

Gamecube  
Xbox  
Playstation 2  
GBA

2/2003

11. Jahrgang / Ausgabe 112

CYBERMEDIA

Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

# MAN!AC

GDL

## DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Auf zu neuen Ufern

### ZELDA

Genial: Links furioses Gamecube-Abenteuer in allen Details

### AUS FÜR IMPORTE?

Verschärfter Jugendschutz: Was sich in diesem Jahr für NTSC-Fans ändert

### SUDEKI

Fantastisch: Action-Rollenspiel mit Edel-Optik für die Xbox

Bonus:  
Xbox-DVD  
im Heft!

#### Kompromisslose Spieletests

94% Metroid Prime

81% Rygar

63% The Getaway

86% Sly Raccoon

85% Ape Escape 2

74% Shinobi



Sexy  
DOAX-  
KALENDER  
im Heft!

# TOMB RAIDER

*the angel of darkness*

Gespielt: Laras geheimnisvolles PS2-Debüt







91% "AN TONY HAWK  
DIE SPITZE DES TRICKS"

92% "GAMMELN DAS BESTE TRENDSPORTSPIEL DERZEIT...  
ES SPIELT SICH EINFACH GRANDIOS." GAMEPRO 01/2003

92% "COMEBACK DES JAHRES!  
REKORDHALTER, VERT-MESSIAS,  
SKATEBOARD-BOTSCHAFTER." PLAY 12/2002



PlayStation 2

Kompatibel mit der PlayStation®-  
und PlayStation 2-Konsole.



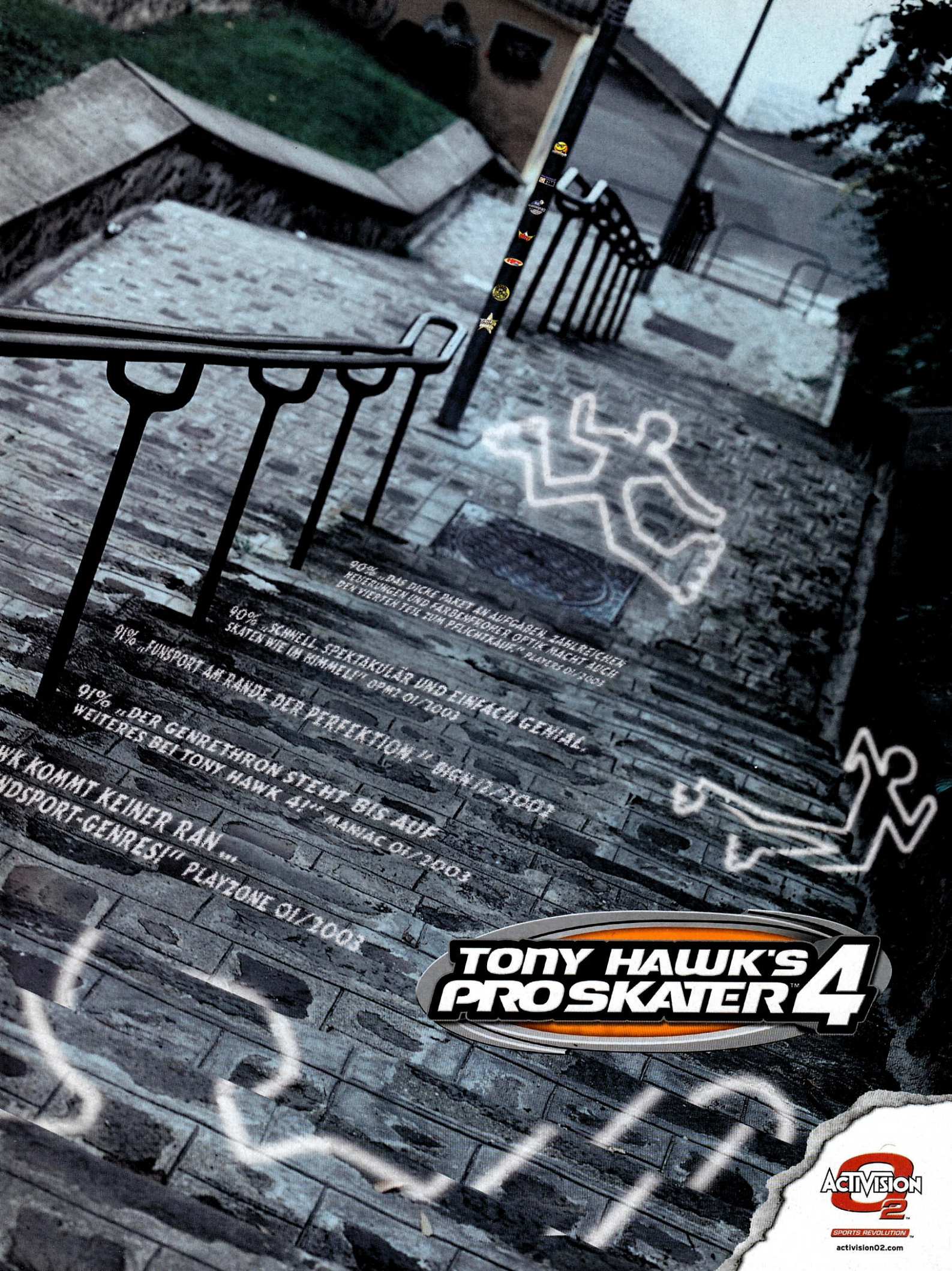
NINTENDO  
GAMECUBE™

GAME BOY ADVANCE



© 1999-2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Activision 02, Pro Skater und Sports Revolution sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, Xbox- und Game Boy Advance-Version durch Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der PlayStation- und Game Boy Advance-Version durch Vicarious Visions, Inc. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation, "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.





90% „DAS DICKE PAKET AN AUFGABEN, ZÄHLREICHEN  
HÜNDLICHEN UND FARBENREICHER OPTIK MACHT AUCH  
DEN VIERTELTEIL ZUM PFLICHTKAUF.“ PLAYERS DI/2003

90% „SCHNELL, SPEKTAKULÄR UND EINFACH GENIAL.  
SKATEN WIE IM HIMMEL!“ OPTI 01/2003

91% „FUNSPORT AM RANDE DER PERFEKTION.“ BUCH 12/2003

91% „DER GENRETHRON STEHT BIS AUF  
WEITERES BEI TONY HAWK 4!“ MANIAC 01/2003

HW KOMMT KEINER RAN ...  
NDSPORT-GENRES!“ PLAYZONE 01/2003

# TONY HAWK'S PROSKATER 4



# SERIOUS SAM™



[WWW.SERIOUSSAM.DE](http://WWW.SERIOUSSAM.DE)



DU BIST SAM "SERIOUS" STONE, DIE LETZTE LEGENDE UND HOFFNUNG IM KAMPF GEGEN DIE AUßERIRDISCHEN EINDRINGLINGE. SCHALTE DIE BEDROHUNG AUS UND VERNICHTE EIN FÜR ALLE MAL IHREN ANFÜHRER MENTAL. ES IST ZEIT, DAS VERHANDELN SEIN ZU LASSEN UND ERNST ZU MACHEN. **SAM IS BACK!**

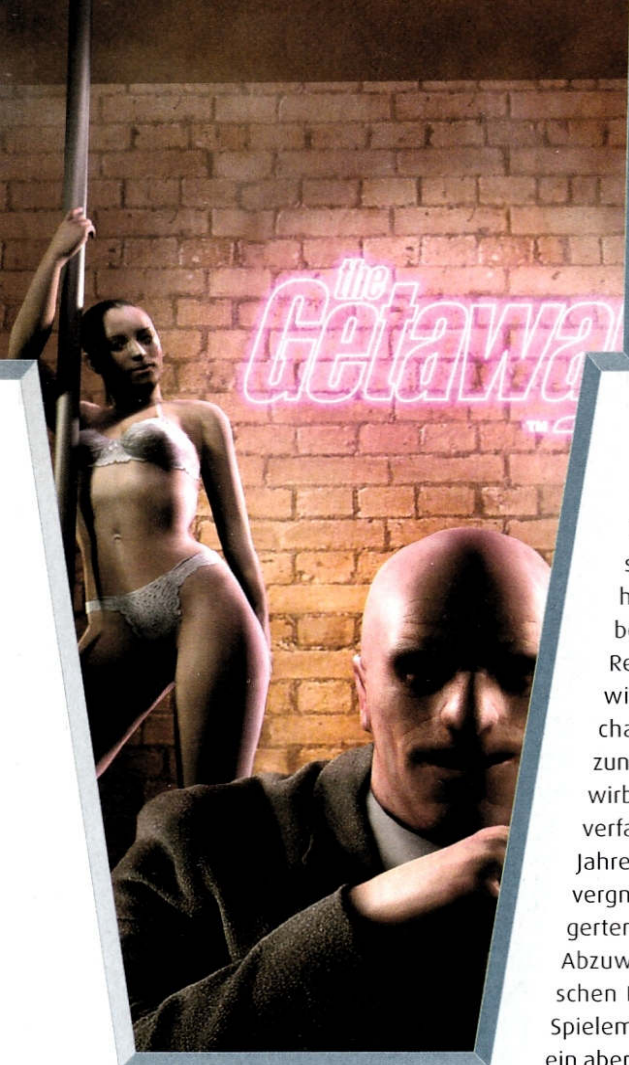


Serious Sam, das Serious Sam Logo, Croteam und das Croteam Logo sind Warenzeichen von Croteam, Ltd. Gotham Games und das Gotham Games Logo, Take 2 Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take 2 Interactive Software. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle weiteren Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in der EU.



A TAKE-TWO COMPANY





"The Getaway"  
(Sony, 2002)



## SPANNENDE ZEITEN

Die alkoholschwangere Silvester-Sentimentalität ist gerade verfliegen, das neue Jahr angebrochen, dem abgeschworenen Laster ein letztes Mal gefröhnt – Zeit auch für uns, mit dem Jahr 2002 abzuschließen und kurz Rückschau auf zwölf wilde Videospiel-Monate zu halten. Was für Multiformat-Fans eher langweilig begann (PS2 und GBA beherrschten neben ein paar mäßig wichtigen PSone- und Dreamcast-Restbeständen den PAL-Testteil der vergangenen Januar-Ausgabe), entwickelte sich zu einem der spannendsten, fruchtbarsten, aber auch chaotischsten Jahrgänge der Konsolenhistorie. Vor allem Microsofts zunächst naives und unkoordiniertes, anschließend aggressives Auftreten wirbelte den Markt durch und sorgte für einen noch nie gesehenen Preisverfall bei Next-Generation-Systemen. Ob die irrsinnige Bundle-Politik zum Jahresende indes wirklich das Konsolenspiel wieder in Richtung Massenvergnügen stoßen konnte, oder nur zur kompletten Verwirrung und gesteigertem Desinteresse der Kunden geführt hat, bleibt abzuwarten. Abzuwarten auch, ob das Konsumverhalten der zukunftsängstlichen deutschen Bevölkerung sich in diesem Jahr normalisiert und wir wieder zu der Spielermacht aufsteigen, die wir waren und sein könnten. Denn obwohl 2002 ein aberwitziges Aufgebot von veröffentlichten Titeln, zwei neue Konsolen und günstige Hardware-Preise mit sich brachte, lief das Geschäft mit der interaktiven Unterhaltung mehr als mau – während in Großbritannien der Konsum von Spielen zum Alltagsleben gehört und die Hersteller entsprechend Kasse machen, lässt deutsche Apathie und öffentliches Unverständnis unseren Markt in seiner Bedeutung hinter Frankreich, bald auch Spanien rutschen. Egal kann uns dieser Umstand nicht sein, denn nur, wo Absatzchancen bestehen, engagieren sich die Firmen auch – die Macht einheimischer Publisher-Töchter könnte ebenso sinken wie die Zahl neuveröffentlichter Spiele. Besonders bei der bestehenden und kommenden Importproblematik (siehe Seite 32) wäre dies ein kleines Debakel für passionierte Spieler.

Doch wir wollen nicht schwarz malen – es gibt genug Gründe, sich auf 2003 zu freuen: Ein paar davon ("Zelda", "Metroid", "Sudeki", "Tomb

Raider") findet Ihr in dieser Ausgabe, unzählige mehr werden die nächsten Monate bringen. Und damit Euer Jahr auch zwischen den Veröffentlichungsterminen der MAN!AC von aufreizenden Video-spielhelden begleitet wird, gibt's diese Ausgabe ein ganz besonderes Goodie: In der Mitte des Heftes findet Ihr einen exklusiven "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball"-Kalender. Immer noch nicht genug, um Euch in positive Stimmung zu versetzen? Gut, dann legen wir halt noch eine DVD mit reichlich Xbox-Inhalten (Seite 27) oben drauf. Ein verspieltes Jahr wünschen Euch Eure MAN!ACs!

### MEINUNG DES MONATS

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

**Cybermedia Verlag**  
**Meinung des Monats**  
**Wallbergstr. 10, 86415 Mering**

Einsendeschluss ist der 7. Februar 2003.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de) senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Der Kauf von Importspielen wird in diesem Jahr wegen neuer Gesetzgebung und Druck der Hersteller wohl noch problematischer und kostenintensiver:

Wie steht Ihr zum Thema Import? Wollt Ihr weiterhin NTSC-Versionen kaufen oder seid Ihr an ausländischem Spielefutter sowieso nicht interessiert?

### MAN!AC-MEINUNG NR. 4

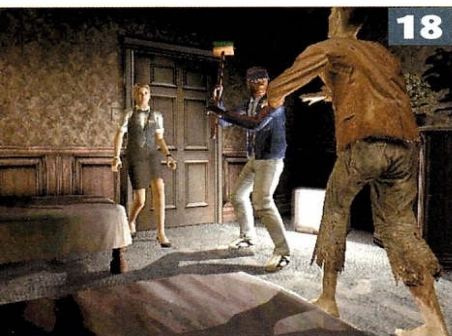
- ☐ A Frechheit. Ich will auf meine Importe nicht verzichten!
- ☐ B Jeder soll die Version spielen dürfen, die er für richtig hält.
- ☐ C Egal. Import-Konsolen oder -Spiele interessieren mich nicht.

#### Ich besitze

☐ PS2 ☐ Xbox ☐ NGC ☐ GBA



Ex-Priesterin Yuna auf den Spuren Lara Crofts: Squares Edel-Spinoff **Final Fantasy X-2** verspricht ungewöhnliche RPG-Kost.



**18** Next-Generation-Horror: In unserem großen **Resident Evil**-Rundumschlag erfahrt Ihr alle wichtigen Details zu den kommenden Episoden auf PS2 und Gamecube.

Sie ist nicht allein: Mit wem Lara Croft in **Tomb Raider: The Angel of Darkness** unterwegs ist, erfahrt Ihr im MAN!AC-Preview.



Futuristische Balleraction 'Made in Germany': Wir haben die vielversprechende Xbox-SciFi-Ballade **Yager** angezockt.



Triumphale 128-Bit-Rückkehr oder lauwarmes Comic-Abenteuer? Nintendos neueste **Legend of Zelda**-Episode auf dem Prüfstand.

## PREVIEWS

- 8 Legend of Zelda: The Wind Waker**  
Angezockt: Links Cube-Einstand verspricht Abenteuer-Kost vom Allerfeinsten.
- 10 Tomb Raider: The Angel of Darkness**  
Die Rückkehr kommt näher: Wie forscht Lara auf der PS2?
- 12 Sudeki**  
Furiöse Zauberei und munteres Gemetzel: Der "Diablo"-Killer auf Xbox.
- 16 Yager**  
Ballerspaß aus Berlin: Prachtvolle Weltraumaction für Xbox-Piloten.
- 18 Resident Evil 4, Online & Gun Survivor 4**  
Zombies satt: Alle Neuigkeiten von Capcoms Horror-Front.
- 20 Final Fantasy X-2**  
Gute Aussichten: Brandheiße Infos zu Squares Nobel-Spin-Off.
- 22 Primal**  
Reingespielt: Sonys düsteres Fantasy-Abenteuer unter der Lupe.
- 24 Breath of Fire 5: Dragon Quarter**  
Rückkehr der Schuppenechsen: Was taugt Capcoms RPG-Saga auf PS2?
- 26 Kung Fu Chaos**  
B-Film-Heroen hauen um sich: Gebt Ninja-Massen eins auf die Xbox-Rübe.
- 28 Kurz-Previews**  
ATV Offroad 2, Dark Angel, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Kakuto Chojin, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Star Wars: Knights of the Old Republic
- 112 Pokémon Rubin & Sapphire**  
Nintendos Knuddelmonster kehren auf dem GBA zurück.

## AKTUELL

- 42 Nachrichten:** Neuheiten aus der Industrie.

## FEATURES

- 32 Aus für Importe?**  
Wie geht's weiter mit Spielen aus dem Ausland? MAN!AC klärt auf.
- 34 Massen-Medium**  
20 Monate GBA: Ein Handheld ertrinkt in einer Flut mieser Module
- 38 Big Blue Box Diaries, Teil 11: Der Kampf mit dem Kampf**  
Helden sind Heulsusen: Die "Fable"-Macher über unfaire Gegner.
- 39 Leserumfrage 2003**  
Wir wollen's wissen: Was haltet Ihr von MAN!AC?

## SERVICE

- 91 Handheld:** Spiel-lawine für Symbian-Handys
- 98 Second Hand:** Kleinanzeigen
- 100 Leserbrief:** Das habt Ihr zu sagen
- 102 Know-How:** Oldie-Module mit neuer Power
- 103 Peripherie-Tests:** Zubehör für Eure Konsolen
- 104 Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
- 108 Player's Guide:** Tom Clancy's Splinter Cell, Teil 1
- 112 Player's Guide:** Ratchet & Clank

## RUBRIKEN

- |                         |                               |                       |
|-------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| <b>5 Editorial</b>      | <b>107 Abo/Nachbestellung</b> | <b>114 Inserenten</b> |
| <b>69 So werten wir</b> | <b>114 Impressum</b>          | <b>114 Vorschau</b>   |

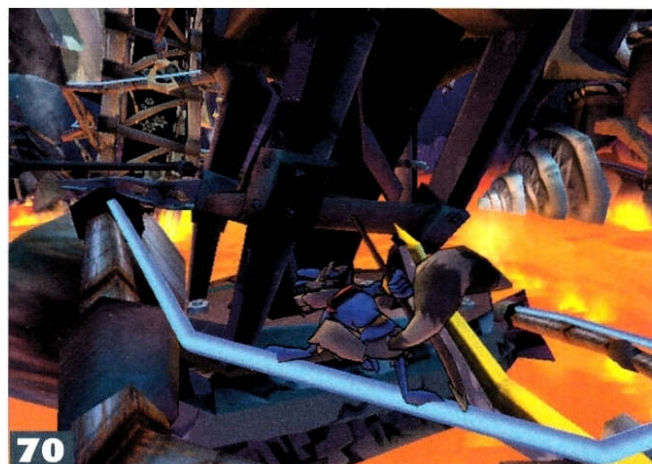


## PAL-TESTS

|           |                                                     |                  |                     |
|-----------|-----------------------------------------------------|------------------|---------------------|
| <b>85</b> | <b>Alpine Racer 3</b>                               | Rennspiel        | PS2                 |
| <b>80</b> | <b>Ape Escape 2</b>                                 | Jump'n'Run       | PS2                 |
| <b>97</b> | <b>ATV Quad Power Racing</b>                        | Rennspiel        | GBA                 |
| <b>78</b> | <b>BMX XXX</b>                                      | Sportspiel       | PS2, Xbox           |
| <b>92</b> | <b>Comix Zone</b>                                   | Beat'em-Up       | GBA                 |
| <b>92</b> | <b>Dave Mirra Freestyle BMX 3</b>                   | Sportspiel       | GBA                 |
| <b>96</b> | <b>Defender</b>                                     | Action           | GBA                 |
| <b>96</b> | <b>Disney Sports Football</b>                       | Sportspiel       | GBA                 |
| <b>88</b> | <b>Donald Duck Phantomias</b>                       | Jump'n'Run       | Gamecube            |
| <b>94</b> | <b>Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku</b>             | Action-Adventure | GBA                 |
| <b>96</b> | <b>Earthworm Jim 2</b>                              | Jump'n'Run       | GBA                 |
| <b>92</b> | <b>Eye of the Beholder</b>                          | Rollenspiel      | GBA                 |
| <b>74</b> | <b>Getaway, The</b>                                 | Action           | PS2                 |
| <b>97</b> | <b>Godzilla Domination</b>                          | Beat'em-Up       | GBA                 |
| <b>77</b> | <b>Gundam Federation vs. Zion</b>                   | Action           | PS2                 |
| <b>95</b> | <b>Harry Potter &amp; die Kammer des Schreckens</b> | Action-Adventure | GBA                 |
| <b>94</b> | <b>Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme</b>          | Action           | GBA                 |
| <b>79</b> | <b>Hot Wheels Velocity X</b>                        | Rennspiel        | Gamecube            |
| <b>73</b> | <b>James Bond 007 Nightfire</b>                     | Ego-Shooter      | Gamecube            |
| <b>95</b> | <b>Justice League</b>                               | Action           | GBA                 |
| <b>97</b> | <b>Legends of Wrestling 2</b>                       | Beat'em-Up       | GBA                 |
| <b>86</b> | <b>Lego Drome Racers</b>                            | Rennspiel        | PS2                 |
| <b>87</b> | <b>Marvel vs. Capcom 2</b>                          | Beat'em-Up       | Xbox                |
| <b>73</b> | <b>Medal of Honor Frontline</b>                     | Ego-Shooter      | Gamecube            |
| <b>96</b> | <b>Micro Machines</b>                               | Rennspiel        | GBA                 |
| <b>95</b> | <b>Minority Report</b>                              | Action           | GBA                 |
| <b>79</b> | <b>Monster Jam Maximum Destruction</b>              | Action           | Gamecube            |
| <b>93</b> | <b>Mummy, The</b>                                   | Action-Adventure | GBA                 |
| <b>86</b> | <b>Powerpuff Girls: Kampf den Gurkenshurken</b>     | Action           | PS2                 |
| <b>79</b> | <b>Reign of Fire</b>                                | Action           | Gamecube            |
| <b>89</b> | <b>RTL Skispringen 2003</b>                         | Sportspiel       | PS2                 |
| <b>93</b> | <b>Schatzplanet, Der</b>                            | Action-Adventure | GBA                 |
| <b>84</b> | <b>Scorpion King, The</b>                           | Action           | PS2, Gamecube       |
| <b>97</b> | <b>Shrek: Hassle at the Castle</b>                  | Jump'n'Run       | GBA                 |
| <b>86</b> | <b>Silent Scope 3</b>                               | Action           | PS2                 |
| <b>70</b> | <b>Sly Raccoon</b>                                  | Jump'n'Run       | PS2                 |
| <b>76</b> | <b>Star Wars: Bounty Hunter</b>                     | Action           | PS2                 |
| <b>97</b> | <b>Star Wars: The New Droid Army</b>                | Action           | GBA                 |
| <b>94</b> | <b>Street Fighter 3 Alpha</b>                       | Beat'em-Up       | GBA                 |
| <b>83</b> | <b>Superman: The Man of Steel</b>                   | Action           | Xbox                |
| <b>97</b> | <b>Tarzan: Rückkehr in den Dschungel</b>            | Jump'n'Run       | GBA                 |
| <b>77</b> | <b>Tiger Woods PGA Tour 2003</b>                    | Sportspiel       | Gamecube            |
| <b>87</b> | <b>Toxic Grind</b>                                  | Sportspiel       | Xbox                |
| <b>88</b> | <b>Unreal Championship (online)</b>                 | Ego-Shooter      | Xbox                |
| <b>82</b> | <b>X-Men Next Dimension</b>                         | Beat'em-Up       | PS2, Xbox, Gamecube |

## IMPORT-TESTS

|           |                                       |                  |          |
|-----------|---------------------------------------|------------------|----------|
| <b>68</b> | <b>Activision Anthology</b>           | Oldie-Sammlung   | PS2      |
| <b>44</b> | <b>Metroid Prime</b>                  | Action-Adventure | Gamecube |
| <b>49</b> | <b>Rygar: The Legendary Adventure</b> | Action-Adventure | PS2      |
| <b>48</b> | <b>Shinobi</b>                        | Action           | PS2      |
| <b>50</b> | <b>Sonic Mega Collection</b>          | Oldie-Sammlung   | PS2      |



**70**

Launiger Hüpfspiel-Nachschub für PS2-Zocker: Kann der diebische Waschbär von **Sly Raccoon** den starken E3-Eindruck bestätigen?



**74**

Knapp vier Jahre und acht Millionen Euro später: Sonys Krimi-Epos **The Getaway** stellt sich dem kritischen MAN!AC-Test.



**80**

Die Affen sind los: Sony lässt mit dem japanophilen Jump'n'Run **Ape Escape 2** die Dual Shocks glühen.



**44**

Heißehernt und schlicht genial: Die amerikanischen Retro Studios liefern mit **Metroid Prime** ein Meisterwerk der Videospieldkunst ab.





# The Legend of Zelda

**Die Legende lebt: Im Nintendo-Hauptquartier nahmen wir Links comichaftes Cube-Abenteuer genauer unter die Lupe.**

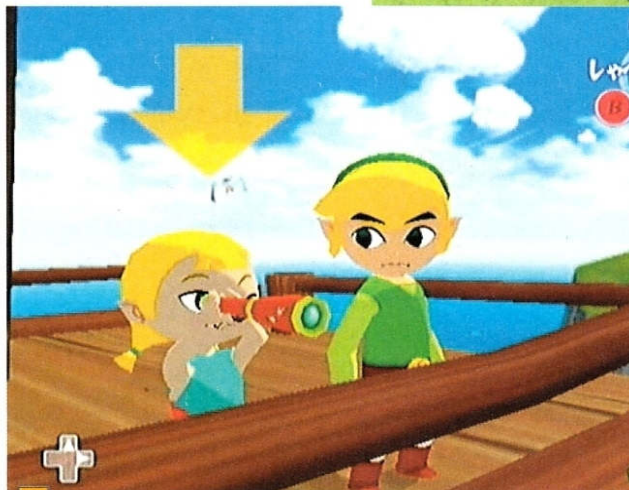
Während der ungewohnte Cel-Shade-Look von BigN's Fantasy-Maskottchen die westliche Fan-Gemeinde nach wie vor in zwei Lager teilt, herrscht im Fernen Osten nahezu einheitliche Begeisterung für des Action-Adventure-Kaisers neue Kleider. Seit Monaten verteidigt der 128-Bit-Elfe dort die Spitzenplätze diverser Fachmagazin- und Internet-'Most Wanted'-Listen gegen die systemübergreifende Videospielkonkurrenz. Mit der herbeigesehnten Veröffentlichung am 13. Dezember letzten Jahres hatte das Warten zumindest für japanische Cube-Besitzer ein Ende. Hunderttausende Käufer durften sich mittlerweile davon überzeugen, dass "The Legend of Zelda: The Wind Waker" an ruhmreiche 8-, 16- und 64-Bit-Zeiten anknüpfen kann. Für alle Link-Anhänger, die sich noch bis zum Erscheinen der PAL-Version gedulden müssen, hat MAN!AC das Comic-Epos in Nintendos europäischer Hauptniederlassung im bayerischen Großostheim schon mal angezockt.

## Geburt einer Legende

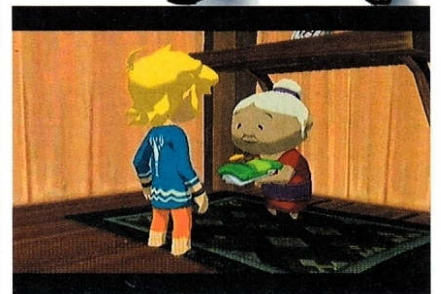
Auffälligstes Merkmal der jüngsten "Zelda"-Episode dürfte neben dem etwas gewöhnungsbedürftigen Cartoon-Look wohl die deutlich Storylastigere Inszenierung sein: Wurde Miyamotos spitzzöhriger Krieger bei seinen bisherigen Einsätzen meist recht unvorbereitet mitten ins Abenteuer gestoßen und ohne großartige Dramaturgie von Dungeon zu Dungeon gehetzt, erlebt Ihr auf dem Cube nun die Anfänge des beliebten Fanta-



**NGC** Gut abgekupfert: Die flexible C-Stick-Kamera erinnert ans Cube-"Mario".



**NGC** Jetzt wissen wir, woher Link sein Outfit hat: Links Großmutter händigt ihm die grüne Kutte aus, seine Schwester schenkt ihm ein Fernrohr.



sy-Heldens. Mitsamt seiner Großmutter und jüngeren Schwester auf einer beschaulichen Insel lebend, hatte der junge Elfe – von gelegentlichen Trainingseinheiten beim örtlichen Waffenmeister oder kleinen Expeditionen über das Eiland einmal abgesehen – mit echten Abenteuern bislang wenig an der Zipfelmütze. Doch dann findet

der geruhlsame Müßiggang ein jähes Ende: Verfolgt von einem hölzernen Piratenschiff flattert ein gigantischer Vogel über das Palmenidyll – in seinen Krallen ein bewusstloses Mädchen. Mit gezielten Steinwürfen vom Deckkatapult zwingen die Freibeuter das Ungetüm schließlich, seine menschliche Beute fallen zu lassen.

Unsanft aber lebendig landet die unbekannte Schöne in einem Wald in der Nähe von Links Heimatdorf. Klar, dass sich der tapferere Nachwuchs-heroe nicht lange bitten lässt und der Fremden zu Hilfe eilt. Doch kaum befindet sich die Comic-Blondine, welche sich als Mitglied der Freibeuterbande herausstellt, in Sicherheit,







**NGC** Nie wieder Verlaufen: Via Digi-Kreuz könnt Ihr Dungeon-Karten in verschiedenen Detailstufen umschalten; findet Ihr den Kompass, werden auch Schatzkisten markiert.

droht neues Ungemach: Auf der Suche nach seiner verlorenen Beute kehrt der monströse Flattermann zurück, krallt sich Links Schwester und fliegt unaufhaltsam von dannen. Wie Ihr wenig später von den mittlerweile angedockten Seeräubern erfährt, scheint das Federvieh im Namen eines unbekannten Unholds mit der Entführung spitzohriger Mädchen beauftragt zu sein. Folglich bleibt Link keine andere Wahl. Um seine Schwester zu retten und hinter das Geheimnis der mysteriösen Mächenschaften zu kommen, begibt sich der wagemutige Wicht gemeinsam mit den Piraten auf Verfolgungsfahrt.

### Ein Seefahrt die ist lustig

Wind und Wasser sind dann auch die beiden Schlüsselemente der jüngsten "Zelda"-Episode. Wart Ihr in den Vorgängern meist mit der Erforschung eines komplexen, zusammenhängenden Festlands beschäftigt, stehen nun Seereisen von Insel zu Insel im Vordergrund. An Bord eines sprechenden Ein-Mann-Drachenboots (Eure just begonnene Zusammenarbeit mit den Freibeutern wird durch widrige Umstände nämlich schnell wieder unterbrochen) schipert Link durch die unbekannte Welt. Nicht nur der plappernde Holzkahn,

auch eine Art magischer Dirigentenstab leisten dabei wertvolle Dienste. Mit letzterem beschwört Ihr nämlich die Kräfte des Windes. Habt Ihr die passende Melodie gelernt (die Ocarina der beiden N64-Vorläufer lässt grüßen), befiehlt Ihr den Lüften in einer Bemani-artigen Sequenz, in Eure Wunschrichtung zu blasen – nun schnell die Segel gesetzt und los geht's in unbekannte Weiten.

### Kerkerexperte

Auch wenn Link auf Cube mehr Seeluft als je zuvor schnuppert, müssen eingefleischte Fans keine Abkehr von bewährten "Zelda"-Traditionen befürchten: Taktische Lock-On-Schlachten, knackschwere Knobel-Kerker, unzählige Geheimnisse und eine Vielzahl nützlicher Ausrüstungsgegenstände bilden auch in 128-Bit-Zeiten das Gerüst für ein epochales Abenteuer. Bereits die Steuerung weckt angenehme Erinnerungen: Sowohl die Autosprung-Funktion der N64-Generation als auch die frei belegbaren Item-Tasten (diesmal X, Y und Z) wurden übernommen. "Super Mario Sunshine" stand bei der Kameraführung Pate: Wahlweise aktiviert Ihr die automatische Verfolgerperspektive oder rotiert und zoomt die Ansicht – sofern keine Polygonbauten im Weg



**NGC** Spionagespaß: Das stufenlos zoombare Fernrohr leistet gute Dienste.



**NGC** Keine Absturzgefahr: Per Segelblatt schwebt Link sanft gen Boden.



**NGC** Adieu Heimat: Mit einer Träne im Knopfloch bricht Link zu seinem Abenteuer auf – die ausgefeilte Mimik verpasst dem Helden mehr Charme als je zuvor.



stehen – frei um Euren Helden. Spielerisch begibt sich Link zudem verstärkt auf topmoderne 'Stealth'-Pfade: Per Knopfdruck robbt das Langohr durch enge Felsschächte, drückt sich vorsichtig an Deckungsbietenden Wänden entlang oder schleicht im Innern eines Eichenfasses vorsichtig hinter dem Rücken übermächtiger Feinde vorbei. Natur-

lich stellen die japanischen Entwickler unter der Federführung von Shigeru Miyamoto Link auch einige neue, materielle Hilfsmittel zu Seite: Ein reißfestes grünes Fallschirmblatt etwa lässt Euren Recken gefahrlos aus großen Höhen zu Boden segeln. Zudem hat der blonde Elf sein Herz für Tiere entdeckt. Mit verschiedenen Futtermitteln macht Ihr Euch die Vie-

### ... Mehr Spiel fürs Geld ...

Import-Fans erwartet eine dicke Überraschung

An Links kommendem Cube-Einsatz dürfte kein Action-Adventure-Fan vorbei kommen – zumindest was den japanischen und US-amerikanischen Raum angeht. Dort nämlich spendiert BigN allen Vorbestellern des Epos' eine zusätzliche Mini-DVD mit Links legendärem N64-Debut "Ocarina of Time" samt dessen 64DD-Update "Ura Zelda". Letzteres erschien seinerzeit nur im fernen Osten für Nintendos glücklosen Wechselspeicher. Neben einem deutlich härteren Schwierigkeitsgrad bietet das rare Juwel auch einen veränderten Rätselaufbau und ist somit selbst für abgebrühte "Zelda"-Profis eine echte Herausforderung.



Der N64-Klassiker samt "Ura"-Variante wird auf eine Mini-DVD gequetscht.



Optisch beschränkt sich "Ocarina of Time" auf eine höhere Auflösung.

Fürs Cube-Comeback haben Miyamotos Mannen zwar auf eine technische Generalüberholung verzichtet, dafür wirkt das Fantasy-Doppel dank höherer Auflösung optisch deutlich sauberer als noch zu 'schwammigen' Modulzeiten. Ob europäische Zocker ebenfalls in den Genuss der N64-Klassiker kommen, ist noch nicht bekannt, wir MAN!ACs halten eine positive Entscheidung aufgrund des geringen Lokalisationsaufwands jedenfalls für äußerst wahrscheinlich.





## ... Heldentaten im Hosentaschenformat ...

Links GBA-Einsatz lockt mit zwei Abenteuern auf einem Modul

Wer sich die Wartezeit bis zum Erscheinen von Links Cube-Abenteuer versüßen möchte und einen Game Boy Advance sein Eigen nennt, darf jubeln: Mit "Legend of Zelda: A Link to the Past" zaubert Nintendo nicht nur eine originalgetreue Konvertierung des SNES-Klassikers auf LC-Displays, auf dem Mini-Modul befindet sich mit "Four Swords" auch noch eine brandneue Multiplayer-Episode. Bis zu vier Links



Teamwork: Viele Monster und Rästel sind nur im Verbund zu knacken.



Alles beim alten: Das SNES-"Zelda" erlebt eine optische 1:1-Wiedergeburt.

ziehen gleichzeitig durch zufallsgenerierte Kerkeranlagen, vermöbeln gemeinsam garstige Monster und lösen im Kollektiv knackige Rätsel. Das Beste daran: In munterer Mehrspielerrunde schaltet Ihr geheime Dungeons und Sub-Quests fürs Solo-Abenteuer frei. In den USA schon erschienen, erntete das Action-Adventure-Doppel Höchstwertungen. Wann hiesige Zocker im Quartett auf GBA-Expedition gehen dürfen, ist noch nicht raus.

cher zu Nutze: Streut Ihr z.B. herumwuselnden Ratten ein paar Bohnen hin, lassen Euch die bissigen Biester in Ruhe. Kleine Vögel hingegen sind ganz versessen auf eine Art magischer Birne: Bietet Ihr einem geflügelten Freund die Frucht an, dürft Ihr zeitweise die Kontrolle über das Federvieh übernehmen und in zuvor unerreichbaren Arealen nach verbor-

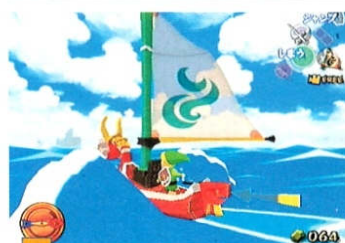
genen 'Rupees', dem klassischen Serien-Zahlungsmittel, Ausschau halten.

## Ein Hit wird kommen

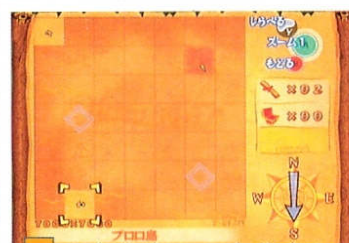
Bewährte Tugenden, eine frische Inszenierung und genügend inhaltliche Innovationen um 'Nur ein Sequel'-Vorwürfe zu entkräften – vom ersten Eindruck her steht uns mit Links aktuellem Abenteuer wieder einmal Action-Adventure-Kost vom allerfeinsten ins Haus. Nach eingehendem Probe-



NGC Immer schön im Rhythmus bleiben: Die Bemani-ähnlichen Musikeinlagen zum Ändern der Windrichtungen bestreitet Ihr via C-Stick.



NGC Mit einem sprechenden Segelboot bricht Link in unbekannte Weiten auf.



NGC Auf der zu Beginn noch leeren Weltkarte gibt es vieles zu entdecken.

zocken möchten wir MAN!ACs auch den ungewohnten Grafik-Stil nicht mehr missen: Zwar wirken einige Hintergrundtexturen recht schlicht, dafür überzeugen sämtliche Figuren mit Animationsreichtum und Bewegungsabläufen, die einem Disney-Streifen würdig wären. Allein der Hauptheld versprüht durch sein eben-

so komplexes wie wirkungsvolles Minenspiel mehr Charme und Persönlichkeit als alle Bitmap- und Polygon-Links zuvor. Ob auch europäische Fans in den Genuss der Extra-DVD (siehe Kasten) kommen werden, ist momentan leider noch ebenso unklar wie der endgültige deutsche Titel sowie der Veröffentlichungstermin. cg

## Legend of Zelda

Gamecube

Entwickler: Nintendo, Japan  
Hersteller: Nintendo  
Genre: Action-Adventure  
D-Termin: 2. Quartal 2003

Nach intensivem Probezocken sind wir sicher: Links Cube-Debut wird nahtlos an ruhmreiche N64-Tage anknüpfen – dank Comic-Inszenierung lebendiger denn je.

### Xbox-Alternative

Nach dem Wechsel zu Microsoft erscheint Rares bizarres Monsterabenteuer um Flügelfee Kameo nun exklusiv für die Xbox.

### Playstation 2

Lara bleibt Sony treu: Im Frühjahr erfahren wir, ob das erste PS2-Tomb Raider an glorreiche 16-Bit-Zeiten anknüpfen kann.



NGC Gegen XXL-Feinde hat Link anfangs nur mit 'Stealth'-Technik eine Chance.



NGC Das gelungene Lock-On-Kampfsystem der 3D-Vorgänger wurde beibehalten – neue Fechtmanöver wie ein flinker Ausfallschritt versprechen mehr Tiefgang.



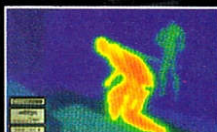
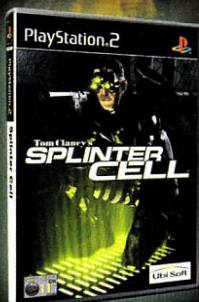
Night vision  
engines

Demnächst für PlayStation 2...

```
mysql> select * from slogan;  
Empty set (0.00 sec)  
  
mysql> select * from slogan;  
+----+-----+  
| sloganid | slogan |  
+----+-----+  
|      1 | it's what's |  
+----+-----+  
1 row in set (0.00 sec)  
  
mysql>
```

Tom Clancy's  
**SPLINTER  
CELL™**

[www.splintercell.com](http://www.splintercell.com)



Xbox Screenshots



PC CD-ROM





# Tomb Raider: The Angel of Darkness

## Das Medienphänomen

Lara Croft in Ton und Bild

Bekanntlich ist die "Tomb Raider"-Heldin die erste virtuelle Figur, die den Sprung in den Mainstream erfolgreich vollzog: Selbst notorische Videospielverweigerer haben schon von der vollbusigen Forscherin gehört, zahllose Werbespots, Titelbilder auf seriösen Postillen und nicht zuletzt das 'Männer sind Schweine'-Video der Ärzte steigerten den Bekanntheitsgrad zusätzlich. Doch ähnlich wie die Verkaufszahlen der späteren PSone-Teile sank auch das allgemeine Interesse; nicht jedes Medienprojekt wurde durch Laras Teilnahme automatisch ein Erfolg: So blieb die Sangeskarriere des allerersten "Tomb Raider"-Models Rhona Mitra schon in den Startlöchern stecken – da die Britin wegen diverser Skandalchen kurzfristig aus ihrer Rolle entlassen wurde, landete das bereits fertige 'Female Icon'-Album (produziert von Ex-Eurythmics-Star Dave Stewart) nicht in den Regalen. Erst drei Jahre später wurde 1999 die CD klammheimlich in die Läden gestellt, was aber kaum jemand bemerkte. Auch die Comicserie kämpft mit sinkenden Leserzahlen: Zwar gibt es inzwischen sogar einen Ableger, der sich auf frühere Abenteuer konzentriert, doch zur 25. Ausgabe der Hauptreihe segnete Lara PR-trächtig das Zeitliche – jetzt geht's (vorerst) im Jenseits weiter.



Der Kinofilm wiederum verzeichnete dank der seinerzeit frischgebackenen Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie letztes Jahr einen Achtungserfolg: 130 Millionen Dollar Einspielergebnis in den USA und 2,4 Millionen deutsche Zuschauer klingen neben Blockbustern wie "Harry Potter", "Spider-Man" und "Der Herr der Ringe" zwar kümmerlich, einen zweiten Teil rechtfertigten die Zahlen aber. Der Streifen trägt den Arbeitstitel "Cradle of Life", soll Gerüchten zufolge Lara in einigen Szenen mit deutlich mehr nackter Haut zeigen und hat sogar eine Rolle für den deutschen Kino-Beau Til Schweiger übrig – hoffentlich wird's kein Reinfall wie dessen letzter Hollywood-Versuch "Driven".



Beau Til Schweiger übrig – hoffentlich wird's kein Reinfall wie dessen letzter Hollywood-Versuch "Driven".

**Gut Ding will Weile haben: Lara gibt erst im Frühjahr ihr PS2-Debüt – wir sagen Euch schon jetzt, was Ihr wissen müsst.**



**PS2** Ein Mann der Tat: Kurtis Trent kennt sich mit Wurfaffen aus.



**PS2** Zu zweit auf der Flucht: In späteren Levels steuert Ihr auch Laras Kumpel.

Wenn die "Tomb Raider"-Macher neue Details zu "The Angel of Darkness" – dem PS2-Einstand ihrer Kult-Heldin – verraten, ist MAN!AC dabei. Wie angekündigt präsentiert sich Lara in "The Angel of Darkness" nicht mehr als nassforschende Abenteuerin: Wie sie nach dem vierten Teil aus der Pyramide fliehen konnte, bleibt zwar (noch) ungeklärt, doch die Geschehnisse haben Spuren hinterlassen – die Heldin kommt nun spürbar düsterer daher. Kein Wunder, denn das Schicksal spielt ihr diesmal übel mit und macht sie statt zur Jägerin zur Gejagten: Dunkle Mächte wollen sie aus dem Weg schaffen und hängen ihr deshalb den Mord an ihrem Ex-Mentor Werner von Croy an.

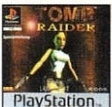
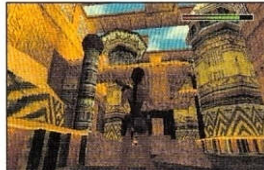
In der ersten Hälfte des Abenteuers seid Ihr in Paris auf der Flucht: Ohne Waffen ist mehr Vorsicht angesagt als bisher, wenn Ihr durch die Hallen des Louvre oder die verregneten Gassen der Franzosen-Metropole huscht. Nur wer jede Deckung nutzt und lautloses Schleichen perfektioniert, bleibt von den aufmerksamen Wachen und Polizisten unentdeckt – Solid Snake lässt grüßen.

### Vorsicht statt Feuer frei

Actionlastiger wird es, sobald Ihr heiße Spuren im tschechischen Prag verfolgt: Dort bekommt Ihr es mit gruseligen Monsterhorden zu tun, erhaltet aber auch tatkräftige Hilfe. Als Novum in der "Tomb Raider"-Ge-

schichte dürft Ihr nämlich erstmals einen zweiten Charakter spielen: Der Abenteurer Kurtis Trent greift Euch im letzten Fünftel des Spiels unter die Arme. Während die Forscherin bei Kämpfen auf ihre lieb gewonnenen Schusswaffen setzt, agiert Kurtis mit ungewöhnlichen Mitteln: Als letzter Überlebender des Lux-Veritatis-Orden



| 1996                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 1997                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 1998                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 1999                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tomb Raider</b><br><b>PSone, Saturn</b><br><br>Die Geburt einer Legende: Erstmals können Zocker ihren Forschertrieb in imposanten 3D-Welten ausleben. Dank toller Optik, fein designten Welten und der auf ihre weiblichen Reize setzenden Hauptfigur wird der innovative Titel zum Welterfolg – Fortsetzung garantiert, allerdings nicht auf Segas Saturn...<br> | <b>Tomb Raider 2</b><br><b>PSone</b><br><br>Ein Jahr später gibt sich der Busenstar deutlich actionlastiger: Da viel mehr Feinde die Levels bevölkern, steigt der Balleranteil. Andere bedeutende Änderungen: "Tomb Raider" wird PSone-exklusiv, außerdem taucht der Markenzeichenzopf nicht mehr nur in Artworks, sondern auch im Spiel auf.<br> | <b>Tomb Raider 3</b><br><b>PSone</b><br><br>Die Lara-Fangemeinde ist sich einig: Im dritten Teil erreichte die forschende Sexbombe eine ausgewachsene Krise. Zwar orientierte sich der Spielablauf wieder mehr am Erstling, dafür blieb der technische Fortschritt aus und der Schwierigkeitsgrad war frustig – die Musterkarriere erlitt einen klaren Knick.<br> | <b>Tomb Raider 4: The Last Revelation</b><br><b>PSone, Dreamcast</b><br><br>Ironie des Schicksals: Ms. Crofts neues Abenteuer ist wieder deutlich besser, doch die Spielwelt interessiert's nicht mehr – trotz Rückkehr zu alten Tugenden und erstmaligem Dreamcast-Auftritt blieben die Verkaufszahlen deutlich hinter der ersten Trilogie zurück.<br> |





PS2 Da staunt die Forscherin: Auf der PS2 marschier Ihr mit Lara durch aufwändige und mit schicken Lichteffekten versehene Lokalitäten.



PS2 Ertaucht: Wer sich von der Polizei schnappen lässt, sieht alt aus.



PS2 Kletterkunst: Akrobatische Aufstiege sind für Lara kein Problem.



PS2 Eine Frau der Tat: Neben menschlichen Feinden lauern Euch mystische Ungeheuer auf – mit einer Ladung Blei sorgt Ihr für freie Bahn.



PS2 Feucht-fröhlich: Die altbekannten Tauchpassagen dürfen nicht fehlen.

beherrscht er den Einsatz eines tödlichen Wurfdiskus – der ist mit messerscharfen Klingen bestückt und kann von ihm mit telekinetischen Kräften ferngelenkt werden.

### Frischer Wind im Laraland

Fielen die alten Abenteuer trotz der riesigen Szenarien letztlich durch die

strikte festgelegten Aufgaben doch linear aus, wird der Ablauf bei "The Angel of Darkness" gelockert: Die Anzahl der Schalterrätsel soll zwar abnehmen, dafür könnt Ihr diese nicht selten auf verschiedene Arten lösen. Wenn Ihr z.B. eine verschlossene Truhe findet, ist diese auf zwei Arten zu knacken: Entweder Ihr stößt den

dazugehörigen Schlüssel auf oder Ihr besorgt Euch ein Brecheisen und wendet kurzerhand rohe Gewalt an – allerdings benötigt Lara dafür erhebliche Kraft, die sie erst langsam durch muskelbildende Aktionen aufbaut. Rund 25 Stunden Spielzeit wird das erfolgreiche Absolvieren der zwei Dutzend Levels laut Core dauern –

"Tomb Raider"-Fans erwartet im Februar also ein gewohnt vielversprechendes Abenteuer. *us*

### Tomb Raider: Angel of Darkness

#### Playstation 2

Entwickler: Core Design  
Hersteller: Eidos  
Genre: Action-Adventure  
D-Termin: Februar

Lara kehrt zurück: Altbekannte Qualitäten werden durch Schleichensätze und einen neuen spielbaren Charakter vielversprechend aufgepeppt.

#### Xbox-Alternative

Tausche Sport-BH gegen Schlapphut: Xbox-Forscher erleben demnächst bei Indiana Jones and the Emperor's Tomb ihre Abenteuer.

#### Gamecube-Alternative

Vom "Tomb Raider"-Erfinder ist das Piratenspektakel Galleon angekündigt – noch immer, vielleicht erscheint's tatsächlich mal...

## 2000

### Tomb Raider

#### Game Boy Color

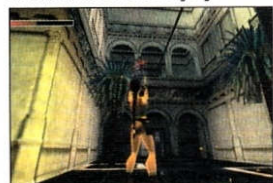
Lara feiert Nintendo-Premiere – allerdings nur im Hosentaschenformat. Dabei wusste der Game-Boy-Color-Auftritt unter THQ-Federführung mit hübscher Optik und überraschend handlicher Steuerung durchaus zu überzeugen.



### Tomb Raider: Die Chronik

#### PSone, Dreamcast

Der (vermeintliche) Tod der Hauptfigur ist für Core kein Hindernis: Beim bislang letzten Heimkonsolen-Teil spielt Ihr deshalb ausschließlich Rückblenden auf Laras frühere Abenteuer. Der ausgeprägte Episodencharakter bringt in Sachen Abwechslung ein dickes Plus und erinnert an alte Erfolgstage.



## 2001

### Tomb Raider: Der Fluch des Schwerts

#### Game Boy Color

Auch Nintendos Winzling bleibt von der Fortsetzungswut nicht verschont: Das altbewährte 'Nur nicht zuviel ändern'-Prinzip gilt auch im Handheldsektor, im Publisher-Reigen ist diesmal Activision an der Reihe.



## 2002

### Tomb Raider: The Prophecy

#### Game Boy Advance

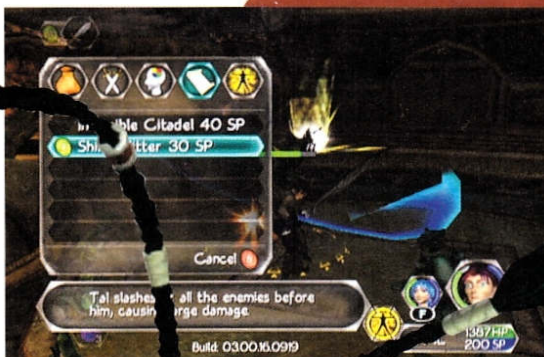
Da sich das PS2-Debut verschiebt, findet die Konsolenpremiere der 'neuen' Lara über Ubi Soft auf dem GBA statt: Dank hübscher Bitmapgrafik und forschungslastigen Levels macht die kurvig Forscherin eine gute Figur – hoffentlich ist's auch ein gutes Omen für das lange verschobene "The Angel of Darkness".







**XB** "PSO"-inspiriert? Euer Vierertrupp wandert durch die detailreich inszenierte Außenwelt.



**XB** Während Ihr Zaubersprüche wählt (links) oder das Verhalten der Teammitglieder justiert, geht der Kampf in Zeitlupe weiter.

# Sudeki

Englischer Einfallsreichtum gegen Rollenspiel-Dürre: Climax bringt Leben ins Xbox-Fantasyreich.

Auf Microsofts Europa-Event X02 wurde "Sudeki" mit großem Pomp als die RPG-Hoffnung für die Xbox angekündigt – mehr als ein Filmchen mit zugegebenermaßen beeindruckenden Sequenzen konnte allerdings nicht gesichtet werden. Nun hat sich eine sehr frühe Version (Veröffentlichung ist erst für Ende 2003 geplant) in unsere Debug-Konsole verirrt, die zwar nur begrenzt spielbar ist, aber andeutet, zu welchen Sphären der englische Entwickler Climax strebt: "Final Fantasy 10" und "Diablo" gebt acht!

## Sudeki

Xbox

Entwickler: Climax, England  
Hersteller: Microsoft  
Genre: Rollenspiel  
D-Termin: 4. Quartal 2003

**Englisches Handwerk, japanischer Look: Grafisch opulentes Rollenspiel mit Echtzeitmetzeleien und intelligent agierenden Partymitgliedern.**

### Playstation 2-Alternative

Sony-Fans leiden keinen RPG-Mangel: Selbst "Final Fantasy 10" bekommt als X-2 (Seite 20) eine Fortsetzung spendiert.

### Gamecube-Alternative

Nintendo-Rollenspieler sollten noch dieses Jahr mit Squares BigN-Rückkehr Final Fantasy Crystal Chronicle losziehen dürfen.

## Viererbände

An interessanten Ansätzen mangelt's "Sudeki" wahrlich nicht: Vier Helden im Anime-Look (darunter zwei knackige Damen) birgt Eure Party maximal – via Knopfdruck wechselt Ihr die Charaktere durch. Vor allem im Echtzeit-Gefecht gegen einen bunten Zoo von Fantasy-Monstrositäten zeigt sich die Cleverness Eurer von der CPU geführten Kameraden sowie deren einfache Handhabung. Über ein einblendbares Menü dürft Ihr jederzeit das Verhalten der Mitstreiter ändern. Je nach deren persönlichen Fähigkeiten (die sich im Lauf der Zeit natürlich weiterentwickeln) befiehlt Ihr ihnen z.B., sich ohne Rücksicht auf Verluste in den Kampf zu stürzen, Euch Rücken und Seite freizuhalten oder mit einer Fernwaffe aus dem Hintergrund zu agieren. Die Befehlsvergabe funktioniert selbst im Kampfgetümmel:



**XB** Gruppenzauber: Eure Mitstreiter sammeln magische Energie...



**XB** Zwar werden selbst kleinste Spezialmanöver und Zaubereien durch selbstablaufende Sequenzen inszeniert, diese fügen sich aber nahtlos in den actionreichen Kampfverlauf ein.

Während Ihr im Menü (das auch der Wahl von Items, Waffen und Zaubersprüchen dient) Eure Einstellungen tätigt, läuft das Geschehen in Zeitlupe weiter – trödeln Ihr herum, fangt Ihr Euch deckungslos ein paar Hiebe ein, agiert Ihr fix, lässt sich sogar die Waffe wechseln, noch bevor der Angreifer zum Schlag ausgeholt hat. Während Echtzeitmetzeln, Gegenstände bunkern und Erfahrungspunkte en Gros einsacken an den PC-Bestseller "Diablo" erinnern (allerdings mit brillanterer 3D-Optik aus mobiler, stets übersichtlicher Perspektive), lassen die fulminanten Magie-Orgien Vergleiche mit Squares PS2-Epos zu.

Selbst simple Zaubereien werden mit allerlei Grafikschickschnack in bezaubernder Optik inszeniert. Feuerkugeln ballen sich um die Protagonisten, Energie fließt in blauem Schweif von einem Party-Mitglied zum nächsten, heraufbeschworene, transparent glimmende Astralwesen setzen zum wuchtigen Hieb gegen übermächtige Gegner an. Zur effektvollen Kämpferei passend, zeichnet sich auch das Design von Umgebung und Charakteren durch Liebe zum Detail aus – Ihr durchwandert fantasievolle, belebte Fantasydörfer und schlagt Euch mit glänzend texturierten Monstren. Habt ein Auge auf "Sudeki": Hier wächst etwas Großes heran! sf



**XB** ...schicken sie effektiv an Euren Charakter weiter und...



**XB** ...erlauben Euch so, ein mächtiges Astralwesen heraufzubeschwören.



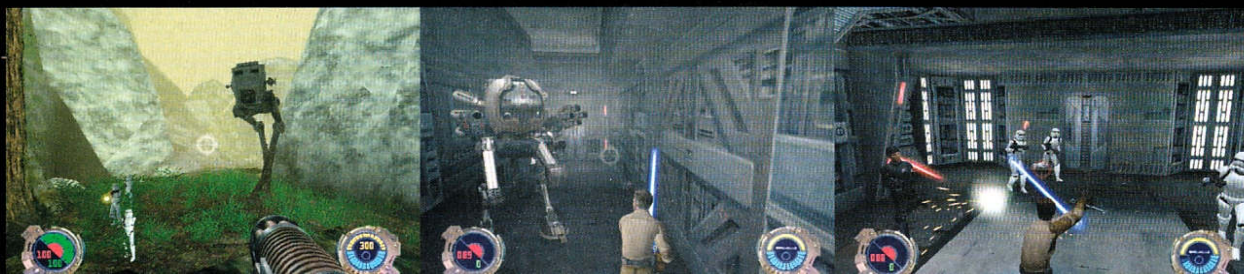
DIE WAFFEN EINES JEDI-RITTERS SIND  
BESONNENHEIT, WEISHEIT UND HINGABE.  
ABER WAS WÄRE ER OHNE SEIN LICHTSCHWERT?

## STAR WARS™ JEDI OUTCAST™ JEDI KNIGHT II™

Die Legende von *Star Wars*™ lebt in Jedi Outcast weiter. Als der gefallene Jedi Kyle Katarn kämpfen Sie mit Ihrem einzigartigen Lichtschwert und einem ganzen Arsenal anderer Waffen gegen die dunkle Seite der Macht. Sie können Ihrem Schicksal nicht entkommen.

Nur wer die dunkle Seite kennt, der findet vielleicht zum Licht ...

Epische Einzel- und Mehrspieler-Action.



ACTIVISION

NINTENDO  
GAMECUBE

XBOX





# Yager

SciFi-Action aus deutschen Landen: Das Spieledebüt von Yager Development verspricht Xbox-Fans opulente Weltraumschlachten.



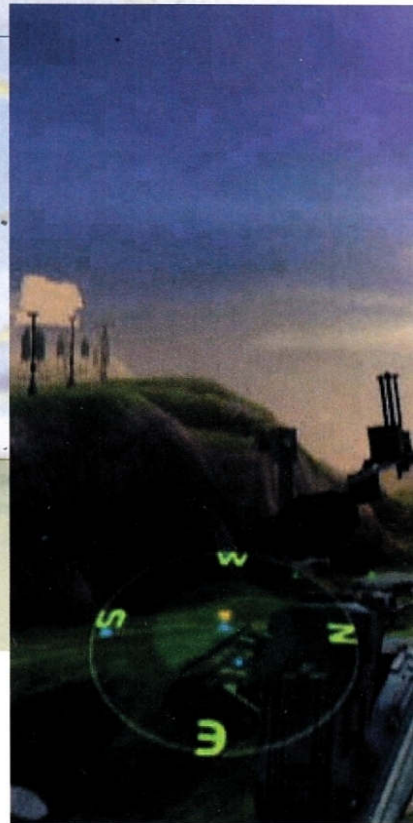
**XB** Qual der Wahl: Die Cockpit-Perspektive wirkt "authentischer", in der Außenansicht habt ihr dafür die bessere Übersicht.

► Zu 32-Bit-Zeiten gehörten dreidimensionale Ballerspektakel in den Weiten des Alls zu den beliebtesten Genres: Blockbuster wie Origins "Wing Commander"-Saga, die "Colo-

ny Wars"-Trilogie von Sony und – last but not least – die ungezählten Ableger aus dem "Star Wars"-Universum standen sowohl in der Gunst der Kritiker als auch der Spieler ganz oben. Doch vom Ruhm vergangener Tage ist nicht viel geblieben: Von den endlosen Neuinterpretationen des George-Lucas-Imperiums abgesehen, wurden obige Serien zum Ende von Playstation & Co. gleich mitbegraben. Ausgerechnet ein deutscher Entwickler wagt nun die 128-Bit-Rückkehr ins SciFi-Cockpit: Mit "Yager" präsentiert das gleichnamige, in der Bundeshauptstadt ansässige Entwicklerteam nicht nur ein brandneues Universum auf hohem technischen Niveau, sondern geht auch spielerisch ungewohnte Pfade.

## Die Macht des Geldes

Dabei wirkt der Plot zunächst recht altbacken: Ende des 21. Jahrhunderts haben klassische Regierungsstrukturen mal wieder ausgedient. Milliarden-schwere Riesenkonzerne teilen sich die zivilisierte Welt untereinander auf und passen Gesetzgebung sowie Rechtsprechung ihrer Firmenpolitik entsprechend an – was nach Ärger riecht: Nicht nur, dass die konkurrierenden Mega-Firmen untereinander einen ständigen Kampf um die Gebietsgrenzen ausfechten, auch im



## ... "Auf PS2 und Gamecube wäre 'Yager' wohl nicht dasselbe." ...

Mit Uwe Beneke, Director of Art & Design bei Yager Development, plauderten wir über das vielversprechende Xbox-Debüt der Berliner Jungs.



**MAN!AC:** Offiziell existiert Yager Development erst seit 1999. Skizziere doch kurz die Entstehungsgeschichte Deines Teams?

**Uwe Beneke:** Das Kernteam der fünf Gründer kennt sich schon sehr viel länger, z.T. haben wir schon in frühen Heimcomputerzeiten an Demos und kleinen Spielen gearbeitet. Nach einer langen Vorlaufphase als Hobby wuchs "Yager" zur Vollzeitbeschäftigung und 1999 begannen wir, einen Publisher zu suchen. Kaum hatte es mit THQ geklappt, mieteten wir Büroräume an und konnten professionell loslegen. Im Lauf der Zeit wuchs das Team zügig, alles in allem sind jetzt etwa 20 Personen mit der Entwicklung beschäftigt.

**MAN!AC:** Ursprünglich sollte "Yager" für den PC erscheinen, wie kamt ihr schließlich zur Xbox?

**Uwe Beneke:** Wir kommen ursprünglich aus der PC-Ecke und haben zunächst auch nur für den PC

entwickelt. Da THQ als Publisher aber auch auf dem Konsolenmarkt sehr stark ist, war nach Vertragsunterzeichnung schnell eine Konsolenversion angedacht. Als sich die Xbox am Horizont abzeichnete, war sie für uns die Plattform, auf der wir am liebsten entwickeln wollten. Unserer Meinung nach birgt sie das größte Potenzial und kommt uns auch von der Architektur und Software her sehr entgegen.

**MAN!AC:** Wäre also "Yager" in dieser Form nicht auf PS2 oder Gamecube möglich gewesen?

**Uwe Beneke:** Das Hauptproblem ergäbe sich wahrscheinlich aus unserem Ansatz, sehr viele verschiedene Dinge sehr detailliert auszuführen. Auf dem PC muss man sich z.B. um Speicher keine Sorge machen, also hatten wir uns, was Anzahl und Größe der Texturen angeht, von vornherein kaum Beschränkungen auferlegt. Auf der Xbox mit ihren für eine Konsole großzügigen 64 Mb mussten wir schon einiges an Datenstruktur-

ren optimieren. Das hat zwar dem Spiel gut getan, ich glaube aber nicht, dass man unsere Spielwelten ohne größere Abstriche in PS2 oder Cube quetschen könnte. Aber auch von der Performance her – im Spiel selbst werden z.B. interaktive Musik oder Kommunikation von Festplatte und DVD gestreamt – wäre "Yager" wohl auf anderen Systemen bei weitem nicht dasselbe.

**MAN!AC:** Warum habt ihr Euch bei Eurem Debüt fürs mittlerweile recht angestaubte Genre der Weltraumballereien entschieden?

**Uwe Beneke:** Wir haben weniger Marktforschung betrieben, als uns vielmehr an unseren eigenen Vorlieben orientiert. Ein Spiel mit dynamischem Gameplay in der Kombination von Luft- und Bodenkampf, eingebunden in eine lebendige Spielwelt, in der sich eine spannende Geschichte entfaltet, war das Ziel. Da es keine direkten Vorbilder gab, hat sich "Yager" schnell zu etwas sehr eigenständigem entwickelt: Zwei Flug-Modi und eine größere Nähe zur Landschaft

ergeben einen größeren taktischen Reichtum im Gameplay, als wir bisher in sogenannten "Weltraumballereien" erlebt haben.

**MAN!AC:** International haben deutsche Produktionen praktisch immer noch keinen Stellenwert. Ist hier Deiner Meinung nach Besserung in Sicht?

**Uwe Beneke:** In der Vergangenheit wurde hierzulande tatsächlich wesentlich mehr konsumiert als produziert, zudem haben sich nur wenige an international marktfähige Themen herangewagt. Aber die deutsche Entwicklerszene ist heute lebendig und kreativ – das kann ich besonders hier in Berlin beobachten. Es gibt eine große Motivation, zahlreiche Teams, die ihre Produktion auf sehr professionellem Niveau organisieren und qualitativ durchaus das Potenzial haben, weltweit konkurrenzfähige Titel zu schaffen. Aus den wenigen Ausnahmefällen wie etwa "Anno 1503" werden sicher mehr werden.





**XB** Gleich kracht er, der Frachter: Der führerlose Himmelskoloss ist zum kontrollierten Abschuss freigegeben – was nicht über bewohntem Gebiet geschehen sollte!



**XB** Perfekte Landung: Durchdachte Steuerung und flexible Kameraperspektiven machen im Hover-Modus punktgenaue Flugmanöver möglich.



**XB** Routinierte Zwischensequenzen treiben die Story voran.



**XB** Der Radar unten rechts unterscheidet fein säuberlich Freund und Feind.



**XB** Stille Nacht: Bei Spionageflügen bietet die Dunkelheit eine gute Deckung.

Niemandsländ zwischen den einzelnen Territorien sorgen unabhängige Händler, Freigeister sowie gesetzlose Piratenbanden für stetes Chaos. Hartgesottene Söldner mit Pilotenausbildung führen im Wirrwarr aus Krieg und Korruption folglich ein einträgliches Dasein. "Yager"-Held Magnus Tide ist einer jener Haudegen, die gegen bare Münze Leib und Leben für die Großkonzerne riskieren.

### Donner am Himmel

Das Eskortieren wertvoller Fracht, Spähflüge ins Feindesgebiet oder die Verteidigung von Firmengebäuden sind nur einige Beispiele für die vielseitigen Einsätze, die Euer Held im Auftrag der 'Proteus Company' fliegt. Tides futuristisches Fluggerät ist dabei der Schlüssel zum Erfolg, der kuriose SciFi-Gleiter verfügt nämlich über zwei gänzlich verschiedene

Funktionsweisen: Im Jet-Modus düst Ihr automatisch angetrieben durch die Pampa, aktiviert Ihr hingegen den Hoverantrieb, habt Ihr die volle Kontrolle. Per rechtem Analogstick schwebt Euer Vehikel Helikopter-artig auf und nieder, via Schultertaste gebt Ihr manuell Schub und selbst Ego-Shooter-typisches Strafen ist in diesem Modus möglich. Wird die Situation einmal zu brenzlich, transformiert Ihr auf Knopfdruck in Jet-Gestalt und rauscht aus der Gefahrenzone. Nur wer taktisch schlau zwischen beiden Flug-Varianten wählt, hat in den etwa 20 Missionen eine Überlebenschance. Die Aufträge lassen Euch in Sachen Aufbau und Ablauf ohnehin deutlich mehr Freiheiten als vergleichbare Titel: Wer nicht gleich dem aktuellen Hauptziel nachgehen möchte, erkundet fast völlig frei die Weiten des Planeten. Ausgiebiges Suchen wird in



**XB** Klassische Eskortierung: Während der antike Zug über die Schienen brettet, haltet Ihr nach Piratenfliegern und feindlichen Flak-Geschützen Ausschau.

"Yager" mit einer Vielzahl Sub-Aufgaben belohnt. Mal fordert Euch ein Rivale auf dem Weg zu einem havarierten Tanker zum Wettflug heraus, mal wird ein verbündetes Frachtschiff von Piraten angegriffen und bittet Euch um Hilfe. Wie Ihr eine Mission angeht, bleibt so größtenteils Euch überlassen, plötzliche Story-Wendungen oder neue Einsatzziele belohnen Forschernaturen.

### Technik made in Germany

Da die Action in "Yager" nicht im kargen All, sondern auf der Planetenoberfläche stattfindet, konnten sich die Grafiker richtig austoben: Herrlich spiegelnde Seenplatten und trostlose Industriegebiete, aber auch verwinkelte Höhlensysteme oder sattgrüne Waldflächen samt anliegender Gebirgszüge sorgen in Sachen Detailreichtum und Texturvielfalt für Staunen. Die Ballereien selbst stehen dem mit aufwändig modellierten

Sternenkreuzern, filigranen Explosionen und beeindruckenden Partikeleffekten in nichts nach. cg

### Yager

Xbox

Entwickler: Yager Development, D  
Hersteller: THQ  
Genre: Action  
D-Termin: 1. Quartal 2003

**Technisch eindrucksvolle Balleraction mit flexiblem Fluggerät und komplexem Missionsaufbau – die teutonische Weltraumoper birgt Hit-Potenzial.**

### Playstation 2-Alternative

Gamecube-Fans dürfen sich bereits ins Clone Wars-Cockpit schwingen, "Star Wars"-Freunde mit PS2 müssen sich noch etwas gedulden.

### Gamecube-Alternative

Neues von Factor 5? Noch ist zwar nichts offiziell, aber das George-Lucas-Imperium schlägt unter Garantie wieder auf dem Würfel zurück.



# Trio Infernale

Die berühmteste Horror-Serie bekommt Zuwachs – wir haben uns die neuen "Resident Evil"-Episoden genauer angeschaut.

Als "Resident Evil" anno 1996 für die PSone erschien, rechnete wohl nicht mal der optimistischste Capcom-Mitarbeiter mit dem riesigen Erfolg, der sich die nächsten Jahre einstellen sollte. Von einigen als trashige Hommage an die Zombiefilm-Ära abge-

tan, traf das blutige Action-Abenteuer den Nerv unzähliger Videospieler – Fortsetzungen waren nur eine Frage der Zeit. Mittlerweile dürfen sich Fans der Serie mit knapp einem Dutzend Episoden (Gamecube-Remake und Director's Cut des ersten Teils einge-

rechnet) vergnügen, Neuauflagen von Teil 2 und 3 sowie "Code: Veronica" folgen. Und damit ist noch lange nicht Schluss: Mit "RE 4", "RE Online" und "RE: Gun Survivor 4" warten drei brandneue Zombie-Abenteuer auf die nimmersatte Spielergemeinde.

