verdient, sondern weil es ein durch und durch gut designtes, leicht zugängliches Spiel mit enormem Dauerspaß ist. Da müssen zukünftige Konkurrenten erst einmal gleichziehen.

Tony Fish

"Hey, das ist ja wie Hawk, nur auf dem Wasser!" – Wer solche Sätze sagt, liegt auf den ersten Blick absolut richtig. Auch in *Kelly Slater's Pro Surfer* haben wir den obligatorischen Karriere-Modus, in dem man sich mit atemberaubenden Stunts wie Saltos, Spins oder speziellen Tricks hohe Punktzahlen erarbeiten kann. Diese Punktzahlen schalten dann in Kombination mit erfüllten Aufgaben in den einzelnen Locations neue Level, Tricks

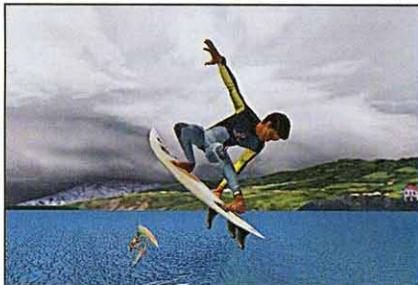
oder Surfer frei. Neben dem Karriere-Spiel sind vor allem die Zwei-Spieler-Modi interessant. Wie üblich gibt es einen Battle for Tricks-Modus, in dem zwei Spieler im Split-Screen um die höchste Punktzahl kämpfen. Frischen Wind in die zwischenmenschlichen Extremsportduelle bringt die Push-Option. Hier bekommt derjenige Spieler, der bessere Tricks zeigt, nach und nach mehr Bildschirmplatz zugesprochen, so dass dem anderen Spieler immer weniger Sichtfeld bleibt, um sich zu wehren. Wer den kompletten Screen erobert hat, ist Sieger.

In grafischer Hinsicht kann *Kelly Slater's Pro Surfer* absolut überzeugen. Die Wellen, die Surfer, die Moves, die Umgebung – alles sieht großartig aus und ist bis ins letzte Detail mit viel Mühe gestaltet worden. Leider sehen sich die Level zu ähnlich, um als Originale im Gedächtnis haften zu bleiben. Gut, das wird wohl daran liegen, dass Wasser in der Antarktis nun mal genau so aussieht wie Wasser auf Hawaii. In puncto Sound hat man sich bewusst von den typischen, harten

Rock- und Metal-Tracks des Genres distanziert und eher ruhigere, natürlichere Töne angeschlagen, die wesentlich besser zur Aussage des Spiels passen. Ansonsten können wir dir bedenkenlos viel Spaß mit diesem rundherum gut gelungenen Spiel wünschen. Und mach dich bloß nicht nass. (BK)



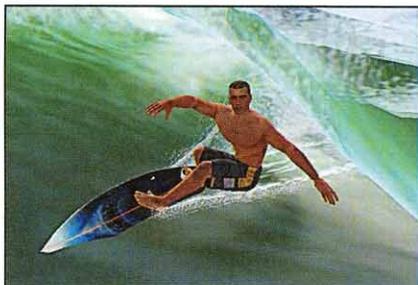
▲ Das Spiel vermittelt einem tatsächlich das Gefühl, **mitten am Strand** zu sein.



▲ Besonders spektakuläre Moves sind nur mit ausreichend hoher **Adrenalinanzeige** möglich.



▲ Die **Optik** der Surfer weiß zu gefallen, auch wenn einige Frisuren nicht ganz zeitgemäß sind.



▲ Gerade die **Wellentunnel** sehen großartig aus.



▲ Die **Steuerung** ist nicht sehr originell, aber praktisch und schnell im Hirn.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Treyarch
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 80 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- ;) außergewöhnliches Terrain
- ;) lange Spielzeit
- ;) spaßiges Gameplay
- :(kennen wir alles schon

Fazit:

Altbekannte Qualität in neuer Verpackung.

Alternativen:

Aggressive Inline	Acclaim
ca. 60 €	big.N 9/02: 90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
ca. 60 €	big.N 6/01: 90%

Bewertung: 81%

THE SCORPION KING: RISE OF THE AKKADIAN

Der Skorpionenkönig landet keinen Stich.

GCN

Nach dem Welterfolg des Films "Die Mumie" war es nur eine Frage der Zeit, bis mit "Die Mumie kehrt zurück" das passende Sequel in die Kinos kam. Und siehe da: Es war der schlechteste Film, den ich jemals ertragen musste. Der einzige Grund, sich dieses Gedöns überhaupt anzutun, war vielleicht, um Dwayne Johnson (besser bekannt als WWE-Star "The Rock") in Aktion zu sehen. Dass ich mit dieser Meinung nicht alleine war, zeigte sich schon bald daran, dass man einen dritten Teil um den Scorpion King, Dwayne Johnsons Leinwandrolle, produzierte. Auch dieser Film war eher seicht. Kann man nun aus einem seichten Film ein gutes Videospiel basteln?

One-Man-Show

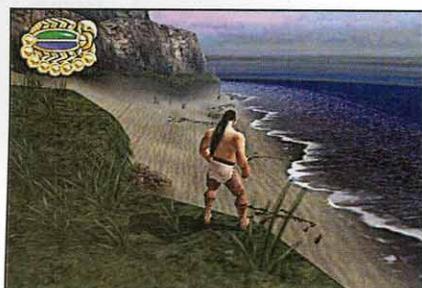
Offenbar wohl eher nicht. Genau wie der Film gewinnt auch das Spiel um den Scorpion King einzig durch seinen Hauptdarsteller an Reiz. The Rock alias Mathayus wird im Laufe der Geschichte nach und nach zu einem mächtigen Krieger, der inmitten einer intrigenverseuchten Umgebung mit Fäusten und Klin-

gen zu überleben versucht. Bahnbrechende Storylines wie diese habe ich, wenn ich mich nicht täusche, neulich im Dutzendpack zu 14 Euro 80 im Supermarkt rumhängen sehen. Einige wirklich positive Seiten hat das extrem kampflastige Adventure natürlich schon. Sämtliche Attacken mit Waffen oder den blanken Fäusten können in lange Kombos eingeflochten werden. Auch der Rollenspielanteil von *The Scorpion King* weiß zu gefallen. Alle wichtigen Attribute der Spielfigur und seiner Waffenlevel lassen sich verbessern. Das Dumme ist nur, dass all diese Dinge absolut keine Rolle spielen. Das Abenteuer ist nämlich so außerordentlich einfach, dass man als Profi-Zocker das Ganze mit einer auf dem Rücken festgebundenen Hand durchzocken kann. Auch sonst ist das Spiel eher simpel gestrickt. Die Polygonmodelle sind zwar wirklich gut gebaut, die übergezogenen Texturen sind aber ziemlich billig. Die Animationen der Kämpfer wirken irgendwie abgehackt und für die Masse an bewegtem Fleisch einfach zu hektisch. Richtig übel sind allerdings die

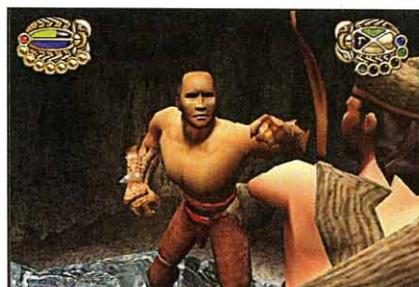
zahlreichen Grafikfehler. Clipping-Probleme wie verschwindende Wände oder mangelhafte Kollisionsabfragen, bei denen der Hauptdarsteller mitten durch feste Objekte marschiert, findet man überall. Dagegen ist der Sound mit den hörenswerten Musiken und der großartigen Sprachausgabe wirklich top. Trotzdem locken 08/15-Spiele wie dieses keinen Skarabäus mehr aus der Gruft. **(BK)**



▲ Zwei stilechte HUDs zeigen alle wichtigen Spielwerte an.



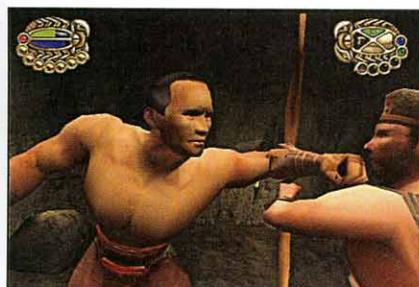
▲ Einige der Grafikbereiche sind eines Pharaos würdig, andere gehören den Nil runtergespült.



▲ Viele Gegner drehen sich im Kampf seltsamerweise ansatzlos um 180 Grad zu ihrem Gegner um.



▲ Zahlreiche Waffen warten auf muskelbepackte Wrestler mit Nebenjob.



▲ Wenn keine Waffe aufzutreiben ist, lässt Mathayus seine Gegner an der Faust riechen.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Point of View
Genre:	Action
Spieler:	1
Preis:	ca. 80 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- ;) gutes Voice Acting
- :(Grafikfehler-Sammlung
- :(simple Texturen
- :(Storyline von der Stange

Fazit:

Da dreht sich der Pharao im Grab um.

Alternativen:

Spider-Man	Activision
ca. 60 €	big.N 6/02: 79%
Batman Vengeance	Ubi Soft
ca. 60 €	big.N 5/02: 79%

Bewertung: 58%

SCOOBY-DOO! NIGHT OF 100 FRIGHTS

Scooby erlebt den einen oder anderen Brüller!

GCN



▲ Durch insgesamt **zwölf Level** führt dich deine Tour.



▲ Die **zahlreichen Monster** fordern nicht wirklich heraus.



▲ Die Grafik sorgt für den typischen **Cartoon-Look**.

Erst gibt der Hund auf der großen Leinwand sein Debüt und jetzt taucht er auch noch in seinem ersten GameCube-Spiel auf. In der Rolle von Scooby-Doo ist es deine Aufgabe, deine Freunde wieder zu finden. Diese wurden von dem bösen Mastermind entführt, und es liegt an dir, durch die zwölf Level zu laufen und Shaggy, Velma, Daphnie und Fred zu befreien. Das ist nicht gerade ein leichtes Unterfangen, denn die Level sind zum Teil recht unübersichtlich und weitläufig und das mühsame Absuchen wird schnell nervig. Auch die vielen Monster, die dir bei deiner Suche im Wege stehen, sind keine wirkliche Herausforderung. Unterwegs solltest du Kekse einsammeln, damit du neue Passagen und Türen entdecken kannst. Außerdem kannst du Extra-Items mitnehmen, wie Regenschirme oder Helme, die dich gegen die Monster schützen.

Scooby-Doo, where are you?

Zu Beginn steht ein Trainingslevel auf dem Programm, in dem du dich mit der Steuerung vertraut machen kannst. Diese ist übrigens gut gelungen – Scooby-Doo lässt sich recht einfach durch die Level bugsieren. Hier und da weist die Kamera einige Patzer auf, so dass du zwischendurch schon mal den Überblick verlierst. Ansonsten stehen simple Aufgaben und Hüfpassagen auf der Tagesordnung. Die Grafik ist einfach gehalten und lehnt sich ganz stark an die TV-Serie an. Die Animationen von Scooby sehen gut aus und sind flüssig, gerade wenn er eines der Monster angreift. Die Charaktere werden im typischen Cartoon-Look dargestellt. Allerdings sind die Hintergründe an manchen Stellen trübe und verschwommen. Andere grafische Patzer fallen zwar nicht auf, aber es ist klar, dass die Power des GameCubes überhaupt nicht ausgenutzt wurde. Bestnoten hingegen bekommt der

Sound, der wurde komplett aus der Zeichentrickserie übernommen.

Scooby-Doo! Night of 100 Frights ist mit seinen sehr einfachen Aufgaben ideal für jüngere Spieler. Trotzdem wird sich das Warten auf die deutsche Version für diese Zielgruppe wohl lohnen. Ältere Spieler können durchaus einen Blick wagen, sollten aber nicht zuviel erwarten, denn gefordert wird man hier nicht. (TW)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Heavy Iron Studios
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1
Preis:	ca. 80 €
Erhältlich:	Jetzt!

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :) Cartoon-Feeling
- :(verschwommene Grafik
- :(simple Aufgaben
- :(null Herausforderung

Fazit:

Belangloses Jump'n'Run für zwischendurch.

Alternativen:

Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft
ca. 60 €	big.N 5/02: 73%
Batman Vengeance	Ubi Soft
ca. 60 €	big.N 5/02: 79%

Bewertung: 65%



PAC-MAN FEVER

Dieses Spiel ist eine echte Spaßbremse!

GCN



▲ Die Animationen der Charaktere sind schlecht.

Nehmen wir einfach ein paar bekannte Charaktere, dazu ein bewährtes Spielprinzip und bauen dann direkt einen Mehrspieler-Modus mit ein, da kann garantiert nichts schief gehen. So ähnlich wird sich Namco die Realisierung des Spiels wohl vorgestellt haben, doch das ist ein wenig in die Hose gegangen. Herausgekommen ist *Pac-Man Fever*, ein *Mario Party*-Klon, der spielerisch vollkommen auf der Strecke geblieben ist und dazu noch mit langweiligen Spielchen glänzt.

Entscheiden kannst du dich zwischen einer geringen Auswahl an Namco-Maskottchen (Pac-Man, Ms. Pac-Man, Heihachi, Reiko) und ganzen zwei Modi (Fever, Mini-Game). Es gibt drei virtuelle Spielbretter, alle mit unterschiedlichen Themen, von denen du dir eins auswählen

kannst. Ziel ist es, als Erster im Ziel anzukommen. Jede Runde beginnt mit einem Mini-Game, an dem alle Spieler teil-



▲ Bei der Grafik handelt es sich nur um Mittelmaß.

nehmen. Deine Platzierung in diesem Spielchen entscheidet, wie viele Felder dir auf dem Spielbrett gutgeschrieben werden und wie weit du dich demnach nach vorne bewegen darfst. Je besser du also bist, desto mehr Punkte und Felder Richtung Ziel sind drin.

