

MANIAC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Duell der Action-Giganten

MAX PAYNE 2 VS DEUS EX 2

Brutalo-Cop kontra Cyborg-Söldner

83 SPIELETESTS

- | | | | |
|-----|-------------------------------|-----|---------------|
| 85% | 1080° Avalanche | 90% | Mario & Luigi |
| 70% | Counter-Strike | 83% | Ghosthunter |
| 91% | Tony Hawk's Underground | | |
| 85% | Baldur's Gate Dark Alliance 2 | | |

In den Fußstapfen von Silent Hill

FORBIDDEN SIREN

Angespielt: Sonys Horror-Schocker
lehrt Euch das Fürchten



Zwei
Riesen-
Poster

LEGACY OF KAIN — D E F I A N C E —

Hammer-Grafik, epische Story & bissige Action:
Das glorreiche Comeback der Vampire im Test



SCHNÄPPCHENJAGO

Nintendo steckt in der Klemme: Die Gamecube-Verkäufe bleiben regelmäßig hinter den gesteckten Erwartungen zurück, Dritthersteller verzichten aufgrund gering eingeschätzter Erlöse immer häufiger auf eine Konvertierung für die Nintendo-Konsole und den internen Entwicklerstudios scheint es angesichts zahlreicher – zugegebenermaßen kompetenter – Fortsetzungen an Kreativität wie Mut gleichermaßen zu mangeln. Was tun? Der Preis muss runter! Und tatsächlich: Das älteste Mittel zur Belebung stagnierender Hardware-Absätze entzündet sogar im von Wirtschaftsflaute geplagten Deutschland den Konsum-Funken.

Seit einigen Wochen sprudeln nun die Nintendo-Erfolgsmeldungen wieder, bei nur 99 Euro greifen anscheinend Schnäppchenjäger wie Gamecube-Verweigerer gleichermaßen konsequent zu. Bei solch einem prägnanten Kaufverhalten sollten alle Hardware- und Software-Hersteller ihre aktuelle Preispolitik gründlich überdenken. Während sich andere digitale Unterhaltungs-Medien (z.B. Film-DVDs) immer mehr in Richtung günstiger Mitnahme-Artikel entwickeln, müssen Videospieler 50 bis 60 Euro für einen neuen Titel berappen – und das schon seit der seligen 8-Bit-Ära. Klar, die Spielentwicklungskosten haben sich seitdem vervielfacht. Aber in Zeiten extremer Kaufzurückhaltung locken offensichtlich nur drastische Preisreduktionen die sparsamen 'Ich-dreh-jeden-Cent-zweimal-um'-Konsumenten in die Läden. Sind wir doch mal ehrlich: 25 oder 30 Euro sitzen wesentlich lockerer in unseren Zockertaschen als deren 60. Wohl nicht wenige Videospieler würden beim nächsten Einkaufsbummel mit zwei oder mehr Titeln aus dem Geschäft spazieren, schließlich steckt in uns allen ein Schnäppchenjäger. Und ist der Sammeltrieb erst mal wieder aus dem Tiefschlaf erwacht, kann dieser dank moderater Preise ungehemmt ausgelebt werden – die DVD-Branche macht's vor.

Natürlich müssten die Spielehersteller nach einer solchen einschneidenden Änderung ihre Absatzzahlen deutlich erhöhen, um weiterhin überlebensfähig zu bleiben. Das Potenzial dafür ist jedoch vorhanden: Wenn heutzutage in Deutschland ein Titel mit 100.000 abgesetzten Exemplaren bei etwa zwei Millionen installierten PS2s bereits zum Verkaufs-Hit

avanciert, gibt's noch genügend Verbesserungsspielraum nach oben. Darüber hinaus erscheint zurzeit monatlich mehr Software als jemals zuvor (wie unser dicker Testteil ab Seite 44 erneut beweist), welche sich zwangsläufig die Gunst der kaufwilligen Zocker teilen müssen und nur selten innovativ wie hochqualitativ daherkommen. Unsere Forderung: Weniger, aber dafür bessere Spiele und endlich runter mit dem Preis – dann lächelt auch die 'Mutter aller Schnäppchen' wieder.

"Mission: Impossible"
(Atari, 2003)

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 9. Januar 2004.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Die Preise von Videospielen bewegen sich seit Jahren auf einem gleibend hohen Level.

Würdet Ihr bei einem deutlich geringeren Preis mehr Titel kaufen oder hätte dies keinen Einfluss auf Euer Konsumverhalten?

MAN!AC-MEINUNG NR. 15

- ☐ A Bei unter 30 Euro pro neuem Spiel würde ich wesentlich häufiger zugreifen.
- ☐ B Eine Preissenkung würde mein Kaufverhalten nicht oder nur gering verändern.
- ☐ C Der Preis ist mir egal, die Qualität des Spiels zählt!

Ich besitze

☐ PS2 ☐ Xbox ☐ NGC ☐ GBA

INHALT

Im Auftrag ihrer 128-Bit-Majestät: **James Bond 007: Alles oder Nichts** verspricht furiose Unterhaltung – "Nightfire" bekommt harte Konkurrenz!

18



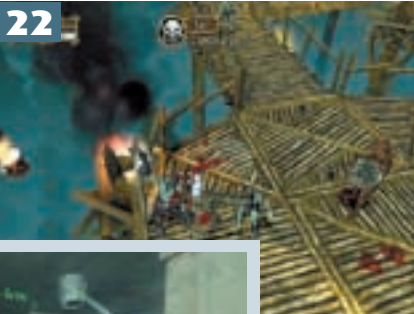
14

Japanisches Grauen: In **Forbidden Siren** verwandelt sich ein ganzes Dorf in eine tödliche Falle.



Das bessere "Baldur's Gate"? **Champions of Norrath** trumpft mit bewährtem Spielprinzip und neuen Features auf.

22



Völlige Freiheit: In **Deus Ex: Invisible War** entscheidet Ihr alleine über den Fortgang des Spielverlaufs – ein Muss für SciFi-Abenteurer!

12



8

Endlich darf der legendäre Zeitlupen-Cop auch auf deutschen Konsolen ballern: **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** im Vorab-Check.

PREVIEWS

►

8 Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Spektakulärer geht's nicht: MAN!AC spielt die Xbox-Fassung der kommenden Action-Granate ausführlich Probe – ein brutales Vergnügen!

►

12 Deus Ex: Invisible War

Das Spiel aus der Zukunft: Mit schicker Optik, genialer Entscheidungs-Freiheit und spannender Story greift Eidos' Ego-Hammer nach den Genre-Thron.

►

14 Forbidden Siren

Das Böse lauert überall: Gelingt Euch die waghalsige Flucht aus dem zombieverseuchten Städtchen Hanyuda?

18 James Bond 007: Alles oder nichts

Die Welt ist für Electronic Arts nicht genug: Bei seiner dritten Bond-Adaption setzt der Branchenriese auf Hollywood-Standards und furiose Action.

22 Champions of Norrath: Realms of Everquest

Kampf den Orks und Goblins: Bis zu vier wackere Helden brechen auf, die unheilbringende Brut auf ewig zu bannen.

26 Cy Girls

Knackige Mädels und dicke Wummen: Konamis Cyber-Ballerei lockt mit stylischer Optik und heißen Gefechten – MAN!AC ließ sich verführen.

26 Kurz-Previews

Firefighter F.D. 18, Knights of the Temple, Nightmare before Christmas, Robocop

AKTUELL

38 Kenshin Dragon Quest

Spezialcontroller gibt's eine Menge, doch Square-Enix setzt noch eins drauf: Kämpft Euch mit einem Schwert durch Dungeons!

42 Nachrichten: Neuheiten aus der Industrie.

40 Next Level: Adé DVD

FEATURES

30 Die Spiele des Jahres 2003

Die Redaktion hat gewählt: Die Tophits der vergangenen zwölf Monate.

32 Jahresinhalt 2003

So viele Spiele wie noch nie: Damit Ihr nicht Eure wertvolle MAN!ACs durch ständiges Blättern zerfleddert, liefern wir die kompakte Jahrgangsübersicht.

SERVICE

126 Handheld: Neues Futter für das N-Gage

130 www.m@niac.de: Buntles Allerlei – coole Videos und mehr zu Spielen

131 Leserbrief: Das habt Ihr zu sagen

132 Know-how: PC bringt LAN-Spiele ins Internet

133 Zubehör-Tests: Pads, Lenkräder und mehr für Eure Konsolen

134 Last Resort: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

138 Player's Guide: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

142 Player's Guide: Ghosthunter, Teil 1

144 Player's Guide: Baphomets Fluch: Der schlafende Drache, Teil 1

RUBRIKEN

5 Editorial

54 So werten wir

137 Abo/Nachbestellung

146 Impressum

146 Inserenten

146 Vorschau

PAL-TESTS

62	1080° Avalanche	Sportspiel	Gamecube
100	Arx Fatalis	Action	Xbox
125	Asterix & Obelix XXL	Jump'n'Run	PS2
115	Backyard Wrestling	Beat'em-Up	PS2, Xbox
83	Baldur's Gate Dark Alliance 2	Action	PS2, Xbox
102	Baphomets Fluch 3	Adventure	PS2, Xbox
109	Bloody Roar 4	Beat'em-Up	PS2
109	Bloody Roar Extreme	Beat'em-Up	Xbox
115	Celebrity Deathmatch	Beat'em-Up	PS2, Xbox
58	Counter-Strike	Ego-Shooter	Xbox
110	Crash Nitro Kart	Rennspiel	PS2, Xbox
118	Dance: UK	Musikspiel	PS2
118	Dancing Stage Fever	Musikspiel	PS2
122	ESPN NBA Basketball	Sportspiel	PS2, Xbox
119	Fame Academy	Musikspiel	PS2
116	Findet Nemo	Jump'n'Run	PS2, Xbox, Gamecube
114	Fußball Manager 2004	Strategie	PS2, Xbox
56	Ghosthunter	Action-Adventure	PS2
92	Grabbed by the Ghoulies	Action	Xbox
112	Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
84	Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	Action	PS2, Xbox, Gamecube
104	Hobbit, Der	Action-Adventure	PS2, Xbox, Gamecube
121	Hunter the Reckoning: Redeemer	Action	Xbox
122	Italian Job, The	Rennspiel	PS2, Xbox
106	Kya: Dark Lineage	Action-Adventure	PS2
90	Links 2004	Sportspiel	Xbox
124	Looney Tunes – Back in Action	Jump'n'Run	PS2, Gamecube
86	Magic: The Gathering	Action	Xbox
127	Mario & Luigi	Rollenspiel	GBA
120	Mario Party 5	Partyspiel	Gamecube
60	Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	PS2, Xbox, Gamecube
88	Mission: Impossible – Operation SURMA	Action-Adventure	PS2, Xbox
120	NBA Inside Drive 2004	Sportspiel	Xbox
64	Need for Speed Underground	Rennspiel	PS2, Xbox, Gamecube
128	Onimusha Tactics	Strategie	GBA
125	Outlaw Golf	Sportspiel	PS2
129	Pokémon Pinball Rubin & Saphir	Flipper	GBA
121	RTL Skispringen 2004	Sportspiel	PS2
108	Secret Weapons Over Normandy	Action	PS2, Xbox
98	Sims brechen aus, Die	Simulation	PS2, Xbox, Gamecube
124	SSX 3	Sportspiel	Gamecube
96	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	Action	Xbox
124	Tiger & Dragon	Action	PS2
94	Tony Hawk's Underground	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
129	Top Gear Rally	Rennspiel	GBA
66	True Crime: Streets of L.A.	Action	Xbox, Gamecube
123	XIII	Ego-Shooter	Gamecube

IMPORT-TESTS

52	Blowout	Action	PS2, Xbox
53	Chain Dive	Action	PS2
52	Double Shienryu	Shoot'em-Up	PS2
49	Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	PS2, Xbox
48	kill.switch	Action	Xbox
50	Sphinx and the Cursed Mummy	Action-Adventure	PS2



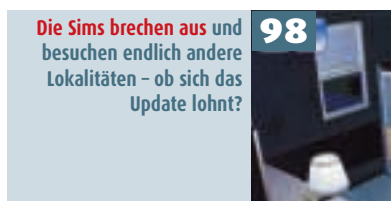
56

Packender Grusler oder einschläfernder Geister-Murks? Sonys ambitioniertes Prestige-Projekt **Ghosthunter** stellt sich endlich zum Test.