## Resident Evil Online

Während Gamecube-Besitzer bis auf weiteres exklusiv in den Genuss von 'regulären' "Resident Evil"-Episoden kommen, dürfen PS2-Fans noch dieses Jahr online auf Zombiejagd gehen. Das Action-Abenteuer spielt parallel zu den Ereignissen des ersten und zweiten Teils der Serie. Allerdings schlüpft Ihr nicht in die Rollen von Jill Valentine oder Leon S. Kennedy, vielmehr habt Ihr die Wahl zwischen acht unbedarften Einwohnern Raccoon Citys. Jeder Charakter verfügt dabei über besondere Fähigkeiten, die Euch im Verlauf des Abenteuers von Nutzen sein können: So

beherrscht Vietnam-Veteran Mark z.B. alle Arten von Waffen und die zierliche Japanerin Yoko hackt sich problemlos in jedes Computersystem. Habt Ihr Euer Alter Ego bestimmt, geht's mit bis zu drei menschlichen Partnern ab zur Zombiejagd – die Steuerung der restlichen vier Spielfiguren übernimmt die CPU. Wer jetzt auf ausufernde Massenschlachten samt zünftigem Blutbad hofft, wird enttäuscht. Meist seid Ihr in kleinen Gruppen oder gar allein unterwegs: Während Ihr benötigte Gegenstände beschafft, kümmern sich die anderen Mitspieler u.a. um das Auskundschaften



PS2 Krawall im Rotlichtviertel: Mit einem Partner tötet Ihr einen Zombie.

ten von Alternativ-Routen, an vereinbarten Treffpunkten gibt's dann ein Wiedersehen – oder auch nicht! Denn ab und an versetzen Euch die Kameraden und Ihr müsst entscheiden: Sucht Ihr nach den Vermissten oder geht Ihr weiter? Eure Wahl beeinflusst sowohl den Verlauf der Geschichte als auch die Schauplätze, die Ihr zu Gesicht bekommt.

Im Gegensatz zu anderen Online-Spielen wird es in "Resident Evil Online" nur eingeschränkte Formen der Kommunikation geben. Soll heißen, Ihr greift auf vorgefertigte Textbausteine zurück, freies Formulieren via Tastatur ist weder möglich noch von den Entwicklern gewollt – schließlich soll die Zombiejagd nicht zum langatmigen Kaffeekränzchen verkommen.

### Resident Evil Online

#### Playstation 2

Entwickler: Capcom, Japan  
Hersteller: Capcom  
Genre: Online-Action-Adventure  
D-Termin: nicht bekannt

**Zombies in den Weiten des WWW:** Wagt Euch mit drei menschlichen Kameraden nach Raccoon City und erlebt den Horror in einer neuen (Online-)Dimension.

#### Xbox-Alternative

Trotz durchdachtem Xbox-Live-Konzept sind Internet-Abenteuer rar gesät – das RPG *True Fantasy Online* klingt indes vielversprechend.

#### Gamecube-Alternative

Noch immer sind Nintendos Internet-Pläne unkonkret, Segas *Phantasy Star Online 1+2* fungiert dieses Jahr hoffentlich als Vorreiter.



PS2 Der tödliche Virus lässt Pflanzen zu blutrünstigen Bestien mutieren.



PS2 In Hochsicherheits-Laboren forscht Ihr nach der Wurzel des Übels.



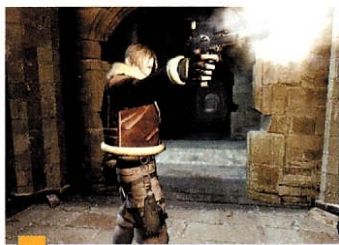
PS2 Ich hab' dich zum Fressen gern: Vermeintliche Leichen überraschen Euch schon mal mit einem Biss in die Wade.



PS2 Heilen à la "Resident Evil": Seid Ihr verwundet, benutzt Ihr einfach grüne Kräuter (auf der Kommode neben der Tür).



# Resident Evil 4



**NGC** Boah, bin ich cool: Leon in "Devil May Cry"-Pose.

Die am meisten herbeigesehnte Horror-Episode ist ohne Zweifel "Resident Evil 4" (erscheint exklusiv für den Gamecube) – die hohe Erwartungshaltung dürfte denn auch der

Grund für die restriktive Informationspolitik sein. Producer Hiroyuki Kobayashi (war u.a. als Programmierer von Teil 1&2 tätig, sowie maßgeblich in die Entwicklung von "Dino Crisis 2" und "Devil May Cry" involviert) und Director Hiroshi Shibata (hat an "Resident Evil 3: Nemesis" mitgearbeitet) haben bislang nur wenige Einzelheiten bekannt gegeben: So übernimmt Ihr die Hauptrolle von Leon S. Kennedy, dem blonden Polizeiaagenten aus "Resident Evil 2", der laut Aussagen der Entwickler 'direkt in das Herz des skrupellosen Umbrella-Konzerns vordringt' – dieser Kommentar lässt



**NGC** Stark: Die Polygon-Umgebung steht den gerenderten Hintergründen aus dem Gamecube-Remake in nichts nach.



**NGC** Gruseligkeit: Die bisher gezeigten Settings versprechen ein äußerst atmosphärisches 3D-Abenteuer.



**NGC** Konkurrenz für "Splinter Cell": Die Lichteffekte überzeugen schon jetzt.

genügend Raum für wilde Spekulationen. Konkrete Infos zu Story und Charakteren erwarten wir in den nächsten Monaten.

In puncto Technik orientiert sich Teil 4 an "RE Code: Veronica", Ihr erforscht also in Echtzeit berechnete 3D-Kulissen – die liebevoll gemachten Renderhintergründe haben erstmalig ausge-



**NGC** Dank Echtzeit-3D-Umgebung gibt's wieder dramatische Kamerafahrten.

versprechen spannungsgeladene Kamerafahrten, aufwändig modellierte Polygon-Kulissen sowie aufregende Spielerspektiven.

## Resident Evil 4

### Gamecube

Entwickler: Capcom, Japan  
Hersteller: Capcom  
Genre: Action-Adventure  
D-Termin: nicht bekannt

**Bislang haben wir nur spärliche Infos und wenige Bilder, doch laut Capcoms Aussage erwartet uns eine Revolution in Sachen Survival-Horror.**

### Playstation-2-Alternative

Weniger Adventure-Elemente, dafür mehr Action und hordenweise Höllenkreaturen erwarten PS2-Zocker in "Devil May Cry 2".

### Xbox-Alternative

Ein "Resi" ist für Microsofts Spielmaschine nicht in Sicht, zünftigen Survival-Horror gibt's dennoch in "Dino Crisis 3".

# Resident Evil: Gun Survivor 4



**PS2** Mit dem Granatwerfer zerlegt Ihr eine Zombie-Versammlung.

Bislang überzeugten die Lightgun-Shooter-Ableger weder auf PSone noch auf PS2: Ein träger, undynamischer Spielablauf paarte sich mit

altbackener Technik zu einem 'Horror'-Erlebnis der besonderen Art – mit dem wesentlich actionorientierteren "Gun Survivor 4" soll sich die Ballerei nun endlich in höhere Qualitätssphären erheben. Wahlweise aus der Third-Person- oder der Lichtpistolen-üblichen Ego-Perspektive kämpft Ihr gegen allerlei Polygon-Gesindel aus dem reichhaltigen "Resident Evil"-Fundus: Erlegt Zombies im Dutzend

und setzt mit gezielten Schüssen die gefürchteten Hunter Schachmatt. Dabei habt Ihr nicht nur die Wahl zwischen drei Protagonisten, Ihr müsst zudem aus drei verschiedenen Steuerungsvarianten wählen. Entweder ballert Ihr wie gehabt via Lightgun respektive Pad auf die Zombie-Meute oder Ihr streckt die Widersacher zielgenau mit einer USB-Maus nieder. Na denn: Waidmanns heil! os



**PS2** Auf kurze Entfernung trifft Ihr besser, werdet jedoch auch leichter Opfer.



**PS2** Wie hättet Ihr's denn gerne: In "RE: Gun Survivor 4" dürft Ihr zwischen Ego-Ansicht (links) und Third-Person-Perspektive (rechts) frei wählen.



## Resident Evil: Gun Survivor 4

### Playstation 2

Entwickler: Capcom, Japan  
Hersteller: Capcom  
Genre: Lightgun-Shooter  
D-Termin: nicht bekannt

**Mit deutlich mehr Action und diversen Steuerungs-/Ansichtsvarianten will Capcom die durchwachsenen PSone/PS2-Vorgänger endlich vergessen machen.**

### Xbox-Alternative

Lichtpistolen-Fans dürfen sich freuen: Ab Februar ballert Ihr in Segas "The House of the Dead 3" auf faulige Untoten-Pack.

### Gamecube-Alternative

Schade: Lightgun-Shooter sind zurzeit für Nintendos Spielwürfel nicht in Sicht, geniale Ego-Action findet Ihr jedoch in "Metroid Prime".





ユウナ: 永遠のサギ。それが元から  
醒れていくような気がして……

**PS2** Glaube war gestern: Mit freizügigem Outfit und wuchtigem Pistolendoppel befreit sich Yuna vom braven Priesterimage.



今は毎日元気にあちこち飛び回って  
遊んでるよ

**PS2** Wer außer Yuna und Rikku noch nach Spira zurückkehrt, ist bislang unbekannt; Gerüchte munkeln von Zauberin Lulu.

# Final Fantasy X-2

**Sexy Wiederkehr: Mit Automatikpistole statt Pilgerstab sorgt Ex-Medium Yuna in Spira für Recht und Ordnung.**

► Square weiß, seine umsatzträchtigsten Zugpferde zu vermarkten: Während westliche Fans sehnsüchtig auf Online-Abenteuer in der Welt von "Final Fantasy 11" warten, fiebern Fernost-PS2ler bereits Episode 12 entgegen. Die Cube-Fraktion freut sich derweil aufs exklusive "Final Fantasy Crystal Chronicles", welches in abgespeckter Form – genau wie ein Remake des Strategie-Klassikers "Final Fantasy Tactics" – auch für den GBA erscheint. Zwischendurch noch schnell die beiden ersten NES-"Final Fantasys" auf die PSone por-

tiert, und man sollte meinen, es reicht – von wegen! Bereits im März kehren Nippon-Besitzer von Sonys 128-Bitter in die prächtigen Polygon-Weiten der international erfolgreichen zehnten Episode zurück.

## Jäger der verlorenen Welt

Inhaltlich verspricht das Spinoff eine Fortsetzung des Megasellers. Wir erinnern uns: Im dramatischen Kampf gegen Oberboss Sin opferte Yuna ihre Priesterschaft inklusive aller magischen Vorzüge, um fortan das dröge Dasein einer Normalsterblichen zu führen. Für Spira bedeutete der Sieg über die destruktive Macht einen Neubeginn in Freiheit: Das starre Korsett aus Angst und Kontrolle durch die rigiden Lehren des Yevon-Glaubens ward gebrochen, der Nutzwert einst geachteter Maschinen konnte sich wieder frei entfalten – seit zwei Jahren befindet sich ganz Spira im prächtigen Wiederaufbau. Damit sich die tragischen Geschehnisse nicht



**PS2** Zunder statt Zauber: Im Kampf gegen bislang unbekannte Monstrositäten setzt Yuna nun auf die physische Kraft mächtiger Schusswaffen.

wiederholen, setzt man auf Geschichtsbewältigung. Sogenannte 'Sphere Hunter' sind damit beauftragt, das über den gesamten Planeten verstreute, in Wort und Bild festgehaltene Wissen der Vorfahren zu sammeln. Auch Yuna und Ex-Diebin Rikku beteiligen sich an der Jagd nach den kostbaren Sphären.

## Abenteuer in Freiheit

Nach Angaben Squares wird dies die Ausgangssituation für ein RPG-Aben-

teuer in ungewohnt freiheitlicher Machart sein: Per Luftschiff steuern Yuna und ihre Crew auf der Oberwelt-karte Lokalisationen an, in denen die Sphären vermutet werden. Je nachdem, in welcher Reihenfolge Ihr die Missionen absolviert, ändern sich der Spielverlauf und die Storyführung. Einmal gelandet, geht die Hatz nach den wertvollen Erinnerungen nicht nur per pedes weiter: Hovercraft-artige Truppentransporter und schnelle SciFi-Motorräder sind nur zwei Beispiele für die neue Technikbegeisterung der Spiraner. Dass die ehemalige Predigerin Yuna mittlerweile den Schusswaffengebrauch geübt hat, ist bekannt, inwieweit sich das klassische Kampfsystem dadurch verändert, konnten wir Square noch nicht entlocken. Ebenso wenig, welche Auswirkungen Yunas frischgebackene Fitness (siehe Bilder) auf den genre-typischen Ablauf haben wird. cg

## Final Fantasy X-2

### Playstation 2

Entwickler: Square, Japan  
Hersteller: Square  
Genre: Rollenspiel  
D-Termin: nicht bekannt

**Neue Abenteuer in alter Welt:**  
Yunas Solo-Einsatz verspricht  
bombastische Rollenspielkost mit  
Abenteuer-Einschlag – wir sind  
äußerst gespannt.

### Xbox-Alternative

Rollenspielspaß im Netz: Internet-Zocker gehen mit **True Fantasy Online** auf Monsterjagd – hoffentlich auch hierzulande.

### Gamecube-Alternative

Nippon-Fantasy im Doppelpack: Ubis **Evolution Worlds** vereint die beiden Dreamcast-Episoden der unspektakulären RPG-Saga.



**PS2** "Final Fantasy" meets "Tomb Raider"? Dank regelmäßigem Fitnesstraining stellen solcherlei Sprung- und Hangeleinlagen für Yuna kein Problem mehr dar.







asset uns  
spielen!

KONAMI '02



PlayStation®2

OPM2 12/2002

**Pro Evolution Soccer 2: 91%**  
FIFA 2003: 80% | TIF 2003: 85%

PlayZone 12/2002

**Pro Evolution Soccer 2: 92%**  
FIFA 2003: 84% | TIF 2003: 80%

Gamepro 12/2002 | 11/2002

**Pro Evolution Soccer 2: 91%**  
FIFA 2003: 86% | TIF 2003: 81%



mit einstimmig guten Ergebnissen führt PES2 die Tabelle der Fußball-Simulationen an. Und während andere noch auf ein Wunder warten, bieten wir die Offenbarung!  
Wenn du also bei reinem Verstand bist, glaube nur dem was du siehst und verständige dich nicht mit 'FInsterer FAdheit' oder 'Taurig Infantilem Fummeln'!





Press X to switch combat lock to a different enemy.



**PS2** Beauty & the Beast: Jen aktiviert auf Knopfdruck das dämonische Ich.

In dem gewaltigen Reich Primal herrscht seit Äonen ein Gleichgewicht zwischen den Urkräften: Chaos und Ordnung halten sich die Waage, die vier Dämonenvölker leben friedlich nebeneinander in ihren angestammten Regionen. Doch der gottgleiche Abaddon (die Verkörperung des Chaos) dürstet nach mehr und erinnert einen teuflischen Plan, wie er das labile Gleichgewicht zu seinen Gunsten manipulieren kann. Seine Gegenspielerin Arella (die Personifizierung der Ordnung) spürt die drohende Gefahr

**PS2** Wer will nochmal, wer hat noch nicht: Jen teilt sowohl in menschlicher als auch dämonischer Gestalt kräftig aus – Uppercuts, Kniestöße und Backpfeifen-Kombos erledigen selbst gestandene Monster.

# Primal

"Blood Omen 2" und "Shadow Man: 2econd Coming" stehen bei Euch hoch im Kurs? Dann taucht ein in die düstere Fantasy-Welt von "Primal"!

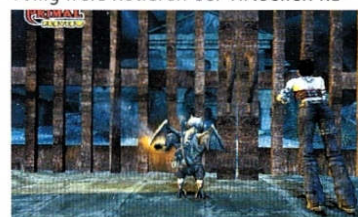
und entsendet ihren treuen Gefährten Scree, die außer Kontrolle geratenen Kräfte wieder ins Lot zu rücken. Zusammen mit der 20-jährigen Jennifer Tate zieht der Gargoyle aus, Primal vor der dunklen Bedrohung zu retten.

## Fantastisches Duo

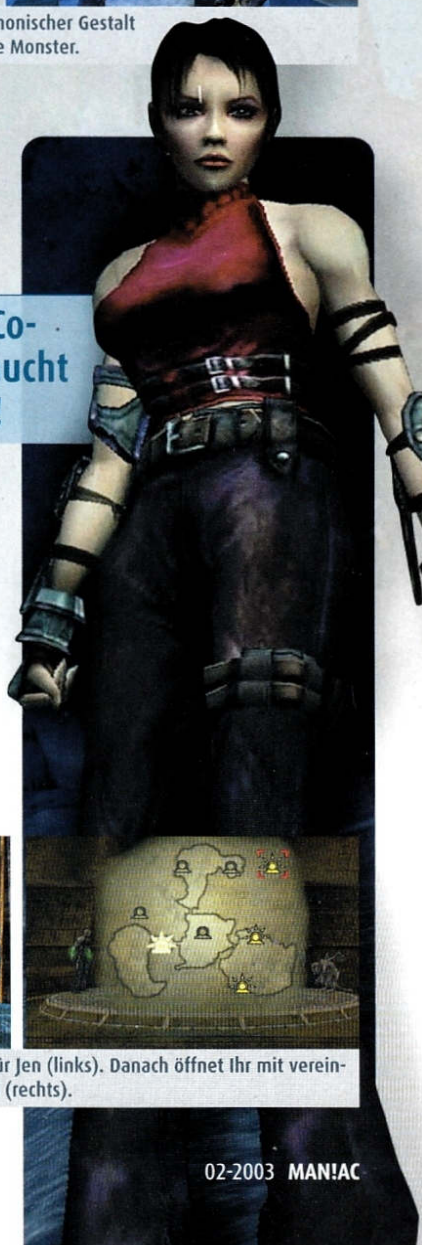
Für Jen beginnt das Abenteuer wie ein schlechter Traum: An der Seite eines geflügelten Steinwesens durch eine unwirkliche Welt zu wandern, kann nicht real sein. Und so lässt sich das

sexy Mädels auch widerspruchlos auf eine gefährliche Erkundungstour quer durch die vier Länder Primals ein.

Zu Beginn erforscht Ihr mit dem seltsamen Paar das Reich Solum und lernt nebenbei ihre speziellen Fähigkeiten kennen. Wie üblich dirigiert Ihr die Polygon-Charaktere via linkem Analogstick durch die aufwändig modellierten 3D-Landschaften, das rechte Pendant ermöglicht Euch ähnlich wie in "Super Mario Sunshine" das völlig freie Rotieren der virtuellen Ka-



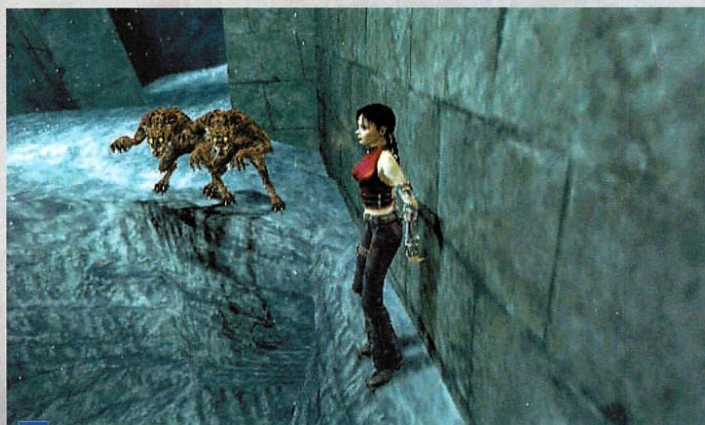
**PS2** Teamwork: Mit Gargoyle Scree stürzt Ihr einen Baum um und ebnet so den Weg für Jen (links). Danach öffnet Ihr mit vereinten Kräften ein rostiges Tor (Mitte) und bedient schließlich zusammen ein Warp-Portal (rechts).







**PS2** Gargoyle-Power: Jens Begleiter Scree kann an bestimmten Wänden entlang klettern und so alternative Pfade entdecken.



**PS2** Gaaanz vorsichtig: Im Gegensatz zu ihrem steinernen, etwas pummeligen Kameraden überwindet die sexy Heldin auch schmale Simse.

mera – für optimale Übersicht ist gesorgt. Darüber hinaus braucht Ihr Euch in "Primal" wenig Gedanken um die Beschaffenheit des Terrains zu machen: Haarige Sprungsequenzen erwarten Euch ebenso wenig wie ungewollte Abstürze, vielmehr erklimmen die Helden kleinere Geländekanten automatisch, balancieren vorsichtig über schmale Grate und halten vor tödlichen Abgründen inne. Der vorsichtig agierende Gargoyle Scree verfügt zudem über die Fähigkeiten, an ausgewählten Wänden hochzuklettern, sich in einen unverwundbaren Steinbrocken zu verwandeln sowie Lebensenergie zu speichern und im Bedarfsfall an seine Be-

gleiterin Jen abzugeben. Das mit knappem Oberteil und enger Hose bekleidete Mädel lernt im Laufe der Geschichte, sich in verschiedene Dämonenarten zu verwandeln. Auf diese Weise erweitert sich nicht nur Euer Bewegungsradius (taucht dank Kiemen beispielsweise längere Zeit in tiefe Gewässer ab) – Ihr verfügt dadurch auch über wirkungsvolle Verteidigungstechniken, die Ihr an den zahlreichen Feinden erprobt. Während eines Kampfes nimmt die Heldin den Feind automatisch ins Visier, via Schultertasten blockt Ihr Angriffe ab oder geht selbst zur Attacke über. Je nach Tastenkombination vollführt Jen wuchtige Kniestöße, ver-



**PS2** Zahlreiche Zwischensequenzen in Spielgrafik bringen die Story voran.



**PS2** Nicht alle Bewohner des Reiches Primal sind Euch feindlich gesonnen: Diese Fera! helfen Euch mit nützlichen Informationen weiter.

nichtende Schläge mit ihren krallenbewehrten Händen oder tödliche Finishing Moves. Letzteres Manöver ist allerdings nicht blutiger Selbstzweck, sondern oftmals einzige Möglichkeit, bestimmte Gegnerarten ein für allemal loszuwerden.

sonders dynamisch ablaufen noch das Gefühl von 'Ich hab alles unter Kontrolle' vermitteln – permanentes Buttongehämmere genügt uns, um bequem alle Feinde zu erledigen. os

## Primal

Playstation 2

Entwickler: Sony Cambridge, England  
Hersteller: Sony  
Genre: Action-Adventure  
D-Termin: Februar

**Optisch äußerst ansprechendes 3D-Abenteuer mit fesselnder Fantasy-Story, ausbaufähigem Buddy-Feature und atmosphärischem Surround-Sound.**

## Xbox-Alternative

Indiana Jones and the Emperor's Tomb sorgt im Frühjahr für gepflegtes Abenteuer-Feeling und coole Sprüche.

## Gamecube-Alternative

Würfel-Spieler dürfen wohl ab Sommer mit Link auf Entdeckungstour gehen – das Preview vom Cube-Zelda gibt's ab Seite 8.

## Licht und Schatten

Obwohl "Primal" in den Veröffentlichungslisten auf Februar steht, war unsere Preview-Version nur so mit Bugs gespickt – eine weitere Verschiebung des Termins würde uns daher nicht wundern. Davon abgesehen überzeugt Sonys Fantasy-Abenteuer vor allem in puncto Präsentation: Stimmungsvolle Landschaftsoptik, detaillierte Spielfiguren und äußerst ansehnliche Animationen zeugen schon jetzt von der technischen Versiertheit der englischen Entwickler. Auch akustisch gefällt der Titel mit atmosphärischen Klängen und ProLogic-2-optimiertem Surround-Sound. Deutlich verbesserungswürdig sind dagegen die Kämpfe, die weder be-



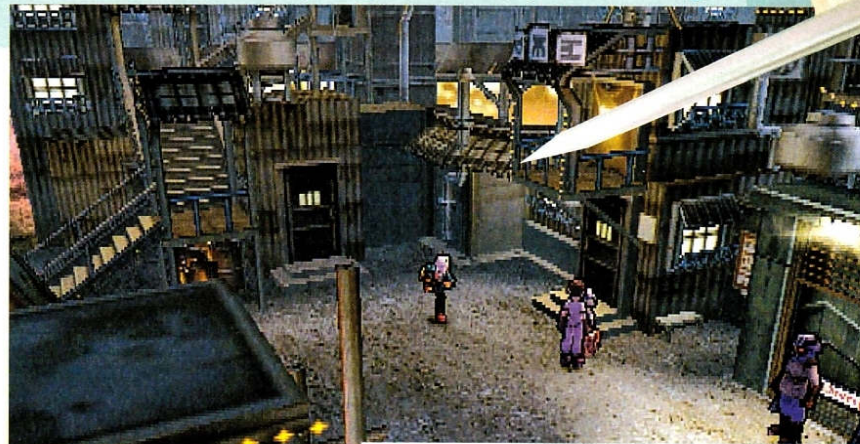
# Breath of Fire 5

Seit SNES-Zeiten bietet Capcoms Drachensaga traditionsreiche Rollenspielkost – umso erstaunlicher, dass die jüngste PS2-Episode ungewohnte Pfade geht.

Wir erinnern uns: Stereotype Märchenwälder, sattgrüne Hochebenen, lauschige Bauerndörfer und prunkvolle Burgstädte waren bislang die typischen Schauplätze der recht klassischen Fantasy-Welt von "Breath of Fire". Doch die Zeiten traditioneller Fantasy-Idylle scheinen passé: Im fünften Ableger von Capcoms Genre-Flaggschiff ist von rustikaler RPG-Romantik nicht mehr viel zu spüren. Im Zuge irgendeiner fürchterlichen Katastrophe (uns lag leider nur eine japanische Version zum Probespiel vor) ist die Planetenoberfläche unbewohnbar geworden, die Flucht unter die Erdkruste schien die letzte Rettungsmöglichkeit zu sein. In tausend Metern Tiefe, dort wo die Sonne garantiert niemals scheint, machten sich die letzten Überlebenden daran, eine neue Zivilisation zu begründen.

## Sonderschicht im Schacht

Der Wiederaufbau im düsteren Innern des Planetens gestaltete sich äußerst mühselig. Mit großen Anstrengungen stampften die Flüchtlinge kleine Kolonien aus Stein und Stahl in den Untergrund und breiteten sich Stück für Stück immer weiter im unwirtlichen Untergrund aus. Doch wo gehobelt wird, da fallen Späne: Ansässige Monsterhorden sind alles andere als begeistert davon, ihren natürlichen Lebensraum mit den Neuankömmlingen zu teilen. Um die Sicherheit



PS2 Kalter Stahl von trübem Neon-Licht beschienen – als Kurort hätte Ryus Heimatbasis eher schlechte Chancen.

der aufkeimenden Pflanze Zivilisation zu gewährleisten, werden regelmäßig kampferprobte Untergrundler, sogenannte 'Ranger', auf Patrouille durch die endlosen Stollenlabyrinth geschickt. Ein solch ordinärer Arbeitstag wandelt sich für Nachwuchsranger Ryu (Serien-Fans seit dem Erstling als Halbdrache bekannt) zum Beginn eines großen Abenteuers: Geheimnisvolle Visionen über ein Drachenähnliches Ungetüm quälen den blauhaarigen Helden bereits den ganzen Tag, auf einer Routinefahrt wird seine Minenbahn von einer Gruppe unbekannter Rebellen überfallen und Ryu



PS2 Das klassische Kampfsystem der "Breath of Fire"-Saga wurde gründlich überarbeitet – auf bombastische Effekte müsst Ihr natürlich nicht verzichten.

selbst von seinen Kollegen getrennt. Im Alleingang schlägt sich der wackere Recke durch fremdes Gängegewirr, bis er schließlich einem kolossalen

Monstrum gegenübersteht, welches ein mysteriöses, geflügeltes Mädchen (wieder dürften Fans authorchen) in seiner Gewalt hat. Nach



"Breath of Fire" wurde komplett deutsch für den GBA neu aufgelegt, Episode 2 (Bild) blieb englisch.

Hundemenschen, Halbdrachen, sprechende Affen und geflügelte Prinzessinnen – seit Erschei-

## ... Feurige Fantasy mit kuriosen Charakteren ...

Die "Breath of Fire"-Saga im Überblick

nen der ersten SNES-Folge sticht Capcoms "Breath of Fire"-Serie vor allem durch kuriose Heldenkader aus der RPG-Masse hervor. Das Debüt blieb Mitte der Neunziger zwar Import-Zockern vorbehalten, im Ausgleich erfreute die Fortsetzung (ebenfalls Super Nintendo) auch PAL-Spieler. Mit Aufbruch in die 32-Bit-Generation keimte für die Dachen-Saga eine Zeit der Änderungen auf: Zwar wuselten nach wie vor skurrile Bitmap-Sprites über den Bildschirm, dafür waren Playstation-Fans erstmals in drehbaren

Iso-Kulissen unterwegs. Dramaturgisch konnte das langatmige Werk leider nicht mit den spannenden Abenteuern vergangener Tage konkurrieren. Erst die vierte Episode stimmte eingefleischte Fans dank detaillierter Optik, individueller Pastell-Farbpalette sowie fesselnder Inszenierung wieder zufrieden. Schade nur, dass das stimmungsvolle Epos erst zum Ende der PSone-Hochzeit erschien und somit in der allgemeinen Begeisterung für Next-Generation-Konsolen fast unterging. Ob die fünfte Episode überhaupt noch



Zum Ende der PSone-Ära erschien mit "Breath of Fire 4" die gelungenste 32-Bit-Episode.

hierzulande veröffentlicht wird, ist noch nicht entschieden – MAN!AC drückt die Daumen!





PS2 Mit wachsender Erfahrung bringt Ihr immer wichtigere Combos zustande.



に見える、高い  
物は、公社ラボ

PS2 Import-Fans sollten aufgrund der Sprachbarriere bis zur Veröffentlichung der US-Version Ende Februar ausharren, eine PAL-Umsetzung ist noch nicht bestätigt.



PS2 In Inneren von Gebäuden oder engen Gängen ist die Kameraperspektive vorgegeben, in weitläufigen Arealen dürft Ihr sie via rechtem Analogstick drehen.



PS2 Heimlich, still und leise: Gelingt es Euch, herumwuselnde Unholde mit der passenden Nahrung abzulenken (links), könnt Ihr ungesehen vorbeischieben.



zäher Schlacht ist die holde Maid befreit, gemeinsam ziehen die Schicksalsverbündeten weiter.

## Untergrund-Kämpfer

Nicht nur das Setting, auch die Präsentation des fünften "Breath of Fire" geht neue Wege – tummeln sich Ryu und seine Mitstreiter doch erstmals als Cel-Shade-Figuren in einer polygonalen 3D-Kulisse. Eine grundlegende Überarbeitung hat zudem das Kampfkonzepthier erfahren: Ob bissige Fledermäuse, traditionelle Schleim-

augen oder Hackmesser-schwingende Trolle – alle Viecher ziehen gut sichtbar ihre Wege durch die verschlungenen Gängelabyrinth und greifen erst bei Kontakt an. Bringt Ihr es allerdings fertig, die jeweilige, zuvor gefundene Lieblingsnahrung der Biester auf deren Laufpfad zu platzieren, könnt Ihr einer bewaffneten Auseinandersetzung ganz entgehen. Gierig machen sich die Viecher über die spendierte Speise her, während Ihr vorsichtig vorbeischiebt. Kommt es dennoch zur rundenbasierten

Schlacht, ist strategisches Kalkül gefragt: Eure Helden verfügen über eine gewisse Zahl an Aktionspunkten, von denen jeder Schritt gen Monster und jeder Angriff abgezogen wird. Letztere unterteilen sich in die drei Varianten leicht, mittel sowie stark. Getreu der Regel, 'Je mächtiger die Attacke, desto mehr AP kostet sie' verbinden die Helden dabei in nur einem Zug so lange Einzelhiebe zu wuchtigen Combomanövern, bis das Punktekonto leergeräumt ist und Ihr bis zur nächsten Runde warten müsst.

Ob Episode 5 auch bei uns erscheint, ist noch unklar – MAN!AC hält Euch natürlich auf dem Laufenden. cg

## Breath of Fire 5

Playstation 2

Entwickler: Capcom, Japan  
Hersteller: Capcom  
Genre: Rollenspiel  
D-Termin: unbekannt

Die Drachensaga einmal anders: Prügellastige Dungeonexpedition mit düsterer Comic-Atmosphäre und überarbeitetem Kampfsystem – für Fans definitiv interessant.

## Xbox-Alternative

Actionlastige Fantasy mit sexy Charakteren – ein Preview zum aktuellen Xbox-Hoffnungsträger Sudeki findet Ihr auf Seite 14.

## Gamecube-Alternative

Mit der Umsetzung des Dreamcast-Highlights Skies of Arcadia dürfen Cube-Freiberter erst im Frühsommer in See stechen.



PS2 Die jedem Charakter zur Verfügung stehenden 'AP'-Punkte bestimmen sowohl den Laufradius (links, grüner Kreis) als auch Stärke und maximale Länge der Combo-Attacken (Mitte) – gegen mächtige Monster kommt Ihr nur mit optimaler Taktik weiter.





# Kung Fu Chaos

**Bruce Lee hat ausgedient: Prügelt Euch mit einer Horde flippiger Möchtegern-Stars durch kultige Hong-Kong-Filmkulissen.**

Mit den zwei bisherigen Versuchen ("Fuzion Frenzy" und "Whacked"), ein vernünftiges Party-Spiel auf die Beine zu stellen, hatte Microsoft kein gutes Händchen. Doch aller guten Dinge sind bekanntlich drei: Und wirklich, der neueste Anlauf mit "Kung Fu Chaos" fällt vielversprechend aus.

Acht schräge Charaktere warten auf ihren Handkanteneinsatz: Neben traditionellen Ninjas, Mönchen oder dem fleischgewordenen Monkey King finden sich auch leichtbeschürzte Kampfgeishas und eine humorige Blaxploitation-Hommage im Angebot. Ziel ist es, bei Filmaufnahmen Euer Können zu beweisen und die Konkurrenz auszusteichen. Komplizierte Combos gibt's nicht, per Knopfdruck wird geschlagen, getreten und geblockt. Mit gutem Timing kontert ihr Attacken der Gegner und zaubert Euren effektiven Spezialangriff auf's Parkett. Wer gut hinlangt, darf den Gegner verspotten. Geschieht das

zum richtigen Zeitpunkt, wird Euch der Hohn gutgeschrieben: Bei mehrmaligem Erfolg steht Euch eine wuchtige Superaktion zur Verfügung.

## Allein gegen alle

Als Solist kloppt Ihr Euch durch 20 Szenen gegen eine Übermacht Ninjas, das Spielfeld ist dabei ständig in Bewegung: Stege brechen unter Euch weg, Fallen mit tödlichen Stacheln werden ausgelöst oder Ihr tuckert auf sinkenden Schiffswracks einen Fluss entlang – wer trödeln, verschwindet aus dem Bild und verliert ein Leben. Zwischen den Kampfeinsätzen lockern Minispiele das Geschehen auf: Rettet abstürzende Stuntmen mit einem Trampolin, balanciert auf einem Holzpflock und versucht, die Gegner mit einem Kran ins Wasser zu schieben, oder bugsiert anstürmende Ninjas mit einer als Wurfgeschoss missbrauchten Prinzessin in den Abgrund. Wer Freunde zur Hand hat, braucht keine Feinde mehr: Dann geht's mit bis zu vier Kämpfern nach dem Motto 'Jeder gegen jeden' durch die Szenarien, alternativ könnt Ihr auch Teams



**XB** Immer feste drauf: Bei der Fahrt durch fernöstliche Kanäle habt Ihr es gerade nur mit einem Ninja zu tun – noch, denn meist bringen die Kerle Verstärkung mit.



**XB** Schmerzhafte Landung: Weicht im Fall den tödlichen Stacheln aus.



**XB** Gefahr an zwei Fronten: Da hilft nur die Flucht nach vorne.

bilden. Das urig-chaotische Geschehen wird durch schicke Optik mit vielen witzigen Details, skurrilen Umgebungen und einem Schuss Cartoon-Komik versüßt, während aus dem Off der schräge Regisseur in gebroche-

nem Englisch seine Anweisungen reinplärrt. Wenn das letzte Feintuning noch einige kleine Macken ausmerzt, steht im Frühjahr mit "Kung Fu Chaos" eine launige Spitzenklopperei ins Haus. *us*

## Kung Fu Chaos

Xbox

Entwickler: Just Add Monsters, USA  
Hersteller: Microsoft  
Genre: Beat'em-Up  
D-Termin: 1. Quartal

**Unterhaltsame Prügelaction im launigen B-Film-Kleid mit witzigen Charakteren. Dank abwechslungsreicher Levels auch als Party-Zeitvertreib geeignet.**

## Playstation 2-Alternative

Ein ähnlicher Titel steht für die Sony-Konsole zwar nicht an, dafür geht's demnächst in Pac-Man Fever mit Partyspielen zur Sache.

## Gamecube-Alternative

Auch auf dem Gamecube ist noch keine Gaudi-Klopperei geplant, vergleichbar geht's nur beim bereits erhältlichen Mario Party 4 zu.



**XB** Die witzigen Miniaufgaben sind eher als die normalen Prügelabschnitte für bis zu vier Spieler geeignet: Hier haut Ihr die Konkurrenz mit einem Kranarm weg.



**XB** Balance-Prüfung (oben) oder Reaktionstest: Flinke Finger sind Pflicht.





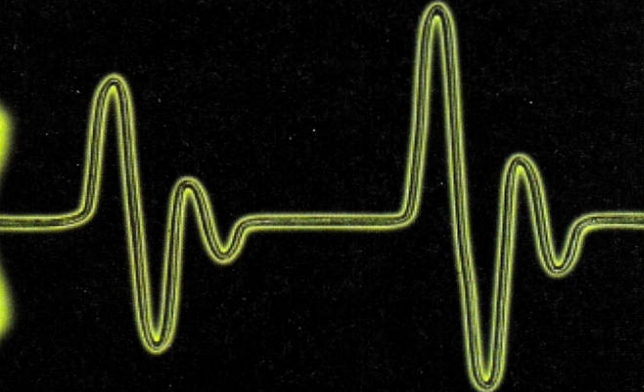
SEE MORE



HEAR MORE



FEEL MORE



PLAY MORE





# Mortal Kombat: Deadly Alliance



PS2 Ab in den 'Konquest': Jeder Charakter hat zehn Missionen vor sich.

► Kaum eine andere Spielreihe hat jemals für soviel Trubel gesorgt wie Midways "Mortal Kombat"-Gemetz: Dabei standen weder besondere technische Qualitäten noch das

höchstensfalls mittelmäßige Kampfgeschehen im Mittelpunkt, sondern der bislang nie erlebte Gewaltquotient. Dank überschwenglichem Bluteinsatz und möglichst üblen 'Fatality'-Finishing-Moves landeten nahezu alle Teile im Rekordtempo auf dem Index, diverse Folgen schafften es gar bis zur Beschlagnahme – lediglich einige blutarme (und damit für die Zielgruppe weitgehend uninteressante) Handheld-Umsetzungen und der erste SNES-Versuch blieben verschont, ebenso der wenig aufregende Action-Adventure-Ableger "Special Forces" auf der PSone.



PS2 "Dead or Alive" lässt grüßen: Weibliche "MK"-Kämpferinnen sind inzwischen ausnahmslos gut bestückt, die Szenarien lassen sich teilweise zertrümmern.



PS2 Neben normalen Prügeltechniken haben die Charaktere (je nach Veranlagung) Hilfsmittel wie Messer oder magische Attacken in der Hinterhand.

"Deadly Alliance" macht's da besser: Alle Kämpfer beherrschen eine ordentliche Schlag- und Trittzahl, simple Dauerkombos sind Vergangenheit. Als besonderer Clou hat jeder Klopfer mehrere Stilrichtungen in petto, zwischen denen Ihr jederzeit während des Zweikampfs umschalten könnt. Zwar lassen sich die Aktionen weiterhin auch ohne komplizierte Knüppelverrenkungen und auswendig gelernte Knopfcombos vollführen, das spielerische Niveau hat trotzdem spürbar angezogen – wer seine niederen Instinkte ausleben will, bekommt hierzu am Kampfeinde immer noch genug Gelegenheit...

Für dauerhafte Prügellust sorgen neben der 23 Mann starken Klopferriege mit vielen alten Bekannten die Spielmodi: Neben der Arcade-Variante haut Ihr Euch durch über 200 spezielle Minimissionen und schaltet nach Erfolgen mehrere hundert Extras wie Kostüme oder Arenen frei.



Technisch macht "Deadly Alliance" mit schicken Animationen und großen Arenen eine gute Figur – wir dürfen also gespannt sein, in welcher Form die deutsche Fassung im März erscheint. us



PS2 Wo ist das Hütchen? In Bonusrunden ist auch Knobelgeschick wichtig.

Hersteller: Midway  
Genre: Beat'em-Up  
D-Termin: März

Rückkehr des kontroversen Prügelklassikers: Dank vielen freispielfähigen Extras und tiefgründigem Kampfsystem erstmals spielerisch gehaltvoll.

## TOP 5

Playstation 2

Xbox



Keine Überraschung: "Vice City" dominiert.

| Spieltitel                        | Hersteller      | Getestet in    | Prozent |
|-----------------------------------|-----------------|----------------|---------|
| 1. Grand Theft Auto: Vice City    | Take 2          | MAN!AC 01/2003 | 91%     |
| 2. Herr der Ringe: Die zwei Türme | Electronic Arts | MAN!AC 12/2002 | 77%     |
| 3. WWE Smackdown: Shut Your M...  | THQ             | MAN!AC 01/2003 | 85%     |
| 4. Red Faction 2                  | THQ             | MAN!AC 12/2002 | 85%     |
| 5. Harry Potter und die Kammer... | Electronic Arts | MAN!AC 01/2003 | 66%     |

| Spieltitel                        | Hersteller      | Getestet in    | Prozent |
|-----------------------------------|-----------------|----------------|---------|
| 1. Elder Scrolls 3: Morrowind     | Ubi Soft        | MAN!AC 12/2002 | 89%     |
| 2. Herr der Ringe: Die Gefährten  | Vivendi         | MAN!AC 01/2003 | 56%     |
| 3. Harry Potter und die Kammer... | Electronic Arts | MAN!AC 01/2003 | 72%     |
| 4. FIFA Football 2003             | Electronic Arts | MAN!AC 12/2002 | 87%     |
| 5. Sega GT 2002                   | Sega            | MAN!AC 12/2002 | 82%     |

Gamecube

Game Boy Advance



In alle Charts dabei: "Harry Potter", Teil 2.

| Spieltitel                         | Hersteller      | Getestet in    | Prozent |
|------------------------------------|-----------------|----------------|---------|
| 1. Die Hard Vendetta               | Vivendi         | MAN!AC 12/2002 | 68%     |
| 2. Harry Potter und die Kammer...  | Electronic Arts | MAN!AC 01/2003 | 72%     |
| 3. Crash Bandicoot: Zorn d. Cortex | Vivendi         | MAN!AC 11/2002 | 85%     |
| 4. Timesplitters 2                 | Eidos           | MAN!AC 12/2002 | 90%     |
| 5. Super Mario Sunshine            | Nintendo        | MAN!AC 11/2002 | 93%     |

| Spieltitel                          | Hersteller      | Getestet in    | Prozent |
|-------------------------------------|-----------------|----------------|---------|
| 1. Harry Potter und die Kammer...   | Electronic Arts | MAN!AC 02/2003 | 72%     |
| 2. Der rosarote Panther             | Wanadoo         | MAN!AC 01/2003 | 22%     |
| 3. Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku | Bandai          | MAN!AC 02/2003 | 52%     |
| 4. Duke Nukem Advance               | Take 2          | MAN!AC 12/2002 | 80%     |
| 5. Herr der Ringe: Die Gefährten    | Vivendi         | MAN!AC 11/2002 | 57%     |



## James Cameron's Dark Angel



PS2 Frauenpower aus dem Genlabor: Max haut selbst gestandene Soldaten um.

► Nach der abrupten Einstellung des TV-Vorbilds müssen "Dark Angel"-Jünger ihren Sci-Fi-Hunger nun mit Vivendis 128-Bit-Versoftungen stillen: Im genmanipulierten Körper von Kampfamazone Max schleicht und springt Ihr durch insgesamt 26 apokalyptische Abschnitte. Patrouillierenden Wachbuben der finsternen Manticore-Corporation stellt sich Euer Bildschirm-Mädel mit saftigen Tritten, Kinnhaken sowie einer lautlosen Hightech-Wumme entgegen.

Wer brav prügelt, füllt die 'Wut'-Anzeige auf und lässt anschließend Kombo-Attacken auf seine Widersacher prasseln oder spurtet im Schall-Tempo durch die Polygonkuliszen.

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Genre:      | Action            |
| D-Termin:   | Januar            |

Auf sie mit Gebrüll: Einfältige Fließband-Action mit Serien-gerechter Präsentation und stimmungsvoller, aber arg unübersichtlicher Ruckel-Optik.

## Kakuto Chojin



XB Das sieht doch gut aus: Die Kämpfer glänzen mit feiner Modellierung.

► Mit "Dead or Alive 3" hat die Xbox zwar einen mächtig überzeugenden Vorzeigepugler – doch da die Tecmo-Babes jetzt lieber Volleyball spielen, sieht's mit Nachschub schlecht aus. In die so entstandene Bresche soll die Microsoft-Eigenproduktion "Kakuto Chojin" springen. Mit 13 Vertretern aller Stilarten kämpft Ihr an vorwiegend düsteren Orten den besten Knochenbrecher aus: Dank Unterteilung der Attacken in hohe, tiefe und mittlere Angriffe habt Ihr das Tret-und-Schlag-System schnell verinnerlicht, einige Special

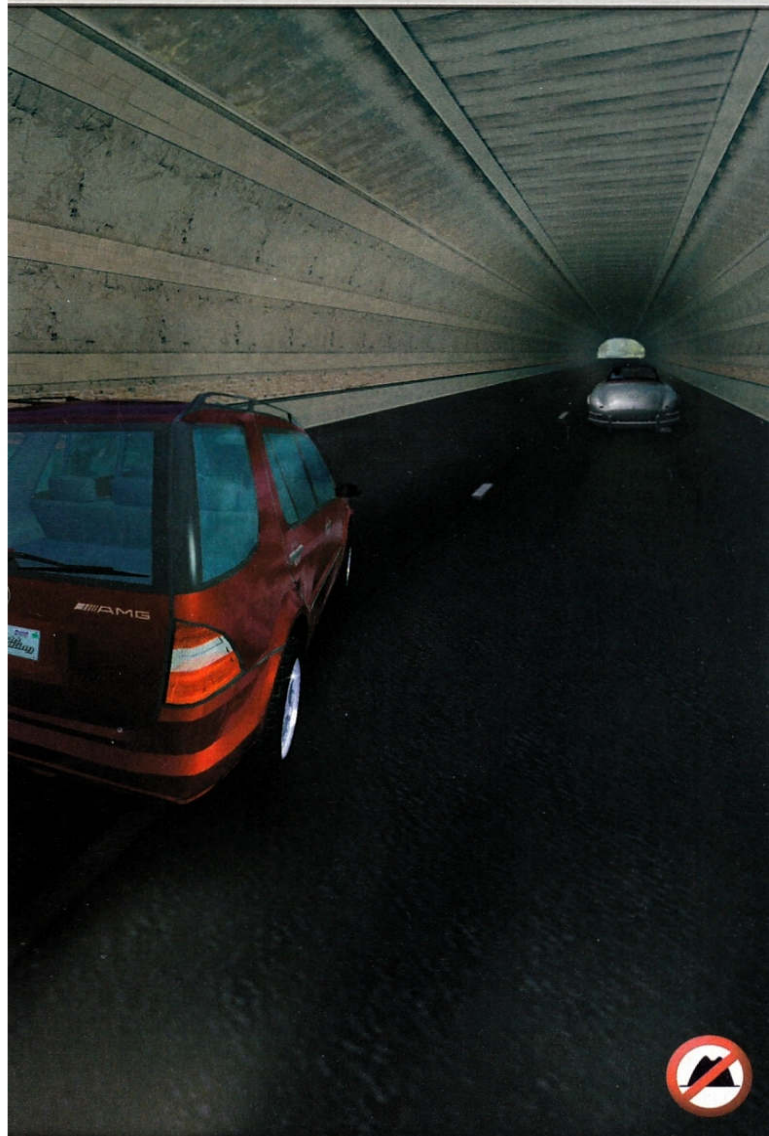
Moves und kurzzeitige Turboschübe sorgen für zusätzliche Feinheiten. Einen kleinen Leckerbissen gibt's auch: Ihr dürft nicht nur alleine und zu zweit ran, sondern haut Euch auch zu viert bei einem 'Battle Royal' die Nasen platt.

|             |            |
|-------------|------------|
| Hersteller: | Microsoft  |
| Genre:      | Beat'em-Up |
| D-Termin:   | 2. Quartal |

Einsteigerfreundliche Klapperei mit düsterer Edelohtik, ansprechend gestalteten Charakteren und leicht begriffener Steuerung.

## World Racing

Die Zukunft des Rennspiels.



Bei typischen Rennspielen schauen Sie 100% in die Röhre...

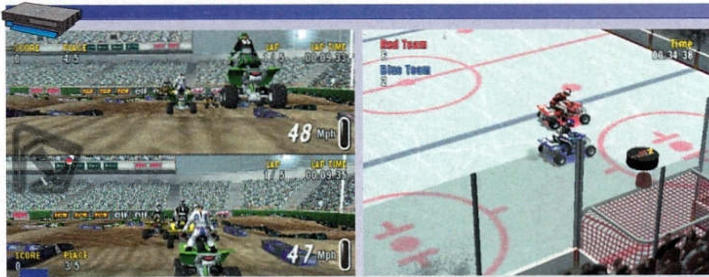


Mercedes-Benz

**TDK**  
mediactive  
www.tdk-mediactive.com



## ATV Offroad 2



**PS2** Mehrspielerfreuden: Mit Freunden tretet Ihr u.a. zu normalen Splitscreen-Rennen an oder beharkt Euch gegenseitig beim Redaktionsfavoriten ATV-Eishockey.

► In den USA kratzt des erste "ATV Offroad" bei den Verkaufszahlen inzwischen an der Millionengrenze, bei uns wurde die flotte Vierradraserei zu Unrecht wenig beachtet: Mit dem zweiten Teil könnte sich das ändern, denn neben kräftig aufgepolstertem Umfang und ordentlichem Feinschliff gibt's ein wichtiges Extra – "ATV Offroad 2" bietet eine Online-Option und wird zu den europäischen Starttiteln des PS2-Netzwerkadapters gehören. Aber nicht nur im Internet dürfen sich bis zu vier wagemutige Piloten messen, auch vor dem heimischen

Bildschirm kann sich ein Raserquartett dank Splitscreen austoben. Wie gehabt sind die wendigen ATV-Quads keineswegs hochgetunte Karts, sondern fordern einiges an Übung, damit Ihr erfolgversprechend über die hügeligen Untergründe braust. "ATV Offroad 2" legt viel Wert auf Realismus, mit blindem Gasfußgedröhne kommt Ihr nicht weit: Nur wär dosiert Tempo macht und Sprünge sowie Bodenwellen durch geschicktes 'Vorladen' der Federung ausgleicht, kann um den Sieg mitfahren. An der Optik wurde mit Ausnahme der flotten Pilotensicht nur im De-



**PS2** Kommt im Standbild leider nicht so gut rüber: In der neuen 'Pilotensicht' erlebt Ihr das Tempo und jede Bodenwelle noch viel intensiver.

tail gefeilt, dafür bekam das Stunt-system wie beim Wasserkollegen "Splashdown" eine Aufwertung verpasst. Außerdem könnt Ihr Euch über deutlich mehr Wettbewerbe und Strecken freuen: 13 Meisterschaften in verschiedenen Kategorien und satte 40 Pisten liefern auf lange Sicht genug Raserstoff.

Hersteller: Sony  
Genre: Rennspiel  
D-Termin: 2. Quartal 2003

Mehr Strecken, mehr Meisterschaften und noch dazu onlinefähig: Die Fortsetzung der realistischen Offroad-raserei legt noch ein paar PS zu.

## Indiana Jones and the Emperor's Tomb



**XB** Rechter Haken: Indy liefert sich Faustkämpfe mit untotem Tempel-Gesindel.

► Während Schauspiel-Opa Harrison Ford erst 2005 wieder als berühmtester Archäologe der Welt gegen Kino-Nazis antritt, dürfen Xbox- wie PS2-Inhaber bereits im nächsten Frühjahr ihren Forscherdrang ausleben. Die "Buffy"-Macher The Collective versprechen "Tomb Raider"-typische Hüpfleinlagen, rudimentäre Rätselereien, haufenweise Teutonen-Bösewichte und exotische Schauplätze rund um den Erdball. So seht Ihr u.a. in unterirdischen China-Tempeln sowie Prager Schlossanlagen nach den Rechten – und haut

dem Fascho-Mob nach traditioneller Indy-Art die Peitsche um die Ohren. Zerstörerische Improvisationstalent zerdeppern lieber rumstehendes Mobiliar und nutzen dann Stuhlbeine, Tischplatten oder messerscharfe Glasflaschen als Knüppel-Ersatz.

Hersteller: LucasArts  
Genre: Action-Adventure  
D-Termin: 1. Quartal 2003

Achäologie für Action-Freunde: Gewohnt kompetente Forscher-Kost mit brachialen Schamzügeln – nur der Rätselanteil ist recht dürrig.

## Star Wars: Knights of the Old Republic



**XB** Wow, ist der aber lang! Als Jedi-Meister bastelt Ihr Euch eine eigene Laser-Klinge.

► Trotz enormer Belegschaft ist George Lucas' Spieleabteilung momentan mit der Fließbandproduktion immer neuer "Star Wars"-Aufgüsse überfordert. So werkeln die "Balduur's Gate"-Gurus von Bioware nun für das Skywalker-Imperium an einem Mammut-Rollenspiel: Wie der Name des Sternen-Epos bereits andeutet, erlebt Ihr spielerisch die Anfänge der Jedi-Meisterei – Anakin & Co. werden erst tausende Jahre später gezeugt. Genre-üblich scharf Euer (wahlweise selbstgebastelter) SciFi-Recke im Verlauf der Ver-

schwüungs-Geschichte eine Vielzahl treuer Anhänger um sich, von denen jeweils zwei beim rundenbasierten Lichtschwert-Gefuchtel behilflich sind. Herrlich fies: Nachwuchs-Imperatoren schlagen sich auf die dunkle Seite der Macht.

Hersteller: LucasArts  
Genre: Rollenspiel  
D-Termin: 2. Quartal 2003

Wie der Kult begann: Technisch noch maues, aber dafür spielerisch immens gehaltvolles Weltraum-RPG von kolossalem Umfang.



# World Racing®

Die Zukunft des Rennspiels.



## ...8% tuns auch.

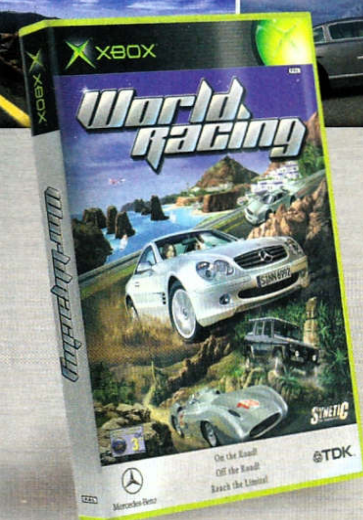
On the Road! Off the Road! Reach the Limits!

World Racing besteht zu 8% aus anspruchsvollen Tunnelfahrten, welche wiederum den gleichen Aktionsradius bieten, wie herkömmliche Schlauch-Engines. In den restlichen 92% fahren Sie in einer nie dagewesenen Qualität quer durch die Kontinente dieser Erde.

Entscheiden Sie selbst, wann und wo Sie die Straße verlassen, um eine tollkühne Abkürzung zu nehmen, denn die 3D-Landscape-Engine ermöglicht es, theoretisch jede Stelle des Spiels zu erreichen.

### Features:

- ▶ Erleben Sie 120 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände)!
- ▶ Die 50 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben!
- ▶ Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!
- ▶ Fahren Sie bis zu 110 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)!
- ▶ Alle Modelle basieren auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern!
- ▶ Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern. Spielen Sie die Aufzeichnung eines Rennens ab und beobachten Sie Ihre Performance!
- ▶ Spielen Sie gleichzeitig mit bis zu vier Spielern via Splitscreen!



**SYNETIC**  
The Funfactory

FEATURING MUSIC FROM  
MINISTRY OF SOUND



**Mobil 1**

WASIT  
TECHNOLOGY  
CASIO

**BLAUPUNKT**



**TDK**  
mediactive

[www.mercedes-benz.de/worldracing](http://www.mercedes-benz.de/worldracing)

\*Microsoft, "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt.



# Aus für Importe?

Der Zoll schlägt derzeit kräftig zu und sorgt für Frust bei NTSC-Fans – MAN!AC forscht nach den Hintergründen.

Seit einigen Jahren haben es Liebhaber von Importspielen in Deutschland schwer: Wurde bis Mitte der 90er-Jahre der Verkauf von NTSC-Titeln toleriert, sorgten die Hersteller 1998 zum Start von "Metal Gear Solid" für ein jähes Ende – erst beriefen sich Konami, kurz darauf Sony und anschließend weitere Publisher auf das gesetzlich verankerte Verbot des gewerblichen Vertriebs von Graumporten. In Kürze verschwanden praktisch alle US- und Japan-Titel aus den Regalen, frisches Konsolenfutter für Fans gab's nur noch unter der Hand oder über Privat-Engagement: Eigenimporte für den privaten Gebrauch blieben weiterhin erlaubt.

## Selbst ist der Mann

Für Gelegenheitskäufer ist diese Möglichkeit zwar unpraktisch, doch Profizocker wussten sich schnell zu helfen: Zuverlässige Versender in Übersee wurden dank Internet aufgespürt, die zwingend notwendige Kreditkarte bei der Bank organisiert – letzteres stellte zwar für minderjährige Spieler ein Problem dar, das sich aber durch Hilfe von Eltern oder Freunden ebenfalls überwinden ließ. Dieses System funktionierte die letz-



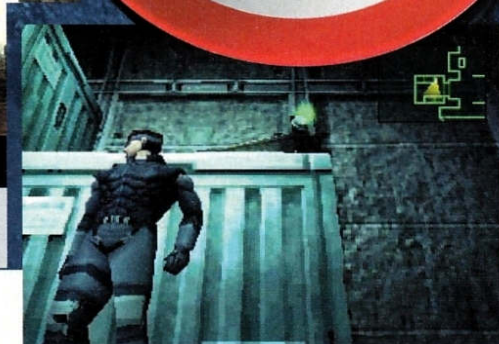
Flachschädel-Phobie: Miese PAL-Produktionen werden zum Glück immer seltener, trotzdem fallen gelegentlich selbst Spitzentitel wie "Final Fantasy 10" mit dicken Balken und anderen Ärgernissen auf.

ten Jahre ohne größere Störungen. Wer bereit war, etwas Zeit und Mühe zu investieren, bekam seinen Wunschimport immer noch, während die Hersteller ihr Hauptanliegen (also die Verhinderung von gewerblichen Großbestellungen) recht erfolgreich durchsetzten.

## Störung im System

Anfang November bekam die heile Importwelt jedoch einen dicken Knacks, im MAN!AC-Forum breiteten

sich angesichts des US-Starts von "Resident Evil Zero", "Metroid Prime" oder "Suikoden 3" Schreckensmeldungen aus: In Frankfurt wurden vom Zoll Sendungen eines bekannten US-Händlers festgehalten – und das zum Teil über mehrere Wochen hinweg. Die Konfusion darüber war groß, denn wie erwähnt sind Privatimporte durchaus erlaubt. Informationen vom betroffenen Kurier-



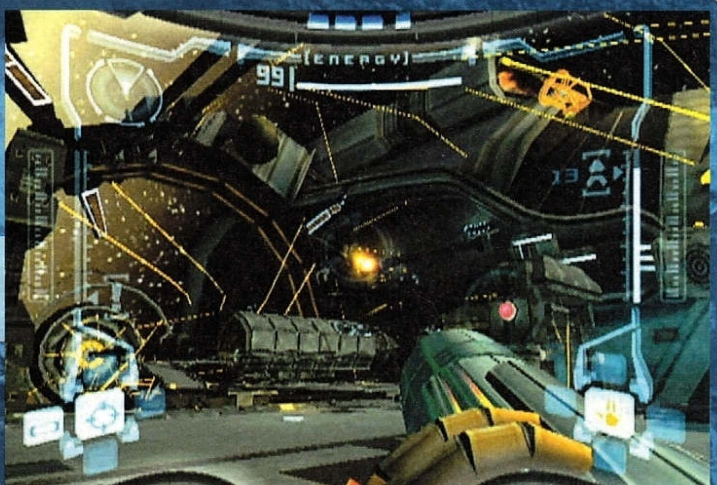
Stein des Anstoßes: Mit "Metal Gear Solid" endete das Zeitalter des unbeschwerten Spieleimports.

dienst FedEx und den Zollstellen sorgten nur teilweise für Aufklärung, zumal sich die Aussagen nicht selten widersprachen: Mal war von Markenschutzprüfungen wegen Raubkopie-Verdacht die Rede, mal von der Vermutung gewerblicher Absichten. Außerdem sollten die Konsolenher-

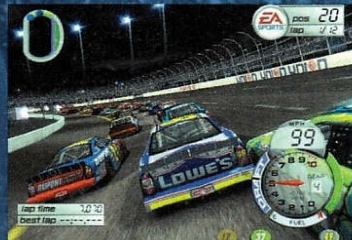


"Suikoden 3" wird laut Konami wegen Übersetzungsproblemen nicht in Europa erscheinen, obwohl bereits eine komplett englische Fassung in den USA existiert – Fans bleibt also nur der Import. Das Sprachargument bereitete vor einigen Jahren dem PSone-Strategieknüller "Final Fantasy Tactics" (rechts) dasselbe Schicksal.





**Geduldsspiel:** Die meisten Kracher erscheinen zwar auch bei uns, aber nicht jeder will mehrere Monate warten, bis z.B. ein "Metroid Prime" in Europa eintrudelt.



Firmen wie EA passen ihre Produkte einwandfrei an die PAL-Norm an und geben sich wie bei "Der Herr der Ringe" (links) Mühe mit der Eindeutschung; allerdings gibt's manche Perle wie "NASCAR Thunder 2003" (rechts) nur in Übersee.

steller hinter der plötzlichen Zollbetriebsamkeit stecken. Letzteres verwunderte, denn die Freaks als Meinungsführer werden von den großen Drei geschätzt, wie auch Sony ausdrücklich erklärt (siehe Interview). Wer im Paragraphendschungel wel-

che obskure Regelung ausgepackt hat, ist nicht endgültig zu klären, aber wenigstens lichtet sich das Chaos am Monatsende etwas. Die aufgehaltenen Produkte wurden inzwischen freigegeben, Privatzocker können derzeit wieder davon ausgehen, dass

sie ihre Bestellung erhalten – solange es sich nicht wieder jemand anders überlegt.

## Anfang vom Ende?

Voraussichtlich ab 1. April 2003 tritt das heiß diskutierte neue Jugendschutzgesetz in Kraft: Strengere Bewertungskriterien sorgen wahrscheinlich für höhere Altersfreigaben und mehr Indizierungen. Knackpunkt für Importfans ist die gestärkte Bedeutung der Freigaben, die nun auch bei Spielen (die bisher nur eine unverbindliche Empfehlung hatten) greift – was nicht von einer staatlich akzeptierten Stelle geprüft wurde, bekommt automatisch die höchste Wertung verpasst, wodurch auch ein Vertrieb über den Versandweg nicht erlaubt ist. Nach dem neuen Recht wäre es möglich, jeden per Post oder Kurier eingeführten Eigenimport am Zoll zu beschlagnahmen, egal ob es sich um ein harmloses Sportspiel oder eine blutige Metzelei handelt. Ähnliche Regelungen gelten für Filme seit Jahren, allerdings erreichten bislang ungeprüfte Titel, deren deutsche Fassung eine niedrige Freigabe erhalten hatten, trotzdem den Empfänger – schließlich wäre es selten dämlich, z.B. Disney-Filme zu beschlagnahmen: Ob sich allerdings auch zukünftig der gesunde Menschenverstand durchsetzt, ist fraglich: Beim Jugendschutz hat die Vernunft in den letzten Monaten nicht immer Platz gefun-

den, zumal aus Cineastenkreisen unlängst ebenfalls von übereifrigen Zollaktionen berichtet wurde.

## Selbsthilfe

Hartnäckige Zocker finden mit Glück Kontakte zu einem der wenigen heimischen Händler, die das Risiko Import trotz der legalen Probleme noch wagen. Ansonsten steht die Europäische Union im Mittelpunkt: Seit der Einführung des gemeinsamen Binnenmarktes 1993 ist im EU-Gebiet der Handelsverkehr ohne Zollkontrollen gewährleistet – bietet jemand in den 14 anderen Mitgliedsstaaten ein von Euch gesuchtes Spiel an, müsst Ihr deshalb grundsätzlich nicht befürchten, dass es an der deutschen Grenze hängen bleibt.

Laut dem Verband der Unterhaltungsindustrie Deutschland VUD dürfen (im Gegensatz zu Sonys Auffassung, siehe Interview mit Herrn Gerdes) zudem nicht geprüfte Produkte aus dem EU-Bereich weiterhin in Ladengeschäften an Erwachsene veräußert werden – habt Ihr einen engagierten Spieleshop in der Nähe, sollte es also zumindest mit Spielen aus England & Co. klappen. Da unsere kontinentalen Nachbarn einen spürbar sachlicheren Umgang mit dem 'bösen Medium' Videospiel praktizieren, gibt's wenigstens diesen Silberstreif am Horizont – trotzdem ist es bedauerlich, dass Zocker in dieser Art an den Rand der Legalität gedrückt werden. us

## ... "Wir haben nichts dagegen, wenn jemand legal eine NTSC-Playstation erwirbt" ...

Manfred Gerdes, Geschäftsführer Sony Computer Entertainment Deutschland, zur Importproblematik



**MAN!AC:** Wie steht Sony grundsätzlich zu Importen?

**Manfred Gerdes:** Zunächst gibt es ungewollte und gewollte Produktdifferenzierungen, die sich aus den unterschiedlichen Fernsehnormen ergeben und das Produkt verteuern würden, wenn diese auch in der europäischen Version enthalten wären. Die Freaks würden diese Kosten in Kauf nehmen, allerdings nicht der normale Konsument, den nicht interessiert, was in den USA oder Japan spieletechnisch abgeht. Deshalb haben wir die Konsole für die jeweiligen Märkte entwickelt – und nicht eine global einsetzbare PS2.

Bei der Software treffen sich zwei Extreme: Zum einen die relativ kleine, aber wichtige Freakgruppe und die verhältnismäßig wenigen Spiele, die tatsächlich vom Markt angenommen werden. Diese Tatsachen haben uns in unserer Entscheidung gestärkt, auf den Konsumenten hier einzugehen und die wirklich relevanten Titel als PAL-Konvertierung einige Zeit nach der NTSC-Markteinführung auch in Europa anzubieten. Natürlich kommt das Argument der besseren

Qualität, also PAL-Balken usw., dazu möchte ich folgendes sagen: Wer Importspele spielen will, soll bitte auch die Hardware in Japan oder in den USA kaufen und dafür Spiele importieren, die er legal bei einem dortigen Händler erwirbt, entweder durch Freunde oder die Versendung der Produkte! Dazu ein Hinweis: Die Bundesregierung wird das Jugendschutzgesetz ändern, damit ist es nicht mehr legal, importierte Produkte auf dem deutschen Markt anzubieten. Noch härter ist die Tatsache, dass alle Spiele ohne Alters-Rating auf dem Produkt grundsätzlich verboten sind – auch dann, wenn es sich um ein normales Rennspiel handelt, was auch hier keiner Altersbeschränkung unterliegt, aber halt durch die USK geprüft wurde.

Wir haben nichts dagegen, wenn jemand legal eine NTSC-Playstation erwirbt und darauf NTSC-Spiele spielt, die er in dem Land gekauft hat, in dem das Produkt legal angeboten wird! Wir sind gegen das Chippen von Playstations, da zurzeit gerade auf der PSone doppelt soviele Spiele kopiert als verkauft werden! Jeder von uns erwirbt nur das Recht, die Inhalte auf dem von uns angebotenen Datenträger abspielen zu dürfen. Das Recht an den Inhalten bleibt urheberrecht-

lich betrachtet in den Händen der Entwickler. In der digitalen Welt gibt es keine Kopien, die schlechter sind als das Original, sondern Klone. Das Klonen bezeichnen wir als Diebstahl, zumal diese Produkte oft auch noch vermarktet werden und nicht wie in der eigentlichen Bestimmung als Sicherungskopie zu Hause in der Schublade liegen. Die Sicherheit der heutigen Technologie macht auch keine Kopie notwendig, es sei denn, jemand geht fahrlässig mit dem Produkt um und zerkratzt es. Da sollten wir es genauso wie bei allen anderen Produkten halten, wenn der Defekt auf eigenes Fehlverhalten zurückzuführen ist. Liegen eindeutige produktionstechnische Mängel vor, tauschen wir wirklich kulant um, denn uns ist wichtig, immer ein funktionsfähiges Produkt in Euren Händen zu sehen!

**MAN!AC:** Werden Zockern, die sich NTSC-Titel zum Eigenbedarf aus Übersee besorgen, Steine in den Weg gelegt?

**Manfred Gerdes:** Nein, solange klar erkennbar ist, dass kein gewerblicher Sachverhalt vorliegt – also kein Geschäft betrieben wird, wo der Sinn und Zweck des Imports nicht im Selbstgebrauch,

sondern im Weiterverkauf liegt. Allerdings sind auch in diesem Fall die gesetzlichen Bestimmungen einzuhalten (Altersfreigabe).

**MAN!AC:** Wie ist der Kontakt von Sony zu den zuständigen staatlichen Institutionen wie z.B. dem Zoll?

**Manfred Gerdes:** Sehr gut, weil wir natürlich auch die Raubkopierprofis beobachten und illegale Geschäfte in Deutschland vermeiden wollen. Unsere Branche lebt nicht von überkandidelten Personen und Persönlichkeiten, wir alle leben relativ normal und verhalten uns sehr offen. Wir müssen viele Produkte entwickeln, ein Teil ist sicherlich nicht gewinnbringend oder kostendeckend. Dafür sollten aber einige von Euch auch bereit sein, das Spiel zu kaufen und nicht einfach raubkopieren! Ihr wollt, dass Hardware billiger und Software attraktiver wird. Dann muss auch jeder fair mitspielen, um das machen zu können!

**MAN!AC:** Gibt es bei der Import-Thematik eine Kommunikation mit Nintendo und Microsoft, oder geht Sony seinen eigenen Weg?

**Manfred Gerdes:** Nein, wir treffen keine Absprachen mit unseren Wettbewerbern.





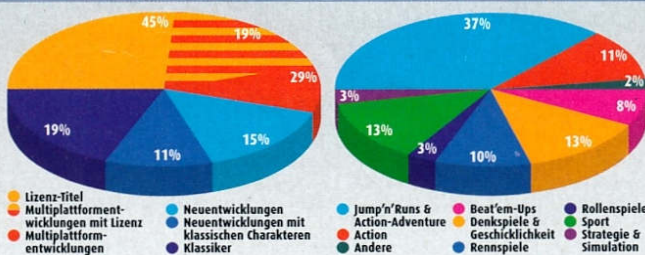
Die zwei Gesichter des GBA: Der primitive Puzzler "Snoob"...



... und die kompetente Gamecube-Umsetzung "Super Monkey Ball jr.".

# Massen-Medium

## 240 Module in der Statistik



An diesem Diagramm lässt sich ablesen, woher die Ideen hinter den bislang veröffentlichten GBA-Titeln stammen. Nur 15% aller Module sind wirklich 'neue' Spiele, der Rest rekrutiert sich aus dem 16-Bit-Fundus, bekannten Videospiel-Heroen und Film-, Fernseh- oder Sportlizenzen. Beinahe ein Drittel der Spiele sind Multiplattformtitel, bei denen neben Heimkonsolenversionen eine GBA-Versoftung mit abfällt – meist als Resteverwertung oder um Marketingausgaben auf ein Produkt mehr zu verteilen.