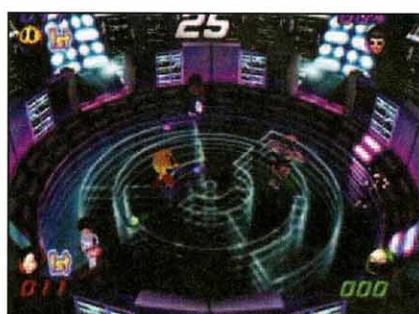
Mini-Games ohne Spaßfaktor

Jedes Feld auf dem Brett hat eine andere Bedeutung. Mal gewinnst du an Feldern und kannst weiter nach vorne schreiten, mal geht es wieder zurück oder du bekommst ein paar Münzen. Du kannst aber auch deinen Mitstreitern Geld klauen oder sie ein paar Felder zurückschieben und damit deinen Vorsprung ausbauen. Das hört sich alles sehr spannend an, scheitert nur daran, dass die Mini-Games recht kurz und total einfalllos sind. Je länger die Runden in dem Spiel sind, desto öfter wiederholt sich das ganze Programm. Lapidare Beschäftigungen wie Obst zerquetschen, Kugeln abwehren, Autorennen, Angel- und Bowlingspielen fordern nicht wirklich heraus und ermüden schnell.

Bei der Grafik hat sich das Entwicklerteam auch keine große Mühe gegeben. Die Animationen der Charaktere sind schlecht, die Hintergründe und die Mini-Games nur Durchschnitt und teilweise verschwommen. Klar ist: Dieses

Spiel sollte man auf gar keinen Fall alleine spielen. Dann ist es nämlich nur stinklangweilig und nervt bereits nach den ersten Minuten.

Erträglich wird es erst mit einem Freund, aber am besten spielt ihr es zu viert. Ansonsten kommt keinerlei Spielfreude auf und du ärgerst dich nur über das ausgegebene Geld, auch wenn der Preis noch sehr human ist. (TW)



▲ Verschwommene Hintergründe gehören leider dazu.



▲ Die Mini-Games öden schnell an.

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Namco
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Erhältlich:	Jetzt!
Preis:	ca. 30 €

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

- :) als Multiplayer-Spiel annehmbar
- :(für Einzelspieler total öde
- :(einfalllose Mini-Games
- :(schlechte Grafik

Fazit:

Dieses Spiel kann keine schlechte Party retten.

Alternativen:

Mario Party 2	Nintendo
ca. 50 €	big.N 10/00: 79%
Worms Blast	Ubi Soft
ca. 60 €	big.N 10/02: 71%

Bewertung: **54%**



VIDEO & GAME

© werbeagentur-kotromis

PSone · PS2 · Gamecube · Gameboy Advance · X-BOX · N64 · Dreamcast · Saturn · Neo Geo Pocket · PC CD-ROM · Lösungsbücher · DVD · Anime · Merchandise · Service · Umbauten

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



Barbarian	€ 57,95	F1 2002	€ 54,95	Smugglers Run	€ 57,95	WWF Wrestlemania 8	€ 57,95
Beach Spikers	€ 57,95	Harry Potter	€ 57,95	Spy Hunter	€ 49,95	X-Men	€ 57,95
Bombberman Generation	€ 57,95	Largo Winch	€ 57,95	SSX Tricky	€ 49,95	Controller schon ab	€ 19,95
Crash Bandicoot	€ 57,95	Legend of Wrestling	€ 49,95	Superstar Soccer 2002 ISS 2	€ 39,95	Adapter PSX Zubehör am Cube	€ 17,95
Capcom vs. SNK	€ 54,95	NHL Hockey 2003	€ 57,95	Time Splitters 2 uncut	€ 57,95	Monitor Game Cube	€ 149,95
Clone Wars	€ 57,95	Outlaw Golf	€ 57,95	Turok Evolution uncut	€ 57,95	Memory Card ab	€ 17,95
FIFA Soccer 2003	€ 57,95	Rocky	€ 57,95	Wreckless	€ 57,95	RGB Kabel m. Audio	€ 9,95



Barbarian	€ 57,95	Das Ding	€ 54,95	NHL 2003	€ 57,95	Terminator	€ 57,95
Baldurs Gate Dark Alliance	€ 57,95	Herr der Ringe	€ 57,95	Outlaw Golf	€ 57,95	Timesplitters 2 uncut	€ 59,95
Blade 2	€ 57,95	FIFA 2003	€ 57,95	Quantum Redshift	€ 57,95	Unreal Championship	€ 59,95
Brute Force	€ 59,95	Harry Potter	€ 57,95	Reign of Fire	€ 57,95	WWF Raw	€ 57,95
Colin McRea Rally 3	€ 59,95	Hitman 2	€ 59,95	Shadow of Memories	€ 57,95	X-Men	€ 57,95
Crazy Taxi 3	€ 59,95	Morrowind	€ 57,95	Silent Hill 2	€ 57,95	Adapter PSX Zubehör an XBOX	€ 24,95
Dark Angel	€ 54,95	Myst 3	€ 57,95	Street Hoops	€ 57,95	Controller ab	€ 19,95
						DVD Region X auf Anfr.	



Barbarian	€ 57,95	Dino Stalker	€ 57,95	Myst 3 incl. Lösungsbuch	€ 57,95	Summoner 2	€ 57,95
Blade 2	€ 57,95	F355 Ferrari Challenge	€ 57,95	NHL Hockey 2003	€ 57,95	Syberia	€ 57,95
Burnout 2	€ 54,95	FIFA Soccer 2003	€ 57,95	Onimusha 2	€ 57,95	Time Splitters 2	€ 57,95
Colin McRea Rally 3	€ 57,95	GTA Vice City	€ 57,95	Red Faction 2	€ 57,95	Tom Clancy's Ghost Recon	€ 57,95
Dark Angel	€ 57,95	Guilty Gear	€ 57,95	Reign of Fire	€ 57,95	Tomraider 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 ERWÜNSCHT - Händlerhotline: 030 - 96 27 77-0

BESTELLHOTLINE 030 - 96 27 77 77

Geschäftszeiten: Montag bis Samstag 10.00 - 20.00 Uhr, Schreibversand: Bis 17.00 bestellte Ware wird noch am selben Tag versandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 12,50 Euro. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf befreit von Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 3,99 EUR + N N Gebühr. Postanschrift: VIDEO & GAME, 13088 Berlin, Berliner Allee 106. (Es gelten die AGB der Firma VIDEO & GAME)

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



DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN

Auch ohne Filmlizenz ein gutes Spiel?

GBA

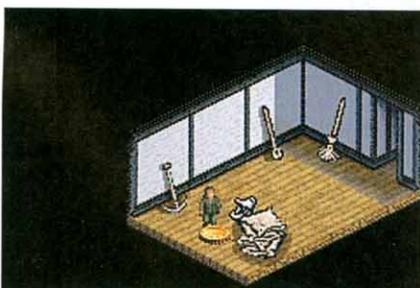
D ein Abenteuer beginnt in Hobbiten, und es liegt an dir, den Rest deiner Party nach und nach einzusammeln. Du rennst von Haus zu Haus und findest Münzen, Waffen und Heilpilze, die du im Laufe des Spiels noch gebrauchen kannst. Du solltest dich mit jedem unterhalten, den du triffst, und ihm möglichst einen Gefallen tun, denn so erhältst du neue Gegenstände. Wenn du nach einer Weile das Auenland verlassen kannst, schlägst du dich durch Wälder, setzt mit Fähren über Gewässer

und triffst immer wieder auf die schwarzen Reiter, die dir die Wege versperren. Zu entdecken gibt es in den weitläufigen Gebieten kaum etwas, und es ist schon ein Highlight, wenn du auf Wölfe oder Pflanzen triffst, gegen die du in rundenbasierten Kämpfen antrittst. Diese Kämpfe sorgen allerdings nur kurz für Abwechslung,

da sie schneller vorbei sind, als du gucken kannst. Ein weiteres Problem sind die zahlreichen Charaktere. „Herr der Ringe“-Fans werden bei all den verschiedenen Figuren durchaus noch den Überblick behalten können. Aber der Laie steht ein wenig auf dem Schlauch, wenn er einer Person einen Gefallen tun muss, diese aber in den unübersichtlichen Arealen nicht wiederfindet oder eigentlich gar nicht weiß, wer überhaupt gemeint ist. Dieses Problem hätte man auch ein wenig anders angehen können.

Der Herr der Klicks

Die Steuerung nervt total. Du lenkst deine acht Gefährten mit den Schultertasten. Dabei klickst du dich durch die Menüs, bis du zum gewünschten Charakter kommst. Willst du auch noch sein Inventar einsehen, heißt es wieder wild weiterklicken. Auch sonst ist die Steuerung recht träge, sogar deine Spielfigur schleicht nur so durch die Gegend... Spielfreude will bei *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* nicht aufkommen. Dafür nervt das Herumgerenne viel zu sehr und auch die Rätsel langweilen einfach nur. Und dann die Grafik: karge Landschaften und bescheiden modellierte Charaktere! Das Spiel ist wirklich nur was für absolute Fans, denn alle anderen werden frustriert den GBA zur Seite legen und sich eine spannendere Alternative suchen. **(TW)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Pocket Studios
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :(schlechte Menüführung
- :(unübersichtliche Areale
- :(stupide Aufgaben
- :(schlechte Grafik

Fazit:

Warten wir lieber auf die erste Film-Versoftung!

Alternativen:

Breath of Fire	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 3/02: 76%
Golden Sun	Nintendo
ca. 50 €	big.N 3/02: 85%

Bewertung: 58%

Distributed by



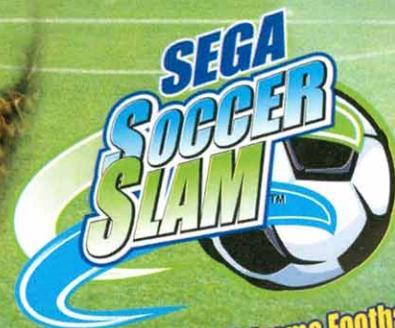
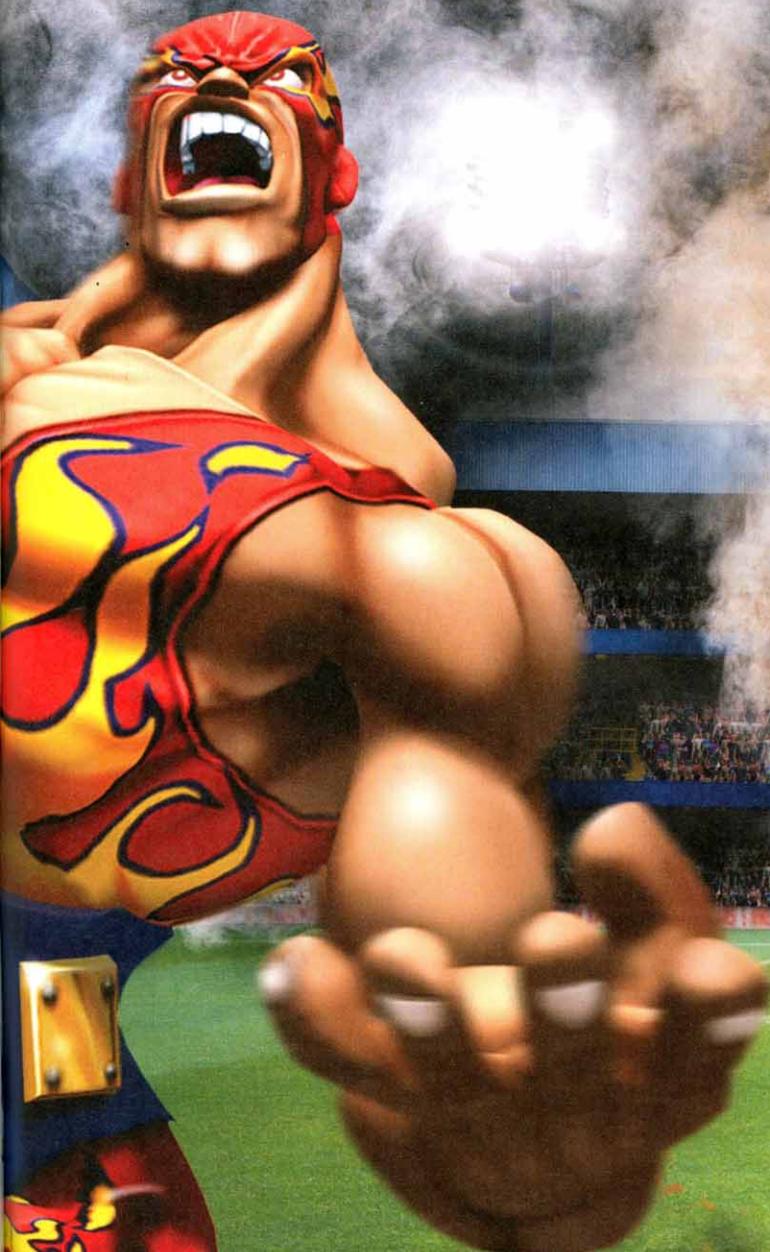
PlayStation 2



"whooo" soccer slam version
der 4LYN song zum spiel,
ab 2.12. im laden!

EINE REGEL: KEINE REGELN!

ERLEBEN SIE FUSSBALL WIE NIE ZUVOR!



Extreme Players. Extreme Football.