62

Die Konkurrenz ist groß: So schlägt sich **1080° Avalanche** gegen die Rivalen "SSX 3" und "Amped 2".



98

Die Sims brechen aus und besuchen endlich andere Lokalitäten – ob sich das Update lohnt?



92

Glückt die Xbox-Premiere? Rares lang erwartetes **Grabbed by the Ghoulies** unter dem Testmikroskop.



88

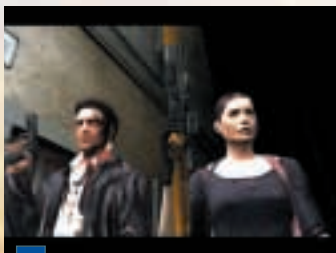
Ethan Hunt stellt sich der **Mission: Impossible – Operation SURMA** und dem knallharten MAN!AC-Testlabor.



Playstation 2



Xbox



PS2 Verfluchtes Duo: Mona und Max ziehen das Unheil magisch an.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Vom geächteten Brutalo zur neuen Baller-Hoffnung: Take 2 darf seinen bärbeißigen Cop erstmals auch auf deutsche Konsolen-Zocker loslassen – MAN!AC watet im Sumpf des Verbrechens!

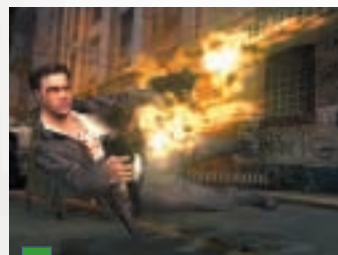


Teutonische Action-Freunde haben's nicht leicht: Trotz erheblicher Beschneidungs-Maßnahmen seitens Hersteller Take 2 fiel die Gangster-Orgie "Max Payne" bei der

gestrengen Bundesprüfstelle (BPjM) durch – 'Jugendgefährdend!' lautete das harsche Urteil. Umso erstaunlicher, dass Teil 2 diesem Verbannungsschicksal entkam: Von der USK mit einem 18er-Stempel versehen, sorgt die rabiate Schießerei schon ab Dezember auch auf Next-Gen-Konsolen für Adrenalin-Stöße. Wir konnten uns kürzlich ein Bild vom Kaliber der Xbox-Fassung machen – das PS2-Pendant soll zwar gleichzeitig erscheinen, befindet sich aber noch im frühen Entwicklungsstadium.

Ein Tag wie kein anderer

Der Anfang vom Ende: Im Prolog des Spiels findet sich der verbitterte Titelheld auf dem Krankenbett wieder – der Kopf dröhnt und die Glieder schmerzen. Zu allem Überfluss verdächtigt man Euren Digi-Bullen wieder mal des Mordes. Ob Max tatsächlich seine Polizeikollegin erschossen hat respektive was in den vorangegangenen 24 Stunden geschah, erfahrt Ihr alsdann in den insgesamt 24 Levels. Wer die Vorgänger-Episode (trotz Indizierung) kennt, darf sich hierbei auf nahezu unveränderte Kontrollen freuen: Hobby-Cops blicken ihrem grimmigen



XB Visage: Die Polygon-Figuren glänzen durch ihre detaillierte Gestaltung.

Alter Ego nach wie vor über die Schulter und blasen per Schultertaste zur Attacke. Das virtuelle Waffen-Arsenal rekrutiert sich ebenso aus Genre-Klassikern: Von der abgesägten Schrotflinte über die silberne Magnum bis hin zur Kalaschnikow geht der schießwütige Reigen. Sein vom "Matrix"-Streifen abgekupfertes Markenzeichen hat der desillusionierte New Yorker freilich ebenfalls wieder im Halfter: So aktiviert Ihr auf Knopfdruck die so genannte 'Bullet-Time' – eine furios inszenierte Zeitlupen-Funktion, die den Bewegungsdrang jedweder Digi-Banden abbremst. Während also Eure Widersacher träge umher stolpern, nehmt Ihr in aller Ruhe Maß bzw. lasst blaue Bohnen sprechen. Besonders fixe 'Bullet-Time'-Schusswechsel werden neuerdings belohnt: Knallt Ihr nämlich genügend Feinde ab, färbt sich die zugehörige Sanduhr-Anzeige gelb und der Effekt verstärkt sich zusehends. Wer darü-

... Wer hat an der Uhr gedreht? ...

Die 'Bullet-Time'-Zeitlupe und ihre zahlreichen Nachahmer



Zu brutal für Deutschland: Namcos Cop-Balle-rei "Dead to Rights" gibt's nur im Ausland.

Paradoxe Fügung des Schicksals: Obwohl die "Matrix"-Kinofilme vor allem durch ihren Zeitlupen-Einsatz berühmt wurden, musste sich die zugehörige Atari-Versof-

tung Plagiatvorwürfe anhören. Hatte doch im Videospiel-Sektor bereits "Max Payne" das innovative Feature eingeführt. Seitdem kommt kaum eine Knallerei ohne die so genannte 'Bullet-Time' daher: Egal ob "True Crime: Streets of L.A.", "Dead to Rights", "Prince of Persia" oder das krude Vampir-Gemetzel "Bloodrayne" – jeder will sein Stück vom Zeitlupen-Kuchen abhaben. Wirklich Sinn macht das Gimmick aber leider nur in den seltensten Fällen.



Nette Prügeleien, mauves Spiel: "Enter the Matrix" wurde dem Hype nicht gerecht.



Xbox



Playstation 2

PREVIEW



XB Nette Hilfe: Über das Headset empfängt Ihr Anweisungen von Mona Sax.



PS2 Cooler Cop: In der 'Bullet-Time' lädt Max seine Waffen spektakulär nach.



XB Dickes Kaliber: Während gängige Pistolen wenig Schaden anrichten, mährt diese Trommel-Kanone jeden noch so harten Banditen mit einer Salve um.



PS2 Kommt ein Polizist geflogen: Mit dem 'Shoot-Dodge' weicht Ihr nicht nur besonders ansehnlich aus, sondern übertölpelt auch Eure Widersacher.

ber hinaus auf den Schauwert seiner Ballereien gehobenen Wert legt, kombiniert die Slow-Motion-Option mit einem seitlichen Hechtsprung – John Woo hätte seine Freude daran!

Trau' keiner schönen Frau

Damit "Max Payne 2" ungeachtet aller Parallelen zum Vorläufer nicht wie ein trantütiger Aufguss anmutet,

schraubten die Entwickler gehörig an den Physik-Routinen ihres Action-Knüllers: Gauner werden von der Wucht des Kugeleinschlags nach hinten geworfen, Kisten purzeln Treppen hinunter und die Explosion einer Granate zerlegt schon mal das Mobiliar eines ganzen Raums. Schade nur, dass dieser Realismus-Kick kaum spielerisch ins Gewicht fällt: Mit Rät-

seln oder ähnlichem Schnickschnack hält sich 'Herr Schmerz' gar nicht erst auf. Weibliche Schönheiten stehen dagegen ganz oben auf seiner Interessens-Skala: Nimmt doch die Auftragskillerin Mona Sax eine spielentscheidende Rolle ein. Zuerst verdreht die Femme Fatale Eurem Helden den Kopf, dann schlüpft Ihr an vorgegebenen Stellen gar selbst in die Rolle der knackigen Brünetten. Auf diese Weise erlebt Ihr die unheilsschwangere Story aus zwei Blickwinkeln.

In puncto Präsentation setzt "The Fall of Max Payne" hingegen auf vertraute Stärken: Die düster-depressive Stimmung wird von einer opulenten Mixtur aus Comic- sowie Echtzeit-Zwischensequenzen unterstützt – professionelle Sprecher runden den audiovisuellen Hochgenuss ab. Am Inszenierungs-Grad der unzähligen Knallerien können sich erwachsene Baller-

männer sowieso kaum satt sehen: Hochauflösende Texturen, schicke Effekte und üppig ausgestaffierte Polygon-Szenarien bürgen für makellofes Augenfutter. Nicht umsonst sprechen die Macher von einem Hollywood-Film zum Mitspielen. Tatsächlich steht die Xbox-Portierung dem PC-Hammer in nichts nach: Vergleichbar opulente Knarren-Scharmützel bot bislang kein anderer Konsolen-Shooter – das Weihnachtsfest wird schmerzvoll! tk



Da uns leider keine 'echten' Spielbilder der PS2- wie Xbox-Versionen vorliegen, zeigen wir Euch hier Szenen des PC-Originals: Sowohl Regen- und Feuereffekte als auch die Roman-Sequenzen (rechts) wurden ohne Verluste auf Konsole portiert.

Max Payne 2

Playstation 2

Xbox

Entwickler: Rockstar, Österreich

Hersteller: Take 2

Genre: Action

D-Termin: Dezember [PS2]

Dezember [Xbox]

Kriminell gut: fulminant inszeniertes Action-Feuerwerk mit exquisiter Grafik und bitterböser Story – nur für Hartgesottene!

Gamecube-Alternative

Daumen drücken: Würfel-Freunde mit Action-Faible hoffen auf eine Umsetzung des kommenden Killer-Shooters **Hitman 3**.

Deus Ex: Invisible War

Nach jahrelanger Wartezeit geht Warren Spectors SciFi-Sensation endlich in die zweite Runde – MAN!AC liefert alle Fakten zur kommenden Ego-Granate!