Knapp zwei Fünftel aller GBA-Titel greifen auf die 16-Bit-Traditionsdisziplin Jump'n'Run zurück – meist im typischen von links nach rechts scrollenden 2D, sporadisch auch in Iso-Perspektive oder mit Action-Adventure-Anklängen. Knobler und mit Gehirnaktivität angereicherte Geschicklichkeitsspielen – eigentlich eine Handheld-Domäne – sind mit 13% auf dem GBA schon beinahe unterrepräsentiert. Ebenfalls noch nicht annähernd so reichhaltig besetzt wie wünschenswert sind die Genres RPG und Strategie.

**Innovativ und altbacken: Bei keinem Videospielsystem ist die Kluft zwischen Brillanz und Primitivität so groß wie beim GBA.**

► 500 Titel in 20 Monaten: Keine Konsole wurde jemals in so kurzer Zeit mit so vielen Spielen bedacht wie der Game Boy Advance. Durchschnittlich 25 Produkte werden jeden Monat weltweit für den GBA fertig gestellt – hart für Spieler, bei diesem Mega-Output den Überblick zu behalten, hart für die Hersteller, einen gewissen Qualitätsstandard zu wahren. Für uns sind die halben Tausend (Tendenz täglich steigend) Grund genug, dem Game Boy Advance ein Special zu widmen und das vergangene, aktuelle und zukünftige Softwareangebot näher zu beleuchten.

## Glänzender Beginn, düsterer Alltag

Als der GBA im März 2001 in Japan erschien, trat er ein schweres Erbe an: In den vorhergehenden zwölf Jahren hatten seine Ahnen Videospielgeschichte geschrieben – Game Boy und Game Boy Color verkauften sich 120 Millionen Mal, der Kinder-Kassenknüller Pokémon setzte vom schwarzweißen Display aus zum Sturm der Konsolenwelt an. In puncto Hardware-Voraussetzungen schien der GBA von Beginn an der Traum mobiler Zocker zu sein: 32-Bit-CPU, Farbdisplay mit einer Auflösung von 244x166 Pixel, ergonomische Form, geringer Batterieverbrauch. Und wirklich, Japan-Starttitel wie "Chu Chu Rocket", "F-Zero", "Kurukuru Kururin" oder "Castlevania: Circle of the Moon" deuteten an, was der GBA und für ihn entwickelnde Teams drauf haben: Perfekte Umsetzungen von 16-Bit-Klassikern, innovative Konzepte und die glänzende Wiedergeburt einst glorreicher Genres. Nicht erst in den letzten Monaten macht sich allerdings Ernüchterung



In Japan ist die Software-Palette des GBA reichhaltiger und vielfältiger: Neben Strategie-Knallern wie "Daisenryaku"...



...erschieden in Nippon auch allerlei Kruditäten wie das simple Küchenabenteuer "Sweet Cookie Pie".





Als GBA-Hoffnungsträger 2003 müssen altbekannte Helden erhalten: "Legend of Zelda: A Link to the Past", "Contra" und "Kirby" bieten traditionell hohe Qualität.

breit – bei den GBA-Spielern wie den Herstellern der Module. Einer der größten Kritikpunkte an der Nintendo-Hardware ist auf Kundenseite die fehlende Hintergrundbeleuchtung, gepaart mit einem spiegelndem Bildschirm. Ohne Lichtquelle in exaktem Winkel ist die Beschäftigung mit dem GBA frustrierend, vor allem bei Titeln, die aus atmosphärischen Gründen mit Düsteroptik hantieren. Über eine Nachbesserung seitens Nintendo und die Veröffentlichung eines 'leuchtenden' Nachfolgers wird zwar seit Monaten gemunkelt – offiziell hält sich BigN aber bedeckt.

## Software von der Stange

Viel mehr als die fehlende Hintergrundbeleuchtung machen aber Hersteller und Händlern die bis auf wenige Ausnahmen dürrtigen Verkäufe von GBA-Software zu schaffen. Allerdings ist dieser Zustand hausgemacht: Zum einen ist die Masse an

veröffentlichten Spielen bereits heute unüberschaubar, zum anderen sind die wenigsten Produkte wirklich hochwertig – ein hoher Prozentsatz des GBA-Modul-Aufkommens rekrutiert sich aus billig produzierter, schnell und inspirationslos herunterprogrammierter Dutzendware. In Kombination mit immer noch überhöhten Preisen – ein gewöhnliches GBA-Modul kostet mit 50 Euro beinahe so viel wie ein hochklassiger PS2-Titel – ergibt sich eine Kaufunlust der Kunden, die so fatal ist, dass etliche Händler den GBA bereits aus ihrem Sortiment geschmissen haben.

Warum so wenig interessante und innovative Spiele für den GBA erscheinen, hat vielfältige Gründe: Zum einen ist die Hardware relativ leicht und günstig zu programmieren – die Entwicklungskosten eines gewöhnlichen Titels beginnen bereits bei 50.000 Euro, ein zwei- bis dreiköpfiges Team kann in sechs Monaten ein



Nur für USA: "Soccer Kid" wurde von Telegames neu für den GBA aufgelegt.



"EZ Talk": Japanische Kinder lernen dank klarer Sprachausgabe Englisch.

## ... Muss-Module ...

Die Top Ten auf GBA

Die Hit-Ausbeute seit Erscheinen des GBA vor eineinhalb Jahren ist zwar nicht berauschend – eine Handvoll Spiele erwiesen sich aber als ultimative Suchtmittel für unterwegs. Diese zehn Titel sollten in keiner gut sortierten (europäischen) GBA-Sammlung fehlen:



### Advance Wars

NINTENDO

Der Zeitfresser auf dem GBA: Das klassische rundenbasierte Strategiespiel glänzt mit einer Fülle an Missionen, die zum großen Teil erst freigespielt werden müssen. Besonders das kluge Design von Einheiten und Karten sowie die unterschiedlichen Anime-Charaktere motivieren Euch für Monate.



### Castlevania - Harmony of Dissonance

KONAMI

Jump'n'Run-Abenteuer mit Gruseleinschlag: Seit frühen NES-Zeiten ist Konamis stimmungsvolle Vampirsaga aus der Videospielwelt nicht mehr wegzudenken. Der zweite GBA-Ausflug zählt mit schaurig-schöner Optik und RPG-Einschlag zu den Höhepunkten der Serie – ein bissiges Vergnügen.



### Duke Nukem Advance

TAKE 2

Kleine Ego-Action ganz groß: Dass man keine hochgezüchtete Next-Gen-Konsole sein Eigen nennen muss, um zünftige 3D-Ballereien zu genießen, beweist Obermächte Duke. Fette Wummen, flüssige Optik und eine Vielzahl knackiger Levels machen das Sci-Fi-Spektakel zur Genre-Referenz auf GBA.



### Golden Sun

NINTENDO

Rollenspiel-Epos mit Action-Adventure-Einschlag: Selten forderte ein RPG mehr Knobelarbeit vom Spieler als Camelots GBA-Debut. Aber keine Bange: Monstermetzger und Aufwühl-Fans kommen natürlich ebenfalls voll auf ihre Kosten – dank Sleep-Funktion und Batterie ideal für unterwegs.



### Mario Kart Super Circuit

NINTENDO

Fun-Racer nahe an der Perfektion: Anspruchsvolle Pseudo-3D-Strecken mit massig Abkürzungen, ausgefeilte Extra-Waffen, eine direkte Steuerung und ein genialer Mehrspieler-Modus mit Schadenfreude-Garantie machen "Mario Kart Super Circuit" zum unverzichtbaren Begleiter für unterwegs.



### Metroid Fusion

NINTENDO

Im Weltall hört dich niemand schreien: Ob auf dem Gamecube oder im Mini-Format – die Cyber-Amazone beweist auf jedem System Oberklasse. Der unwiderstehliche Mix aus anspruchsvoller Balleraction, Hirnarbeit und Geheimnissuche sichert dem fordernden Jump'n'Shoot einen Spitzenplatz.



### Super Mario World: Super Mario Advance 2

NINTENDO

Aufgebohrte Umsetzung des SNES-Klassikers: Hüpfte wahlweise mit Mario oder Bruder Luigi (neu) durch kunterbunte, hervorragend ausgearbeitete Welten und erforscht unzählige Geheimräume – als Gratis-Dreingabe gibt's zudem den Multiplayer-fähigen Plattform-Oldie "Mario Bros."



### Tony Hawk's Pro Skater 2

ACTIVISION

Das beinahe perfekte GBA-Abbild des Trendsport-Bestsellers: Tony lässt sich auch in klein und mit wenigen Knöpfen hervorragend handhaben, die hübsche Optik und das bekannte Aufgaben-basierte Spielprinzip motivieren Euch immer wieder zu einer Spritztour auf vier Rollen.



### V-Rally 3

INFOGRADES

Rasen wie die Profis: Der furiose Offroad-Spaß zeigt eindrucksvoll, dass auf dem GBA toll aussehende Rennspiele möglich sind. Die flotte und detailreiche Polygonoptik ist bis heute ungeschlagen und lässt kleinere Patzer beim Spieldesign verschmerzen – ein Pflichtkauf für Handheld-Piloten.



### Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

NINTENDO

Der ultimative 2D-Hüpfer: "Yoshi's Island" verückt Jung und Alt mit außergewöhnlicher Wachsmalkreiden-Optik, tonnenweise Geheimnissen sowie einer in jeder Hinsicht perfekten Steuerung – das ideenreiche, überraschende Leveldesign hält Euch Wochen bei der Stange!



## Preisfrage

Wer verdient was am Modulverkauf

Abgesehen von Nintendo- und Konami-Software, die etwa fünf Euro günstiger angeboten wird, kostet ein gewöhnlicher GBA-Titel rund 50 Euro – 16% davon wandern als Mehrwertsteuer schnurstracks in die Staatskasse. Von den restlichen 43 Euro bedient sich zunächst einmal Nintendo: Der GBA-Hersteller fertigt sämtliche Module selbst, egal von welchem Publisher sie kommen. Für die Produktion von Cartridge, Anleitung und Verpackung inklusive Lizenzgebühr nimmt Nintendo rund zehn Euro – abhängig ist der exakte Preis von der Ausstattung (MBit Speicher, zusätzliches Flash-RAM) und dem Verhandlungsgeschick des Drittherstellers. Der Entwickler selbst erhält je nach Finanzierungsmodell (Fixbetrag, Royalties) zwischen ein und drei Euro je verkauftem Spiel. Sechs bis neun Euro landen schließlich beim Einzelhändler und der große Rest des Geldes fließt zu Vertrieb sowie Publisher – der hat allerdings auch einen Großteil des finanziellen Risikos zu tragen.

solides Stück Software zusammenbasteln. Zum anderen dienen GBA-Umsetzungen der Ausschachtung von Lizenzen: Ein Fünftel von etwa 240 bislang in Deutschland erschienenen Titeln sind mit teuren Namensrechten ausgestattete Spiele (z.B. "Herr der Ringe", "Die Mumie"), die als Multiplattformprodukte zeitgleich mit ihren Heimkonsolen-Vettern auf den Markt kamen. Die Logik dahinter: Der Publisher kauft sich einmal die Rechte an Kinofilm oder Sportverband und versucht die Kosten auf so viele Spiele wie möglich zu streuen – bestes Beispiel hierfür ist EA, deren Konvertierung des aktuellen "Harry Potter"-Streifens auf insgesamt sieben Plattformen erschien. Netter Nebeneffekt ist dabei die Verschönerung der Bilanzen: Etliche Hersteller sind börsennotiert, je mehr Produkte im Jahr erscheinen, desto eindrucksvoller der Geschäftsbericht, desto zufriedener die Anleger.

## Geduldige Konsole

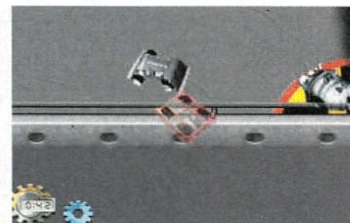
Doch auch wenn keine Lizenz mit im GBA-Spiel ist (selten genug: knapp die Hälfte aller Euro-Titel basieren auf erworbenen Rechten), heißt das noch lange nicht, dass Hersteller und Entwickler vor Innovativität sprühen. Von 240 Titeln bieten gerade mal 62 neue Szenarien oder Ideen, wobei sich 26 davon eingeführter Charaktere wie "Mega Man" oder "Bomberman" bedienen. Altbekannte Gesichter und Spiele bekommt man nicht zuletzt dank der Leistungsfähigkeit des GBA



"Napoleon" war ein früher japanischer GBA-Titel von Nintendo: Das Strategiespiel erschien außerhalb Nippons nur noch – wen wundert's – in Frankreich.



Vorhaltener Klassiker: Das knuddelige wie herausfordernde "Pyu Pyu" wurde nicht in Europa veröffentlicht.



Lizenz-Müll: Die TV-Show "Robot Wars" und Legos "Island Xtreme Stunts".



Kruder Knobler: "Tang Tang" stellte Take 2 still und heimlich in die Läden; mittlerweile als Ramschware billig zu erstehen.

zuhauf zu sehen: 46 Klassiker aus den vergangenen Dekaden wurden bei uns bereits wiederbelebt, von "Earthworm Jim" über drei "Mario"-Episoden bis zu den Arcade-Emu-Kollektionen von Namco oder Midway. Doch so brillant diese Spiele früher auch waren und womöglich heute

noch sind, der Kauf des 100 Euro teuren Geräts bzw. der je 50 Euro teuren Module wird durch sie kaum gerechtfertigt – die PSone und zugehörige Klassiker gibt's schon erheblich günstiger. Womit kann also der GBA in Zukunft sein Dasein rechtfertigen und sein Überleben sichern?

## Qualität rauf, Preis runter

Am wichtigsten wäre sicherlich, den Preis für GBA-Spiele in Deutschland bzw. der EU deutlich zu senken. In den USA, wo Module zwischen 30 und 35 Dollar angeboten werden, lassen sich auch Titel abseits der großen Nintendo-Marken rentabel absetzen – hier ist das Handheld-Spiel eher Mitnahmeprodukt als größere Anschaffung. Ein weiteres Argument, mit dem der GBA in diesem Jahr punkten kann, ist die stärkere Unterstützung des Gamecube-Links: Ob "Zelda", "Metroid" oder vielleicht auch "Final Fantasy" – die Möglichkeit, durch die Linkoption versteckte Goodies in den Würfel-Titeln freizuschalten, sollte der 32-Bit-Hardware einigen Auftrieb geben. Zu guter letzt erwartet uns in diesem Jahr eine Reihe hochkarätiger Spiele, die Schwung in die Hardware bringen könnten. Neben dem Square-Engagement ist es vor allem aber die Rückkehr der Pokémon, die den GBA beflügeln dürfte. Eines sollte sich Nintendo allerdings zuvorderst auf die Fahne schreiben: Der Ausstoß an Software-Müll muss gnadenlos begrenzt werden. sf

## Anschluss gesucht

Die vielen Seiten des GBA

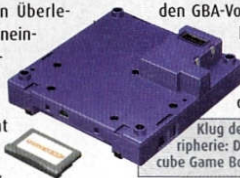


So wenig innovativ oftmals die GBA-Software ist, so clever sind die Verbindungsmöglichkeiten, die Nintendo seinem Handheld spendiert (hat). Die Verlinkung von bis zu vier Handhelds wird von einem Großteil der GBA-Spiele unterstützt – wenngleich die Hersteller von der Fähigkeit, allgemeine Spieldaten via Kabel zu übertragen und damit Multiplayer-Spaß mit nur einem Modul zu liefern, wenig Gebrauch machen. Wohl von finanziellen Überlegungen getrieben, wird für uneingeschränkte Mehrspieler-Runden meist ein Modul je Teilnehmer gefordert.

Über hundert GBA-Spiele nutzen das Link-Kabel.

Wird noch halbherzig genutzt: Der Link zum Gamecube.

"Metroid" oder "Zelda" – die Verbindung von Handheld- und Heimkonsolen-Titeln belohnt den Spieler mit allerlei exklusiven Extras. Durch diesen an sich simplen Trick kurbelt Nintendo kräftig den Verkauf der hauseigenen Spiele an. Nicht fehlen darf schließlich die Möglichkeit, GBA-Module auch auf der stationären Konsole zocken zu können – nach dem Vorbild des erfolgreichen "Super Game Boy", der Spiele für den GBA-Vorgänger mit den SNES kompatibel machte, veröffentlicht Nintendo in Kürze den "Gamecube Game Boy Player". Gerade die zahllosen 16-Bit-Revivals erstrahlen so wieder in Ursprungs-Glanz und -Größe.



Aus Marketing-Sicht brillant ist der Link zwischen GBA und Gamecube: Ob Mickey,



**DU WILLST EINE GENIALE SIMULATION?**

**ECHTZEITSCHADENSMODELL.**

**FEINSTE FAHRPHYSIK.**

**REALISMUS PUR.**

**DU WILLST ACTION?**

**VOLLGAS. UNFÄLLE.**

**ÜBERSCHLÄGE. ZWEIFÄHRE.**

**DANN GIB GAS  
UND HOL DIR BEIDES!**



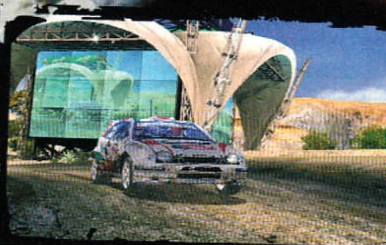
# RALLY FUSION



Schrammen Sie in einer Vielzahl von Modi durch das Gelände, darunter Verfolgungsrennen, K.O., Wechsel und Rallye-Cross.



Drängeln Sie sich durch chaotische Fahrzeugpulk bis an die Spitze vor. Rücksichtnahme ist hier ein Fremdwort! Geben Sie alles, oder geben Sie auf!



Stellen Sie sich auf gefährliche Wetterverhältnisse und Echtzeitschäden ein, die sich exakt auf das Fahrverhalten auswirken.

„Wunderschöne Umgebungsgrafik, erstklassige Effekte und detaillierte Autos rauben einem den Atem.“

Bravo Screenfun 06/02

**ACTIVISION**

activision.de

**XBOX**



**PlayStation 2**



RACE OF CHAMPIONS und RACE OF CHAMPIONS EVENT TM © 2000 International Media Productions S.A.M. © International Motorsport Promotions S.A. Licensed by International Media Productions S.A.M. und Licensing Management International Ltd. RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS GAME © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Activision is a registered trademark and Rally Fusion is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz benutzt. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



# Der Kampf mit dem Kampf

## Die Tagebücher von Big Blue Box **TEIL 11**

Schlachten in RPGs können grausam sein – vor allem für die Entwickler. Die "Fable"-Macher erzählen von gescheiterten Gegnern und heulenden Helden.

### Kampf...

Auf ihm liegt eines der Hauptaugenmerke jedes RPG-artigen Spiels, und es gibt eine Menge Wege, sich ihm zu nähern.

Einige Spiele nutzen einen rundenbasierten Ansatz, bei dem Du jedes Mitglied Deiner Party anwählst und dessen Angriff bestimmst. Oft mündet dies in eine Situation, in der Du den 'Siebten Dämon von Kunarg' beschwörst und drei Minuten damit verbringst, einem atemberaubenden Zauberfeuerwerk zuzusehen, bei dem sich die Erde auflutet, ein 200 Meter hohes Monster aus der Spalte steigt und Lava auf Deine Feinde pinkelt. Am Ende heilt sich die Erde auf magische Weise selbst und die hilfreiche Zahl '23' steigt über Deinem Feind auf – als einziger Indikator für den Schaden, der zugefügt wurde bzw. für das, was überhaupt gerade passiert ist.



Andere Spiele bedienen sich eines zufallsabhängigen Echtzeitsystems, bei dem der Wurf eines unsichtbaren Würfelpaars bestimmt, ob die jeweilige Attacke einem feuchten Furz oder einem wuchtigen Hammerschlag entspricht. Normalerweise führt dies zu einer Situation, in der die beiden Gegner unter Kriegsgeheul wild aufeinander zustürmen, einen Meter voneinander abrupt stehen bleiben, innehalten und dann: Klirr, Klong, Klirr, Klong, Klirr, Aaargh. Und irgendwann kriegt ein 20 Zentimeter langes spitzes Etwas in sich reingestochen.

Da wir weder Fans des einen, noch des anderen Ansatzes sind, entschieden wir uns für bodenständigen, handgreiflichen, herzhaften Echtzeit-Kampf, in dem Du Dich mit rasanter Komboprügelei abrackern kannst, oder dich auf Dein Timing mit dem Geschick und der Verwegenheit eines Sun Tzu auf Kokain besinnst. Es schien so einfach.

### War's aber nicht...

So viele Dinge können falsch laufen. So viele Dinge sind falsch gelaufen, dass wir eine Liste all der Sachen zusammengestellt haben, die wir lernen mussten, damit unser Kampf sich in irgendeiner Weise interessanter anfühlt als die Handtaschenschwingerei einer alten Frau. Hier einige Beispiele:

#### 1. Es geht nicht um die Animation...

Natürlich meinen wir das nicht so. Wie auch immer, bei einem Schlagmanöver vom Beginn bis zum Abschluss reden wir über eine Viertelsekunde, maximal. Alles was länger wäre, würde die Zeit zwischen einem Knopfdruck und dem nächsten ziemlich frustrierend machen. Spieler begannen darüber zu klagen, dass der Kampf 'zu langsam' wäre. Mal ehrlich: Jeder, der ein Breitschwert in einer Zehntelsekunde um 180 Grad schwingen kann, wäre ein durch Steroide aufgepumpter Freak, aber offensichtlich ist es das, was sich 'realistisch' anfühlt.

#### 2. ...es geht um die Pose

Hat man obige Tatsache im Hinterkopf, beginnt man zu realisieren, dass die Spieler eigentlich mehr von den End-Posen sehen, als von jedem anderen Aspekt der Animation. Wenn Dein Held einen Treffer landet und beim Abschluss der Bewegung aussieht, als hätte er einen Haufen in der Hose, dann wird niemand davon beeindruckt sein – egal wieviel Schaden er verursacht hat und egal wie protzig der Rest der Bewegung war. Der letzte Animationsschritt ist der, der die meiste Zeit auf dem Bildschirm dargestellt wird, weshalb der Charakter besser so aussehen sollte, als ob er wüsste, dass jeder zusieht.

### 3. Angreifer und Positionierung

Was ist nun mit den Angreifern? Sollen sie alle in einer Linie auf Dich zurennen? Sollen sie's taktisch versuchen und hinter Deinen Rücken schleichen? Sollen sie versuchen, in eine spezifische Position zu Dir zu kommen und diese zu halten? Man muss bei all dem sehr vorsichtig sein, sonst riskiert man, dass Banditen umherlaufen und im Endeffekt sagen: "Schau, Herr Held, ich bin in erster Linie Angreifer – ich stell mich hierhin, genau vor Dich, damit Du als Erst... oh, hallo. Der Arsch hat sich schon wieder bewegt. Ich wünschte, Du würdest stillstehen... aaaaaargh." Wir haben uns für eine kompliziertere Vorgehensweise auf Basis einer Drehscheibe entschieden, die bei weitem weniger interessant ist als dieses Bild eines süßen Hündchens.

### 4. (Un)fares Spiel

Gibt es in einer Schlacht mehr als einen Angreifer auf einmal, dann muss man sicher gehen, dass sie sich fair verhalten. Genauer gesagt: unfair. Wir mussten unsere Banditen z.B. dazu bringen, so zu denken:

➡ "Schlag nicht zu, wenn ihn jemand anderes schlägt. Er könnte ein fähiges, taktisches Kerlchen sein, aber er wird dennoch jammern: 'Ich bin allein.'"

➡ "Versteck' Dich nirgends, wo er Dich nicht sehen kann. Ja, ich weiß, dass er das darf, aber er ist der Held und es ist sein Privileg."

➡ "Nimm Dir reichlich Zeit für den Angriff. Halte an, gähne, zeig' auf ihn, wenn's sein muss, dann halte ein verdammtes Schild hoch mit den Worten 'Ich werde Dich jetzt angreifen'. Sichere Dich einfach ab, dass er nicht mit dem Gemjammer anfängt, alles sei so unfair – selbst wenn er blindlings in eine Gruppe von 70 Deiner Banditenkumpel reingerannt ist."

➡ "Oh, und versichere Dich, dass Du blind bist. Wenn Du den Spieler von über 30 Meter Entfernung sehen kannst, dann tue einfach so, als ob Du's nicht getan hättest, sonst wird er sich beschweren, dass er keine Zeit zum Reagieren hatte."

"Verzogener kleiner Bastard. Wir riskieren UNSER Leben. Und? Kümmert's ihn?"

Wir entdeckten eine ganze Reihe anderer Dinge, eingeschlossen der Wichtigkeit, wie eine Kreatur den Kampf aufnimmt, wie sie auf einen Treffer reagiert usw. Doch das Wichtigste, was wir lernten, das lernten wir von den Besten; oder besser gesagt, vom Studieren und Kopieren jedes feinen Beat'em-Ups und Action-RPGs, das wir in unsere Finger bekommen konnten.

### Hauptsächlich lernten wir dies:

Jeder einzelne Angriff muss mit so vielen verdammten umwerfenden, glitzernden und funkelnden Effekten überdeckt werden, dass der Spieler zu viel mit seinem epileptischen Anfall zu tun hat, als dass er irgendwas anderes sehen könnte – was einem die Freiheit lässt, alle anderen Regeln zu ignorieren.

Seufz...





# Die MAN!AC-Studie

Keine Angst: Wir wollen von Euch weder wissen, wann der Dreißigjährige Krieg endete oder wie der erste Hauptsatz der Thermodynamik lautet. Vielmehr ist es mal wieder an der Zeit, positive und negative Kritik zu Eurem Lieblingsheft einzuholen – schließlich hat sich in den letzten Monaten einiges auf dem Zeitschriftenmarkt und an der MAN!AC selbst getan.

Mit der Layout-Umstellung und der Neustrukturierung vor drei Ausgaben haben wir

viele Leservorschläge in die Tat umgesetzt. Ist die MAN!AC jetzt perfekt oder gibt es immer noch Punkte, die Euch sauer aufstoßen? Sagt uns Eure Meinung, denn letztlich machen wir das Heft nicht für uns, sondern für Euch. Jeder ausgefüllte Fragebogen wird akribisch ausgewertet und nimmt an unserem Gewinnspiel teil – Eure Mühen wollen schließlich belohnt werden. Unter allen Einsendern verlosen wir je einen Dreierpack Spiele für PS2, Xbox, Gamecube und GBA.

Schickt die ausreichend frankierten Briefe (Faxen nehmen nicht teil) an folgende Adresse:

**Cybermedia Verlag  
Die MAN!AC-Studie  
Wallbergstr. 10  
86415 Mering**

Einsendeschluss ist der 14. Februar 2003, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



## 1. System-Check

| BESITZE<br>ICH        | SPIELE<br>DAMIT       | WILL ICH<br>KAUFEN    |                    |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Playstation 2      |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Xbox               |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Gamecube           |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Game Boy Advance   |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Dreamcast          |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | PSone              |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Nintendo 64        |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Klassiker & Exoten |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | PC                 |

| MEHR<br>DAVON         | UMFANG<br>PASST       | WENIGER<br>GENÜGT     |                        |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Arcade                 |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MAN!AC News            |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Zubehör-Tests          |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Verkaufs-Charts        |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Kleinanzeigen          |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Know-How               |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Handy-Spiele           |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Leserbriefe            |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Tipps & Tricks         |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Oldie-Konsolen         |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | DVD & Heimkino         |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Internet & Onlinespiel |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Wettbewerbe            |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Poster und Goodies     |

- ☐ Gamepro
- ☐ Bravo Screenfun
- ☐ Computer Bild Spiele
- ☐ Tipps&Tricks-Hefte
- ☐ PC-Spielemagazine
- ☐ ausländische Videospiel-  
magazine
- ☐ audiovision
- ☐ andere, \_\_\_\_\_

## 2. Wie gefällt Dir die MAN!AC?

| DIESES<br>HEFT        | ALL-<br>GEMEIN        |           |
|-----------------------|-----------------------|-----------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | super     |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | gut       |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | mittel    |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | gar nicht |

## 3. Wie wichtig sind Dir folgende Inhalte/Rubriken?

| MEHR<br>DAVON         | UMFANG<br>PASST       | WENIGER<br>GENÜGT     |                  |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Previews         |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Kurzpreviews     |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Import-Tests     |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | PAL-Tests        |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | PAL-Updates      |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | GBA-Previews     |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | GBA-Tests        |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Handheld-Technik |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Features         |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Messeberichte    |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Interviews       |

## 4. Wieviele Personen lesen diese MAN!AC-Ausgabe? (Dich eingeschlossen)

\_\_\_\_\_ Personen

## 5. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig?

|                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| <input type="radio"/> | PLAYERS              |
| <input type="radio"/> | OPM 1                |
| <input type="radio"/> | OPM 2                |
| <input type="radio"/> | Play the Playstation |
| <input type="radio"/> | Playzone             |
| <input type="radio"/> | N-Zone               |
| <input type="radio"/> | Big N                |
| <input type="radio"/> | OXM                  |
| <input type="radio"/> | X-Zone               |

## 6. Ich lese andere Spiele-magazine, weil...

- ☐ ...ich dort zusätzliche Infos zu meinen Lieblingsspielen bekomme.
- ☐ ...ich eine DVD mit spielbaren Demos haben will.
- ☐ ...ich eine DVD mit Spielvideos haben will.
- ☐ ...ich Meinungsvielfalt schätze.
- ☐ ...mich die Titelthemen ansprechen.
- ☐ ...mir die Cover besonders gut gefallen.

## 7. Hast Du Probleme, die MAN!AC in Geschäften Deiner Umgebung zu kaufen?

- ☐ Gibt's reichlich
- ☐ Liegt selten aus
- ☐ Mein Händler hat sie nicht
- ☐ Kein Problem, habe Abo



**8. Wie bewertest Du folgende Eigenschaften der MAN!AC auf einer Skala von 1 (gut) bis 5 (schlecht)?**

| INHALT       |   |   |   |   | LAYOUT |             |   |   |   |   |   |                  |
|--------------|---|---|---|---|--------|-------------|---|---|---|---|---|------------------|
| kompetent    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5      | inkompetent | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | chaotisch        |
| objektiv     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5      | subjektiv   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | hässlich         |
| aktuell      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5      | inaktuell   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | zu bunt          |
| unterhaltsam | 1 | 2 | 3 | 4 | 5      | langweilig  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | peinliche Cover  |
| umfassend    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5      | lückenhaft  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | schlechte Bilder |

**9. Wie wichtig ist für Dich eine DVD mit Spieleausschnitten?**
☐ wichtig ☐ unwichtig

**10. Wieviel dürfte eine MAN!AC mit DVD maximal kosten?**
☐ 5 Euro ☐ 6 Euro ☐ 7 Euro

**11. Welche Genres spielst du?**

OFT MANCHMAL NIE

|                       |                       |                       |                  |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Action           |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Action-Adventure |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Adventure        |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Beat'em-Up       |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Denken           |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Ego-Shooter      |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Geschicklichkeit |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Jump'n'Run       |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Musikspiel       |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Rennspiel        |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Rollenspiel      |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sportspiel       |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Simulation       |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Strategie        |

**12. Wie oft nutzt Du das Internet?**
☐ häufig ☐ selten ☐ nie

**13. Wie gehst Du ins Internet?**
☐ Via PC/Analog-Modem  
☐ Via PC/ISDN-Modem  
☐ Via PC/Breitband-Anschluss  
☐ Via Internet-Café  
☐ Via Dreamcast  
☐ Via Handy  
☐ surfe nur in der Arbeit/Schule

**14. Nutzt Du das MAN!AC-Online-Angebot (www.maniac.de)?**
☐ ja ☐ nein

**15. Wie stehst Du zu dem Thema Onlinespiel (Xbox-Live, PS2- und Gamecube-Online)?**
☐ Finde ich genial, werde mir dafür sogar einen Breitbandzugang zulegen.  
☐ Werde ich auf jeden Fall ausprobieren.  
☐ Stehe ich skeptisch gegenüber.  
☐ Zocke lieber alleine.  
☐ Ist viel zu teuer.

**16. Welche der folgenden Geräte besitzt Du oder willst Du Dir demnächst kaufen?**

| BESITZE ICH           | KAUFE ICH             |                 |
|-----------------------|-----------------------|-----------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Handy           |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 16:9-Fernseher  |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Projektor       |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | DVD-Player      |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Surround-Anlage |

**17. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC bei der Kaufentscheidung?**
☐ immer ☐ selten ☐ oft

**18. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?**
☐ Auslage am Kiosk  
☐ Empfehlung durch Bekannte  
☐ Internet (MAN!AC Online)  
☐ Erwähnung im Fernsehen oder anderen Magazinen

**19. Wieviel Geld gibst Du im Monat durchschnittlich für das Hobby Videospiele aus?**
☐ bis 25 Euro ☐ bis 50 Euro  
☐ bis 100 Euro ☐ über 100 Euro

**20. Wo kaufst du in der Regel Deine Spiele? (Mehrfachnennung möglich)**
☐ Kaufhaus  
☐ Fachgeschäft  
☐ Versand-Handel  
☐ Internet-Shop  
☐ Internet-Auktionshaus

**21. Folgende Anmerkungen/Verbesserungsvorschläge habe ich noch zu machen:**


---

---

---

---

---

**22. Persönliche Angaben:**
☐ männlich \_\_\_\_\_ Jahre  
☐ weiblich \_\_\_\_\_ Jahre

**Anschrift:** (Nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

Name, Vorname

Straße, Nr.

Postleitzahl, Ort

Email-Adresse

Ich bin damit einverstanden, dass die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden (keine Werbezwecke).

Datum, Unterschrift



Astrocade • Apple II • Atari VCS 2600 • Commodore Pet • Interton VC 4000 • Philips G7000 • Atari 800 • Mattel Intellivision • MB Microvision • Commodore VC 20 •  
 ettevision • IBM PC • NEC PC-88/88-Serie • Sinclair ZX-81 • Texas Instruments TI99/4a • Acorn BBC B • Atari 5200 • Colecovision • Commodore C 64 • Creativ  
 rson Arcadia 2001 • Entex Adventurevision • GCE Vectrex • Hanimex HMG 2650 • Sinclair Spectrum • Nintendo Famicom • Sega SG-1000 • Sony Hitbit • Amstrad  
 e Macintosh • Atari 7800 • Commodore C 64SX • Philips G7400 • Atari ST • Atari XE • Commodore 128 • Commodore Amiga • Nintendo Entertainment System • Shar  
 icom • NEC PC-Engine • Sega Master System • Sharp X68000 • Sega Mega Drive • Atari Lynx • NEC SuperGrafx • Nintendo Game Boy • Amstrad GX 4000 • Com  
 V • Fujitsu FM-Towns • NEC PC-Engine GT • Nintendo Super NES • Sega Game Gear • SNK Neo Geo • NEC PC-Engine Duo • NEC PC-Engine LT • Sega Mega CD  
 ddrive • JVC Wondermega • Atari Jaguar • Commodore CD 32 • Panasonic 3DO • Philips CD-i • Goldstar System 32/GDO 202P • JVC V-Saturn • NEC FX • Sega 32X  
 a Jet • Sega Multimega • Sega Saturn • SNK Neo Geo CD • Sony Playstation • Hitachi Hi-Saturn • Nintendo Virtual Boy • Sega Nomad • Bandai Pippin • Nintendo 64  
 e.Com • Sega Dreamcast • SNK Neo Geo Pocket • Bandai Wonderswan • Sony Playstation 2 • Micros • X • Nintendo Gamecube • Panasonic Q • Gamepark G

**NEU**

# Das Buch der Spielkonsolen und Heim-Computer

Von Atari zur Xbox, vom C-64 bis zum Neo Geo: Gameplan präsentiert die Geschichte und Technik der Spielkonsolen und Heim-Computer – zum ersten Mal komplett und in deutscher Sprache. Das Buch ist Übersicht und Nachschlagewerk für alle, die nicht nur manchmal, sondern eigentlich immer spielen – Kenner und Sammler. Und alle, die es werden wollen.

**256** Geräte im Überblick, dazu rund 400 Spiele in authentischen Pixeln: **Spielkonsolen und Heim-Computer** zeigt Bestseller und Exoten, grandiose Flopps und ungewöhnliche Erfolge.

43 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien. Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen, sowie ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 8-Bit-Urzeit bis in die DVD-Zukunft!

**Das Buch der Spielkonsolen und Heim-Computer** ist Begleiter für lange Ebay-Nächte und Flohmarkt-Raubzüge, hilft bei Aufbau und Pflege der Sammlung und bei Diskussionen im Kreis besserwisserischer Kumpel. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Egal ob's um Nintendo, Computer-Oldies oder exotische Handhelds geht: Mit diesem Schmöker blickt Ihr durch!

**GAMEplan.**

Händleranfragen an [weforster@aol.com](mailto:weforster@aol.com)



**Limitierte Erstauflage:** fadengebunden, 144 Farb-Seiten, Format 17x24 cm

## Versandkosten-Infos

Kunden aus Deutschland zahlen 3 Euro Versandpauschale – egal wieviele Bücher bestellt werden. Für den Versand ins Ausland beträgt die Versandpauschale 8 Euro. Versand ins Ausland ist nur gegen Vorkasse – nicht per Bankeinzug – möglich! Online-Bestellungen unter [www.maniac.de](http://www.maniac.de)

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

### ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME \_\_\_\_\_

STRASSE, NUMMER \_\_\_\_\_

PLZ, WOHNORT \_\_\_\_\_

DATUM, UNTERSCHRIFT \_\_\_\_\_

An die  
**Cybermedia GmbH**  
**MAN!AC-Shop**  
**Wallbergstraße 10**

**86415 Mering**

## Bestellschein

Exemplare von „Spielkonsolen und Heim-Computer“ zum Stückpreis von 24 Euro (zzgl. 3 Euro Versand).



Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.  
 Ausland: Warenwert zzgl. 8 Euro Versandpauschale per Vorkasse (bar oder als Scheck am besten per Einschreiben).  
 Online-Bestellungen möglich unter [www.maniac.de](http://www.maniac.de)

### ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

KONTOINHABER \_\_\_\_\_

KONTONUMMER \_\_\_\_\_

BANK \_\_\_\_\_

BANKLEITZAHL \_\_\_\_\_



## Sega-Erbe: Klassiker-Revival auf PS2 und Xbox

► Sega startet im Sommer dieses Jahres eine PS2-Spielereihe der nostalgischen Art: Die 'Sega Ages'-Serie bietet zum günstigen Preis von 2.500 Yen (ca. 20 Euro) Remakes antiker Master-System-, Mega-Drive- und Saturn-Titel. Die Spiele sind keine Emulationen, sondern grafisch und inhaltlich überarbeitete Neuauflagen klassischer Sega-Software wie "Space Harrier", "Phantasy Star" oder "Fantasy Zone". Während diese drei Titel und eine Fortsetzung des indizierten 2D-Metzlers "Golden Axe" das Debüt bilden, dürfen sich Fans in den Folgemonaten auf weiteres Fut-ter von "Alex Kidd" über "Virtua Ra-

cing" bis "Gain Ground" freuen. Einziger Wermutstropfen: Bislang ist nur die Japan-Veröffentlichung gesichert. Aber auch für die Microsoft-Konsole werden Sega-Marken recycelt: Unter



"Phantasy Star" (links) und "Illbleed" kehren in die Konsolen-Moderne zurück.

dem Label CoolCool werden im Frühjahr mit "Rent-A-Hero", "Illbleed", "Dynamite Deka 2" und "Blue Stinger" vier überarbeitete Dreamcast-Titel auf Xbox veröffentlicht.



## Live belebt Xbox

► Laut Microsoft USA kommt das Online-Angebot Xbox Live in Nordamerika gut an. Innerhalb einer Woche nach Start des Services im November wurde mit 150.000 Stück in etwa die ausgelieferte Gesamtmenge des 'Starter Kit' (bestehend aus Headset, Demo-DVD und Jahresmitgliedschaft) abgesetzt. Zudem seien in diesem Zeitraum auch die Xbox-Umsätze um 18 Prozent gestiegen. Während die Amis bereits ausgiebig online spielen, läuft bei uns seit 30.11. der öffentliche Testbetrieb – der offizielle Start findet erst Mitte März statt. Die fünf japanischen Xbox-Fans sollen bereits ab 16. Januar ins Netz gelockt werden.

# MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN  
UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

## Rollenspiel-Monopol in Nippon

► In Japan vollzieht sich diesen April ein überraschender Firmen-Zusammenschluss: Square und Enix – bislang erbitterte Konkurrenten im Markt der Konsolenrollenspiele – werden in wenigen Monaten zu einem RPG-Konzern verschmelzen. Die Oberhand bei der Fusion hat Square: Enix-Aktionäre können ihre Beteiligungen an der japanischen Börse gegen Square-Papiere eintauschen, der Macher der populären "Dragon-

quest"-Reihe wird künftig unter dem Namen Square Enix firmieren. Als Präsident der fernöstlichen Rollenspiel-Macht hat man Yoichi Wada auserkoren, Squares aktuellen Chef. Der Zusammenschluss soll die Profitabilität der beiden Häuser erhöhen und sie fit gegen große weltweite Publisher wie Electronic Arts oder Infogrames machen. Zudem will man sich stärker auf das Online-Business konzentrieren.



## NACHSPIEL

### ALTE SPIELE ZUM VERNÜNFTIGEN PREIS

Die Nachricht von Segas "Ages"-Reihe passt hervorragend zu unserem GBA-Special in dieser Ausgabe (ab Seite 34) und dem zugehörigen Lamentieren über die hohen Modulpreise: Seltsam, dass Sega es schafft, auf einer Heimkonsole eine überarbeitete Umsetzung des 8-Bit-Klassikers "Phantasy Star" für umgerechnet 20 Euro in den japanischen Handel zu bringen, während die gleichnamige, simple GBA-Konvertierung des Master-System-Titels bei uns wohl wieder für knackige 50 Euro aufschlagen wird. Gerade ältere Spieler haben sicher nichts dagegen, dass Software-Hersteller in ihrem angestaubten Fundus herumstöbern und die eine oder andere Per-

le der Achtziger neu auflagen – nur wenn dies geschieht, dann sollte auch der Preis stimmen. Warum diese Logik ausgerechnet auf dem unkomfortabelsten Videospielsystem nicht aufgeht, muss mir ein Verantwortlicher mal erklären – so hoch ist der Preisunterschied zwischen ROM- und DVD-Produktion denn auch wieder nicht. Nichtsdestotrotz: Segas Ansatz mit den günstigen Remakes für die PS2 ist beispielhaft und animiert hoffentlich ein paar andere Veteranen (wir wollen "M.U.L.E."!), ihr Material der letzten zwei Jahrzehnte sinnvoll in Inhalt und Preis neu aufzulegen. Kleiner Tipp am Rande: Auch in Europa gibt es genügend 'alte' und erfahrene Spieler, die dies zu schätzen wüssten...

## Profitrückgang durch Preiskrieg

► Die erbitterten Preisgefechte und die starke Konkurrenzsituation im Heimkonsolen-Bereich gehen nicht spurlos an den Hardware-Herstellern vorüber. Neben Microsoft, die bekanntermaßen heftige Verluste beim Xbox-Geschäft hinnehmen, leidet vor allem Nintendo als reiner Videospielkonzern unter der Lage: In den letzten sechs Monaten sank der Umsatz BigNs im Vergleich zum Vorjahr zwar nur um acht Prozent, dafür fiel der Gewinn um knackige 45 Prozent (auf nun 155 Millionen US-Dollar). Der Grund liegt eher am günstigen Preis des Gamecubes, als an seinem Erfolg: Insgesamt 2,88 Millionen Konsolen wurden im vergangenen Halbjahr abgesetzt, 88 Prozent davon außerhalb Japans. Laut Nintendo sind seit Veröffentlichung 6,68 Millionen Gamecubes verkauft worden (PS2: 41,6 Millionen, Xbox: 3,9 Millionen). Stark zurückgegangen ist hingegen der Absatz des GBA: In Japan fiel das Käuferinteresse im Vergleich zu 2001 um 60 Prozent, im Westen um 18 Prozent – dafür steigerten sich die Modulverkäufe um 13 Prozent auf 21,4 Millionen Stück.

## Petition: Der Dreamcast soll leben

► Deutsche Fans wollen die verbliebene 128-Bit-Konsole wiederbeleben: Über eine Petition an Sega ([www.dreamcast-petition.com](http://www.dreamcast-petition.com)) soll der ehemalige Hardware-Hersteller davon überzeugt werden, dass die bevorstehende Einstellung der GD-ROM-Produktion und die Abschaltung der Dreamcast-Server Unsinn ist und Sega weiter an ihrer Konsole festhalten sollen. Zudem bemüht sich [dreamcast-petition.com](http://dreamcast-petition.com), Big Ben davon zu überzeugen, das musikalische US-Homebrew-Puzzlespiel "Feet of Fury" und weitere Titel (umgesetzte Oldies, "Knight Rider" von Davilex) offiziell in Deutschland zu veröffentlichen. Wer mitmachen will, surft auf die Webseite.



Erscheinen möglich? Das Dreamcast-Fanprojekt "Feet of Fury".



## Fröhliche Weihnachten für Nintendo

► Gamecube und GBA profitierten in der US-amerikanischen Vorweihnachtszeit kräftig von der Veröffentlichung zweier Schlüsseltitel. So verkauften sich in nur zehn Tagen nach Start des Handheld-Moduls und SNES-Remakes "Legend of Zelda: A Link to the Past" über eine Million GBAs. Der Gamecube-Absatz wurde hingegen durch das lang erwartete



"Metroid Prime" angeschoben: 250.000 Mal gingen Samus' neue Abenteuer in der ersten Verkaufswoche über die Theke. Dank diesem Nintendo-eigenen Bestseller und Capcoms "Resident Evil Zero" belegt der Gamecube laut Nintendo in den US-Heimkonsolen-Charts nun wieder Platz 2 vor der Xbox. Als schlechter Gewinner zeigt sich BigN in einer dazugehörigen Pressemitteilung: "Die Durchverkaufsrate von 'Metroid Prime' war etwa 50 Prozent höher als die von Xbox Live. Beide Produkte sind mit identischem Preis und gleichzeitig erschienen", so die peinliche Selbstbeweihräucherung.

In Europa sieht das Bild ganz anders aus: Dank "Splinter Cell" konnte die Xbox in Großbritannien in der letzten

Novemberwoche mit ca. 21.000 Konsolen mehr als doppelt so viele Einheiten absetzen als der Gamecube. Die PS2 führte das Feld mit über 92.000 Geräten an. Vielleicht sollte sich Nintendo mal überlegen, langerwartete Bestseller auch auf dem alten Kontinent zur Weihnachtszeit und nicht erst an Ostern zu veröffentlichen...

### Hersteller-ABC

#### Sega Gegründet: 1952



Obwohl Sega ein traditionell japanischer Konzern zu sein scheint, liegen die Wurzeln von 'Service Games' in den USA. Marty Bromley – einer der drei Gründerväter – zog mit der Firma nach Tokio, um auf US-Militärbasen Geldspiel-Geräte zu betreiben. Nach dem Zusammenschluss mit dem Foto-Automaten-Vertreiber David Rosen 1965 entwickelte Sega das erste eigene Spiel: "Periscope" – eine U-Boot-Simulation – wurde 1966 zum Spielhallen-Welthit. Mit dem Master-System-Urahn SG-1000 erscheint 1983 die erste Sega-Konsole in Japan, knapp 20 Jahre und diverse Änderungen in der Unternehmensstruktur später bildet der Dreamcast den Endpunkt der Heim-Hardware-Herstellung.

## Spiele-Historie aus Deutschland

► Winnie Forster, seines Zeichens Mitbegründer der MAN!AC, hat sein erstes Spiel-geschichtliches Werk veröffentlicht. "Spielkonsolen und Heim-Computer" bietet auf 144 Farbseiten einen tiefen Einblick in die interaktiven Unterhaltungsgeräte der letzten 25 Jahre. Dabei werden nicht nur Konsolen von VCS bis Xbox beleuchtet, reichlich Platz nehmen auch die spielrelevanten Computer der letzten Dekaden ein. Apple II, MSX oder Schneider CPC – ältere Semester schwelgen in Erinnerungen, jüngere Zocker staunen über ungeahnte Zusammenhänge. Während die meisten Systeme in großen Bildern verewigt sind, beschränkt sich Forster bei den Spielen aufs Wesentliche: Nur die wichtigsten Titel der jeweiligen Hardware finden nament-

lich oder als Screenshot Einzug in das Buch. Gut zu lesen, hübsch bebildert und reich an Fakten ist "Spielkonsolen und Heim-Computer" ansprechende Lektüre wie kluges Nachschlagewerk für Spiele-Fans – das mit 24 Euro allerdings seinen Preis hat. Im Buchhandel könnt Ihr das Werk noch nicht erstehen, dafür lässt es sich bei Cybermedia bestellen (siehe S. 41 oder [www.maniac.de](http://www.maniac.de)).



Zocken in den frühen Achtzigern:  
"Spielkonsolen und Heim-Computer"

## Sega kehrt nach Europa zurück

► Das Ende des Dreamcast bedeutete auch das Aus für Sega of Europe: In Deutschland werden seit Auflösung der europäischen Büros die 128-Bit-Restbestände über Big Ben abgewickelt, neue Sega-Titel für aktuelle Konsolen wandern über Sony, Acclaim und Infogrames in die Läden. Dieser Zustand soll nun ein Ende haben: Der Sega-Obere Tetsu Kiyama ließ auf einer Aktionärs-Versammlung in Tokio verlauten, dass der wiedererstarke Veteran nach Europa zurückkehren wolle. In Frank-

reich, Großbritannien und Deutschland sollen Dependancen eröffnet werden, die sich um Marketing und Verkauf von Sega-Spielen kümmern. Der Grund: Man habe erkannt, dass das Sega-Fan-Potenzial in Europa und vor allem in England immer noch sehr hoch sei. Gleichzeitig laufen aber die Verkäufe von "Virtua Fighter" über "Soccer Slam" bis "Jet Set" nicht besonders, da durch die Aufsplittung der Produkte auf diverse Publisher kein koordiniertes Marketing möglich sei.

MACH DICH BEREIT  
FÜR DIE SCHLACHT  
DEINES LEBENS !



06. FEBRUAR 2003



PlayStation 2

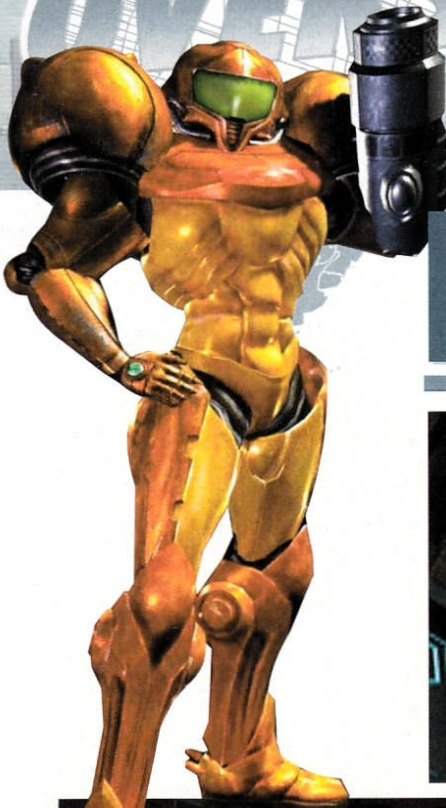
[WWW.BATTLE-ENGINE.COM](http://WWW.BATTLE-ENGINE.COM)

© 2002 Infogrames Europe SA. Designed and developed by Lost Toys. All rights reserved. "Battle Engine aquila" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



ATARI





# Metroid Prime



**NGC** Hört sich leichter an, als es ist: Sichtbare Bösewichte werden per Knopfdruck zwar automatisch anvisiert und im Fokus gehalten, ohne die passende Taktik habt Ihr aber keine Siegchance.



**NGC** Erwischt: Ein getarnter Space Pirate wird dank Thermobrille sichtbar – per Digikreuz schaltet Ihr zwischen den 'Vizor'-Varianten um.

Bitmap-Helden im Polygon-Gewand: Für viele beliebte Pixelcharaktere aus 8- und 16-Bit-Zeiten bedeutete der Aufbruch in die dritte Dimension den Scheideweg. Während sich einige Heroen dank Playstation, N64 & Co. in völlig neue, zuvor ungeahnte Spielspaßsphären kaptulierten, erlebten andere gefeierte 2D-Konzepte mit der Eroberung des Raums eine herbe Bauchlandung. Nintendos Fantasy-Aushängeschild "Legend of Zelda" oder Sega-Maskottchen "Sonic" erfuhren mit "Ocarina of Time" bzw.

"Sonic Adventure" eine phänomenale Wiedergeburt, "Probotector" oder "Castlevania" hingegen konnten ihre Qualitäten nur bedingt in 3D-Universen hinüberretten.

Bei der Cube-Wiedergeburt von "Metroid" war die Skepsis entsprechend groß. BigNs Ankündigung, das einst als zweidimensionale Plattformaction in Perfektion gerühmte Abenteuer nicht nur polygonal, sondern auch noch in Ego-Shooter-Ansicht neu aufzulegen, ließ vielen Fans die Haare zu Berge stehen. Doch glücklicherweise

gelang den Retro Studios ein Comeback in bester "Super Mario 64"-Manier: Virtuos portierten die Amis bewährte Serien-Elemente in die dritte Dimension, loteten selbige konsequent nach innovativen Einsatzmöglichkeiten aus und kombinierten das Ganze mit einer eindrucksvollen Technik – ohne das klassische "Metroid"-Flair zu beeinträchtigen.

## Auf der Jagd

Bereits die Hintergrundstory vermittelt Fans von Cyber-Lady Samus Aran das ein oder andere Déjà-Vu-Erlebnis: Im Mittelpunkt der Geschehnisse von

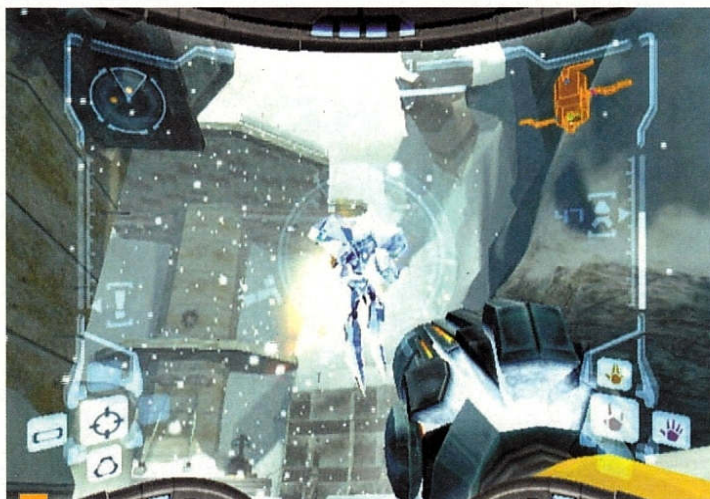
"Metroid Prime" stehen die 'Space Pirates', ein Rasse skrupelloser Aliens, die einst Samus Eltern meuchelten. Immer auf der Suche nach neuen Technologien, das Universum zu unterjochen, wurden die skrupellosen Weltraumfreibeuter jüngst auf dem lauschigen Planeten Tallon IV fündig – nur dort lässt sich nämlich das mysteriöse Phazon abbauen. Schnell fanden findige Wissenschaftler heraus, dass sich das omnipotente Element nicht nur hervorragend als Energiequelle eignet, sondern auch unglaubliche mutierende Eigenschaften besitzt. Von Natur aus friedliche Tiere



# COMING NOW...

| in USA   |                             |                   |                  |             | JANUAR |                                 |            |                  |             | FEBRUAR |                                  |             |             |             |
|----------|-----------------------------|-------------------|------------------|-------------|--------|---------------------------------|------------|------------------|-------------|---------|----------------------------------|-------------|-------------|-------------|
|          | Spielname                   | Hersteller        | Genre            | PAL-Version |        | Spielname                       | Hersteller | Genre            | PAL-Version |         | Spielname                        | Hersteller  | Genre       | PAL-Version |
|          | Dark Cloud 2                | Sony              | Action-Adventure |             |        | .hack                           | Bandai     | Rollenspiel      |             |         | Breath of Fire 5                 | Capcom      | Rollenspiel |             |
|          | Devil May Cry 2             | Capcom            | Action-Adventure |             |        | Everquest Online Adventures     | Sony       | Rollenspiel      |             |         | Freaky Flyers                    | Midway      | Action      |             |
|          | Frogger Beyond              | Konami            | Jump'n'Run       |             |        | RTX Red Rock                    | LucasArts  | Action-Adventure |             |         | Star Ocean: Till the End of Time | Enix        | Rollenspiel |             |
|          | Ghost Master                | Empire            | Strategie        |             |        | Star Wars: Knight of the Old R. | LucasArts  | Rollenspiel      |             |         | Vexx                             | Acclaim     | Jump'n'Run  |             |
|          | Midnight Club 2             | Take 2            | Rennspiel        |             |        | Battle Bots                     | THQ        | Simulation       |             |         | Conflict: Desert Storm           | Codemasters | Strategie   |             |
|          | War of the Monsters         | Sony              | Beat'em-Up       |             |        |                                 |            |                  |             |         |                                  |             |             |             |
|          | DOA Xtreme Beach Volleyball | Tecmo             | Sportspiel       |             |        |                                 |            |                  |             |         |                                  |             |             |             |
|          | Panzer Dragoon Orta         | Sega              | Action           |             |        |                                 |            |                  |             |         |                                  |             |             |             |
|          | Skies of Arcadia Legend     | Sega              | Rollenspiel      |             |        |                                 |            |                  |             |         |                                  |             |             |             |
|          | Summoner: The Prophecy      | THQ               | Rollenspiel      |             |        |                                 |            |                  |             |         |                                  |             |             |             |
| in JAPAN |                             |                   |                  |             | JANUAR |                                 |            |                  |             | FEBRUAR |                                  |             |             |             |
|          | Spielname                   | Hersteller        | Genre            | PAL-Version |        | Spielname                       | Hersteller | Genre            | PAL-Version |         | Spielname                        | Hersteller  | Genre       | PAL-Version |
|          | Armored Core 3: Silent Line | From              | Action           |             |        | Anubis: Zone of the Enders      | Konami     | Action           |             |         | DogStation                       | Konami      | Simulation  |             |
|          | Puyo Puyo Sun Ketteiban     | Compile           | Geschicklichkeit |             |        | MotoGP 3                        | Namco      | Rennspiel        |             |         | Pop'n'Music Best Hits            | Konami      | Musikspiel  |             |
|          | Seaman: Kanzenban           | Sega              | Simulation       |             |        | Galaxy Angel                    | Broccoli   | Simulation       |             |         | Evolution Snowboarding           | Konami      | Sportspiel  |             |
|          | Triangle Again              | Mig Entertainment | Adventure        |             |        |                                 |            |                  |             |         |                                  |             |             |             |
|          | Thousand Land               | From              | Rollenspiel      |             |        |                                 |            |                  |             |         |                                  |             |             |             |
|          | Space Raiders               | Taito             | Action           |             |        |                                 |            |                  |             |         |                                  |             |             |             |

PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich



**NGC** Die passende Waffe als Schlüssel zum Sieg: Ein Treffer mit dem Eisstrahler lässt wendige Flugpiraten erstarren, eine Rakete später gibt ihnen den Rest.

verwandten sich unter dem Einfluss von Phazon in Killerbestien, gewöhnliche Space Pirates wurden zu geistig degenerierten, aber muskelbepackten Killermaschinen. Doch die skrupellosen Aliens haben die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Kaum auf Tallon IV gelandet, zieht Samus aus, die extraterrestrischen Eroberungspläne zu durchkreuzen. Und offenbar ist die furchtlose Nintendo-Heldin nicht allein: Die Geister einer längst vergangenen Bevölkerung scheinen

noch immer über den Planeten zu wachen und Samus mit ihrem umfassenden Wissen sowie allerlei Sci-Fi-Technologie zu unterstützen.

## Schöne, neue Welt

Vom Grundaufbau orientiert sich das Action-Epos eng an den Serien-Vorgängern, was bedeutet, dass Ihr in "Metroid Prime" kein missionsbasiertes Abenteuer, sondern eine zusammenhängende Welt durchforstet. In den Weiten Tallon IVs stoßt Ihr u.a.

auf verregnete Dschungelgebiete, staubtrockene Tempelruinen, eine unterirdische Minenanlage oder die geheimen Laborkomplexe der Space Pirates. Verbunden sind die einzelnen Areale durch Aufzugsysteme, die strategisch sinnvoll über den Planeten verteilt sind. Damit Ihr Euch im komplexen Wirrwarr aus winzigen Kammern und kolossalen Hallen, verborgenen Gängen und unübersichtlichen Höhlenlabirinth zurechtfindet, spendierten die Entwickler eine komfortable Automap. Die dreh- und zoombare 3D-Karte verzeichnet penibel nicht nur jeden betretenen Raum samt aller Durchgänge, auch Speicherterminals, Lifte oder Munitionskammern werden auf dem nützlichen Modell angezeigt. Entdecken die empfindlichen Sensoren in Samus' Kampfanzug zudem ungewöhnliche

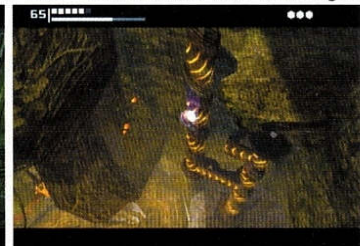
Vorkommnisse in noch unerforschten Gebieten, wird der entsprechende Ort mit einem Fragezeichen markiert und ebenfalls auf die Karte übertragen. So erhaltet Ihr trotz aller Forscherfreiheiten stets Hinweise, auf welchen Bereich der gigantischen Spielwelt Ihr Eure Suche konzentrieren solltet. In bester "Metroid"-Tradition sind Euch die meisten Areale Tallons aber sowieso nicht von Anfang an zugänglich. Gepanzerte Türen, von Geröll versperrte Gänge, undurchdringlich heiße Lavahöhlen oder Plattformen in unerreichbaren Höhen werden erst passierbar, wenn Ihr Stück für Stück die passende Ausrüstung ergattert habt.

## Einfrau-Armee

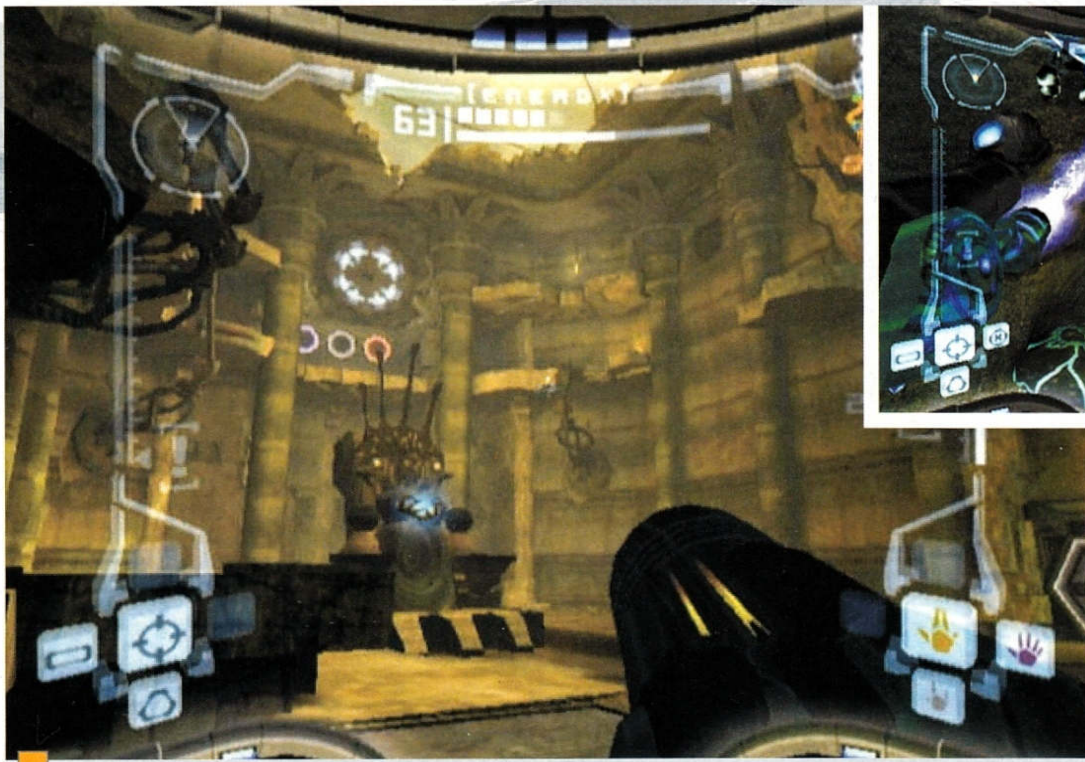
In Sachen Gadget-Vielfalt steckt Samus' Cube-Einsatz alle bisherigen



**NGC** In Ballgestalt bombt sich Samus durch Labyrinth (links), aktiviert spezielle Schalter oder rollt - mit dem passenden Upgrade - Magnetbahnen entlang (rechts).







**NGC** Wer 'nur' gängige Ego-Action erwartet, muss umdenken: Weitläufige Areale und komplexe Rätsel fordern reichlich Hirnarbeit.



**NGC** Tarzan Aran: An speziellen Ankerpunkten schwingt die agile Helden per 'Grappling Hook' hin und her.

Episoden locker in die Tasche. Das macht bereits ein Blick in den Wafenschrank der All-Amazone deutlich: Anfänglich nur mit ordinärer Plasmakanone und einer Handvoll Raketen ausgestattet, verschießt Euer Multifunktionsarm später Energiewellen, Eisstrahlen sowie feurige Plasmageschosse. Zig Kombinations- und Einsatzmöglichkeiten machen die vier Basiswummen zum überragenden Kriegsgerät: Die Frostflinte etwa friert kälteempfindliche Gegner zeitweise ein. Feuert Samus flink eine Rakete hinterher, zerspringt der er-

starrte Fiesling in Tausend Stücke. Ladet Ihr hingegen via gehaltener Taste den Energiestrahler auf, zappelt der getroffene Widersacher sekundenlang wehrlos im Elektroschockzustand – lange genug, um die Kanone ein weiteres Mal aufzuladen. Eine ordentliche Bewaffnung habt Ihr im Kampf gegen Phazon-mutierte Tallon-Viechereien jeder Art und Größe oder die extrem übellaunigen Space Pirates auch bitter nötig. Besonders letztere Vertreter machen Samus mit immer neuen technischen Spielereien wie Düsenrucksäcken oder "Predator"-ähnlicher Camouflage das Leben schwer. Auf der Suche nach Schwachpunkten in der gegnerischen Verteidigung kommen Euch verschiedene Visier-Varianten zu Gute: Mit dem 'Scan Vizor' durchstößt Ihr nicht nur Piraten-Computer nach nützlichen Infos oder aktiviert Schalter, sondern könnt auch die Achillesferse des angepeilten Schurkens abfragen. Der 'Thermal Vizor' wiederum entlarvt schonungslos selbst gut getarnte Aliens, die sich in dunklen Ecken auf die Lauer gelegt haben. Weitere Gimmicks wie Doppelsprung, 'Grappling Hook' oder 'Morphing Ball' geben dem abwechslungsreichen und komplexen Ego-Abenteuer noch mehr Spieltiefe.

## Ego-Trip in Perfektion

Mit "Metroid Prime" legen die Retro Studios genau das Comeback vor, welches sich Samus-Fans erhofft haben. Die unwiderstehliche Mixtur aus taktisch geprägter Baller-Action, anspruchsvollen Knobel- und Geschicklichkeitseinlagen sowie reichlich Forscherfreiraum wurde optimal in die Ego-Dimension portiert. Da Ihr in regelmäßigen Abständen mit frischer Ausrüstung und damit neuen Fähigkeiten versorgt werdet, ertappt Ihr Euch immer wieder dabei, abseits

des Hauptweges nach zuvor unzugänglichen Passagen zu suchen – "Zelda" lässt grüßen. Großes Lob gebührt der nahezu perfekten Steuerung, mit der selbst Sprungpassagen (die Crux der meisten Ego-Shooter) intuitiv von der Hand gehen. Lediglich in einigen hektischen Kampfsituationen ist die komplexe Padbelegung manchmal etwas überfordert. Auch einige weite Laufwege hätte man mit ein paar zusätzlichen Aufzügen sicher entschärfen können – mehr gibt's aber nicht zu meckern. Technisch setzten die Entwickler auf Perfektion: Aufwändig gestaltete Settings, stabile 60 Bilder pro Sekunde sowie eine packende Dolby-Pro-Logic-2-Soundkulisse aus atmosphärischen SciFi-Melodien und brachialen Effekten machen das spielerische Meisterwerk auch audiovisuell zu einem absoluten Genuss. Ergo: An "Metroid Prime" kommt kein Zocker mit Action-Adventure-Affinität vorbei. *cg*



**NGC** Effektiv & lästig: Einige Monster stören Samus' Hightech-Helm mit elektromagnetischer Strahlung. Die genial-flexible 3D-Karte (rechts) ist unverzichtbar.

Genre: Action-Adventure  
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.  
Am Einzelsystem 1  
Via Linkkabel -  
Online -

Entwickler:  
Retro Studios, USA  
PAL-Veröffentlichung:  
März 2003

Spezielle Peripherie:

Lenkpad  
Keyboard  
GBA-Link  
Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

16:9  
Surround  
Pr. Scan  
ProLogic 2

**Metroid Prime**

Gamecube

**94%**  
Spiespaß

Prächtig & (fast) perfekt: Ungemein ausgereiftes Action-Adventure in Ego-Ansicht – ein Muss!