SEGA CORPORATION, TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO
Microsoft, Xbox, and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2002 INFOGRAMES.

Colin McRae Rally 2.0

GBA



Stand der Name Colin McRae auf der PlayStation noch für erstklassigen Rallye-Spaß, sieht die Situation auf dem GBA schon anders aus. Die erste Ernüchterung bekommt man förmlich aufs Auge gedrückt, denn die Grafik kann mit der Genre-Referenz *V-Rally 3* nicht ansatzweise mithalten. Die platten, langweiligen Strecken erhalten nur durch die verschiedenen Bodenbeläge etwas Abwechslung. Diese wirken sich auch sehr auf das Handling der Fahrzeuge aus, die ohnehin schon schwer unter Kontrolle zu halten sind. *V-Rally 3* spielt sich da wesentlich leichter. Besser ist schon der Sound, der mit guter (englischer) Sprachausgabe des Co-Piloten aufwarten kann. Simulationsfans werden sich über das altbewährte und ausgereifte Schadensmodell freuen und sich über die miese Kollisionsabfrage im Arcade-Modus ärgern. Gutes Rennspiel, aber nicht der erhoffte Überhammer. **(SRÖ)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) gutes Schadensmodell
- :) ein Modul für vier Spieler
- :(mäßige Grafik
- :(schwieriges Fahrverhalten

Fazit:

Die hohen Erwartungen wurden leider nicht erfüllt.

Alternativen:

V-Rally 3	Infogrames
ca. 50 €	big.N 8/02: 88%
GT Adv. 2: Rally Racing	THQ
ca. 50 €	big.N 9/02: 74%

Bewertung: 76%

Wer wird Millionär?

GBA



Wer nicht genug von „Wer wird Millionär“ und Günther Jauch bekommen kann, liegt bei diesem GBA-Titel richtig. Zwar muss auf den Moderator verzichtet werden, aber die bekannten Spielregeln und Joker sind so vertreten, wie man sie aus der Flimmerkiste kennt. Schade ist, dass das Spiel keinen Mehrspieler-Modus besitzt und du so nicht gegen einen Freund antreten kannst. Abwechslung wird ansonsten kaum geboten und besonders ärgerlich ist, dass sich die Fragen sehr oft wiederholen. Die Musik wurde komplett aus der Show übernommen und sorgt für die passende Atmosphäre. Für eine kurze Zeit und zwischendurch ist das Spiel ja ganz okay, nur bietet es für den Preis eindeutig zu wenig. **(IW)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Digital
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) Original-Musik aus der Show
- :(Fragen wiederholen sich
- :(kein Mehrspieler-Modus
- :(Spaß hält nicht lange an

Fazit:

Sorgt kurzzeitig für rauchende Köpfe.

Alternativen:

Scrabble	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 5/02: 74%
Virtual Kasparov	Virgin
ca. 50 €	big.N 3/02: 73%

Bewertung: 66%

Yoshi's Island

GBA



Egal wie alt das Spiel auch sein mag, es macht selbst nach all den Jahren immer noch super viel Spaß. Zum Spielprinzip muss dabei nicht viel gesagt werden. Du durchquerst mit Yoshi und Baby Mario auf dem Rücken insgesamt sieben Welten, in denen es nur so von Gegnern, Röhren und Münzen wimmelt. Der Grafik sieht man das Alter allerdings deutlich an, hier werden wohl nur Nostalgiker ihre helle Freude haben. Ansonsten sei der Titel jedem ans Herz gelegt, der von guten Jump'n'Runs nicht genug bekommen kann. *Yoshi's Island: Super Mario Advance 3* ist ein überdurchschnittlich gutes Spiel und einen Kauf wert. **(IW)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 40 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) modulinterner Speicher
- :) Nostalgie-Bonus
- :) viele Level
- :) 4-Spieler-Modus

Fazit:

Hat nichts von seinem Reiz verloren.

Alternativen:

Super Mario Advance 2	Nintendo
ca. 50 €	big.N 4/02: 92%
Crash Bandicoot XS	Vivendi
ca. 50 €	big.N 4/02: 85%

Bewertung: 91%



Duke Nukem Advance

GBA



B blond, muskulös und immer einen flotten Spruch auf Lager. Das ist Duke Nukem. Nachdem Außerirdische damit begonnen haben, die Welt zu unterjochen, ist der hünenhafte Macho die letzte Chance der Menschheit. Aus der Ego-Perspektive kämpfst du dich mit zehn teils kuriosen Waffen durch 19 Level. Mit dabei: Rohrbomben und Schrumpfkanone! Trotz schöner Texturen flitzt der Duke ohne große Ruckler durch die Räume. Leider verkommen auch bei *Duke Nukem Advance* die näher kommenden Sprites zu hässlichem Gpixel. Die Steuerung ist identisch mit der aus Titeln wie *Doom* oder *Ecks vs. Sever: A* zum Springen, B zum Feuern und die Schultertasten zum Strafen. Technisch und spielerisch der derzeit beste Ego-Shooter für unterwegs. Auch im Mehrspielerduell mit bis zu vier Spielern.

(BS)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Take 2
Hersteller:	3D Realms
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) Duke Nukem
- :) Humor
- :) brachiale Waffen
- :) fast die Ur-PC-Version

Fazit:

Tolle Umsetzung des Kult-Ego-Shooters.

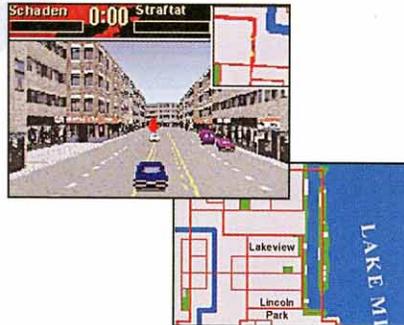
Alternativen:

Ecks vs. Sever	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 2/02: 90%
Doom	Activision
ca. 50 €	big.N 1/02: 90%

Bewertung: 90%

Driver 2 Advance

GBA



D as Spiel versetzt dich in den Großstadtdschungel von Chicago und Rio. Als Agent Tanner bist du einem Syndikat aus Gangstern beider Städte verdeckt auf der Spur. Dazu wirst du in die Unterwelt eingeleitet und erfüllst in 30 Missionen Aufträge für die Verbrecher, bevor du sie einen nach dem anderen hochnimmst. Mal bist du Fluchtwagenfahrer, mal erledigst du schmutzige Dinge zu Fuß – all diese Hilfsdienste musst du innerhalb eines Zeitlimits erledigen. Rasantes Fahren ist unumgänglich. Begehst du jedoch zu viele Verkehrswidrigkeiten, musst du dich mit den Cops rumschlagen. *Driver 2* macht Spaß, nicht zuletzt wegen der tollen 3D-Illusion, die Infogrames hier von Chicago und Rio abliefern. Leider ist die Optik nicht sonderlich detailliert, die Geschwindigkeit der Autos zu gering und das Spiel recht kurz.

(BS)

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Infogrames
Hersteller:	Sennari
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) 30 Missionen
- :) tolle Städte
- :(kurze Spielzeit
- :(könnte schneller sein

Fazit:

Gutes Undercover-Abenteuer mit technischen Schwächen.

Alternativen:

Car Battler Joe	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 8/02: 78%
Top Gun: Firestorm	Virgin
ca. 50 €	big.N 5/02: 69%

Bewertung: 83%

Guilty Gear X Advance

GBA



G egen *Tekken Advance* zieht dieses farbenfrohe Beat'em-Up eindeutig den Kürzeren. Einen dicken Minuspunkt bekommen die Gegner, die eher wie Statisten wirken und dich nicht wirklich herausfordern. Mit ein paar Schlägen sind sie k.o. Die Grafik ist sehr bunt und im Comic-Look gehalten und damit bestenfalls Geschmackssache. Die Anzahl an Kämpfern und Stages geht in Ordnung, dafür gibt es aber leider zu wenig Modi. Die Steuerung ist leicht erlernbar und unterscheidet sich eigentlich nicht von der Steuerung anderer Prügelspiele. Du hast sie deshalb schnell drauf. Dieses Beat'em-Up ist gutes Mittelmaß, kann sich aber nicht gegen die Genre-Champions behaupten, dafür fehlt es eindeutig an Inhalt, Abwechslung und Herausforderung.

(IW)



Kurz & Knapp

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Sammy
Genre:	Beat'em-Up
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) gute Steuerung
- :) viele Kämpfer
- :(Gegner wirken wie Statisten
- :(wenig Modi

Fazit:

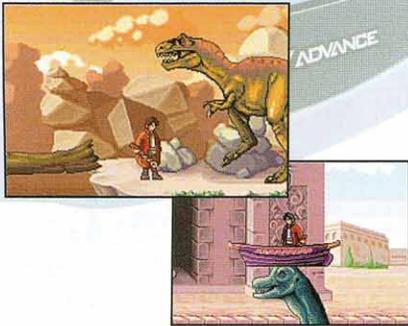
Buntes Beat'em-Up-Vergnügen für zwischendurch.

Alternativen:

Tekken Advance	Namco
ca. 50 €	big.N 2/02: 89%
Super Street Fight. II Turb. Rev.	Ubi Soft
ca. 50 €	big.N 6/01: 91%

Bewertung: 76%

Dinotopia: The Timestone Pirates **GBA**



Insgesamt fünf Welten erwarten dich in diesem Steinzeitabenteuer, in dem es deine Aufgabe ist, Dinosauriereier einzusammeln. Unterwegs legst du dich mit Piraten und Dinos an, die dich an deiner Suche hindern wollen. Ausgerüstet mit einem Stab, mit dem du zuschlagen, Laserstrahlen schießen und Erdbeben auslösen kannst, sind deine Gegner leicht zu stoppen. Ärgerlich ist, dass du immer wieder vom Beginn des Levels anfangen musst, wenn du mal ein Leben verloren hast – die Level sind nämlich sehr weitläufig. Über die Grafik kann man nicht meckern. Die Hintergründe sehen sehr gut aus und auch der Sound kommt gut rüber. *Dinotopia: The Timestone Pirates* ist ein abwechslungsreiches Actionspiel für zwischendurch und aufgrund der leichten Aufgaben gerade für jüngere Spieler geeignet. **(IW)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	TDK mediactive
Hersteller:	RFX Interactive
Genre:	Action
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) schöne Grafik
- :) großer Umfang
- :(einfache Aufgaben
- :(träge Steuerung

Fazit:

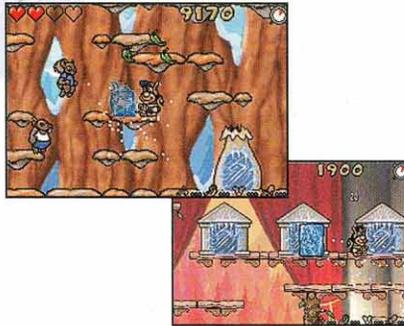
Mittelprächtiges Actionspiel für zwischendurch.

Alternativen:

Lady Sia	TDK mediactive
ca. 50 €	big.N 6/01: 80%
Prehistorik Man	Virgin
ca. 50 €	big.N 6/01: 80%

Bewertung: 67%

Hugo Advance **GBA**



Den kleinen Kobold wird man wohl nie los! Jetzt müssen wir das Desaster auch noch auf dem GBA mitmachen. Aber keine Bange: Hugo-Kenner wissen, dass die Spiele für jüngere Spieler gedacht sind. Deshalb sind die Aufgaben auch sehr simpel: Mit einem Laserstrahl frierst du deine Gegner ein und zerstörst anschließend die Eisblöcke. Hört sich nicht gerade spannend an, ist es auch nicht, denn du hüpfst dabei von Plattform zu Plattform und erledigst Gegner, die sich zeitlupeartig durch die Gegend bewegen. Level bietet das Spiel jede Menge auf und dank eines modulinternen Speichers musst du nicht immer von vorne beginnen. *Hugo Advance* ist für jüngere Spieler ein interessanter Titel, alle übrigen sollten eine andere Wahl treffen. **(IW)**



Kurz & Knapp

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	ITE Media
Genre:	Jump'n'Run
Spieler:	1
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) viele Level
- :) 3 Schwierigkeitsgrade
- :(nur für jüngere Spieler
- :(kaum Abwechslung

Fazit:

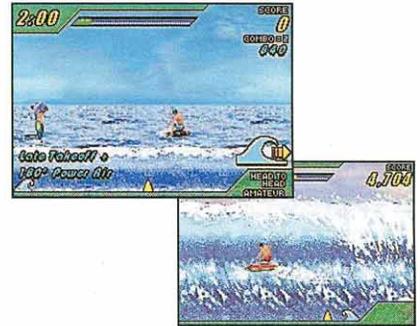
Ganz nettes Gehüpfe für Jüngere.

Alternativen:

Inspector Gadget: Advance Mission	Bigben
ca. 50 €	big.N 6/01: 74%
Planet Monsters	Virgin
ca. 50 €	big.N 6/01: 68%

Bewertung: 68%

Kelly Slater's Pro Surfer **GBA**



Kelly Slater ist zwar ein Kollege von Tony Hawk, doch schafft es der Sun-nyboy spielerisch nicht, an den Skateboarder heranzukommen. Der Umfang der Surferei stimmt allerdings. Kelly hat neun Profis im Gepäck und zwölf schöne Strände im Angebot. Leider fehlt es dem Titel an Abwechslung. Ist die schwierige Steuerung erst erlernt, wird die ganze Sache schnell langweilig. Mehr als „Mache-so-viele-Tricks-im-Zeitlimit-als-möglich“ im Sidescrolling-Gewand ist *Kelly Slater's Pro Surfer* nämlich nicht. Schade, denn die Wassereffekte und die restliche Optik können genauso überzeugen wie der flotte Sound. Im Multiplayer-Modus ist Kelly auch nicht überragend. Um eines der Minispielchen zu zweit spielen zu können, braucht dein Freund ebenfalls ein Modul. Wer also zu *Kelly Slater's Pro Surfer* greift, sollte kein zweites *Tony Hawk's Pro Skater 3* erwarten. **(BS)**

Kurz & Knapp

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Hotgen Studios
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Preis:	ca. 50 €
Erhältlich:	Jetzt!