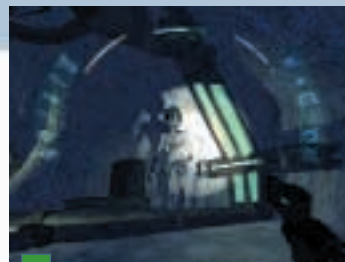
Spätestens seit "Knights of the Old Republic" steht völlige Entscheidungsfreiheit ganz hoch im Videospieler-Kurs. Da kommt das Xbox-Comeback des mit Kritiker-Lorbeeren überhäuften "Deus Ex" gerade recht: Bot doch bereits Teil 1 der Zukunft-Saga nahezu grenzenlose Wahlmöglichkeiten. Egal ob eiserner Action-Fanatiker, geduldiger Stealth-Experte oder intelligenter Rätselknacker – bei Warren Spectors Meisterwerk fand jede Spielernatur ihre Erfüllung.

Diese zentrale Stärke soll nun mit der zweiten Episode namens "Invisible War" konsequent weitergeführt werden. Die Story setzt zwanzig Jahre nach den Geschehnissen von "Deus Ex" ein: Die

Erde liegt in Trümmern und skrupelloser Terrorismus steht ganz weit oben auf der Agenda inter-



XB Stählerne Spinne: Häufig müsst Ihr Euch mit fiesen Robotern rumärgern.



XB Was dieser glubschäugige Alien wohl im Schilde führt?

nationaler Konzerne. In dieser miesen Zeit übernimmt Ihr die Kontrolle über Alex, einen Klon des ursprünglichen "Deus Ex"-Helden J. C. Denton.

Angriff der Klonkrieger

Als Geheimdienstagent verstricken sich Xbox-Zocker fortan in einem Netz von Intrigen, Verschwörungen und finsterner Gestalten. Konträr zur sonstigen Ego-Kost, liegt der weitere Story-Verlauf dabei in Euren Händen: Wollt Ihr Missionen für die mysteriösen 'Illuminaten' erledigen, dem religiösen 'Orden' beitreten, die fanatischen 'Templer' unterstützen oder lieber auf eigene Faust arbeiten – die Ent-

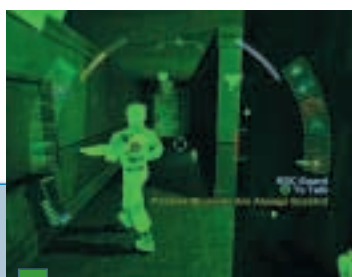
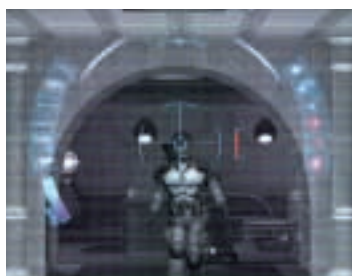
scheidung liegt ganz bei Euch! Entsprechend Eurer Auftragswahl ändern sich auch die folgenden Geschehnisse bzw. Machtverhältnisse: Wer der einen Interessensgruppe unter die Arme greift, gilt bei deren Feind-Organisation schon bald als Geächteter. Mit dieser offenen Missionsstruktur endet die spielerische Freiheit jedoch längst nicht: Vielmehr nimmt auch die Entwicklung Eures Digi-Ebenbilds Rollenspiel-ähnliche Züge an. Bastelfreunde stattdessen ihren Klon-Krieger nach und nach mit immer schnittigeren 'Biomods' aus: Dieses Hightech-Doping generiert aufgemöbelte Charakterwerte sowie frische Eigenschaf-



XB Meister der Tarnung: Mit der entsprechenden 'Biomod'-Verbesserung macht Ihr Euch zeitweise unsichtbar.



XB Dank neuester "Unreal"-Routinen erstrahlt "Deus Ex: Invisible War" in einem grafisch ansprechenden Glanz.



XB Voller Durchblick: Im späteren Verlauf erwerbt Ihr Nachtsicht-Modi.



n: You will be impressed. Speak with the

XB Die Macht der Worte: Wer mit den unzähligen CPU-Söldnern plaudert, erfährt Neuigkeiten oder wird für einen Spezialauftrag rekrutiert.



XB Wo keine Überredungskünste lohnen, helfen kleine blaue Bohnen: Dieser Bösewicht macht gerade Bekanntschaft mit unserem neuen Hightech-Schießprügel.



XB Geld regiert die Welt: KI-Charaktere lassen sich gerne mal bestechen.



XB Schleich-Standard: Auch Laserfallen wollen überwunden werden.

ten. Eure Verbesserungs-Optionen reichen dabei vom banalen Tempo-Upgrade über fernsteuerbare Kampfdrohnen bis hin zu einer ausgewachsenen Tarnvorrichtung. Der Kauf bzw. Einbau zitiert 'Biomods' will tatsächlich wohl überlegt sein, denn die technischen Helfer sollten zu Eurem spielerischen Vorgehen passen: Während beispielsweise Akrobatik-Freunde am besten ihre Sprungkraft hochschrauben, setzen Hacker auf ein schnelleres Daten-Interface. Trotz aller Adventure-Elemente kommt freilich auch "Invisible War" nicht ohne Ballereien aus: Schrotflinten, Raketenwerfer sowie diverse Laser-Wunden helfen immer dort weiter, wo friedliche Lösungen versagt haben. Kenner merken demnach sofort, dass sich die Entwickler am erfolgreichen Konzept des Vorgängers orientieren.

Ausgumerzte Macken

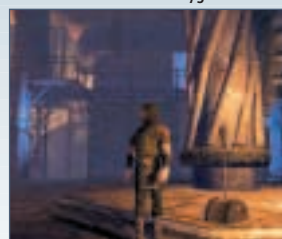
Statt überzogene Experimente einzugehen, liefert Ion Storm eine routinisierte Fortsetzung voller sinnvoller Verbesserungen ab. Besonders die deutlich aufgemöbelte Grafik gefällt mit atmosphärischen Lichteffekten

und feiner Texturierung. Weiterhin nahm man sich die Kritik an der ehemals verworrenen Inventar-Verwaltung zu Herzen: Dank einem kreisrunden, übersichtlichen Menü geht die Navigation nun wesentlich flüssiger von der Hand – gut gemacht! tk

Thief 3

Der mittelalterliche Bruder von Sam Fisher

Neben "Deus Ex: Invisible War" arbeitet Warren Spector Entwicklertruppe noch am dritten Teil der "Thief"-Reihe: Ähnlich "Splinter Cell" schleicht Ihr als Meisterdieb Garrett durch historische Polygonbauten und schlägt Euch mit Wachmännern herum.



Im Gegensatz zum genannten Ubisoft-Knüller blickt Ihr Eurem Langfinger allerdings nicht über die Schulter, sondern zockt aus der Ego-Sicht. Nicht ohne Grund, denn Garretts bevorzugte Waffe ist der Bogen: So verschießt Ihr tödliche Giftpfeile oder löscht per Wasser-Projektill Fackeln. Unser erster spielerischer Eindruck: Herrliche Schattendarstellung sowie spannende Einsätze deuten auf einen Toptitel hin!

Deus Ex: Invisible War

MANIAC-Prognose	10
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	

Videospiel der Zukunft: faszinierender Genre-Mix mit schicker Optik und starker Story – über den Ausgang entscheidet Ihr!

Playstation-2-Alternative

Weil's keine "Deus Ex"-Umsetzung gibt, müssen PS2-Egoisten auf zünftige Ballerkost zurückgreifen: **Killzone** erscheint Mitte 2004.

Gamecube-Alternative

Auch Damen genießen Forscherfreiheit: Cube-Besitzer fiebern dem zweiten Teil von **Metroid Prime** entgegen – 2004 soll's soweit sein!



Forbidden Siren

Neue Impulse im Grusel-Genre: Sony kombiniert Stealth-Taktik mit Survival-Horror.

Das Grauen findet im japanischen Dörfchen Hanyuda eine neue Heimat: Rätselhafte Sirenen, blutrote Flüsse, ein mysteriöser Nebel und insbesondere die Verwandlung aller Einwohner in gierige Zombies machen den Ort zur Todesfalle. Nur zehn Überlebende haben die Chance, dem Höllentreiben innerhalb von drei Tagen zu entkommen. Der Überlebens-Horror teilt sich in 78 kurze Einzelenisoden, in denen Ihr die Kontrolle eines vorgegebenen Protagonisten übernehmt. Dabei muss die Flucht aus zehn wechselnden Szenarios gelingen. Es erwarten Euch u. a. eine düstere Grundschule, eine neblige Mine, verwinkelte Gassen sowie ein verlassenes Krankenhaus – "Silent Hill" lässt grüßen.

Intelligente Gegner

Doch Entkommen ist leichter gesagt als getan, denn die Straßen sind von blutgierigen Zombies gesäumt, die auf Euch lauern. Anders als bei "Resident Evil" und Konsorten sind hier die Untoten aber kein Kanonenfutter, sondern reale, tödliche Gefahr. Zwar seid Ihr in manchen Episoden bewaffnet, doch mit dem sehr begrenzten Munitionsvorrat könnt Ihr Euch kaum durchballern. Außerdem besitzen die höllischen Gegner feine Sinne: Sie sehen Euch meist schon aus der Distanz und reagieren auf Eure Geräusche. Dazu sind alle Gegner bewaffnet: Manche Monster begnügen sich 'nur' mit Hammer, Sichel oder Messer und schlagen Euch die Rübe nur aus der Nähe ein. Richtig gefährlich sind aber



PS2 Die Zombies verfolgen Euch auch durch unverschlossene Türen und gehen jedem verdächtigen Geräusch nach.

die zielsicheren Zombies mit Bleispritzen. Wie soll man das also überleben?

Köpfchen ist gefragt: Das neuartige Feature 'Sight-Jack' ermöglicht Euch mittels Telepathie den Blick durch die Augen der Untoten. Via L2-Taste schaltet Ihr dazu auf eine Art Sicht-Radar: Hier peilt Ihr die Positionen der Gegner mittels Analog-Stick an. Empfängt Ihr zuerst nur Rauschen,



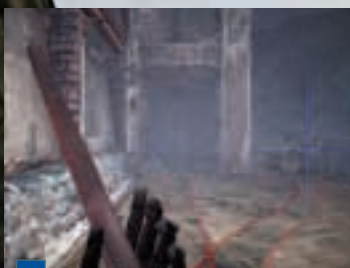
PS2 Im dichten Nebel ist das Zielen mit dem Gewehr knifflig.

könnt Ihr mit einer feinfühligsten Ausrichtung in die Ego-Blickfelder aller Dämonen in der Umgebung schalten. Studiert deren Bewegungen, um im richtigen Moment vorbeizuschleichen



PS2 Durch die Sicht der Untoten wisst Ihr, welche Wege Ihr meiden solltet.

oder sie mit einer Bleiladung zu überraschen. Hier ist Geduld und eine gehörige Portion Taktik gefragt. Doch Vorsicht: Während des Anpeilens seid Ihr schutz- und wehrlos.



PS2 Im Blickfeld des Todes: Schaltet auf Zombiesicht, um Eure Position (blaues Fadenkreuz unten) zu lokalisieren.