## PLAYSTATION 2

|                                     |        |
|-------------------------------------|--------|
| Grundgerät                          | 249,00 |
| Grundgerät+Metal Gear 2+Memory Card | 289,99 |
| Action Replay                       | 44,99  |
| Fernbedienung Sony Original         | 24,99  |
| Alpine Racer                        | 59,95  |
| Auto Modellista                     | 57,99  |
| Aggressive Inline                   | 49,99  |



|                     |       |
|---------------------|-------|
| BMX XXX             | 59,99 |
| Burnout 2           | 57,99 |
| Blade 2             | 59,99 |
| Commandos 2         | 49,99 |
| Colin McRae Rally 3 | 57,99 |
| Das Ding            | 54,99 |
| Dead or Alive 2     | 29,95 |
| Der Anschlag        | 44,99 |
| Der Schatzplanet    | 49,99 |
| Drakan              | 54,95 |
| DTM Race Driving    | 57,99 |
| Dynasty Warrior 3   | 59,99 |
| Dynasty Tactics     | 59,99 |
| Ferrari F 355       | 49,95 |



|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| Final Fantasy X                    | 69,95 |
| Formel Eins 2002                   | 49,99 |
| GTA 3 uncut                        | 59,99 |
| Guilty Gear X                      | 59,99 |
| Harry Potter Kammer des Schreckens | 59,99 |
| Haven                              | 59,99 |
| Head Hunter                        | 59,95 |
| Herr der Ringe                     | 54,99 |
| Hitman 2                           | 59,99 |
| Kessen 2                           | 29,99 |
| King Field 4                       | 54,99 |
| Legend of Legaia 2 Duel Saga       | 59,99 |
| Legend of Wrestling 2              | 59,99 |
| Malice Kat's Tale                  | 56,99 |
| Madden NFL 2003                    | 59,99 |
| Mark of Kri                        | 59,99 |



|                          |       |
|--------------------------|-------|
| Medal of Honor Frontline | 59,99 |
| Metropolismania          | 29,99 |
| Micromachine             | 49,99 |

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| Mortal Kombat Deadly Alliance | i.v.  |
| Myst 3                        | 59,99 |



|                            |       |
|----------------------------|-------|
| NBA Live 2003              | 57,99 |
| Need for Speed Hot P. 2    | 59,99 |
| Onimusha                   | 29,99 |
| Prisoner of War            | 56,99 |
| Pro Evolution Soccer 2     | 59,99 |
| Project Zero               | 44,99 |
| Ratchet & Clank            | 54,99 |
| Rayman 3 3rd Quest         | 59,99 |
| Simpsons Skateboarding     | 59,99 |
| Spiderman The Movie        | 59,99 |
| Sly Raccoon                | 59,95 |
| Spyro enter the Dragonfly  | 54,99 |
| Star Trek Voyager          | 54,99 |
| Star Wars Bounty Hunter    | 56,99 |
| Street Hoop's              | 59,99 |
| Stuntman                   | 54,99 |
| Summoner 2                 | 59,99 |
| SUB REBELLION              | 54,99 |
| Terminator                 | 59,99 |
| Tekken 4                   | 59,99 |
| This is Football 2003      | 59,99 |
| Tom Clancy's Ghost Recon   | 59,99 |
| Turok Evolution            | 49,99 |
| Time Splitter 2            | 56,99 |
| Virtua Tennis 2            | 59,99 |
| Way of the Samurai         | 59,99 |
| Wild Arms 3 3rd Quest      | 59,99 |
| Wizardry                   | 59,99 |
| World Rally Championship 2 | 54,99 |
| X-Men Next Dimension       | 59,99 |

## PLAYSTATION

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| PS ONE                             | 89,95 |
| Fifa 2003                          | 39,99 |
| Final Fantasy VI                   | 14,95 |
| Final Fantasy IV+V                 | 29,99 |
| Metal Slug X                       | 29,99 |
| Harry Potter Kammer des Schreckens | 39,99 |
| Pro Evolution Soccer 2             | 29,99 |
| Persona 2                          | 69,99 |

## GAME CUBE

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Grundgerät Schwarz/Lila | 199,00 |
| Action Replay           | 44,99  |
| Memory Card Original    | 19,99  |
| Pad Lila/Schwarz        | 29,99  |
| RGB-Kabel Original      | 29,95  |

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| Aggressive Inline            | 57,99 |
| Beach Spikers                | 59,99 |
| Bombberman Generation        | 57,99 |
| Crash Bandicoot der Zorn des | 54,99 |
| Doshin the Giant             | 49,99 |



|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| Gauntlet                           | 59,99 |
| Harry Potter Kammer des Schreckens | 59,99 |
| Legend of Zelda                    | i.v.  |
| Lost Kingdoms                      | 59,99 |
| Madden 2003                        | 59,99 |
| Mario Sunshine                     | 57,99 |
| Mario Party 4                      | 54,99 |
| Metroid Prime                      | i.v.  |
| Mickey Magical Mirror              | 49,99 |
| Mortal Kombat Deadly Alliance      | i.v.  |
| NBA Courtside                      | 39,99 |
| NBA Live 2003                      | 59,99 |
| NHL 2003                           | 57,99 |
| Pikmin                             | 49,99 |
| Rocky                              | 59,99 |
| Resident Evil                      | 59,99 |
| Spyro enter the Dragonfly          | 54,99 |
| Star Wars Clone Wars               | 57,99 |
| Star Wars Bounty Hunter            | 59,99 |
| Star Wars Rouge Leader 2           | 59,99 |
| Tony Hawk 4                        | 59,99 |
| Turok Evolution                    | 49,99 |
| WWE Wrestlemania X8                | 59,99 |

## X-BOX



|                                                |        |
|------------------------------------------------|--------|
| Grundgerät Jet Set Radio+Sega GT               | 249,00 |
| Grundgerät Jet Set Radio+Sega GT+Splitter Cell | 299,00 |
| Action Replay                                  | i.v.   |
| Baldurs Gate Dark Alli.                        | 61,99  |
| BDFL Manager 2003                              | 59,99  |
| Blade 2                                        | 59,99  |
| BMX XXX                                        | 59,99  |
| Bruce Lee                                      | 56,99  |
| Buffy The Vampir Slayer                        | 59,99  |
| Colin MC Rae Rally 3                           | 59,99  |

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| Das Ding                      | 56,99 |
| Dead or Alive 3               | 59,99 |
| Enclave                       | 54,99 |
| Fifa 2003                     | 57,99 |
| Fila World Tour Tennis        | 59,99 |
| Halo                          | 59,99 |
| Herr der Ringe                | 56,99 |
| Hitman 2                      | 64,00 |
| Hunter-The Reckoning          | 59,99 |
| Indianer Jones                | 59,99 |
| Kelly Slater Pro Surfer       | 49,99 |
| Malice Kat's Tale             | 59,99 |
| Mech Assault                  | 59,99 |
| Morrowind                     | 59,99 |
| Mortal Kombat Deadly Alliance | i.v.  |
| NBA Live 2003                 | 59,99 |
| Need For Speed Hot P. 2       | 59,99 |
| NHL 2003                      | 59,99 |
| Prisoner Of War               | 59,99 |
| Sega GT                       | 64,99 |
| Serious Sam                   | 59,99 |
| Silent Hill 2                 | 59,99 |
| Spiderman the Movie           | 59,99 |
| Time Splitter 2               | 59,99 |
| Tom Clancy's Splinter Cell    | 59,99 |
| Tom Clancy's Ghost Recon      | 59,99 |
| Tony Hawk 4                   | 59,99 |
| Turok Evolution               | 59,99 |
| Legend of Wrestling 2         | 59,99 |
| WWE Raw                       | 59,99 |
| X-Men Next Dimension          | 59,99 |

## GAMEBOY ADVANCE

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| Grundgerät               | 99,99 |
| Breath of Fire 2         | 49,99 |
| D&D Eye of the Beholder  | 49,99 |
| DBZ Das Erbe des Goku    | 49,99 |
| Driver 2                 | 49,99 |
| Duke Nukem Advance       | 44,99 |
| Golden Sun               | 44,99 |
| Lunar                    | 54,99 |
| Metroid Fusion           | 49,99 |
| Phantasy Star Collection | 49,99 |
| Super Ghouls & Ghosts    | 49,99 |
| Tomb Raider Prophecy     | 49,99 |
| Tactic Ogre              | 59,99 |
| Yoshi's Island           | 44,99 |

## DVD VIDEO

## PC CDROM

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



Bestellung oder Vorbestellung unter :

# 02 34-9 16 06 30



# Shinobi



**PS2** Phantasievoll, aber ultrahart: Die Bosskämpfe stellen die taktischen Höhepunkte dar – das Duell mit der Monsterspinne zählt da noch zu den leichtesten Schlachten.



**PS2** Anfänglich karg präsentiert, dreht "Shinobi" mit jeder neuen Welt optisch auf – auch knifflige Sprungeinlagen und andere Geschicklichkeitstests nehmen zu.

Veteranen dürfte die Ninja-Saga noch ein Begriff sein: Seit dem Arcade-Debüt anno 1987 ließ Sega die Schattenkrieger nicht nur auf sämtliche hauseigenen Systeme (vom Dreamcast abgesehen), sondern auch auf diverse Heimcomputer sowie Konkurrenzkonsolen los. Bis Mitte der 90er-Jahre stand der Name "Shinobi" für packende Sidescrolling-Action im üppigen Bitmap-Gewand. Erst die dröge Saturn-Episode versetzte der ruhmreichen Reihe ein temporäres Ende: Trotz netter Technik (digitalisierte Sprites inklusive) konnte das spielerisch dünne Gemetzel

den Ansprüchen der aufkeimenden Polygon-Generation nicht mehr Genüge tun.

## Harte Action in 3D

Außer der fernöstlichen Thematik ist vom typischen "Shinobi"-Spielprinzip auf der PS2 allerdings nicht allzu viel übrig geblieben. Sega-Team Overworks (u.a. "Skies of Arcadia") konzipierte die 128-Bit-Inkarnation als wieselflinke Metzelaction in der dritten Dimension. Acht Welten à zwei Levels muss der verummte Hauptheld Hotsuma von Zombies, Killerkō-

tern, fliegenden Feuermotten und anderem Dämonengesocks säubern. Auf mittlerweile Genre-übliche Rätsel- oder Stealth-Elemente wurde dabei konsequent verzichtet: Meist gilt es lediglich, in jedem Level-Abschnitt eine vorgegebene Anzahl Gegner oder Steinaltare zu zerschmettern, um Energiebarrieren zum nächsten Teilstück lahmzulegen. Dennoch hat nur der Zocker eine Chance, der Hotsumas komplexe Bewegungspalette perfekt beherrscht: Punktgenaue Doppelsprünge über gährende Schluchten, flinke Ausweichmanöver oder das horizontale Entlangspurten an senkrechten Wänden gehören zu Eurem Standardrepertoire. Im Kampf



**PS2** Ein Shuriken-Treffer lässt Feinde sekundenlang schutzlos taumeln.

schaltet Ihr Gegner auf, um sie gezielt mit dem Schwert zu bearbeiten oder durch Wurfsterne zuvor temporär zu betäuben. Allerdings hat der Blutdurst seinen Preis, Hotsumas Schneide führt nämlich ein bedrohliches Eigenleben. Wenn Ihr den Stahl nicht regelmäßig in Feindesfleisch bohrt, zehrt die mystische Schneide schließlich Stück für Stück die Lebensenergie des Heroen auf!

Wirken die ersten Levels noch wie ein 3D-Gemetzel von der Stange, entpuppt sich "Shinobi" schnell als taktisch forderndes Action-Spektakel mit ausgefeilter Steuerung, eigenständigem Ansatz und haarigem Schwierigkeitsgrad. Vor allem die teils ultraharten Zwischenbosse dürften Anfänger schnell verzweifeln lassen. Fehlende Rücksetzpunkte und eine beizeiten unpassende Kamera machen aber auch die regulären Levels ab der Spielhälfte zur Nervenprobe. Ergo ist's trotz hübscher Renderfilme und reichlich Zeug zum Freizocken ein Fall für frustgestählte Fans. cg

|                                     |                         |
|-------------------------------------|-------------------------|
| Genre: Action                       |                         |
| Schwierigkeitsgrad: sehr hoch       |                         |
| Konfiguration/Spieler max.          | Entwickler: Sega, Japan |
| Am Einzelsystem                     | 1                       |
| Via Linkkabel                       | -                       |
| Online                              | -                       |
| PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt |                         |

### Spezielle Peripherie:

○ Lenkpad ○ Maus  
○ Lightgun ○ Keyboard

### Highend-Unterstützung:

○ 16:9 ○ Surround  
○ Pr. Scan ○ DTS

## Shinobi

Playstation 2

**74%**

Spiespaß

Blitzschnelle Ninja-Action mit cooler Manöverpalette, aber überzogenem Schwierigkeitsgrad.



**PS2** Jeder Treffer lädt das Schwert magisch auf – schafft Ihr es, vier Feinde oder mehr binnen kurzer Zeit zu erledigen, werdet Ihr mit einer blutigen Cutszene belohnt.



# Rygar The Legendary Adventure



PS2 Schwing' die Hufe, Minotaurus: Von den teils knackigen, fast ausnahmslos der griechischen Mythologie entsprungenen Zwischenbossen einmal abgesehen, fordert Euch "Rygar" kaum Pad-Beherrschung ab.

Fast vergessener Held: 1986 schwang Bitmap-Barbar "Rygar" erstmals den Jojo-artigen Klingenfrisbee (fortan als Diskarmor bekannt) in der Spielhalle. Erst satte 16 Jahre danach gönnt Tecmo dem Gladiator die Wiedergeburt.

## Monster, Mythen & Magie

Spielerisch lässt sich Rygars Polygon-Comeback zwar am treffendsten als Mixtur aus "Castlevania" und "Onimusha" beschreiben, stilistisch aber setzt das rätsellastige Gemetzel nicht auf ausgetretene Horrorpfade. Vielmehr vermengt der Nippon-Entwickler griechische Mythologie und altägyptische Geschichte mit einer gehörigen Portion Japan-typischer

Fiktion zu einem schmackhaften Fantasy-Brei. In "Devil May Cry"-Ansicht (dreidimensionale Hintergründe mit fixer Kameraführung) stürmt der Sandalenkrieger folglich durch antike Tempelruinen oder mystische Höhlenpaläste. Fette Höllenraupen, feuerspuckende Wichtel und diverse Monsterklassiker aus der antiken Sagenwelt stellen den Gegnerkader. Insgesamt drei Diskarmor-Typen leisten Rygar beim Kampf gegen das blutdürstige Otterngezücht unschätzbare Dienste: Für mächtige Geradeausattacken eignet sich etwa die 'Hades'-Variante dank ihrer enormen Reichweite am besten. Das ungleich schwächere 'Heavenly'-Modell hingegen wehrt mit seiner kreiselarti-

verfügt jedes Mordwerkzeug noch über eine stattliche Palette Combo-mänöver und auch "Onimusha"-typisches Waffenaufleveln in drei Stufen ist möglich – sofern Ihr die nötige Anzahl Erfahrungspunktekristalle aus Monsterleibern oder porösen Felswänden gepeitscht habt. Doch Rygars Waffe eignet sich nicht nur hervorragend zum Monstermassakrieren: Hat Euer Held die entsprechende Fähigkeit ergriffert, zieht Ihr Euch an speziellen Ankerpunkten in luftige Höhen oder schwingt mit dem richtigen Timing Tarzan-artig über gährende Schluchten. Das Verschieben zenterswerer Steinklötze und das Schleppen von Schalterstatuen ist für den Muskelprotz ebenfalls kein Problem.



PS2 Zusätzlich zu den Special-Moves (links) lassen sich die Diskarmor-Varianten noch mit überall versteckten, Attributs-verändernden Steinen (Mitte) bestücken – "Onimusha"-typisches Aufleveln über Erfahrungspunktekristalle ist natürlich ebenfalls möglich.



PS2 Nervenschonend: Sprung- und Schwingeinlagen gehen, einige Kameraprobleme ausgenommen, sehr intuitiv vonstatten.

gen Angriffstechnik effektiv Heerscharen schwächerer Schurken ab. Die 'Sea'-Diskarmor ist für Distanzmetzeleien unbrauchbar, im Nahkampf wiederum überzeugt der Klingenschild mit schnellen, wuchtigen Schlagabfolgen. Neben zwei Standardattacken

## Prächtige Kurzweil

Im Prinzip bietet "Rygar" alles, was das Action-Adventure-Herz begehrt: Wunderhübsche Welten, einen epischen Orchestersoundtrack und abwechslungsreiche (wenn auch fast ausschließlich geklaute) Spielelemente. Allerdings zockt sich das Ganze einen Tick zu simpel: Gefordert werdet Ihr nur bei einigen Bossen, die langwierig einzugebenden Combo-Manöver könnt Ihr in hektischen Standardschlachten kaum sinnvoll anwenden. Was nützen zudem die pfiffigsten Spezialfähigkeiten, wenn sie nur ein paar Mal zum Einsatz kommen? Nach nur fünf bis sechs Stunden sehen nämlich auch Joypadlegastheniker den Abspann. So gaukelt Euch "Rygar" deutlich mehr Spieltiefe vor, als das Abenteuer bieten kann – versteckten Items und einem 30-stöckigen Metzelungeon zum Trotz. Wirklich schade, denn aus dem zu Genüge vorhandenen Potenzial hätte man weit mehr machen können. cg

Genre: Action-Adventure  
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.  
Am Einzelsystem 1  
Via Linkkabel -  
Online -

Entwickler:  
Tecmo, Japan  
PAL-Veröffentlichung:  
Mai 2003

Spezielle Peripherie:

Lenkrod Maus  
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround  
Pr. Scan DTS

Rygar

Playstation 2

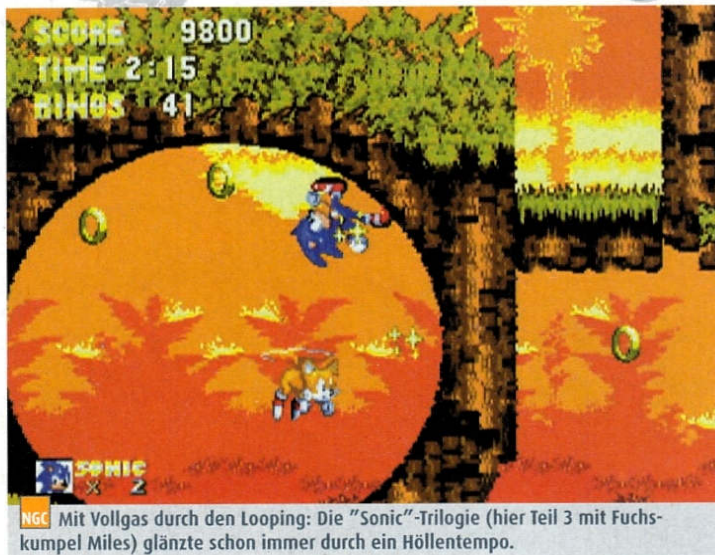


81%  
Spieldaß

Prächtiges Schlachtengewitter in der griechischen Sagenwelt – leider sehr kurz und zu einfach.



# Sonic Mega Collection



Nachdem Namco, Konami und Capcom schon seit längerem die Videospielerwelt regelmäßig mit mehr oder weniger spannenden Oldie-Sammlungen beglücken, versucht sich nun auch Sega: Statt aber alte Automaten auf Mini-DVD zu banen, steht diesmal das hauseigene Maskottchen mit seinen Konsolenabenteuern im Mittelpunkt – die "Sonic Mega Collection" beherbergt alle wichtigen Abenteuer, die der rasende Igel zwischen 1991 und 1996 auf dem Mega Drive erlebt hat.

Sieben Titel sind von Beginn an wählbar: Neben der klassischen "Sonic the Hedgehog"-Trilogie dürft Ihr beim indirekten Nachfolger "Sonic & Knuckles" ran. Dazu gesellt sich der skurrile Flipper-Ableger "Sonic Spinball", das isometrische Sammelabenteuer "Sonic 3D Blast" und die putzige "Puyo Puyo"-Abart "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" – allesamt dank Emulation originalgetreu zu den Ursprungsmodulen, inklusive dem damit einhergehenden Fehlen einer



NGC "Blue Sphere" (links) ist nur eine Ausweitung der "Sonic 3"-Bonusrunde, "Dr. Robotnik" (rechts) dagegen ein ausgewachsenes Puzzlespiel.



Speicherungsoption. Wer die Abenteuer lange und fleißig spielt, schaltet fünf weitere Spiele frei, die sich zum Teil als Mogelpackung entpuppen.

## Das tolle Dutzend

"Sonic 3 & Knuckles" sind ebenso wie "Knuckles in Sonic 2" nur die Alternativfassungen, die es auf dem Mega Drive durch Zusammenstöpseln der entsprechenden Module gab. Hinter "Blue Sphere" wiederum verbirgt sich das Bonusspiel von "Sonic & Knuckles" (ehedem bei Aufpropfen eines beliebigen Moduls spielbar). Abgerundet wird die Palette vom Geschicklichkeitstest "Flicky" und der ordentlichen Sternhüpferei "Ristar", deren Zugehörigkeit zur Sammlung etwas an den Haaren herbeigezogen ist: Nur weil Tiere aus der "Sonic"-Welt im Mittelpunkt stehen oder die

Hauptfigur ursprünglich statt dem Igel hätte antreten sollen, gehört ein Titel eigentlich noch nicht zum Igel-Imperium. Leider fehlt dafür z.B. "Sonic CD", von dem Ihr im Bonusmenü lediglich Vor- und Abspann betrachten dürft – dafür gibt's zahllose Scans von Sonic-Comics und Preview-Videos (z.B. zu "Sonic GBA 2"), die wenig interessant ausfallen.

Für "Sonic"-Fans ist der Kauf Pflicht, denn die alten Abenteuer machen auch nach zehn Jahren noch Spaß. Ganz für die Spitze reicht's beim flotten Igel allerdings nicht mehr: Zu sehr hat sich das Jump'n'Run-Genre inzwischen weiterentwickelt, außerdem hält sich die Abwechslung bei den meisten Titeln zwangsläufig in Grenzen – für eine Oldie-Sammlung macht die "Sonic Mega Collection" aber eine feine Figur. us



Genre: Jump'n'Run/Geschicklichkeit  
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.

Am Einzelsystem 2

Via Linkkabel -

Online -

Entwickler:

Sonic Team, Japan

PAL-Veröffentlichung:

nicht geplant

Spezielle Peripherie:

Lenkrad

Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9

Surround

Pr. Scan

ProLogic 2

**Sonic Mega Collection**

Gamecube

**80%**  
Spiespaß

"Sonic" mit Mengenrabatt: Klassische Mega-Drive-Hüpfspiele in einwandfreier Emulation.



# MIT *PLAYERS* DIE SCHÖNEN SEITEN DES LEBENS ENTDECKEN

Wir zeigen Euch, worauf es ankommt: *PLAYERS* schärft mit brandheissen Previews, Tests, Tipps sowie DVD-Kritiken den Blick fürs Wesentliche und ist dank dem konkurrenzlos attraktiven Preis von 2,50 Euro in jeder Position erschwinglich. Wer *PLAYERS* liest, hat mehr vom Leben.

## PLAYSTATION 2 – DAS MAGAZIN



## MEHR TESTS!

## MEHR SERVICE!

## TOP-INFOS FÜR €2,50



Top-aktuell: Preview und News



Kritisch & kompetent: Spieletests



Hilfreich: Tipps ohne Ende



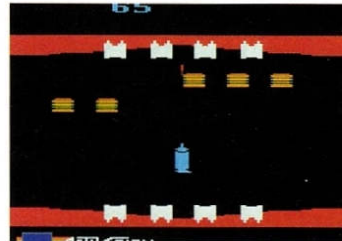
# Activision Anthology



PS2 Das Rennspiel "Enduro" hatte sogar Nacht- und Schneepassagen.



PS2 Selbst Wrestling fand auf dem VCS seinen (optisch ordentlichen) Platz.



PS2 Skurri! Killt bei "Plague Attack" als Zahnasta fieses Naschzeug.



PS2 "Pitfall!" war der erste große Welterfolg für Activision.

Das 80er-Revival lässt auch Videospiele nicht aus seinen Klauen: Wer seine Zockerkarriere im besagten Jahrzehnt startete, hat vermutlich mit dem legendären Atari VCS 2600 begonnen – erst 20 Jahre später kommt mit der Xbox wieder eine US-Konsole zum weltweiten Einsatz, wenn auch nicht ganz so erfolgreich. Neben der inzwischen nur noch als Infogrames-Label existierenden Mutterfirma machte sich vor allem

ein Unternehmen mit feinem Modulfutter einen Namen – Activision. Die heutigen Trendsportexperten waren der erste Spiele-Dritthersteller überhaupt und trugen mit ihrem Personality-Konzept dazu bei, dass aus vormals anonymen Programmierern Stars wurden.

## Masse mit Klasse

Dank dem grassierenden Retrowahn können Joystick-Veteranen und neugieriges Jungvolk jetzt auf der PS2 die alte Zeit neu erleben: Die "Activision Anthology" präsentiert über 40 originalgetreu emulierte VCS-Titel. Den Löwenanteil macht dem Namen entsprechend das (fast) komplette Activision-Sortiment aus, eine Handvoll guter Imagic-Titel rundet das Angebot ab. Sämtliche Welterfolge geben sich ein Stelldichein: Die beiden "Pitfall!"-Dschungelforscher fehlen ebenso wenig wie die innovative Höhlenexpedition "H.E.R.O.", die Räuber- und Gendarm-Hüpferei "Keystone Kapers", der Joystick-mordende Zehnkampf "Decathlon" oder die "Enduro"-Raserei. Dazu gesellen sich historische Kuriositäten wie "Checkers" (Dame) oder "Bridge", die erstaun-

lich komplexen Simulationen "Space Shuttle" und "Tomcat" sowie zwei bislang unveröffentlichte Prototypen: "Thwacker" und "Kabobber".

## Gnadenlos kultig

Neben den Spielen wird auch kurzerhand das Lebensgefühl der 80er simuliert: Das Hauptmenü sieht aus wie ein seinerzeit typisches Teenie-Zimmer mitsamt Uralt-TV und hässlicher Tapete, während im Hintergrund ein (auf Wunsch abschaltbarer) Soundtrack mit zahlreichen Lizenzklassikern wie 'Tainted Love', 'Take On Me' oder 'Safety Dance' dudelt. Fleißige Daddler schalten außerdem zahlreiche Extras frei: Neben Original-Fernsehwerbung und den legendären Activision-Aufnahmen gibt's eine Handvoll Grafikeffekte, die z.B. Wolken und Sternfelder vorbeiziehen lassen oder das Bild ins Schwanke bringen.

Die "Activision Anthology" spaltet die Gemüter: Wer mit der VCS-Zeit etwas anfangen kann, fühlt sich im Paradies, an neomodischen Zockern prallt der Oldie-Charme wirkungslos ab – als cooles Zeitdokument lohnt sich's aber auf jeden Fall. us



PS2 Das innovative "H.E.R.O." gefiel mit tadellosem Design.



PS2 Konsolendebüt: Die Spiele "Kabobber" (oben) und "Thwacker" wurden nie veröffentlicht.



PS2 Hoppla: "Decathlon" mordet Joypads, fordert aber auch Präzision.



PS2 Gelungener Gag: Das Hauptmenü besitzt nostalgischen 80er-Charme.

|                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Genre: Oldie-Sammlung                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                    |
| Schwierigkeitsgrad: einstellbar                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                    |
| <b>Konfiguration/Spieler max.</b><br>Am Einzelsystem 2<br>Via Linkkabel -<br>Online -                                                                                 | Entwickler:<br>Activision, USA<br>PAL-Veröffentlichung:<br>nicht geplant                                                                                           |
| <b>Spezielle Peripherie:</b><br>Lenkrad <input type="checkbox"/> Maus <input type="checkbox"/><br>Lightgun <input type="checkbox"/> Keyboard <input type="checkbox"/> | <b>Highend-Unterstützung:</b><br>16:9 <input type="checkbox"/> Surround <input type="checkbox"/><br>Pr. Scan <input type="checkbox"/> DTS <input type="checkbox"/> |

**Activision Anthology**

Playstation 2

**76%** Spielspaß

Liebevoll umgesetzte Oldie-Sammlung mit massenhaft Kult-Titeln und neckischen Extras.



PS2 Wer seine Retrokünste spielen lässt, schaltet neckische Grafikfilter frei: Bei Discobeleuchtung (links) und wackelndem Bildschirm kann man sogar noch gut spielen.





# So werten die Experten

## Stephan Freundorfer



|                                |      |                                  |
|--------------------------------|------|----------------------------------|
| <b>spielt zurzeit:</b>         |      | <b>sieht zurzeit:</b>            |
| Grand Theft Auto: Vice City    | PS2  | Schiffsmeldungen (DVD)           |
| Herr der Ringe: Die zwei Türme | PS2  | <b>hört zurzeit:</b>             |
| Splinter Cell                  | Xbox | Beastie Boys - Ill Communication |

## Colin Gäbel



|                                |          |                                  |
|--------------------------------|----------|----------------------------------|
| <b>spielt zurzeit:</b>         |          | <b>sieht zurzeit:</b>            |
| Metroid Prime                  | Gamecube | Dog Soldiers (Import-DVD)        |
| Legend of Zelda                | Gamecube | <b>hört zurzeit:</b>             |
| Rygar: The Legendary Adventure | PS2      | Goresaw - Harte Typen (Sexalarm) |

## Oliver Schultes



|                        |               |                                     |
|------------------------|---------------|-------------------------------------|
| <b>spielt zurzeit:</b> |               | <b>sieht zurzeit:</b>               |
| Colin McRae Rally 3    | Playstation 2 | Der Herr der Ringe - Die zwei Türme |
| Metroid Fusion         | GBA           | <b>hört zurzeit:</b>                |
| Metroid Prime          | Gamecube      | diverse 80er-Jahre Sampler          |

## Ulrich Steppberger



|                        |               |                                  |
|------------------------|---------------|----------------------------------|
| <b>spielt zurzeit:</b> |               | <b>sieht zurzeit:</b>            |
| Ape Escape 2           | Playstation 2 | Robin of Sherwood Season 3 (DVD) |
| DDR MAX                | Playstation 2 | <b>hört zurzeit:</b>             |
| Metroid Prime          | Gamecube      | C64-Remix-Audiostreams           |

## Gastredakteur



### ALLGEMEINE FAKTEN

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

### TECHNIK-CHECK

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

### DIE DETAILS

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

### GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der - unserer Einschätzung nach - maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

### SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Kulisse?

### SPIELSPASS

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

Genre: Rennspiel

Schwierigkeitsgrad: hoch

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

USK-Rating

Preis: ca. 60 Euro

### Playstation 2

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

#### Spezielle Peripherie:

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

#### High-End-Unterstützung:

☒ 16:9 ☐ Surround ☒ ProLogic 2  
☒ 60Hz ☐ DTS ☐ Dolby Digital

#### Veröffentlichung:

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

Entwickler: Criterion, England

Hersteller: Acclaim

Website: www.acclaim.de

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

**Contra** ☒ einige Rennen unausgewogen

#### Alternativen:

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

### Burnout 2

#### Playstation 2

Grafik 89 %

Sound 74 %

# 87%

Spielspaß

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

## WERTUNGSREFERENZEN

| System | Grafikreferenz                                                                                                                                                                     | Soundreferenz                                                                                                                                                                                  |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <b>Gran Turismo 3</b> 91 %<br>Hersteller: Sony<br>Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.                    | <b>Medal of Honor: Frontline</b> 91 %<br>Hersteller: Electronic Arts<br>Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn. |
|        | <b>Tom Clancy's Splinter Cell</b> 90 %<br>Hersteller: Ubi Soft<br>Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss. | <b>Medal of Honor: Frontline</b> 91 %<br>Hersteller: Electronic Arts<br>Dank 5.1-Mix kämpft sich der fulminante Cocktail aus epischer Orchestrierung und brachialen Effekten an die Spitze.    |
|        | <b>Starfox Adventures</b> 91 %<br>Hersteller: Rare/Nintendo<br>Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen - so schön kann Videospielen sein!      | <b>Star Wars Rogue Leader</b> 86 %<br>Hersteller: LucasArts<br>Starker Sound muss nicht unbedingt digital sein - das beweisen die stilvollen ProLogic-2-Klänge der Weltraumsaga.               |





# Sly Raccoon



**PS2** Feuriger Fuchs: Immer wieder werdet Ihr bei Euren Raubzügen von der fieschen Polizistin Carmelita aufgespürt – den Geschossen ihrer wirkungsvollen Elektrokugel solltet Ihr besser nicht zu nahe kommen.

Sony verwöhnt Hüpfspielfreunde derzeit mit Klasse in Masse, denn nach dem hervorragenden "Ratchet & Clank" erscheint nur wenige Wochen später ein weiteres Jump'n'Run-Doppelpack auf der PS2: Neben dem Nippon-Spaß "Ape Escape 2" (Test auf Seite 80) geht das amerikanische "Sly Raccoon" (der ursprüngliche US-Name "Sly Cooper and the Thievius Raccoonus" wurde für Europa auf erträgliche Länge zusammengekürzt) an den Start – die zuständige Entwicklertruppe Sucker

Punch werkelt immerhin rund zwei Jahre an dem tierischen Helden, der indirekt die Nachfolge ihres N64-Charakters "Rocket: Robot on Wheels" antritt.

Der junge Waschbär Sly Cooper hat eine Mission: Er will den Ruf seiner Familie als die meisterlichen Diebe der Welt wieder herstellen. Dieser Nimbus geriet in seiner Kindheit jäh



**PS2** Erleuchtung: Wo die Sterne funkeln, ist schleichen angesagt.



**PS2** Euer Allzweckstab ist das wichtigste Hilfsmittel: Vertrimmt damit Feinde oder schwingt Euch an Ringen über Feuergruben hinweg.



**PS2** 1:04

Bei der hektischen Hühnerjagd steht Ihr unter mächtigem Zeitdruck.



**PS2** Glatte Leitungen rodeln Ihr im Elftempo nach unten.

ins Wanken, denn die Gang der 'Schrecklichen Fünf' brach ins Coopersche Heim ein, ermordete Slys Vater und klappte das wichtigste Familienerbstück: Den 'Thievius Raccoonus', ein altes Buch, in dem sämtliche Kniffe von Slys Vorfahren verzeichnet wurden. Die Bösewichte teilten das wertvolle Schriftstück in fünf Teile und zerstreuten sich dann in alle Himmelsrichtungen – es liegt nun an Euch, die Ganoven aufzuspüren, Euren Besitz einzusacken und damit die Familienehre wieder herzustellen.

## Zu dritt gegen alle

Zum Glück muss Sly sein Abenteuer nicht gänzlich ohne Hilfe absolvieren, denn im Waisenhaus lernte er zwei treue Helfer kennen: Die Schildkröte Bentley versorgt Euch über Funk mit wichtigen Hinweisen und nützlichen

## Comic-Kultur

Cartoon-Optik dank Profihand

Sucker Punch setzt zwar auf ein kreatives Kollektiv (in den Credits wird die gesamte Belegschaft in einem Block aufgelistet, statt einzelne Positionen zu nennen), ein Name dürfte aber für die grafische Federführung verantwortlich sein: **Dev Madan** betätigte sich vor seinem Videospiele-Engagement als Zeichner von Comic-Serien. Seine Ende der 90er in leider nur 18 Ausgaben beim Batman-Verlag DC erschienene Superhelden-Seifenoper **Young Heroes in Love** erntete zwar viel Lob, doch der Verkaufserfolg blieb aus – zum Glück für uns, denn so konnte er sich auf die Erschaffung von Sly und seinen tierischen Kumpanen konzentrieren.







**XB** Nicht immer geht's zu Fuß weiter: Mal bestreitet Murray für Euch ein Autorennen (link), mal düst Ihr im Gleiter durch giftige Sümpfe.



Tipps, das rosa Nilpferd Murray agiert als Experte für Fahreinsätze. In der Regel ist Sly jedoch in den fünf Welten auf sich allein gestellt und muss auf sein Geschick und einen Diebestab vertrauen: Mit dem handlichen Gerät zieht Ihr nicht nur Angreifer an einen Scheitel, sondern zertrümmert Mobiliar, aktiviert Schalter oder nutzt herabhängende Haken, um per kräftigem Schwung Hindernisse und Abgründe zu überwinden. Als Langfinger versteht Ihr Euch natürlich auf gute Tarnung: Häufig lassen sich gefährliche Konfrontationen mit Feinden vermeiden, indem Ihr (gelegentlich durch blaue Sterne markierte) Passagen für vorsichtige Schleichtouren nutzt und die Lichtkegel von

Suchscheinwerfern oder Kontakt mit Laserbarrieren umgeht.

### Schlüsselstellen

Um am Ende jeder Welt gegen den zuständigen Obermottz anzutreten, müsst Ihr eine Reihe Schlüssel ergattern, die am Ende der einzelnen Levels lagern. Auf dem Weg dorthin warten nicht nur Feinde auf Euch, auch nützliche Gegenstände gibt es zu finden: Sammelt Ihr hundert Goldmünzen, winkt als Belohnung ein Hufeisen – damit verdaut Sly einen Gegnerkontakt schadlos, normalerweise streckt er schon nach einem Treffer die Pfoten. Außerdem spürt Ihr in jeder Spielstufe einen Safe auf, den Ihr aber nur knacken könnt,



**PS2** Das Voodoo-Krokodil ist der originellste Obermottz: Ihr werdet mit fliegenden Knopfsymbolen attackiert und drückt diese zeitgenau nach "Parappa"-Art weg.

wenn Ihr alle in Flaschen versteckten Hinweise innerhalb des Abschnitts ergattert: Kein leichtes Unterfangen, denn die Gefäße sind nicht selten gut versteckt. Habt Ihr sie beisammen, entschlüsselt Bentley für Euch den Zugangscodex: Im Stahlschrank findet Ihr entweder Extras wie FMV-Schnipsel oder neue Spezialattacken, mit denen Ihr den Kontrahenten kräftigeren

Schaden zufügt. Knöpft Ihr einem Boss nach dem harten Duell einen Teil des gesuchten Buchs ab, verinnerlicht Ihr die entsprechende Lektion Eures Vorfahren, die Euch im weiteren Verlauf weiterhilft: So lernt Ihr z.B. auf winzigen Vorsprüngen zu balancieren, auf glitschigen Ästen zu gleiten oder Euch kurzzeitig unsichtbar zu machen – alles Übungen, die in

**ACME**  
**Your Important Dealer**

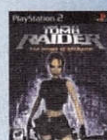
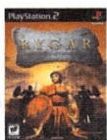
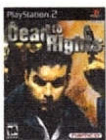
**PHONE:**  
**0700 the games**  
**0700 84342637**



**XBOX:**  
**Metal Dungeon, Crimson Sea,**  
**DoD Extreme Beach Volleyball,**  
**Brute Force**  
**77 €**



**GameCube:**  
**Gamecube Platin Edition 269 €**  
**Spannungsumwandler 47 €**  
**Zelda, Resident Evil Zero,**  
**Dead To Rights, Darkened Skye**  
**77 €**



**WE ARE BACK!!!**

**Importe US/ Jap**  
**Hardware US/ Jap**  
**Hintbooks**  
**Anime**  
**DVD RC 1**



**PS2:**  
**Dead To Rights**  
**Rygar**  
**MK Deadly Alliance**  
**Suikoden 3**  
**Tomb Raider**  
**Wild Arms 3**  
**Haven**  
**77 €**

**Devil May Cry 2: ab 28.01.2003**

**WWW:**  
**acme-online.nl**

**ACME**  
**Maastrichter Laan 38**  
**6291 ES Vaals**  
**Niederlande**

**Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. 7 € Versand \*\*\* Warenzeichen Dritter werden anerkannt**





**PS2** Wohl dem, der ein Fass gefunden hat: Das Holzgefäß ist die ideale Schutzmaßnahme gegen die tödlichen Selbstschussanlagen.

**Genre:** Jump'n'Run  
**Schwierigkeitsgrad:** niedrig

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

**USK-Rating** **Preis:** ca. 60 Euro

### Playstation 2

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

#### Spezielle Peripherie:

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

#### Highend-Unterstützung:

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

#### Veröffentlichung:

**PS2** Januar  
**Xbox** keine Umsetzung geplant  
**NGC** keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Sucker Punch, USA  
**Hersteller:** Sony  
**Website:** www.suckerpunch.com

- Pro** edle Optik, die dem Cel-Shading-Effekt neue Seiten abgwinnt  
 abwechslungsreiche Aufgaben  
 praktische Special Moves erspielbar
- Contra** Minispiele zum Teil etwas schwer  
 leider ziemlich kurz

#### Alternativen:

|             |                                                             |
|-------------|-------------------------------------------------------------|
| <b>PS2</b>  | Ratchet & Clank<br>(90%, MAN!AC 12/02)                      |
| <b>Xbox</b> | Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex<br>(85%, MAN!AC 06/02) |
| <b>NGC</b>  | Super Mario Sunshine<br>(93%, MAN!AC 11/02)                 |

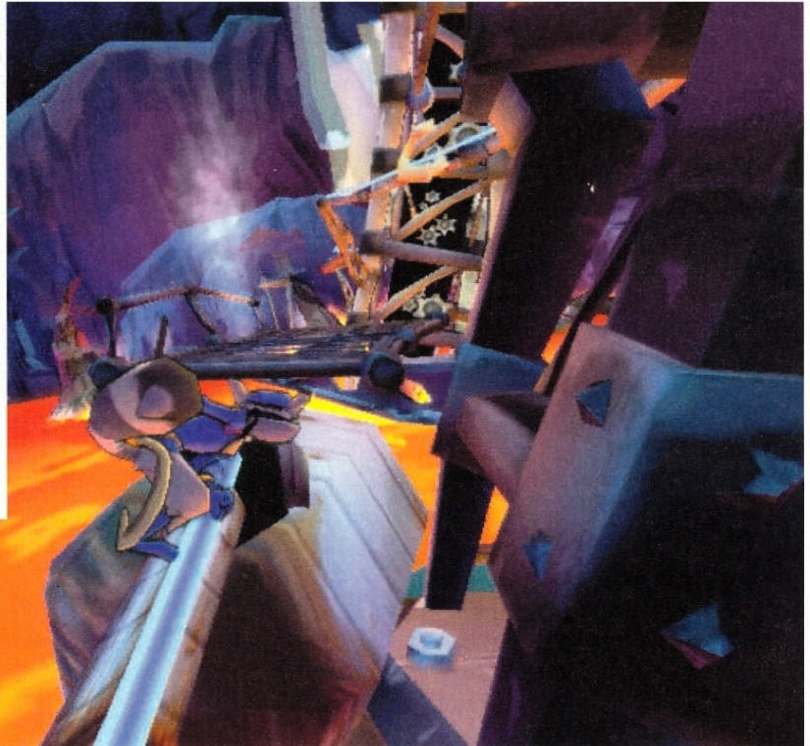
### Sly Raccoon

Playstation 2

Grafik **85%**  
Sound **77%**

**86%** Spielspaß

**Grafisch edles Jump'n'Run mit schickem Stil und feinem Level-design, nur etwas zu kurz.**



**PS2** Kurz vor dem großen Finale gegen Oberschurke Clockwerk müsst Ihr dessen monströsen Metallturm erklimmen – wer nicht flott auf den Pfoten ist, droht in der steigenden Lava zu verglühen.

späteren Welten überlebenswichtig sind.

Gelegentlich legt Sly die Beine hoch und lässt Murray ans Steuer: Euer Fluchtfahrer tritt dann zu unerwartet friedlichen Wettrennen gegen Schurken an. Auf der Piste schweigen die Waffen, lediglich der Einsatz von auf-sammelbaren Turbos ist erlaubt – habt Ihr Euch nach drei Runden auf den ersten Platz gedrängelt, winkt zur Belohnung ein Schlüssel.



**PS2** Laserbarrieren sind zum Glück erst beim zweiten Kontakt fatal.

Auch Sly ist mit motorisierten Untersätzen vertraut: Hin und wieder steigt Ihr in ein flottes Wasserfahrzeug oder einen modernen Schwebegleiter, wenn es zu Fuß zu kritisch wäre – als besonderer Clou sind diese Vehikel mit Bordkanonen ausgestattet, die Ihr ähnlich dem Arcade-Klassiker "Robotron" mit dem zweiten Knüppel unabhängig von Eurer Fahrtrichtung steuert. Dieses Ballertraining kommt Euch bei einer Handvoll Aufträgen gerade recht: Manchmal nehmt Ihr hinter einem großen Geschütz Platz und gebt per Zielkreuzschießerei einem Freund Geleitschutz, während der den beschwerlichen Weg zum Schlüssel auf sich nimmt.

### Wo die Liebe hinfällt...

Wie es sich für einen echten Meisterdieb gehört, wird auch Sly Cooper ständig von einer hartnäckigen Poli-



**PS2** Gelegentlich ballert Ihr für Murray per Zielkreuz den Weg frei.

zeikraft verfolgt: Die rassige Füchsin Carmelita Fox mag dem Charme des Waschbären nicht erliegen und ihn stattdessen viel lieber hinter Gitter sperren. Wenn die Gesetzshüterin auftaucht, heißt es für Sly, die Pfoten in die Hand zu nehmen: In diesen hektischen Abschnitten müsst Ihr nämlich nicht nur auf die Tücken der Umgebung achten, sondern werdet gleichzeitig von Carmelita mit ihrer fiesen Schockpistole unter Beschuss genommen. us



**PS2** Snake lässt grüßen: Die Funkgespräche sind eine "MGS"-Hommage.

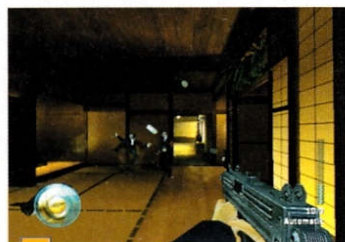


#### Ulrich Steppberger

"Sly Raccoon" gefiel mir schon auf der E3 ausgesprochen gut, der positive Ersteindruck bestätigt sich erfreulicherweise im fertigen Spiel: Optisch macht der diebische Waschbär eine edle Figur, statt ödem Cel-Shading-Overkill wurde die modische Technik mit detailverliebten Landschaften gekoppelt. Die fertige Mischung glänzt mit eigenem, feinem Stil, allerdings trüben gelegentliche Ruckler dezent die Begeisterung. Spielerisch bewegt sich die unterhaltsame Hüpferei zwar auf traditionellen Pfaden, dank feiner Steuerung, durchdachtem Leveldesign und origineller Story geschieht dies aber in tadelloser Weise. Das meist geradlinige Geschehen wird durch gewitzte Eigenheiten wie den verstärkten Einsatz von Schleichaktionen oder die Jagdabschnitte mit Polizeieinsatz angenehm aufgelockert. Lediglich die eingestreuten Rennspiele fallen etwas aus der Rolle: Die pedantisch genaue Physiksimulation und eine sehr feinfühligte Steuerung sorgen hier für gelegentliche Frustrationsmomente – im Gegensatz zum restlichen Spiel, denn "Sly Raccoon" ist recht simpel und von der kürzeren Sorte. Trotzdem sollten's Hüpfspieler nicht verpassen.



# James Bond 007 Nightfire



**NGC** Harte Action, aber jugendfrei: Bond geht stets unblutig ans Werk.

Wer perfekte Film-Atmosphäre, spannende Fahrsequenzen und motivierende Ego-Schießereien sucht, wird beim neuen 007-Abenteuer fündig. EAs zweites Agenten-Spektakel bietet elf abwechslungsreiche Action-Levels in hervorragender Präsentation, auf dem Gamecube genießt Ihr gar eine dezent ruckelärmere Optik als bei den PS2- bzw. Xbox-Fassungen. Logischerweise hat sich in der Nintendo-Version aber nichts am Spielinhalt geändert, womit die einzigen zwei Kritikpunkte erhalten bleiben: Der Umfang ist etwas zu mager und ein, zwei Levels frustrieren. *sf*

|                                                                                                                                                                                              |                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Genre: Action<br>Schwierigkeitsgrad: einstellbar                                                                                                                                             |                                                                                    |
| Konfiguration/Spieler max.<br>Am Einzelsystem 4<br>Via Linkkabel -<br>Online -                                                                                                               | Entwickler:<br>Eurocom, England<br>Publisher:<br>Electronic Arts<br>www.007.ea.com |
| USK-Rating:                                                                                                                                                                                  | Preis: ca. 60 Euro                                                                 |
| <b>PAL</b> Vollbild, Originalgeschwindigkeit<br><b>E/D</b> deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte                                                                                  |                                                                                    |
| Spezielle Peripherie:<br>Lenkrad<br>Keyboard                                                                                                                                                 | Highend-Unterstützung:<br>GBA-Link<br>16:9<br>Surround<br>60Hz<br>ProLogic 2       |
| Veröffentlichung:<br>PS2 bereits erhältlich<br>Xbox bereits erhältlich<br>NGC bereits erhältlich                                                                                             |                                                                                    |
| Alternativen:<br><b>PS2</b> Medal of Honor: Frontline (89%, MANIAC 07/02)<br><b>Xbox</b> Medal of Honor: Frontline (89%, MANIAC 01/03)<br><b>NGC</b> Medal of Honor: Frontline (Test rechts) |                                                                                    |
| <b>Gamecube</b> Grafik 84% Sound 85% <b>87%</b> Spielspaß                                                                                                                                    |                                                                                    |
| Brillant präsentierte 007-Ballerei mit reichlich PS-Sequenzen.                                                                                                                               |                                                                                    |

# Medal of Honor: Frontline



**NGC** Solo Top, zu viert Flop: Den Mehrspieler-Modus könnt Ihr vergessen.

Zu guter Letzt nehmen auch Cubler in Gestalt des Alliierten-Soldaten Jimmy Patterson am virtuellen Zweiten Weltkrieg teil. Wie auf der Xbox bekommt Ihr auf Nintendos Würfel zu den etwa 20 Solo-Missionen einen Vierspieler-Modus spendiert – dank Stotteroptik und undynamischem Ablauf bekannt dröge. Auch sonst läuft die brachiale Ego-Action einen Tick ruckeliger als auf dem Microsoft-System, Pro-Logic-2-Sound wird leider nicht unterstützt. Dennoch bleibt's (einige ungünstig gelegte Pad-Kommandos zum Trotz) erstklassige Ballerkost für Hartgesottene. *cg*

|                                                                                                                                                                      |                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Genre: Ego-Shooter<br>Schwierigkeitsgrad: einstellbar                                                                                                                |                                                                                               |
| Konfiguration/Spieler max.<br>Am Einzelsystem 4<br>Via Linkkabel -<br>Online -                                                                                       | Entwickler:<br>Electronic Arts, USA<br>Publisher:<br>Electronic Arts<br>www.electronicarts.de |
| USK-Rating:                                                                                                                                                          | Preis: ca. 60 Euro                                                                            |
| <b>PAL</b> Vollbild, Originalgeschwindigkeit<br><b>E/D</b> deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte                                                          |                                                                                               |
| Spezielle Peripherie:<br>Lenkrad<br>Keyboard                                                                                                                         | Highend-Unterstützung:<br>GBA-Link<br>16:9<br>Surround<br>60Hz<br>ProLogic 2                  |
| Veröffentlichung:<br>PS2 bereits erhältlich (89%, MANIAC 07/02)<br>Xbox bereits erhältlich (89%, MANIAC 01/03)<br>NGC bereits erhältlich                             |                                                                                               |
| Alternativen:<br><b>PS2</b> Red Faction 2 (85%, MANIAC 12/02)<br><b>Xbox</b> Timesplitters 2 (90%, MANIAC 11/02)<br><b>NGC</b> James Bond 007 Nightfire (Test links) |                                                                                               |
| <b>Gamecube</b> Grafik 84% Sound 90% <b>89%</b> Spielspaß                                                                                                            |                                                                                               |
| Hochspannender Ego-Shooter vor packender Weltkriegskulisse.                                                                                                          |                                                                                               |

## 030/45 02 02 08 www.MEDIA ATTACK.de

**XBOX**

Xbox-Konsole  
inklusive  
Sega GT 2002  
+ Jet Set Radio  
**€ 249,00**

|                                    |       |                               |       |
|------------------------------------|-------|-------------------------------|-------|
| 007 - Nightfire .....              | 59,90 | Metal Dungeon .....           | 58,90 |
| Barbarian .....                    | 59,90 | Monopoly Party .....          | 49,90 |
| Black Stone .....                  | 59,90 | Morrowind .....               | 58,90 |
| BMX XXX .....                      | 66,60 | Rally Fusion .....            | 56,50 |
| Dark Angel .....                   | 56,50 | Splinter Cell .....           | 64,90 |
| Falcon .....                       | 59,90 | Starsky & Hutch .....         | 58,90 |
| Galleon .....                      | 59,90 | Superman: Man of Steel .....  | 58,90 |
| Harry Potter: Kammer d.Schr. ..... | 59,90 | Tiger Woods 2003 .....        | 56,50 |
| Jedi Knight 2 .....                | 64,90 | Tony Hawks Pro Skater 4 ..... | 64,90 |
| Kung Fu Chaos .....                | 59,90 | Unreal Championship .....     | 64,90 |
| Malice .....                       | 54,90 | Whacked .....                 | 54,90 |
| Marvel vs. Capcom 2 .....          | 54,90 | X-Men: Next Dimension .....   | 56,50 |

|         |         |         |
|---------|---------|---------|
|         |         |         |
| 59,90 € | 57,90 € | 64,90 € |
|         |         |         |
| 57,90 € | 56,50 € | 56,50 € |

Umbau/Reparatur von Konsolen \* Vorbestellservice \* 2% Rabatt auf Vorbestellungen \* Telefonische Beratung \* Alle Neuerscheinungen

**NINTENDO GAMECUBE™**

GameCube Starter Pack  
inklusive 2. Pad  
+ Padverlängerung  
+ Memory Card  
+ RGB-Kabel  
**€ 222,00**

|                                    |       |                                  |       |
|------------------------------------|-------|----------------------------------|-------|
| 007 - Nightfire .....              | 54,90 | Mario Party 4 .....              | 54,90 |
| Ace Golf .....                     | 56,50 | Monopoly Party .....             | 56,50 |
| Barbarian .....                    | 54,90 | Monster Jam Maximum D .....      | 57,90 |
| BMX XXX .....                      | 58,90 | NBA Live 2003 .....              | 54,90 |
| BUM - Zoom or Doom .....           | 57,90 | Reign of Fire .....              | 56,50 |
| Casper: Spirit Dimensions .....    | 56,90 | Rocky .....                      | 57,90 |
| Disney Sports Fußball .....        | 56,50 | Spyro: Enter the Dragonfly ..... | 57,90 |
| Eggo Mania .....                   | 49,90 | Star W: Bounty Hunter .....      | 57,90 |
| Galleon .....                      | 56,50 | Starfox Adventures .....         | 54,90 |
| Harry Potter: Kammer d.Schr. ..... | 57,90 | Tiger Woods 2003 .....           | 54,90 |
| Hot Wheels Velocity X .....        | 38,90 | Tony Hawks Pro Skater 4 .....    | 56,50 |
| Knockout Kings 2003 .....          | 56,90 | Wreckless .....                  | 54,90 |

|         |         |         |
|---------|---------|---------|
|         |         |         |
| 57,90 € | 57,90 € | 57,90 € |
|         |         |         |
| 49,90 € | 57,90 € | 56,50 € |

Umfangreiches Backprogramm (auch ältere Systeme) \* An- und Verkauf von Gebrauchtspielen/DVDs \* 24 Stunden Lieferung \* Kostenlose Preisliste

**PlayStation 2**

**UNSER NEUJAHR'S SUPER SONDERANGEBOT**

PS2-Konsole  
plus 1 Spiel  
nach Ihrer Wahl  
**€ 299,00**

|                                    |       |                               |       |
|------------------------------------|-------|-------------------------------|-------|
| Alpine Racer 3 .....               | 56,50 | Herr d.Ringe: Gefährten ..... | 54,90 |
| Auto Modelista .....               | 56,50 | Inspector Gadget .....        | 44,90 |
| Barbarian .....                    | 56,50 | LEGO Drome Racers .....       | 48,90 |
| BDFL Manager 2003 .....            | 58,90 | LEGO Island Extreme St .....  | 48,90 |
| Ben Hur .....                      | 49,90 | Malice .....                  | 56,50 |
| Disney Golf .....                  | 49,90 | Monopoly Party .....          | 49,90 |
| Dragon Ball Z: Budokai .....       | 58,90 | Robocop .....                 | 56,50 |
| Dune .....                         | 24,90 | Run Like Hell .....           | 54,90 |
| Falcon .....                       | 54,90 | Scrabble 2003 .....           | 29,90 |
| Getaway .....                      | 57,90 | Simpsons: Skateboarding ..... | 49,90 |
| Gremlins .....                     | 48,90 | Star W: Bounty Hunter .....   | 56,50 |
| Harry Potter: Kammer d.Schr. ..... | 59,90 | Tony Hawks Pro Skater 4 ..... | 58,90 |

|         |         |         |
|---------|---------|---------|
|         |         |         |
| 58,90 € | 57,90 € | 49,90 € |
|         |         |         |
| 57,90 € | 38,90 € | 58,90 € |

MEDIA ATTACK GmbH, Löhndorfstr. 21, 13351 Berlin, Telefon: 030-45020208, Fax: 030-45020209, E-Mail: mediaattack@mediaattack.de, www.mediaattack.de, 100% deutsches Unternehmen. Alle Preise in Euro inklusive MwSt. (7% für Nicht-EU-Kunden). Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen der Hersteller. Die Preise können ohne Vorwarnung geändert werden. Alle Preise sind für die Zeit vom 1.1. bis 31.12.2002 gültig. Alle Preise sind für die Zeit vom 1.1. bis 31.12.2002 gültig. Alle Preise sind für die Zeit vom 1.1. bis 31.12.2002 gültig.



# The Getaway



**PS2** Straßenkrieg: Bei den Fahrsequenzen wollen Euch ständig verfeindete Gangs ans Textur-Leder – ein kurzer Schusswechsel schafft das Problem aus der Welt.

Interactive Movies (sprich 'Filme zum Mitspielen') standen bis dato unter keinem guten Konsolen-Stern: Egal ob der Grusel-Puzzler "7th Guest", die FMV-Saga "Rebel Assault" oder "Akte X" für PSone – knalligem Schauwert steht meist spielerische Mittelmäßigkeit gegenüber. Nun

schickt sich Sony höchstselbst mit seinem zigfach verschobenen, acht Millionen Euro schweren Gangster-Spektakulum "The Getaway" an, die cineastische Spielesparte zur angestrebten Blüte zu führen.

An diesen einleitenden Worten erkennt Ihr bereits, dass die erträumten



**PS2** Beinhart: Trotz Freigabe ab 16 Jahren liefert "The Getaway" derbe Folterszenen (links) und mit Hackmessern austeilende Triaden-Killer (rechts).



## ... Mach' mal Pause! ...

Die magischen lebensrettenden Medizin-Wände von "The Getaway"

Allem kategorischen Realismus-Getue zum Trotz, enthält "The Getaway" eines der skurrilsten Features seit langem: Krebst Euer Verbrecher nämlich schwer getroffen durch die Gegend, sucht Ihr einfach das nächste Mauerwerk auf und wartet ab. Wenige Momente später lehnt sich Mark bzw. Frank geruhsam an, schnauft ein paar Mal tief durch und... siehe da: Blutflecken wie Verwundungen lösen sich von Zauberhand in Wohlgefallen auf – Ihr seid bereit für den nächsten Schusswechsel. Ohne diese abstruse Heilmethode wäre das Spiel übrigens (fast) nicht zu bestehen.



**PS2** Anlehnungsbedürftig: Gleich ist Euer halbtoter Recke wieder gesund.



**PS2** Ohne Rücksicht: An den Straßensperren kommt man nur mit Gewalt vorbei.

Ähnlichkeiten zum PS2-Straßenfeger "GTA Vice City" lediglich oberflächlicher Natur sind: Der gigantische digitale London-Nachbau lässt Euch im Gegensatz zu Take2s Miami-Hommage null kriminelle Freiheiten – stattdessen folgen Konsolen-Verbrecher strikt einer vorgegebenen Handlung, die durch ellenlange Zwischensequenzen in Kino-Güte weitergesponnen wird. Das Grundgerüst der Brutalo-Story ist dabei schnell erzählt: Ober-Gauner Charlie Jolson lässt die Ehefrau des Langfingers Mark Hammond umnieten und entführt dessen Sohnmann – fortan tanzt Ihr als verzweifelter Vater nach Charlies krimineller Pfeife. Die ruchlosen Aufträge für den fettleibigen Gangster-Boss laufen stets nach demselben Schema ab: In einem knappen Zeitlimit zum



**PS2** Nächster Halt 'Leichenhaus': Mit dem Bus rammt Ihr arme Passanten.

Tatort brausen, aber dutzende Banditen wie Zivilisten dahinraffen und schließlich wieder mit heiler Haut flüchten.

## Authentisches Verbrechen

Im Zuge des anvisierten Realismus wird das mörderische Handwerk von keinerlei Bildschirm-Anzeigen unterstützt – Energieleiste, Munitionszähler wie auch Richtungspeile glänzen durch Abwesenheit. Orientierungs-Legastheniker müssen jedoch nicht verzweifeln, denn die Blinker der jeweiligen Karre weisen stets den Weg zum nächsten Einsatz. Jetzt

### Thorsten Küchler



**Viel gewollt, wenig erreicht:** Entgegen Sonys langjähriger Hype-Bemühungen wird "The Getaway" den überhöhten Erwartungen einfach nicht gerecht. Sind Story, deutsche Synchronisation und vor allem die enorm fesselnden Zwischensequenzen noch allererste Konsolen-Sahne, haben sich in Sachen Spielbarkeit einige unverzeihliche Böcke eingeschlichen. So wird man den Verdacht nicht los, dass die Entwickler aus Soho mehr Zeit mit irgendwelcher London-Fotografiererei verbracht haben, statt mit Nachdruck an Spielspaß-entscheidenden Dingen wie Steuerung oder Kameraführung zu feilen. Insbesondere Letztgenannte kommt bei rabiaten Schießereien regelmäßig ins Schlingern und schickt einen dadurch ins Digi-Grab. Die lahmschichtige Zielfunktion fabriziert ebenfalls erhöhte Werte auf der Frust-Skala: Gerne mal visiert die Automatik einen völlig ungefährlichen Widersacher an, manuelles Ballern fällt ob träger Handhabung und blitzschnell agierender Gegner ebenfalls flach. Was letztlich vom Mythos übrig bleibt, ist eine teils bockschwere Gangster-Orgie, deren Hauptmotivation in der exzellenten Inszenierung liegt – schade drum.





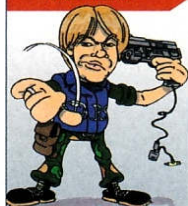
**PS2** Ein schöner Rücken kann entzücken: Die 'An die Wand Press'-Taktik nutzt Ihr sowohl bei den Schießereien (links) als auch auf schmalen Simsen (rechts).



müsst Ihr Euch nur noch mit der lokalen Gesetzeshüterei arrangieren: Wüstes Geisterfahren, Unfallflucht oder überrollte Passanten sehen die Bobbies nämlich überhaupt nicht gerne. Verkehrs-Rowdys wird in Englands Hauptstadt mit Rammattaken, Straßensperren sowie Reifen-zerfetzenden Nagelbändern begegnet. Klar, dass Euer Vehikel unter der polizeilichen Dauerbehandlung leidet. Spätestens wenn Rauch aus der Motorhaube quillt, heißt's umsteigen – sonst endet Mark als gegrillter Gauner. Sucht Euch also schleunigst eine potentere PS-Schleuder: Sobald ein nichtsahnender Briten seinen PKW anhält, zerrt Ihr ihn rüde raus und klemmt Euch selbst hinter Steuer –

weiter geht die Verbrecher-Hatz. Nach der nevenaufreibenden, oft minutenlangen Rumguckerei geht's dann an die blutrünstige Durchführung Eures Auftrags: Ihr nehmt die Drogenlager verfeindeter Gangs auseinander, fackelt das Nobel-Restaurant eines Verräters ab, besorgt Charlie Frischfleisch zur sexuellen Betätigung oder murkst verkleidet als Telefontechniker den örtlichen Polizeichef ab. Solch rabiater Fließband-Gesetzesbruch sorgt freilich für Digi-Ärger, den Eure überzähligen Widersacher via Bleispritze artikulieren. Dementprechend geht auch Mark unnach-sichtlich zu Baller-Werke: Per Schulter-taste nimmt der Bildschirm-Bandit das anrückende Feindvolk wahlweise

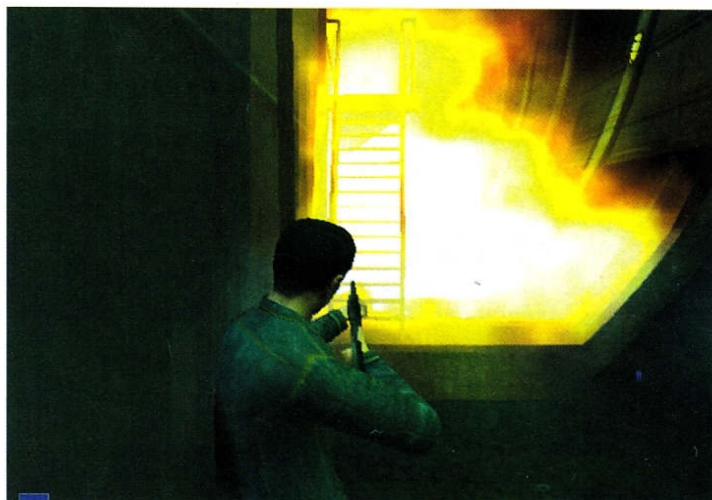
Colin Gäbel



**Ehrlich gesagt ist es mir ein Rätsel**, wie ein erfahrenes Team mit millionenschwerem Budget und über dreijähriger Entwicklungszeit ein derart unausgeglichenes Produkt auf den Markt werfen kann. Sicher, die Inszenierung des PS2-Thrillers ist dank filmreifer Cut-Scenes samt professioneller Sprachausgabe sowie groovigem Seventies-Soundtrack hervorragend gelungen, und auch die rasanten Autofahrten machen nach kurzer Eingewöhnungszeit Laune. Die unsäglichen Laufmissionen ziehen "The Getaway" aber gnadenlos runter: Träge Steuerung, teils lächerliche Animationen, unflexible Kameraführung, fehlerhafte Lock-On-Funktion und unfaires Gegneraufkommen machen die stupiden Ballereien zur Qual. Das hanebüchene Heil-Feature werde ich dabei als peinliches Entwickler-eingeständnis des eigenen Versagens. Einem Spiel, das sich derart mit Realismus brüstet, solch einen inszenatorisch unglaublichen Rettungsring zu verpassen, ist schlichtweg unverschämte – aber nachvollziehbar: Ohne regelmäßige Wundergenesung dürften selbst fortgeschrittene Zocker nie den Abspann des frustig-schweren Gangsterepos zu Gesicht bekommen.



**PS2** Hereinspaziert: Im Krankenhaus schützt Frank Carter seinen Polizei-Partner vor einer Gauner-Bande. Nur gut, dass die Kerle wie Konsumenten beim Sommer-schlussverkauf anrennen und Ihr nur blind durch den Türrahmen ballern müsst.



**PS2** Action-Regel Nr. 23: Gegner ver-schanzen sich stets hinter explosiven Benzin-Fässern – Dummköpfe!

automatisch oder manuell aufs Korn und lässt Schrotflinte wie Pistole blaue Bohnen spucken. Wer im tödlichen Kugelhagel nicht sekunden-schnell draufgehen will, macht fleißig Gebrauch von der X-Taste: Mit diesem ultimativen Killer-Knopf kauert Ihr hinter kleinen Mauern, presst Euch in bester Schleich-Manier gegen Wände, schnellst behände aus sicherer Deckung hervor, hechtet mit einer Flugrolle aus der Schusslinie oder packt einen unvorsichtigen Fiesling von hinten am Polygon-Kragen und zweckentfremdet ihn dann als lebendes Schutzschild.

Ein Dutzend unmoralische Missionen später ist Marks Erbe befreit, und Ihr dürft den verworrenen Plot ein zweites Mal durchkauen – nun aber aus der Perspektive der Gegenseite, in Gestalt des Bullen Frank Carter. Außerdem können hartgesottene 128-Bit-Gauner dann endlich in wohl-bekannter „GTA“-Manier die Konso-len-Sau rauslassen: Bei der freispielbaren 'Spazierfahrt' poltert Ihr ohne Zeit- oder Auftragsdruck in einem kultigen Oldtimer durchs virtuelle London, meuchelt Passanten, steckt Polizei-Karren per Dauerbeschuss in Brand und stibitzt Sportwagen. cg



**PS2** Gangster-Grimassen: Die Cutsc-nes erreichen zeitweise Kino-Niveau.

Genre: Action

Schwierigkeitsgrad: sehr hoch

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

USK-Rating



Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

**PS2** erhältlich  
**Xbox** keine Umsetzung geplant  
**NGC** keine Umsetzung geplant

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

- Pro**
  - herausragende Synchronisation
  - enorm spannende Gauner-Story
  - lebendige Großstadt-Atmosphäre
- Contra**
  - oft katastrophale Kameraführung
  - störrische Kontrollen
  - Missions-Ziele viel zu vage

Alternativen:

**PS2** Headhunter (86%, MAN!AC 02/02)  
**Xbox** keine erhältlich  
**NGC** keine erhältlich

The Getaway

Playstation 2

Grafik 73 %  
Sound 84 %

63%  
Spiespaß

Famos inszenierter, aber spie-lerisch teils haarsträubender Brutalo-Thriller ohne Feinschliff.



# Star Wars Bounty Hunter



**PS2** Durch den Helm scannt Ihr, ob Personen auf der Fahndungsliste stehen.

**Genre:** Action  
**Schwierigkeitsgrad:** mittel

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

**USK-Rating** **Preis:** ca. 60 Euro

## Playstation 2

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

### Spezielle Peripherie:

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

### Highend-Unterstützung:

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

### Veröffentlichung:

**PS2** bereits erhältlich  
**Xbox** keine Umsetzung geplant  
**NGC** Februar

**Entwickler:** LucasArts, USA  
**Hersteller:** Electronic Arts  
**Website:** www.lucasarts.com

- Pro**
- interessante Story
  - professionelle Synchronisation
  - pfiffiger Jet-Pack-Einsatz
  - Motivation durch Kopfgeld-Boni
- Contra**
- grafisch wenig beeindruckend
  - auf Dauer dröge Ballereien

### Alternativen:

|             |                                             |
|-------------|---------------------------------------------|
| <b>PS2</b>  | Rune: Viking Warlord (80%, MAN!AC 10/01)    |
| <b>Xbox</b> | Star Wars: Jedi Outcast (85%, MAN!AC 12/02) |
| <b>NGC</b>  | Star Wars: Jedi Outcast (85%, MAN!AC 01/03) |

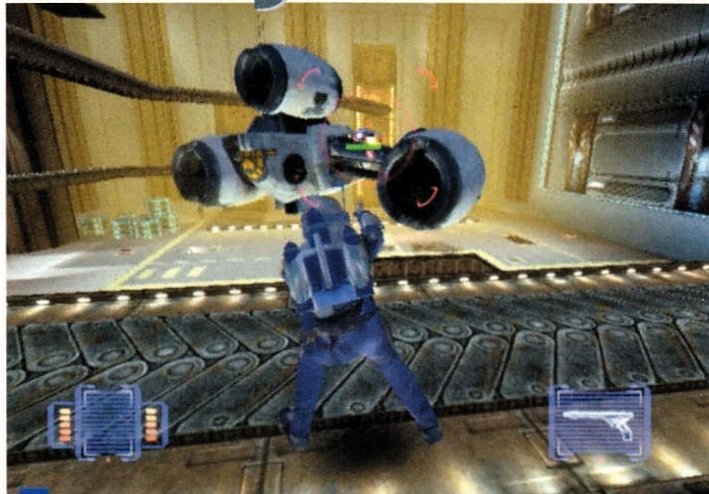
## Star Wars: Bounty Hunter

Playstation 2

Grafik 71 %  
Sound 82 %

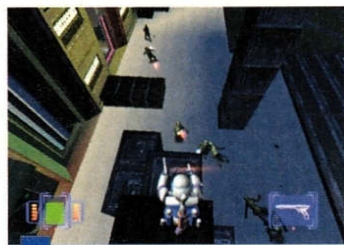
**73%**  
Spielspaß

**Auf Kopfgeldjagd mit Jango Fett: Solide Action-Kost mit fordernden Geschicklichkeitseinlagen.**



**PS2** In allen paar Levels bekommt's Jango mit einem richtig dicken Gegner zu tun: Dank Lock-On-Funktion sind selbst die großen Brocken überwindbar.

„Star Wars“ und kein Ende: LucasArts wird nicht müde, die wohl schon zum Weltkulturerbe gehörende Weltraumsaga in interaktive Form zu pressen. Beim aktuellen Produkt „Bounty Hunter“ übernehmt Ihr die Rolle eines 'bösen', in Fankreisen aber nicht minder beliebten Charakters. Als Jango Fett, seines Zeichens Vater von Han Solos frostiger Nemesis Bobba, geht Ihr auf die Kopfgeldjagd Eures Lebens: Anstatt Euch den Rest des Daseins mit dem Fangen kleiner Fische abzumühen, begeben Ihr Euch auf die Suche nach dem Kopf



**PS2** Dank Jet Pack gelangt Ihr in strategisch günstige Positionen.



**PS2** Mit Euren Prämien schaltet Ihr amüsante Outtakes oder Comics frei.



**PS2** Hangeln und Fliegen: Geschicklichkeitsaufgaben gibt's in Fülle.

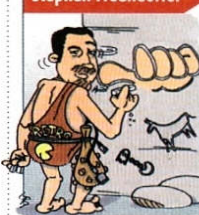
des terroristischen Kults Bando Gora. Euer Auftraggeber Dark Tyrannus lohnt die fünf Millionen Credits Prämie aber nicht nur für das Ableben des Unruhestifters, die 18 Level lange Jagd soll Jango als DNA-Spender für die Clon-Armee der Episode 2 qualifizieren.