- :) viele Surfer
- :) massig Strände
- :(schwere Steuerung
- :(wenig Abwechslung

Fazit:

Gute Ansätze, aber leider zu viele Spaßbremsen.

Alternativen:

Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
ca. 50 €	big.N 5/02: 92%
Mat Hoffman's Pro BMX	Activision
ca. 50 €	big.N 2/02: 65%

Bewertung: 72%

LESERTESTS

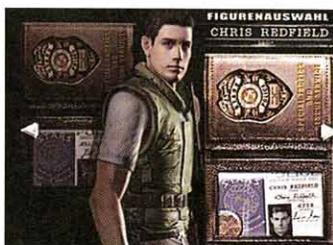
Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt.

◀ WIR MEINTEN/DU MEINST ▶

R esident Evil

GCN

Dies ist ein atmosphärisch perfektes Horrorspektakel. Der größte Pluspunkt des Spiels ist die Grafik. Sie übertrifft alles, was es bisher auf der Konsole zu sehen gab. Der Sound treibt die beklemmende Atmosphäre zur Perfektion. *Resident Evil* ist ein Spiel, das allein schon den Kauf eines GameCubes rechtfertigt.



Spielerisch werden sich *Resident Evil*-Veteranen sofort wohl fühlen. Der einzige Kritikpunkt sind die umgesetzten Schockmomente. Sackte einem im Jahr 1996 das Herz in die Hose, wenn plötzlich ein Zombie aus dem Schrank sprang, so wird man jetzt mit PAL-Balken oder Animationen vorher gewarnt. So was macht leider viel von der Atmosphäre kaputt.

Stefan Schröder Ausgabe 10/02, 91%

Staro Karo Per E-Mail, 87%

W ave Race: Blue Storm

GCN

Freunde anspruchsvoller Rennspiele müssen bei *Wave Race: Blue Storm* einfach zugreifen. Die einzigartige Wasserphysik hebt dieses Spiel von sämtlichen Konkurrenzprodukten ab. Dank der genauen Steuerung und des Rumble-Effekts kannst du förmlich fühlen, wie du über die Wellen preschst.



Das erste Nintendo-Spiel mit Kotzreiz. Die Grafik und der Sound sind zwar beeindruckend, aber wenn man keine Freunde hat, macht das Spiel keinen Sinn. Außerdem kann man nur drei Strecken freispielen, was zudem enorm schwierig ist.

Florian Seidel Ausgabe 5/02, 92%

Kevin Kreutz Castrop-Rauxel, 78%

S onic Adventure 2 Battle

GCN

Dieses Spiel ist abgefahrener als jede Achterbahn und schneller als jedes Rennspiel. Man merkt, dass sich *Sonic Adventure 2 Battle* eindeutig an den klassischen 2D-Jump'n'Runs orientiert. Dennoch erzeugt es ein Wechselbad der Gefühle: Während die Highspeed-Level richtig abgehen, sind die Suchspiele eher nervtötend.



Sonic Adventure 2 Battle ist ein schnelles und cooles Jump'n'Run. Die Grafik ist selbst bei hohem Tempo flüssig. Der Sound ist das Beste, besonders am Anfang. Insgesamt ist das Game voll cool, abgesehen von der nervtötenden Schatzsuche.

Stefan Schröder Ausgabe 5/02, 86%

Tim Bossert Perleberg, 90%

D oshin the Giant

GCN

Grafisch ist *Doshin the Giant* unspektakulär, außer den tollen Spiegeleffekten des Wassers wird kaum etwas fürs Auge geboten. Der Titel läuft gemächlich voran, ist nahezu frei von spielerischen Höhepunkten und stellenweise recht langweilig. Dennoch ist *Doshin the Giant*, abgesehen vom Design, sehr innovativ.



Das einfache Gameplay ist nicht nur unheimlich erholsam, sondern macht süchtig. Man könnte sich streiten, ob das Spiel eher eine Grafikdemo ist, da mehr Details erwünscht wären, oder ob die Grafik der Art des Spiels entspricht und doch wunderschön ist. Die Musik bietet tolle Ohrwürmer. Alleine für das Ende-des-Tages-Lied spiele ich immer wieder noch eine halbe Stunde.

Björn Seum Ausgabe 10/02, 70%

Manuel Mousiol Hanau, 90%

- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

CHARTS

In den Charts unseres Partners Amazon gibt es diesen Monat nur zwei Kategorien von Spielen: Die einen steigen ein, die anderen steigen ab. Lediglich die Faulenzerei von *Extreme-G 3* auf Platz 10 fällt etwas aus der Reihe. *Super Smash Bros. Melee* befindet sich im freien Fall. Vom Charts-Primus zum Schlusslicht – das muss erstmal einer nachmachen. Leider hat sich mit *Gauntlet: Dark Legacy* eine echte Niete auf Platz 7 geschummelt. Die Positionierung des mageren Hack'n'Slay drückt aber den Appetit der GameCube-Besitzer nach Rollenspiel-ähnlichen Titeln aus. Leider sieht es auf diesem Gebiet immer noch recht mau aus. Bis Spiele wie *Skies of Arcadia* oder gar ein *Final Fantasy* erscheinen, können wir uns mit solchen Hochkarättern wie *Resident Evil* oder *Aggressive Inline* beschäftigen, denn die beiden befinden sich zu Recht an der Spitze der Top 20!

GameCube Top 20

Dieser Monat	Letzter Monat	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	Resident Evil	EA	91%
● 2	-	Aggressive Inline	Acclaim	90%
● 3	-	Disney's Magical Mirror	Nintendo	60%
▼ 4	3	Luigi's Mansion	Nintendo	90%
● 5	-	Pikmin	Nintendo	89%
▼ 6	4	Star Wars: Rogue Squadron 2	EA	93%
● 7	-	Gauntlet: Dark Legacy	Konami	59%
▼ 8	5	Sonic Adventure 2 Battle	Sega	86%
▼ 9	6	Lost Kingdoms	Activision	72%
◆ 10	10	Extreme-G 3	Acclaim	85%
● 11	-	Super Monkey Ball	Sega	86%
▼ 12	9	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
▼ 13	2	F1 2002	EA	77%
▼ 14	12	Crazy Taxi	Acclaim	78%
● 15	-	ZooCube	Acclaim	78%
● 16	-	UFC Throwdown	Ubi Soft	75%
▼ 17	11	FIFA WM 2002	EA	83%
▼ 18	8	SSX Tricky	EA	88%
▼ 19	16	ESPN Int. Winter Sports	Konami	75%
▼ 20	1	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	94%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

Most Wanted

Auf diese zehn Spiele (oder PAL-Versionen) wartet ihr am meisten. Vorschläge bitte an:

BriStein Verlag GmbH
"Most Wanted Advance"

Kantstr. 5-13
44867 Bochum

oder per E-Mail an:
mailbox@bristein.com

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Zelda for GameCube	Nintendo	Nintendo
2	Starfox	Rare	Nintendo
3	Resident Evil 0	Capcom	EA
4	Metroid Prime	Retro Studios	Nintendo
5	F-Zero für GameCube	Sega	Nintendo
6	Final Fantasy	Square	n.n.b.
7	Colin McRae Rally 3.0	Codemaster	Codemasters
8	TimeSplitters 2	Free Radical	Eidos
9	XIII	Ubi Soft	Ubi Soft
10	Crank the Weasel	Midway	n.n.b.

Game Boy Advance

Obwohl du auch GBC-Spiele auf deinem GBA spielen kannst, gehen sie in diese Charts nicht ein:

Dieser Monat	Letzter Monat	Titel	Vertrieb
◆ 1	1	Super Mario World: Super Mario Adv. 2	Nintendo
◆ 2	2	Golden Sun	Nintendo
▲ 3	4	Breath of Fire 2	Ubi Soft
▼ 4	3	Advance Wars	Nintendo
◆ 5	5	Wario Land 4	Nintendo
▲ 6	10	Crash Bandicoot XS	Vivendi
● 7	-	Sonic Advance	Sega
● 8	-	Ecks vs. Sever	Mitsui
● 9	-	Arcade Classics – Konami Coll. Series	Konami
● 10	-	Muppet Pinball Mayhem	Mitsui

US-Bestseller

Wie immer gilt: Nicht dran stören, wenn in der US-Top Ten Spiele auftauchen, die noch nicht im Handel sind. Auch Vorbestellungen zählen mit.

Platz	Titel	Hersteller	Vertrieb
1	Super Mario Sunshine	Nintendo	Nintendo
2	Starfox	Rare	Nintendo
3	Super Monkey Ball 2	A. Vision	Sega
4	Turok: Evolution	Acclaim	Acclaim
5	Resident Evil	Capcom	Capcom
6	Eternal Darkness	S. Knights	Nintendo
7	Madden NFL 2003	EA Sports	EA
8	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Nintendo
9	NHL 2003	EA Sports	EA
10	Aggressive Inline	Acclaim	Acclaim

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 Mario Sunshine (GCN)
- 2 Starfox Adventures (GCN)
- 3 Eternal Darkness (GCN)

Buch: Kurt Vonnegut: Schlachthof 5

Film: S1m0ne

CD: Warcraft 2 – OST

Und sonst? Wünscht sich Dance Dance Revolution für den Cube.



Martin Mirbach

Spiele Top 3:

- 1 Super Mario Sunshine (GCN)
- 2 Resident Evil (GCN)
- 3 Duke Nukem (GBA)

Buch: H. Mankell: Die Hunde von Riga

Film: Road to Perdition

CD: Saxon: Forever Free

Und sonst? Hat in Amsterdam gut eingekauft.



Benjamin Kegel

Spiele Top 3:

- 1 Resident Evil (GCN)
- 2 Eternal Darkness (GCN)
- 3 Turok: Evolution (GCN)

Buch: Rosenzweigs Dämonenführer

Film: Signs

CD: Dragonland: Holy War

Und sonst? Braucht schon wieder einen neuen DVD-Ständer.



Tom Gerlach

Spiele Top 3:

- 1 Super Mario Sunshine (GCN)
- 2 Pro Tennis WTA Tour (GCN)
- 3 Dinotopia (GBA)

Buch: John Farndon: Spannendes Wissen über die Erde

Film: Bibi Blocksberg

CD: Kuschelrock 16 Gold Edition

Und sonst? Spart auf einen Lotus Esprit.



Lukas Wilde

Spiele Top 3:

- 1 Resident Evil (GCN)
- 2 Pikmin (GCN)
- 3 Super Smash Bros. Melee (GCN)

Buch: Ayn Rand: Atlas wirft die Welt ab

Film: Minority Report

CD: Peter Gabriel: Up

Und sonst? Wird Rare auf immer vermissen.



Björn Seum

Spiele Top 3:

- 1 Starfox Adventures (GCN)
- 2 Duke Nukem Advance (GBA)
- 3 Super Mario Sunshine (GCN)

Buch: Klitschkos: Unser Fitnessbuch

Film: Die Bourne Identität

CD: Sugarcult: Start Static

Und sonst? Amüsiert sich köstlich über die neue Joanna Dark.



Stefan Schröder

Spiele Top 3:

- 1 Starfox Adventures (GCN)
- 2 Yoshi's Island (GBA)
- 3 Pro Rally (GCN)

Buch: Dieter Bohlen: Nichts als Wahrheit

Film: Minority Report

CD: Motorpsycho: It's A Love Cult

Und sonst? Hat 'ne Xbox und sieht die Rare-Übernahme ganz gelassen.



Inci Wagner

Spiele Top 3:

- 1 Super Mario Sunshine (GCN)
- 2 Resident Evil (GCN)
- 3 Freestyle (GCN)

Buch: F. Illies: Anleitung zum Unschuldigen

Film: About a Boy

CD: Moby: 18

Und sonst? Findet ihren Sitzball klasse, auch wenn die Luft fehlt.