PS2 Schutzbedürftig: Passt auf Eure Begleitung auf, sonst wird sie von der nächsten Dämonenbrut geschnappt.

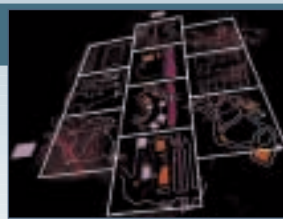


PS2 Auf der Karte plant Ihr Euren gefährlichen Weg. Hinter jeder Ecke lauern bewaffnete Untote. Sucht deshalb vorab Verstecke hinter Büschen und Mauern.

Der Ort des Grauens

Das Städtchen Hanyuda

Das japanische Hanyuda unterteilt sich in zehn Orte, an denen das Böse lauert. Neben der zombieverseuchten Grundschule (links oben) und der gruseligen Miyata Klinik (Mitte rechts) besucht Ihr unter anderem die verlassene Mine am Gojaku Berg (oben rechts) sowie das Tabori Anwesen (Mitte links). Außerdem erwarten Euch auch in den Anhöhen von Karuwari (rechts unten), dem Janokubi Tal (Mitte) und den Bergpfaden von Hirunotsuka (unten rechts) hinterhältige Höllencreaturen. Ob der blutrote Fluss (Mitte senkrecht), der durch das Dorf führt, hinter dem Spuk steckt?



PS2 Waffen sind rar: Im Kampf müssen auch Brecheisen und Stöcke herhalten.



PS2 Das unbemerkte Schleichen gelingt nur in der Hocke.



PS2 Schaltet Eure Taschenlampe rechtzeitig aus, um nicht aufzufliegen.

Rette mich!

In einigen Episoden müsst Ihr nicht nur Euren schlotternden Hintern retten: Ihr geleitet auch hilflose Personen zum sicheren Ziel. Glücklicherweise hören Eure Begleiter aufs Wort, so könnt ihr die Gesellen rufen bzw. zurücklassen oder sie auffordern, sich in Schränken zu verstecken, bis die Luft rein ist.

Unterstützt wird die klaustrophobische Atmosphäre durch nervenzerfetzende Soundeffekte. Neben Schleif- und Kratzgeräuschen betören Euch leise Sirengesänge, die eine ungemein dichte Stimmung erzeugen. Wenn Ihr auf Zombiesicht umschaltet, lauscht Ihr dem irren Gebrabbel und Gestöhne des entsprechenden Monsters.

Auf grafischer Seite protzt der Titel durch detailgenaue Darstellung des japanischen Städtchens, das mit viel Nebel, Regen oder Dunkelheit stilvoll über die Mattscheibe flimmert – Griefelbilder inklusive. Die realistische Optik wird noch durch das geniale Charakterdesign unterstützt, welches Fotos, Mimik und Motion Capturing von echten Darstellern nutzt. ts

Forbidden Siren

Playstation 2

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
Genre: Action-Adventure
D-Termin: März 2004

Hochspannendes Schleich-Adventure in Horror-gefilten mit dramatischer Optik und genialem Blickfeld-Feature.

Xbox-Alternative

Nervenstarke Xbox-Zocker sollten ihren Fotoapparat für Project Zero 2 bereithalten, ein Deutschland-Release ist wahrscheinlich.

Gamecube-Alternative

Noch immer harren Würfel-Besitzer auf die Fortsetzung des kultigen Survival-Horrors mit Resident Evil 4.



James Bond 007: Alles oder Nichts

Liebesgrüße aus Kanada: Der Urvater aller Geheimagenten startet seine dritte und bislang beste Next-Gen-Mission – wir heften uns an seine Preview-Fersen.



Kühle Drinks, exotische Schauplätze und wahnsinnige Bösewichte – seit nunmehr über 40 Jahren gilt James Bond als Inbegriff des Popcorn-Kinos. Kein Wunder also, dass die zugkräftige Leinwand-Lizenz von Rechteinhaber Electronic Arts munter gemästet wird – auch wenn der nächste Streifen noch länger auf sich warten lässt. Geldgieriges Sicherheitsdenken kann man den Machern jedoch keinesfalls vorwerfen: Im Gegensatz zu den beiden Vorläufern "Agent im Kreuzfeuer" sowie "Nightfire" kommt die brandneue Episode nämlich nicht als Ego-Abenteuer daher, sondern erinnert frappierend an Schleich-Vertreter wie "Splinter Cell". Die Beweggründe für eine derartige Perspektiven-Reform liegen auf der Hand: Denn nur so können die Entwickler ihren Polygon-Bond ansprechend in Szene setzen – die horrend teure Visage von Pierce Brosnan soll sich schließlich auszahlen. Damit die filmreife Doppelnull nicht gegen gesichtslose Bösewichte antritt, verpflichtete man zusätzlich ein paar weitere Schauspielgrößen: So mimt Willem Dafoe bzw. dessen Digi-Ebenbild den Oberschurken Nikolai Diavolo, der außer mit seinem herrlich bescheuerten Namen auch noch durch finsterste Allmachtsfantasien glänzt. Will das teuflische Ex-KGB-Mitglied doch per Nanoroboter-Attacke sämtliche Streitmächte des verhassten Westens in die Knie zwingen. Als optische Erholung von solch niederträchtigen Plänen dient die virtuelle Damenriege: Deutschland-Export Heidi Klum und "American Pie"-Schönheit Shannon Elizabeth zeigen als Bond-Girls nackte Textur-Haut.



XB Der letzte Ausweg: Werdet Ihr von einem Schurken entdeckt, zieht Mister Bond seine treue Walther PPK aus dem Halfter und ballert munter drauflos – Schleichen bleibt aber die elegantere Missions-Lösung.

Der Mann, der alles kann

Weil das bloße Engagement irgendwelcher Stars längst keinen Hit garantiert, setzen die Macher zudem auf ein ganzes Füllhorn an frischen Spielspaß-Zutaten: So darf 007 nun endlich seine Faustkampf-Fähigkeiten unter Beweis stellen respektive anrückende Schufte per Handkante niederstrecken. Feige Naturen gehen solchen Scharmützeln gleich ganz aus dem Weg und zertrümmern feindliche Schädel per geschleudertem Gegenstand – besonders Glasflaschen eignen sich hervorragend als Wurf-Waffe. Damit Ihr keine interaktiven

Objekte oder gar lauernde Schufte überseht, verfügt Euer Martini-Trinker außerdem über den so genannten 'Bond-Sense': Aktiviert Ihr diesen Superblick, so friert der Spielablauf kurz ein und sämtliche relevanten Dinge

werden via roter Umrandung hervorgehoben. Ein weiterer Druck auf die Schultertaste zoomt schließlich ans jeweilige Objekt ran bzw. erklärt Euch dessen Einsatz-Möglichkeiten. Doch keine Sorge, Mister Bonds aktueller



XB Spionage im Doppelpack: Beim kooperativen Zweispieler-Modus kämpft Ihr gemeinsam mit einem menschlichen Kumpel gegen das organisierte Verbrechen.





Gamecube



Xbox



Playstation 2



NGC Der Inbegriff aller Bösewichte: Kino-Erzfeind Beißer feiert sein längst überfälliges Polygon-Comeback – da kommt selbst 007 arg ins Schwitzen!



PS2 Kopfüber: Während die Fassade des Hochhauses lichterloh brennt, seilt sich James locker per Greifhaken ab.



PS2 Spektakulär: In dieser Mission nimmt Ihr hinterm Steuer eines Helikopters Platz und lasst Lenkraketen sprechen.

Auftrag verkommt trotzdem nicht zum Stillstand-Abenteuer. Vielmehr dominieren aufgeregte Schießereien das Geschehen: Ob russisches Maschinengewehr, Rauchgranate oder Walther PPK – Englands Geheimdienst-Ikone ballert dank automatischem Zielsystem aus allen Rohren.

Popcorn-Action ohne Ende

Ganz in der Tradition seines Kinovorbilds greift auch Mister Digi-Bond gerne auf die Hilfe von Bastelgenie Q zurück: Die verschrobene Laborratte versorgt Euch etwa mit Wärmesichtgeräten oder einer mechanischen

Spinne. Letztere steuert Ihr bei Bedarf durch die Polygon-Pampa und nutzt sie als fiese Haftbombe. Kaum verwunderlich, dass James' zahlreiche Vehikel mit ähnlichem Technik-Schnickschnack daherkommen: Der Aston Martin verfügt über eingebaute Flammenwerfer und das Motorrad spuckt Raketen – wenn das mal die Herren vom TÜV sehen würden!

Einer Prüfung durch das MAN!AC-Testlabor kann "Alles oder Nichts" indes gelassen entgegen sehen: Vom mitreißenden Titelsong über die abwechslungsreichen Levels bis hin zur audiovisuellen Top-Qualität hinterließ

unser Probespiel einen fast makellosen Eindruck – einzig an Kamera wie Steuerung sollte noch gefeilt werden. Für Multiplayer-Fans gibt's übrigens eine feine Überraschung: Wer sein 007-Dasein gerne teilt, der schnappt sich einen Splitscreen-Mitspieler und zockt die Coop-Kampagne. tk



PS2 Fortbewegung nach 007-Art: Der britische Geheimdienst stattet seinen besten Mann mit hochgerüsteten Motorrädern aus – Flammenwerfer gibt's serienmäßig.



James Bond 007 Alles oder Nichts

10	MAN!AC-Prognose	Playstation 2	
9		Xbox	
8		Gamecube	
7		Entwickler: EA Redwood Shores, USA	
6		Hersteller: Electronic Arts	
5		Genre: Action	
4		D-Termin: Februar '04 [PS2]	
3		Februar '04 [Xbox]	
2		Februar '04 [NGC]	
1			
0			

Die Lizenz zum Spielspaß: variantenreiche Agenten-Action, die durch filmreife Präsentation begeistert.



Champions of Norrath

Realms of Everquest

Die "Baldur's Gate"-Macher schlagen wieder zu und beschenken der PS2 ein mächtiges Action-RPG im "Everquest"-Universum.



PS2 Im übersichtlichen Inventar verwaltet Ihr Beute und rüstet Euch aus.