## Tot oder lebendig

Eigentlich kann Euch das Schicksal des Protagonisten nach dem Abspann aber egal sein – im Hier und Jetzt geht's hauptsächlich um das Umnieten von Gegnern aus Third-Person-Ansicht. Euer Weg bis zum Endkampf ist lang und führt durch sechs Szenarien: Nach einem illustren Raumhafen, in dem Ihr Euch zum Erlernen der Steuerung als Gladiator verdingt, gelangt Ihr über die Wolkenstadt Coruscant und ein Asteroiden-Gefängnis zum Dschungel-Planeten Malastare, in die Wüstenei von Tatooine und schließlich auf den Mond Kothmarr. Auf dem geradlinigen Marsch durch die Levels nutzt Jango seine zwei Blaster-Pistolen, um Horden von Bösewichten unterschiedlichster Rassen umzu-

nieten – dank Lock-On-Funktion via Schultertaste kein allzu großes Problem. Schwieriger ist's da schon, sich in den beizeiten verwinkelten Arealen zurecht zu finden, zumal Euer Weg oft genug nach oben führt. Dank Jangos Jet-Pack lassen sich nämlich kurze Distanzen in der Luft überwinden – sei es zum Überqueren von Abgründen, dem Erklimmen eines riesigen Wolkenkratzers über vereinzelt Streben oder einfach nur, um Feinde aus erhöhter Position aufs Korn zu nehmen. Lange dauert der Flug indes nie: Die Energie des Raketenrucksacks ist schnell verbraucht und füllt sich nur langsam automatisch nach. Neben Selbstverteidigung, Wegfindung und sporadischem Betätigen von Schaltern beschäftigt Ihr Euch mit der Jagd nach Vogelfreien. Über eine Helmsicht scannt Ihr Passanten – gibt's für einen Kopfgeld, so nehmt Ihr ihn je nach Vorgabe fest bzw. erledigt ihn. Mit verdienten Prämien lassen sich Comics, Artworks oder witzige Outtakes der gelungenen Zwischensequenzen freischalten. sf

### Stephan Freundorfer



„Bounty Hunter“ gehört beileibe nicht zur Sci-Fi-Dutzendware, doch richtig gepackt haben mich Jango Fetts Abenteuer auch nicht. Zwar werden hervorragende Zwischensequenzen mit toller Synchro, eine interessante Handlung und etliche Stunden Beschäftigung geboten, während des Spiels kommt aber nur selten prickelndes „Star Wars“-Flair auf. Dazu sehen die Szenarien zu steril (und gleichzeitig zu bunt) aus, dazu ärgert Ihr Euch zu oft über das einfallslose Leveldesign und die im Grunde mageren Betätigungsmöglichkeiten. Während die simple Ballerei schnell öde wird, hält Euch zumindest der herausfordernde Einsatz des Jet Pack bei der Stange. Insgesamt ein Beispiel grundsolider Entwicklerhandwerks, dem Charme und Genialität fehlt.





Gamecube



Playstation 2

PAL-TEST

# Tiger Woods PGA Tour 2003



NGC Beim neuen "Tiger Woods" sind auch Frauen mit von der Partie.

Auch "Tiger Woods PGA Tour 2003" beugt sich dem EA-Standard: Die Gamecube-Umsetzung rückt mit leichter Verspätung an und unterscheidet sich kaum von den PS2- und Xbox-Fassungen. In seinem Würfeldebüt macht der Vorzeigegolfer die gewohnt gute Figur und erklimmt die Genrespitze: Dank einem Dutzend Kursen seid Ihr lange beschäftigt, zahlreiche Spielmodi und freischaltbare Sportler sorgen für zusätzliche Motivation. Die analoge Schwungsteuerung ist zwar nach wie vor gewöhnungsbedürftig und nicht gerade simpel, sonst aber stimmt alles. *us*

Genre: Sportspiel  
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler:           |
|----------------------------|-----------------------|
| Am Einzelsystem 4          | Electronic Arts, USA  |
| Via Linkkabel -            | Hersteller:           |
| Online -                   | Electronic Arts       |
|                            | www.electronicarts.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

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

**Spezielle Peripherie:** Lenkpad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.  
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

**Veröffentlichung:**  
PS2 bereits erhältlich (84%, MANIAC 01/03)  
Xbox bereits erhältlich (87%, MANIAC 01/03)  
NGC bereits erhältlich

**Alternativen:**  
PS2 Swing Away Golf (79%, MANIAC 01/01)  
Xbox Outlaw Golf (81%, MANIAC 01/03)  
NGC Ace Golf (78%, MANIAC 01/03)

**Gamecube**  
Grafik 77 %  
Sound 63 %  
**84%** Spielspaß

Komplexes und umfangreiches Golf mit vielen Kursen.

# Gundam Federation vs. Zeon



PS2 Euer Mech ist mit Schusswaffen, Laserschwert und Krallen bewaffnet.

Capcom bringt den Anime auf die PS2: In dem futuristischen Unabhängigkeitskrieg steuert Ihr Mechs der Erdlinge oder abtrünniger Siedler. Für Abwechslung sorgen Schutz- und Eroberungsmissionen, verbündete Trupps und unterschiedliche Gravitation: Auf der Erde stampft Euer Mech durch Canyons und Städte, im Weltall dreht sich der Roboter um alle Achsen und nimmt Raumkreuzer aufs Korn. Taktisch spielen sich alle Missionen ähnlich: Ihr müsst einfach draufhalten! Die flotte Optik, einstürzende Wolkenkratzer und mächtige Detonationen schaffen Atmosphäre. *oe*

Genre: Action  
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler:       |
|----------------------------|-------------------|
| Am Einzelsystem 2          | Capcom, Japan     |
| Via Linkkabel -            | Hersteller:       |
| Online -                   | Infogrames        |
|                            | www.infogrames.de |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

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

**Spezielle Peripherie:** Lenkpad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.  
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

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

**Alternativen:**  
PS2 Armored Core 2 Another Age (78%, MANIAC 12/02)  
Xbox Mech Assault (83%, MANIAC 01/03)  
NGC keine erhältlich

**Playstation 2**  
Grafik 74 %  
Sound 78 %  
**69%** Spielspaß

Für Fans: Vergnügliche Mech-Ballerei mit wenig Tiefgang.

Schon gehört?

Bomberman sorgt für Bombenstimmung auf dem Nintendo GameCube!

(Jetzt im Handel)

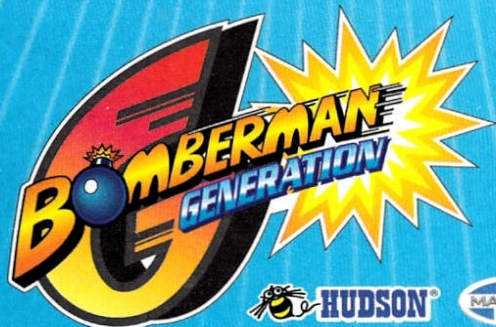


**MausKlick 10/02: Note: 1-**  
"Spielspaß ohne Ende, ein absolutes Party-Game"

**N-Zone 12/02: 89% (Multiplayerwertung)**

**BIG N 12/02: 82%**

**Maniac 01/03: 80%**



Ab März 2003 auch für  
GAME BOY ADVANCE





# BMX XXX

Genre: Sportspiel  
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating Preis: ca. 60/70 Euro

## Playstation 2

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

**Spezielle Peripherie:**  
Lenkrad Maus  
Lightgun Keyboard

**Highend-Unterstützung:**  
16:9 Surround  
60Hz DTS

## Xbox

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

**Spezielle Peripherie:**  
Lenkrad Flight Stick  
Lightgun Force-Feedb.

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

## Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich  
Xbox bereits erhältlich  
NGC Januar

Entwickler: Z-Axis, USA  
Hersteller: Acclaim  
Website: www.acclaim.de

**Pro** ☒ ordentliche BMX-Physik  
☒ reichlich Levelziele  
☒ etwas anderer Humor...

**Contra** ☒ ...der eher lächerlich als lustig ist  
☒ oft durchwachsene Optik  
☒ 0190-Werbung ist erotisch

## Alternativen:

|      |                                                   |
|------|---------------------------------------------------|
| PS2  | Mat Hoffman's Pro BMX 2<br>(79%, MAN!AC 10/02)    |
| Xbox | Mat Hoffman's Pro BMX 2<br>(79%, MAN!AC 79/02)    |
| NGC  | Dave Mirra Freestyle BMX 2<br>(76%, MAN!AC 06/02) |

## BMX XXX

### Playstation 2

Grafik 68 %  
Sound 73 %

**73%**  
Spielspaß

### Xbox

Grafik 71 %  
Sound 73 %

**74%**  
Spielspaß

Eher skurriles als erotisches  
Trendsportspiel mit penetranter  
Peinlichkeitsfaktor.



**XB** An der Fahrgestell-Physik hätte noch gearbeitet werden müssen...

Das Leben kann gemein sein, besonders wenn man ein Mitarbeiter von Acclaim ist. Schlüsselteil wie "Turok" oder "Aggressive Inline" sind im letzten Quartal in der allgemeinen Software-Woge abgesoffen, und für die nächsten Monate gibt's nur noch ein paar Durchschnittsspiele zu veröffentlichen. Doch unter Erfolgsdruck stehende Marketing-Fuzzis darf man nicht unterschätzen – wie das aktuelle Produkt "BMX XXX" zeigt. Und so funktioniert das Rezept zum Aufpeppen eines 08/15-Trendsportspiels: Da Tony Hawk bereits seit seinen ersten Grind-Versuchen auf der PSone aus der Nase blutet, wenn



**XB** Eine von 20 Aufgaben in diesem Level: Rüttelt den Bauarbeiter im Klo kräftig durch, damit er seine Verstopfung los wird. Lustig, gell?

er auf die selbige fliegt, ist das Thema Gewalt abgehakt. Gottseidank gibt's aber noch einen zweiten großen Themenkomplex (zumindest laut deutschem Allgemeinwissen), den die Spielergemeinde im wahrsten Sinne des Wortes geil findet: Sex. Naja, oder zumindest Brüste. Man nehme also einen gewöhnlichen Trendsport-Charakter-Editor, färbe bei weiblichen Spielfiguren ein paar Polygone in Gesäß- und Brustbereich fleischfarben und addiere ein Handvoll Vielecke, im gemeinen Volksmund Nippel genannt. Weil das alles

immer noch nicht so spektakulär ist, siedle man die Trick-Radelei in lustigen Ecken beliebiger Städte an – was nostalgische Gefühle beim Spieler zu Tage fördert, der sich an sein 13. Lebensjahr erinnert, als er mal mit hochroten Ohren die Auslage eines Beate-Uhse-Shops studiert hat.

## Huch, wie ordinär!

Fehlen nur noch eine ordentliche Portion Fäkal-Humor und ein paar Rotlicht-Stereotypen: Bei den je 20 Aufgaben, die Ihr pro Szenario (acht insgesamt, darunter zwei Challenge-Arenen) zu erledigen habt, gibt's davon natürlich jede Menge – neben Spießerkram wie Springen aller Gaps, Erreichen von Punktzahlen oder Sammeln von 45 Münzen. So bringt Ihr unter Zeitdruck Huren und Stripperinnen zu ihrem Arbeitsplatz, nehmt ein Dixie-Klo an Bord, um durch wilde Tricks dem darin sitzenden Bauarbeiter beim Abseilen zu helfen oder sammelt 'gelben Schnee', den ein Verkäufer in Waffeln seinen Kunden anbietet. Abgesehen davon tut Ihr das, was Ihr in jedem beliebigen BMX-Spiel auch macht: Rumradeln, Grinden, Tricks kombinieren und Euch von hämischen Soundsamples Eure Unfähigkeit quittieren lassen. sf



**PS2** Während das Ansprechen von Passanten zwecks Aufgabenstellung Trendsport-üblich ist, drängt bei "BMX XXX" kein Zeitlimit. Dafür gibt's eine Gesundheitsleiste.

## Stephan Freundorfer



Nichts gegen Obszönität, analfixierten Humor oder Nackt-Cheats, aber wenn derlei Inhalte nur aus plumper Anbiederung an eine vermeintlich verklemmte Zielgruppe Eingang in ein Spiel finden, dann fühle ich mich als Zocker dezent verarscht. Dabei ist "BMX XXX" noch nicht mal ein schlechtes Spiel: Typische Trendsportkost, dank weiter Szenarien und reicher Zahl an Levelzielen streckenweise motivierend, aber wegen unhandlicherem Untersatz weniger dynamisch als die Blade- und Board-Konkurrenz. Während die Präsentation auf der Xbox in Ordnung geht, wirkt die Technik auf PS2 schon arg angegraut – Pop-Ups und in ihrer kantigen Hässlichkeit entblößte Charaktere beleidigen Euer ästhetisches Empfinden. Insgesamt peinliche, aber spielbare Software.



**PS2** Professionelle Stripperinnen bedanken sich für ausdauerndes Spiel.



# Monster Jam Maximum Destruction



Immer feste drauf: Mehr als stupides Rammen ist nicht gefragt.

Spiele, die der Gamecube nicht braucht: Mit einem Monstertruck rollt Ihr durch ein halbes Dutzend gleich langweiliger Szenarien und verschrottet andere Fahrzeuge, bevor sie Euch erwischen. Die Fahrphysik lässt dabei ebenso zu wünschen übrig wie die fade Optik, die zu allem Überfluss auch noch hin und wieder ins Stottern kommt. Je nach Spielmodus geht's drum, als letzter übrig zu bleiben oder Extras aufzusammeln, was angesichts der strunzdummen Gegner-KI und schwammiger Steuerung für unfreiwillige Heiterkeit sorgt – ab auf den Schrottplatz damit. *us*

|                                 |                                |
|---------------------------------|--------------------------------|
| Genre: Action                   |                                |
| Schwierigkeitsgrad: einstellbar |                                |
| Konfiguration/Spieler max.      | Entwickler: Clear Channel, USA |
| Am Einzelsystem 2               | Hersteller: Ubi Soft           |
| Via Linkkabel -                 | www.ubisoft.de                 |
| Online -                        |                                |
| USK-Rating                      | Preis: ca. 60 Euro             |

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

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

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Veröffentlichung:            |  |
| PS2 Januar                   |  |
| Xbox keine Umsetzung geplant |  |
| NGC bereits erhältlich       |  |

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Alternativen:                      |  |
| PS2 Crashed (59%, MANIAC 12/02)    |  |
| Xbox Crash (66%, MANIAC 05/02)     |  |
| NGC Cel Damage (36%, MANIAC 07/02) |  |

Gamecube

Grafik 50 % Sound 48 %

**34%** Spielspaß

Chaotische und dröge Autoschrottereie ohne Reiz.

# Reign of Fire



Mit Hochfrequenz-MG und Lenkerten legt Ihr auf die Schuppenbrut an.

Dass sich Drachen und Menschen einfach nicht vertragen, stellen mit einmonatiger Verspätung auch die Gamecube-Besitzer fest. Im Kampf um die Vorherrschaft auf der Erde schlüpft Ihr zunächst neun Missionen lang in die Rolle der Humanoiden, anschließend holt Ihr in Schuppengestalt zum Gegenschlag aus. Erstere Gruppe setzt auf die Kraft von MG-Jeeps und Panzern, die mächtigen Fabelwesen heizen dem Feind mit Flammenatem ein. Bis auf die leicht höhere Spielgeschwindigkeit zockt sich der Cube-Krieg genauso wie auf Xbox und PS2. Entsprechend bleibt's brachial inszenierte, aber eintönige Balleraction. *cg*

|                            |                           |
|----------------------------|---------------------------|
| Genre: Action              |                           |
| Schwierigkeitsgrad: mittel |                           |
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: Kuju, England |
| Am Einzelsystem 1          | Hersteller: Bam/Konami    |
| Via Linkkabel -            | www.kuju.com              |
| Online -                   |                           |
| USK-Rating                 | Preis: ca. 60 Euro        |

|     |                                                          |
|-----|----------------------------------------------------------|
| PAL | Vollbild, Originalgeschwindigkeit                        |
| E/D | einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte |

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

|                                             |  |
|---------------------------------------------|--|
| Veröffentlichung:                           |  |
| PS2 bereits erhältlich (58%, MANIAC 01/03)  |  |
| Xbox bereits erhältlich (58%, MANIAC 01/03) |  |
| NGC bereits erhältlich                      |  |

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Alternativen:                      |  |
| PS2 Fire Blade (71%, MANIAC 09/02) |  |
| Xbox Gun Metal (73%, MANIAC 09/02) |  |
| NGC keine erhältlich               |  |

Gamecube

Grafik 59 % Sound 63 %

**58%** Spielspaß

Brachiale 3D-Lizenz-Action mit anspruchslosem Spielverlauf.

THRUSTMASTER®

fun to the cube

Vorsicht heiss!



Challenge 2 Racing Wheel



Firestorm™ Powershock Controller



Move'n Play Bag

www.shop-thrustmaster.de

Thrustmaster is a division of Guillemot Corporation

www.thrustmaster.de





# Ape Escape 2



**PS2** Gleich hab ich dich: Dummerweise stören Euch die feuerspuckenden Kerzen-eulen bei der Jagd nach den rebellischen Primaten.



**PS2** Eine Faust schlägt sich durch Vegas: Den praktischen Boxhandschuh bekommt Ihr allerdings erst, wenn Ihr einmal alle Levels bestanden habt.



**PS2** Rätsel mit dem Fernlenkauto erfordern meist feinfühliges Steuern.

Mitte 1999 läutete Sony das analoge Controller-Zeitalter ein: Das alte Pad der PSone sollte ausgemustert und dafür der Dual-Shock-Nachfolger eingeführt werden. Als erster Titel, der komplett auf die neue Hardware zugeschnitten wurde, ging damals die bunte Hüpferei "Ape Escape" an den Start. Mit dem alten Digitalpad liess es sich gar nicht mehr spielen, dafür kamen beide Analogsticks permanent zum Einsatz. Auf

der PS2 gehörte der Dual Shock von Beginn an zum Standard, auf den affigen Nachfolger musste die Fangemeinde allerdings bis heute warten: Ein Zwischenteil wurde uns ganz vor-enthalten (siehe Kasten), dafür landet nun der wahre Nachfolger "Ape Escape 2" in Europa.

## Specter schlägt zurück

Nach der großen Primatenkrise des Originals herrscht erst mal Erleichterung beim Professor und seiner Enkelin Natsumi, denn die Gefahr scheint gebannt – Zeit also für den klugen Forscher, sich einen Urlaub zu gönnen. Dummerweise haben beide nicht mit der Schusseligkeit ihres jungen Freundes Hiku gerechnet: Der soll der Affenhorde via Teleporter frisch gewaschene Hosen zukommen lassen, schickt dabei aber versehentlich auch eine Ladung gefährlicher

Helme an den Zielort: Die Kopfbedeckungen machen aus den Primaten im Handumdrehen gefährliche Kreaturen, denen nur eine führende Hand fehlt, um die Welt ins Chaos zu stürzen – das intelligente Albinoäffchen Specter füllt wie im ersten Teil nur zu gerne diese Rolle aus. Hiku bleibt also nichts übrig, als loszuziehen und die wilde Meute einzufangen: Keine leichte Sache, denn genau 300 Affen wollen ihre neu gewonnene Freiheit nur ungerne wieder aufgeben.

In 20 Levels saust Ihr mit dem rot-schopfigen Helden durch die 3D-Welt und macht Euch auf die Suche nach Euren tierischen Kontrahenten: Pro Spielstufe müsst Ihr eine vorgegebene Fangquote erfüllen, um den Weg zum nächsten Abschnitt freizuschalten, zwischendurch dürfen die obligatorischen Obermottzkämpfe nicht fehlen. Damit Ihr eine Erfolgschance

habt, nehmt Ihr aus dem Labor ein paar nützliche Werkzeuge mit, die Ihr mittels ungewohnter Padbelegung zum Einsatz bringt: Gesteuert wird Hiku mit dem linken Stick, für Hüpfen

## Die verlorene Folge

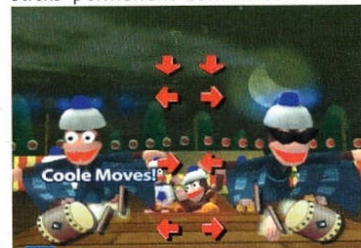
Hosenwäsche war nur Japanern möglich

Trotz des Namens ist "Ape Escape 2" bereits der dritte Teil der Serie: Mitte 2001 gingen in Japan PS2-Affenfänger mit der zweiten Folge **Pipo Saru 2001** auf die Jagd – im Gegensatz zur aktuellen Episode hatte sie spürbare Unterschiede zum Original vorzuweisen. So solltet Ihr nicht mit dem Netz Primaten haschen, stattdessen ging's mit einem leistungsstarken Staubsauger nach "Luigi's Mansion"-Art durch die Levels: Ziel war es, mit der Haus-



**PS2** Gab's nur in Japan: "Pipo Saru 2001".

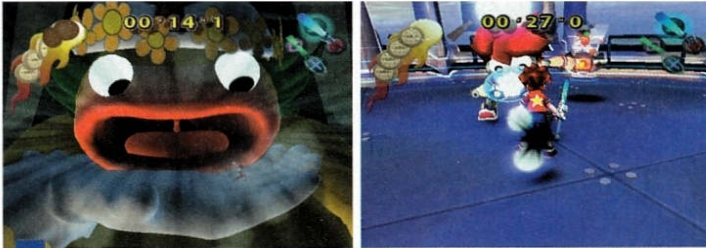
Reinigung in einer gigantischen Waschmaschine zu platzieren. Der Rätselgehalt wurde zugunsten gesteigerter Action deutlich runter gefahren, außerdem verzichteten die Entwickler auf die komplexe Dual-Shock-Steuerung – eine merkwürdige Entscheidung, wäre der zweite Knüppel doch zur Saugerkontrolle ideal gewesen. In westlichen Gefilden kam "Pipo Saru 2001" nie auf den Markt, Affenfreunde müssen aber keine Wissenslücken befürchten: "Ape Escape 2" schließt von der Story her direkt am ersten Teil an und lässt die Zwischenepisode unerwähnt.



**PS2** Die drei Bonusspiele nutzen die Eigenheiten des Dual-Shock-Pads teilweise hervorragend aus (von links): Der 'Bemani'-Klon "Tanz, Affe, Tanz", die urige Bolzerei "Affenfußball" und der knackige Geschicklichkeitstest "Affenklettern".







**PS2** Die Obermotze sind ein skurriler Haufen: Mit der richtigen Taktik ist die Überwindung aufgeblähter Riesensumos und Roboter-Alter-Egos aber kein Problem.



**PS2** Geduld, junger Pavian: Mit Eurem tragbaren Radar habt Ihr einen flüchtigen Affen geortet – jetzt nichts wie hin und das Fangnetz gezückt.

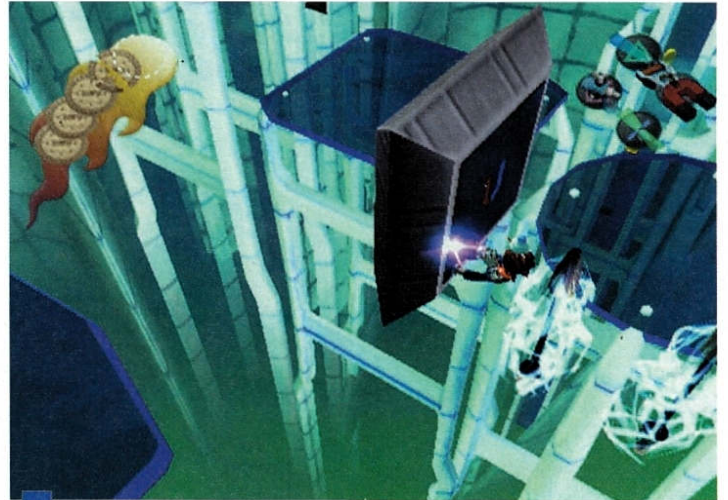
dient eine Schultertaste. Der rechte Knüppel ist für die Benutzung des ausgewählten Extras gedacht: Jedem der vier Standardknöpfe wird ein Gerät aus Eurem Fundus zugewiesen, das Ihr somit jederzeit direkt auswählen könnt.

### Ein Utensil für jede Lage

Zu Beginn müsst Ihr mit einem schicken Lichtschwert (zur Betäubung von Affen und Abwehr feindlichen Getiers) und dem Zeitnetz (Einfangen der Primaten) auskommen, später erhaltet Ihr neue Ausrüstung. Ein Dutzend Hilfsmittel stehen Euch zur Verfügung, die meisten davon kennt Ihr bereits aus dem Ur-"Ape Escape": Mit dem Affenradar fällt das Aufspüren von Gegnern leichter, dank Propeller und Zauberreifen könnt Ihr eine Wei-

le fliegen bzw. besonders schnell laufen. Die Schleuder dient dem Beschuss von Schaltern oder Feinden, mit dem durch schmale Lücken passenden Fernlenkauto lassen sich entfernte Mechanismen erreichen. Neu sind drei Geräte: Das 'Banarang'-Wurfgeschoss knockt nicht nur Bösewichte aus, sondern verströmt einen Duft, der Affen hinter Barrikaden hervorlockt. Mit der Wasserspritze löscht Ihr Brände, während der Magnet dazu dient, sich an Metallklötzen festzuhalten – die schiebt Ihr entweder aus dem Weg oder lasst Euch von ihnen zu sonst unerreichbaren Plattformen transportieren.

Nicht selten muss Hikaru auf ein Fahrzeug zurückgreifen und sich mit dessen Steuerung vertraut machen. Riesennech und U-Boot sind recht



**PS2** Anziehend: Mit Hilfe des Magneten klammert Ihr Euch an Metallteile und überwindet so gähnende Abgründe.



**PS2** Das U-Boot ist eins der neuen Vehikel von "Ape Escape 2".

schnell in den Griff zu kriegen, auch mit dem Panzer tuckern nicht nur "Battle Zone"-Veteranen erfolgreich durch die Gegend. Störrischer fallen der Skibob und das Ruderboot aus: Nur wer hier beide Sticks gut koordiniert, dreht sich nicht hilflos im Kreis. Neben Affen sammelt Ihr in den Levels auch Goldstücke ein, die Ihr im Labor verzaubern dürft: Werft Ihr zehn Stück in eine Maschine, kullert Euch ein Überraschungsball entgegen. Habt Ihr den geknackt, erhaltet Ihr Extraleben, frische Energie oder einen der zahllosen Boni: Neben drei ausgeklügelten Minispielen gibt's z.B. Musikstücke des Soundtracks, Konzeptkunst, kurze Manga-Comics oder Märchenbücher, die altbekannten Klassikern einen affigen Anstrich verleihen. us



**PS2** Mit dem richtigen Extra könnt Ihr höher springen und weiter gleiten.

**Genre:** Jump'n'Run  
**Schwierigkeitsgrad:** niedrig

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

**USK-Rating** **Preis:** ca. 60 Euro

### Playstation 2

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

#### Spezielle Peripherie:

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

#### Highend-Unterstützung:

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

#### Veröffentlichung:

**PS2** Januar  
**Xbox** keine Umsetzung geplant  
**NGC** keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Sony, Japan  
**Hersteller:** Sony  
**Website:** [www.playstation2.de](http://www.playstation2.de)

- Pro**
- abwechslungsreiche Levels
  - durchdachter Einsatz der Gadgets
  - zahllose freispielfähige Gimmicks
  - drei ausgewachsene Bonusspiele

- Contra**
- Grafik unspektakulär
  - Steuerung teils unhandlich

#### Alternativen:

|             |                                                                    |
|-------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>PS2</b>  | <b>Ratchet &amp; Clank</b><br>(90%, MAN!AC 12/02)                  |
| <b>Xbox</b> | <b>Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex</b><br>(85%, MAN!AC 06/02) |
| <b>NGC</b>  | <b>Super Mario Sunshine</b><br>(93%, MAN!AC 11/02)                 |

### Ape Escape 2

Playstation 2

Grafik 71 %  
Sound 73 %

**85%**  
Spielspaß

**Launige Hüpferei, die schlichte Grafik mit witzigen Ideen und viel Abwechslung ausgleicht.**

#### Ulrich Steppberger



**Drei Jahre und kein bisschen schwächer:** Wieso die Entwicklung des zweiten "Ape Escape" allerdings so lange gebraucht hat, ist eine gute Frage, revolutionäre Neuheiten gibt's nämlich nicht. Stattdessen wurde das gelungene alte Spielprinzip praktisch unverändert übernommen und nur in Details aufgemotzt – macht aber nichts, denn origineller als die meisten zeitgenössischen Hüpfspiele ist's trotzdem. Technikpuristen freuen sich über eine stets flüssige Grafik, die aber großteils eher bunt als detailreich ausfällt: Erst spätere Levels wirken dezent imposanter, die Konkurrenz wie "Ratchet & Clank" sieht dennoch immer eine Klasse besser aus. Die komplexe Steuerung geht mit wenigen Ausnahmen (ausgerechnet das Netz lässt sich nur zickig kontrollieren) gut von der Hand und macht den Einsatz der Extras leicht: Die sind die große Stärke von "Ape Escape 2" und sorgen für angenehm frische und originelle Rätselkost. Leider ist der Spaß nicht besonders schwer und damit schnell durchgespielt, dafür sorgt das feine Bonusspiel-Trio für Abwechslung – dieses Jump'n'Run ist im wahrsten Sinne des Wortes affenstark.



# X-Men Next Dimension

Genre: Beat'em-Up  
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 50/60 Euro

## Playstation 2

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

### Spezielle Peripherie:

Lenkrad Maus  
Lightgun Keyboard

### Highend-Unterstützung:

16:9 Surround  
60Hz DTS

## Xbox

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

### Spezielle Peripherie:

Lenkrad Flight Stick  
Lightgun Force-Feedb.

### Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital  
60Hz Soundtrack

## Gamecube

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

### Spezielle Peripherie:

Lenkrad GBA-Link  
Keyboard Card-e-Read.

### Highend-Unterstützung:

16:9 Surround  
60Hz ProLogic 2

## X-Men: Next Dimension

### Playstation 2

Grafik 78 %  
Sound 70 %

**64%** Spielspaß

### Xbox

Grafik 76 %  
Sound 70 %

**64%** Spielspaß

### Gamecube

Grafik 76 %  
Sound 70 %

**65%** Spielspaß

Im Versus-Modus macht's Spaß:  
Technisch ordentliches, aber spie-  
lerisch schlampiges Beat'em-Up.



**XB** Einige der 19 Arenen sind miteinander verbunden: Erst prügelt Ihr Rogue durch Wohnzimmer und Bibliothek, dann schleudert Ihr sie in den Garten.

Superbösewicht Bastion will alle Mutanten vernichten: Um dem Wahnsinnigen ordentlich eins auf die Mütze zu geben, verbünden sich die X-Men mit ihren Feinden, dem Verbrecherrudel um Magneto. Der ungewöhnliche Story-Modus macht das Beat'em-Up interessant: Alle zwei bis drei Kämpfe wechselt Ihr den Superhelden, um die Gegner mit neuen Kampftechniken zu überraschen. Es gibt zwei Finale-Varianten zu entdecken: Muss Magneto ausscheiden, knüpft sich sein Freund Phönix den widerlichen Bastion vor. Wie in anderen Prügelspielen gibt's auch Training, Arcade-, Zwei-spieler- und Survival-Modus, in der Gamecube-Version obendrein Team-Battle und Time Attack.

### Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich  
Xbox bereits erhältlich  
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Paradox, USA  
Publisher: Activision  
Website: www.activision.de

**Pro** neuartiger Story-Modus  
 verwinkelte Arenen mit Geheimnissen  
**Contra** träge Kämpfer  
 überladene Steuerung  
 zufälliger Gegner-IQ  
 Zoom-laule Kamera

### Alternativen:

**PS2** Tekken 4 (87% MANIAC 10/02)  
**Xbox** Dead or Alive 3 (89%, MANIAC 04/02)  
**NGC** Bloody Roar Primal Fury (75%, MANIAC 06/02)



**PS2** Mit seinen Faustklingen ist Wolverine der gefährlichste Kämpfer.



**PS2** Endzeitstimmung: Meist kämpft Ihr in düsterer Umgebung.

so nach einem mächtigen Uppercut mit einer Juggle-Combo nachsetzen. In den interaktiven Arenen schleudert Ihr Eure Gegner auf Auto's, von Dächern und Böschungen runter – dabei gehen jede Menge Scheiben, Tische, Vasen und Säulen zu Bruch. Toll: Wer den Feind durch bestimmte Türen und Fenster wirft oder mit der Faust auf den Liftschalter hämmert, der findet geheime Abschnitte und Verbindungsgänge zwischen den Arenen. oe

### Oliver Ehrle



Auf dem Papier hat "X-Men" alles, was eine gute Keilerei braucht: Mit massig Manövern, interaktiven Arenen und knackigen Special-FX lassen es die Mutanten ordentlich krachen. Bei der Spielbarkeit hat Activision aber geschludert: Die Steuerung ist mit einigen Doppelbelegungen überladen, das Kontern unnötig umständlich und die CPU-Intelligenz erscheint willkürlich – mal werdet Ihr chancenlos vermöbelt, mal fällt der Gegner immer wieder auf denselben Standardschlag rein. Im Vergleich zu "Tekken 4" und "Dead or Alive 3" agieren die Kämpfer träge: Die Motivation zum stundenlangen Üben ästhetischer Knockout-Kombinationen will sich nicht einstellen. "X-Men" ist ein nettes Prügelspiel, an dem Activision noch einiges verbessern kann – egal auf welcher Konsole.



**NGC** Originelle Supermoves: Froschmann Toad packt seine Gegner mit der Zunge, hämmert sie fünf mal auf den Boden und abschließend gegen die TV-Scheibe.



# Superman: The Man of Steel

Clark Kent, zum zweiten: Während PS2-Helden mit "Superman: Shadow of Apokolips" (Test in MAN!AC 12/02) auf Action-Adventure-Pfaden wandeln, geht's auf der Xbox mit "Superman: The Man of Steel" actionlastig in die Luft. Hauptfigur ist dem Namen entsprechend DCs Vorzeige-Kostümträger, aber sowohl Handlung als auch Spielverlauf folgen auf der Microsoft-Konsole ihren ganz eigenen Pfaden. Als Oberschurke gibt sich diesmal der futuristische Riesenroboter Brainiac 13 die Ehre, Euer Erzfeind Lex Luthor und das böse Superman-Double Bizarro unterstützen dessen fiese Machenschaften. Um den Halunken das Handwerk zu legen, schlüpft Ihr in Euer rot-blaues Outfit und legt los: Ihr fliegt nicht nur durch die Stadt Metropolis, sondern habt auch im Weltall und der sagenumwobenen Phantom Zone zu tun. Meist folgt Ihr Eurem Supergehör und spürt Aufgaben auf:



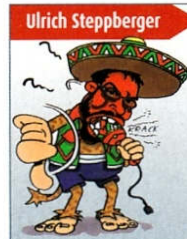
**XB** Vollgas: Im Flug ist Superman noch halbwegs vernünftig lenkbar.



**XB** Massenverschrottung: Die Robo-Kloperei nervt Euch im Handumdrehen.

Mal sollt Ihr mit Eurem Eisattem unter Zeitdruck Feuer löschen, mit Euren Kräften Gegenstände befördern oder per durchdringendem Röntgenblick versteckte Objekte aufspüren. In der

Regel geht's vor allem um den heldenhaften Kampf von Mann gegen Roboter: Die mechanischen Fieslinge traktiert Ihr u.a. mit Feuerblick und Standard-Fausthieben – was hierbei am wirkungsvollsten ist, erkennt Ihr aber erst, wenn Ihr Euer Ziel ins Visier genommen habt. *us*



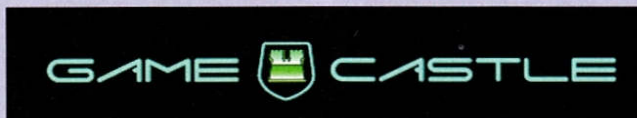
**Ulrich Steppberger**

**Heiliges Krypton, was ist hier nur passiert:** War der PS2-"Superman" eine positive Überraschung, geht's auf der Xbox wieder in die bekannt üblichen Spielspaßniederungen. Optisch macht "The Man of Steel" mit seinen imposanten Szenarien noch eine ordentliche Figur, doch beim Rest hapert's gewaltig: Euer Held steuert sich dank der gnadenlos überbelegten Pad-Konfiguration furchtbar störrisch und bockig – als ob die Levelziele durch die ungenauen Richtungsweiser nicht ohnehin schwer genug erreichbar wären. Das fade Geschehen reduziert sich meist auf nerviges Rummelwusle mit chaotischen Kämpfen, bei denen Koordination ein Fremdwort ist. Dazu gesellen sich unfaire Stellen und Frust, denn bei jeglichem Fehler fangt Ihr grundsätzlich wieder von vorne an. Finger weg!

|                            |                               |
|----------------------------|-------------------------------|
| Genre: Action              | Schwierigkeitsgrad: hoch      |
| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler: Circus Freak, USA |
| Am Einzelsystem 1          | Hersteller: Infogrames        |
| Via Linkkabel -            | www.infogrames.de             |
| Online -                   |                               |
| USK-Rating 4               | Preis: ca. 70 Euro            |

|                              |                                                   |
|------------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>Xbox</b>                  | Vollbild, Originalgeschwindigkeit                 |
| <b>E/D</b>                   | deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte  |
| <b>Spezielle Peripherie:</b> | <b>Highend-Unterstützung:</b>                     |
| Lenkrad                      | 16:9                                              |
| Flight Stick                 | Dolby Digital                                     |
| Lightgun                     | 60Hz                                              |
| Force-Feedb.                 | Soundtrack                                        |
| <b>Veröffentlichung:</b>     |                                                   |
| PS2                          | keine Umsetzung geplant                           |
| Xbox                         | bereits erhältlich                                |
| NGC                          | keine Umsetzung geplant                           |
| <b>Alternativen:</b>         |                                                   |
| <b>PS2</b>                   | Superman: Shadow of Apokolips (73%, MAN!AC 12/02) |
| <b>Xbox</b>                  | Spider-Man (82%, MAN!AC 07/02)                    |
| <b>NGC</b>                   | Spider-Man (81%, MAN!AC 07/02)                    |

|                                                                                              |                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| <b>Xbox</b>                                                                                  | <b>33%</b> Spielspaß |
| Grafik 69%                                                                                   |                      |
| Sound 56%                                                                                    |                      |
| Hübsch anzusehen, aber spielerisch mies: Action, die mit Chaos und hakliger Steuerung nervt. |                      |



|                       |       |                      |       |                        |       |
|-----------------------|-------|----------------------|-------|------------------------|-------|
| 007 Agent im K.       | 19,99 | Gungriffon Blaze     | 19,99 | Shadow Man 2           | 39,99 |
| Ace Combat 4          | 39,99 | Half Life (dt)       | 39,99 | Shadow of Memories     | 29,99 |
| Aggressive Inline     | 39,99 | Head Hunter          | 39,99 | Silent Hill 2          | 34,99 |
| Air Blade             | 24,99 | Hitman 2             | 39,99 | Smugglers Run          | 14,99 |
| Blood Omen 2          | 39,99 | ISS                  | 24,99 | Soul Reaver 2          | 39,99 |
| Burn Out              | 29,99 | Iss 2                | 39,99 | Space Race             | 19,99 |
| City Crises           | 14,99 | Jade Cocoon 2        | 39,99 | Splashdown             | 29,99 |
| Commandos 2           | 39,99 | Jak & Daxter         | 24,99 | SSX                    | 19,99 |
| Conflict Desert Storm | 39,99 | Kessen               | 24,99 | SSX Tricky             | 39,99 |
| Crashed               | 39,99 | Legends of Wrestling | 34,99 | Star Trek: Elite Force | 39,99 |
| Dead or Alive 2       | 19,99 | Lotus Challenge      | 29,99 | Star Wars Starfighter  | 29,99 |
| Deus Ex               | 39,99 | Man in Black 2       | 39,99 | Stuntman               | 39,99 |
| Devil May Cry         | 24,99 | Maximo               | 24,99 | Summoner               | 34,99 |
| DNA                   | 19,99 | Metal Gear Solid     | 29,99 | Super Trucks           | 39,99 |
| Drakan                | 39,99 | Mr. Moskeeto         | 29,99 | Tekken T.T.            | 24,99 |
| DTM                   | 39,99 | Myst 3               | 39,99 | Thundehawk             | 39,99 |
| ESPN Snowboarding     | 19,99 | No One Lives Forever | 29,99 | Time Splitters         | 19,99 |
| Extreme g 3           | 29,99 | Off Road Wide Open   | 29,99 | Tony Hawk 3            | 24,99 |
| F1 2002               | 39,99 | Oni                  | 19,99 | Topgear Overdrive      | 39,99 |
| Ferrari F355          | 39,99 | Oni Musha 2          | 39,99 | Turok Evolution        | 39,99 |
| FIFA 2001             | 19,99 | Operation Winback    | 29,99 | UEFA Challenge         | 19,99 |
| FIFA WM               | 29,99 | Portal Runner        | 19,99 | V Rally 3              | 24,99 |
| Fire Blade            | 39,99 | Prisoner of War      | 39,99 | Vampire Night          | 39,99 |
| Formel 1 2001         | 19,99 | Rally Championship   | 29,99 | Virtua Fighter         | 39,99 |
| Freak Out             | 19,99 | Red Faction          | 24,99 | WRC                    | 24,99 |
| Gran Turismo 3        | 24,99 | Resident Evil C.V.   | 24,99 | X squad                | 19,99 |
| Grandia 2             | 39,99 | Rune                 | 19,99 | Zone of the Enders     | 19,99 |
| GTA 3                 | 39,99 | Shadow Hearts        | 39,99 |                        |       |

\* Die o.g. gebrauchten Spiele haben 3 Monate Garantie! Solange der Vorrat reicht! Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

## GAME BOY ADVANCE



GBA nur 85 € !!!



Linkkabel + Lady SIA GBA nur **19,99 €**



|                      |       |
|----------------------|-------|
| Super Smash Brothers | 44,99 |
| Pikmin               | 44,99 |
| Super Mario Sunshine | 49,99 |
| Luigi's Mansion      | 44,99 |
| Sonic 2              | 49,99 |
| NBA Courtside        | 44,99 |
| Resident Evil        | 54,99 |
| Legends of Wrestling | 39,99 |
| Wave Race            | 44,99 |
| ISS 2                | 49,99 |
| Smugglers Run        | 54,99 |
| Beach Spikers        | 54,99 |
| Star Wars Rogue L.   | 54,99 |
| Doshin the Giant     | 54,99 |
| Dave Mirra BMX 2     | 49,99 |
| Jeremy Mc Grath S.   | 49,99 |



+



=

**Hotline: 040/331623**

**TOP ANGEBOT DES MONATS!!!**  
Gungriffon Blaze+  
PS2 Original DVD Fernbedienung  
nur **39,99 €**



Resident Evil  
Gaiden GBC  
nur **19,99 €**

\* Händler Anfragen erwünscht!



# The Scorpion King

## Aufstieg des Akkadiers

Genre: Action  
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

### Playstation 2

**PAL** kleine Balken, dezentere Geschwindigkeitseinbußen  
**E/D** deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

**Spezielle Peripherie:**  
☐ Lenkpad ☐ Maus  
☐ Lightgun ☐ Keyboard

**Highend-Unterstützung:**  
☐ 16:9 ☒ Surround  
☐ 60Hz ☐ DTS

### Gamecube

**PAL** Vollbild, Originalgeschwindigkeit  
**E/D** deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

**Spezielle Peripherie:**  
☐ Lenkpad ☐ GBA-Link  
☐ Keyboard ☐ Card-e-Read

**Highend-Unterstützung:**  
☐ 16:9 ☒ Surround  
☒ 60Hz ☐ ProLogic 2

### Veröffentlichung:

**PS2** bereits erhältlich  
**Xbox** nicht geplant  
**NGC** bereits erhältlich

**Entwickler:** Point of View, USA  
**Hersteller:** Vivendi Universal  
**Website:** www.universallinteractive.de

**Pro** ☒ meist flüssige Optik  
☒ ordentlich spielbar  
**Contra** ☒ stupider Spielablauf  
☒ fade, sterile Grafik  
☒ mitunter nervige Gegnertypen  
☒ hölzerne Animationen

### Alternativen:

**PS2** Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (77%, MANIAC 12/02)  
**Xbox** Hunter: The Reckoning (74%, MANIAC 08/02)  
**NGC** Gauntlet Dark Legacy (nicht getestet)

### The Scorpion King

#### Playstation 2

Grafik **60%** **51%** Spielspaß  
 Sound **58%**

#### Gamecube

Grafik **63%** **51%** Spielspaß  
 Sound **58%**

Fades 3D-Gemetzel, das an akutem Abwechslungsmangel und technischem Mittelmaß krankt.



**PS2** Nicht nur Indy hasst Schlangen: Seid Ihr von den giftigen Reptilien umzingelt, hilft nur noch ein befreiender Rundumschlag.

Angespornt vom Erfolg des Kinostreifens legen Vivendi Universal gleich das passende Videospiel nach: In "The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers" schlüpft Ihr in die sonnengebräunte Haut des jungen Kriegers Mathayus, der angelehnt an den Film durch die Lande streift und reihenweise die Widersacher seines Königs meuchelt.

### Kampfmaschine

Bevor Ihr jedoch auszieht, um einem wildgewordenen Magier das Fürchten zu lehren, müsst Ihr in Eurem Heimatdorf ein umfangreiches Training absolvieren. In mehreren Abschnitten lernt Ihr den Einsatz Eurer Fäuste, den Umgang mit vier unterschiedlichen Waffenklassen (Panzerhandschuhe, Speere, Einhand- und Zweihand-

Schwerer) sowie die effektive Handhabung diverser Schildarten. Habt Ihr alle vier Arten von Kriegsgeräten erstmal gefunden, so dürft Ihr jederzeit via Steuerkreuz blitzschnell zwischen ihnen hin- und herwechseln: Setzt gegen langsame, widerstandsfähige Trollwesen den trägen Zweihänder ein und vermöbelt flinke Bogenschützen mit aufgewerten Faustschlag-Kombos. In der Regel reicht wiederholtes Tastendrücken für

### Oliver Schultes



**Wie das Filmbild beschränkt sich die "The Scorpion King"-Versoffen auf dumpfes, sinnfreies Gemetzel:** Das Leveldesign langweilt dabei schon nach kurzer Zeit mit immer wiederkehrenden Elementen – Raum betreten, alle Angreifer (meist um die zwei Dutzend) mit wildem Buttongekloppe abschlachten, nach Waffenkisten suchen und schließlich durch die inzwischen von Zauberhand geöffnete Tür in den nächsten Raum gehen, wo die ganze Prozedur von vorne beginnt. Im Gegensatz zum brachialen "Herr der Ringe: Die zwei Türme" gibt's zudem nur eine spartanische Präsentation, die weder optisch noch akustisch über Mittelmaß hinausreicht. Den totalen Absturz in den Wertungskeller verhindern nur die ordentliche Spielbarkeit und das passable Auflevelsystem.



**PS2** Nerviger Zwischenboss-K(r)ampf: Die beiden Horus-Flattermänner besiegt Ihr nur mit viel Geduld und Glück.



**NGC** Schöneren Texturen und Polygon-Bauten: Die Gamecube-Fassung ist optisch ein gutes Stück besser als die PS2-Version.

**Greif- und Sprung-Angriffe**  
 Drücken Sie gleichzeitig **A**-Knopf und **X**-Knopf um einen Greif-Angriff auszuführen. Sie müssen nahe beim Gegner sein, wenn Sie ihn greifen und werfen wollen. Dieser Angriff ist sehr nützlich, wenn Sie von Gegnern umringt sind.  
 Drücken Sie **B**-Knopf um zu springen. Wenn Sie **A**-Knopf oder **X**-Knopf drücken, während Sie sich in der Luft befinden, führen Sie einen Sprung-Angriff aus. Er kann nützlich sein, um Gegner am Boden zu treffen oder um versteckte Objekte zu finden.  
 Besiegen Sie den Ausbilder ausschließlich mit Greif- und Sprung-Angriffen. Versuchen Sie außerdem, versteckte Objekte zu finden.  
 Weiter mit **A**-Knopf

**NGC** Ein Tutorial zu Beginn des Spiels lehrt Euch die wichtigsten Moves.

das Erledigen anrückender Feindhorden aus, da nach deren Ableben kraftpendende Kapseln eingefangene Treffer wieder ausmerzen – aufgesammelte Schilde finden nur in Ausnahmefällen Anwendung.

Der streng lineare Spielablauf ändert sich im Verlauf des 3D-Abenteuers nur unwesentlich. Im Klartext bedeutet das, einen überschaubaren Raum von allen Fieslingen befreien, nach zusätzlichen Power-Ups Ausschau halten, ab und an mal die Sprungtaste drücken und nach einer kurzen Ladepause das Prozedere im angrenzenden Abschnitt wiederholen – Rätsel oder Abwechslung schaffende Mini-Spiele müsst Ihr mit der Lupe suchen. Auf einen Multiplayer-Modus haben die Entwickler schließlich ebenfalls verzichtet. **os**



# Alpine Racer 3

Die "Alpine Racer"-Serie feiert ihre Heimkonsolen-Premiere: Waren die ersten beiden Teile mit samt neckischer Automatenhardware (eine schwenkbare Stehplattform diente zur Steuerung und simulierte Euer Ski-Paar) nur in Spielhallen zu finden, geht's bei der dritten Runde auch auf der PS2 an den Start.

Als wagemutiger Wintersportler schnallt Ihr Euch je nach Charakter zwei lange Latten oder ein modisches Snowboard unter die Füße und rauscht damit die Piste hinab: Abhängig vom gewählten Wettbewerb wedelt Ihr entweder alleine durch anspruchsvoll gesteckte Slalomtore oder düst bei der Abfahrt gegen drei Konkurrenten gen Tal.

Nicht nur die hartnäckigen Gegner machen Euch das Leben schwer, auch die insgesamt neun langen Kurse malträtieren Euch mit allerlei Hindernissen: Neben lästigem Baumbestand und fiesen Zäunen kommen



PS2 Im Splitscreen legt der Kargheitsgrad der Optik noch um einiges zu.



PS2 Schwerer Slalom: So manches Tor erwischt Ihr nur mit Glück oder viel Übung.

Euch schon mal in einem Tunnel Züge entgegen oder eine Lawine droht, Euch zu begraben.

Neben Einzelrennen als Solist oder im Splitscreen lockt der konsolenexklusiv

ve Karriere-Modus: Dabei tretet Ihr über mehrere Runden an und kassiert für gute Platzierungen und publikumswirksame Tricks während weiter Sprünge Preisgeld, von dem Ihr Euren Fahrer neue Outfits und bessere Ausrüstung spendiert. us



Ulrich Steppberger

Die Videospiel-Lektion für heute: 'Umsetzungen von Automaten, die auf Hardwaregimmicks setzen, verlieren mächtig an Reiz'. Obwohl das PS2-"Alpine Racer 3" dank Karriere-Modus kräftig an Umfang zugelegt hat, mag der Funke nicht recht überspringen: Die flotte, aber schlichte Optik reißt heute niemanden mehr vom Hocker und zieht gegen die alpine Konkurrenz wie "SSX" gnadenlos den Kürzeren. Noch dazu ist die Fahrerei ein Eck zu simpel ausgefallen - zumal im Menü selbst die wenigen Feinheiten auch noch abschaltbar sind. Nebenbei ärgert Ihr Euch über Gegner, die schon mal urplötzlich an Euch vorbeizischen. Da helfen auch die freischaltbaren Strecken und Extras nicht viel: Für mehr als eine kurze Abfahrt zwischendurch ist "Alpine Racer 3" nicht gut.

Genre: Sportspiel  
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.

Am Einzelsystem 2  
Via Linkkabel -  
Online -

Entwickler:  
Namco, Japan  
Hersteller:  
Namco  
www.namco.com

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

**PAL** Vollbild,  
Originalgeschwindigkeit

**E/D** einstellbare Sprachausgabe,  
einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Maus  
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround  
60Hz DTS

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich  
Xbox keine Umsetzung geplant  
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

**PS2** SSX Tricky  
(83%, MANIAC 01/02)  
**Xbox** SSX Tricky  
(82%, MANIAC 08/02)  
**NGC** SSX Tricky  
(82%, MANIAC 09/02)

Playstation 2

Grafik 59 %  
Sound 65 %

**56%**  
Spielspaß

Schlichtes Arcade-Rennen mit einer Handvoll netter Ideen, aber viel zu wenig Anspruch.

Bitte fordern Sie  
unsere Kostenlose  
Spielelisten an!!!

MEDIA GAMES

# Berlin Tegel

An- und Verkauf,  
Tausch und Verleih

Wir reparieren Ihre  
Spielekonsole!

## PlayStation 2

Ape Escape 2 € 59,95  
Barbarian € 59,95  
Clone Wars € 59,95  
Simpsons Skateb. € 59,95  
Sly Raccoon € 59,95  
Wild Armes 3 € 59,95  
Getaway € 59,95  
+ 400 weitere Titel

## XBox

Dead to Rights a.Anfrage  
Medal of Honor € 59,95  
World Racing Benz € 59,95  
Legend of Wrestling2 € 59,95  
Barbarian € 59,95  
House of Dead 3 € 59,95  
Metal Gear Solid € 59,95  
+ 200 weitere Titel

## GameCube

Minority Report € 59,95  
Legends of Wrestling 2 € 59,95  
Blood Omen 2 € 59,95  
Der Anschlag € 59,95  
Star Wars Bounty Hunt € 59,95  
Medal of Honor € 69,95  
Mario Party 4 € 59,95  
+ 100 weitere Titel

## Super Konsolen Angebot!

PS1 inkl. MC gebr. nur € 69,95

PS2 Neu inkl MC a.Anfrage

DreamCast Neu + Gebrauchte

N64 gebr. + Spiel nur € 39,95

GameCube + Spiel a.Anfrage

XBox Neu + Gebrauchte a.Anfrage

## Nintendo64

Zelda 2 Majora € 49,95  
Tony Hawk 2 € 39,95  
Paper Mario € 49,95  
+ 220 weitere Titel

## PlayStationOne

Ghostbuster € 29,95  
Jinx € 29,95  
Final Fantasy a.Anfrage  
+ 800 weitere Titel

## DreamCast

VMU o. Pad zu je NEU € 19,95  
Shenmue 1 u. 2 a.Anfrage  
Shooter (NEU) € 39,95  
+ 200 weitere Titel

Wir führen noch ein  
SEGA DC Sortiment!

24 Stunden Online  
bestellen auf:

media-games.net

Alt-Tegel 11 - 13507 Berlin

Bestell-Hotline:

Unser Laden  
ist Geöffnet von:

MO-FR 10-20 UHR  
SA 10-16 UHR

Tel.: 030/43776555





Genre: Action  
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max. 1  
Am Einzelsystem  
Via Linkkabel  
Online

Entwickler: Konami Tokyo, Japan  
Hersteller: Konami  
www.konami-europe.de

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie: ☐ Lenkrad ☒ Maus ☐ Lightgun ☐ Keyboard

Highend-Unterstützung: ☐ 16:9 ☐ Surround ☐ 60Hz ☐ DTS

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

Alternativen:

|      |                  |
|------|------------------|
| PS2  | keine erhältlich |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC  | keine erhältlich |

Playstation 2

Grafik 67%  
Sound 69%

**65%** Spielspaß

Naive Fadenkreuz-Ballerei, die mangelnde Quantität durch hohe Schwierigkeit wett macht.

# Silent Scope 3

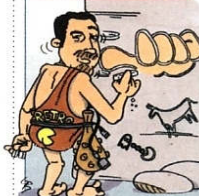


PS2 Wie gewohnt: Bosse werden durch Lochen der Stirn erledigt.

Ein weiteres Mal lässt es sich Konami nicht nehmen, mit der Umsetzung eines Automaten den Prüfern der BPJs Arbeit zu machen. "Silent Scope 3" bietet Euch traditionelle Scharfschützen-Action – soll heißen: In diversen Szenarien wie Flughafen, Bohrsinsel, Großstadt oder Forschungskomplex legt Euer Anti-Terror-Spezialist das Präzisionsgewehr an und nietet reihenweise Schurken um. Über L1 blendet Ihr den runden Zoombereich Eurer Knarre weg, um das Fadenkreuz schnell bewegen zu

können, mit R1 schickt Ihr die Kugel ins Ziel. Im Gegensatz zu den indizierten Vorgängern drängt Euch kein Zeitlimit – zwar nimmt Euer Energiebalken langsam ab und auch die Gegner warten nicht allzu lange, bevor sie eine Salve in Eure Richtung schicken, ein Continue wird aber erst bei Ableben fällig. Neben der kurzen Arcade-Variante "Silent Hill EX", bei der Ihr hie und da eine Verzweigung wählt, vergnügt Ihr Euch mit einer Konsolen-exklusiven Terroristenjagd über insgesamt acht Levels. Und die Shooting Range zum Üben darf natürlich auch nicht fehlen... sf

Stephan Freundorfer



Langsam wird die Sache langweilig: Konamis Scharfschützensimulator mag ja auf makabre Art in die aktuelle politische Weltlage passen, mit den Spiel-Standards des beginnenden Jahres 2003 hat das Ganze aber nichts mehr zu tun. Die Optik gibt sich altbacken wie eh und je, das Prinzip der vorgegebenen Wege, Zwischengegner mit wundem Punkt auf der Stirn und halb nackten Damen, die einem einen voyeuristischen Blick mit Lebensenergie danken, ist antiquiert und bar jeder Innovation. Einzig das bis auf wenige Ausnahmen nicht mehr vorhandene Zeitlimit und eine zuschaltbare Semi-Zielauswahl gehen als sinnvolle Neuerungen durch. Insgesamt ist "Silent Scope 3" nicht mehr als ein recht plattes, kurzweiliges Actionspiel, dass dank hohem Gewaltfaktor sowieso indiziert wird.



PS2 Stealth-Mission: Wer nicht schnell genug schießt, sieht das 'Game Over'.



PS2 US-Hafenarbeiter im Ausstand? Nö, Waffenschieber bei der Arbeit.

# Lego Drome Racers



PS2 Im Zweispieler-Modus stört die ruckelnde Optik enorm.

Attention to Detail, die Entwickler des futuristischen 3D-Renners "Rollcage" (PSone), zeigen in "Drome Racers" Vorliebe für bunte Klötzchen. Mit 18 Vehikeln basierend auf der 'Lego Racers'-Reihe heizt Ihr in Fun-Racer-Manier über halbschercherische Fantasie-Pisten und traktiert Eure Konkurrenten mit diversen Extrawaffen wie zielsuchenden Raketen, Minen oder Elektroschocker. Gefahren wird dabei mehr schlecht als recht in den drei Spielmodi 'Arcade', 'Zeitrennen' und 'Karriere'. Die mitunter recht flotte Optik kommt regelmäßig arg ins Stocken und die schwammige Steuerung der Straßenrenner ist eine blanke Zumutung. os

Genre: Rennspiel  
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max. 2  
Am Einzelsystem  
Via Linkkabel  
Online

Entwickler: ATD, England  
Hersteller: Electronic Arts  
www.electronicarts.de

USK-Rating Preis: ca. 50 Euro

**PAL** schmale Balken, Originalgeschwindigkeit  
**E/D** einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ☐ Lenkrad ☐ Maus ☐ Lightgun ☐ Keyboard

Highend-Unterstützung: ☐ 16:9 ☐ Surround ☐ 60Hz ☐ DTS

Veröffentlichung: PS2 bereits erhältlich  
Xbox keine Umsetzung geplant  
NGC 1. Quartal

Alternativen:

|      |                                             |
|------|---------------------------------------------|
| PS2  | Looney Tunes Space Race (71%, MANIAC 03/02) |
| Xbox | Mad Dash Racing (61%, MANIAC 05/02)         |
| NGC  | XG3: Extreme-G Racing (84%, MANIAC 06/02)   |

Playstation 2

Grafik 60%  
Sound 55%

**46%** Spielspaß

Fun-Racer ohne Fun: Ruckel-Optik und miese Steuerung nerven.

# Die Powerpuff Girls



PS2 Via Turboboost saust Ihr mit den Mädels durch Townsville.

Alarm in Townsville: Oberschurke Mojo Jojo will sich mit Gedankenmanipulation zum Regierungsoberhaupt der Stadt aufschwingen – ein Fall für die resoluten Powerpuff Girls! Unter Anleitung des Professors dirigiert Ihr fortan das Mädels-Trio durch mehrere große Stadtbereiche, bringt Wahlurnen an ihre angestammten Plätze zurück, erledigt Mojos Schergen im Dutzend und befreit unschuldige Einwohner aus der Hypnose des haarigen Bösewichts. Spezialattacken wie Laserstrahlen und ein Auflockersystem leisten Euch dabei gute Dienste. Insgesamt fehlt es dem Comic-Abenteuer an Abwechslung, Langeweile stellt sich schnell ein. os

Genre: Action  
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max. 1  
Am Einzelsystem  
Via Linkkabel  
Online

Entwickler: VIS, Schottland  
Hersteller: Bam Entertainment  
www.bam4fun.com

USK-Rating Preis: ca. 55 Euro

**PAL** mittlere Balken, Originalgeschwindigkeit  
**E/D** einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ☐ Lenkrad ☐ Maus ☐ Lightgun ☐ Keyboard

Highend-Unterstützung: ☒ 16:9 ☐ Surround ☐ 60Hz ☐ DTS

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

Alternativen:

|      |                                              |
|------|----------------------------------------------|
| PS2  | Casper Spirit Dimensions (50%, MANIAC 05/02) |
| Xbox | keine erhältlich                             |
| NGC  | keine erhältlich                             |

Playstation 2

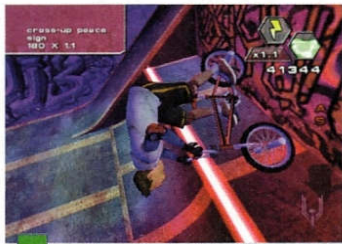
Grafik 66%  
Sound 62%

**50%** Spielspaß

Abwechslungsarme Comic-Action für die junge Zielgruppe.



# Toxic Grind



**XB** Durch stetige Trickausführung hal- tet Ihr Euer Vergiftungslevel niedrig.

TV-Star im Jahr 2068: Nur noch in brutalen Fernsehsendungen werden einstmals beliebte Trendsportarten zelebriert. Ihr seid als moderner BMX-Gladiator unterwegs und zeigt in 16 Arenen Euer Können. Dabei erledigt Ihr bekannte Ziele wie Buchstaben- sammeln oder zeigt Tricks. Hin und wieder tretet Ihr gegen einen Kon- kurrenten an und müsst ihn mit Trend-Manövern ins Jenseits schi- cken. Die Stoppuhr wurde durch eine Gift-Messlatte ersetzt, die sich lang- sam füllt. Den interessanten Ansät- zen zum Trotz enttäuschen Rückelgra- fik und miese Fahrphysik. sb

**Genre: Sportspiel**  
**Schwierigkeitsgrad: einstellbar**

**Konfiguration/Spieler max.** 2  
**Am Einzelsystem** -  
**Via Linkkabel** -  
**Online** -  
**Hersteller:** THQ  
**Preis:** ca. 70 Euro

**USK-Rating:** 6  
**Preis:** ca. 70 Euro

**Vollbild,**  
**Originalgeschwindigkeit**  
**englische Sprachausgabe,**  
**englische Bildschirmtex- te**

**Spezielle Peripherie:**  
Lenk- rad  
Flight Stick  
Lightgun  
Force-Feedb.

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

**Veröffentlichung:**  
PS2 nicht geplant  
Xbox bereits erhältlich  
NGC nicht geplant

**Alternativen:**  
**PS2** Mat Hoffman's Pro BMX 2 (79%, MANIAC 10/02)  
**Xbox** Mat Hoffman's Pro BMX 2 (79%, MANIAC 11/02)  
**NGC** Dave Mirra Freestyle BMX 2 (76%, MANIAC 6/02)

**Xbox**  
Grafik 60 %  
Sound 65 %  
**63 %** Spielspaß

**Zähe Radelei mit netten Ideen - technisch von gestern.**

# Marvel vs. Capcom 2



**XB** Marvel-Bösewicht Venom mutiert zu Beißwurm und Schleimtümpel.

Auch auf der Xbox kloppen sich 50 Marvel- und Capcom-Helden wie Spider-Man, Captain America und Soldat Guile in dreiköpfigen Teams: Mit den Schultertasten wechselt Ihr jederzeit den Kämpfer oder holt die Kumpels zu schmetternden Teammoves in die Arena. Wie in der PS2-Version sind Grafik und Kampfsystem optimal, an den Modi aber wurde gespart: Ihr vermisst ein Tag-Match, in dem mehrere Spieler ein Team bilden oder zwei gegen zwei prügeln. Trotzdem ist die erste 2D-Keilerei für die Xbox eine prima Abwechslung zu "Dead or Alive 3" und wird Neueinsteiger auf jeden Fall begeistern - nur Video- spielveteranen gähnen. oe

**Genre: Beat'em-Up**  
**Schwierigkeitsgrad: einstellbar**

**Konfiguration/Spieler max.** 2  
**Am Einzelsystem** -  
**Via Linkkabel** -  
**Online** -  
**Hersteller:** Capcom  
**Preis:** ca. 70 Euro

**USK-Rating:** 12  
**Preis:** ca. 70 Euro

**Vollbild,**  
**Originalgeschwindigkeit**  
**englische Sprachausgabe,**  
**englische Bildschirmtex- te**

**Spezielle Peripherie:**  
Lenk- rad  
Flight Stick  
Lightgun  
Force-Feedb.

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

**Veröffentlichung:**  
PS2 bereits erhältlich (77%, MANIAC 01/03)  
Xbox bereits erhältlich  
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**  
**PS2** Capcom vs. SNK 2 (83%, MANIAC 02/02)  
**Xbox** Dead or Alive 3 (89%, MANIAC 04/02)  
**NGC** Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MANIAC 11/02)

**Xbox**  
Grafik 78 %  
Sound 77 %  
**77 %** Spielspaß

**Neu ist das nicht: Wüste 2D-Kei- lerei in bester Capcom-Tradition.**

**NINTENDO GAMECUBE**

**Gamcube Konsole + Mario Sunshine + Memory 59**

**nur 253,85 €**  
Versandkostenfrei

**GCN**

**NBA Live 2003** 59,85 €  
**Pikmin** 45,85 €  
**Rally Fusion Race of Champions\*** 56,85 €  
**Reign of Fire** 59,85 €  
**Simpsons Road Rage** 59,85 €  
**Soccer Slam** 56,85 €  
**Soul Fighter\*** 49,85 €  
**Star Fox Adv. Dinos. Planet** 45,85 €  
**Star Wars Bounty Hunter\*** 59,85 €  
**Super Mario Sunshine** 45,85 €  
**Super Smash Bros. Melee** 45,85 €  
**The Flintstones in Viva Rock Vegas\*** 53,85 €  
**Tiger Woods PGA Tour 2003** 59,85 €  
**Timesplitters 2** 49,85 €  
**VEXX\*** 54,85 €  
**Waverace** 44,85 €  
**X-Men Next Dimension** 56,85 €

**ZUBEHÖR**

**Action Replay Gamecube** 34,85 €  
**Bigben RGB AV Kabel** 6,85 €  
**Controller Air Flo** 34,85 €  
**Controller Nintendo** je 27,85 €  
- Wavebird 39,85 €  
**Funk Controller Wireless** 49,85 €  
**Konsole + Mario Sunshine** 253,85 €  
**Konsole Gamecube Nintendo** je 196,85 €  
- schwarz o. purple je 196,85 €  
**Memory Card Nintendo 251** 21,85 €

**XBOX**

**Reign of Fire** 53,85 €  
**Rocky** 49,85 €  
**Rolling** 46,85 €  
**Sega GT 2002** 69,85 €  
**Sega Sports NBA 2K2\*** 68,85 €  
**Sergant Cruise\*** 57,85 €  
**Serious Sam** 49,85 €  
**Space Race (BUGS BUNNY)** 61,85 €  
**Spiderman The Movie** 63,85 €  
**Superman Part 1** 57,85 €  
**Superman: The Man of Steel** 56,85 €  
**Terminator** 49,85 €  
**Tiger Woods PGA Tour 2003** 59,85 €  
**Timesplitters 2** 55,85 €  
**Tom Clancy's Splinter Cell** 53,85 €  
**Tony Hawk's Pro Skater 4** 51,85 €  
**Turok Evolution EV** 61,85 €  
**Unreal Championship** 59,85 €  
**VEXX\*** 54,85 €  
**V-Tennis\*** 57,85 €  
**WWE Raw** 51,85 €  
**Yager\*** 59,85 €

**ZUBEHÖR**

**Action Replay Xbox** 35,85 €  
**Controller Air Flo** 39,85 €  
**Controller Wireless Funk** 49,85 €  
**DVD Playback-Kit mit Fernbed.** 29,85 €  
**Gamepad Adrenaline Switch** 24,85 €  
**Gamester Lenkrad Lotus Steering** 24,85 €  
**Konsole Xbox** 248,85 €  
**Microsoft Controller original** 36,85 €  
**Memory Card 8 MB original** 26,85 €  
**RGB SCART-Kabel für Dolby Digital** 26,85 €  
**XBOX Konsole** 249,85 €  
+ Sega GT-Jet Set Radio 249,85 €

**Konsole Xbox + Jet Set Radio + Sega GT 2000**

**nur noch 249,85 €**  
Versandkostenfrei

**PlayStation 2**

**Konsole PS2 + Grand Theft Auto Vice City**

**nur noch 299,85 €**  
Versandkostenfrei

**PS2**

**Age of Empires 2** 29,85 €  
- The Age of Kings 29,85 €  
**Alpine Racer 3** 59,85 €  
**Autobahnraser 4** 31,85 €  
**Baldurs Gate: Dark Alliance** 54,85 €  
**Barbarian\*** 59,85 €  
**Battle Engine Aquila\*** 59,85 €  
**BDFL Manager 2003** 47,85 €  
**Blood Omen 2** 56,85 €  
**Burnout 2** 53,85 €  
**Capcom vs. SNK 2** 56,85 €  
**Clone Wars\*** 59,85 €  
**Colin McRae Rally 3.0** 47,85 €  
**Commandos 2** 49,85 €  
**Conflict Desert Storm** 47,85 €  
**Crash Bandicoot Platin.** 24,85 €  
**Dark Angel\*** 59,85 €  
**Dave Mirra Freestyle BMX XXX** 59,85 €  
**Dead or Alive 2 Platin.** 29,85 €  
**Der Schatzplanet** 59,85 €  
**Devil May Cry Platin.** 23,85 €  
**Disney Golf** 49,85 €  
**Dragonball Z Budokai** 45,85 €  
**DTM Race Driver** 47,85 €  
**Duke Nukem: D-Day\*** 59,85 €

**Run like Hell\*** 51,85 €  
**Scrabble 2003 Edition\*** 29,85 €  
**Silent Scope 3\*** 56,85 €  
**Sims, die\*** 59,85 €  
**Spyro Enter the Dragon Fly** 29,85 €  
**SSX Platinum** 29,85 €  
**Star Wars Bounty Hunter** 59,85 €  
**Star Wars Jedi Knight: Dark Force II** 59,85 €  
**Suikoden 3\*** 59,85 €  
**Summer 2** 47,85 €  
**Super Bust a Move** 19,85 €  
**Super Bust a Move 2** 19,85 €  
**Sword of the Samurai\*** 62,85 €  
**Tekken 4** 69,85 €  
**Tekken 5** 69,85 €  
**Tekken Tag Tournament Platin.** 59,85 €  
**The Getaway** 59,85 €  
**This is Football 2003** 50,85 €  
**Tiger Woods PGA Tour 2003** 59,85 €  
**Ben - Kick Start! PS2** 37,85 €  
**Tom Clancy's Ghost Recon** 59,85 €  
**Tomb Raider 6 - Angel of** 59,85 €  
**Tony Hawk's Pro Skater 4** 59,85 €  
**Turok Evolution** 53,85 €  
**VEXX\*** 54,85 €  
**Virtua Tennis 2** 56,85 €  
**V-Rally 3** 29,85 €  
**WRC 2 Extreme** 50,85 €  
**WWE SmackDown 4** 59,85 €

**ZUBEHÖR**

**AGAMES - Raid PS2 für 1200 Games** 13,85 €  
**Action Replay 2 für PS2** 39,85 €  
**Beiben - RGB SCART Kabel PS2** 6,85 €  
**Double Force Lenkrad** 24,85 €  
**Freeplay - Infram. Cont. PS2** 20,85 €  
**Freeplay - Infram. Cont. PS2** 20,85 €  
**Memory Card 16 MB PS2** 41,85 €  
**V-Stand + Multi Tab. + DVD Fernb.** 39,85 €  
**Blaze 5-Video Kabel** 13,85 €  
**Controller Air Flo** 34,85 €  
**Controller Lotus Pro** 36,85 €  
**G Con 2** 34,85 €  
**Horizontal Stand Sony PS2** 9,85 €  
**Konsole PlayStation 2** 248,85 €  
**Leakmod Modena 360 Force GT** 189,85 €  
**Leakmod - Contr. Gamepad PS2** 29,85 €  
**Saitek - Leakmod RX 500** 49,85 €  
**Sony - Contr. Dual Shock** 29,85 €  
**Sony - Contr. Dual Shock** 29,85 €  
**Vertical Stand PS2** 21,85 €  
**Multi Tab PS2** 48,85 €  
**Vertical Stand PS2** 9,85 €  
**Sound System 2.1 Universal** 49,85 €  
**TM - Contr. Shock 2 Ultra A** 21,85 €  
**Fernbed. DVD PS2** 16,85 €  
**Upad** 26,85 €

**Unsere Bestelladresse für** Electronics Boutique AG  
Post: Game it! • Electronics Boutique AG  
A-6991 Jungholz  
Telefon: 08 31 - 57 51 57  
Telefax: 08 31 - 57 51 55  
Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.  
Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com  
Sie erreichen uns Call Center: Montag - Freitag: 8.00 - 20.00 Uhr, Samstag: 9.00 - 16.00 Uhr

**Unsere Bestelladresse für** Game it! • Electronics Boutique AG  
Post: Game it! • Electronics Boutique AG  
A-6991 Jungholz  
Telefon: 08 31 - 57 51 57  
Telefax: 0049 831 - 57 51 55  
Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.