Martin Wilmer

Spiele Top 3:

- 1 Super Mario Sunshine (GCN)
- 2 Aggressive Inline (GCN)
- 3 ZooCube (GCN)

Buch: T. Gerlach: Das war mein Leben

Film: The Fears of Sarah DeMoine

CD: Peter Gabriel: Up

Und sonst? „Füße auf den Tisch legen? Männer dürfen das!“



SERVICE

Acclaim

Leuchtenbergring 20
81677 München
Hotline: 0190/824663
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH

Brunnfeld 2-6
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0190/510055
Mo.-Fr. 14-18 Uhr; Sa. 16-18 Uhr
Website: www.activision.de
E-Mail: info@activision.de

Bigben Interactive GmbH

Walter-Gropius-Straße 24
50126 Bergheim/Erft
Hotline: 02271/498590
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.bigben-interactive.de
E-Mail: info@bigben-interactive.de

Blaze

Fire International (Deutschland) GmbH
Siemensring 25
47877 Willich
Hotline: 02154/945251
Mo.-Fr. 15-17 Uhr
Website: www.blaze.de
E-Mail: info@blaze.de

BMS Modern Games Handelsagentur GmbH

Pascalstraße 17
52076 Aachen
Hotline: 02408/959209
Mo.-Fr. 14-17 Uhr, Di. 9-12 Uhr
Website: www.modern-games.com
E-Mail: info@modern-games.com

Codemasters GmbH

Rosenheimer Straße 139
81671 München
Hotline: 0190/824644
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Website: www.codemasters.de
E-Mail: kundendienst@codemasters.com

Flashpoint AG

Biedenkamp 5 H
21509 Glinde
Hotline: 040/710060
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.flashpoint.de
E-Mail: info@flashpoint-ag.de

Electronic Arts GmbH

Triforum Cologne
Innere Kanalstraße 15
50823 Köln
Hotline: 0190/787906
Mo.-Sa. 9.30-13 und 14-17.30 Uhr
Website: www.electronicarts.de
E-Mail: de-cs@ea.com

Guillemot GmbH

Bahnhofstraße 85
91233 Neuenkirchen am Sand
Hotline: 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

Interact of Europe

Kreuzberg 2
27404 Weertzen
Hotline: 0180/5125133
Mo.-Fr. 8-17 Uhr
Website: www.interact-europe.de
E-Mail: info@interact-europe.de

Koch Media GmbH

Lochamer Straße 9
82152 München/Planegg
Hotline: 089/85795425
Mo.-Do. 13-19 Uhr, Fr. 12-16 Uhr
Website: www.kochmedia.com
E-Mail: Support auf Website

Konami of Europe GmbH

Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/824694
Mo.-So. 14-18 Uhr
Website: www.konami-europe.com
E-Mail: nein

Lego GmbH

Martin-Kollar-Straße 17
81829 München
Hotline: 0180/2588588
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.lego.de
E-Mail: Germany@LEGO.com

MadCatz

NGB Handels- und Verlags-GmbH & Co.
Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0180/562444533
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.madcatz.de
E-Mail: nbg@maxsupport.de

Mattel Interactive

Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190/87326844
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.mattelinteractive.de
E-Mail: info@learningcompany.de

Mitsui Deutschland GmbH

Stadthausbrücke 5
20355 Hamburg
Hotline: nein
Website: www.mitsui.de
E-Mail: info@dus.xm.mitsui.co.jp

Nintendo of Europe

Nintendo Center
63760 Großostheim
Hotline: 0180/5005806
Mo.-Fr. 13-19 Uhr
Website: www.nintendo.de
E-Mail: info@nintendo.de

Ravensburger AG

Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
Hotline: 0751/861944
Mo.-Do. 16-19 Uhr
Website: www.ravensburger.de
E-Mail: Support auf Website

Saitek Elektronik Vertriebs GmbH

Landsberger Straße 400
81241 München
Hotline: 089/54612710
Mo.-Fr. 16-19 Uhr
Website: www.saitek.de
E-Mail: info@saitek.de

SWING! Entertainment Media AG

Industriestraße 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131/4066499
Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr

Website: www.swing-games.de
E-Mail: info@swing-games.de

Take 2 Interactive GmbH

Agnesstraße 14
80789 München
Hotline: 0190/87326836
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.take2.de
E-Mail: info@take2.de

TDK Mediative

Halskestraße 38
40880 Ratingen
Hotline: 0190/505511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.tdk-mediactive.com
E-Mail: info@tdk-mediactive.com

THQ Softgold GmbH

Kimplerstraße 278
47807 Krefeld
Hotline: 0190/505511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft

Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Hotline: 0190/88241210
Mo.-Fr. 10-12 Uhr, 14-18 Uhr
Website: www.ubisoft.de
E-Mail: Support auf Website

Visis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg
Hotline: 040/51484048
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.visis.com
E-Mail: info@visis.com

Virgin Interactive Deutschland GmbH

Behringstraße 16b
22765 Hamburg
Hotline: 0190/771888
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.vid.de
E-Mail: Support auf Website

Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH

Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Hotline: 0180/50774353
Mo.-Fr. 9-18 Uhr
Website: www.vivendi-universal-interactive.de
E-Mail: techsupport@vupinteractive.de

Eigenes Abo, eigenes Geschenk!



▲ Du hast die Wahl: Das GameCube Pro Pad von Vidis ist solide verarbeitet, liegt unheimlich gut in der Hand und passt mit seinem funktionalen Design zu beiden GCN-Farben. Oder du entscheidest dich für ein Jahresabo pur mit 4 MB Memory Card.

Die Vorteile liegen auf der Hand:

Endlich brauchst du nicht mehr jemand anderen zu werben, um ein Geschenk zu erhalten! Wir feiern den Wegfall von Rabattgesetz und Zugabeverordnung mit einem ganz besonderen Angebot. Entscheidest du dich jetzt für ein Jahresabo der big.N, bekommst du als Dankeschön das GameCube Pro Pad von Vidis. ODER du entscheidest dich für ein Jahresabo pur mit gratis 4 MB Memory Card. Natürlich bekommst du jede Ausgabe frei Haus und hast sie sogar vor deinem Zeitschriftenhändler. Wähle also weise:

11 x big.N & das GCN Pro Pad von Vidis
€ 43/Ausland € 48

oder

11 x big.N & 4 MB Memory Card
€ 36/Ausland € 41

Also los! Coupon ausfüllen und absenden an:
big.N Aboservice • Kantstr. 5-13 • 44867 Bochum

Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

Hiermit bestelle ich das big.N-Abonnement:

Das Pro Pad-Abo

Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von € 43, Ausland € 48. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um 11 Ausgaben zum Preis von € 36 inklusive Porto und Verpackung, Ausland € 41. Die schriftliche Kündigungsfrist beträgt danach drei Monate vor Ablauf des Abonnements.

Jahresabo pur & Memory Card

Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von € 36 inklusive Porto, Verpackung und 4 MB Memory Card. Ausland € 41. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:
 Straße:
 PLZ, Ort:
 Geburtsdatum:
 E-Mail*:
 Telefon*:
 Unterschrift:
 (Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

Ich weiss, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim big.N Aboservice, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift:
 (Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle

- Geld liegt bei
- per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- per Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 404 200 501 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24)
- bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich euch, die Beträge von meinem Konto abzubuchen (nur bei deutschen Girokonten):

Kontonummer:
 Bankleitzahl:
 Geldinstitut/Ort:

POSTHÜTTE

Yoohoo

Och, menno! Das fröhliche Yoohoo kann ich mir langsam echt verkneifen. Schon wieder nur so'n paar Pieselseiten! Ich krieg die geilsten Leserbriefe, spannende Meinungen, tolle Tipps, Lobeshymnen und vernichtende Kritiken... und kann sie nicht einmal vernünftig hier unterbringen. Chef brabbelt immer nur: „Viel groß wichtige Spiele.“ Ich trete ihm dann mit richtig Schmackes vors Schienbein und brülle: „Viel groß wichtige Lesermeinungen!!!“ Und dann zuckt er mit den Achseln und fängt an zu weinen... Was soll ich da machen? Immerhin hat er mir fürs nächste Mal mindestens eine ganze Seite mehr zugesichert. Na, kuckma! Ist doch ein Anfang... (Kann mich an nichts erinnern. Anm. d. Chefmartins) Hier ein kleiner Querschnitt durch die reichhaltige Leserpost, die ihr mir auch im vergangenen Monat wieder geschickt habt. Die platzbedingt teils grausamen Kürzungen bitte ich höflichst zu entschuldigen. Viel Spaß beim Lesen. Und bleibt am Ball!

Euer Laberkasper
Onkel Tom

Gefährdet?

Habedieehre, olte Hittn!

Gleich zur Sache: ❶ Bei einigen Spielen am N64 habe ich eine unangenehme Erfahrung gemacht. So musste ich z.B. Silvereye sofort verkaufen, weil mir beim Spielen schwindlig wurde, ich kalte Schweißausbrüche bekam und mir schlecht wurde, obwohl ich nicht besoffen war. Auch TG Hyperbike konnte ich nicht länger spielen, da es ähnliche Symptome hervorrief. Manche Spiele scheine ich nicht zu vertragen... Bin ich also gefährdet, solche Anfälle zu bekommen, vor denen in den Beipackzetteln jedes Spiels gewarnt wird?

❷ Gibt es das auch bei euch Redakteuren, dass ihr gewisse Games nicht spielen könnt? Ihr spielt ja stundenweise...

❸ Warum sind viele GCN-Spiele kürzer als N64-Spiele (Luigi's Mansion, Rogue Leader...)?

❹ Werden Excitebike, Castlevania und Shadow Man auf dem GCN kommen?

❺ Kleine Rüge: Euer Mag erschien im September nicht, wie großspurig angekündigt, am 3. Mittwoch des Monats... Versprechen muss man halten, habt ihr das nicht in der Schule gelernt?!

❻ Als Rennspielfan warte ich schon auf Need for Speed 2, wann kommt ein Test oder Preview?

❼ Weiter so!

Servus, olte Hittn!

Matriani

Onkel Tom: Olte Hittn??? Wo zum Henker kommt er denn weg, hmm? Ich fasse das einfach mal als bajuwarisches Kosewort auf.

❶ Tja, schwieriger Fall. Sicher ist, dass nicht jeder Videospiele verträgt. Es haben sich sogar schon einige Zeitgenossen ins Koma gezoct... Vielleicht solltest du erst einmal die Grabbelfinger von den Spielen lassen, die für die Großen gedacht sind, und auf „sanftere“ Titel zurückgreifen. Da gäbe es beispielsweise die Lego-Reihe, die Meerjungfrau Arielle oder hübsche Tanzspiele. Auch Hugo und Casper werden von gesundheitlich vorbelasteten Spielern immer wieder gern genommen. Du wirst sehen, nach ein paar Monaten kannst du dich dann schon an Spiele wagen, die etwas mehr in Richtung Hardcore gehen, z.B. Pikmin, ohne dass dein Immunsystem gleich kollabiert.

❷ In der Redaktion spielen wir nicht stundenweise, sondern tagelang. Deshalb ist ein Gesundheitszeugnis bei der Einstellung auch Pflicht. Unsere Freaks werden übrigens mit jedem Game fertig. Obwohl... okay, bei mir gibt's da den ein oder anderen Titel, der mich an den Rand eines Nervenzusammenbruchs bringen kann, manchmal schon nach fünf Minuten. Aber ich muss ja auch keine Spiele testen, Gott sei Dank!

❸ Frag mich was Leichteres. Es gibt

sicherlich auch Spiele, die länger sind, als beim N64.

❹ Das hoffen wir doch alle!

❺ Ja, sorry, in einigen Landesteilen hat das bei der Septemerausgabe mit dem Vertrieb nicht sauber gefluppt. Die meisten Leser haben das Heft jedoch pünktlich erhalten. Rüge wird weitergeleitet...

❻ Wenn sich am Erscheinungstermin (25.10.) nichts mehr ändert, haben wir den Test in unserer nächsten Ausgabe.

❼ Okay, wenn du das wirklich willst.

Luigi-Lösung

Hi Tom!

Ich wollte nur noch etwas zu eurer Komplettlösung für Luigi's Mansion beitragen: Im Bereich 2 im Musikzimmer, wo man bei dem Geist Melodia ein Rätsel lösen muss, ist die Antwort nicht immer "Wasser". Manchmal spielt sie auch eine Mario-Melodie, wo man erraten muss, aus welchem Mario-Spiel sie stammt. Die Antwortmöglichkeiten sind Super Mario Bros., Super Mario World und Super Mario Bros. 3, richtig ist SMB 3. Wollte ich nur mal sagen. Und noch was: Könntet ihr nicht wie früher in der 64 Power einen Helden des Monats küren? Das war's auch schon. Macht weiter so!

Der Edelknödel

Onkel Tom: Hi, Knödel! Du hast vollkommen Recht. Je länger man Luigi's Mansion spielt, desto mehr Neues kann man entdecken. Danke jedenfalls für den Hinweis. Jetzt zum Helden des Monats: Wie immer haben wir sehr wenig Platz im Heft. Du solltest uns mal kurz vor Redaktionsschluss erleben! Chefmartin liegt nackt und ohnmächtig unterm Schreibtisch, Inci hockt in einer Ecke und kreischt, Schröder zuckt unterm Sauerstoffzelt und Björn verdreht die Augen und lallt nur noch unverständlich daher. Hektik pur, die Nerven liegen blank... Wir haben wie immer Stoff für 300 Seiten. Im Augenblick kommen so viele coole Spiele auf den Markt, dass wir nicht wissen, wie wir sie alle an-

BriStein Verlag GmbH
Posthütte big.N
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

E-Mail
posthuetten@bristein.com

gemessen berücksichtigen sollen. Vorerst wird also aus deinem Vorschlag nichts. Wir werden ihn aber an die Pinnwand schrauben, für die Zeit, wenn es auf dem GCN-Spielemarkt wieder etwas ruhiger wird.

Nintendo verhökert Rare

Ahoi, Onkel Tom!

Was zum Teufel haben sich die Chefleute von Nintendo bei dieser Aktion überhaupt gedacht? Wie können die ihr vielleicht bestes Entwicklungsstudio einfach an einen ihrer ärgsten Konkurrenten verkaufen? Vor allem, da dieser durch den Erwerb von Rare wahrscheinlich eine größere Bedrohung wird, als er es war! Die Rare-Games, die auf dem guten, alten N64 rauskamen, waren allesamt Hammerspiele, die in keiner guten Sammlung fehlen sollten! Das hätte sich 100%ig auch auf dem GameCube fortgesetzt... nun wird die Xbox exklusiv damit beliefert. Es ist echt zum Kotzen! Ein Grund für den Verkauf soll ja gewesen sein, dass die Rare-Games nur noch ca. 1,5% der insgesamt verkauften Nintendo-Games ausmachten... Da sag ich nur: Die hätten abwarten sollen! Starfox Adventures wäre (o.k. wird) ein Megaseller und dann hätten die ihre Meinung schnell geändert.