Die Snowblind Studios in Kalifornien werkeln gerade an den letzten Details von "Champions of Norrath". Zunächst scheint der Titel wie ein weiterer "Baldur's Gate"-Abklatsch, aber der zweite Blick offenbart massig Neuheiten. Den angehenden Abenteurer erreicht ein Hilferuf der Elfenstadt Faydwer,

die sich den übermächtigen Attacken der Orks und Goblins erwehren muss. Um die Waldbewohner zu unterstützen, schlüpft Ihr in die Rolle eines Barbarenkriegers, Dunkel-Elfenkriegers, Hochelfenmagiers, Waldelfenläufers oder eines Magiers. Passt Frisur und Hautfarbe nach eigenen Vorlieben an, und schon kann die Ork-Hatz beginnen. Im düsteren Faydark-Wald findet die umfangreiche Kampagne ihren Anfang, die die Entwickler mit über 100 Stunden Spielzeit angeben. 20 große Quests mit vielen Unterkapiteln erwarten den unerschütterlichen Helden. Dabei erlebt Ihr allerhand klassische wie einfallsreiche Szenarien im "Everquest"-Szenario – von tiefen Wäldern über die Unterwelt der Dunkel-Elfen bis hin



PS2 Die Macht der Zauberei: Sollte die gegnerische Armada zu stark werden, holt Ihr zum effektreichen Magie-Rundumschlag aus.

zu dicht verschneiten Gebirgen. Das Besondere daran: Alle Dungeons sind nach dem Zufallsprinzip aufgebaut, was besonders dem Wiederspielwert zugute kommt. Auch die Positionen der Schätze sowie Monster sind beliebig verteilt. Bei den Echtzeitkämpfen wurde dagegen nichts dem Zufall überlassen: Die Entwickler setzten auf das bewährte Haudrauf-Prinzip des "Baldur's Gate"-Vorbilds. Natürlich bringen Euch stärkere Waffen und Schilde einen Vorteil im Kampf. Für gewonnene Schlachten erhaltet Ihr

nach alter Rollenspiel-Tradition Waffen, Geld und Erfahrungspunkte, mit denen Ihr Euren Helden bessere Fähigkeiten verleiht und ihn nach und nach zum großen Krieger heranzieht. Ein Auge solltet Ihr auch auf Euer begrenztes Inventar werfen, in welchem Ihr Rüstungen, Waffen und Schilde aufbewahrt und verwaltet.

Abenteurer-Quartett

Ganz allein müsst Ihr nicht in den Kampf Gut gegen Böse ziehen: Es können Euch nämlich via Multitap



PS2 Auch vor übergroßen Vertretern der Tierwelt seid Ihr nicht gefeit.



PS2 Dank durchdachtem Item-System steigern auch Eure Waffen ihre Durchschlagskraft, um garstigen Skeletten oder Zyklopen beizukommen.



jederzeit bis drei weitere Kumpel begleiten. So ergeben sich dank Teamwork ganz neue Möglichkeiten und spaßige Massenkämpfe, denn auch Eure Gegner rüsten in diesem Falle auf. Praktischerweise dürfen Charaktere beliebig ausgetauscht werden. Ihr könnt also Euren Helden hochpöppeln, um ihn bei

einer Kampagne eines Kumpels per Memory Card zu importieren. Der Clou von "Champions of Norrath" ist aber der Online-Modus: Hier brechen ebenso vier Abenteurer zur Jagd nach Ruhm und Punkten auf. Nach Wahl einer passenden Partie in der Lobby kann Euer Bildschirm-Ego mit anderen Abenteurern seinen Mut beweisen und sogar Gegenstände tauschen. Löblich: Bisher sind keine

Online-Gebühren geplant. Auf grafischer Seite setzt der Titel auf die verbesserte "Baldur's Gate"-Engine, die das Geschehen aus isometrischer Sicht zeigt – Polygonzahl und Texturdichte konnten auch für vier Spieler noch gesteigert werden. So dürfen sich Rollenspieler und Action-Freunde auf einen potenziellen Hitkandidaten im klassischen Fantasy-Genre freuen. *ts*



PS2 Licht- und Partikeleffekte setzen das Abenteuer passend in Szene.



PS2 Vielfältige Zaubersprüche verwandeln Orks in Kanonenfutter.



PS2 Mit vier Spielern entwickelt sich der Titel zum Schlachtengetümmel.

Champions of Norrath

Playstation 2

Entwickler: Snowblind Studios, USA
Hersteller: Ubisoft
Genre: Rollenspiel
D-Termin: Februar 2004

Actionreiches Fantasy-Spektakel mit Online-Part, viel Spieltiefe und "Everquest"-Szenario.

Xbox-Alternative

Baldur's Gate: Dark Alliance 2 steht in den Startlöchern und wird Fantasy-Freunde hoffentlich wieder ans Pad fesseln.

Gamecube-Alternative

Bisher sind keine Alternativen in Sicht. Online-Rollenspieler müssen sich wohl oder übel mit Phantasy Star Online begnügen.

Cy Girls

Konami protzt mit zierlichen Mädels und dicken Wummen – anders herum würde es ja auch keinen Spaß machen!



PS2 Jetzt wird's ernst: Mit der drehbaren Zielfixierung habt Ihr selbst fliegende Obermotze immer im Visier.



PS2 Überraschungsangriff: Die "Cy Girls" ballern nicht nur in der Hocke, sondern können sich dabei auch noch seitlich bewegen.

Wenn Euch die "Matrix"-Umsetzung nicht gefallen hat, könnt Ihr zukünftig auch auf inhaltlich und spielerisch verwandte Titel zurückgreifen: In Konamis "Cy Girls" (in Japan "Cool Girl") gibt es ebenfalls eine Cyber-Welt, die aber von Menschenhand geschaffen wurde, weil auf der realen Erde wegen Überbevölkerung kein Platz mehr ist. Nach dem Lottoprinzip bekommt der Bür-

ger der Zukunft eine Schnittstelle verpasst und muss dann im Cyberspace sein Leben verbringen – soweit der Plan. Das virtuelle Ebenbild der Erde ist allerdings noch nicht ganz fertig und wird obendrein auch noch von Datenterroristen gehackt. Zum Glück gibt's zwei tapfere Agentinnen, die sich das Gesindel vorknüpfen: Baller-Lady Ice und Ninja-Girl Aska wirbeln mit Schwert, Colts und Flinte durch Real- wie Cyberwelt.

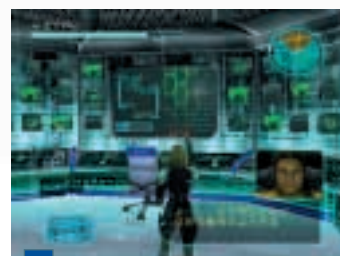
Akrobatische Kämpfe

Ihr wählt zwischen den beiden Heldinnen und folgt der Handlung durch Level-artige Missionen. Die globalen Ermittlungen führen Euch nach Asien, Europa und in die USA. Dabei steht die Action im Vordergrund: Aus der Third-Person-Perspektive ballert Ihr Euch durch Innenstädte, Industriekomplexe und halbfertige Datenwelten in "Tron"-Optik. Die komplexe Steuerung ermöglicht dabei atemberaubende Gefechte: Mit dem linken Analogstick lenkt Ihr das Mädel und mit dem rechten dreht Ihr Blickfeld und Zielvisierung um 360°. So könnt



PS2 Gute Orientierung: Bild-im-Bild-Effekte sowie der eingeblendete Radar zeigen alle Feinde.

Ihr ringsum Verbrecher aufs Korn nehmen, ohne die Laufrichtung zu wechseln. Das klappt auch um die Ecke: Schon bevor die Heldin ihre Deckung verlässt, nehmt Ihr Verbrecher ins Visier. Die "Cy Girls" beherrschen auch akrobatische Einlagen wie Salto und Radschlag, im Cyberspace werdet Ihr zudem Spezialtalente



PS2 Wo ist der Ausschalter? Per Kommunikator seid Ihr jederzeit mit der Einsatzleitung verbunden.

downloaden: So könnt Ihr im Kugelhagel die Zeit verlangsamen, um den Projektilen auszuweichen. Schwungvolle Animationen, Bild-im-Bild-Effekte und spektakuläre Obermotzkämpfe machen Lust auf mehr. oe

Cy Girls

Playstation 2

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Genre: Action
D-Termin: 2004

Frauen-Power: Das Konami-Duo lockt mit trickreichen Ballereien, leuchtender Cyber-Optik und jeder Menge Sex-Appeal.

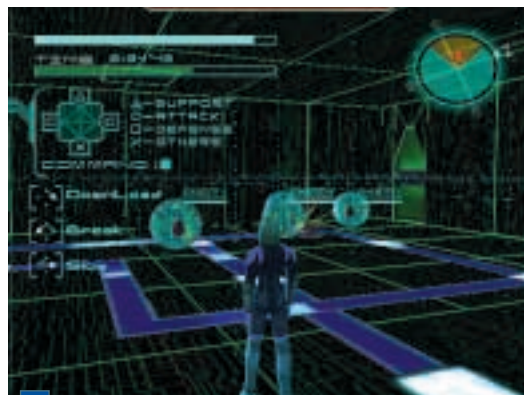


Xbox-Alternative

Die Zeitbremse im Kugelhagel nutzt auch Take-2-Detective Max, der in **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** auf der Xbox wütet.

Gamecube-Alternative

Wilde Ballereien und Talente im "Matrix"-Stil erwarten Euch auch in Capcoms vielversprechendem **Killer 7**.



PS2 In der Cyberwelt können die beiden Heldinnen Daten sammeln, Spuren der Hacker erspähen...



PS2 ...und spektakuläre Spezialtalente wie Zeitbremse, Datensauger und Brute-Force-Attacke erlernen.



Playstation 2



Xbox



Gamecube

Nightmare before Christmas



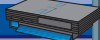
PS2 Jack Skellington stellt sich neuen Abenteuern in bizzaren Halloween-Landschaften, die der Filmvorlage kaum nachstehen.

▶ **Albtraum mit Verspätung:** Zehn Jahre nach dem Kinostart von Tim Burtons skurrilem Fantasywerk "Nightmare before Christmas" präsentiert Capcom eine akurate PS2-Umsetzung. Ihr übernehmt die Kontrolle über den in Halloween-Stadt ansässigen Jack Skellington, der zuletzt schon den Weihnachtsmann entführte. Die Story, gewürzt mit einer gehörigen Portion Humor,

knüpft zeitlich an den Film an. Dabei stellt sich Jack wieder alten und neuen Gegnern. Deshalb greift er zu seiner vielseitigen Glibberpeitsche, mit der er sich allerlei Monster vom Leib hält – praktischerweise fängt diese auch die Seelen seiner Feinde ein. Der erfahrene Produzent Tatsuya Minami ("Resident Evil Zero") sorgt dafür, dass die Atmosphäre des Films und der Grafikstil nach Marionetten-Art in den Titel einfließen.

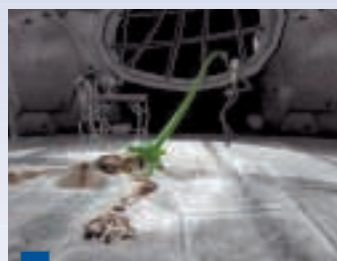
Nightmare before Christmas

Playstation 2



Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Genre: Action-Adventure
D-Termin: 2004

Skurriles Action-Adventure mit schrägem Halloween-Szenario und humorvoller Präsentation – ein Muss für Tim Burton-Fans.