**+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert +++**

**Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert**  
• Versandkosten bei Nachnahme: Für BRD und AT 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post)  
• Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - AT: 4,45 €  
• Teilleistung: ab Warenwert von 59,00 € - versandkostenfrei  
• Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

**NEU!!! Bestellen per SMS!** Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "Ich bestelle [Produktbezeichnung]". Beispiel für Midnight Club 2: "PS2 Midnight Club 2" an 72866 senden. Folgende Systeme möglich: PS2, PSone, Xbox, GCN. Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

**• = Zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht lieferbar**  
**• XX: Preis bei Drucklegung unbekannt**  
**• gelber Kasten: Top Spiele zu Top Preisen!**

**Helpline:**  
Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).

**PC-Games:** 01 90 - 87 32 68 24  
**Konsolen-Games:** 01 90 - 87 32 68 25  
**Computer:** 01 90 - 88 24 19 33  
**Internet:** 01 90 - 88 24 18 84

**Midnight Club 2\*** 53,85 €



# Unreal Championship

Genre: Actionspiel  
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler:              |
|----------------------------|--------------------------|
| Am Einzelsystem 4          | Digital Extremes, Kanada |
| Via Linkkabel 8            | Hersteller:              |
| Online 16                  | Infogrames               |
|                            | www.digitalextremes.com  |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

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

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

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

Alternativen:

|      |                                        |
|------|----------------------------------------|
| PS2  | Timesplitters 2<br>(90%, MANIAC 11/02) |
| Xbox | Timesplitters 2<br>(90%, MANIAC 11/02) |
| NGC  | Timesplitters 2<br>(90%, MANIAC 12/02) |

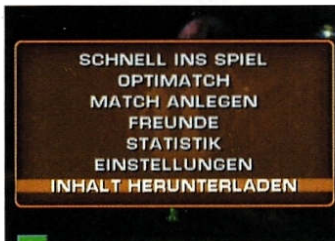


Xbox Live

Grafik 88 %  
Sound 80 %

**85%** Spielspaß

**Mächtiger Spaß im Netz: Harter Ego-Wettkampf, der Online prächtig funktioniert.**



**XB** Leider noch nicht aktiv: Der Download von neuen Multi-Maps.



**XB** Über die Optimatch-Funktion sucht Ihr offene Arenen.



**XB** Taktischer Kampf: Ohne Teamwork geht beim Flaggenfang nicht viel.

In der letzten MANIAC mussten wir Epics neueste "Unreal"-Episode noch solo oder im ruckelnden Splitscreen testen – mit Erhalt der Verkaufsversion darf nun auch über Xbox Live geballert werden.

Die Entwickler machen Euch mit einer gelungenen Menüführung die Online-Beschäftigung einfach: Springt über ein 'Schnelles Spiel' flink in eine gerade laufende Schlacht, eröffnet selbst eine Partie oder wählt via Optimatch-Funktion einen Wettkampf nach Eurem Geschmack: Minimale

und maximale Spielerzahl lassen sich ebenso vorgeben wie Modus (z.B. 'Bombing Run' oder 'Double Domination') oder das Zulassen von Mutatoren. Frags und anderweitig erbeutete

Zähler werden sofort nach Kampfbende in den weltweiten High-Score-Listen verewigt. Das Geschehen läuft auch gegen 15 US-Streiter hinreichend flüssig und Lag-frei. *sf*

**Stephan Freundorfer**



**Die Janus-Köpfigkeit von Arena-Shootern:** Wie bereits in letzter Ausgabe vermutet, entfaltet "Unreal Championship" seine ganze spielerische Pracht erst im Online-Betrieb – für Solisten gibt es genug Story-Ballereien, die erheblich motivierender sind, Splitscreen-Zocker schonen ihre Augen mit ruckelärmeren Konkurrenz-Produkten. Besitzt Ihr aber einen Xbox-Live-Account, kommt Ihr in den Genuss gleichermaßen spannender wie grafisch spektakulärer Schießereien. Besonders die Modi 'Capture the Flag' und 'Bombing Run' fesseln Euch stundenlang im Internet. Erfreulich auch die locker handzuhabende Menüführung und der flotte High-Score-Update. "Unreal Championship" ist ein Hit – aber nur im Verbund mit Xbox Live, die Solo-Wertung in MANIAC 01/2003 bleibt gültig.

## Donald Duck Phantomias



**NGC** Hüpfen, ballern, Geheimnisse suchen: Phantomias' Arbeitsalltag.

► Klassische Cube-Verzögerung: Drei Ausgaben nach dem Test der PS2-Version stellt sich die Nintendo-Variante der schlichten Baller-Hüpf-Mixtur der MANIAC-Qualitätskontrolle.

Im Kostüm des verummten Superhelden Phantomias springt und schießt sich Disney-Erpel Donald Duck durch vier nochmals in drei bis vier unterteilte Cartoon-Welten – eine Horde übellauniger Aliens bedroht nämlich die Erde. Was sich schon nicht sonderlich spektakulär anhört, ist auch spielerisch wenig gehaltvoll. Unschöne Ruckeleinlagen und Kameraprobleme bugsieren die inhaltlich durchschnittliche Kost zudem technisch ins Mittelmaß. *cg*

Genre: Jump'n'Run  
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler:      |
|----------------------------|------------------|
| Am Einzelsystem 1          | Ubi Soft, Kanada |
| Via Linkkabel -            | Hersteller:      |
| Online -                   | Ubi Soft         |
|                            | www.ubisoft.de   |

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

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

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

**Veröffentlichung:**  
 PS2 bereits erhältlich (63%, MANIAC 11/02)  
 Xbox keine Umsetzung geplant  
 NGC bereits erhältlich

Alternativen:

|      |                                                |
|------|------------------------------------------------|
| PS2  | Ape Escape 2<br>(Test ab Seite 80)             |
| Xbox | Blinx: The Time Sweeper<br>(71%, MANIAC 12/02) |
| NGC  | Super Mario Sunshine<br>(93%, MANIAC 11/02)    |

Gamecube

Grafik 59 %  
Sound 66 %

**63%** Spielspaß

**Nettes, aber uninspiriertes Comic-Jump'n'Shoot von der Stange.**

## Hot Wheels Velocity X



**NGC** Fade Sache: Autos und Strecken langweilen mit tristem Design.

► Mattels populäre Miniflitzer müssen als Lizenz für eine durchwachse Mischung aus Rennspiel und Abenteuer erhalten: Bei "Hot Wheels Velocity X" verschlägt es Euch in eine Reihe Zukunftsszenarien. Dort geht's in der Regel darum, innerhalb eines Zeitlimits ans Ziel zu kommen oder vorgegebene Fahrzeuge und Bauten zu zerstören – zahlreiche Waffen dürfen entsprechend nicht fehlen. Leider sorgen die dürftige Steuerung, die mittelmäßige Grafik mit Neigung zu Rucklern und eine nervige Kamera dafür, dass in Windeseile die Motivation flöten geht – da schaffen auch die vielen freispielbaren Extras und Kurse nur kurzfristig Abhilfe. *us*

Genre: Rennspiel  
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | Entwickler:         |
|----------------------------|---------------------|
| Am Einzelsystem 4          | Beyond Games, USA   |
| Via Linkkabel -            | Hersteller:         |
| Online -                   | THQ                 |
|                            | www.beyondgames.com |

USK-Rating Preis: ca. 45 Euro

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

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

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

Alternativen:

|      |                                   |
|------|-----------------------------------|
| PS2  | Spy Hunter<br>(78%, MANIAC 11/01) |
| Xbox | Spy Hunter<br>(78%, MANIAC 11/01) |
| NGC  | Spy Hunter<br>(nicht getestet)    |

Gamecube

Grafik 49 %  
Sound 38 %

**44%** Spielspaß

**Dröges und technisch mäßiges Rennspiel mit faden Missionen.**



# RTL Skispringen 2003



PS2 Flieger, grüß' mir die Sonne: Gute Balance ist der Schlüssel zum Sieg.



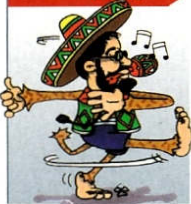
PS2 Die Fehler während des Sprungs analysiert Ihr in der Wiederholung.

Die deutschen Skiadler Jähnen zu Beginn der Saison noch, zumindest virtuell könnt Ihr ihnen auf der PS2 bei "RTL Skispringen 2003" unter die Arme greifen: Eine komplette Wintersaison mit allen bekannten Schanzen steht auf dem Programm, vom kleinen 90-Meter-Exemplar bis zur großen Skiflugrampe stürzt Ihr Euch bei allen gängigen Wettbewerbstypen nach unten. Bis zu 16 Wohnzimmerathleten dürfen ran, wenn Ihr bei Einzelspringen unter gleichen Voraussetzungen um die

Höchstweite kämpft. Allerdings ist eine Trainingssitzung vorher dringend zu empfehlen, damit Ihr die komplexe und feinfühligke Analogkontrolle in den Griff bekommt, ohne ständig ab-

zustürzen. Herzstück ist der ausgefeilte Saisonmodus: Mit einem Nachwuchstalent hüpfet Ihr nicht nur die Schanzen hinab und müht Euch, die Qualifikation zu schaffen, sondern müsst Euch auch um alle Belange des Sportlebens kümmern. Neben der Sponsorensuche wählt Ihr das passende Wachs oder verbessert Eure Fähigkeiten beim Training. Wer sich selbst keinem Sturzrisiko aussetzen will, wird kurzerhand Bundestrainer und coacht nur noch seine Athleten, oder prüft in einem 'Millionär'-artigen Quiz seine Sachkenntnis über Skispringen. us

## Ulrich Steppberger



Wer "RTL Skispringen 2003" als reines Werbespektakel ansieht, verpasst eine ansehnliche Simulation. Aus dem auf den ersten Blick wenig abwechslungsreichen Sport hat VCC eine ganze Menge Anspruch gekitzelt: Mit einfachen Hüpfen ist es nicht getan, jede Schanze hat ein anderes Profil – nur wer sich darauf einstellt und die trügerisch simple Steuerung mit viel Übung verinnerlicht, kann Erfolge feiern. Die Traineroption und der umfassende Saisonmodus sorgen für langfristige Herausforderungen, nur die unspektakuläre Technik dämpft die Freude: Zwar sehen die Schanzen dezent unterschiedlich aus, die Abwechslung hält sich aber in Grenzen – schade auch, dass statt dem RTL-Duo Jach und Thoma ein penetranter Dampfplauderer Unsäglichkeiten verbreitet.

|                            |                    |                  |
|----------------------------|--------------------|------------------|
| Genre: Sportspiel          |                    | Entwickler:      |
| Schwierigkeitsgrad: hoch   |                    | VCC, Deutschland |
| Konfiguration/Spieler max. | Am Einzelsystem    | 16               |
|                            | Via Linkkabel      | -                |
|                            | Online             | -                |
| Hersteller:                |                    | THQ              |
| www.vcc.de                 |                    |                  |
| USK-Rating                 | Preis: ca. 60 Euro |                  |

## Playstation 2

|                                                                                                                                                                                                                                          |                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| PAL                                                                                                                                                                                                                                      | Vollbild, Originalgeschwindigkeit                |
| E/D                                                                                                                                                                                                                                      | deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte |
| Spezielle Peripherie:                                                                                                                                                                                                                    |                                                  |
| <input type="radio"/> Lenkrad <input type="radio"/> Maus <input type="radio"/> 16:9 <input type="radio"/> Surround<br><input type="radio"/> Lightgun <input type="radio"/> Keyboard <input type="radio"/> 60Hz <input type="radio"/> DTS |                                                  |
| Highend-Unterstützung:                                                                                                                                                                                                                   |                                                  |

## Veröffentlichung:

|      |                         |
|------|-------------------------|
| PS2  | bereits erhältlich      |
| Xbox | keine Umsetzung geplant |
| NGC  | keine Umsetzung geplant |

## Alternativen:

|      |                                                           |
|------|-----------------------------------------------------------|
| PS2  | ESPN International Winter Sports 2000 (80%, MANIAC 03/02) |
| Xbox | ESPN International Winter Sports 2000 (80%, MANIAC 05/02) |
| NGC  | ESPN International Winter Sports 2000 (80%, MANIAC 06/02) |

## Playstation 2

|             |               |
|-------------|---------------|
| Grafik 58 % | 74% Spielspaß |
| Sound 52 %  |               |

Technisch recht biedere, aber komplexe Skisprungsimulation mit viel Tiefgang.

**MANIAC TIPPS HOTLINE**  
**0190/88241228**

Kompetente Hilfe: Verzweifelte Zocker helfen wir mit unserer Tipps-Hotline. Unter 0190/88241228 gibt's kompetente Hilfe zu allen Videospielen. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Deine Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Sollten die Spiele-Experten nicht gleich den passenden Tipp parat haben, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung Deines Problems. Diese halten sie dann bei Deinem nächsten Anruf bereit.

**SPIRIT**  
PS2 • PSone • X-Box  
Gamecube • N64  
GB Advance/Color • SNES  
Dreamcast • Saturn

- Tausch, An- und Verkauf von Spielen, Konsolen & Zubehör
- Neuheiten und große Auswahl an Gebrauchtspielen (auch Importe)
- Garantie auf Gebrauchware
- Monatliche Angebote
- Auftragservice für Spiele

## SPIRIT

S. Gerschermann  
Schloßstraße 20  
40477 Düsseldorf  
www.spirit-games.de  
Fon 0211.48 14 01  
Fax 0211.46 70 33  
Mo-Fr 10.30 bis 19.00  
Sa 11.00 bis 15.00

**!! Nur für Händler !!**  
**Tradelink**  
Spielegroßhandel  
Eltastraße 8  
78532 Tuttlingen  
**ALLE SYSTEME**  
Händleranfragen unter:  
Tel.: 07461/79001 + 79002  
Fax: 07461/79003





# HANDHELD



GBA Im Pokémon-Center (links) wird via Linkkabel getauscht und duelliert: Die Pokémon kämpfen Monster gegen Monster (Mitte), zwei gegen einen oder Duo gegen Duo (rechts).



## Pokémon Rubin & Saphir

**Die Taschenmonster kommen zurück – und diesmal sind es 386: MAN!AC besucht den Nintendo-Zoo.**



Sie sind klein, putzig und beherrschen vor wenigen Jahren die Welt: Die Pokémon begleiten ihren Trainer in simple RPG-Abenteuer und verteidigen ihn mit individuellen Talenten – von Prankenhieb über Giftwolke bis hin zur Hypnose. 2003 kommt "Pokémon" für den GBA nach Deutschland, und wer glaubt, die Nintendo-Pummelchen gehören zum alten Eisen, der sollte einen Blick auf die japanischen Verkaufszahlen werfen: Allein in der ersten Woche packte zwei Millionen Spieler das Pokémon-Fieber.



### Pokémon Rubin/Saphir

Game Boy Advance

Entwickler: Game Freak  
Hersteller: Nintendo  
Genre: Rollenspiel  
D-Termin: nicht bekannt

**Vielversprechendes Pokémon-Sequel mit gelungenen Verbesserungen – allein die Grafik ist Rollenspielen wie "Golden Sun" mächtig unterlegen.**

### Schnappt sie Euch alle!

Der grobe Spielverlauf ist dem der Vorgänger sehr ähnlich: Ihr steuert Euren Trainer aus der Vogelperspektive und besorgt Euch beim Pokémon-Professor eines von drei Monstern. Dann bedient sich der Sohn des Gelehrten, Euer Rivale, den Ihr auf der Suche nach den 386 Monsterarten mehrfach bekämpfen müsst. Ihr erforscht die neu gestaltete Oberwelt mit dutzenden Städten, Höhlen und Kampfschulen, fangt Pokémon und besiegt sämtliche Meister, um der beste Trainer aller Zeiten zu werden. Die eingebaute Uhr simuliert Tag und Nacht, Wochen- und Feiertage. Die dritte Pokémon-Generation ist in jeder Hinsicht komplexer: Neu sind die vielen Herausforderer, die Euch regelmäßig begegnen – Ihr streitet Euch mit einem wilden Kampfschüler, fordert Euren Vater zum Duell und lasst die großen Sprüche des Pokémon-Champions über Euch ergehen. Ihr könnt alternativ eine Heldin wählen, dann werden auch andere

Charaktere im Spiel (wie der Rivale) zu Mädchen. Auch die Zucht ist vielfältiger: Neben dem Trainieren, Evolvieren und Kreuzen Eurer Schützlinge betätigt Ihr Euch als Koch und Gärtner. Mit den passenden Beeren und Kräutern aus dem Wald braut Ihr Futter, das Euren Monstern buschiges Fell oder mehr Intellekt beschert. So gewinnt Ihr Schönheitswettbewerb oder Quiz und räumt Preise ab. Die vielen Talente der Pokémon lassen sich im Kampf besser kombinieren, weil Ihr in jeder Runde gleich zwei Monster auf den Feind hetzt. Eine originelle Idee ist Euer Versteck – dieses Eigenheim richtet Ihr in einer Höhle ein: Via Linkkabel übertragt Ihr den neuen Raum in das Spiel Eures Freundes, dann kann er Euch auch ohne Kabelverbindung besuchen.



GBA In der Oberwelt (links) orientiert Ihr Euch mit dem "Pokémon Navigator", kurz Pokénav: Neben einer Monsterliste zeigt er Euch die Übersichtskarte (rechts).

### Vielseitiges Vergnügen

Wie die Vorgänger erscheint das neue Pokémon in zwei Versionen, "Rubin" und "Saphir". In keinem der beiden Module findet Ihr alle Monster: Ihr seid also auf den Monster-Tausch mit Freunden angewiesen, die das jeweils andere Modul besitzen. Bei der Gelegenheit könnt Ihr auch einen Freundschaftskampf oder ein Tag-Match für vier Spieler veranstalten. Die Bösewichte unterscheiden sich ebenfalls in den beiden Modulen: In "Rubin" versucht das Team Magma die Weltherrschaft an sich zu reißen, bei "Saphir" ist es das Team Aqua. Wie die Namen bereits verraten, bekämpfen Euch die Teams mit Feuer und Wasser: Macht Euch auf einige Überraschungen gefasst! oe





# Spielelawine für Symbian-Handys

Während mobile Spieler mit Spannung auf Details zum Nokia-Handheld "N-Gage" (MAN!AC 01-2003) warten, entwickeln sich die verwandten Serie-60-Handys zur vielversprechenden Zocker-Plattform: Mobiltelefone mit dieser Benutzeroberfläche besitzen eine Arm9-CPU (32 Bit, RISC), Java-Chip, einen Farbbildschirm mit 176 mal 208 Pixeln und das Betriebssystem Symbian-OS – bekannt vom Nokia-PDA "Communicator". Bereits erhältlich sind die Nokia-Modelle 7650 und 3650, die Konkurrenz will in diesem Jahr nachziehen.

Zwei namhafte Publisher bieten bereits Spiele zum Download an: Ubi-Soft-Partner Gameloft verkauft den Klassiker "Prince of Persia", das putzige "Rayman Golf" und den Vertikalscroller "Siberian Strike" (oben). Taito gibt sich spendabler, das erstklassige "Puzzle Bobble" ist kostenlos. Dass die Hardware weitaus mehr kann, beweist u.a. der Pocket-PC-Entwickler Xen Games mit

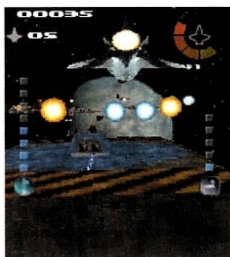
Die Nokia-Modelle 7650 (links) und 3650 (rechts) sind die ersten Handys mit Symbian-OS. Siemens und Samsung haben Konkurrenten angekündigt.



seiner Umsetzung "Interstellar Flames": Der flotte 3D-Shooter im "Starwing"-Stil verblüfft Euch mit Texturen, Mip-Mapping, Partikel-,

Rauch- und Schatteneffekten (links) – da bleibt selbst GBA-Spielern die Luft weg.

Die derzeit rund 100 Titel bieten optimale Abwechslung: Ihr fegt mit 1080°- und Grabcombos über die "Snowboard-X"-Pisten, rumpelt aus der Egoperspektive mit dem Panzer übers "Terra Force"-Schlachtfeld und angelt als "Fisberman" im 3D-Tümpel. Einige Glücks-, Karten- und Brettspiele wie



3D-Ballerei mit Top-FX: "Interstellar Flames".



Berühmte Videospielklassiker und -helden kommen aufs Handy-LCD: Gameloft bringt "Prince of Persia" und "Rayman Golf", Taito "Puzzle Bobble".

"Mobile Casino", "Cell Poker" und "Chess Genius" runden das Angebot ab.

Über die Hälfte der Spiele müsst Ihr mit bis zu zehn Euro bezahlen, ein Verzeichnis aller Titel sowie kostenlose Demoversionen bietet [www.mysymbian.com](http://www.mysymbian.com). Die Entwickler entscheiden sich zwischen den Programmiersprachen Java und C++. Letztere hat zahlreiche Palm-, Pocket-PC- und Heimentwickler angelockt, die den Arm9-Prozessor ausreizen. Gameloft, Taito und andere Handy-Veteranen liefern dagegen bislang nur Java-Software. oe

## Handheld-Themen ... im Überblick ...

- MAN!AC 01/03: Vollgas mit GBA  
Der GBA steuert Eure Carrera-Bahn
- MAN!AC 12/02: Fette Beats auf GBA  
MP3 auf dem "Music Player Advance"
- MAN!AC 11/02: Handy-Spiele  
Zocken auf Siemens-Mobiltelefonen
- MAN!AC 10/02: TV-Empfänger für GBA  
Fernsehen auf dem Nintendo-Handheld

## Kultiges Trio

► Sega packt die ersten drei Episoden der "Phantasy Star"-Serie auf ein Advance-Modul: Der Erstling erschien 1987 für Master System, die beiden Nachfolger für Mega Drive. Seinerzeit war "Phantasy Star" die beste Rollenspielserie für Sega-Konsolen. Oldiefans freuen sich: Die Neuauflage wird weder grafisch noch inhaltlich verändert. In USA ist das Modul bereits erschienen, ein deutscher Termin wurde noch nicht bekannt gegeben.



## Windows ade!

► Der britische Handy-Hersteller Sendo hat die Entwicklung seines aufwändigen Z100-Handys mit "Windows for Smartphone 2002" gestoppt. Das Z100 sollte als eines der ersten Handys den Schriftzug "Microsoft Windows Powered" tragen. Stattdessen setzt Sendo nun auf Symbian-OS und hat bei Nokia bereits die Serie-60-Software lizenziert.

## POCKET NEWS

### Pocket-PC für 333 Euro



Palm oder Pocket-PC, das war bislang auch eine Frage des Geldbeutels. Doch jetzt schockt Yakumo ([www.yakumo.de](http://www.yakumo.de)) die Mitbewerber: Das PDA delta mit dem Betriebssystem "Pocket PC 2002 Premium Edition" kostet nur 333 Euro und ist ab sofort im Handel – Ipaq & Co. schlagen mit bis zu 850 Euro zu Buche! Trotzdem hat das PDA delta den üblichen Hauptspeicher von 64 MB, die Intel PXA-CPU ist mit 200 MHz allerdings nur halb so schnell wie die der Konkurrenz. Bei aktuellen Spielen werdet Ihr aber kaum Unterschiede spüren, denn diese laufen auch auf der letzten, noch langsameren Pocket-PC-Generation. Ein Steuerkreuz ist eingebaut und in Spielpausen unterhält die mitgelieferte MP3-Software.

### Mehr Power für Palm

Mit dem neuen Tungston-T-Handheld merzt Palm die Probleme der Vorgänger aus: Das Farb-Display ist mit 320x320 Pixeln detaillierter und besitzt deutlich mehr Kontrast. Neben dem schnelleren OMAP1510-Prozessor von Texas Instruments sorgt auch das neue Steuerkreuz für komfortablen Spielspaß: Es besitzt in der Mitte einen Knopf, lässt sich also Drücken wie ein Dualshock-Stick. Zusammen mit vier weiteren Tasten befindet sich das Pad auf einer Lade – schiebt Ihr sie nach unten, findet Ihr die traditionelle Schreibfläche für den Stift. Dank Bluetooth erlaubt der Tungston kabellosen Link. Das Handheld kostet 600 Euro, erste Spaß-Software gibt's auch schon: Monopoly, Scrabble und ein Kartenspiel.



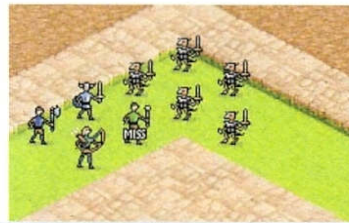


# Eye of the Beholder

Einer der unbestrittenen Höhepunkte früher Rollenspieltage feiert seine Rückkehr auf GBA: Bereits zu 16-Bit-Zeiten erfreute der in Gary Gygax' 'Dungeons & Dragons'-Universum angesiedelte Kerkerklassiker Konsolen- und Computerzocker gleichermaßen. Handheld-Fans bekommen allerdings keine 1:1-Umsetzung des Oldies beschert: Story und Spielablauf orientieren sich zwar vage am Original, die Echtzeitkämpfe in Ego-Ansicht sind allerdings rundenba-



GBA In den Pseudo-3D-Dungeons begegnet Ihr regelmäßig blutgerigen Bestien – die anschließenden Taktik-Scharmützel fallen leider äußerst zäh und langweilig aus.



sierten Iso-Schlachten gewichen. Eure anfänglich vierköpfige Helden-truppe (später dürft Ihr zwei weitere Charaktere in Eure Party aufnehmen) wird damit beauftragt, verdächtige Vorkommnisse in den modrigen Kata-komben unter der Stadt Tiefwasser aufzuklären. Habt Ihr die Helden-Attribute in bester Pen&Paper-Tradition ausgewürfelt, einen von vier Jobs zuge-teilt und Spezialfähigkeiten ausge-wählt, geht's in den ersten Dungeon. Fortan klickt Ihr Euch Block für Block durch die düsteren Bitmaplabyrinth. Begegnet Ihr einer Monsterrotte,

wird in einer Spezialarena Runde um Runde gekloppt und gezaubert. Nach dem Sieg schlagt Ihr ein Camp auf und heilt Blessuren oder bereitet magische Sprüche vor – Speichern ge-schieht dort automatisch. cg



GBA Die neuen Standbilder zählen zu den optischen Höhepunkten.



GBA Charakter-Editieren à la 'D&D' – die Textsprache ist einstellbar.

Entwickler: Pronto Games, USA  
Hersteller: Infogrames  
www.prontogames.com  
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

GBA  
Grafik 31 %  
Sound 26 %  
**58%** Spielspaß

Technisch miserable Dungeon-Kriecherei mit aufgeblähtem Regelwerk und zähen Schlachten.

Colin Gabel



Was hatte ich mich darauf gefreut, in Zeiten polygonaler Übermacht mal wieder mit einem Lieblingspiel meiner Jugend in altmodischen RPG-Welten zu schwelgen. Leider aber erreicht die modifizierte Neuauflage nicht annähernd die Genialität des Originals: Die neuen rundenbasier-ten, potthässlich inszenierten Gefechte arten aufgrund des Würfelkon-zepts der 'Dungeon & Dragons'-Vorlage zu langatmigen Endlosschlachten aus. Auf atmosphärische Hintergrundmusik wurde gänzlich verzichtet, nur eine Handvoll Geräusch-Samples untermalen die optisch eintönigen Kerkermärsche. Die schrecklich unkomfortable Menüführung macht das Retro-Debakel perfekt. Was nutzt ein komplexes Regelwerk, wenn die Motivation durch einen derart tragnen Ablauf untergraben wird?

## Dave Mirra Freestyle BMX 3



GBA Während der Grind auf dem Gelände (rechts) noch wenig spektakulär ist, fällt der Trick auf den schwebenden Stahlträgern unter die Kategorie 'todesmutig'.



Keine Busen für GBA-Zocker: Nach-dem nackte Tatsachen auf dem klei-nen Display des Nintendo-Handhelds ohnehin kaum zu erkennen wären, spart sich Acclaim die Umsetzung ih-rer "BMX XXX"-Provokation. Statt des-sen gibt's gleich mit "Dave Mirra Freestyle BMX 3" den 'ordentlichen' Nachfolger zur hauseigenen Trend-sporttradelei. In acht Levels trickst und grindet Ihr für Punkte und erfüllt ne-benbei diverse Sammel- und Kunst-stückaufgaben. Dafür gibt's dann Geld, mit dem Ihr Euren Fahrer aufrü-stet und spätere Abschnitte öffnet. Die einzige halbwegs originelle Idee: Führt Ihr eine Aktion oft genug aus, wird diese gestärkt und bringt zukünftig mehr Punkte. "Dave Mirra

3" ist ordentlich, aber nur ein Trends-portrtitel unter vielen und ähnelt zu-dem dank gleichem Entwickler dem Skatekollegen "Aggressive Inline" bis auf's Haar. Wer immer noch nicht ge-nug hat, spielt's an, "Tony Hawk" bleibt aber besser. us

Entwickler: Full Fat, USA  
Hersteller: Acclaim  
www.full-fat.com  
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 2  
notige Module 2

GBA  
Grafik 74 %  
Sound 76 %  
**71%** Spielspaß

Unspektakulärer Transportspaß ohne eigene Note: Gut spielbar, aber vollkommen unoriginell.

## Comix Zone



GBA Sprechblaseneinblendungen unterstreichen das Comic-Flair.

Zum Ende der Mega-Drive-Ära brachte Sega mit "Comix Zone" einen Bitmap-Prügler auf den Markt, der mit unkonventioneller Inszenierung auf sich aufmerksam machte. Eines lauschigen Arbeitstages wird Zeichner Sketch Turner vom Ober-schurken seiner eigenen Comicwelt in selbige katapultiert. Seite um Sei-te, Bild für Bild prügelt sich der lang-haarige Pinselkünstler fortan durch die fiktive Cartoonlandschaft. Faust-schläge, Sprungkicks und Fußfeger leisten gegen den mannigfaltigen Schurkenkader dabei ebenso gute Dienste wie eine Handvoll Spezial-Items à la Handgranate oder Messer. Kleine Rätseleinlagen bestimmen, welchen Weg Sketch vom oberen Sei-



GBA Mäßig anspruchsvolle Knoteleien lockern den Prügelalltag auf.

tenanfang bis zum Ende unten rechts einschlägt: Öffnet Ihr per Schalter ei-ne Bodenluke, geht's im Bild darun-ter weiter. Zerschmettert Ihr einen Wandventilator, entert Ihr den Ne-benraum. Diverse Lösungswege und witziger Comic-Look machen die dank schlampiger Kollisionsabfrage recht schwere Keilerei zumindest für Genre-Fans reizvoll. cg

Entwickler: Sega, Japan  
Hersteller: Sega  
www.infogrames.de  
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

GBA  
Grafik 70 %  
Sound 67 %  
**64%** Spielspaß

Für Fans: Bitmap-Gerangel mit Knoteleinschlag und stimmungs-vollem Cartoon-Ambiente.



# The Mummy



**GBA** Aufgelockt: Eine rote Kreis markiert den anvisierten Gegner.

Die Abenteurer-Familie O'Connell reist wieder mal nach Ägypten, um der wiederauferstandenen Supermumie Imhotep endgültig die Binden über die Ohren zu ziehen. In insgesamt vier verschiedenen Schauplätzen (unterteilt in mehrere Sublevels) stößt Ihr nach verborgenen Reliquien, Goldmünzen, Zaubertänken und anderen nützlichen Items. Das Besondere: Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den drei Helden (Mama, Papa sowie Sohn O'Connell) und setzt deren Spezialfähigkeiten gezielt ein. So betätigt Ihr beispielsweise mit roher Muskelkraft eingerostete Hebel, verteidigt Euch



**GBA** Zauberlehrling: Sohn O'Connell beherrscht magische Attacken.

via tödlichem Zauberspruch oder entziffert Hieroglyphen auf Steinsäulen. Die actionlastige Mixtur aus Metzeln und Erforschen macht kurzfristig Laune, auf Dauer fehlt es dem mitunter hübsch gezeichneten Bitmap-Abenteuer jedoch an Abwechslung. Ein Mehrspieler-Modus hätte "The Mummy" ebenfalls nicht geschadet. **os**

Entwickler: Ubi Soft, Kanada  
Hersteller: Ubi Soft  
www.ubisoft.de  
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

**GBA**  
Grafik 65 %  
Sound 58 %  
**66%** Spielspaß

**Actionreiches, kurzfristig motivierendes Bitmap-Abenteuer mit etwas wenig Abwechslung.**

# Der Schatzplanet



I think the last part is in the forest somewhere

**GBA** Zu Beginn sucht Ihr nach den Einzelteilen Eures Solarsurfers.

Wie das neueste "Harry Potter"-Abenteuer (Test Seite 95) erstrahlt auch die Handheld-Portierung von "Der Schatzplanet" in gefälliger Iso-Optik. In der Rolle des jungen Jim Hawkins jagt Ihr in 19 Levels dem sagenhaften Schatz des Weltraumpiraten Flint hinterher. Dank der vielfältigen Fähigkeiten Eures rosa Begleiters Morph überwindet Ihr beispielsweise tödliche Fallen, vollführt einen Hochsprung, um auf über Euch gelegene Vorsprünge zu gelangen, zertrümmert Blöcke, um zusätzliche Wege zu öffnen, beleuchtet finstere Ecken, um versteckte Schätze zu finden oder späht dank Weitsicht-Kamera die nähere Umgebung aus. Bei Eurer Suche trifft Ihr allerdings auf zahlreiche



**GBA** Dank Eures rosa Helfers Morph meistert Ihr alle Gefahren.

Feinde, die Ihr je nach Situation mit klugen Ausweichmanövern umgeht oder via Faustschlag und Fußkick außer Gefecht setzt. "Der Schatzplanet" bietet kurzweilige Unterhaltung mit vielen Rätseln, langfristig fehlt es jedoch an Abwechslung. **os**

Entwickler: Bizarre Creations, England  
Hersteller: Ubi Soft  
www.disneyinteractive.de  
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

**GBA**  
Grafik 70 %  
Sound 72 %  
**67%** Spielspaß

**Puzzle-lastiges Action-Adventure mit ordentlicher Optik - nach längerer Spielzeit wird's etwas öde.**

PLAYSTATION

GAMECUBE

XBOX

GAMEBOY

DREAMCAST

TIEFSTPREISE

Konsolen  
Modchips  
Umbauten  
Cheatmodule  
Mem. Cards  
Ersatzteile  
Software  
Rohlinge  
Spiele  
Kabel



**neo.de**  
Helifire Entertainment GmbH  
Helmbrachstr. 43, D-76829 Landau  
Tel. 06341 987676 Fax 06341 9876789  
Web: www.neo.de Mail: info@neo.de

PlayStation™, Xbox™, GameCube™ und Dreamcast™ sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Händleranfragen willkommen.

## SPIELRAUM

Videospiele-Versand

Exoten, Raritäten, Oldies-  
Bohlenplatz 22 91054 Erlangen

TEL : 09131 / 2050 - 93

Fax : 09131 / 2050 - 83

Mobil : 0171 / 9901214

E-Mail : Spiel-Raum@t-online.de

Sämtliche Systeme vergangener  
Tage, Seltenes und Neuheiten !

Aus der Anfangszeit :

Universum, Atari 2600 / 7800,

SABA, Coleco, Intellivision

u.v.m. Konsolen+Spiele vorrätig

**Fordern Sie unseren  
Gratis-Komplettkatalog an**

Nintendo NES, Master System

Etliche Titel vorrätig, z.T. noch Neu

Zubehör wie RGB Kabel,  
Controller, Joypadverlängerungen,  
Adapter, Memory Cards, Boards,  
usw. für alle Systeme auf Lager !

Ca. 300 Mega Drive Titel lieferbar

Mega Drive 1/2, auch mit 50/60

Hz + us/jap. Umbau vorrätig !

Konsolen und Spiele für Sega

Mega CD und Sega 32 X !

Wir führen auch Umbauten und  
Reparaturen an den aufgeführten  
Systemen aus !

Super NES ?-Massenhaft Games  
aus aller Welt + Hardware !

Panasonic 3 DO - Riesenauswahl

Sie lösen Ihre Sammlung auf ?

- Machen Sie uns ein Angebot ! -

Wir kaufen zu fairen Preisen an !

Neues + Rares für NEO - GEO :

King of Fighters 2002 € 449,90

Hard- und Software für NEOCD

und NEO Pocket Color

Pocket Color + Sonic € 74,90

NEO GEO CDZ € 449,90

Sie suchen seit Langem einen  
bestimmten Titel ?

>>> Kostenlosen Rückrufservice  
nutzen oder Liste schicken <<<

Dreamcast pal, neu € 69,90

Hunderte von Games für Sega

Dreamcast und Saturn !

Turbo Duo, PC Engine, PC-FX

Soft- und Hardware vorrätig !

Oder suchst du:

Atari Jaguar / Lynx, Amiga CD-

32, Game Gear, Virtual-Boy,

Wonderswan, Tiger Game.Com,

und Vieles mehr !

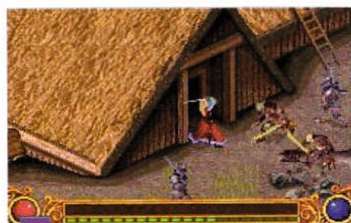
Täglich 11.00 - 20.00 Uhr !

Tel : 09131 / 20 50 93



# Der Herr der Ringe Die zwei Türme

Auf PS2 durften wir bereits EAs spielerisch primitive, aber fantastisch inszenierte "Herr der Ringe"-Adaption bewundern, nun lässt sich das muntere Monster-Schlachten auch unterwegs genießen. Als einer von fünf Tolkien-Charakteren (Aragorn, Gandalf, Frodo, Legolas und Eowyn) wandert Ihr in Iso-Perspektive durch bekannte Lokalitäten Mittelerdes (wie Moria oder Hithaiglin) und metzelt Uruk-Hai, Wölfe, Krähen, Trolle oder Orks in rauen Mengen. Damit



GBA Eowyn kloppt sich in Rohan, die Truppe um Gandalf mit dem Höhlentroll in Moria: Kenner der Filme finden reichlich Originalschauplätze und -Monster.



GBA Metzeln für Erfahrung: Der untere Balken visualisiert Euer Punktekonto.



GBA Nicht nur Monster lassen Items fallen, auch Fässer bergen Wertvolles.

Entwickler: Griptonite Games, USA  
Hersteller: Electronic Arts  
www.griptonite.com  
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 2  
notige Module 2

GBA  
Grafik 71 %  
Sound 73 %  
**74%** Spielspaß

Solider "Diablo"-Clone mit Tolkien-Ambiente: Nicht perfekt, aber kurzweilig und motivierend.

die Mischung zwischen "Gauntlet" und "Diablo" auch längerfristig Sinn und Spaß macht, sammelt Ihr unterwegs Juwelen, Rüstung sowie Waffen ein bzw. verdient durch jeden gefallenen Feind Erfahrungspunkte. Steigt Ihr ein Level auf, dürfen auf RPG-Attribute wie Stärke, Mut oder Präzision Punkte verteilt werden, zudem lassen sich Charakter-spezifische Fähigkeiten (z.B. Zweihandkampf bei Aragorn) und Zaubersprüche aufpeppen. Die Ausrüstungsgegenstände legt Ihr entweder an oder verschleuert sie an Schmieden und Schreiner – habt Ihr

genug Bares, kauft Ihr dort Fähigkeitenpunkte oder einen Schleifstein, der die Waffe aufbohrt. Hübsch ist der Multiplayer-Modus: Mit GBA-Link und zwei Modulen dürft Ihr zu zweit zur Rettung Mittelerdes antreten. *sf*

Stephan Freundorfer



**Gelungene Umsetzung des Themas:** Wie schon auf Heimkonsole läuft EAs Filmadaption der Buch-Versoftung von Vivendi den Rang ab. In dem 128 MBit dicken Modul stecken nicht nur Filmschnipsel (für Handheld-Verhältnisse) hörenswerte Variationen der Originalmusik, auch spielerisch sticht "Die zwei Türme" aus der Masse an GBA-Lizenzprodukten heraus. Als meist einsamer Streiter durch Wälder und Höhlen wetzen, Items einsacken und Erfahrungspunkte scheffeln – dank solider Technik und fünf individuellen Charakteren macht dies schon etliche Stunden Laune. Schade nur, dass es an der spielerischen Tiefe hakt: Eine Handvoll Monstertypen, Zaubersprüche und Gegenstände sind zu wenig, um "Diablo"-artiges Suchtpotenzial aufkommen zu lassen.

## Street Fighter Alpha 3



GBA Die Mimik der Arcade-Figuren geht auf dem kleinen LCD verloren.



GBA Bei Shadow-Combos ziehen die Kämpfer blaue Schatten nach sich.

Die zweite "Street Fighter"-Umsetzung für den GBA hat Capcom den Engländern Crawford überlassen: 33 Kämpfer duellieren sich in sympathischer Comic-Grafik und mit wuchtigen Special-FX, im Vergleich zum "Revival"-Turnier sind die Figuren aber deutlich kleiner, der Schlagabtausch geht schneller vonstatten – ohne gute Bildschirmleuchte verliert Ihr schon mal den Überblick. Das taktische Kampfsystem, drei Supermove-Regelwerke und die eindrucksvollen Shadow-Combos gestalten die Kämpfe aber ebenso spektakulär wie auf Konsole oder Automat. Allerdings gestaltet sich die Steuerung komplizierter als in allen anderen "Street Fighter"-Spielen, weil Ihr

für mittelstarke Attacks jeweils einen Feuerknopf und eine Schultertaste gleichzeitig drücken müsst. "Street Fighter Alpha 3" ist ein solides Prügeltturnier mit massig Kämpfern, steht aber im Schatten des einwandfreien Retro-Vorgängers "Street Fighter 2 Turbo Revival". *oe*

Entwickler: Crawford Interactive, England  
Hersteller: Ubisoft  
www.ubisoft.de  
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 2  
notige Module 2

GBA  
Grafik 77 %  
Sound 72 %  
**78%** Spielspaß

Die LCD-Schrumpfkur hat deutliche Spuren am an sich erstklassigen 2D-Beat'em-Up hinterlassen.

## Dragon Ball Z Erbe des Goku



GBA In sämtlichen Abschnitten geht Ihr auf die Suche nach etlichen Items.



GBA Hinlaufen, rein- und abhauen: Die Obermottzduelle spielen sich fade.

Wie in der PS2-Keilerei (MAN!AC 01/2003) spielt Ihr auch auf dem Game Boy die Handlung der TV-Serie nach, diesmal aber als Action-Adventure und aus der Vogelperspektive: Superkämpfer Goku sucht nach seinem entführten Sohn Gohan. Ihr besucht Heimatinsel, Wald, Gebirge und andere Schauplätze der Vorlage und löst Suchspiele. Bringt dem Dinovogel seine Eier und baut eine Steinbrücke über den Bach, dann erreicht Ihr den nächsten Abschnitt. Mit drei bis acht Bildschirmen sind die Levels klein geraten, dennoch gestaltet sich die Suche schwierig, weil Bäume und Büsche manche Schlüssel-Items bis auf wenige Pixel verdecken. Die vielen Kämpfe sind öde: Held Goku

vermöbelt Alien-Kämpfer und Wölfe nur mit Schlag sowie Feuerball, die plumpen Kloppereien haben mit den aufregenden Duellen der TV-Serie wenig gemeinsam. Zumindest trifft Ihr alle kultigen Anime-Figuren, die Euch in witzigen Dialogen Tipps geben und die Story erzählen. *oe*

Entwickler: Bird Studio, Japan  
Hersteller: Infogrames  
www.infogrames.de  
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

GBA  
Grafik 65 %  
Sound 70 %  
**52%** Spielspaß

Die witzigen Dialoge können die eintönige Mischung aus Prügelei und Suchspielen nicht retten.



# Harry Potter und die Kammer des Schreckens

► "Harry Potter und die Kammer des Schreckens" zum Vierten: Nach den ordentlichen 3D-Abenteuern auf dem Heimkonsolen-Trio dürfen nun auch GBA-Fans den Zauberstab schwingen und die rätselhaften Vorgänge in Hogwarts aufklären. Ihr übernehmt natürlich die Rolle des Nickelbrillen-Trägers Harry Potter, der aus der Iso-Perspektive diverse Schauplätze rund um die Zauberschule erforscht. Doch bevor Ihr Euch in Hogwarts mit 3D-Quidditch ver-

gnügt oder mit Harrys Gegenspieler Draco Malfoy herumschlagt, müsst Ihr erstmal der Zauberbank Gringotts einen Besuch abstatten und Geld für den Kauf von Schulsachen besorgen. Das Auskundschaften der Bankkatakomben dient gleichzeitig als Übungslevel: Lasst Harry über Abgründe springen, Edelstein-Karren schieben, Hebel betätigen, Truhen öffnen, Gegenstände wie Schokofrösche oder Stinkbomben benutzen und erlernt den Einsatz von Magie. Im Verlauf der Geschichte wandern insgesamt sechs verschiedene Zaub-



GBA Harrys Freund und Helfer Hagrid ist natürlich mit von der Partie.



GBA Bankgeheimnis: In den Katakomben unterhalb von Gringotts lernt Ihr den Umgang mit diversen Zaubersprüchen.

sprüche in Euer Inventar. Auf Knopfdruck öffnet Ihr damit u.a. magisch versiegelte Türen, lasst tonnen-schwere Gegenstände schweben oder brennbares Inventar in Flammen aufgehen.

Wer bereits "Die Kammer des Schreckens" für den Gamecube sein Eigen nennt, darf via GBA/Gamecube-Link geheime Bonusgebiete sowie zusätzliche Mini-Spiele als Bonus freischalten. os

Entwickler: Eurocom, England  
Hersteller: Electronic Arts  
www.electronicarts.de  
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

GBA

Grafik 74 %  
Sound 71 %

**69%** Spielspaß

Passables Action-Adventure mit hübscher Iso-Optik und abwechslungsreichem Spielablauf.

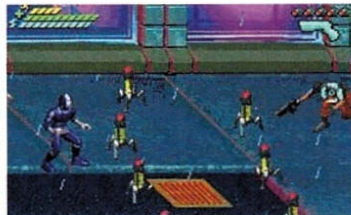
Oliver Schultes

Bei Umsetzungen von Filmlicenzen auf den GBA schrillen bei mir grundsätzlich die Alarmglocken – zuviel Schindluder wurde in der Vergangenheit mit den vermeintlichen Goldeseln getrieben. Umso positiver bin ich von der neuesten "Harry Potter"-Folge überrascht: Das hübsch inszenierte Iso-Abenteuer gefällt mit aufwändig gestalteten Schauplätzen, abwechslungsreichen Aufgaben (sogar ein 3D-Quidditch ist mit dabei) und vielen Mini-Spielen. Die Entscheidung für eine isometrische Perspektive bringt jedoch auch einige Probleme mit sich – in Sprungpassagen und mit Fallen gespickten Abschnitten kämpft Ihr so des Öfteren mit Übersichtsproblemen. Schlussendlich nerven auf Dauer die mitunter langen Laufwege, trotz einiger Abkürzungen.

## Minority Report



GBA Als Precrime-Agent John Anderton nehmt Ihr es mit menschlichen Widersachern (links) und diversen Roboter-Varianten auf.



► Kein erfolgreicher Film ohne Video-spielumsetzung – vor allem, wenn der Regisseur Steven Spielberg und der Hauptdarsteller Tom Cruise heißen. Im Falle von "Minority Report" bedeutet das sinnfreies Ballern in zehn Levels: Mit sechs verschiedenen Waffen (u.a. Gewehre und Granatwerfer) kämpft Ihr gegen zwielichtige Gestalten, Precrime-Beamte und diverse Roboterwesen. Dabei streift Ihr in der Haut von John Anderton u.a. durch ein futuristisches Einkaufszentrum, düstere Hinterhöfe und ein muffiges Kanalsystem. Am Ende einiger Abschnitte trifft Ihr schließlich auf besonders knifflige Zwischenbosse, die sich nur mit viel Geschick und Taktik überwinden lassen.

Liegen Optik und Sound noch knapp über Durchschnitt, vergällen Euch ödes Leveldesign und eine hakelige Steuerung mit umständlichem Aufschaltssystem schnell den Ballerspaß. Ein Zweispieler-Modus hätte das Sci-Fi-Gemetzel deutlich aufgewertet. os

Entwickler: Torus Games, Australien  
Hersteller: Activision  
www.activision.de  
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

GBA

Grafik 54 %  
Sound 64 %

**41%** Spielspaß

Abwechslungsarme 2D-Ballerei mit ungenauer Steuerung und mäßiger Präsentation.

## Justice League



GBA Auf dem Boden und in der Luft: Hawkgirl kämpft in grüner Spandexhose gegen Speerträger (links), während Superman gelangweilt herumschwebt.



► Was wäre die Welt ohne Superhelden: In "Justice League – In Justice for All" dürft Ihr in die Haut derer sieben schlüpfen und die Erde von machtge-rigen Verbrechern befreien. In einem Dutzend Levels rennt, springt und fliegt Ihr mit einem festgelegten Superhelden-Duo (z.B. Superman und Wonder Woman) durch in alle Richtungen scrollende Szenarien, ver-möbelt Fieslinge mit Faustschlägen respektive Superattacke und löst simple Schlüssel/Schloss-Rätsel. Im Verlauf des 2D-Abenteuers erkundet Ihr beispielsweise altertümliche Tempelanlagen, eine verwüstete Stadt samt mehrstöckigem Untergrundsystem sowie einen streng bewachten Wolkenkratzer – am Ende der Abschnitte

duelliert Ihr Euch in der Regel mit einem bekannten Obermottz à la Joker oder Lex Luthor. Weder Spielablauf noch Inszenierung halten Euch länger bei der Stange – vielmehr nerven umständliche Handhabung und teils schäbige Bitmap-Optik. os

Entwickler: Saffire, USA  
Hersteller: Midway  
www.saffire.com  
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

GBA

Grafik 44 %  
Sound 62 %

**37%** Spielspaß

Uninspiertes Superhelden-Ge-kloppe mit fader Optik und eintönigem Spielablauf.



## Defender



**GBA** Ballerei für Profis: Das Ur-"Defender" ist extrem schwer handzuhaben.

Mit dem Automaten "Defender" hielten anno 1980 Scrolling und Radar Einzug in die Welt der Ballerspiele. Auf dem gleichnamigen GBA-Modul findet Ihr zwei Jahrzehnte später neben dem Klassiker auch zwei aufgepeppten Varianten des horizontal scrollenden Shoot'em-Ups. Während "Defender XG" die Ur-Version mit unkomplizierterer Steuerung (Ihr dirigiert das Schiff via Digikreuz, statt mit Schub- und Richtungstasten zu arbeiten) und frischen Bitmap-Hintergründen anreichert, erlebt Ihr in "Defender XGP" ein eigenständiges Baller-Abenteuer. Wählt unter fünf Raumjägern und rettet in sechs Welten mit je



**GBA** Aufgemotzt: "Defender XGP" gefällt mit aufgepeppter 2D-Optik.

drei Levels Menschen vor bössartigen Aliens – auf Wunsch auch zu zweit im Co-Op-Modus. Retro-Fans verbringen mit "Defender" die ein oder andere vergnügliche Stunde, alle anderen legen nach wenigen Minuten das Modul gelangweilt in die Ecke – zu spartanisch ist die Präsentation und zu eintönig der Spielverlauf. **os**

Entwickler: Outlook Entertainment, USA  
Hersteller: Midway  
www.midway.com  
Preis: ca. 55 Euro

Spieler max. 2  
notige Module 2

**GBA**  
Grafik 53%  
Sound 35%  
**37%**  
Spiele Spaß

**Abwechslungsarmer, fade präsentierter Horizontal-Shooter – nur Retro-Fans zocken Probe.**

## Disney Sports Fußball



**GBA** Ich glaub', mir brennt der Schuh: Dank Magie kokelt's auf dem Rasen.

Mickey, Donald & Co. laden zum Fußball-Wettstreit: Spielt mit den Disney-Helden eine schnelle Partie nach Euren Regeln, absolviert zwei verschiedene Turniere, geht auf den Trainingsplatz oder verlost Euch in diversen Herausforderungen (u.a. Elfmeterschießen und Dribbeln). Während eines Matches wechselt Ihr auf Tastendruck zwischen den vier Teammitgliedern, passt in den Lauf Eurer Kameraden, setzt zur Grätsche an, hüpf mit dem Ball über attackierende Verteidiger oder aktiviert einen vorher festgelegten Zauber (z.B. Feuerschuss). Erhaltet Ihr durch den Gewinn eines Turniers neue Items wie



**GBA** Frauenpower: Daisy und Minnie kicken wie die männlichen Kollegen.

bessere Fußballschuhe, dürft Ihr diese via GBA/Gamecube-Link auch auf der 'großen' Konsole einsetzen. Im Multiplayer-Modus macht "Disney Sports Fußball" richtig Spaß, Solisten ärgern sich über dummliche CPU-Spieler. **os**

Entwickler: Konami Osaka, Japan  
Hersteller: Konami  
www.konami-europe.com  
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 4  
notige Module 4

**GBA**  
Grafik 73%  
Sound 75%  
**71%**  
Spiele Spaß

**Solides Spaß-Fußball mit guter Optik und spannendem Mehrspieler-Modus.**

## Micro Machines



**GBA** Hübsch: Objekte wie diese Mistgabel erzeugen räumliche Tiefe.

Nach den neuen "Micro Machines"-Episoden für PS2 und Xbox unter dem Infogrames-Label Atari folgt nun die Umsetzung für Nintendos Handheld. Wie gewohnt braust Ihr mit bis zu drei weiteren (menschlichen) Gegnern aus der Draufsicht über abgefahrenen Alltags-Strecken und malträtiert Eure Konkurrenz mit Extrawaffen à la



**GBA** Je nach Strecke dürft Ihr zwischen mehreren Fahrzeugvarianten wählen.

Riesenhammer oder Magnet. So scheucht Ihr die Mini-Flitzer (der Fuhrpark reicht vom Motorrad über den 4x4-Pick-Up bis zum Schnellboot) u.a. durch eine Scheune, eine futuristische Spielzeugstadt und über einen Gartenteich – dreistes Abkürzen führt dabei je nach Renn-Modus zu Punktabzug respektive Zeitverlust durch Rücksetzen.

Die GBA-Fassung ist bis auf die spartanische Optik eigentlich ganz ordentlich, allerdings leidet "Micro Machines" arg unter dem kleinen Display – die Orientierung fällt dadurch häufig schwer. Für Multiplayer-Junkies dennoch empfehlenswert. **os**

Entwickler: Infinite Dreams, Polen  
Hersteller: Infogrames  
www.infogrames.de  
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 4  
notige Module 4

**GBA**  
Grafik 53%  
Sound 50%  
**62%**  
Spiele Spaß

**Für Solo-Zocker schnell langweilig, im Mehrspieler-Modus auch langfristig spaßiger Fun-Racer.**

## Earthworm Jim 2



**GBA** Schweinerei: Jim missbraucht die Schnitzellieferanten als Gewicht.

Ein Wurm im Superheldenanzug, der gegen abartige Gegner wie bissige Goldfische und wildgewordene Aktenschranke kämpft – vor sieben Jahren sorgte "Earthworm Jim 2" noch für vergnügliche Stunden auf SNES & Co. Knapp ein Dutzend Levels (mit skurrilen Namen wie 'Die Wildsch-Piepel alias blinder Sally' oder 'Kuck Jim rennt') musstet Ihr hüpfend und ballend überstehen, um am Ende Jims Erzfeind Psy-Crow gegenüber zu stehen.

In der schlampigen GBA-Umsetzung ist Dave Perrys witzig animierter Wurm jetzt allerdings reif für den rostigen Angelhaken: Die viel zu hektische Steuerung und Ungenauigkeiten in der Kollisionsabfrage (so bleibt Ihr



**GBA** Kuck Jim rennt: In diesem Level flüchtet Ihr vor dem fiesen Verfolger.

schon mal an unsichtbaren Kanten hängen) rauben Euch an etlichen Stellen den letzten Nerv. Investiert Euer Weihnachtsgeld besser in den ordentlich umgesetzten und spielerisch wesentlich ausgereifteren Vorgänger! **os**

Entwickler: Super Empire, Russland  
Hersteller: Majesco  
www.superempire.com  
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

**GBA**  
Grafik 71%  
Sound 65%  
**48%**  
Spiele Spaß

**Bitmap-Hüpfer mit nervöser Steuerung und Mängeln im Leveldesign.**



# ATV Quad Power Racing



**GBA** Während Ihr auf den hügeligen Pisten quasi im Sekundentakt durch die Luft fliegt, begegnen Euch rollende Hindernisse (auch 'Gegner' genannt) seltener.

► Activision füllt eine Lücke im GBA-Rennspiel-Zirkus: Bei "ATV Quad Power Racing" seid Ihr mit flinken Offroad-Karts unterwegs und trotzts als wackerer Vollgaspilot jeder Wetter- und Pistenlage.

Entweder in Einzelrennen oder bei einer Meisterschaft startet Ihr als letzter von acht Fahrern und müsst innerhalb einer bestimmten Rundenzahl je nach Rennklasse eine Mindestposition erreichen. Hilfreich gestalten sich aufsammlbare Extras, die Euch kurzzeitig beschleunigen oder für bessere Straßenlage sorgen.

Grafisch ist die Flitzerei hübsch in Szene gesetzt, die flüssig scrollenden

3D-Pisten fallen allerdings eine Spur zu künstlich und farbarm aus – leider langweilt's insgesamt schnell, denn die tumben Gegner und das träge Fahrverhalten Eures Quads bremsen die Spannung rasch aus. *us*

Entwickler: Tantalus, Australien  
Hersteller: Acclaim  
www.tantalus.com.au  
Preis: ca. 45 Euro

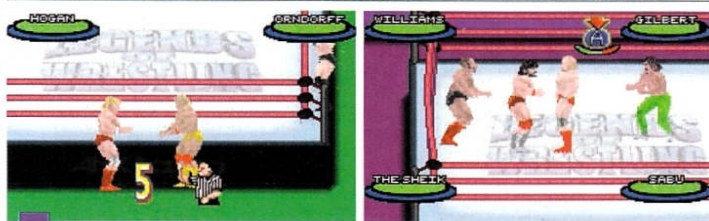
Spieler max. 1  
notige Module 1

GBA  
Grafik 67 %  
Sound 34 %

**57%**  
Spielspaß

**Dröge Offroad-Flitzerei mit hübschen Pisten, aber lahmer Steuerung und kaum Abwechslung.**

# Legends of Wrestling 2



**GBA** Sieht abwechslungsreicher aus, als es ist: Egal ob Ihr zu zweit oder zu viert im und um den Ring herum aufeinander eindrescht, Spannung kommt nicht auf.

► Noch vor den Umsetzungen auf die 'großen' Konsolen landet der zweite "Legends of Wrestling"-Teil auf dem Nintendo-Handheld. Das Konzept des Vorgängers blieb erhalten: Rund 40 Altstars oder zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses nicht an die WWE gebundene aktuelle Muskelberge (so trifft Ihr u.a. auch Eddie Guerrero oder Scott Steiner) vermöbeln sich quer durchs Land bei wenig abwechslungsreichen Matchvarianten – regionale Titel und der Meistergürtel gewinnen.

Was im Ansatz interessant klingt, wird von der schwachen Technik zu nichts gemacht: Die Kämpfer hum-

peln als undefinierbare Sprite-Massen kläglich animiert durch die Gegend, dazu gesellt sich eine überladene Steuerung, die dank obskurer Abfragen ohnehin oft nicht das macht, was Ihr wollt. *us*

Entwickler: Powerhead Games, USA  
Hersteller: Acclaim  
www.acclaim.de  
Preis: ca. 60 Euro

Spieler max. 4  
notige Module 4

GBA  
Grafik 42 %  
Sound 40 %

**36%**  
Spielspaß

**Schwächerer Versuch einer Wrestlingsimulation in technisch enttäuschender Ausführung.**

## Godzilla Domination



► Auch auf Nintendos Kleinem vermöbeln sich die B-Film-Monster: Ähnlich dem Gamecube-Vorbild stapft Ihr in "Godzilla Domination" durch sieben Godzilla und prügelt Euch mit einem oder mehreren Monstern. Mittels Link-Modus dürfen bis zu vier Ungetüme gleichzeitig ran und die Umgebung verwüsten.

Optisch ist's dank dezentem Cartoon-Stil ansehnlich, spielerisch fällt die Knöpfchendrückeerei dagegen etwas mager aus – ein anspruchloser Prügler für zwischendurch. *us*

Entwickler: Way Forward, USA  
Hersteller: Infogrames  
www.infogrames.de  
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 4  
notige Module 1

GBA  
Grafik 64 %  
Sound 52 %

**60%**  
Spielspaß

**Monsterklopperei mit wenig Tiefgang, aber netter Grafik.**

## The New Droid Army



► "Star Wars" und kein Ende: In "The New Droid Army" schnitzelt Ihr Euch in der Haut von Anakin Skywalker mit Lichtwert und Machteinsatz durch die Truppen der Separatisten. Neben unterschiedlichen Angriffstechniken (u.a. Wirbelattacke) beherrscht Euer Digi-Held auf Knopfdruck auch die Abwehr von Laserschüssen. Leider beschränken sich die Kämpfe auf stupides Buttongekloppe, der restliche Spielablauf langweilt mit immer wiederkehrenden 'Laufe von A nach B'-Aufgaben. *os*

Entwickler: LucasArts, USA  
Hersteller: THQ  
www.thq.de  
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

GBA  
Grafik 56 %  
Sound 76 %

**32%**  
Spielspaß

**Eintöniges Iso-Gemetzel mit erschreckend wenig Abwechslung.**

## Tarzan Rückkehr in den Dschungel



► Schwingt die Handheld-Liane: Lendenschurzträger Tarzan hüpf in seiner Disney-schen Zeichentrickinkarnation durch vier Welten mit je fünf Levels. Wie es sich für ein zünftiges GBA-Jump'n'Run gehört, flitzt Ihr durch scrollende Bitmap-Landschaften, weicht Feinden aus und freut Euch über Abwechslung in Form von z.B. Lorenfahrten oder Rutschpartien. Leider dämpft das etwas zu hohe Spieltempo gekoppelt mit teils fieser Gegnerplatzierung die Freude am Geschehen. *us*

Entwickler: Digital Eclipse, USA  
Hersteller: Activision  
www.digitaleclipse.com  
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 1  
notige Module 1

GBA  
Grafik 67 %  
Sound 61 %

**63%**  
Spielspaß

**Solides Jump'n'Run, allerdings mit Übersichtsproblemen.**

## Shrek Hassle at the Castle



► TDK macht dem grünen Film-Oger Beine und schickt ihn auf dem GBA in neue Abenteuer. Bei "Hassle at the Castle" wuselt Ihr genretypisch durch seitlich scrollende Levels, verdrescht großköpfige Feinde und hüpf über Abgründe. Für den Schuss Abwechslung sorgen die wählbaren Figuren mit dezent unterschiedlichen Fähigkeiten. Zudem gibt's Abschnitte, in denen Ihr z.B. einen Begleiter schützen sollt. Hört sich nett an und sieht auch hübsch aus – für Jump'n'Run-Fans ist "Shrek" einen Blick wert. *us*

Entwickler: TDK, USA  
Hersteller: TDK  
www.tdk-mediaactive.com  
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 4  
notige Module 1

GBA  
Grafik 70 %  
Sound 65 %

**68%**  
Spielspaß

**Ordentliche Hüpferei mit schöner Optik und ausreichend Abwechslung.**







# NEU

# Jetzt am Kiosk

## Sex im TV

Hardcore-Pornos erobern die Bildschirme:  
Erotik via Satellit - das wird geboten.

## TV-Server statt Videofrust

Ganz anders fernsehen: Endlich  
unabhängig vom TV-Programm.

## Geheim!

Wie man ohne d-box Premiere schaut



**sat+kabel**  
DIGITAL-TV · MEDIEN · BREITBAND  
01/2003

**JETZT NEU!  
NUR 3,90 EURO!**

**FREQUENZ-SPECIAL**  
Sonderteil Frequenztabellen

**EXTRA! Alle Sat-Frequenztabellen digital & analog.  
PLUS: DSL-Anbieter**

**WARUM SICH DIGITAL-TV LOHNT**

**Aufrüsten & 200 Euro sparen**

**PLUS: Wie Sie ohne d-box Premiere schauen**

Nur  
**€3,90**  
mit CD

**44 TOP-TOOLS**  
**4 VOLLVERSIONEN**  
ÜBER 14.000 SAT-FREQUENZEN...

**sat+kabel**  
DIGITAL-TV · MEDIEN · BREITBAND  
01/2003

**Kaufen: Fünf Digitalreceiver mit Festplatte**

**Super-Settop-Box preiswert selbst gebaut**

**44 TOP-TOOLS**  
**4 VOLLVERSIONEN**  
ÜBER 14.000 SAT-FREQUENZEN...

**sat+kabel**  
DIGITAL-TV · MEDIEN · BREITBAND  
01/2003

**DSL-FLATRATE-CHECK:**  
Finden Sie den billigsten Provider

**Preiswert: Bauen Sie eine SUPER-SETTOP-BOX**

**PLUS: PC-VIDEORECORDER mit Online-Programmservice**

**Interaktives GLOSSAR**

**Alternativ: Profi-Software für die D-BOX**

**UPDATES und EDITOREN für alle wichtigen Digital-Receiver**

**Alle brandneuen BROWSER-VERSIONEN**

[www.satundkabel.de](http://www.satundkabel.de)

Cybermedia haftet uneingeschränkt nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Für einfache Fahrlässigkeit haftet die Cybermedia nur und begrenzt auf den vertragstypischen, nachvollziehbaren Schaden, sofern ein Blickletzt wird.



## Wen juckt Rare?

► Rare, Rare, Rare... Alle reden über Rare, doch habt Ihr daran gedacht, dass Rare nur über die Jahre gehypt wurde. Die besten Angestellten gehören jetzt zu Free Radical, das heißt, dass geniale 90%-Spiele nicht mehr so oft vorkommen werden. Wie man ja bei "Starfox" sieht – und das bei so viel Entwicklungszeit, das Spiel hätte fürs N64 rauskommen sollen wie "Kameo". Außerdem fand ich, dass schon "Donkey Kong 64" Müll war, denn eine würdige "Donkey Kong Country"-Fortsetzung war es nicht.

Sieht es wirklich düster für den Gamecube aus, mit den vielen exklusiven Titeln? Was ist mit Silicon Knights und Retro Studios, von denen kommen jetzt "Too Human" und (ich hoffe) "Raven Blade". Man sah in "Eternal Darkness" und "Metroid", wieviel Talent die haben. Außerdem hat Capcom ja "Dead Phoenix", "Killer 7" oder "P.N. 03" exklusiv für den Gamecube angekündigt. Und was will man lieber: Squaresoft-RPGs (hoffentlich kommt "Mario RPG 2") oder knuddelige Jump'n'Runs von Rare? Geniale Hüpfspiele schafft Nintendo schon alleine, wie man bei "Super Mario Sunshine" gesehen hat. Düster wird es für den Gamecube bestimmt nicht aussehen, da er fast überall in den Verkaufscharts vor der Xbox steht.

Francesco Mio, via E-Mail

! Stimmt schon, hie und da wird die Wichtigkeit eines bestimmten Entwicklers für das Marktpotenzial einer Konsole überschätzt – nichtsdestotrotz hat Microsoft mit dem Rare-Deal einen gewaltigen Schritt in die Richtung 'Wir nehmen's ernst, also solltet Ihr's auch tun' gemacht. Dass es auf dem Gamecube in Zukunft in einem annehmbaren Umfang Exklusiv-Titel geben wird, ist ebenfalls nicht verkehrt. Dennoch muss man sich fragen, womit Nintendo in der zweiten Hälfte des Jahres punkten will, wenn "Metroid Prime" und "Zelda" letztlich in Europa auf den Markt gekommen sind.

## Contra Xbox-Live

► Statt den Xbox-Live-Service so hochzuloben, solltet Ihr damit kritisch umgehen. Habt Ihr schon mal an die

Kosten gedacht, die beim Xbox-Live-Spielen entstehen, ich frag' mich, welcher normale Bürger sich das leisten kann. Da wäre zum einen der DSL-Anschluss, welcher 60 Euro im Monat kostet, die 60 Euro Jahresgebühr und als letztes die 15 Euro Monatsgebühr nach einem Jahr. Macht zusammen 800 Euro im Jahr. Die Monatsgebühr ist in meinen Augen eine Frechheit, auch wenn man den Service nicht benutzt, wird man zur Kasse gebeten. Ihr tut so, als gebe es Xbox Live geschenkt, so ist es nicht.