Und was bitte ist mit dem Spruch "Qualität statt Quantität"? Geniale Games brauchen nun einmal Zeit - Rare hat noch nie Mist gebaut, aber die Spiele haben sich halt verzögert. Nun frage ich mich: Was kommt als Nächstes? Werfen die, wenn das neue Zelda kein Verkaufshammer wird (na ja, eigentlich kann man daran nicht zweifeln, dass es einer wird), sogar Shigeru Miyamoto raus? Den genialsten Spielemacher aller Zeiten? Nach den recht enttäuschenden Verkaufszahlen von Pikmin traue ich das Nintendo mittlerweile zu. Rare gehörte doch zu Nintendo oder? (Korrigiere mich bitte, wenn's nicht so ist.) Wenn ich das richtig verstanden habe, wollte Nintendo Rare loswerden. Und Microsoft war sofort als Käufer zur Stelle - die scheinen wenigstens zu wissen, was Rare wert ist.

Nun gibt's verschiedene Szenarien, die uns erwarten könnten: 1. Nintendo verliert viele Käufer an Microsoft, da die Rare-Games viele qualitätsbewusste Käufer anlocken, oder 2. Nintendo traf die richtige Entscheidung, da Rare die Games (Perfect Dark Zero, Conker, Banjo) verhunzt (sehr zu bezweifeln), oder 3. Noch mehr Rare-Mitarbeiter verlassen die Firma und gründen zusammen was Neues und entwickeln auch wieder für Nintendo, oder gar 4. Nintendo kauft Rare zurück, da sie bemer-

ken, dass es ein Fehler war... Wir werden sehen. Auf jeden Fall ist der Verlust von Rare für jeden Nintendo-Fan verdammt schmerzhaft, da einem wirklich geniale Games durch die Lappen gehen. Eine Xbox wird da schon fast zur Alternative zum GCN - und das sage ich als absoluter Nintendo-Fan! Ich möchte einfach nicht so geile Spiele wie Banjo-Kazooie 3, Perfect Dark Zero oder Conker 2 missen! Na ja, vielleicht wisst ihr ja mehr. Ich hoffe immer noch, dass das ein "etwas" verspäteter Aprilscherz ist... :) So, ich glaube, ich habe dich nun genug zugelabert, bin ja bestimmt nicht der einzige, der zu dem Thema seinen Senf abgeben wollte... Cya

Raff

Onkel Tom: Der einzige bist du ganz sicher nicht! Selten hat ein Thema bei unseren Lesern so sehr eingeschlagen wie der Verkauf von Rare an Microsoft. Die Übernahmesumme für die britische Software-schmiede beläuft sich übrigens auf 375 Millionen Dollar. Was Nintendo nun genau dazu bewegt hat, seinen 49%igen Anteil an der Firma abzustoßen? Keine Ahnung. Immerhin aber hat Nintendo gegenüber der Presse bestätigt, die Rechte an Rare-Titeln wie Starfox oder Donkey Kong auch

Gewinnen mit Phantomias!

In Zusammenarbeit mit Ubi Soft verlosen wir fünf tolle Pakete, nicht nur für Donald-Fans! Jedes Paket enthält:

- das Originalspiel Disney's Donald Duck Phantomias für den GameCube
- ein begehrtes Sammlerexemplar der Phantomias-Comics, die längst nicht mehr im Handel erhältlich sind
- einen extra für das Spiel erstellten Mini-Comic

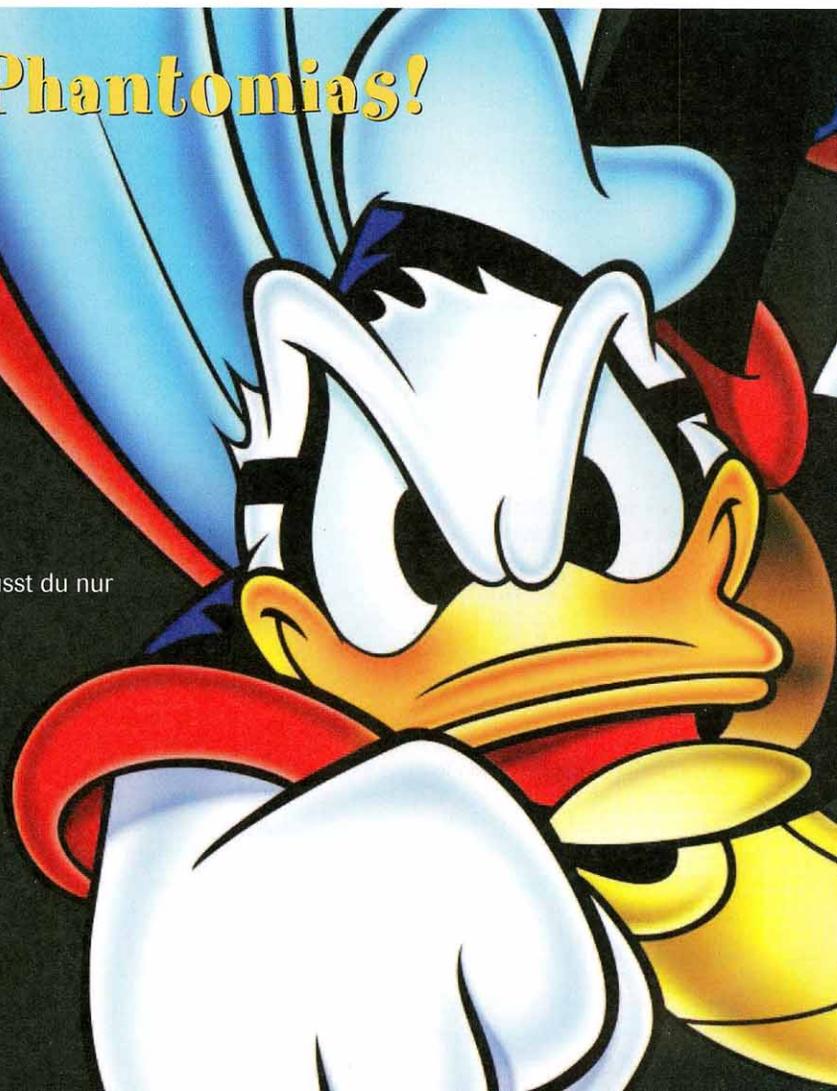
Als Trostpreise verlosen wir fünf weitere Pakete mit Sammler-Comic und Mini-Comic.

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

Wie heißt die Rasse der Außerirdischen, die in Disney's Donald Duck Phantomias die Welt erobern will?

Schicke deine Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 20.11.02 an folgende Adresse:

BriStein Verlag
Kennwort: Phantomias
Kantstr. 5 - 13 • 44867 Bochum



weiterhin zu halten.

Wesentlich nachvollziehbarer sind da schon die Gründe, die Microsoft zu diesem Schritt bewegen haben dürften. Die Xbox-exklusiven Titel waren bisher rar gesät und allesamt nicht übermäßig erfolgreich. Mit der Übernahme von Rare könnte sich das nun ändern. Andererseits: Der Spiele-Output von Rare war schon immer sehr gering, dafür stimmte die Qualität. Microsoft will aber wesentlich mehr Spiele sehen, die Rede ist von satten zehn bis 2004. Ob Rare das stemmen kann? Außerdem haben viele ehemalige Rare-Chefentwickler mittlerweile eigene Studios. Was wäre, wenn Nintendo die (oder andere viel versprechende Spieleschmieden) mit dem Erlös seines 49-prozentigen Rare-Anteils unterstützt? Im Moment sind die Karten einfach neu verteilt, warten wir's mal ab. Weitere Meinungen zu diesem Thema sind onkelseitig dringend erwünscht. Also, schreibt mir!

Resident Evil: Nach 1 Tag k.o.

Hallo!

Das hier soll kein Leserbrief werden, sondern lediglich eine verzweifelte Bitte :-). Ich habe mir gestern das GCN-Spiel Resident Evil gekauft und komme schon nicht weiter. Total frustriert habe ich mich gefragt, wer mir bloß aus dieser misslichen Lage helfen könnte! Und plötzlich fiel es mir ein: die big.N! Also, kurz und knapp: Könntet ihr vielleicht in der nächsten Ausgabe der big.N eine Komplettlösung von Resident Evil reinschreiben? Oder vielleicht die Komplettlösung in 2 (oder mehr) Teile teilen, damit auch noch was anderes im Tipps & Tricks-Teil Platz hat?

Also, ich muß sagen, dass ihr das informativste, interessanteste, lustigste und dennoch preisgünstigste Magazin rausbringt, das ich kenne. Nur weiter so!

Thomas Hacker

Onkel Tom: Soso, der Thomas ist nach nur einem Tag RE spielen bereits am Ende mit den Nerven! Versager, Versager! Bist du ein Mann oder eine Wurst? Okay, ich will mal nicht so auf die Sahne hauen, ich selbst hätte in diesem Spiel wahrscheinlich nicht einmal fünf Minuten überlebt... Deshalb, und natürlich auch auf deine Bitte hin, habe ich mit Mareike einen Deal geschlossen: Sie schreibt mir auf, wie das Spiel läuft, und ich lade sie dafür zum Abendessen ein. Und hier ist es!!! Ab Seite 44 kannst du nachlesen, was bei RE Sache ist, dafür zahlst du aber das Essen, dass

ich Mareike heute Abend spendieren werde. Alles klar?

Prima Feature

An den sehr geliebten, hochgelobten, verehrten Herrn Onkel Tom!

Euer Feature im letzten Heft über die Games Convention war einfach prima und ich habe es auch ratzfatz durchgelesen! Jetzt wollte ich dich mal fragen, ob es nicht möglich wäre, im nächsten oder übernächsten Feature den Tagesablauf eines Game-Herstellers zu beschreiben? Ich hoffe, ihr denkt mal über meinen Vorschlag nach. Macht so weiter, ihr seid auf dem besten Weg!

Marc

Onkel Tom: Der Vorschlag ist gut, wir denken drüber nach, versprochen. Und wegen der höchst schmeichelhaften Anrede werde ich mich sogar persönlich für dein Anliegen stark machen. Vielleicht darf ich dann endlich mal mit zur Recherche – du weißt schon: raus aus diesem Kabuff, lecker Essen auf Spesenrechnung, schönen Frauen Autogramme geben... Was sagst du dazu, Chef? (Alter Nimmersatt! Habe ich dir nicht erst gestern meinen Teebeutel für einen zweiten Aufguss zur Verfügung gestellt? Und was ist mit den Doggy-Bags, die ich nach jedem Geschäftsessen in der Redaktion anschleppe, he? Statt dich wilden Phantasien hinzugeben, könntest du dir lieber mal 'ne Zahnbürste schnappen und meine neuen Alufelgen säubern, du Nichtsnutz! Anm. d. Chefmartins)

Release in Österreich

Sehr geehrte Majestät, Tom!

Euer Heft ist echt super toll usw. Aber jetzt zu Wichtigerem: Ich finde die Grafik von Zelda echt super, mal was Neues. Wie findet ihr sie? Zelda wird bestimmt wieder ein tophit! Denn Nintendo liefert nur Tophits ab. Aber jetzt zu meinen Fragen:

- 1 Wann kommen Mario Sunshine und Eternal Darkness nach Europa?
- 2 Und wann kommt Dragon Ball Z für den Advance?

Schöne Grüße aus Österreich, euer treuer Leser
Alex

Onkel Tom: Die Mehrheit der Redaktion hat mit der Cel Shading-Grafik vom neuen Zelda kein Problem. Na ja, ein paar Nörgler und ewig Gestrige gibt's ja immer.

1 Achtung: Dein Landsmann Sebastian Bruckbauer teilte mir mit, dass die bei uns angegebenen Erscheinungstermine nicht immer auch für Österreich gelten. Nimm unsere Daten also erst einmal als Anhaltspunkt und ruf dann rechtzeitig beim Händler wegen des genauen Termins an. Gleiches gilt natürlich auch für alle anderen Leser, die ihre Spiele nicht in Deutschland kaufen.

2 Das Erbe des Goku ist bereits im Handel, ein zweites GBA-Spiel noch nicht angekündigt.

Wenig Auswahl

Hi, Onkel Tom!

Ich finde deine Posthütte superklasse und kaufe nur deshalb die big.N. Du bist einfach der Größte. Aber jetzt könntest du mir noch ein paar Fragen beantworten:

1 Ich bin ein großer Fan von Harvest Moon und würde mich freuen, wenn ihr einen Bericht über das neue Harvest Moon: A Wonderful Life in eurer nächsten Ausgabe veröffentlichen könntet.

2 Vor kurzem habe ich mir Golden Sun zugelegt und komme nicht weiter. Wäre es möglich, eine Komplettlösung für Golden Sun herbeizuschaffen?

3 Ich habe bemerkt, dass es viel zu wenig Spiele für den GameCube gibt. Für die PlayStation 2 gibt es z.B. ab Oktober ein neues GTA. Und für den GameCube gibt es überhaupt kein GTA, wie kommt das?

So, das war's fürs Erste. Viele Grüße, dein treuer Fan

Michi

Onkel Tom: Na, bei deinem Lob werde ich schon ein bisschen rot. Aber was wäre ich ohne meine Fans, und was wäre die big.N ohne ihre treuen Leser? Ich kann das Kompliment also getrost an dich zurückgeben. Sagen wir es mal so: Die big.N und unsere Leser, wir sind ein tolles Team!

1 Wie du auch an dieser Ausgabe siehst, haben wir im Moment für Previews wenig Platz. Aber da A Wonderful Life erst im nächsten Sommer erscheint, hat's ja noch ein wenig Zeit.