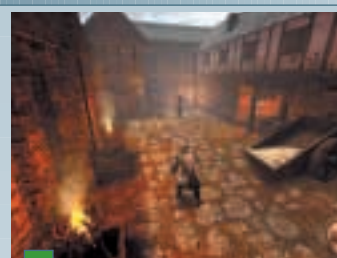


PS2 Mit Glibberpeitsche geht's Jacks Gegenspielern an den Kragen – Seelenklau inklusive.

Knights of the Temple



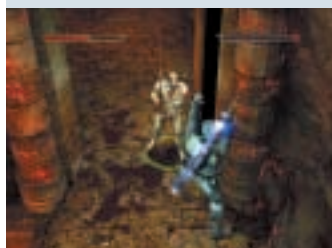
XB Die stimmigen Szenarios zeichnen sich nicht mit hübschen Texturen.



XB Zeit zum Verschnaufen findet Ihr in malerischen Dörfern.

▶ TDK lässt die Zeit der Kreuzzüge wieder aufleben und packt historische Schlachten in ein hübsches Polygon-Gewand. Als angeheerter Tempelritter Paul de Raque seid Ihr auf der Reise ins Heilige Land. Dabei trefft Ihr auf allerlei Widerstand in Form von übel gelaunten Bösewichten und Dämonen. Lasst die Burschen deshalb Euer Schwert oder Axt kosten, um Euren Weg quer durch Europa fortzusetzen. Besonderer Wert wurde auf stilechte mittel-

alterliche Kämpfe samt korrekter Schwertphysik und flüssiger Animation gelegt. In 14 stimmigen Szenarien besucht Ihr verwinkelte Klöster, detailreiche Dörfer, dunkle Burgen oder tiefe Dungeons – selbst das Reich der Dämonen erwartet Euch. Für einen Schuss Rollenspiel sorgt ein Skill-System, in dem Ihr erlangte Punkte beliebig auf Eure Fähigkeiten verteilt. So dürfen sich Hobby-Ritter und Schwertschwinger auf unkomplizierte Brachial-Action freuen.



XB Immer feste drauf: Zombieschergen haben gegen mächtige Schwertwirbel keine Chance.

Knights of the Temple

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler: Starbreeze, Schweden
Hersteller: TDK Mediactive
Genre: Action
D-Termin: 1. Quar. 2004 [PS2]
1. Quar. 2004 [Xbox]
1. Quar. 2004 [NGC]

Mittelalter-Schlachtplatte mit Tempelritter-Thematik, fordernden Schwertkämpfen und detaillierter Umgebung.



SOFTWARE-TICKER SOFTWARE-TICKER SOFTWARE-TICKER SOFTWARE-TICKER

+++ **Leidenszeit:** Midways brutale Horror-Schlitzerei "The Suffering" wird nicht mehr für den Gamecube erscheinen. PS2- wie Xbox-Zocker können sich aber weiterhin auf den Titel freuen. +++ **Verschörungstheorie:** Midway arbeitet an einer Ego-Ballerei namens "Area 51". Darin erforscht Ihr das legendäre UFO-Labor und legt euch mit Aliens an. +++ **Schlechte Zeiten für Blutsauger:** Passend zum kommenden Kino-Spektakel "Van Helsing" produziert Vivendi Universal eine entsprechende Konsolen-Versoffung. Die Vampir-Action erscheint im Frühjahr 2004. +++ **Der Schwere-nöter ist zurück:** Nach jahrelanger Software-Pause feiert Adventure-Sexist "Leisure Suit

Larry" endlich sein Comeback. In "Magna Cum Laude" steuert Ihr den Polygon-Lover durch ein College und versucht, junge Luder zu verführen. +++ **Endlich:** Wer schon immer mal mit den weltberühmten Silikon-Damen des Playboys turteln wollte, bekommt ab Herbst 2004 die Gelegenheit dazu – "Playboy: The Mansion" soll allerdings mehr Strategie- denn Action-Titel sein. +++ **Medien-Ereignis:** Namco arbeitet sowohl an einem Fantasy-Spiel mit dem Titel "Kaena" als auch am zugehörigen Kinostreifen. In Japan sollen beide Produkte Anfang 2004 an den Start gehen. +++ **Keiner will Bill:** Obwohl sich Vivendi die Rechte am Tarantino-Knaller "Kill Bill" sicherte, will man vorerst kein ent-

sprechendes Videospiel herausbringen. +++ **Holpriger Start:** Die Xbox-Fassungen von "GTA 3" sowie "GTA Vice City" wurden in den USA mit diversen Sound-Bugs ausgeliefert. Noch steht nicht fest, ob Rockstar eine Umtauschaktion plant oder einen Xbox-Live-Patch anbietet. +++ **Gerüchte:** Laut diversen Internet-Seiten sollen die beiden Capcom-Kracher "Viewtiful Joe" und "Killer 7" auch für die PS2 erscheinen. +++ **Die Könige der Verschiebungen:** Working Designs gaben kürzlich bekannt, dass Teil 2 und 3 der "Growlanser"-Reihe nun doch im Doppelpack erscheinen – die RPG-Vollbedienung hört auf den Namen "Growlanser Generations". +++ **Rollenspiel-Traum:** Sonys PS2-Festplatte wird in

den USA bereits ab März für 99 Dollar erhältlich sein. Der Clou daran: Auf dem Datenträger schlummert ein vorinstalliertes "Final Fantasy 11" – Teutonen warten wohl vergeblich auf dieses Schnäppchen. +++ **Wartzeit:** Nintendos heiß ersehnte Pflanzen-Strategie "Pikmin 2" wurde auf Frühjahr 2004 verschoben – Gründe wollte man leider nicht nennen. +++ **Blutige Software:** Konami sicherte sich die Rechte an der Comic-Serie "CVO: Covert Vampiric Operations". +++ **Verschollener Ninja:** US-Publisher Simon&Schuster zieht sich aus dem Videospiel-Geschäft zurück. Damit ist die Zukunft vom Xbox-Comeback des "Last Ninja" ebenso ungewiss wie die des Rüpel-Sports "Outlaw Golf 2".

Robocop



PS2 Zielsicher: Dank Sniper-Sicht sind auch Heckenschützen kein Problem.

► Mit unendlicher Verspätung soll nun der skrupellose Polizeiroboter endlich auf allen Plattformen für Recht und Ordnung sorgen. Dabei räumt der Mann aus Stahl in neun ausladenden Levels mit einer Viel-



PS2 Via Infrarot lokalisiert Ihr alle Verbrecher in der Umgebung.

zahl an Verbrechern und aus den Filmen bekannten Bösewichten auf. Dazu steht ihm ein ansehnliches Waffenarsenal zur Verfügung: Automatikpistole, Sturmgewehr, Raketenwerfer oder Plasmawerfer kommen zum Einsatz.

Dank Zielautomatik kann Robocop drei Schurken simultan unter Beschuss nehmen. Doch unser blecherer Freund sollte besser auf Zivilisten aufpassen, sonst droht die unvermeidliche Abschaltung. Kleinkriminelle lassen sich außerdem unblutig verhaften. Für den nötigen Durchblick sorgt zudem eine zoombare Sniper-Ansicht sowie ein Infrarotscanner, mit dem Ihr auch Personen hinter Wänden lokalisiert.

Leider wurden die derben Ruckler der Vorversionen immer noch nicht eliminiert, was wohl nicht zuletzt an der verwendeten Renderware-Engine liegt. Auch die vagen Zielbeschreibungen verursachen langwierige Suchereien – hoffentlich wird da noch deutlich nachgebessert!



PS2 Schade: In hektischen Situationen geht die Bildrate in die Knie.

Robocop

10	MANIAC-Prognose	Playstation 2	
9		Xbox	
8		Gamecube	
7		Entwickler: Titus, England	
6		Hersteller: MGM Interactive	
5		Genre: Action	
4		D-Termin: Dezember [PS2]	
3		Dezember [Xbox]	
2		Dezember [NGC]	
1			
0			

Unspektakuläre Kino-Versoftung des Blechkameraden mit Hightech-Arsenal, aber (noch) einigen Design-Macken.

Firefighter F.D. 18

► Ich will Feuerwehrmann werden: Konamis Brandbekämpfung "Firefighter F.D. 18" versetzt Euch an gefährliche Flammenherde, um Überlebende aus der Gluthölle zu befreien. Dank Radar lokalisiert Ihr die armen Seelen. Anschließend pustet Ihr mit Eurem kräftigen Löschstrahl hinderliche Brände aus – verschiedene Düseneinsätze verteilen dabei das Wasser je nach Bedarf gestreut oder gezielt. Außerdem stehen Euch Löschschaum für chemische Brände sowie eine Axt zur Verfügung. Letztere erweist sich bei störrischen Türen als äußerst nützlich. Vorsichtig müsst Ihr trotzdem sein, denn häufig brechen Gebäudeteile auf Euch ein und Feuer lodern wieder auf. Mit dem linken Stick steuert Ihr den hilfsbereiten Kameraden, während Ihr mit dem rechten Stick seine Sicht und damit die Löschrichtung bestimmt. Konami arbeitete sogar mit der japanischen Feuerwehr zusammen, um möglichst realitätsnahe Einsätze nachzuahmen. Bisher macht die Brandbekämpfung einen soliden aber actionarmen Eindruck.



PS2 Wasser marsch: Erneute Feuerausbrüche sorgen für verzwickte Situationen.



PS2 Überlebende haben nur begrenzt Sauerstoff – also sputet Euch!

Firefighter F.D. 18

10	MANIAC-Prognose	Playstation 2	
9		Entwickler: Konami, Japan	
8		Hersteller: Konami	
7		Genre: Action	
6		D-Termin: 1. Quartal 2004	
5			
4			
3			
2			
1			
0			

Verbrennungsgefahr: Konamis Flammenspektakel gefällt mit solider Technik und interessantem Spielprinzip.

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. Gerschmann
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

MANIAC TIPPS HOTLINE
0190/88241228
Kompetente Hilfe: Verzweifelte Locken helfen wir mit unserer Tips-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 helfen sie dann bei Deinem nächsten Anruf bereit.

DIE MAN!AC-SPIELE

Keine Pause für Zocker: Selten gab es so viel Nachschub wie vergangenes Jahr – Zeit für einen Rückblick auf die letzten zwölf Monate.

Zwar wurden dieses Jahr keine großartigen Konsolen-Neustarts zelebriert (sieht man mal von Nokias skurrilem Einstiegsversuch ab) und sowohl PSone als auch Dreamcast feierten (fast) endgültig den Abschied aus der MAN!AC, als Ausgleich bekamen die restlichen Systeme eine Softwareschwemme par excellence zu spüren. Mit 617

Tests (wohlgernekt ohne Importspele) stieg die Anzahl nochmal um knapp fünf Prozent. Erstaunlicherweise fiel nur noch rund ein Sechstel davon auf GBA-Module, dafür geriet das Spätsommerloch 2003 besonders extrem: Über Monate dümpelte die Zockerlandschaft vor sich hin, nur um uns allein in der Dezember-Ausgabe glatt ein Sechstel des Jahresvolumens zu beschern.