Fehmi Cil, Worms

! Xbox-Live-Spielen ist sicherlich kein billiges Vergnügen, wie Du aber auf diese Zahlen kommst, ist uns doch ein bisschen

schleierhaft. So wäre es ungerecht, die gesamten DSL-Kosten (die von Dir zudem etwas zu hoch geschätzt sind) auf die Xbox umzulegen: Schließlich nutzt der Großteil der DSL-Besitzer die schnelle Leitung bevorzugt zum Surfen und Download und nicht nur zum Zocken. Punkt 2: In den 60 Euro fürs erste Jahr sind neben dem Online-Account auch eine DVD und das Headset enthalten. Drittens: Noch nie hat jemand irgendwas von 15 Euro im Monat gesagt – Microsoft hat noch kein Preismodell öffentlich kommuniziert, selbst eine kostenfreie Lösung ist denkbar.

## Pro Xbox-Live

► Man glaubt ja kaum, dass ausgerechnet Microsoft mich zu meinem ersten Leserbrief veranlasst! Aber es scheint so, als würde Billy-Boy mit seiner Xbox so langsam die Kurve kriegen. Da ist zum einen das göttliche "Splinter Cell" (weiß nicht, wann ich das letzte Mal von einem Spiel so begeistert war), und zum anderen der (inoffizielle) Start von Xbox Live. Nach unseligen Dreamcast-Online-Erfahrungen (obwohl die Konsole geni-

al war), hat mich meine erste "MotoGP"-Session total vom Hocker gehauen. Einfache Benutzerführung, cooles Headset, reichlich Optionen und... es klappt sofort. Ich kann es kaum erwarten, "Phantasy Star Online" mit Headset zu zocken, traumhaft. Auch wenn Sony bis auf weiteres Marktführer bleibt, wird sich Microsoft meines Erachtens zu einem Ernst zu nehmenden Konkurrenten entwickeln.

Noch kurz zu Euch: Mit Abstand bestes Konsolen-Mag, die 'Frischzellenkur' hat euch gut getan. Bleibt weiter so kritisch und objektiv. Zum Schluss ein kleiner Vorschlag: Wie wär's, wenn ihr das komplette Tagebuch

Ordnung. Als meine Playstation endgültig kaputt ging, blieb mir leider nichts anderes übrig, als meine wunderschöne RPG-Kollektion zu verkaufen. Nun bin ich stolzer Besitzer einer PS2, vermisste meine alten Spiele aber doch sehr. Ich habe mich zwar sehr gefreut, dass von "Final Fantasy Anthology" eine Europa-Edition erschienen ist und auch "Final Fantasy 6" als PAL-Version rauskam, aber wie das nun mal ist – mir genügt das noch lange nicht. Warum kriegt eine derart beliebte und leistungsfähige Softwarefirma wie Square es nicht gebackten, ihre Spieleperlen, die im Gegensatz zu so manchen 'Film-Projekt' auch mal Gewinn abwerfen wür-



## Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC  
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering  
oder digital: [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de)

Herb, via E-Mail

von Big Blue Box nach Abschluss der Serie zum Download bereitstellen würdet? Habe schon mehrfach Tränen bei der Lektüre gelacht.

! Die Einfachheit, mit der man ins Netz kommt, war der Punkt, der auch uns am meisten an Xbox Live fasziniert hat (neben dem im Multiplayer-Modus hervorragend spielbaren "MotoGP" natürlich). Dass Dir unser Big-Blue-Box-Tagebuch gefällt, freut vor allem den Chefredakteur, der scheinbar der einzige hier ist, der die abstrusen englischen Gedanken witzig findet.

## Dritte RPG-Welt

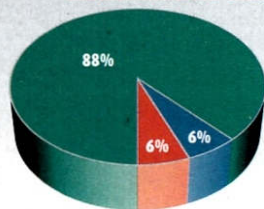
► Leider gibt es einen sehr unerfreulichen Grund, Euch zu schreiben: Die Veröffentlichungspolitik einiger Spielehersteller, wobei sich Square besonders hervortun. Als ich damals eine Playstation besaß, die auch US- und japanische Versionen abspielte, hatte ich immer die genialsten Square-Spiele (z.B. "Saga Frontier", "Final Fantasy Chronicles", "Parasite Eve 1" etc.), und die Welt war für mich in

den, dem deutschen Rollenspieler zugänglich zu machen? Wenn man dieser Frage auf der Homepage [www.squaresoft.de](http://www.squaresoft.de) nachgehen will, liest man so inhaltlich wertvolle Sätze wie "Marktanalysen zeigten, dass diese Spiele nicht gewünscht sind" (seltsam, mich hat da noch niemand gefragt...) oder fadenscheinige Ausreden wie "Die Entwickler dieses Spiels arbeiten bereits an anderen Projekten und haben keine Zeit, eine Übersetzung vorzunehmen" (ach so ist das, Square beschäftigt nur ca. 15 Leute, die sich mit sowas auskennen). Was wollen sie damit erreichen? Square sollten ihre hochtrabenden Marktanalysen nicht so bierernst nehmen, und lieber etwas tun, das den deutschen Spieler erfreut. Aber dazu ist der PAL-Markt wohl nicht wichtig genug! In Asien hat sich wohl noch nicht herumgesprochen, dass die Menschen, die in Europa leben, schon lange keine flachschädlichen Barbaren mehr sind, denen RPGs zu anspruchsvoll sind. Anscheinend



## MAN!AC-MEINUNG NR.2

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.



In Ausgabe 12/2002 ging es um den Verkauf von Rare an Microsoft. Wir fragten Euch, ob Ihr an Nintendos Stelle ebenso mit Eurem langjährigen Exklusivpartner verfahren hättet. Hier das Ergebnis:

- A** Rare sind geniale Entwickler, die man nicht verkauft.
- B** Für mich zählt nur der Profit, also weg damit.
- C** Wer ist denn eigentlich Rare?

bleibt als einziges Mittel nur noch der Boykott. (...)

Ich hoffe, dass Square und andere Hersteller sich eines Besseren besinnen und die Rollenspiel-Sonne auch auf Deutschland scheint.

Jan-Marc Schwindowski, München

**!** Auch wenn der von Dir formulierte Zusammenhang zwischen zivilisatorischer Reife und der Befähigung zum Rollenspiel nicht ganz haltbar ist, so ist Deine Klage nicht unberechtigt. Damit Du noch ein bisschen mehr zum Zähneknirschen hast, hier eine aktuelle Konami-Mitteilung: "Suikoden 3 wird nicht in Europa erscheinen. Probleme bei der Lokalisierung zwingen Konami of Europe zu dieser Entscheidung, ein sicherlich sehr gutes Spiel nicht zu veröffentlichen. Ohne eine entsprechende, eingedeutschte Version macht dies keinen Sinn." Hier darf man kräftig über die logischen Zusammenhänge grübeln: Wieso z.B. macht eine europäische Version keinen Sinn, wenn man Probleme bei der deut-

schen Lokalisation hat? Eine US-Version existiert bereits – es wäre also kein Problem, zumindest eine englischsprachige PAL-Fassung auf den Markt zu bringen.

Die Macht der Marktanalysen solltest Du hingegen nicht unterschätzen: RPGs besitzen viel Text, die Eindeutschung ist teuer und umständlich. Gibt es zu wenige Interessenten für ein Spiel, lohnt sich die Veröffentlichung schlicht nicht.

## Rechtsbeistand

► In der aktuellen Ausgabe der MAN!AC befindet sich im Bereich Knowhow ein Bericht über Reparaturen defekter Soft- und Hardware. Dieser Artikel ist teilweise falsch und verwirrend. Ich bin selbst Rechtsreferendar, und möchte Euch nun die tatsächliche Sachlage erläutern:

Zunächst muss man den Leser darauf aufmerksam machen, dass er einen Kaufvertrag mit seinem Händler geschlossen hat, und nicht mit dem Hersteller. So kann es für ihn zunächst irrelevant sein, wie lang die Herstellergarantie ist. Er hat sich an den Verkäufer zu wenden, der in der Regel an die gesetzlichen Bestimmungen gebunden ist. Der Gesetzgeber hat mit der Schuldrechtsreform für alle Kaufverträge, die nach dem 31. 12. 2001 geschlossen wurden eine Gewährleistung von zwei Jahren vorgesehen. Kaufverträge die vorher geschlossen wurden, bieten dem Käufer eine sechsmonatige Garantie. (...)

Sollte ich z.B. eine Konsole kaufen, und nach fünf Monaten merken, dass diese defekt ist, so habe ich dem Verkäufer die Möglichkeit einzuräumen, den Fehler nachzubessern. Sollte er dies nicht (oder nicht in einem angemessenen Zeitraum) tun, so stehen mir Rechte wie der Rücktritt zu. In der Regel wird der Kunde diesen

wählen, wobei die empfangenen Leistungen (Verkäufer hat Geld empfangen und der Kunde die Konsole) gegenseitig zurückzugeben sind. Das ist das, was man allgemein als 'Umtausch' bezeichnet.

Man soll aber an dieser Stelle nicht dem Irrglauben verfallen, man könne nun innerhalb von zwei Jahren ohne Probleme alles 'umtauschen', was einen Fehler hat. Der Fehler muss nämlich 'bei Gefahrenübergang' bestanden haben! Gefahrenübergang liegt in der Regel bei der Übergabe der Sache vor. Das ist also der Zeitpunkt, zu dem man im Geschäft die Konsole in die Hand gedrückt bekommt – hier muss die Konsole praktisch fehlerhaft gewesen sein. Sollte der Gamer die Konsole im Versand bestellt haben, so geht die Gefahr mit Übergabe der Ware vom Verkäufer an den Spediteur, die Post etc. auf den Käufer über. Wer bis jetzt mitgedacht hat, wird sich die Frage stellen, wie er denn beweisen soll, dass die Konsole ihre Macken schon hatte. Richtig. Wir kommen zum nächsten Problem, nämlich zur Beweislast! Zwei Jahre Garantie hört sich gut an, jedoch trägt der Schein. Der Gesetzgeber hat festgelegt, dass gesetzlich vermutet wird, wenn in den ersten sechs Monaten nach dem Kaufdatum ein Fehler auftreten sollte, dieser schon bei Gefahrenübergang vorlag. Für die ersten sechs Monate also kein Problem. Für die weiteren eineinhalb Jahre hat hingegen der Kunde zu beweisen, dass der Fehler schon bei Gefahrenübergang vorlag! Ihr seht: Es ist nicht alles Gold, was glänzt! Da freut man sich als Verbraucher über zwei Jahre Garantie, und dann sowas. Nebenbei sei erwähnt, dass größere Handelsketten in der Regel keine Zicken machen und die Konsole auch nach eineinhalb Jahren ohne Anstalten umtauschen oder reparieren. In der Regel hat man nur in den kleineren Geschäften oder bei Versandfirmen Theater, weshalb man sich überlegen sollte, ob man wirklich im Versand bestellt (mir ist schon klar, dass man "Ikaruga" nicht bei Karstadt bekommt, ich beziehe mich wirklich nur auf 08/15 PAL-Krimskrams). (...)

Sascha Goussetis, via langer E-Mail

**!** Wir danken Sascha für seine Ausführungen, die wir leider etwas beschneiden mussten.

## DIREKTER DRAHT

### Schreib mal wieder:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

## Mehr Dreamcast?

Ich habe ein paar Fragen an Bigben, die mit Sicherheit jeden Dreamcast-Spieler (von denen es ja wahrlich genug gibt) brennend interessieren:

- 1) Was wurde aus den Spielen die eigentlich fest versprochen waren, wie z.B. "Propeller Arena" (Spiel komplett fertig, es hatte sogar schon eine Bestellnummer bei Bigben), "Guilty Gear X", "Alien Front Online" etc.?
- 2) Warum hat BigBen aufgehört, Dreamcast-Spiele zu publishen? Soweit man gehört hat, zog Bigben eine positive Bilanz aus diesem Unterfangen.
- 3) Werden vielleicht doch noch einige Spiele kommen wie z.B. "King of Fighters 2001", "Sakura Wars 4", "Ikaruga" etc.?

Daniel Knabe, via E-Mail



**Marc Küpper**

Brand Manager, Bigben

Bis auf "Propeller Arena", welches aufgrund der Ereignisse des 11. September von Sega gecancelt wurde, sind sämtliche angekündigten Spiele auch erschienen. Im Gegensatz zu amerikanischen Dreamcast-Usern kamen die Fans hierzulande gar in den Genuss, "Shenmue 2" und "REZ" spielen zu können, was nicht zuletzt unserem Engagement zu verdanken ist. "Guilty Gear X" und "Alien Front Online" waren nie von uns angekündigt und standen auch nicht zur Diskussion. Die zu erwartenden Durchverkaufszahlen für neue Dreamcast-Titel sind zu niedrig, um weitere Spiele für diese Plattform profitabel vermarkten zu können. Zudem sind die nach "Shenmue 2" in Japan erschienenen Titel auf eine sehr kleine Zielgruppe von Hardcore-Gamern zugeschnitten. Ihr Absatzpotenzial steht in keinem Verhältnis zu finanziellem Aufwand und Risiko. Weitere Releases für Dreamcast sind von unserer Seite nicht geplant.

## UPDATES & ERRATA

► **MEA CULPA:** Der Fazitext zu "Jedi Outcast" (MAN!AC 01/2003, S. 89) war leider nur 'Blindtext' – Stephan hatte hier eingeschlampt und keiner hat's gemerkt.

► **MEA CULPA:** Das Inhaltsverzeichnis bot letzte Ausgabe diverse fehlerhafte Seitenangaben. Wir entschuldigen uns für die entstandene Verwirrung.

► **MEA CULPA:** Ein weiteres Mal haben sich MAN!AC-Awards in den Tiefen des Layouts verflüchtigt. "Medal of Honor Frontline" (Xbox), NHL 2003 und NHL Hitz 20-03 (beide Gamecube) verdienen natürlich unsere 'Besonders wertvoll'-Plakette.

► **UPDATE:** Das PAL-Multiplattform-Spiel zum Film "Minority Report" wurde auf März verschoben.





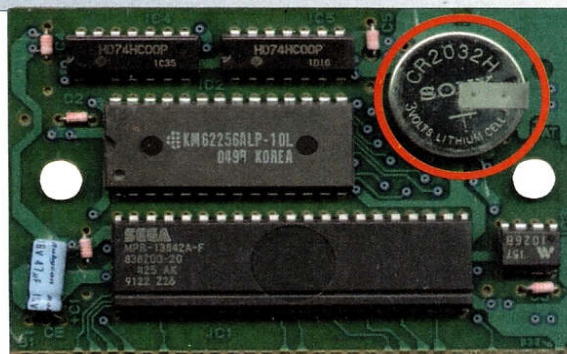
## KNOWHOW



Retter: Das "Mega Memory" steckt Ihr zwischen Modul und Game Boy.

# Oldie-Module mit neuer Power

Geniales Strategiespiel, aber ohne Speicherbatterie nutzlos: "Advanced Military Commander" für Mega Drive ist bereits zwölf Jahre alt – ohne Batterie-Update ein hoffnungsloser Fall.



Bei der Batterie handelt es sich meist um eine Standard-Knopfzelle, hier rot markiert die CR2032 mit drei Volt – diese findet Ihr in jedem Elektroladen.

## ► Modchip schädigt PS2

Wer seine PS2 mit dem berühmten Mod-Chip "Messiah" ausgerüstet hat, muss bei längerem Betrieb mit Schäden am DVD-Laufwerk rechnen: Nach der Installation versorgt der Chip das Laufwerk mit zu hoher Stromspannung, die die Lebensdauer Eurer Hardware erheblich herabsetzt – teure Reparaturen sind die Folge.



## ► All-in-One-Chip für PS3?

Auf dem 'International Electron Device Meeting' in San Francisco präsentierte Sony Anfang Dezember Details zu einer neuen Chip-Technologie, die auch in die Playstation 3 integriert werden soll: Zusammen mit Toshiba und IBM entwickelte Sony den 65-Nanometer-Chip, der erste Prozessor mit eingebauten 32 Megabyte DRAM-Speicher. Weil sich Speicher und Rechenchips ein Bauteil teilen, wird die neue Technik eine deutlich höhere Schaltgeschwindigkeit besitzen als Systeme mit getrennten Einheiten. Sony nennt dies den entscheidenden Schritt zu Herstellung von "Single-Chip-Systemen".

Module für die Ewigkeit: Wer sich ein aktuelles Game-Boy-Spiel wie "Tony Hawk's Pro Skater 3" kauft, der braucht keine Angst zu haben, dass sein Spielstand eines Tages vom Modul verschwindet. Dank EEPROM-Chip brauchen neue Module keine Energie, um die Spielstände nach dem Ausschalten zu speichern. EEPROM steht für 'electrically erasable programmable read-only memory' – ein elektrisch beschreibbarer Speicher also, der auch ohne Strom seine Daten behält.

Früher war das anders: Mega-Drive- und Super-NES-Module besitzen eine eingebaute Batterie, die für den Erhalt Eurer Savegames sorgt. Ist sie nach etwa zehn Jahren ausgepowert, verflüchtigen sich Eure High-Scores und neue Spielstände können nicht mehr gesichert werden. Damit geben wir uns nicht zufrieden: MAN!AC klärt, wie Ihr Eure Oldiemodule mit neuer Batterie ausstattet.

**Nintendo-Spiele:** Kunden des Videospiel-Veteranen haben gut lachen, denn der Konsumenten-Service rüstet selbst die ältesten NES-Spiele mit neuer Batterie aus. Bei Konsolenspielen zahlt Ihr sechs Euro, alte Game-Boy-Module werden schon für vier Euro überarbeitet. Der Service gilt auch für Spiele von Drittherstellern wie z.B. Acclaim oder Konami. Ihr

könnt auch gleich eine Reinigung von Platine und Kontakten in Auftrag geben, das kostet weitere vier bis acht Euro pro Modul – werft dazu einen Blick auf die ausführliche Service-Seite von [www.nintendo.de](http://www.nintendo.de).

**OP beim Experten:** Module für Sega-, Atari- oder andere Konsolen bringt Ihr zum Fernsehetechniker oder zu den Hardware-Profis von [www.wolfsoft.de](http://www.wolfsoft.de), hier kostet das Auswechseln der Batterie zehn bis 15 Euro. Bastler können das Modul auch selbst öffnen, dafür braucht Ihr je nach Hersteller aber Spezialwerkzeug für die Schrauben: Die Knopfzelle ist meist auf zwei Metallbänder genietet, die auf die Platine gelötet sind. Ihr könnt die Bänder vor der Niete abschneiden oder sie durch zwei Kabel ersetzen, die Ihr auf die neue Batterie lötet. Isoliert die Batterie mit Klebeband.

**Vorsorge:** Ihr habt schon das allererste "Final Fantasy" durchgezockt und bangt jetzt um Euren Spielstand? Eine Operation am lebenden Patienten ist bei Wolfsoft möglich, Erfolg wird aber nicht garantiert: Die Technik-Experten überbrücken dann die Batterie, bevor sie ausgewechselt wird. Auf Nummer sicher geht Ihr mit seltenem Spezialzubehör: Den Batteriespeicher von Game-Boy-Modulen könnt Ihr vor der Reparatur mit Datels "Mega Memory" oder Blazes PC-Adapter "MPXchanger" auslagern. Beide Accessoires sind nicht mehr im Handel, sucht auf dem Gebrauchtmärkte. Für Konsolenmodule gibt es ebenfalls passendes Werkzeug, der Umgang damit ist aber rechtlich bedenklich: Backup-Systeme bieten die Möglichkeit, Spielstände von alten Modulen auf PC-Festplatte zu sichern. oe

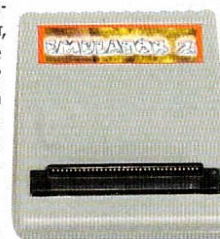
## Knowhow-Themen ... im Überblick ...

- MAN!AC 01/03: Reparatur auf Garantie  
Eure Ansprüche als Konsolen-Kunden
- MAN!AC 12/02: RGB-Umschalter  
Die Tücken der Scart-Umschalter
- MAN!AC 11/02: Erste Hilfe für die PS2  
So repariert Ihr die Sony-Konsole
- MAN!AC 10/02: Flohmarkt-Bummel  
Tipps für den Kauf von Gebrauchtsystemen

## Emulator-Modul für Playstation

Heimentwicklerspiele für Game Boy, Master System, Game Gear und PC-Engine gibt es wie Sand am Meer, aber wer will Videospiele schon auf dem PC zocken? Sammler dieser kostenlosen Hobby-Software besorgen sich einen Emulator für Konsole: Der "Emulator Z" wird auf Modul geliefert und wandert in den Parallel-Port der alten Playstation – Ihr braucht also

eines der Modelle SCPH-100x bis 750x,



bei denen diese Schnittstelle vorhanden ist. Dank eingebautem Menüsystem wird die eingelegte CD nach kompatiblen Spielen durchsucht, Ihr müsst dann nur noch wählen. Auch zukünftige Updates der Emulator-Software erledigt Ihr via CDR. Der "Emulator Z" gibt's für 13 Euro bei [www.liik-sang.com](http://www.liik-sang.com).



## Fun 2 Play

Speed Link treibt's bunt: Das 'Fun 2 Play'-Pad gibt's wahlweise mit dem Aufdruck eines süßen Manga-Mädels oder in hipper Tarnfarbe. Der tadellos verarbeitete Controller liegt sehr gut in der Hand, die exakten Analog-Sticks sind jedoch ein bisschen zu leichtgängig. Turbo- und Zeitlupe-Tasten runden die Ausstattung ab. Einer Katastrophe gleich kommt das Steuerkreuz: Ständig knarzt und scheppert es, als ob das Zubehör gleich auseinanderfällt.



Hersteller: Speed Link  
System: PS2, PSone  
Preis: ca. 15 Euro

Äußerst preisgünstiger Controller in cooler Optik: Gute Verarbeitung, akzeptable Analog-Sticks und angenehmes Anfassgefühl überzeugen. Das Steuerkreuz ist unter aller Kanone!

MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

## X-Mas Gamepad

Wurde langsam auch Zeit: Jetzt könnt Ihr endlich vor Wut ins Pad beißen und gleichzeitig Euren Blutzuckerspiegel ins Lot bringen. Das kabellose 'X-Mas Gamepad' gefällt mit sechs bunten Bonbonbuttons, einem durchgehenden Zuckerguss-Steuerkreuz und zeitlosem Design. Sträflich vermisst haben wir dagegen die obligatorischen Schultertasten – nach dem ersten Biss war dieser kleine Minuspunkt jedoch schnell vergessen...



Hersteller: Speed Link  
System: PS2, Xbox, Gamecube  
Preis: nicht bekannt

Die ultimative Alternative für Ökos und alle gestressten 'The Getaway'-Zocker: Kabelloser, streng limitierter Lebkuchen-Controller mit Völlegefühlgarantie.

MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

## DVD Remote

Frischgebackene PS2-Besitzer mit DVD-Ambition benötigen zum Heimkinogluck dringend eine Fernbedienung – wer will schon via Pad durch die Menüs klicken? Die 'DVD Remote' von Speed Link bietet ein durchgeschliffenes Empfangsteil, sinnvoll angeordnete Tasten und die Möglichkeit, jederzeit zwischen Controller- und Fernbedienungsfunktion zu wechseln. Das Zubehör liegt gut in der Hand und arbeitet tadellos.



Hersteller: Speed Link  
System: PS2  
Preis: ca. 20 Euro

PS2-Fernbedienung mit durchgeschliffenem Empfangsteil, angenehmem Handling und ordentlicher Verarbeitung. Eine preisgünstige Alternative zu Sonys edlem Original.

MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

## Wave Bird

Endlich gibt's Nintendos kabellosen Controller auch in Deutschland. Der funkgesteuerte 'Wave Bird' arbeitet mit zwei AAA-Batterien (im Lieferumfang enthalten) und lässt sich via Drehregler auf 16 verschiedene Frequenzen kalibrieren. In puncto Handling unterscheidet sich das schmackhafte Pad nur unwesentlich vom kabelgebundenen Standardmodell: Der Analog-Stick ist ein Musterbeispiel an Präzision und die robusten, 'erfühlbaren' Aktionstasten erlauben eine intuitive Steuerung. Unverständlich mutet dagegen der Wegfall des Rumble-Features an – durch diese Sparmaßnahme bleiben Euch wichtige Spielinformationen vorenthalten.



Hersteller: Nintendo  
System: Gamecube  
Preis: ca. 40 Euro

Funkgesteuerter Controller mit vorbildlicher Ergonomie, exzellentem Analog-Stick und tadelloser Verarbeitung. Lediglich die mitunter spielrelevante Rumble-Funktion fehlt.

MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

# ZUBEHÖR

## Airflo

Jeder Pad-Hersteller hat sein eigenes Rezept gegen übeln, weil rutschfördernden Handschweiß: eine spezielle Gummierung, geriffelte Aufsätze oder eine schlanke Griff-form. Die Firma Nyko rückt dem Tabuthema mit Hightech auf den Leib: Ein eingebauter Ventilator kühlt über Luftschlitze wirkungsvoll Eure Hände, die Stromversorgung geschieht via USB-Anschluss. Leider ist das Pad durch den Einbau eines Lüfters recht klobig geraten, im Vergleich mit dem Sony-Original leidet dadurch das Spielgefühl.



Hersteller: Nyko  
System: PS2, PSone  
Preis: ca. 30 Euro

Kampf dem Schweiß: Robuster Controller mit aktiver Handkühlung und ordentlichen Analog-Sticks. Durch die großen Ausmaße leidet jedoch die Ergonomie.

MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

## Controller S

Jetzt kommen PAL-Xbox-Besitzer doch noch in den Genuss des wesentlich ergonomischeren, weil kleineren 'Controller S'. Im Gegensatz zum klobigen Original-Microsoft-Pad erreicht Ihr die Aktionstasten ohne groß umgreifen zu müssen, auch die nun plane Oberfläche der Buttons fühlt sich wesentlich angenehmer an. Die beiden Analog-Sticks gefallen mit guter Präzision und rutschfester Oberfläche. Lediglich der Preis ist mit saten 40 Euro ziemlich hoch ausgefallen.

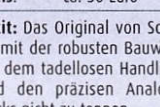
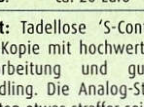
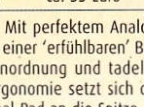
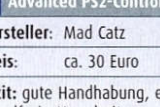
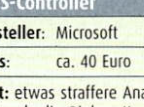
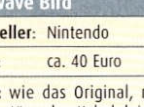


Hersteller: Microsoft  
System: Xbox  
Preis: ca. 40 Euro

Das bessere Microsoft-Pad: Der 'Controller S' liegt gut in der Hand, die Aktionstasten sind gut erreichbar und die Analog-Sticks präzise. Nur der Preis macht noch Bauchschmerzen.

MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

## ZUBEHÖR-REFERENZEN - JOYPADS

| Playstation 2                                                                                                                              | Xbox                                                                                                                                          | Gamecube                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Dual Shock 2</b>                                                                                                                     | <b>1. XS Pad</b>                                                                                                                              | <b>1. Nintendo-Pad</b>                                                                                                                             |
|                                                         |                                                          |                                                               |
| Hersteller: Sony                                                                                                                           | Hersteller: Bigben                                                                                                                            | Hersteller: Nintendo                                                                                                                               |
| Preis: ca. 30 Euro                                                                                                                         | Preis: ca. 20 Euro                                                                                                                            | Preis: ca. 35 Euro                                                                                                                                 |
| <b>Fazit:</b> Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen. | <b>Fazit:</b> Tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein. | <b>Fazit:</b> Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze. |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓                                                                                                                      | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓                                                                                                                         | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓                                                                                                                              |
| <b>2. Advanced PS2-Controller</b>                                                                                                          | <b>2. S-Controller</b>                                                                                                                        | <b>2. Wave Bird</b>                                                                                                                                |
|                                                         |                                                          |                                                               |
| Hersteller: Mad Catz                                                                                                                       | Hersteller: Microsoft                                                                                                                         | Hersteller: Nintendo                                                                                                                               |
| Preis: ca. 30 Euro                                                                                                                         | Preis: ca. 40 Euro                                                                                                                            | Preis: ca. 40 Euro                                                                                                                                 |
| <b>Fazit:</b> gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.                                                       | <b>Fazit:</b> etwas straffere Analog-Sticks als die Bigben-Konkurrenz, jedoch doppelt so teuer.                                               | <b>Fazit:</b> wie das Original, nur ohne störendes Kabel; leider auch ohne Rumble-Funktion.                                                        |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓                                                                                                                      | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓                                                                                                                         | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓                                                                                                                              |
| <b>3. Basic PS2-Controller</b>                                                                                                             | <b>3. Microsoft-Pad</b>                                                                                                                       | <b>3. MC Cubicon Pad</b>                                                                                                                           |
|                                                         |                                                          |                                                               |
| Hersteller: Mad Catz                                                                                                                       | Hersteller: Microsoft                                                                                                                         | Hersteller: Mad Catz                                                                                                                               |
| Preis: ca. 25 Euro                                                                                                                         | Preis: ca. 40 Euro                                                                                                                            | Preis: ca. 25 Euro                                                                                                                                 |
| <b>Fazit:</b> puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.                                                          | <b>Fazit:</b> für kleine Hände etwas klobig; gute Verarbeitung, überzeugende Schultertasten.                                                  | <b>Fazit:</b> für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.                                                       |
| MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓                                                                                                                      | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓                                                                                                                         | MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓                                                                                                                              |



# LAST RESORT

## UNREAL CHAMPIONSHIP

### ► Wall Jump:

Für alle, die im Internet erfolgreich durch die "Unreal"-Arenen jagen wollen, ist die Kenntnis der Special Moves ein Muss. So solltet Ihr zum Beispiel den Wall Jump im Schlaf beherrschen, um Raketen auszuweichen oder schnell aus dem Feuerbereich eines Gegners zu entweichen. Habt Ihr eine Mauer zur Rechten, springt Ihr zuerst nach oben und nach rechts und dann von der Mauer ab nach links. Wenn die Mauer links steht, sind die Richtungen entsprechend vertauscht. Mit dem richtigen Timing klappt der Trick jedesmal.

### ► Agility-Powerup:

Wenn Euer Adrenalin die Hundert voll macht und anfängt zu blinken, könnt Ihr die folgende Kombination drücken, um Eure Beweglichkeit zu steigern.

↓ ↓ ↓ ↑

### ► Regeneration-Powerup:

Alternativ dazu könnt Ihr auch diese Kombination drücken, wenn Euer Adrenalinwert bei 100 angekommen ist. Dadurch wird Schild und Energie hochgepumpt. Sobald der Balken blinkt, drückt Ihr schnell die Tasten:

↓ ↓ ↓ ↓

### ► Unsichtbarkeits-Powerup:

Auch die Qualität Eurer Tarnung lässt sich verbessern, wenn der Adrenalinstatus 100 anzeigt. Drückt dazu flott diese Kombo:

→ → → ←

### ► Berserker-Powerup:

Um noch wilder durch die Gegend zu metzeln, könnt Ihr Eure Brutalität per Tastenfolge steigern. Ihr müsst dafür nur warten, bis Euer Adrenalinbalken auf 100 steht.

↑ ↑ ↑ ↑

## GHOST RECON

### ► Große Köpfe:

Schlecht für den Schleicheinsatz im Feindgebiet, dafür aber ein witziger Anblick: Soldaten mit Riesenköpfen. Den dazugehörigen Cheat könnt Ihr einfach während des Spiels eingeben.

↓ A X B Y A

### ► Explosive Hühner:

Vorsicht: Sobald Ihr diesen Cheat während des Spiels eingegeben habt, fliegt Euch fortan das gackernde Federvieh mit einem lauten Knall um die Ohren. Das macht Lärm, kann aber genutzt werden, um allzu auffällige Wachen abzulenken.

↓ X X Y A B

### ► Flache Charaktere:

Alle Spielfiguren in 2D – das hat zwar keine Auswirkung auf den Spielverlauf, aber der ungewöhnliche Anblick bringt Euch vielleicht dazu, über die Tiefe der Figuren in Clancys Thrillern nachzudenken.

↓ B A X Y A

### ► Zeitlupe:

Die matrixgerechte Beeinflussung des Zeitablaufs gibt Euch Gelegenheit, alle Aktionen perfekt zu timen, ohne in Echtzeit-Hektik einen Aspekt zu übersehen. Wie gehabt gebt Ihr die Tasten während des Spiels ein.

↓ Y Y B X A

### ► Hohe Stimmen:

Auch amerikanische Supersoldaten brauchen ab und zu ein wenig Abwechslung vom Stahlgewitter des Alltags. Anstatt zu saufen, scheinen die Ghosts allerdings lieber an der Heliumflasche zu saugen. Diesen Schluss legt zumindest der Effekt dieses Cheats nahe. Alle Codes werden nach korrekter Eingabe durch eine Bildschirmbotschaft angezeigt.

↓ X A Y B X

## RED FACTION 2

### ► Cheats in Massen:

Für die ersten beiden Cheats müsst Ihr Eure Konsole auf englische Sprache einstellen, alle anderen könnt Ihr ohne Vorbereitung eintippen.

#### Brennende Projektile

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

#### Metzel-Explosionen

▲ ● × ■ ▲ ● × ■

#### Super-Gesundheit

× × ■ ▲ ■ ▲ ●

#### Unendlich Munition

■ ▲ ● × ■ ● × ▲

#### Unendlich Granaten

● × ■ ● × ● × ●

#### Brutale Tode

▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

#### Director's Cut

■ × ● ▲ ● × ■ ▲

#### Springende Granaten

● ● ● ● ● ● ● ●

#### Zombieattacke

× × × × × × × ×

#### Schnelle Rails

● ■ ● ■ × × ▲ ▲

#### Metzel-Munition

× × × × ■ ● × ×

#### Metzel-Geschosse

● ● ● ● ▲ × ● ●

#### Alle Goodies

▲ ▲ × × ■ ● ■ ●

#### Alle Cheats

■ ● ▲ ● ■ × ▲ ×

#### Alle Levels

● ■ × ▲ ■ ● × ×

## NBA INSIDE DRIVE 2003

### ► Cheats Inside:

Alle aufgelisteten Cheats könnt Ihr im Optionsmenü des 'Codes'-Bildschirms eingeben. Um einen Cheat wieder auszuschalten, gebt Ihr das Codewort ein zweites Mal ein.

#### Unendlich Turbo

SPEEDY

#### Volleyball

SPIKEIT

#### Xbox-Basketball

XBALL

#### ABA-Basketball

STYLIN70S

#### WNBA-Basketball

WEGOTGAME

#### Skyline Court

CITYHOOPS

#### Mehr Dreipunkter

THREE4ALL

#### Mehr Alley-Oops

DUNKONYOU

#### Unendlich 'Created Player'-Punkte

MOMONEY

#### Kleine Spieler

ITSYBITSY

## MADDEN NFL 2003

### ► Cheat-Modus:

Haltet im Hauptmenü des Spiels den linken Analogstick gedrückt und gebt die folgende Kombination ein. Ein 'Cheats'-Menü wird freigeschaltet.

Schwarz Weiß Y

... MAN!AC Tipps-Hotline ...

**0190/88241228**

**Kompetente Hilfe:** Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter **0190/88241228** (1,86 Euro/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64.

Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen **täglich von 8-24 Uhr**, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.



## TONY HAWK'S PRO SKATER 4

### The same procedure...

...as every year! Tony Hawk auf allen Konsolen und auf allen Konsolen die selben Cheats. Gebt einfach einen der folgenden Namen im 'Create Skater'-Bildschirm ein, um die gleichnamigen Trendsportler steuern zu können. Die geheimen Skater dürft Ihr allerdings nicht modifizieren. Wenn Ihr das Spiel sichert, behaltet Ihr den Spezialportler. Euer eigener Skater wird dadurch allerdings überschrieben, am besten verwendet Ihr also einen neuen Slot auf der Memory Card.

# \$ % @ !

Aaron Skillman  
Adam Lippman  
Andrew Skates  
Andy Marchal  
Angus  
Atiba Jefferson  
Ben Scott Pye  
Big Tex  
Brian  
Jennings  
Captain Liberty  
Chauwa Steel  
Chris Peacock  
ConMan  
Danaconda  
Dave Stohl  
DDT  
DeadEndRoad  
Fakes The Clown  
Fritz  
Gary Jesdanun  
grjost  
Henry Ji  
Jason Uyeda  
Jim Jagger  
Joe Favazza  
John Rosser  
Jow  
Kenzo  
Kevin Mulhall  
Kraken  
Lindsey Hayes  
Lisa G Davies  
Little Man  
Marilena Rixfor  
Mat Hoffman  
Matt Mcpherson  
Maya's Daddy  
Meek West  
Mike Day  
Mike Lashever

(Fortsetzung nächste Ausgabe)

## JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

### Stirb an einem anderen Tag:

Das Motto des neuen Bond-Films könnt Ihr problemlos auf einer der drei aktuellen Heimkonsolen verwirklichen. In jeder Version des Bond-Knallers funktionieren die aufgelisteten Passwörter. Um sie einzugeben, müsst Ihr die Option 'Geheimnisse freischalten' anwählen, die Ihr beim Einstellen eines neuen Spielerprofils finden könnt.

Levelauswahl

**PASSPORT**

'Chain Reaction'-Level

**MELTDOWN**

'Countdown'-Level

**BLASTOFF**

'Deep Descent'-Level

**AQUA**

'Equinox'-Level

**VACUUM**

'Phoenix Fire'-Level

**FLAME**

Größerer Clip für Scharfschützengewehr

**MAGAZINE**

Goldene P2K

**LAUNCH**

Verbesserte Betäubungsdarts

**SLEEPY**

Platinmedaille

**TARGET**

Alle Gadgets verbessert

**Q LAB**

Multiplayer-Assassination-Option

**SCOPE**

Multiplayer-Demolition-Option

**TNT**

Multiplayer-Explosiv-Szenerie-Option

**BOOM**

Multiplayer-Goldeneye-Option

**ORBIT**

Multiplayer-Protection-Option

**GUARDIAN**

Multiplayer-King-of-the-Hill-Option

**Teamwork**

Multiplayer-Baron-Samedi-Option

**VOODOO**

NGC In diesem Bildschirm gebt Ihr die Passwörter ein.

## STAR WARS: THE CLONE WARS

### Die Macht der Worte:

Da brodeln die Midichlorianer im Yediblut: Per Passwort dürft Ihr jede Menge mächtiger Schummeleien aktivieren. Die Codewörter gebt Ihr einfach im Passwort-Bildschirm des Spiels ein. Mehrere Cheats sind kombinierbar. Alle Buchstaben müsst Ihr groß schreiben.

Multiplayer-Levelauswahl

**FRAGFIESTA**

Campaign-Levelauswahl

**GASMASK**

Unendlich Zweit- und Spezialwaffen

**CHOSEN1**

Drei Bonusziele der vorherigen Mission erledigt

**YUB\_YUB**

Kampfdroiden in Akademie

freigeschaltet, Geonosis-Level

**ROGERROGER**

Padme Amidala in Akademie freigeschaltet, Geonosis Level

**CORDE**

Wookiee in Akademie freigeschaltet,

Geonosis Level

**FUZZBALL**

Photos des Programmiererteams

**SAYCHEESE**

Alle FMV-Sequenzen

**CINEMA**

Alle Bonusziele der bisher gespielten

Missionen gelöst

**ALPANITE**

### Die Macht der Lieder:

Eine Gesangseinlage der besonderen Art dürft Ihr Euch zu Gemüte führen, wenn Ihr den folgenden Cheat im Optionsmenü oder während des Spiels eingibt. Gutgebaute Ewoks unterhalten Euch dann nämlich mit ihrem traditionellen Urwald-Liedgut.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A Start

### Unsichtbar im AT-XT:

Die neue imperiale Superwaffe hat eine Tarnschirmvorrichtung. Aktiviert zuerst auf oben erklärte Weise die Option 'Unendlich Zweit- und Spezialwaffen' und steigt in den AT-XT. Wenn Ihr während der Mission die Y-Taste gedrückt haltet, tarnt sich Euer Gefährt, was Euch praktisch unsichtbar macht. Je nach Sichtweite könnt Ihr den Tarnschirm auch erst im letzten Moment aktivieren.

## ECKS VS. SEVER 2: BALLISTIC

### Level-Codes im Duett:

Wer keine Bleivergiftung riskieren will, nutzt unsere handlichen Passwörter, um direkt in spätere Levels zu springen.

| Level | Ecks             | Sever            |
|-------|------------------|------------------|
| 2     | <b>SMOKEY</b>    | <b>RAVEN</b>     |
| 3     | <b>BUTTERFLY</b> | <b>FIREFLY</b>   |
| 4     | <b>COVEY</b>     | <b>BULLDOG</b>   |
| 5     | <b>TIGER</b>     | <b>DRAGON</b>    |
| 6     | <b>HORNET</b>    | <b>LOUDMOUTH</b> |
| 7     | <b>LITTERBUG</b> | <b>STINGER</b>   |
| 8     | <b>MUSTANG</b>   | <b>NAIL</b>      |
| 9     | <b>SPECTRE</b>   | <b>ZORRO</b>     |
| 10    | <b>NIMROD</b>    | <b>XRAY</b>      |
| 11    | <b>SPOOKY</b>    | <b>REDDOG</b>    |

### Agententricks:

Damit das Spionleben aus Ego-Ansicht etwas leichter oder zumindest lustiger ausfällt, greift Ihr am besten zu folgenden Schummeleien:

|                                     |
|-------------------------------------|
| God-Mode                            |
| <b>DEATHWISH</b>                    |
| Unendlich Munition                  |
| <b>BIGPOCKET</b>                    |
| Alle Waffen                         |
| <b>TOOLEDUP</b>                     |
| Unsichtbar                          |
| <b>DOYOUCME</b>                     |
| Feinde bewegen sich nicht           |
| <b>COLDFEET</b>                     |
| Ein Treffer tötet                   |
| <b>OOHSTOIT</b>                     |
| Explosionen wirken doppelt so stark |
| <b>ACMEBANGS</b>                    |
| Rülpser und Furze bei Treffern      |
| <b>HORNBLow</b>                     |

## TOMB RAIDER: THE PROPHECY

### Vier Buchstaben sind genug:

Die Levelcodes für Laras GBA-Abenteuer gibt's auf einen Schwung – die Reihenfolge verläuft von links oben nach rechts unten.

|      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|
| GAZE | MEDI | HAXE | PATH | BONE |
| TREE | LINK | KURZ | HELL | WEFX |
| MEMO | HEAR | FITZ | ELRC | CLIK |
| MGSL | ROMA | MONK | AEON | TIME |
| OLIM | LAND | DART | HILL | CHEX |
| STLK | MECH | ARKD | MUSH | LITH |



# BMX XXX



## Cheats XXL

Die ungezählten Videos, Zusatzräder und Belohnungen, die Euch in die BMX-Arenen locken sollen, müssen nicht unbedingt erspielt werden. Benutzt die Wörter im Cheat-Menü des Spiels. Achtet auf die Großschreibung der Wörter.

Level-Auswahl  
**XXX RATED CHEAT**  
 Stage-Auswahl  
**MASS HYSTERIA**  
 Alle Fahrräder  
**65 SWEET RIDES**  
 Tripledubs Fahrräder  
**TRIPLEDUB922**  
 Hellkittys Fahrräder  
**HELLKITTY487**  
 Itchis Fahrräder  
**ITCHI594**  
 Joyrides Fahrräder  
**JOYRIDE18**  
 Karmas Fahrräder  
**KARMA 311**  
 La'teys Fahrräder  
**LATEY411**

Manuels Fahrräder  
**MANUEL415**  
 Mikas Fahrräder  
**MIKA362436**  
 Nutters Fahrräder  
**NUTTER290**  
 Skeeters Fahrräder  
**SKEETER666**  
 Twans Fahrräder  
**TWAN18**  
 Als Amish Boy spielen  
**I LOVE WOOD**  
**(oder) ELECTRICITYBAD**  
 'Launch Pad 69'-Level  
**SHOWMETHEMONKEY**  
 'Rampage Skatepark'-Level  
**IOWARULES**  
 'The Dam'-Level  
**THATDAMLEVEL**  
 'Las Vegas'-Level  
**SHOWMETHEMONEY**  
 'Roots'-Level  
**Underground**  
 'Sheep Hills'-Level  
**BAABAA**  
 'Syracuse'-Level  
**BOYBANDSSUCK**

Nachtsicht-Modus  
**3RD SOG**  
 Hoppelhäschen-Modus  
**FLUFFYBUNNY**  
**(rechten Analogstick drücken, um in First-Person-Sicht auf Objekte und Fahrer zu feuern)**  
 'Ghost Control'-Modus  
**GHOSTCONTROL**  
 Supercrash-Modus  
**HEAVYPETTING**  
 Grüne Haut  
**MAKEMEANGRY**  
 Mehr Geschwindigkeit  
**Z AXIS**  
 Alle FMV-Sequenzen  
**CHAMPAGNE ROOM**  
 Zufällige Introsequenz  
**XXXINTRO**  
 Park-Editor  
**BULLETPOINT**  
 Schaf-Video  
**ONEDOLLAR**  
 Sheep-Hills-2-Video  
**69**  
 Code mit unbekanntem Effekt  
**BRONXCHEER**

# MAN!AC Faxabruf

**JETZT NEU:** Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

|                                 |                |
|---------------------------------|----------------|
| Aggressive Inline (1 Seite)     | 0190/829076201 |
| Blood Omen (8 Seiten)           | 0190/829076202 |
| Drakan (8 Seiten)               | 0190/829076211 |
| Final Fantasy 10 (2 Seiten)     | 0190/829076203 |
| Gran Turismo Concept (2 Seiten) | 0190/829076212 |
| Lost Kingdoms (2 Seiten)        | 0190/829076215 |
| Munchs Odyssee (6 Seiten)       | 0190/829076204 |
| Pikmin (2 Seiten)               | 0190/829076205 |
| Shenmue (5 Seiten)              | 0190/829076206 |
| Soul Reaver (4 Seiten)          | 0190/829076207 |
| Spiderman (2 Seiten)            | 0190/829076208 |
| Super Mario Sunshine (6 Seiten) | 0190/829076216 |
| Tekken 4 (2 Seiten)             | 0190/829076217 |
| Turok Evolution (2 Seiten)      | 0190/829076213 |
| Virtua Fighter 4 (7 Seiten)     | 0190/829076209 |
| V-Rally 3 (2 Seiten)            | 0190/829076210 |



PS2 Hier tippt Ihr die Cheats ein.

## DUKE NUKEM ADVANCE

### Cheat-Modus:

Haltet die L-Taste gedrückt, während das Spiel pausiert ist, und drückt danach die untenstehende Kombination. Im nun aufklappenden Cheat-Menü könnt Ihr diverse Einstellungen vornehmen. So stehen Euch zum Beispiel die Optionen 'God Mode', unendlich Munition oder alle Waffen zur Verfügung.

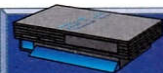
← ↑ A ← ↑ A Start Select

### Mehr als eine Rohrbombe:

Mächtige Explosionen könnt Ihr verursachen, wenn Ihr folgenden Trick befolgt: Schmeißt eine Bombe und drückt danach kurz auf die **Select**-Taste. Jetzt lässt sich sofort ein weiterer Knaller hinterherfeuern. So produziert Ihr einen höchst effektiven Bombenteppich.

### Achtung Schrumpfunfall!

Wenn Ihr einen Gegner schrumpft, haltet Abstand! Sonst verkleinert Ihr Euch versehentlich selbst.



# PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

| Wirkung                         | Code                                                                             | Wirkung                                 | Code                                                                             | Wirkung                                                  | Code                                                                                                                                            |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TONY HAWK'S PRO SKATER 4</b> |                                                                                  | Verrücktes Skaten                       | DE86914E BF899B8B<br>DE86914A BCA99B83                                           | Mike ist immer dabei                                     | DE8B1816 BCA99B83                                                                                                                               |
| Master Code                     | 0E3C7DF2 1853E59E<br>EE9545E2 BCA99C80                                           | <b>WWE SMACKDOWN: SHUT YOUR MOUTH</b>   |                                                                                  | <b>HARRY POTTER 2</b>                                    |                                                                                                                                                 |
| Viel Geld                       | DE0800B2 C19E7B82                                                                | Master Code                             | 0E3C7DF2 1853E59E<br>EE8DA12A BCA9F03A                                           | Master Code                                              | 0E3C7DF2 1853E59E<br>EEB2CCCA BCF5CDS5                                                                                                          |
| Alle Levels                     | DE08043E BCC19A82                                                                | AI ausschalten                          | DE9F7392 E0AB9B83                                                                | unendlich Bohnen                                         | CE4A82B0 BCA99b4b                                                                                                                               |
| Maximale Pro-Punkte             | DE080046 BCA99B41<br>DE0800B6 BCA99B41                                           | Select + L2 für Hypermode               |                                                                                  | Maximale Bohnenmenge                                     | CE4A82BC BCA99B84<br>CE4A82BE BCA99B84                                                                                                          |
| Super Airs                      | DE78356E FFF19B83                                                                | Select + R2 für normale Geschwindigkeit |                                                                                  | Benutzt immer nur einen der beiden folgenden Codes:      |                                                                                                                                                 |
| Mehr Hang-Time                  | DE78356A FFF19B83                                                                |                                         | 0EB01D38 BCA99981<br>DE8EEBA2 BCA99983<br>0EB01D38 BCA99881<br>DE8EEBA2 C8ADCC8F | Maximale Stamina                                         | DE8FFF3E 82B69DE7<br>DE8FFF3A F8AADCC3<br>DE8FFFC6 6AAA9DE3<br>DE8FFFC2 C4B49C5D<br>DE8FFFC2 6AAA9DE7<br>DE8FFFC2 6AAA9DE7<br>DE92F75A C4AC9A73 |
| Mega-Ollies                     | DE783576 FFF19B83                                                                | Timer anhalten                          | DEA1FD36 BCA99B93                                                                | Unendlich Stamina                                        | DE8FFF3E 82B69DE7<br>DE8FFFC6 A2B69DE3<br>DE8FFFC2 C4B49C5D<br>DE92F75A C4AC9A73                                                                |
| Hohe Geschwindigkeit            | DE783572 FF3F9B83                                                                | Smackdown unendlich oft benutzbar       | DE89CFEE BCA99B83                                                                | Code eingeben, Speichern, Neustarten, Münz-code eingeben |                                                                                                                                                 |
| Schnelle Spins                  | DE78357E FFF19B83                                                                | Immer Ring auszählen                    | FEA1F3AA BCA99B84                                                                |                                                          | DE8FFFEF F8AA9BE2<br>DE8FFFEF 48CA7FEB<br>DE8FFFEF CCAA9B93<br>DE8FFFEF 4E0AC9BF3<br>DE82CC72 C4AC9A43                                          |
| Permanente Switches             | DE78357A FFF19B83                                                                | Nie Ring auszählen                      | FEA1F3AA BCA99B83                                                                | Maximale Silbermünzen                                    | CE4A82BC BCA99B84<br>DE8FFFEF 60CBA201                                                                                                          |
| Schnelle Flips                  | DE783506 FFF19B83                                                                | Alle Videos                             | FE8BD4E0 BCA99B82                                                                |                                                          |                                                                                                                                                 |
| Perfekte Rail-Balance           | DE783502 00A99B83                                                                | Alle freischaltbaren Items              | DEBC0EA6 BBA89A82<br>DEBC0EA2 BBA89A82<br>DEBC0EAE BBA89A82                      |                                                          |                                                                                                                                                 |
| Perfekte Lip-Balance            | DE78350E 00A99B83                                                                | Maximale Ability-Punkte                 | DE93D17A E0AB9E6A<br>DE93D172 BCA99B83                                           |                                                          |                                                                                                                                                 |
| Perfekte Manual-Balance         | DE78350A 00A99B83                                                                | 100 Op. Slobber Knocker                 | CEB989DA BCA99B83                                                                |                                                          |                                                                                                                                                 |
| Dicke Skater                    | DE7822AE FDA99B83<br>DE7822AA FDA99B83<br>DE7822B6 FDA99B83                      | Kein DQ                                 | DE893E1E BF899B8B<br>DE893E1A BCA99B83                                           |                                                          |                                                                                                                                                 |
| Waldschrat-Modus                | DE7822AE F9756750<br>DE7822AA F9756750<br>DE7822B6 F9756750                      | Immer Tisch dabei                       | DE8B1816 BCA99B83                                                                |                                                          |                                                                                                                                                 |
| Wackelnde Füße                  | DE7811DE FDA99B83<br>DE7811DA FDA99B83<br>DE78155E FDA99B83<br>DE78155A FDA99B83 |                                         |                                                                                  |                                                          |                                                                                                                                                 |



# Wenn am Kiosk der Kampf um's neue Heft beginnt...

...dann habt Ihr mit dem MAN!AC-ABO  
drei fette Trümpfe in der Hand:

► ► FREI HAUS IM BRIEFKASTEN

► KEINE VERSANDKOSTEN

► ► 15% GESPART

Mit 34 Euro bist du dabei: Wer MAN!AC im Abo  
bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat  
in den Briefkasten und spart dabei 15% im  
Gegensatz zum Einzelpreis.

## NACHBESTELLEN & SPAREN!

Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH  
Bestell-Service  
Wallbergstr. 10  
86415 Mering

Pro Heft  
3 Euro inkl.  
Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEGEZEICHNETEN Hefte! Den Gesamtbetrag  
lege ich in BAR, BRIEFMARKEN oder Scheck bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

### SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

|                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9/96                     | 3/97                     | 9/97                     | 10/97                    | 10/98                    | 2/00                     | 3/00                     | 4/00                     | 7/00                     | 8/00                     |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9/00                     | 10/00                    | 11/00                    | 12/00                    | 3/01                     | 4/01                     | 5/01                     | 6/01                     | 7/01                     | 8/01                     |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9/01                     | 10/01                    | 11/01                    | 12/01                    | 1/02                     | 2/02                     | 3/02                     | 5/02                     | 6/02                     | 7/02                     |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8/02                     | 9/02                     | 10/02                    | 11/02                    | 12/02                    | 1/03                     |                          |                          |                          |                          |

NICHT AUFGEFÜHRTE  
HEFTE SIND LEIDER  
VERGRiffEN

PRO HEFT 3 EURO BAR ODER IN BRIEFMARKEN

# ABO

Aboservice:

pan-adress  
MAN!AC Abo  
Postfach 1410  
82143 Planegg

☎ 089/85709227  
www.maniac.de/abo

**JA** Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr)  
zum **Vorzugspreis von 34 Euro** (Ausland zzgl. Versandkosten).  
Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, ver-  
längert es sich um ein weiteres Jahr.  
Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress,  
MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise  
bitte ankreuzen

☐ gegen  
Rechnung ☐ bequem  
per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufsgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

**Widerrufgarantie:**  
Diese Vereinbarung  
kann innerhalb ei-  
ner Frist von 14 Ta-  
gen widerrufen. Zur  
Wahrung der Frist,  
die mit Absendung  
dieser Bestellung  
beginnt, genügt,  
die rechtzeitige Ab-  
sendung des Wider-  
rufs an pan-adress,  
MAN!AC Aboservice,  
Postfach 1410,  
82143 Planegg.



# Tom Clancy's Splinter Cell



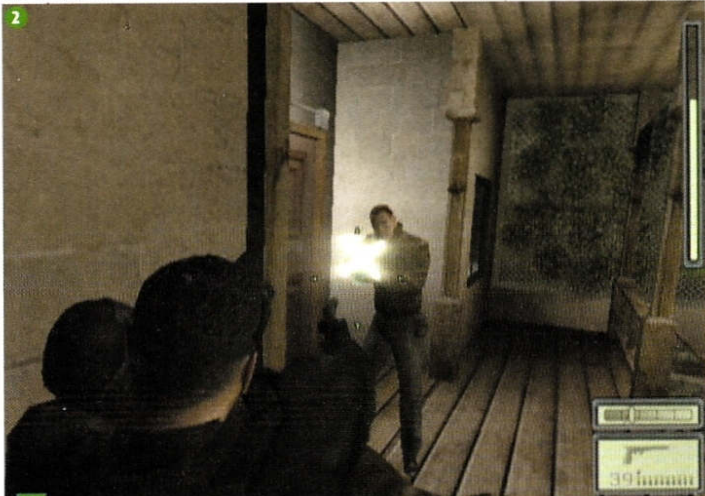
► Ein Fall für Top-Spione: In "Tom Clancy's Splinter Cell" jagt Ihr osteuropäische Terroristen über alle Kontinente: Unser Games Guide verrät die Lösungen zu Rätseln und kniffligen Situationen, um die Details kümmert Ihr Euch selber – durchstöbert alle Möbel, Wachen und Computer nach Munition und vergesst nicht die Medi-Kits, z.B. auf den Toiletten. Wir verraten Euch zwar die Türcodes, aber Computer und Notizzettel müsst Ihr trotzdem abklappern, sonst funktionieren manche nicht. Die Trainingsmission sparen wir uns. *oe*

## Mission 1: Polizeirevier

### Eure Ausrüstung

| Vorrat | Gegenstand             |
|--------|------------------------|
| 1      | SC-Pistole (40 Schuss) |
| 1      | Dietrich               |
| 1      | Flexible Optik         |

Klettert rechts die Leiter hoch, öffnet die Dachluke und eilt durch den Schacht zum Rohr. Zieht Euch auf den Dachvorsprung und rutscht an dem gespannten Seil zum gegenüberliegenden Gebäude ①. Öffnet die Tür, durchquert links den Raum und eilt die Treppe runter. Das Feuer blockiert



**XB** Rücksichtslose Methoden: Benützt den Agenten mit dem Handy als menschliches Schutzschild, dann wird er von seinem eigenen Kumpel niedergestreckt.

## PLAYER'S GUIDE – TEIL 1



**XB** Angst vor dem Feuer? Euer NSA-Agent lässt sich eigenständig fallen.

den Weg, hangelt über das Rohr zum nächsten Raum. Sprintet die Treppe hoch und sprecht mit dem sterbenden Agenten. Öffnet die Tür, eilt durch den Gang und schießt im nächsten Büro die Fenster kaputt, damit der Rauch abzieht. Jetzt könnt Ihr auf den Balkon: Überquert ihn und springt auf den zweiten Balkon. Überrascht den telefonierenden Agenten von hinten, ein zweiter kommt aus dem Haus ②. Eilt durchs Haus ins letzte Zimmer und entfernt das Bild an der Wand. Der Computer dahinter verrät den Code für die Hintertür: 091772. Sprintet raus und rutscht über das Seil aufs Dach gegenüber. Eilt durch die Tür zum Fahrstuhlschacht, seilt Euch ab und klettert



**XB** Hangelt die Mauer entlang, dann umgeht Ihr die korrupten Cops.

ter durch die Luke aus dem Lift. Knackt die Tür mit dem Dietrich und schleicht die beiden Treppen runter in die Gasse rechts von den zwei Polizisten. Hangelt Euch die Treppenwand entlang ③ und klettert auf der anderen Seite hoch in den Schatten – so können sie Euch nicht entdecken. Folgt dem Weg und versteckt Euch vor den Wachen, am Ende eilt Ihr die Treppe hoch in den Vorhof. Durchquert ihn und kriecht rechts vom Gatter in den Schacht. Untersucht den Laptop im nächsten Raum und schleicht an der Wache vorbei in die neue Gasse. Dort zieht Ihr dem Pasanten und den zwei Wachen eins über die Mütze. Klettert am Ende auf den Müllcontainer, stoßt Euch von der linken Wand ab und schwingt über die Mauer.

Sprintet die Treppe runter und öffnet die Tür mit dem Code 5929. Schleicht durch den Zellengang zur dritten Tür und quetscht den Computerspezialisten aus. Die toten Agenten im nächsten Raum werden von der Kamera links oben bewacht, ballert sie kaputt



**XB** Kein Problem: Die Kameras im Gang könnt Ihr kaputt schießen.



**XB** Agenten sterben einsam: Im Labor werden ihnen die Chips entfernt.

und läuft hin ④. Eilt zurück in den Gang und öffnet links die Tür zur Treppe. Schleicht links an der Wache vorbei durch die Schiebetür, eine Etage höher sitzen zwei Polizisten vor dem Computer. Die zweite Tür auf der rechten Seite führt Euch zum Schneideraum: Überwältigt den Techniker und benutzt den Computer. Sprintet zurück zur Vorhalle, dann durch die Tür zum Lieferwagen.

## Mission 2: Verteidigungsministerium

### Eure Ausrüstung

| Vorrat | Gegenstand             |
|--------|------------------------|
| 1      | SC-Pistole (40 Schuss) |
| 1      | Laser-Mikro            |
| 1      | Flexible Optik         |
| 1      | Dietrich               |
| 1      | Einweg-Dietrich        |

Seilt Euch am Lüftungsrohr ab und springt durch das offene Fenster ins Haus. Schaltet Offizier sowie Kamera aus, schleicht dann in der Vorhalle zur



**XB** Schleicht Euch von hinten an das Küchenpersonal und würgt es.





**XB** Bei der Rutschpartie erschüttert eine gewaltige Explosion die Pipeline.



**XB** Hangelt an dem Stahlträger entlang, sonst werdet Ihr entdeckt.



**XB** Ohne Scheibe: Das Rohr führt durch die Mauer zum Computerraum.



**XB** Der Techniker läuft in eine Sackgasse: Schnappt seinen Koffer!

linken Tür und nehmt die Treppe nach unten – dabei überlistet Ihr zwei Kameras **5**. In der Tiefgarage eilt Ihr links durch die Schatten zum grauen Auto. Schaltet die Kamera rechts aus und verhört den Chauffeur. Eilt zurück in die Vorhalle und öffnet die Tür links, eine zweite Tür führt auf den Balkon. Vom Geländer hangelt Ihr Euch den Mauervorsprung entlang zum geöffneten Küchenfenster. Bekämpft das Personal **6** und lauft durch die Kantine zur Treppe. Schleicht nach unten und betäubt die Wache. Das Foyer wird von zwei Agenten gesichert, stellt sie kalt und benutzt den Computer.

Wartet auf den Oberst und nehmt ihn in die Mangel. Zerrt ihn zum Retina-Scanner **7** und öffnet die Tür, ohne von der Kamera entdeckt zu werden. Im Garten richtet Ihr das Lasermikro auf den Fahrstuhl und belauscht die Terroristen. Drei Wachen kommen in den Hof: Flüchtet über das Gitter in der rechten Ecke in den ersten Stock. Zwei Soldaten fahren mit dem Lift in Eure Etage: Wartet im linken Raum bis die Luft rein ist und fahrt mit dem



**XB** Ansichtssache: Drückt den Oberst in den Scanner und die Tür öffnet sich.



**XB** Ihr könnt die Scheibe kaputt schießen oder einfach durch springen.

Lift nach oben. Knackt die Tür links und klettert vom Tisch im Raum dahinter in den Lüftungsschacht. Dieser führt in einen Gang mit Wache und Kamera, schaltet sie aus und eilt durch die Tür links von der Kamera. Ihr erklimmt die Leiter und öffnet die Luke, dann seilt Ihr Euch vom Dach ab und springt in den Computerraum **8** mit dem Soldaten. Habt Ihr den Computer am Fenster benutzt, stürmen drei Wachen in den Raum – macht sie alle! Untersucht den Computer erneut und sprintet durch den Gang links aus dem Haus. Eilt zum Liftschacht, springt ans Rohr und rutscht runter. In der Garage plaudert Ihr mit dem Agenten.

### Mission 3: Ölraffinerie

#### Eure Ausrüstung

| Vorrat | Gegenstand             |
|--------|------------------------|
| 1      | SC-Pistole (40 Schuss) |
| 1      | Dietrich               |
| 1      | Flexible Optik         |

Klettert die Leiter hoch, dann an dem Rohr über der Pipeline entlang – so überquert Ihr den Stacheldraht. Springt auf das Ölrohr und hangelt Euch via Metallleiste an dem Kasten vorbei. Am Ölrohr ist eine Plattform mit einem Seil **9**, rutscht runter. Nach der Explosion kraxelt Ihr hoch, kriecht unter dem Ölrohr durch und benutzt die Stange, um auf die Pipeline zu kommen. Springt dort in die Öffnung und folgt dem Weg zur



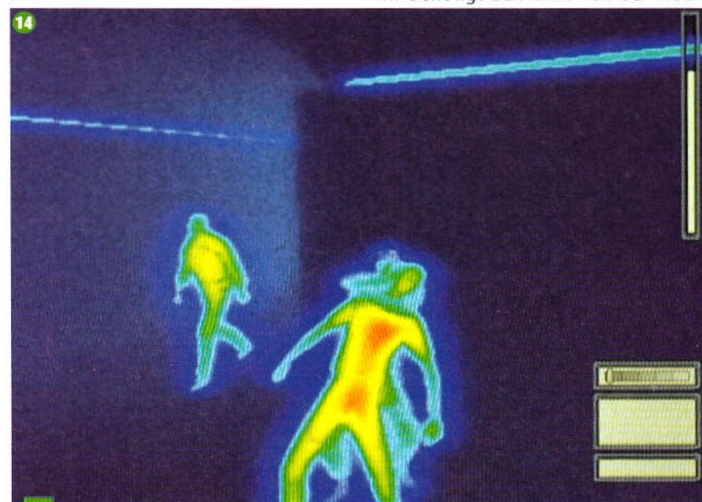
**XB** Der Lärm der Coladose lockt die Wachen vom Fahrstuhl weg.

Bohrinsel. Am Ende klettert Ihr die Leiter hoch und öffnet die Luke. Springt an das Gerüst rechts von der Luke und hangelt zum Laufsteg **10**. Auf dem Weg nach oben schaltet Ihr die Wache aus, wartet bis die Explosion die Soldaten ablenkt und folgt dem Techniker nach links. Vor dem Eingang trifft er zwei weitere Soldaten: Wartet bis alle drei rein gehen und den Raum verlassen. Vor dem Eingang eilt Ihr rechts am Feuer vorbei und springt auf den Elektrokasten. Über die Leitung **11** erreicht Ihr den Computerraum. Sprintet nach rechts die Treppe hoch, dann rechts den Weg entlang zur Treppe nach unten. Folgt dem Techniker durch mehrere Türen, dann über den Laufsteg zurück zum Eingang **12**: Schnappt ihn und holt Euch den Koffer.

### Mission 4: CIA-Headquarter

#### Eure Ausrüstung

| Vorrat | Gegenstand      |
|--------|-----------------|
| 1      | Flexible Optik  |
| 1      | Dietrich        |
| 2      | Einweg-Dietrich |



**XB** Die Rückkehr des Predator: Im CIA-Headquarter habt Ihr zum ersten Mal die Thermalbrille; mit ihr könnt Ihr Agenten selbst durch Türen erspähen.

Sprintet links den Zaun entlang und hüpf am Gebäude auf das Gitter zum Generator. Kraxelt auf den Mauervorsprung, dann links durch die Lüftungstür. Springt an das Gitter und klettert drüber. Schaltet im Gang den Wachmann aus und überlistet die Kamera. Schleicht die Treppe hoch, betäubt die Wachen und nehmt die zweite Treppe nach unten. Die erste Tür auf der rechten Seite führt Euch zur Vorhalle: Schleicht an den Wachen vorbei durch den Metalldetektor auf der rechten Seite. Lenkt die Wachen am Fahrstuhl mit der Coladose ab **13** und fahrt in den Keller. Folgt dem Gang nach rechts an der Kamerazentrale vorbei und schaltet alle CIA-Mitarbeiter aus **14**, einer hat den Code für den Wartungsraum: 7687. Überwältigt den Techniker rechts in der Ecke, damit Ihr der Security in den Rücken fallen könnt **15**. Holt Euch im Notstrombatterieraum aus dem Computer: 110598. Dort mischt Ihr die beiden Techniker auf, dann holt Ihr Euch oben das Präzisionsgewehr SC-20K. Schleicht durch den Gang zum Serverraum auf der linken Seite **16**; Ihr benötigt den Code von der Wache





**XB** Bleibt unentdeckt: Jeder CIA-Mitarbeiter kann den Alarm auslösen.

in der Kamerazentrale: 2019. Hackt Euch in den CIA-Server und verlasst den Raum nach links durch den Gang. Eilt zum Metalldetektor, lockt den Wachmann mit einer Dose aus seiner Kammer und springt durch das Fenster auf seinen Posten. Dort löscht Ihr das Licht und überfällt ihn, wenn er zurückkehrt.

Folgt dem Gang in die Eingangshalle und läuft durch die Schatten an der Wand in den Gang gegenüber. Nehmt die Treppe links nach unten, ballert auf das Licht und öffnet die Waffenkammer mit dem Code vom Server: 110700. Überraschelt den Agenten am Getränkeautomat und plündert im zweiten Raum links den Computer. Knackt die verschlossene Tür und fährt mit dem Aufzug hoch.

Folgt dem Gang in den Schneiderraum und schleicht rechts hinter den Computern an den beiden Agenten vorbei. Im Zimmer 508 holt Ihr die Daten aus dem Computer, dann überfällt Ihr die hereinkommende Wache. Schleicht den Gang weiter bis zu der Ecke mit der Kamera und der Wache, dann links in den Vorführraum 17. Betäubt den Agenten auf der anderen Seite und knackt die Tür mit dem Dietrich.

Nun seid Ihr wieder im Gang: Überwältigt alle Agenten und zieht auch Mitch eins über die Rube, dann macht er keinen Ärger. Holt im letzten Raum rechts den Code aus dem Computer und öffnet die Tür am Ende des Gangs mit 0614. Tragt Mitch in den nächsten Gang und holt Euch die Extras aus



**XB** Duckt Euch vor dem Licht des Projektors, sonst werdet Ihr entdeckt.



**XB** LAN-Party aufgemischt: Die Jungs beim Server überrascht Ihr von oben.

dem Ufo-Büro links, der Code aus dem Computer lautet 020781. Schleppt nun Mitch durch die zweite Tür in den Vorraum und löscht alle Lichter. Bekämpft die Wachen und zerrt Mitch durch die Gasse links auf die Stahlbrücke.

Vor dem Treppenhaus legt Ihr Mitch ab, dann betäubt Ihr die Wachen in der unteren Etage. Schleicht nach draußen, bekämpft die beiden Agenten auf dem Balkon und die Wache vor dem Transporter. Nun lauft Ihr zurück zu Mitch und wuchtet ihn zum Fluchtwagen.

### Mission 5: Kalinatsek

#### Eure Ausrüstung

| Vorrat | Gegenstand             |
|--------|------------------------|
| 1      | SC-20K (60 Schuss)     |
| 1      | SC-Pistole (40 Schuss) |
| 5      | Ringflächengeschoss    |
| 5      | Haftkamera             |
| 5      | Taser                  |
| 1      | Flexible Optik         |
| 1      | Dietrich               |

Eilt geradeaus zur Treppentür und überfällt dort die zwei Wachposten. In der oberen Etage warten drei weitere Lederjacks auf ihren Abgang. Eilt zum Fenster auf der rechten Seite und springt auf die Kisten. Über das gespannte Seil hangelt Ihr zum Glasdach 18, lasst Euch dann fallen. Zerschießt die Glasdecke, um in den Gang zu gelangen. Es kommt eine Wache aus dem Eingang, sie überlässt Euch den Code für die Tür rechts:



**XB** Keine Angst: Beim Sprung aufs Glasdach werdet Ihr nicht verletzt.



**XB** Lockt die Wachen zur Tür und schaltet sie im Schatten aus.

97531, gebt ihn sofort ein. Eine Tür weiter gelangt Ihr in die Dunkelkammer, in der rechten Ecke führt eine Luke durch die Wand zum gegenüberliegenden Raum. Sprintet zur Tür und schaltet die drei Agenten aus 19. Am Ende des Ganges kriecht Ihr in den Fahrstuhl. Hüpfst aus dem Lift und eilt rechts um das verdunkelte Zimmer. Schleicht an den Säulen



**XB** Vielseitiges Agentenleben: Erst knackt Ihr die Tür zum Archiv (links), dann klettert Ihr durchs Feuer und entschärft die Zeitbombe an der Wand (rechts).