2 Eine ausführliche Golden Sun-Komplettlösung findest du in der Ausgabe 3 unseres Schwestermagazins ADVANCE. Nachbestellungen (€ 6 inkl. Versand) nimmt unsere Angela gern entgegen: 02327/32460 oder abo@bristein.com.

3 Das würden wir auch gern wissen! Am besten, du fragst mal direkt bei Take 2

nach, warum sie das Spiel nicht für den Cube bringen. Die Nummer findest du auf unserer Service-Seite, lass uns mal wissen, was sie dir verkllickern.

Wer kann helfen?

Hallo, Onkel Tom!

Ich bin nicht mehr so jung und spiele gerne Game Boy Advance. Ich habe aber leider Probleme mit 2 Spielen. Ich habe bei big.N schon zweimal ein Heft angefordert, aber ihr hattet es leider nicht mehr. Ich habe folgende Fragen:

- 1 Ich möchte gerne von Zelda Ages für GBC die komplette Auflösung. Kann mir jemand helfen? Welchen Stein muss man mit der Bombe zerstören? Habe schon alle Steine x-mal versucht zu zerstören. Sie gehen einfach nicht weg oder kaputt.
- 2 Bei Harry Potter für GBA komme ich bei den Lehrern, die herumlaufen, nicht weiter, komme immer in eine Sackgasse.

Hoffentlich kann mir jemand die Lösungen zusenden! Meine Adresse lautet:

Silvia Natterer
Sihlhaldenstrasse 35
CH-8136 Gattikon

Onkel Tom: So, jetzt mal ran hier, ihr Spezis und Freaks! Wer kann Silvia auf die Sprünge helfen? Eine big.N-Leserin ist in Not!

Eigentlich?

Onkel Tom,

ich muss dich loben. Du sollst von mir und fast allen anderen Lebewesen des Universums gesegnet sein. Und auch der Rest des big.N-Teams ist grandios. [...] Die big.N ist insgesamt die beste Zeitschrift, die es gibt. Außerdem vielen herzlichen Dank an euch alle, weil ihr euren Lesern (also auch mir) eine wunderbare Zeitschrift serviert. Ich hätte aber auch einige Fragen an dich:

- 1 Welches Sternzeichen hast du eigentlich?
- 2 Wie eng kalkuliert ihr eigentlich mit der big.N?
- 3 Was hältst du eigentlich von Oliver Kahn und Rudi Völler?
- 4 Was ist eigentlich das Schwerste an deinem Beruf?
- 5 Kann es sein, dass ich in jeder der letzten 4 Fragen das Wort „eigentlich“ eigentlich immer benutzt habe?

Johannes

PS: Meine Mutter lässt fragen, wo deine Hütte

steht, und ob sie dich mal kennen lernen könnte.

Onkel Tom: Toll, dass dir unser Magazin so gut gefällt. So sollte es schließlich auch sein...

- 1 Waage, wieso?
- 2 Weiß nicht genau, was du meinst. Die Auflage ist großzügig kalkuliert und die Redaktionstermine sehr eng und knallhart. Manchmal schmeißen wir sogar einen Tag vor Druckabgabe das Heft total um, für uns heißt das dann: Nachtschicht. Tja, wir leben halt von unserer Aktualität.
- 3 Kahn: erstklassiger Mann, hat auch noch Hirn. Völler: Wir hatten schon deutlich schlechtere Bundestrainer und deutlich unsympathischere „Teamchefs“, auch guter Mann.
- 4 So ganz spontan würde ich mal sagen: die Arbeit.
- 5 Glaub ich einfach nicht.

Zum PS: Klar kann sie mich kennen lernen. Wo meine Hütte steht, werde ich hier allerdings nicht verraten, sonst stehen da morgen zehntausend Mamis... könnte ich mir zumindest vorstellen... oder? Grüß sie trotzdem schön von mir. So, ich habe fertig.



Zu Halloween kommen die Universal Monster zurück !!!





Entdecken Sie mit Monster Force
das Ferienresort der Universal Studios in Spanien



Eine aussergewöhnliche Urlaubserfahrung
www.uniresort.com



Die Original-Monsterfilme
mit vielen Specials ab 24.10. auf DVD!!

Ein unbekannter Feind hat Dr. Frankenstein entführt und mit Hilfe der Kurbis-Krieger die Kontrolle im Monsterland übernommen. Nun liegt es an einer ungewöhnlichen Gruppe von Helden, den Kampf aufzunehmen und die Situation zu retten.

Mehrspielermodus

Erhältlich ab dem 4. Oktober



GCN-INDEX

Eine komplette Übersicht aller von uns getesteten GameCube-Spiele.

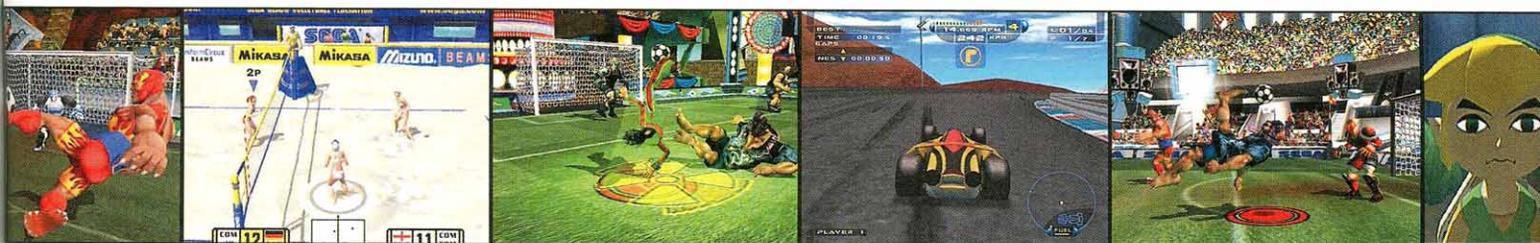
Action = **ACT** Geschicklichkeit = **GSK** Rollenspiel = **RPG** Sportspiel = **SPS**
 Adventure = **ADV** Jump'n'Run = **JNR** Shoot'em-Up = **SEU** Strategie = **STG**
 Beat'em-Up = **BEU** Rennspiel = **RSP** Simulation = **SIM**

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...
18 Wheeler American Pro Truck	1-2	RSP	6/02	43%	Sauschwer und furchtbar öde – Finger weg!
Aggressive Inline	1-2	SPS	9/02	90%	Die einzige echte Alternative zu Tony Hawk. 
All-Star Baseball 2002 *	1-4	SPS	2/02	67%	Ordentliches Baseballspiel mit dämlicher Kl.
All-Star Baseball 2003 *	1-4	SPS	5/02	80%	Zurzeit die beste Baseballsimulation.
Animal Forest *	1	RPG	3/02	70%	Muss man wirklich den Alltag simulieren?
Animal Leader *	1	ACT	4/02	64%	Hat auf dem Cube nichts verloren.
Batman Vengeance	1	ACT	5/02	79%	Gute Comic-Umsetzung, technisch allerdings lückenhaft.
Battle Houshin *	1	ACT	5/02	77%	Actionreiches Fantasyspiel 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.
Bloody Roar: Primal Fury	1-2	BEU	5/02	76%	Gibt einen ordentlichen Einstand auf dem GameCube.
Bombberman Generations *	1-4	GSK	7/02	81%	Zu viert super, alleine mies.
Burnout	1-2	RSP	5/02	84%	Adrenalingetriebenes Rennvergnügen für Anarcho-Raser.
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	10/02	79%	2D-Prügler-Fans kommen auf ihre Kosten.
Cel Damage	1-4	RSP	3/02	68%	Grafik ist nicht alles – der Inhalt fehlt.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	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.
Dark Summit	1-2	ACT	6/02	78%	Rasantes Snowboardvergnügen mit Handlung.
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	5/02	78%	Solides BMX-Spiel und nette Alternative zu Tony.
Disney's Magical Mirror	1	ADV	10/02	60%	Mickey kann nur jüngere Spieler in seinen Bann ziehen.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	5/02	73%	Ansehnliches und witziges Jump'n'Run.
Doshin the Giant	1	ADV	10/02	70%	Abgesehen vom Design sehr innovativ.
Driven	1-2	RSP	5/02	57%	Dagegen war der Film um Längen besser.
Eggo Mania	1-2	GSK	10/02	82%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.
ESPN Int. Winter Sports 2002	1-2	SPS	5/02	75%	Sportspiele funktionieren auch ohne kaputte Daumen.
ESPN MLS ExtraTime 2002 *	1-2	SPS	6/02	70%	Der Import lohnt sich nicht!
Eternal Darkness	1	ACT	9/02	88%	Horrorschocker mit Gänsehautgarantie.
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 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.
Freestyle	1-2	SPS	11/02	84%	SSX Tricky-Klon auf Rädern.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	10/02	59%	Hack'n'Slay der stupiden Sorte.
Groove Adventure Rave *	1-4	BEU	9/02	79%	Für Anime-Fans mit Prügel-Faible.
Home Run King *	1-2	SPS	5/02	65%	Kein schlechtes Spiel, aber alles andere als königlich.
International Superstar Soccer 2	1-4	SPS	5/02	83%	Verliert gegen FIFA 2002 nach Verlängerung.
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	1-4	ACT	7/02	79%	Ordentlicher Ego-Auftakt auf dem GameCube.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	RSP	6/02	45%	Reifenpanne auf den ersten Metern.
Kelly Slater*	1-2	SPS	11/02	81%	Altbekannte Qualität in neuer Verpackung.
Largo Winch	1	ADV	10/02	69%	Tipp für Adventure-Fans.
Legends of Wrestling	1-2	SPS	7/02	63%	Legendär ist an diesem Spiel nichts.
Lost Kingdoms	1-4	RPG	9/02	72%	Interessante Ideen, für GC-Verhältnisse aber belanglos.
Luigi's Mansion	1	ACT	5/02	90%	Gelungener Soloauftritt für Luigi, leider etwas kurz. 
Madden NFL 2002 *	1-4	SPS	6/01	86%	Touchdown und Sieg für Madden NFL 2002!
Madden NFL 2003 *	1-4	SPS	10/02	86%	Nur noch die Nr. 2, aber knapp!
MX Superfly	1-2	SPS	11/02	81%	Gutes Motocross-Spiel, aber nicht perfekt.
NBA 2K2 *	1-4	SPS	5/02	87%	NBA 2K2 legt die Messlatte weit nach oben.
NBA Courtside 2002	1-4	SPS	6/02	74%	Kein Topscorer, aber guter Durchschnitt.

Titel	Spieler	Genre	Ausgabe	Wertung	Wir sagen...	
NBA Street *	1-2	SPS	4/02	90%	NBA mal ganz anders – simpel und äußerst Spaßig!	
NCAA Football 2003 *	1-4	SPS	9/02	83%	Touchdown im ersten Anlauf.	
NFL 2K3 *	1-4	SPS	10/02	89%	Ein Diamant, dem nur der Feinschliff fehlt.	
NFL Quarterback Club 2002 *	1-4	SPS	2/02	64%	Keine Konkurrenz für Madden.	
NFL Blitz 2002 *	1-4	SPS	5/02	81%	Hardcore-Football, aufs Wesentliche reduziert.	
NFL Blitz 2003 *	1-4	SPS	10/02	78%	Nur Arcade-Fans werden voll zufrieden sein.	
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	5/02	76%	Hart, schnell und regelarm.	
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	11/02	79%	Unrealistisch, aber Spaßig.	
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.	
Pikmin	1	STR	7/02	89%	Ein Riesenspaß, nicht nur für Hobbygärtner.	
Powerful Pro Baseball 9 *	1-2	SPS	9/02	61%	Nur für hartgesottene Fans der Serie empfehlenswert.	
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.	
Red Card	1-4	SPS	9/02	67%	Kurzweilig und brutal.	
Resident Evil	1	ACT	10/02	91%	Atmosphärisch perfektes Horrorspektakel.	
Scooby-Doo *	1	JNR	11/02	65%	Belangloses Jump'n'Run für zwischendurch.	
Scorpion King*	1	ACT	11/02	58%	Da dreht sich der Pharao im Grab um.	
Sega Soccer Slam	1-2	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.	
Smashing Drive *	1-2	ACT	4/02	47%	Eine Riesenenttäuschung! Ab in die Schrottpresse!	
Smuggler's Run: Warzones	1-4	ACT	10/02	82%	Bleifuß-Jagd mit Multiplayer-Bonus.	
Sonic Adventure 2 Battle	1-2	JNR	5/02	86%	Rasend schnelles Jump'n'Run mit heftigen Durststrecken.	
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 durchwachsen.	
SSX Tricky	1-2	SPS	7/02	88%	Schubst die Konkurrenz locker von den Brettern.	
Starfox Adventures*	1	ACT	11/02	87%	Technisches Feuerwerk mit spielerisch zähem Anfang.	
Star Wars Rogue Leader	1	ACT	6/02	93%	Die Macht ist stark im GameCube!	
Super Mario Sunshine	1	JNR	11/02	93%	Ein absolut traumhaftes Meisterwerk. Pflichtkauf!	
Super Monkey Ball	1-4	GSK	5/02	86%	Der Geheimtipp unter den Starttiteln!	
Super Monkey Ball 2 *	1-4	GSK	10/02	88%	So muss eine gute Fortsetzung aussehen!	
Super Smash Brothers Melee	1-4	BEU	6/02	94%	Der ultimative Fun-Prügler!	
Tarzan Freeride	1-2	JNR	5/02	63%	Mäßiges 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.	
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	5/02	90%	Das ultimative Funsportspiel!	
Turok: Evolution	1-4	ACT	10/02	84%	Guter Ego-Shooter, Enttäuschungen im Detail.	
UFC Throwdown	1-2	BEU	10/02	75%	Für Leute, die eine Herausforderung suchen.	
Universal Studios	1-2	GSK	6/02	38%	So langweilig können Vergnügungsparks sein.	
Virtua Striker 3 Ver. 2002	1-2	SPS	7/02	69%	Eigenwilliges Arcade-Gebolze.	
Wave Race: Blue Storm	1-4	RSP	5/02	92%	Anspruchsvolles Rennspiel mit perfekter Wasserphysik.	
Worms Blast	1-2	GSK	10/02	71%	Ein klasse Partyspiel.	
WWE Wrestlemania X8	1-4	SPS	11/02	72%	Wrestling-Debüt mit Patzern.	
ZooCube	1-4	GSK	9/02	78%	ZooCube auf dem GameCube – eine gute Mischung.	