Damit Ihr den Durchblick behaltet, gibt's wie jedes Jahr eine Übersicht der herausragendsten Genrevertreter wie auch unsere Geheim- und GBA-Tipps sowie die Warnung vor den größten Gurken. us

Hosentaschen-Hits

Auf Nintendos GBA erscheint massenhaft Kommerzkrum, der nicht zu Unrecht kaum Absatz findet: Die Hits sind daher dünn gesät, dann aber meist richtig kaufenswert. In unserer Jahres-Top-5 findet Ihr Spielspaßgranaten, die auch jeder 'großen' Konsole hervorragend zu Gesicht stehen würden.



1. The Legend of Zelda: A Link to the Past



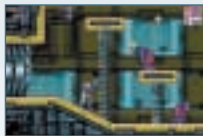
2. Final Fantasy Tactics Advance



3. Super Mario Bros. 3



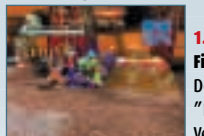
4. Golden Sun: Die vergessene Epoche



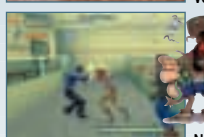
5. Metroid Fusion

Gruselkabinett

Richtig miese Spiele gibt's zum Glück nur noch selten. Einige Ausreißer nach unten geben sich aber große Mühe, besonders negativ aufzufallen – wie unsere Flop-3 des Jahres:



1. Stake: Fortune Fighters (Xbox)
Der hässlichste "Power Stone"-Verschnitt aller Zeiten.



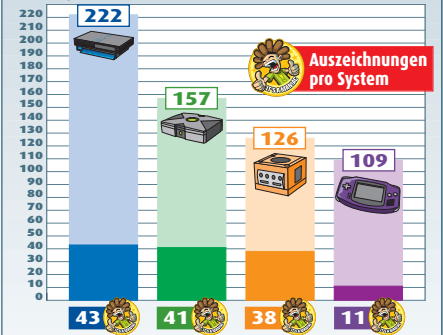
2. 3 Engel für Charlie: Volle Power (PS2, NGC)
Die unterirdische Prügelei unterschreitet locker das Niveau der Vorlage.



3. Superman: The Man of Steel (Xbox)
Konfuser Superhelden-Schrott ohne Kompromisse – das hat die DC-Ikone nicht verdient.

Testflut

Weniger Systeme, mehr Spiele: Hier erkennt Ihr auf einen Blick, für welche Konsole wieviele PAL-Tests und Prädikate fällig wurden. Wie erwartet bekam die PS2 die meisten Spiele ab, darunter aber auch entsprechend viel mittelprächtige Kost.



ACTION

1 GTA Vice City (dt.) PS2

Ganoven der Großstadt: Rockstars Verbrecherepos brach zu Recht sämtliche Verkaufsrekorde. In keinem anderen Spiel gab es bislang so viel Handlungsfreiheit und eine dermaßen lebendige Metropole zu erleben. Dass neben den innovativen Ideen der grandiose Soundtrack und eine ausgereifte Story langfristig zum Zocken motivieren, rundet das positive Gesamtbild ab.

2 True Crime: Streets of L.A. alle Systeme

3 Crimson Skies: High Road to Revenge Xbox

ACTION-ADVENTURE

1 Metroid Prime NGC

Das grandiose 3D-Comeback: Nach langer Zwangspause kehrte Nintendos SciFi-Amazone Samus Aran mit einem polygonalen Geniestreich zurück. Die bislang unbekannten Retro Studios portierten sämtliche Tugenden der Bit-map-Vorläufer in die dritte Dimension und schufen ein Meisterwerk an technischer wie spielerischer Perfektion – die Sensation des Jahres!

2 Tom Clancy's Splinter Cell alle Systeme

3 The Legend of Zelda: The Wind Waker NGC

BEAT'EM-UP

1 Virtua Fighter 4 Evolution PS2

Durchschlagendes Update: Segas Vorzeigepugler-Serie erklimmt erneut den Referenz-Thron. Angereichert mit einem genialen wie langfristig motivierenden Quest-Modus verweist die "Evolution"-Episode mit tiefgründigem Kampfsystem, tonnenweise Goodies und tollen Animationen alle Konkurrenten deutlich auf die Plätze.

2 Soul Calibur 2 alle Systeme

3 WWE Smackdown! Here Comes the Pain PS2

DENKEN & GESCHICKLICHKEIT

1 EyeToy: Play PS2

Die Hardware-Innovation: Mit einer USB-Kamera wagte sich Hersteller Sony an ein neuartiges Spielkonzept – und entzückte damit selbst Konsolen-Muffel. Besonders in geselliger Runde bürgen die zwölf mitgelieferten Minispiele für grenzenloses Vergnügen: Egal ob Ihr nun Fensterscheiben putzt oder Ninjas vom Bildschirm kloppt – "EyeToy" ist DER Partyspaß des Jahres!

2 Super Monkey Ball 2 NGC

3 Super Bust-A-Move All Stars NGC

PARADE 2003



JUMP'N'RUN

1 Ratchet & Clank 2 PS2

Mut zum (Fast-)Stillstand: Während der zweite Auftritt von "Jak and Daxter" mit seinen radikalen Neuerungen Fans verprellte, setzt "Ratchet & Clank 2" mit vollem Erfolg auf Bewährtes. Grundlegende Innovationen gibt's nicht, doch das Vorhandene wurde so gelungen verbessert und aufgemotzt, dass dieses Jahr der Spitzenplatz dafür rausspringt.

2 Rayman 3: Hoodlum Havoc alle Systeme

3 Sly Raccoon PS2



RENNSPIEL

1 Project Gotham Racing 2 Xbox

Keine Stadt ist sicher: Microsofts Vorzeigeraser legt beim zweiten Teil die Latte höher und dem kommenden PS2-Konkurrenten "Gran Turismo 4" einiges vor. Noch mehr Abwechslung bei Pisten und Autos, noch coolere Optik und eine famose Online-Unterstützung versetzen Xbox-Piloten in Ekstase und machen "Gotham 2" zur diesjährigen Bleibereferenz.

2 Colin McRae Rally 04 PS2, Xbox

3 F-Zero GX NGC



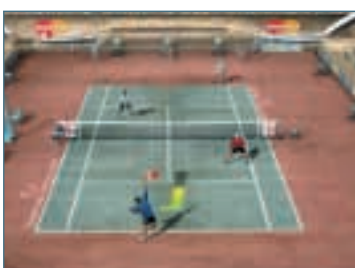
ROLLENSPIEL & ADVENTURE

1 Star Wars: Knights of the Old Republic Xbox

Angriff der PC-Götter: Gleich die erste Xbox-Produktion der "Baldur's Gate"-Macher Bioware stellt die versammelte Rollenspiel-Konkurrenz in den Schatten. Dank fesselnder Story, umfangreicher Charakter-Entwicklung, komfortablem Kampfsystem und totaler Entscheidungsfreiheit führt selbst für "Star Wars"-Hasser kein Weg an dieser Software-Perle vorbei – Pflichtkauf!

2 Beyond Good & Evil PS2

3 Dark Chronicle PS2



SPORTSPIEL

1 Top Spin Xbox

Die neue Filzball-Referenz: Man nehme die superbe Steuerung von "Virtua Tennis", füge eine detaillierte Optik hinzu und runde das Ganze schließlich mit famosen Internet-Modi ab – fertig ist der Traum jedes Tennis-Anhängers. Weil "Top Spin" zudem mit einigen innovativen Features daherkommt, gibt's nur eine logische Folgerung: Konsolen-Sportler müssen dieses Spiel besitzen!

2 Pro Evolution Soccer 2 PS2

3 Tony Hawk's Pro Skater 4 alle Systeme



STRATEGIE & SIMULATION

1 Die Sims alle Systeme

Das wahre Leben: EAs Alltagssimulation begeisterte schon Heerscharen von PC-Zockern. Auch auf Konsole macht das Häuser bauen, Einrichten, Flirten, Kinder erziehen, Karriere machen sowie Partys feiern immer noch massig Spaß und trumpt obendrein mit hübscher 3D-Optik auf. Dank gelungener Pad-Steuerung und vielen Extras fühlen sich Spiele-Muffel wie Profis wohl.

2 Jurassic Park Operation Genesis PS2, Xbox

3 Gladius alle Systeme



MULTIPLAYER

1 Mario Kart Double Dash!! NGC

Knallbunter Klempnerspaß: Nintendos Weihnachtsbeitrag sorgt für fröhliche Gesichter bei allen Fun-Racer-Fans. Nach der etwas enttäuschenden N64-Folge erreicht die Gamecube-Episode wieder die hoch geschätzten Mehrspieler-Qualitäten des SNES-Originals – wer außerdem die Ausgaben nicht scheut, erlebt dank LAN-Option besonders launige Rennen.

2 SOCOM U.S.: Navy Seals PS2

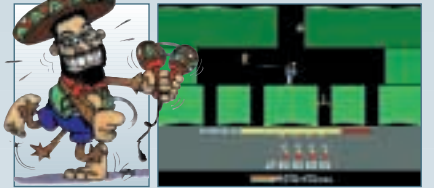
3 Midtown Madness 3 Xbox

Spezielle Lieblinge

Auch jenseits der Prädikats- oder 80er-Marke gibt es Spiele, die richtig Spaß machen. Darum präsentieren wir hier unsere persönlichen Geheimtipps des Jahres 2003.



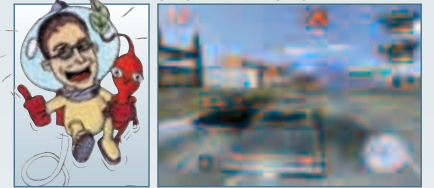
Ollis Geheimtipp: Irems Erdbeben-Sim SOS The Final Escape begeistert mich mit einem unverbrauchten wie innovativen Spielkonzept. Angeheizt durch viele überraschende Ereignisse schlägt Euch die beklemmende Atmosphäre gnadenlos in ihren Bann. Leider erinnert die Präsentation ebenso fatal an eine Katastrophe.



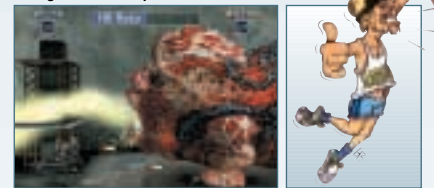
Ulrichs Geheimtipp: Günstig, gut und grandios – die Activision Anthology liefert das ultimative Retro-Feeling für jeden, der sich noch an die Konsolenzeit vor Playstation & Co. erinnern kann. Die fast 50 Atari-VCS-Klassiker sind natürlich heutzutage mehr Kuriosität als Knaller, aber immer wieder für eine spaßige Runde gut.



Thorstens Geheimtipp: Wer auf furiose Monster-Scharmützel steht, kommt an Rygar - The Legendary Adventure nicht vorbei. Die PS2-Schlachtplatte glänzt mit schicker Optik, stimmigem Orchester-Soundtrack und hervorragender Spielbarkeit – für mich gehört Tecmos PS2-Gladiator zu den Highlights des Jahrgangs 2003.