**XB** Zwei Agenten kommen um die Ecke, empfangt sie mit Kugelregen.

33575. Achtung, jetzt tickt die Zeitbombe: Ihr habt 2:30 Minuten, um sie im Archiv zu entschärfen. Sprintet durch die offenen Türen der Büroräume, um den Explosionen der versteckten Haftminen zu entgehen. Wer schnell ist, wird nicht verletzt - Ihr könnt aber auch schleichen. Öffnet die Tür des brennenden Glasraumes mit dem Dietrich 21, klettert über



links vorbei 20, im folgenden Raum befinden sich die Techniker: Plaudert mit ihnen und befreit sie von den Haftminen. Dabei müsst Ihr schleichen und erst die rechte, dann die linke entschärfen: Vorsicht, hier braucht Ihr eine ruhige Hand!

Die Techniker geben Euch den Code für die Archivtür links im Gang:

den Metallschrank und deaktiviert die Bombe 22.

Verlasst das Büro und sprintet links in den Hörsaal, zwei Wachen brauchen eine Abreibung. Links vom Rednerpult führt eine Treppe in den Keller. Unten überrascht Ihr drei Terroristen, macht sie alle! Anschließend flitzt Ihr rechts um die Ecke und drückt den



**XB** Tief durchatmen, hier wird scharf geschossen: Sucht die drei Soldaten mit dem Fernrohr, das Zielen ist bei dieser Entfernung besonders schwer!





**24** **XB** Mit einer exakt platzierten Granate erwischt Ihr alle drei Wachen.



**25** **XB** Haste Töne: Lockt die Wachen mit Pfiffen an, um sie zu betäuben.

Stromschalter. Wieder im Hörsaal, kommt eine Wache links die Treppe runter, sie hat den Code fürs Foyer rechts: 1250. Eilt dort die Treppe hoch, bekämpft die zwei Agenten und folgt dem Gang zum Computerraum. Benutzt den Rechner und läuft durch die Feuertür, dann links die Treppe hoch. Öffnet die Kantine und bekämpft die beiden Wachen, dann klettert Ihr in der Toilette in den Schacht. Befreit Ivan und plaudert mit ihm.

Verlässt das Klo und fährt mit dem Lift nach oben zum Lager. Haltet Euch links und springt auf die Betonplatten, dann über die Wand. Über weitere Platten und Ziegelsteine erklimmt Ihr die nächste Wand. Sprintet links durchs Gitter und überwindet die beiden Gangster. Im Raum mit dem Gabelstapler bekämpft Ihr drei weitere Wollkappen **23** – nutzt das Zielfernrohr! Klettert die Leiter hoch, springt auf der anderen Seite der Mauer runter und eilt links die Treppe hoch. In dieser Halle bekämpft Ihr drei weitere Wachen: Zwei verstecken sich unten, einer oben am Fenster.



**30** **XB** Beim Verfolgen des Lasters springt Ihr von Schatten zu Schatten.



**26** **XB** Aufgepasst, die Soldaten können Euch auch auf dem Gerüst hören!

Sprintet links durch die Halle, die Treppe hoch und links durch den Korridor. Die drei Wachen im blauen Gang **24** überrascht Ihr mit einer Granate. Lauft weiter bis zum Ende des Weges und bekämpft den Terroristen in der Baustelle links: Vorsicht, dieser Raum ist mit Haftminen an den Säulen gesichert!

Lauft ins Freie, besiegt die drei Wachen und verfolgt eine wilde Schießerei: Greift mit dem Präzisionsgewehr ein und erledigt die beiden Terroristen auf dem Gerüst. Klettert hoch und flüchtet mit dem Helikopter.

## Mission 6: Chinesische Botschaft

### Eure Ausrüstung

| Vorrat | Gegenstand             |
|--------|------------------------|
| 1      | SC-20K (60 Schuss)     |
| 1      | SC-Pistole (40 Schuss) |
| 3      | Ringflächengeschoss    |
| 10     | Haftkamera             |
| 3      | Taser                  |
| 1      | Rauchgranate           |
| 5      | Ablenkungssystem       |
| 1      | Kamera-Störsystem      |
| 1      | Laser-Mikro            |
| 1      | Flexible Optik         |

Hier dürft Ihr kein Aufsehen erregen: Sprintet links in die Sackgasse, klettert auf den Müllcontainer und schwingt Euch über die Mauer. In dieser Gasse patrouillieren zwei Soldaten **25**, überlistet sie mit der Flasche oder betäubt sie mit Gas. Sprintet die Straße nach links zur Feuertonne, in



**31** **XB** Abgehört: Richtet das Mikro auf den Wagen, wenn er vor dem Tor hält.



**27** **XB** Mit dem Ablenkungssystem betäubt Ihr zwei Soldaten auf einmal.



**29** **XB** Krach ist kein Problem: Beim Abseilen stört Euch niemand.

der Ecke entdeckt Ihr eine Leiter im Schatten. Klettert hoch **26** und über das Seil auf das gegenüberliegende Gebäude. Schleicht vom Balkon nach links den Sims entlang, dann um die Ecke zur Leiter. Jetzt geht's den Soldaten an den Kragen, macht sie unschädlich!

Folgt der Straße nach rechts, betäubt die beiden Wachen und lauft geradeaus weiter zur Kanalöffnung. Folgt dem Gullischacht nach links und überwindet drei weitere Soldaten **27**. Sprintet weiter zur Leiter und klettert hoch zur Polizeisperre. Rechts und links steht je eine Wache, passt auf, wenn Ihr auf die Straße klettert **28**. Schleicht zum roten Gerüst und klettert via Leiter hoch. Hangelt über das Rohr zum offenen Fenster und klet-



**28** **XB** Blickt nach rechts und links, um die beiden Wachen zu erspähen.

tert rein. Hangelt das Rohr hoch in die obere Etage und plaudert mit Eurem Verbindungsmann.

Seilt Euch an der gelben Reklame-tafel ab **29** und lasst die drei Wachen verschwinden. Klettert über zwei Leitern auf das nächste Gerüst, schleicht durch die offene Tür ins Haus und betäubt den Soldaten auf den Balkon. Rutscht über das Seil zum gegenüberliegenden Haus und hüpfst runter in die Straße. Eilt durch die Gasse gegenüber dem Laster hinterher **30**. Schleicht Euch an der Schranke vorbei und dann in den chinesischen Garten, nehmt Euch dabei vor Wachen und dem Hund in Acht! Nimmt dieser Eure Fahrte auf, könnt Ihr Eure Spuren im Wasser verwischen. Laft in den Hof und belauscht das Telefonat mit dem Lasermikro. Wartet in der Hecke bis Euer Lauschoffer das Haus verlässt und in den Wagen steigt, belauscht es dabei weiter **31**. Schleicht Euch am Haus entlang auf die andere Seite des Hofes und klettert an dem Rohr über die Mauer **32**. Folgt der Gasse nach rechts zum Fluchtauto. Ihr braucht noch mehr Hilfe? Wie's weitergeht, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.



**32** **XB** Nix wie weg: Am Rohr klettert Ihr auf die Mauer, auf der anderen Seite wartet schon eine freundliche Kollegin mit dem Fluchtwagen.



# Ratchet & Clank

Playstation 2

Der intergalaktische Müllmogul Drek braucht eine Abreibung: Ratchet und Clank verfolgen den Verbrecher durch 19 Levels und stellen ihn schließlich in der Kyzil-Ebene, nicht weit vom Start des Abenteuers entfernt. Um die Missionen zu erledigen, lauft Ihr alle Fragezeichen auf den verschiedenen Planetenkarten ab, dabei solltet Ihr aber nicht die vielen Seitengassen vergessen: Hier lagern massig Bolts, für die Ihr im Waffenladen neue Ausrüstung und Munition kauft. In fast jedem Level wird eine neue Wumme freigeschaltet: Schätze horten lohnt sich, denn Ihr zahlt bis zu 150.000 Bolts. Den Weg zum Obermotel findet Ihr leicht: Unser Player's Guide gibt Euch Tipps zur Waffenwahl, Ausrüstung, den Hoverboard-Rennen und verrät die optimale Taktik im kniffligen Showdown. *oe*

## Euer Hoverboard

### Wettrennen gegen Robos

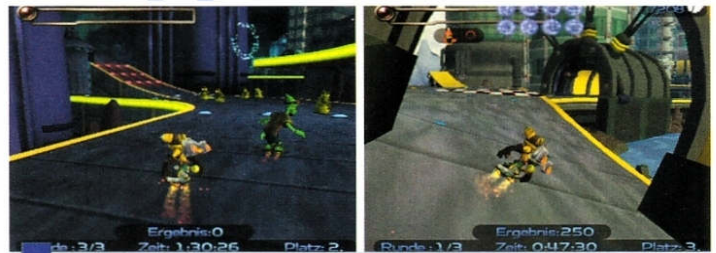
Mit dem schwebenden Skateboard gewinnt Ihr zwei Wettrennen, um wichtige Extras und jede Menge Bolts abzuräumen: In Blackwater City auf Rilgar bekommt Ihr für den ersten Platz den Zoomerator und auf der Fa-

## Die besten Tipps & Tricks

brik-Piste von Kalebo 3 die Holo-Verkleidung. In beiden Rennen gewinnt Ihr mit derselben Taktik: Fahrt die Kurse mehrmals ab und merkt Euch alle Beschleunigerpfeile, Turboringe und Schanzen. Um die Gegner abzuhängen, müsst Ihr die meisten davon erwischen, Drängeln und Ballern hilft nur wenig. Auf Kalebo 3 nützt Ihr außerdem die Abkürzung: Fahrt durch die drei grauen Tore in der letzten Kurve vor dem Ziel, dann verschwindet für wenige Sekunden die Laserbarriere vor der Abzweigung nach rechts – auf diesem Seitenpfad findet Ihr einige Kisten und Beschleuniger. Für den ersten Platz dürft Ihr Euch in den ganzen drei Runden nur einen Fahrfehler leisten.

### Bolts für Rekorde

Wer Bolts für neue Waffen und Munition braucht, kann in den beiden Rennen auch massig Geld scheffeln: Statt gleich Vollgas zu geben, fahrt Ihr auf jeder Strecke das erste Rennen gemütlich und stellt einen schwachen Rundenrekord auf. Verbessert diese Bestzeit in weiteren Rennen jeweils um wenige Sekunden, für je-



**PS2** Beim ersten Rennen holt Ihr Euch den ersten Platz mit Beschleunigern (links), beim zweiten nehmt Ihr die Abkürzung an der Ziellinie (rechts).

den neuen Rekord kassiert Ihr 1.000 Bolts. Ballert außerdem auf alle Dynamit- und Stahlkisten, aus denen weitere Bolts purzeln.

## Die Bewaffnung

### Experimentiert mit den Waffen

In den ersten Levels wird Euch erklärt, mit welcher Waffe Ihr welche Gegner bekämpft. Später müsst Ihr das selbst herausfinden: Die Preise für Waffen und Munition haben dabei nichts mit ihrer Durchschlagskraft zu tun – im Finale ist keine Waffe so effektiv wie der günstige Blaster. Probiert Eure Waffen an allen Gegnern aus und findet heraus, wie sie Euch

am besten nützen. Munition findet Ihr auch in Kisten: Passt genau auf, was Ihr einsammelt, dann kennt Ihr auch die wichtigsten Waffen im Level. Ein Sonderfall ist der Verspötter, der keine Munition benötigt und z.B. die Metallköter herbei pfeift. Nützt Hindernisse wie Laserschranken als Fallen und lockt die Biester rein. Besonders in den späteren Levels müsst Ihr dafür den richtigen Moment abpassen: Wartet bis alle anderen Wachroboter in ihre Kammern verschwinden, dann könnt Ihr Euch die Hunde einzeln vornehmen.

### Spionageraketen

Den kostspieligen Visibombenwerfer hebt Ihr Euch für die wuchtigen Pan-



**PS2** Doppelter Nutzen: Mit Raketen schießt Ihr auf die Robofahrer, bei späteren Besuchen plündert Ihr damit die Stahlkisten – in ihnen findet Ihr jede Menge Bolts.

## Euer Waffenarsenal

| Waffe            | Reichweite | Beschreibung                                                                                      |
|------------------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bombenhandschuh  | mittel     | Ihr schleudert Bomben mit ballistischer Flugbahn                                                  |
| Pyrozitor        | kurz       | exzellente Waffe für viele kleine Gegner                                                          |
| Blaster          | weit       | die Standard-Pistole mit Zielfunktion                                                             |
| Todes-Handsuh    | kurz       | ruft intelligente Robohelfer herbei                                                               |
| Minen-Handsuh    | kurz       | damit stellt Ihr den Gegnern Fallen                                                               |
| Verspötter       | mittel     | lockt die Gegner heran, z.B. in Minen                                                             |
| Saug-Kanone      | mittel     | verschluckt kleine Gegner und verwendet sie anschließend als Geschoss                             |
| Verwüster        | weit       | spuckt Raketen, ideal für gepanzerte Robos                                                        |
| Hieb             | kurz       | Ihr teilt mächtige Geraden aus                                                                    |
| Visibombenwerfer | weit       | ferngesteuerte Raketen mit eingebauter Kamera: wird Ratchet getroffen, verliert Ihr die Kontrolle |
| Köder-Handsuh    | kurz       | Ratchet-Puppen sorgen für Ablenkung                                                               |
| Abwehr-Drohnen   | kurz       | ein Ring aus Bomben schützt Euch                                                                  |
| Stromklaue       | kurz       | Ihr brutzelt die Robos mit Stromschlägen                                                          |
| Wandlerstrahl    | kurz       | verwandelt viele kleine Gegner in Hühner                                                          |
| R.I.D.A.         | mittel     | vernichtet mit einem Schlag alle Monster, teuer                                                   |





**PS2** Sackgasse? Nein, mit den Magnetschuhen lauft Ihr Wände hoch.



**PS2** Für die zielsuchenden Verwüsterraketen braucht Ihr freies Schussfeld (links), während Ihr die Flugbahn der Visibomben selbst bestimmt (rechts).



**PS2** Erste Runde im Finale: Ballert schnell mit Raketen auf Dreks Mech.

zer und Flieger auf, die Euch schon von weitem unter Beschuss nehmen. In der Kyzil-Ebene nützen Euch die Raketen mit eingebauter Kamera auch zur Aufklärung: So erspäht Ihr Geschütze, die außerhalb Eures Blickfeldes liegen – und bleibt selbst unentdeckt. Ballert eine Visibombe in jede neue Schlucht, dann habt Ihr Überblick.

## Die Ausrüstung

### Praktische Werkzeuge

Ihr steht vor einer verschlossenen Tür oder einem Abgrund und kommt nicht weiter? Dann braucht Ihr neues Werkzeug: Unsere Tabelle (unten) zeigt Euch die Fundorte der 14 Extras und was Ihr mit ihnen machen könnt. Um sie freizuspielen, erledigt Ihr einfach die ungelösten Missionen.

### Schlösser knacken

Jedes Schloss besteht aus drei Ringen mit Blockern und Lasern, letztere müsst Ihr auf die Sensoren richten. Mit dem Dietrich öffnet Ihr locker alle Barrieren, wenn Ihr nur eine Regel beachtet: Nehmt Euch zuerst den

Ring mit den meisten Lasern und Blockern vor und richtet ihn korrekt aus, dann ergibt sich die Stellung der anderen beiden Ringe fast von selbst.

## Bereit fürs Finale?

### Vorbereitung

Für den letzten Kampf auf Veldin benötigt Ihr jede Menge Bolts, denn Munition und Bonusenergie sind knapp. Deshalb kauft Ihr unterwegs per PDA ein (was teuer ist). Erweitert Eure Energie auf acht Bälle und füllt in früheren Levels oder beim Hoverboard-Rennen Euren Geldbeutel: Ihr braucht 8.000 Bolts für die Munition im Finale und sogar noch mehr, wenn Ihr mit Raketen schießt. Auf dem



**PS2** Der Dietrich öffnet Türen: Hier die Lösung für das letzte Schloss im Spiel.

Weg dorthin findet Ihr zwar etwa 6.000 Bolts, aber die benötigt Ihr sofort für Raketen, Blaster und Visibomben – in dem Level wimmelt es von Flugschützen, Panzern und Jägern.

### Kampf der Mechs

Obermütz Drek stellt sich im Riesenroboter zum Duell: Vergrößert Clank und ballert ihm ein paar Geschosse vor den Latz. Diese Runde gewinnt Ihr ohne Probleme.

### Über berstende Inseln

Anschließend flüchtet Drek über mehrere Inseln und nimmt Euch mit Bomben und Raketen unter Beschuss: Lauft ihm hinterher und weicht seitlich aus. Überspringt die Glutwelle, in der anschließenden Feuerpause nehmt Ihr Drek mit dem Blaster aufs Korn. Hat Drek einen von sieben Energiekanistern verloren, zerstört er die Insel und fliegt zur nächsten. Sammelt schnell die erscheinenden Extras und sprintet zu den Schwebepattformen, bevor die Insel abstürzt. Verfolgt Drek mit den Schwunghaken und haltet die Düsen bereit, denn eine der Plattformen bricht bereits zusammen, bevor Ihr sie berührt.



**PS2** Bei Dreks Verfolgung benötigt Ihr Schwunghaken und Düsenpack.

### Gebt Drek den Rest!

In der letzten Arena packt Drek alle seine Waffen aus und hetzt sogar Robos auf Euch. Das Ausweichen ist in diesem Raum aber leichter, denn eine Schiene führt rund um die Arena: Rutscht mit den Grindschuhen im Kreis und kontert mit dem Todeshandschuh. Dabei müsst Ihr dem Mech möglichst nahe auf den Panzer rücken, denn die folgende Pause für Euren Konter ist nur sehr kurz. Erst wenn sich Drek von der Arena entfernt oder die Munition knapp wird, greift Ihr zu Verwüster und Visibombenwerfer. Diese beiden Waffen sind teuer und das Zielen aus der Ego-perspektive ist kompliziert. Die meisten anderen Waffen treffen Drek nicht – viel Glück!

## Sammelt alle Extras!

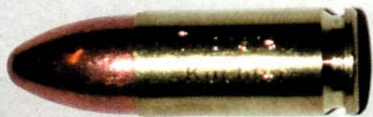
| Werkzeug         | Fundort                    | Zweck                                     |
|------------------|----------------------------|-------------------------------------------|
| Dietrich         | Vorposten X11, Aridia      | knackt verschlossene Türen                |
| Hydrobeamer      | Blarg-Station, G34-Nebel   | kann Wasser aufsaugen und in Pools füllen |
| Schwunghaken     | Metropolis, Kerwan         | Ihr schwingt wie Tarzan über Abgründe     |
| Gadgetron-PDA    | Gorda City, Oltanis        | damit könnt Ihr jederzeit Munition kaufen |
| Metalldetektor   | Fort Krontos, Batalia      | findet versteckte Bolts                   |
| Holo-Verkleidung | Gadgetron-Fabrik, Kalebo 3 | macht Euch zum harmlosen Robo             |
| Helipack         | Metropolis, Kerwan         | Gleitflug und höhere Sprünge              |
| Düsenpack        | Jowai-Seebad, Pokitaru     | damit könnt Ihr fliegen                   |
| Hydropack        | Bombenfabrik, Hoven        | macht Euch im Wasser schneller            |
| O2-Maske         | Jowai-Seebad, Pokitaru     | schützt vor Giftgas                       |
| Schall-Summoner  | Vorposten X11, Aridia      | aktiviert die Sandmaus                    |
| Pilotenhelm      | Blarg Depot, Gaspar        | fliegt den Düsenjet auf Pokitaru          |
| Grindschuhe      | Blarg-Station, G34-Nebel   | Ihr rutscht über Schienen                 |
| Magnet-Stiefel   | Kogor-Raffinerie, Orxon    | ermöglicht Spaziergänge im All            |



**PS2** Gleich ist er hinüber: Lauft möglichst nahe zu Drek und ballert pausenlos mit dem Blaster – könnt Ihr keine Munition mehr nachkaufen, nehmt Ihr die Raketen.



# MANISCHER MOMENT!



"Die hier ist für dich": Das aggressive Marketing von heute treibt seltsame Blüten.

Wenn der Postmann eine Ladung Umschläge mit unbekanntem Absender in der Redaktion abliefern, wundert sich das schreibende Personal: Haben etwa aufgebrauchte Fans eines von uns zu Recht verschmähten Spiels eine heimtückische Racheaktion organisiert? Das Öffnen der brisanten Post förderte ungewöhnliches ans Tageslicht: Auf einem Serien-Drohbrief klebte eine 9-mm-Patrone – ohne Schwarzpulver, aber dafür mit eingraviertem Namen des Empfängers. Des Rätsels Lösung: Sony wollte nochmal eindrücklich auf das Gangsterepos "The Getaway" (Test ab Seite 74) hinweisen – ob's die richtige Methode war, sei dahin gestellt, angesichts der andauernden Gewaltdiskussion macht sich dennoch Verwunderung breit. Schließlich gibt sich gerade der PS2-Hersteller sonst alle Mühe, sein familienfreundliches Image zu verteidigen.



## Es war einmal...

### MANIAC VOR 5 JAHREN

Im Preview-Teil dominierte zur Jahreswende das N64: Neben dem Knuddelhüpfer "Yoshi's Story", "F-Zero X" und "1080°" warfen wir einen frühen Blick auf "Legend of Zelda" – in der ersten Version sah Blondschoopf Link skurrilerweise seinem kommenden Gamecube-Alter-Ego fast ähnlicher als seiner endgültigen Modulform. Während der Testteil mit unspektakulären Weihnachtsnachzählern und Import-B-Titeln gefüllt wurde, sorgten zwei Features für Interesse: Auf fünf Seiten wurden die technischen Fortschritte der 32-Bit-Spiele und das nahende Saturn-Ende analysiert. Die 'Zukunft des Videospiele' präsentierte sich gar noch umfangreicher, schließlich schien der 64DD-Flop damals noch vielversprechend zu sein...

## ANZEIGEN-GALERIE

### WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

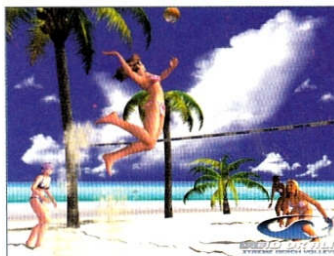


Manche Dinge ändern sich nie: Wer heutzutage im Flugzeug reist, bekommt jedes Mal den gleichen Wisch mit Sicherheitsbestimmungen vorgesetzt. In der Zukunft sieht's für "Tribes: Aerial Assault"-Söldner nicht anders aus – auch Jetpack-Piloten sind vor dem warnenden Papierkram nicht gefeit.

# NEXT TIME 3/2003

erscheint am 5. Februar

Die Branche befindet sich zwar noch im traditionellen Winterschlaf, doch wir scheuen keine Mühe, interessante Titel für Euch auszugraben: Rennspieler erwartet ein flotter Frühling, neben dem Xbox-Edelraser **Racing Evoluzione** aus der Ferrari-Heimat Italien kündigen sich auf der PS2 der Rockstarflitzer **Midnight Club 2** und Acclaims Offroadspektakel **Paris-Dakar 2** an. Wem es mehr nach Action gelüftet, freut sich mit uns auf den Test von **Primal**, die Ballermechs von **Battle Engine Aquila** und einen ausführlichen Blick auf **Panzer Dragoon Orta** – mit etwas Glück stürzen wir uns auch endlich auf eine spielbare Fassung von **Devil May Cry 2**. Für Hüpfspielfreunde halten wir Ausschau nach neuen Infos zu **Vexx**, Sportler verkloppen sich mit den Muskelbergen von **Legends of Wrestling 2**. Wenn alles klappt, gibt's nach dem schnuckeligen Kalender dieser Ausgabe zudem erste echte Spielebilder und Infos zum Strandmiezenspaß **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** (Bild).



## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Stephan Freundorfer (sf), viSdP  
**Redaktion:** Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Colin Gabel (cg) • **Freie Mitarbeiter:** Max Wildgruber (mw), Simon Biedermann (sb), Thorsten Küchler (tk), Oliver Ehrle (oe)  
**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)

**Redaktion:** 08233/7401-0, Telefax 08233/7401-17  
**Internet:** www.maniac.de  
**Tipps & Tricks:** 0190/88241228 (1,86 €/Min)  
**Abo-Service:** 089/85709227  
 Email: maniac@pan-adress.de

**Nachbestell- & Abo-Service**  
 Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 87 verwenden.

**Layout:** Andrea Danzer, Wolfgang Müller

**Titelmotiv:** "Tomb Raider" © Eidos

**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, viSdP  
 Telefon (0 82 33) 74 01-12  
 Telefax (0 82 33) 74 01-17  
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky  
 Telefon (0 40) 52 37 196

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG,  
 Telefon 089/319061-0, Fax -113  
**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Urheberrecht:** Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, dass in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2002 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering  
**Geschäftsführer:** Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



## INSERTENTEN

|              |                  |
|--------------|------------------|
| ACME         | 71               |
| Activision   | 2. US, 3, 15, 37 |
| Fairplay     | 89               |
| Game Castle  | 83               |
| Game It      | 87               |
| Hellfire     | 93               |
| Infogrames   | 43               |
| Konami       | 21               |
| Media Attack | 73               |
| Media Games  | 85               |
| Primal Games | 47               |
| Spielraum    | 89               |
| Spielraum    | 93               |
| Take 2       | 4, 4. US         |
| TDK          | 29, 31           |
| THQ          | 3. US            |
| Thrustmaster | 79               |
| Tradelink    | 89               |
| Ubi Soft     | 11               |
| Vivendi      | 77               |



koei™

THQ

***Wenn ein Krieger mehr zählt als eine ganze Armee...***

***Der Taktik-Hit jetzt auch für die Xbox!***

# DYNASTY WARRIORS 3

TM



Produced by  
Omega Force

- Dynamischer Storyverlauf abhängig vom Hauptcharakter und Spielverhalten
- Vielfältige Spielmodi inklusive 2-Spieler-Kooperativ- und Versus-Modus
- Mehr als 40 spielbare Charaktere mit eigenen Cutscenes und individueller Sprachausgabe

## ***Neue Features!***

**2 verschiedene Farbvarianten für die Charakterbekleidung! • Höhere Anzahl von Savegames! • Größere Auswahl an Schwierigkeitsgraden!**







# Grand Theft Auto Vice City

WWW.VICECITY.DE



Offizielles PlayStation 2  
Magazin: 92%  
"Das bis dato beste PS2-Spiel"



Play the Playstation: 94%  
"Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen!  
Kaufen! Kaufen! Kaufen!"



Playzone: 91%  
"DER Blockbuster des  
Jahres auf PS2"



GamePro: 93%  
"Kauft euch dieses Spiel!"



Bravo Screenfun: Note 1  
"Noch nie war  
ein Videospiel so cool"



Maniac: 91%  
"Vice City gehört ins Pflicht-  
programm jedes PS2-Zockers"



Players: 92%  
"Das beste PS2-Spiel"

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS  
WWW.VICECITYRADIO.COM



PlayStation 2



"PlayStation" logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.  
©, "Epic" and Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada./C 2002 Sony Music  
Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective  
owners. All Rights Reserved.







|                                                                                                                                        |             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <br><b>DEAD OR ALIVE</b><br>XTREME BEACH VOLLEYBALL |             |
| <br>XBOX                                            | <b>2003</b> |
| <b>TECMO</b> 100% GAMES                                                                                                                |             |
| <b>MAN!AC</b>                                                                                                                          |             |





|                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                 |               |               |               |                |                |                  |               |
|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|---------------|
| 1<br>MITTWOCH    | 2<br>DONNERSTAG | 3<br>FREITAG  | 4<br>SAMSTAG  | 5<br>SONNTAG | 6<br>MONTAG    | 7<br>DIENSTAG  | 8<br>MITTWOCH    | 9<br>DONNERSTAG | 10<br>FREITAG | 11<br>SAMSTAG | 12<br>SONNTAG | 13<br>MONTAG   | 14<br>DIENSTAG | 15<br>MITTWOCH   | XBOX          |
| 16<br>DONNERSTAG | 17<br>FREITAG   | 18<br>SAMSTAG | 19<br>SONNTAG | 20<br>MONTAG | 21<br>DIENSTAG | 22<br>MITTWOCH | 23<br>DONNERSTAG | 24<br>FREITAG   | 25<br>SAMSTAG | 26<br>SONNTAG | 27<br>MONTAG  | 28<br>DIENSTAG | 29<br>MITTWOCH | 30<br>DONNERSTAG | 31<br>FREITAG |

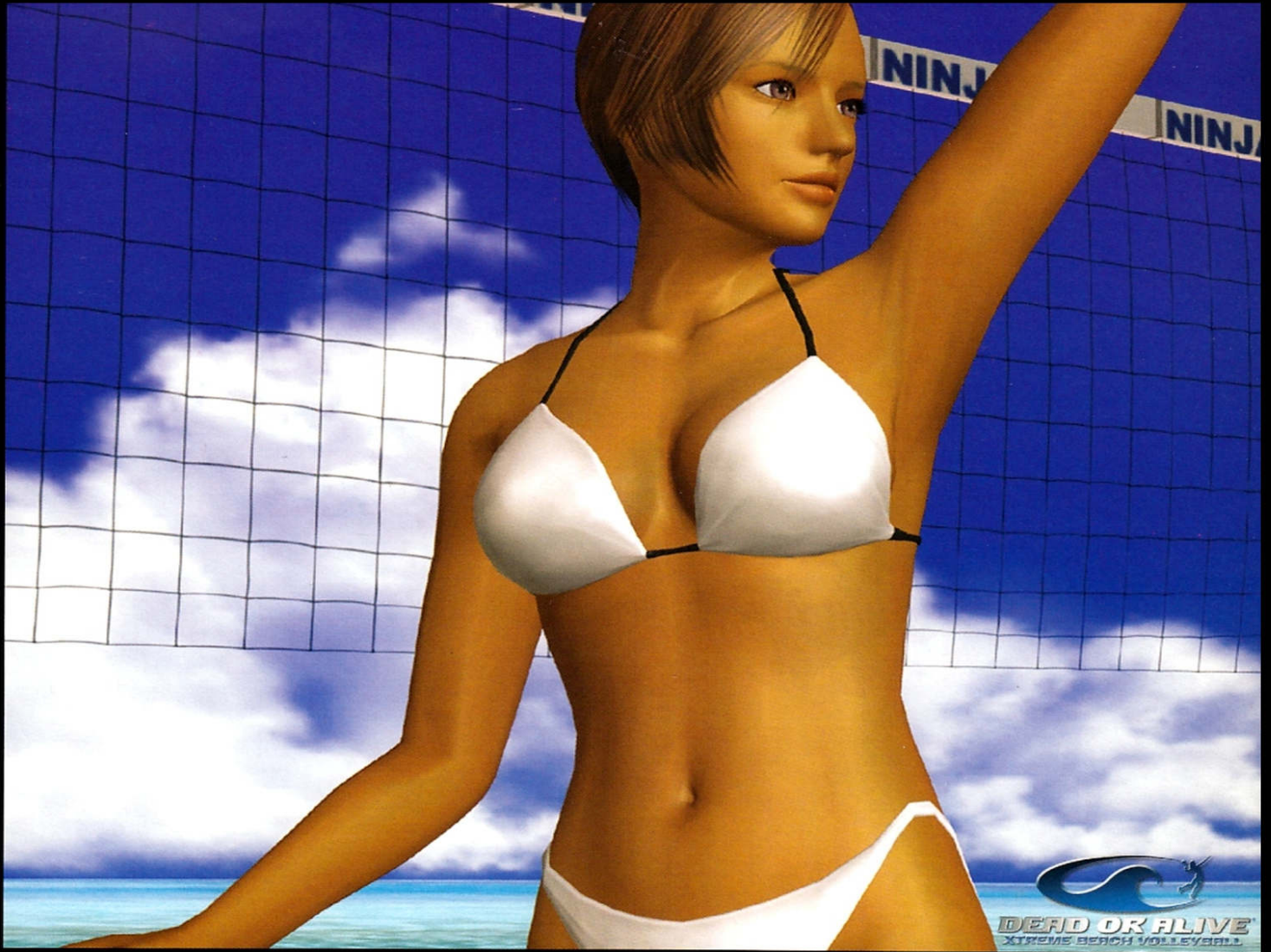
JANUAR

2003







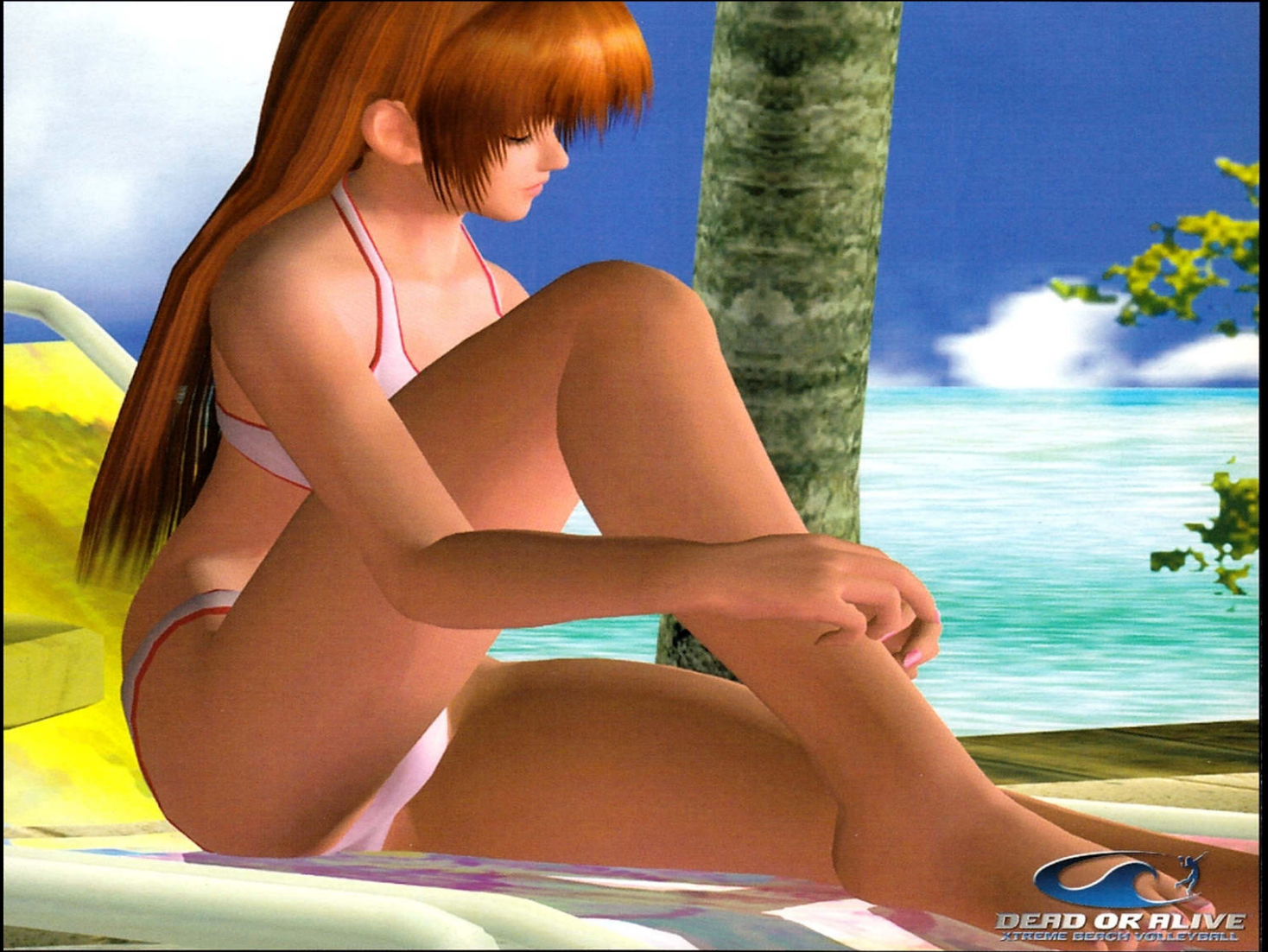


|               |              |                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |                                                                                       |
|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1<br>SAMSTAG  | 2<br>SONNTAG | 3<br>MONTAG    | 4<br>DIENSTAG  | 5<br>MITTWOCH    | 6<br>DONNERSTAG | 7<br>FREITAG  | 8<br>SAMSTAG  | 9<br>SONNTAG | 10<br>MONTAG   | 11<br>DIENSTAG | 12<br>MITTWOCH   | 13<br>DONNERSTAG | 14<br>FREITAG | 15<br>SAMSTAG |  |
| 16<br>SONNTAG | 17<br>MONTAG | 18<br>DIENSTAG | 19<br>MITTWOCH | 20<br>DONNERSTAG | 21<br>FREITAG   | 22<br>SAMSTAG | 23<br>SONNTAG | 24<br>MONTAG | 25<br>DIENSTAG | 26<br>MITTWOCH | 27<br>DONNERSTAG | 28<br>FREITAG    | 29<br>SAMSTAG | 30<br>SONNTAG | 31<br>MONTAG                                                                          |

MÄRZ

2003





|                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |                |                |      |
|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------|
| 1<br>DIENSTAG  | 2<br>MITTWOCH    | 3<br>DONNERSTAG | 4<br>FREITAG  | 5<br>SAMSTAG  | 6<br>SONNTAG | 7<br>MONTAG    | 8<br>DIENSTAG  | 9<br>MITTWOCH    | 10<br>DONNERSTAG | 11<br>FREITAG | 12<br>SAMSTAG | 13<br>SONNTAG | 14<br>MONTAG   | 15<br>DIENSTAG | XBOX |
| 16<br>MITTWOCH | 17<br>DONNERSTAG | 18<br>FREITAG   | 19<br>SAMSTAG | 20<br>SONNTAG | 21<br>MONTAG | 22<br>DIENSTAG | 23<br>MITTWOCH | 24<br>DONNERSTAG | 25<br>FREITAG    | 26<br>SAMSTAG | 27<br>SONNTAG | 28<br>MONTAG  | 29<br>DIENSTAG | 30<br>MITTWOCH |      |

APRIL

2003



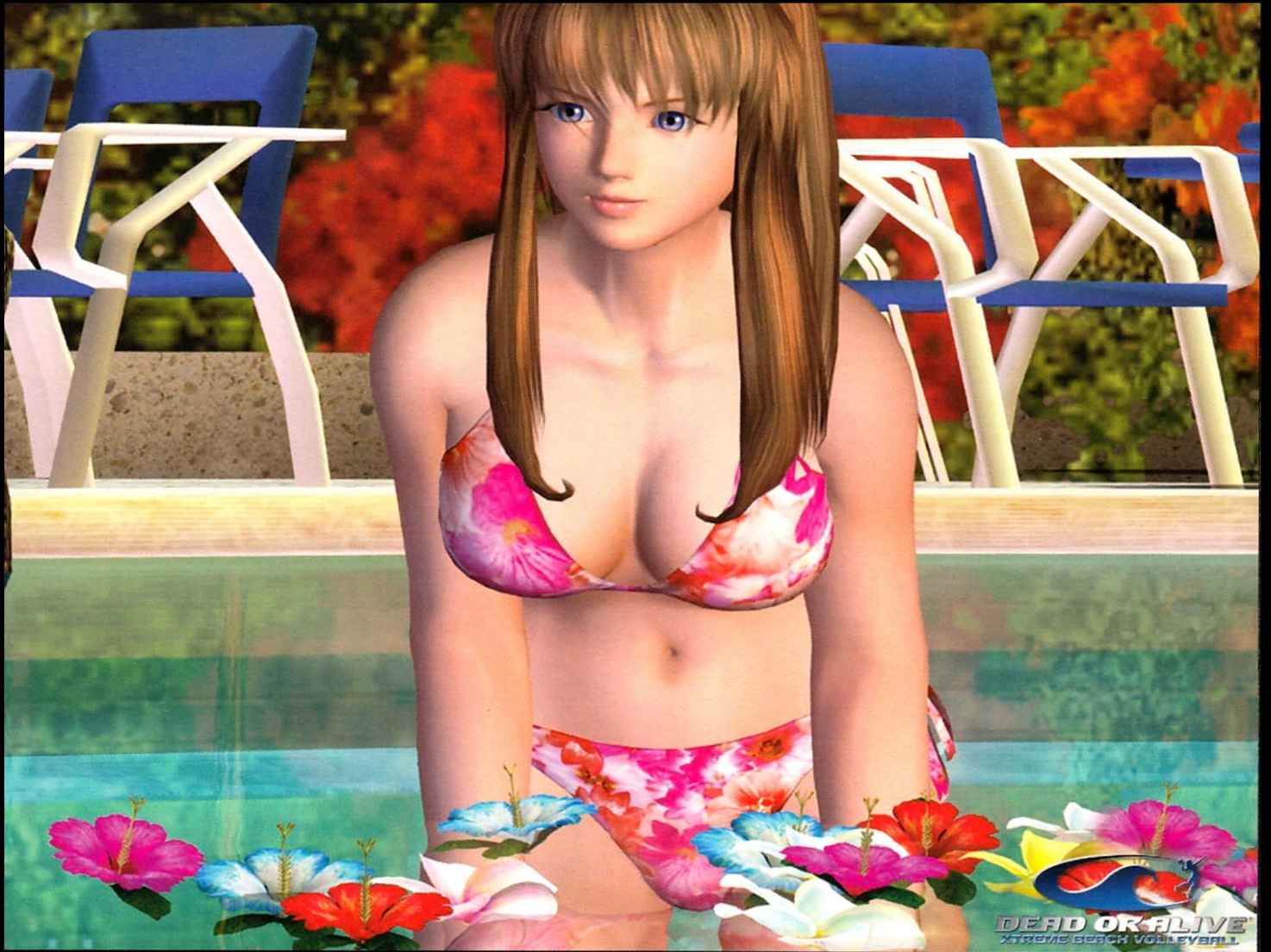


|                 |               |               |              |                |                |                  |                 |               |               |               |                |                |                  |                  |               |
|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|
| 1<br>DONNERSTAG | 2<br>FREITAG  | 3<br>SAMSTAG  | 4<br>SONNTAG | 5<br>MONTAG    | 6<br>DIENSTAG  | 7<br>MITTWOCH    | 8<br>DONNERSTAG | 9<br>FREITAG  | 10<br>SAMSTAG | 11<br>SONNTAG | 12<br>MONTAG   | 13<br>DIENSTAG | 14<br>MITTWOCH   | 15<br>DONNERSTAG | XBOX          |
| 16<br>FREITAG   | 17<br>SAMSTAG | 18<br>SONNTAG | 19<br>MONTAG | 20<br>DIENSTAG | 21<br>MITTWOCH | 22<br>DONNERSTAG | 23<br>FREITAG   | 24<br>SAMSTAG | 25<br>SONNTAG | 26<br>MONTAG  | 27<br>DIENSTAG | 28<br>MITTWOCH | 29<br>DONNERSTAG | 30<br>FREITAG    | 31<br>SAMSTAG |

MAI

2003





|              |                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |      |
|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|------|
| 1<br>SONNTAG | 2<br>MONTAG    | 3<br>DIENSTAG  | 4<br>MITTWOCH    | 5<br>DONNERSTAG | 6<br>FREITAG  | 7<br>SAMSTAG  | 8<br>SONNTAG | 9<br>MONTAG    | 10<br>DIENSTAG | 11<br>MITTWOCH   | 12<br>DONNERSTAG | 13<br>FREITAG | 14<br>SAMSTAG | 15<br>SONNTAG | XBOX |
| 16<br>MONTAG | 17<br>DIENSTAG | 18<br>MITTWOCH | 19<br>DONNERSTAG | 20<br>FREITAG   | 21<br>SAMSTAG | 22<br>SONNTAG | 23<br>MONTAG | 24<br>DIENSTAG | 25<br>MITTWOCH | 26<br>DONNERSTAG | 27<br>FREITAG    | 28<br>SAMSTAG | 29<br>SONNTAG | 30<br>MONTAG  |      |

JUNI

2003





|                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |                |                |                  |
|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|
| 1<br>DIENSTAG  | 2<br>MITTWOCH    | 3<br>DONNERSTAG | 4<br>FREITAG  | 5<br>SAMSTAG  | 6<br>SONNTAG | 7<br>MONTAG    | 8<br>DIENSTAG  | 9<br>MITTWOCH    | 10<br>DONNERSTAG | 11<br>FREITAG | 12<br>SAMSTAG | 13<br>SONNTAG | 14<br>MONTAG   | 15<br>DIENSTAG | XBOX             |
| 16<br>MITTWOCH | 17<br>DONNERSTAG | 18<br>FREITAG   | 19<br>SAMSTAG | 20<br>SONNTAG | 21<br>MONTAG | 22<br>DIENSTAG | 23<br>MITTWOCH | 24<br>DONNERSTAG | 25<br>FREITAG    | 26<br>SAMSTAG | 27<br>SONNTAG | 28<br>MONTAG  | 29<br>DIENSTAG | 30<br>MITTWOCH | 31<br>DONNERSTAG |

JULI

2003





|               |               |              |                |                |                  |                 |               |               |               |                |                |                  |                  |               |               |
|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|
| 1<br>FREITAG  | 2<br>SAMSTAG  | 3<br>SONNTAG | 4<br>MONTAG    | 5<br>DIENSTAG  | 6<br>MITTWOCH    | 7<br>DONNERSTAG | 8<br>FREITAG  | 9<br>SAMSTAG  | 10<br>SONNTAG | 11<br>MONTAG   | 12<br>DIENSTAG | 13<br>MITTWOCH   | 14<br>DONNERSTAG | 15<br>FREITAG | XBOX          |
| 16<br>SAMSTAG | 17<br>SONNTAG | 18<br>MONTAG | 19<br>DIENSTAG | 20<br>MITTWOCH | 21<br>DONNERSTAG | 22<br>FREITAG   | 23<br>SAMSTAG | 24<br>SONNTAG | 25<br>MONTAG  | 26<br>DIENSTAG | 27<br>MITTWOCH | 28<br>DONNERSTAG | 29<br>FREITAG    | 30<br>SAMSTAG | 31<br>SONNTAG |





|                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |                |      |
|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|----------------|------|
| 1<br>MONTAG    | 2<br>DIENSTAG  | 3<br>MITTWOCH    | 4<br>DONNERSTAG | 5<br>FREITAG  | 6<br>SAMSTAG  | 7<br>SONNTAG | 8<br>MONTAG    | 9<br>DIENSTAG  | 10<br>MITTWOCH   | 11<br>DONNERSTAG | 12<br>FREITAG | 13<br>SAMSTAG | 14<br>SONNTAG | 15<br>MONTAG   | XBOX |
| 16<br>DIENSTAG | 17<br>MITTWOCH | 18<br>DONNERSTAG | 19<br>FREITAG   | 20<br>SAMSTAG | 21<br>SONNTAG | 22<br>MONTAG | 23<br>DIENSTAG | 24<br>MITTWOCH | 25<br>DONNERSTAG | 26<br>FREITAG    | 27<br>SAMSTAG | 28<br>SONNTAG | 29<br>MONTAG  | 30<br>DIENSTAG |      |

SEPTEMBER

2003





|                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                 |               |               |               |                |                |                  |               |
|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|---------------|
| 1<br>MITTWOCH    | 2<br>DONNERSTAG | 3<br>FREITAG  | 4<br>SAMSTAG  | 5<br>SONNTAG | 6<br>MONTAG    | 7<br>DIENSTAG  | 8<br>MITTWOCH    | 9<br>DONNERSTAG | 10<br>FREITAG | 11<br>SAMSTAG | 12<br>SONNTAG | 13<br>MONTAG   | 14<br>DIENSTAG | 15<br>MITTWOCH   | XBOX          |
| 16<br>DONNERSTAG | 17<br>FREITAG   | 18<br>SAMSTAG | 19<br>SONNTAG | 20<br>MONTAG | 21<br>DIENSTAG | 22<br>MITTWOCH | 23<br>DONNERSTAG | 24<br>FREITAG   | 25<br>SAMSTAG | 26<br>SONNTAG | 27<br>MONTAG  | 28<br>DIENSTAG | 29<br>MITTWOCH | 30<br>DONNERSTAG | 31<br>FREITAG |

OKTOBER

2003





|               |              |                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |      |
|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|------|
| 1<br>SAMSTAG  | 2<br>SONNTAG | 3<br>MONTAG    | 4<br>DIENSTAG  | 5<br>MITTWOCH    | 6<br>DONNERSTAG | 7<br>FREITAG  | 8<br>SAMSTAG  | 9<br>SONNTAG | 10<br>MONTAG   | 11<br>DIENSTAG | 12<br>MITTWOCH   | 13<br>DONNERSTAG | 14<br>FREITAG | 15<br>SAMSTAG | XBOX |
| 16<br>SONNTAG | 17<br>MONTAG | 18<br>DIENSTAG | 19<br>MITTWOCH | 20<br>DONNERSTAG | 21<br>FREITAG   | 22<br>SAMSTAG | 23<br>SONNTAG | 24<br>MONTAG | 25<br>DIENSTAG | 26<br>MITTWOCH | 27<br>DONNERSTAG | 28<br>FREITAG    | 29<br>SAMSTAG | 30<br>SONNTAG |      |

NOVEMBER

2003





|                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |                |                |
|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1<br>MONTAG    | 2<br>DIENSTAG  | 3<br>MITTWOCH    | 4<br>DONNERSTAG | 5<br>FREITAG  | 6<br>SAMSTAG  | 7<br>SONNTAG | 8<br>MONTAG    | 9<br>DIENSTAG  | 10<br>MITTWOCH   | 11<br>DONNERSTAG | 12<br>FREITAG | 13<br>SAMSTAG | 14<br>SONNTAG | 15<br>MONTAG   | XBOX           |
| 16<br>DIENSTAG | 17<br>MITTWOCH | 18<br>DONNERSTAG | 19<br>FREITAG   | 20<br>SAMSTAG | 21<br>SONNTAG | 22<br>MONTAG | 23<br>DIENSTAG | 24<br>MITTWOCH | 25<br>DONNERSTAG | 26<br>FREITAG    | 27<br>SAMSTAG | 28<br>SONNTAG | 29<br>MONTAG  | 30<br>DIENSTAG | 31<br>MITTWOCH |

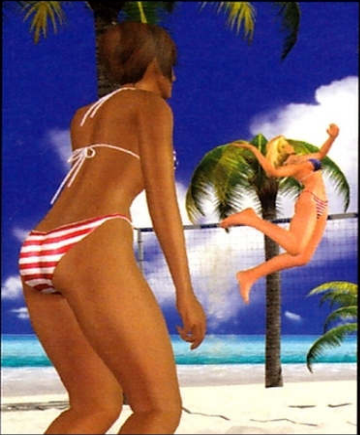
DEZEMBER

2003



**MAN!AC**









**DEAD OR ALIVE**  
XTREME BEACH VOLLEYBALL



SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE

**PLAY MORE**

[www.xbox.com/de](http://www.xbox.com/de)



©2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball™ and Dead or Alive (R). (c) Tecmo, LTD. 1996 - 2002. Tecmo (R) and the Tecmo logo are registered trademarks of Tecmo LTD. Team Ninja and the Team Ninja logo are trademarks of Tecmo LTD. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.





**DEAD OR ALIVE**  
XTREME BEACH VOLLEYBALL

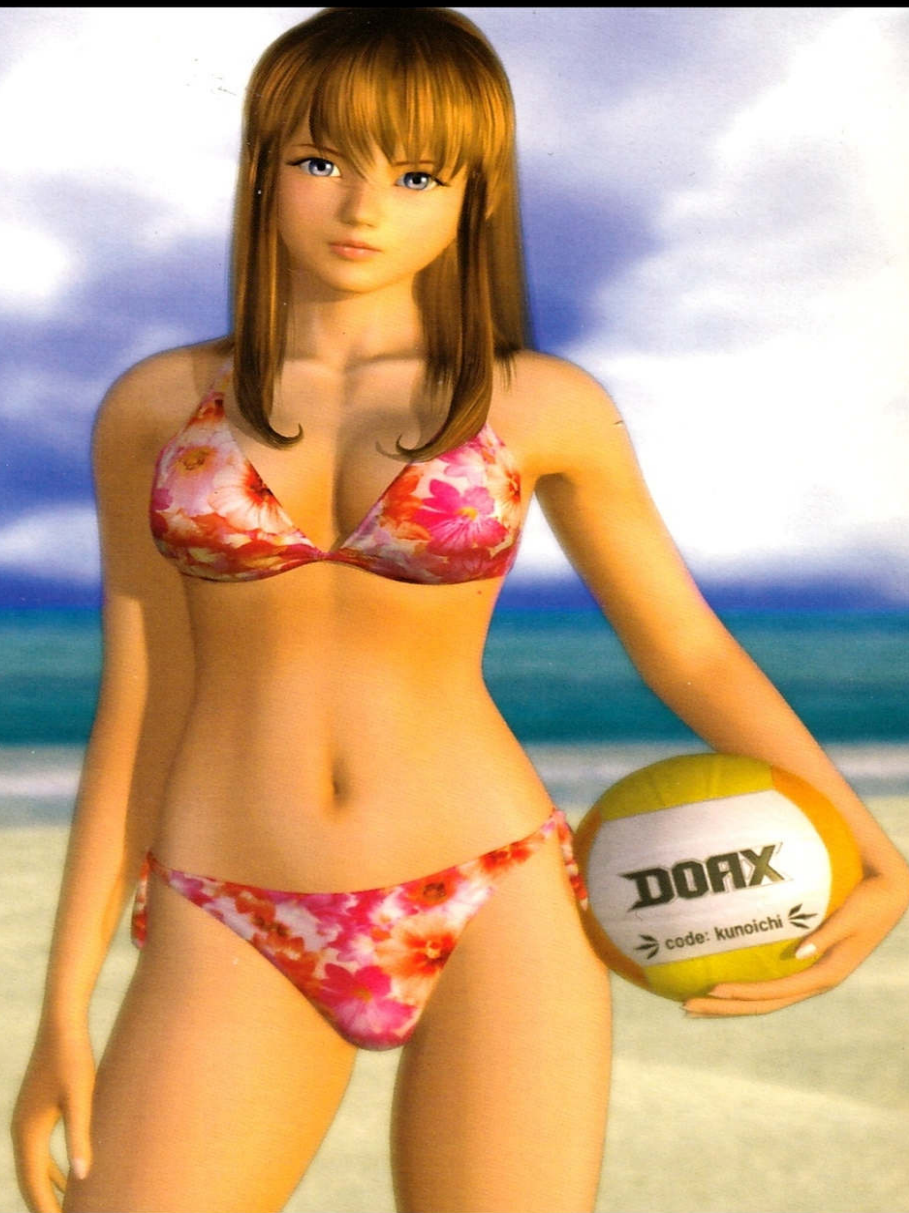


**2003**



TECMO 100% GAMES

**MANIAC**







|                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                 |               |               |               |                |                |                  |               |
|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|---------------|
| 1<br>MITTWOCH    | 2<br>DONNERSTAG | 3<br>FREITAG  | 4<br>SAMSTAG  | 5<br>SONNTAG | 6<br>MONTAG    | 7<br>DIENSTAG  | 8<br>MITTWOCH    | 9<br>DONNERSTAG | 10<br>FREITAG | 11<br>SAMSTAG | 12<br>SONNTAG | 13<br>MONTAG   | 14<br>DIENSTAG | 15<br>MITTWOCH   | XBOX          |
| 16<br>DONNERSTAG | 17<br>FREITAG   | 18<br>SAMSTAG | 19<br>SONNTAG | 20<br>MONTAG | 21<br>DIENSTAG | 22<br>MITTWOCH | 23<br>DONNERSTAG | 24<br>FREITAG   | 25<br>SAMSTAG | 26<br>SONNTAG | 27<br>MONTAG  | 28<br>DIENSTAG | 29<br>MITTWOCH | 30<br>DONNERSTAG | 31<br>FREITAG |

JANUAR

2003





|               |              |                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |      |
|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|------|
| 1<br>SAMSTAG  | 2<br>SONNTAG | 3<br>MONTAG    | 4<br>DIENSTAG  | 5<br>MITTWOCH    | 6<br>DONNERSTAG | 7<br>FREITAG  | 8<br>SAMSTAG  | 9<br>SONNTAG | 10<br>MONTAG   | 11<br>DIENSTAG | 12<br>MITTWOCH   | 13<br>DONNERSTAG | 14<br>FREITAG | 15<br>SAMSTAG | XBOX |
| 16<br>SONNTAG | 17<br>MONTAG | 18<br>DIENSTAG | 19<br>MITTWOCH | 20<br>DONNERSTAG | 21<br>FREITAG   | 22<br>SAMSTAG | 23<br>SONNTAG | 24<br>MONTAG | 25<br>DIENSTAG | 26<br>MITTWOCH | 27<br>DONNERSTAG | 28<br>FREITAG    |               |               |      |

FEBRUAR

2003



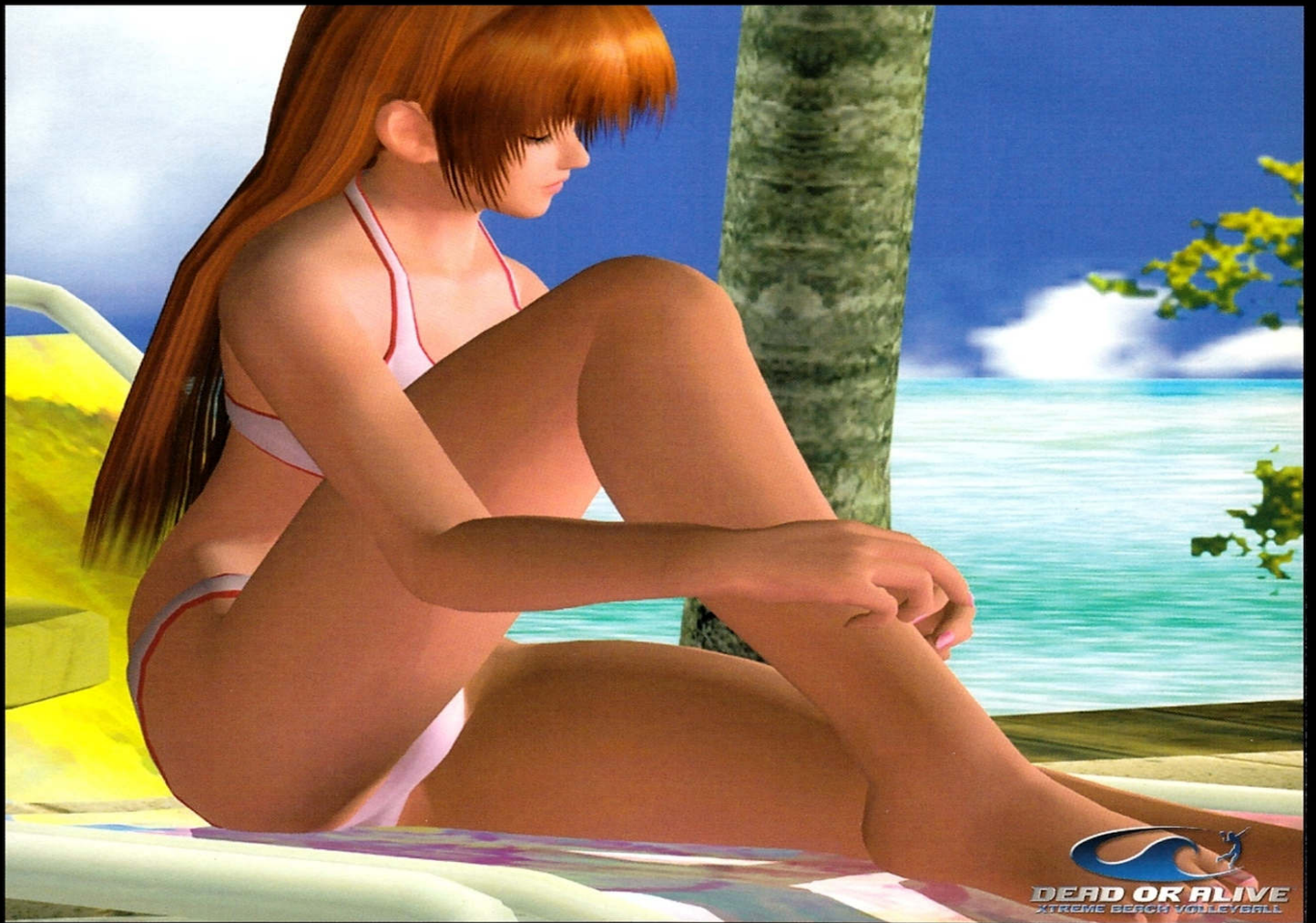


|               |              |                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |              |
|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|--------------|
| 1<br>SAMSTAG  | 2<br>SONNTAG | 3<br>MONTAG    | 4<br>DIENSTAG  | 5<br>MITTWOCH    | 6<br>DONNERSTAG | 7<br>FREITAG  | 8<br>SAMSTAG  | 9<br>SONNTAG | 10<br>MONTAG   | 11<br>DIENSTAG | 12<br>MITTWOCH   | 13<br>DONNERSTAG | 14<br>FREITAG | 15<br>SAMSTAG | XBOX         |
| 16<br>SONNTAG | 17<br>MONTAG | 18<br>DIENSTAG | 19<br>MITTWOCH | 20<br>DONNERSTAG | 21<br>FREITAG   | 22<br>SAMSTAG | 23<br>SONNTAG | 24<br>MONTAG | 25<br>DIENSTAG | 26<br>MITTWOCH | 27<br>DONNERSTAG | 28<br>FREITAG    | 29<br>SAMSTAG | 30<br>SONNTAG | 31<br>MONTAG |

MÄRZ

2003





|                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |                |                |      |
|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------|
| 1<br>DIENSTAG  | 2<br>MITTWOCH    | 3<br>DONNERSTAG | 4<br>FREITAG  | 5<br>SAMSTAG  | 6<br>SONNTAG | 7<br>MONTAG    | 8<br>DIENSTAG  | 9<br>MITTWOCH    | 10<br>DONNERSTAG | 11<br>FREITAG | 12<br>SAMSTAG | 13<br>SONNTAG | 14<br>MONTAG   | 15<br>DIENSTAG | XBOX |
| 16<br>MITTWOCH | 17<br>DONNERSTAG | 18<br>FREITAG   | 19<br>SAMSTAG | 20<br>SONNTAG | 21<br>MONTAG | 22<br>DIENSTAG | 23<br>MITTWOCH | 24<br>DONNERSTAG | 25<br>FREITAG    | 26<br>SAMSTAG | 27<br>SONNTAG | 28<br>MONTAG  | 29<br>DIENSTAG | 30<br>MITTWOCH |      |

APRIL

2003





|                 |               |               |              |                |                |                  |                 |               |               |               |                |                |                  |                  |               |
|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|
| 1<br>DONNERSTAG | 2<br>FREITAG  | 3<br>SAMSTAG  | 4<br>SONNTAG | 5<br>MONTAG    | 6<br>DIENSTAG  | 7<br>MITTWOCH    | 8<br>DONNERSTAG | 9<br>FREITAG  | 10<br>SAMSTAG | 11<br>SONNTAG | 12<br>MONTAG   | 13<br>DIENSTAG | 14<br>MITTWOCH   | 15<br>DONNERSTAG | XBOX          |
| 16<br>FREITAG   | 17<br>SAMSTAG | 18<br>SONNTAG | 19<br>MONTAG | 20<br>DIENSTAG | 21<br>MITTWOCH | 22<br>DONNERSTAG | 23<br>FREITAG   | 24<br>SAMSTAG | 25<br>SONNTAG | 26<br>MONTAG  | 27<br>DIENSTAG | 28<br>MITTWOCH | 29<br>DONNERSTAG | 30<br>FREITAG    | 31<br>SAMSTAG |

MFI

2003





|              |                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |      |
|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|------|
| 1<br>SONNTAG | 2<br>MONTAG    | 3<br>DIENSTAG  | 4<br>MITTWOCH    | 5<br>DONNERSTAG | 6<br>FREITAG  | 7<br>SAMSTAG  | 8<br>SONNTAG | 9<br>MONTAG    | 10<br>DIENSTAG | 11<br>MITTWOCH   | 12<br>DONNERSTAG | 13<br>FREITAG | 14<br>SAMSTAG | 15<br>SONNTAG | XBOX |
| 16<br>MONTAG | 17<br>DIENSTAG | 18<br>MITTWOCH | 19<br>DONNERSTAG | 20<br>FREITAG   | 21<br>SAMSTAG | 22<br>SONNTAG | 23<br>MONTAG | 24<br>DIENSTAG | 25<br>MITTWOCH | 26<br>DONNERSTAG | 27<br>FREITAG    | 28<br>SAMSTAG | 29<br>SONNTAG | 30<br>MONTAG  |      |

JUNI 2003





|                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |                |                |                  |
|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|
| 1<br>DIENSTAG  | 2<br>MITTWOCH    | 3<br>DONNERSTAG | 4<br>FREITAG  | 5<br>SAMSTAG  | 6<br>SONNTAG | 7<br>MONTAG    | 8<br>DIENSTAG  | 9<br>MITTWOCH    | 10<br>DONNERSTAG | 11<br>FREITAG | 12<br>SAMSTAG | 13<br>SONNTAG | 14<br>MONTAG   | 15<br>DIENSTAG | XBOX             |
| 16<br>MITTWOCH | 17<br>DONNERSTAG | 18<br>FREITAG   | 19<br>SAMSTAG | 20<br>SONNTAG | 21<br>MONTAG | 22<br>DIENSTAG | 23<br>MITTWOCH | 24<br>DONNERSTAG | 25<br>FREITAG    | 26<br>SAMSTAG | 27<br>SONNTAG | 28<br>MONTAG  | 29<br>DIENSTAG | 30<br>MITTWOCH | 31<br>DONNERSTAG |

JULI

2003





|               |               |              |                |                |                  |                 |               |               |               |                |                |                  |                  |               |               |
|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|
| 1<br>FREITAG  | 2<br>SAMSTAG  | 3<br>SONNTAG | 4<br>MONTAG    | 5<br>DIENSTAG  | 6<br>MITTWOCH    | 7<br>DONNERSTAG | 8<br>FREITAG  | 9<br>SAMSTAG  | 10<br>SONNTAG | 11<br>MONTAG   | 12<br>DIENSTAG | 13<br>MITTWOCH   | 14<br>DONNERSTAG | 15<br>FREITAG | XBOX          |
| 16<br>SAMSTAG | 17<br>SONNTAG | 18<br>MONTAG | 19<br>DIENSTAG | 20<br>MITTWOCH | 21<br>DONNERSTAG | 22<br>FREITAG   | 23<br>SAMSTAG | 24<br>SONNTAG | 25<br>MONTAG  | 26<br>DIENSTAG | 27<br>MITTWOCH | 28<br>DONNERSTAG | 29<br>FREITAG    | 30<br>SAMSTAG | 31<br>SONNTAG |

AUGUST

2003





|                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |                |      |
|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|----------------|------|
| 1<br>MONTAG    | 2<br>DIENSTAG  | 3<br>MITTWOCH    | 4<br>DONNERSTAG | 5<br>FREITAG  | 6<br>SAMSTAG  | 7<br>SONNTAG | 8<br>MONTAG    | 9<br>DIENSTAG  | 10<br>MITTWOCH   | 11<br>DONNERSTAG | 12<br>FREITAG | 13<br>SAMSTAG | 14<br>SONNTAG | 15<br>MONTAG   | XBOX |
| 16<br>DIENSTAG | 17<br>MITTWOCH | 18<br>DONNERSTAG | 19<br>FREITAG   | 20<br>SAMSTAG | 21<br>SONNTAG | 22<br>MONTAG | 23<br>DIENSTAG | 24<br>MITTWOCH | 25<br>DONNERSTAG | 26<br>FREITAG    | 27<br>SAMSTAG | 28<br>SONNTAG | 29<br>MONTAG  | 30<br>DIENSTAG |      |

SEPTEMBER

2003





**DEAD OR ALIVE**  
XTREME BEACH VOLLEYBALL

|                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                 |               |               |               |                |                |                  |               |
|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|------------------|---------------|
| 1<br>MITTWOCH    | 2<br>DONNERSTAG | 3<br>FREITAG  | 4<br>SAMSTAG  | 5<br>SONNTAG | 6<br>MONTAG    | 7<br>DIENSTAG  | 8<br>MITTWOCH    | 9<br>DONNERSTAG | 10<br>FREITAG | 11<br>SAMSTAG | 12<br>SONNTAG | 13<br>MONTAG   | 14<br>DIENSTAG | 15<br>MITTWOCH   | XBOX          |
| 16<br>DONNERSTAG | 17<br>FREITAG   | 18<br>SAMSTAG | 19<br>SONNTAG | 20<br>MONTAG | 21<br>DIENSTAG | 22<br>MITTWOCH | 23<br>DONNERSTAG | 24<br>FREITAG   | 25<br>SAMSTAG | 26<br>SONNTAG | 27<br>MONTAG  | 28<br>DIENSTAG | 29<br>MITTWOCH | 30<br>DONNERSTAG | 31<br>FREITAG |

OKTOBER

2003





|               |              |                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |      |
|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|------|
| 1<br>SAMSTAG  | 2<br>SONNTAG | 3<br>MONTAG    | 4<br>DIENSTAG  | 5<br>MITTWOCH    | 6<br>DONNERSTAG | 7<br>FREITAG  | 8<br>SAMSTAG  | 9<br>SONNTAG | 10<br>MONTAG   | 11<br>DIENSTAG | 12<br>MITTWOCH   | 13<br>DONNERSTAG | 14<br>FREITAG | 15<br>SAMSTAG | XBOX |
| 16<br>SONNTAG | 17<br>MONTAG | 18<br>DIENSTAG | 19<br>MITTWOCH | 20<br>DONNERSTAG | 21<br>FREITAG   | 22<br>SAMSTAG | 23<br>SONNTAG | 24<br>MONTAG | 25<br>DIENSTAG | 26<br>MITTWOCH | 27<br>DONNERSTAG | 28<br>FREITAG    | 29<br>SAMSTAG | 30<br>SONNTAG |      |

NOVEMBER

2003





|                |                |                  |                 |               |               |              |                |                |                  |                  |               |               |               |                |                |
|----------------|----------------|------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|
| 1<br>MONTAG    | 2<br>DIENSTAG  | 3<br>MITTWOCH    | 4<br>DONNERSTAG | 5<br>FREITAG  | 6<br>SAMSTAG  | 7<br>SONNTAG | 8<br>MONTAG    | 9<br>DIENSTAG  | 10<br>MITTWOCH   | 11<br>DONNERSTAG | 12<br>FREITAG | 13<br>SAMSTAG | 14<br>SONNTAG | 15<br>MONTAG   | XBOX           |
| 16<br>DIENSTAG | 17<br>MITTWOCH | 18<br>DONNERSTAG | 19<br>FREITAG   | 20<br>SAMSTAG | 21<br>SONNTAG | 22<br>MONTAG | 23<br>DIENSTAG | 24<br>MITTWOCH | 25<br>DONNERSTAG | 26<br>FREITAG    | 27<br>SAMSTAG | 28<br>SONNTAG | 29<br>MONTAG  | 30<br>DIENSTAG | 31<br>MITTWOCH |

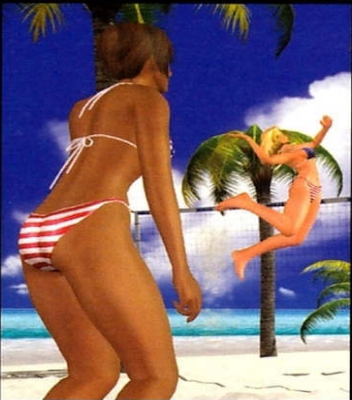
DEZEMBER

2003



**MAN!AC**







  
**DEAD OR ALIVE**  
XTREME BEACH VOLLEYBALL



SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE  
**PLAY MORE**

[www.xbox.com/de](http://www.xbox.com/de)

**TECMO** SPORTS ENTERTAINMENT

©2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball™ and Dead or Alive (R). (c) Tecmo, LTD. 1996 - 2002. Tecmo (R) and the Tecmo logo are registered trademarks of Tecmo LTD. Team Ninja and the Team Ninja logo are trademarks of Tecmo LTD. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.