★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher bekommen unseren "Big Winner"-Award.



Immer voller!

Für die nächste Ausgabe werden wir direkt bei Ubi Soft in Paris einen intensiven Blick auf **Rayman 3: Hoodlum Havoc** werfen. Weitere Überraschungen und ein Feature, das euch außergewöhnlich gut gefallen wird, sind bereits in Arbeit. Und dann ist da natürlich noch die nicht zu stoppende Testflut!

Garantieren können wir euch bereits ausführliche Tests zu **Starfox Adventures**, **TimeSplitters 2**, **Madden NFL 2003**, **NHL Hitz 2003**, **Star Wars: Clone Wars**, **Need for Speed: Hot Pursuit** und **Mystic Heroes**. Mit etwas Glück kommen noch **FIFA 2003**, **Godzilla: Destroy all Monsters Melee** sowie einige weitere GameCube-Spiele hinzu!

Die nächste Ausgabe liegt am **20.11.2002** 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)
Benjamin Kegel (BK)
Stefan Schröder (SRÖ)

Björn Seum (BS)
Inci Wagner (IW)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Mareike Bußmann (MB)
Florian Seidel (FS)
Lukas Wilde (LW)

Layout

Michael Fischer
Marco Seligmann
Bettina Steinacker
E-Mail: grafik@bristein.com
ISDN: 02327 - 324651
(Mac Leonardo)

Druck

NDB,
Produktieweg 5
2382 PA Zoeterwoude

Vertrieb

IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg
www.ipv-online.de

Anzeigenberatung

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: 02327-324669

PLUS

Die aktuellsten Import-Titel für den GameCube sowie eine riesige Flut an Game Boy-Spielen: **Smuggler's Run**, **Tomb Raider**, **Inspector Gadget Racing**, **Black Belt Challenge**, **WWE Road to Wrestlemania X8**, **Matchbox Cross Town Heroes**, **Mega Man Battle Network**, **The Mummy**, **Rayman 3** und viele, viele mehr!



ABO-Service

big.N ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Jahresabo Inland (11 Ausgaben): € 36,- (inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: € 41,-
Zuständig:
Angela Kowalzik
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 - 900 520

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 Drittenbieter von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ®, und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

BS BriStein bv

Titel:
Sega Soccer Slam © Sega 2002. All rights reserved.

Turok: Evolution

Cheats

Alle nun folgenden Cheats müssen im Cheatmenü eingegeben werden.

Cheat

TEXAS
MADMAN
EMERPUS
SLEWGH
HEID
SELLOUT
HUNTER
ZOO
FMNFB

Wirkung

schaltet alle Waffen inklusive der Upgrades frei
schaltet unendlich Munition für deine Waffen frei
macht dich gegen Feindangriffe unverwundbar
macht dich für deine Feinde unsichtbar
verpasst allen Spielfiguren große Köpfe
nachdem du ein Spiel geladen hast, sind alle Level anwählbar
startet eine Demo (ansonsten siehe unten)
startet einen geheimen Level mit allen Tieren des Spiels
Mastercode, schaltet alle obigen Cheats auf einmal frei

Hunter-Cheat

Sobald der Cheat aktiviert ist, startest eine Demo. Brich sie ab und kehre zurück zum Titelbildschirm. Hier kannst du nun mit dem D-Pad ein blaues Fadenkreuz über den Screen steuern und mit R2 auf alles schießen, was sich bewegt.

Rettung vor dem Absturz

Wenn du in einen bodenlosen Abgrund stürzen solltest, ist die Sache gelaufen und du darfst von vorne anfangen. Wenn du aber in eine Schlucht stürzt, die einen Boden besitzt und du wegen des Aufpralls sterben würdest, kannst du dich retten, indem du eine Wand des Abgrundes ansteuert und dich an ihr nach unten schleifen lässt. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl kommst du so ohne einen Kratzer auf dem Boden an. Auf diese Weise lässt sich übrigens auch die eine oder andere Abkürzung entdecken.

Nuke-Waffe

Im achten Kapitel erwartest dich im Abschnitt "Arena" ein bis an die Zähne bewaffneter Syracosaurus (ja, das ist dieses fette Viech mit vier Beinen und den Hörnern auf der Stirn). Sobald er besiegt ist, fällt das Schutzschild um den mittleren Arenapfeiler in sich zusammen. Dort oben erwartest dich ein Nuke-Bauteil sowie die passende Munition. Die solltest du auch gleich abfeuern, denn sobald der Level beendet ist, verfällt die Wirkung dieser Mega-Waffe.

Resident Evil

Tipps

Neue Kostüme

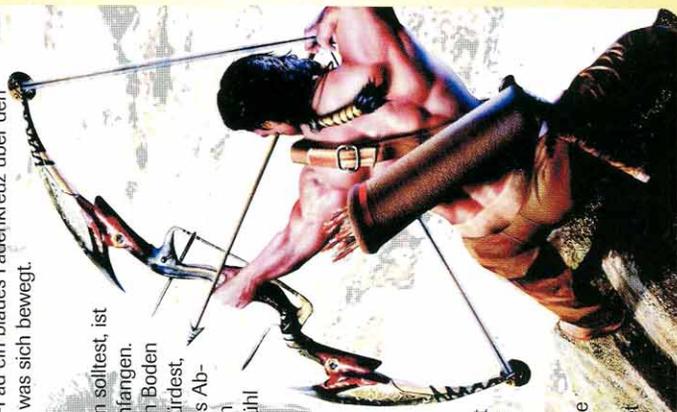
Nachdem du das Spiel mit Chris oder Jill durchgezockt hast, wirst du einen Schlüssel bekommen, mit dem du eine Kleiderkammer öffnen kannst. Hier darfst du dann für deine Spielfigur eines von drei neuen Outfits auswählen. Übrigens kannst du mit einem simplen Trick sofort alle drei Kostüme auf einmal freispielen. Speichere das Spiel, kurz bevor du dich auf den Weg zum Helikopterlandeplatz machst. Sobald das Spiel zu Ende ist, speicherst du den Clear-Spielstand in einer neuen Speicherzeile. Lade danach den Spielstand vor dem Helikopterlandeplatz, beende das Spiel ein weiteres Mal und speichere erneut über der Clear-Zeile. Wiederhole das Ganze noch ein drittes Mal und lade dann den Clear-Spielstand. Nun sind alle drei Kostüme freigeschaltet.

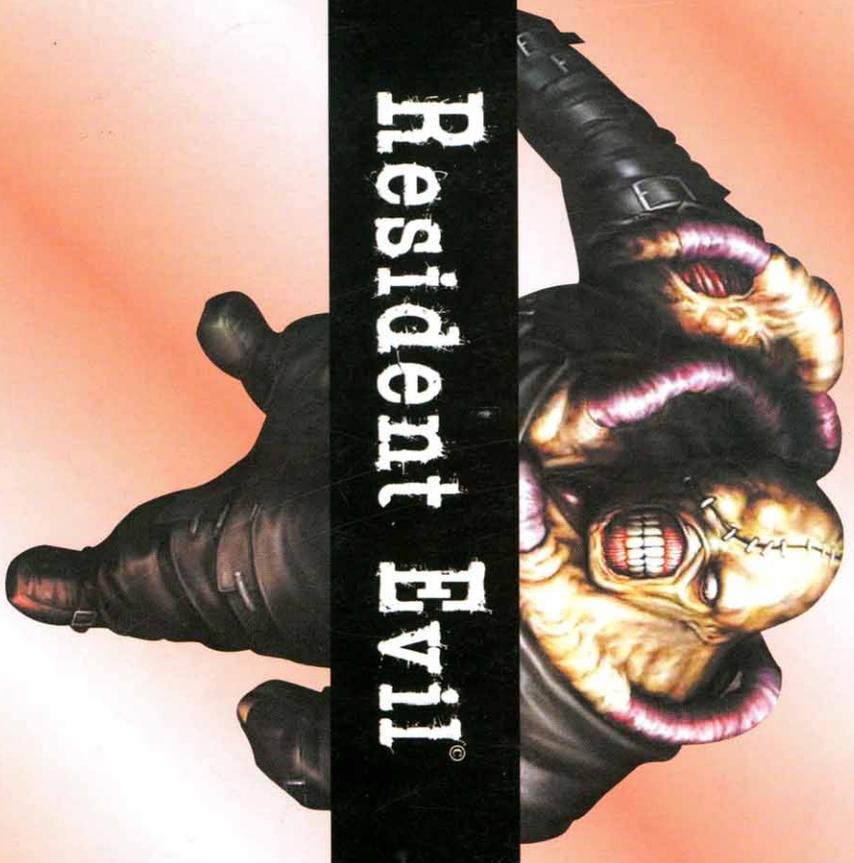
Zombies töten

Um einen Zombie endgültig zu vernichten, musst du ihm entweder den Kopf von den Schultern schießen (sausschwer mit der Handgun, machbar mit der Schrotflinte, einfach mit der Magnum) oder ihn verbrennen (entweder per Brandgranate oder indem du den liegenden Zombie mit Kerosin übergießst und danach mit dem Feuerzeug in Brand steckst). Ansonsten wird er nach etwa 30 Minuten als Mega-Zombie wieder auferstehen.

Bonus-Staffel

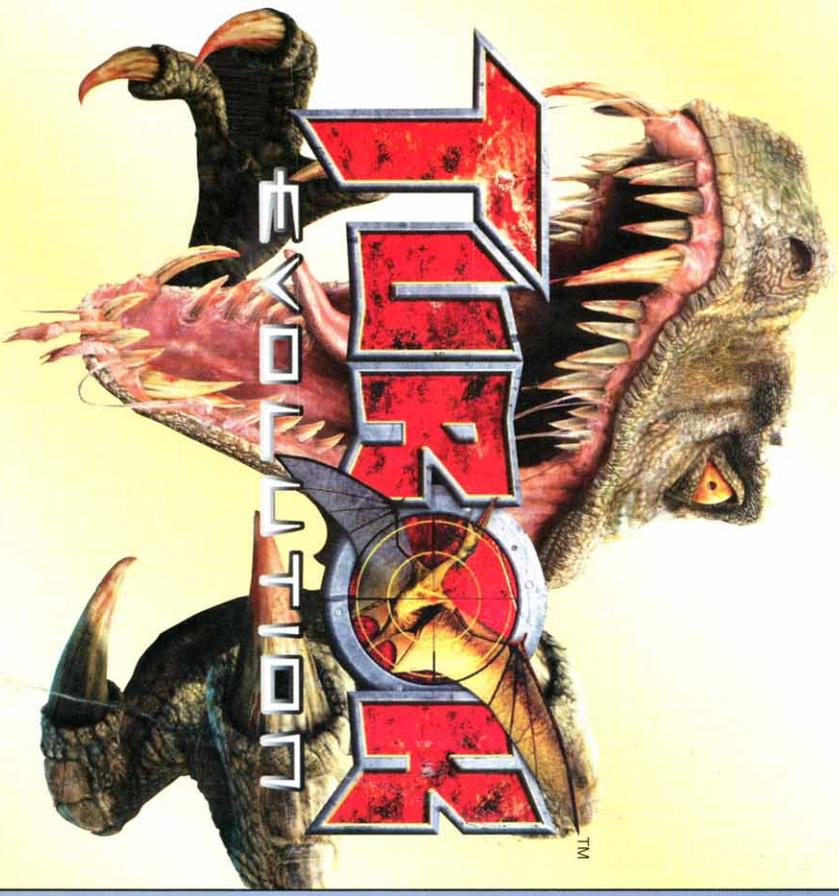
Spiele den Once Again-Modus mit Chris oder Jill auf der normalen Schwierigkeitsstufe in unter fünf Stunden durch, um die Samurai Edge-Pistole und den Real Survivor-Modus freizuschalten. In Letzterem sind die Item-Boxen nicht mehr miteinander verbunden. Wenn du das Spiel zweimal mit Jill oder Chris durchgezockt hast, wird der Invisible Enemy-Modus freigeschaltet. Hier sind alle Gegner transparent. Spiele diesen Modus durch, um einige Spezial-Features zu öffnen. Sobald du sowohl Chris als auch Jill durchs Abenteuer geführt hast, darfst du den One Dangerous Zombie-Modus spielen. Hier wirst du ständig von einem unbesiegbaren Gegner verfolgt. Bewältigst du ein normales Spiel in unter drei Stunden, wirst du mit einem Raketenwerfer belohnt.





Resident Evil®

big·N
Für alle Nintendo-Besitzer



big·N
Für alle Nintendo-Besitzer

ACTION
ADVENTURE

BEAT'EM-UP
GESCHICKLICHKEIT

JUMP'N'RUN
RENNSPIEL

ROLLENSPIEL
SHOOT'EM-UP

SIMULATION
SPORTSPIEL

STRATEGIE