Thomas' Geheimtipp: Die rasanten Verfolgungsjagden von Starsky & Hutch im 70er-Retro-Look haben es mir besonders angetan. Selbst Designschnitzer und mäßige Renderware-Optik können mich vom wiederholten Zocken nicht abhalten – coolen Sprüchen und dem witzigen Einschaltquoten-Feature sei Dank.



Raphaels Geheimtipp: Hart aber herzlich – wännen sich Ballerprofis in Contra: Shattered Soldier dank perfekter Steuerung, ausgefeiltem Leveldesign sowie haarigem Treferratensystem im Himmel, verzweifeln Neueinsteiger schon an den ersten vier Levels. Serien-Kenner freuen sich überdies auf bekannte Gegner in neuem Gewand.

Jahresinhalt 2003

FEATURES & REPORTAGEN

TITEL	HEFT	SEITE
10 Jahre MANIAC: Eine Dekade im Zeichen der Videospiele	12	30
Action im Internet: Xbox-Live-Start in Deutschland	4	28
Activision 2003: Schottische Schätze	10	32
AOU 2003: Japans Spielhallenmesse	5	40
Atari: Die unendliche Geschichte	8	26
Aus alt mach neu: Remake-würdige C64-/Amiga-Klassiker	5	36
Aus für Importe?	2	32
Big Blue Box Diaries, Teil 10: Kreative Flecken	1	31
Big Blue Box Diaries, Teil 11: Der Kampf mit dem Kampf	2	38
Big Blue Box Diaries, Teil 12: Verhängnis	3	34
Big Blue Box Diaries, Teil 13: Oh mein Gott, es lebt!	4	31
Big in Japan: Die 75 meistverkauften Spiele Japans	3	26
Deathmatch der Innovationen: Merkmale kommender Shooter-Highlights	11	36
Die MANIAC Musik-CD: GameSoundTracks #1	10	6
Die MANIAC-Jubiläums-DVD	12	8
E3 2003 komplett: Alle Spiele der Messe	8	39
E3 2003 Nachlese	8	34
E3 2003: Spiele ohne Grenzen	7	32
Egoistische Revolution: Geschichte d. Ego-Shooter-Genres	11	30
Entwicklungsland Deutschland: Tücken und Chancen des heimischen Markts	6	28
Game Boy Player: Handheld-Software ganz groß	6	32
Games Convention 2003	11	40
Jahresrückblick 2002	1	36
Kult-Knüttel: Die Joystick-Konsole 'Atari TV Games'	5	39
Massen-Medium: Der GBA im Brennpunkt	2	34
Mittendrin statt nur dabei: EyeToy	7	30
Musik liegt in der Luft: Die Welt der Spiele-Soundtracks	7	28
Online-Dreikampf: Welche Konsole zockt a. besten i. Netz?	10	26
Online-Power: Mit der Xbox als Betatester ins Internet	1	28
Pragaphen-Oschungel: Die Neuerungen im Jugendschutz	5	38
PS2 grenzenlos: Onlinestart in Deutschland	8	22
Schlagkräftige Lebenszeichen: Neo-Geo-Update	3	32
Schöne neue Konsolen-Welt: Die Zukunft der Videospiele	9	38
Schulungen-Report: Die Games Academy in Berlin	5	32
SNK: Wiedergeburt einer Legende	8	30
Tokyo Game Show 2003: Alles zur japanischen Pflichtmesse	12	38
Und ewig lockt das Weib: Gamebabes im Brennpunkt	9	32
Verspieltes Japan: Die Zockerszene in Fernost	9	42
Vivendi 2003: Spiele-Berlinale	5	26
Würfeln im Internet: Gamecube-Online-Start	4	30
X03 2003: Tag am Meer mit Microsoft	11	38

SPIELVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
1080° Avalanche	NGC	4	22
1080° Avalanche	NGC	11	28
Advance Wars 2	GBA	9	78
Alias	PS2, Xbox	6	12
Alter Echo	PS2	4	16
Alter Echo	PS2, Xbox	8	20
Amplitude	PS2	9	30
Asterix & Obelix XXL	PS2	12	29
ATV Offroad Fury 2	PS2	2	30
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	PS2, Xbox	6	18
Baphomets Fluch 3: D. schlafende Drache	PS2, Xbox	9	18
Baphomets Fluch 3: D. schlafende Drache	PS2, Xbox	4	27
Bard's Tale, The	PS2, Xbox, NGC	12	28
Battle Engine Aquila	PS2, Xbox	1	26
Beyond Good & Evil	PS2, Xbox, NGC	7	24
Beyond Good & Evil	PS2, Xbox, NGC	9	17
Billy Hatcher and the Giant Egg	NGC	7	39
Boktai	GBA	7	76
Bombastic	PS2	10	25
Breakdown	Xbox	7	47
Breath of Fire 5: Dragon Quarter	PS2	2	24
Brute Force	Xbox	7	26

SPIELVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Buffy: Chaos Bleeds	PS2, Xbox, NGC	9	30
Bujingai	PS2	12	24
Call of Cthulhu: Dark Corners o. t. Earth	Xbox	3	18
Castlevania	PS2	7	20
Castlevania	PS2	11	8
Castlevania: Aria of Sorrow	GBA	5	84
Colin McRae Rally 04	PS2, Xbox	9	12
Conflict: Desert Storm 2	PS2, Xbox, NGC	7	22
Conker Live & Uncut	Xbox	7	19
Contra: Shattered Soldier	PS2	1	8
Counter Strike	Xbox	7	37
Crash Nitro Kart	PS2, Xbox, NGC	11	26
Crimson Sea	Xbox	3	25
Dakar 2	PS2, Xbox, NGC	3	25
Dancing Stage MegaMix	PS2	5	29
Dark Angel	PS2, Xbox	2	29
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Xbox	3	10
Dead Phoenix	NGC	3	15
Defender of the Crown	GBA	1	112
Destruction Derby Arenas	PS2	5	30
Devil May Cry	PS2	3	6
Dino Crisis 3	Xbox	3	20
Dino Crisis 3	Xbox	7	44
Doom 3	Xbox	7	42
Doom 3	Xbox	11	34
Dragon's Lair 3D	PS2, Xbox, NGC	5	29
Drakengard	PS2	7	46
Driver 3	PS2, Xbox	3	21
Driver 3	PS2, Xbox	11	16
Dungeons & Dragons Heroes	Xbox	4	26
Dungeons & Dragons Heroes	Xbox	10	14
Dynasty Warriors 4	PS2	5	28
Enter the Matrix	PS2, Xbox, NGC	4	8
Enter the Matrix	PS2, Xbox, NGC	6	16
Everquest Online Adventures	PS2	10	16
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	PS2, Xbox	4	27
Fable	Xbox	5	10
Fallout: Brotherhood of Steel	PS2, Xbox	7	43
Fear Effect: Inferno	PS2	4	14
Final Fantasy Crystal Chronicles	NGC	3	24
Final Fantasy Crystal Chronicles	NGC	7	37
Final Fantasy X-2	PS2	2	20
Final Fantasy X-2	PS2	5	24
Fluch der Karibik	Xbox	9	31
Forbidden Siren	PS2	11	24
Freaky Flyers	PS2, Xbox, NGC	9	29
Freedom Fighters	PS2, Xbox, NGC	6	20
Freestyle Metal X	PS2, Xbox, NGC	9	29
Front Mission 4	PS2	12	26
Full Spectrum Warrior	Xbox	7	45
Full Spectrum Warrior	Xbox	10	12
Full Throttle: Hell on Wheels	PS2, Xbox	7	45
Futurama	PS2, Xbox	8	20
F-Zero GX	NGC	4	22
Geist	NGC	7	43
Ghosthunter	PS2	7	40
Ghosthunter	PS2	8	10
Gladiator: Sword of Vengeance	PS2, Xbox	6	26
Gladious	PS2, Xbox, NGC	9	28
Gotcha Force	NGC	8	21
Grabbed by the Ghoules	Xbox	7	18
Grabbed by the Ghoules	Xbox	11	12
Gradius 5	PS2	7	36
Gran Turismo 4	PS2	7	10
Gunfighter 2: T. Revenge o. Jesse James	PS2	4	27
Half-Life 2	Xbox	7	42
Half-Life 2	Xbox	11	32
Halo 2	Xbox	4	24
Halo 2	Xbox	7	12
Harry Potter: Quidditch-Weltmeistersch.	PS2, Xbox, NGC	11	29
Headhunter: Redemption	PS2, Xbox	7	44

SPIELVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Headhunter: Redemption	PS2, Xbox	9	16
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	PS2, Xbox, NGC	10	10
Herr der Ringe, Der: Isengarts Verrat	PS2, Xbox	10	10
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	PS2, Xbox, NGC	7	37
Hobbit, Der	PS2, Xbox, NGC	12	29
Hobbit, Der	PS2, Xbox, NGC	10	10
Hulk, The	PS2, Xbox, NGC	6	22
Hunter: The Reckoning - Redeemer	Xbox	9	29
Hunter: The Reckoning - Wayward	PS2	9	29
Ice Nine	PS2	5	30
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	PS2, Xbox	2	30
Jade Empire	Xbox	12	22
Jak 2: Renegade	PS2	7	38
Jak 2: Renegade	PS2	10	18
James Bond: Everything or Nothing	PS2, Xbox, NGC	7	40
Jet X20	PS2	1	25
Kakuto Chojin	Xbox	2	29
Kameo: Elements of Power	Xbox	7	19
Killswitch	PS2, Xbox	7	45
Killer 7	NGC	3	16
Killer 7	NGC	12	14
Killzone	PS2	12	20
Killzone	PS2	10	8
Kung Fu Chaos	Xbox	2	26
Kya: Dark Lineage	PS2	6	24
Kya: Dark Lineage	PS2	10	24
Legacy of Kain: Defiance	PS2, Xbox	7	40
Legacy of Kain: Defiance	PS2, Xbox	9	14
Legend of the Star Medal	GBA	4	78
Legend of Zelda, The: Four Swords	NGC	7	41
Legend of Zelda, The: Tetra's Trackers	NGC	7	41
Legend of Zelda, The: The Wind Waker	NGC	2	8
Lost Kingdoms 2	NGC	5	16
Lunar Legend	GBA	3	76
Mafia	PS2, Xbox	7	41
Magatama	Xbox	10	23
Manhunt	PS2	11	14
Mario Kart Double Dash!!	NGC	7	17
Mario Kart Double Dash!!	NGC	11	27
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PS2, Xbox	9	31
Maximo vs. The Army of Zin	PS2	7	43
Maximo vs. The Army of Zin	PS2	8	18
Medal of Honor: Rising Sun	PS2, Xbox, NGC	5	22
Medal of Honor: Rising Sun	PS2, Xbox, NGC	12	16
Metal Gear Solid 2 Substance	Xbox	1	26
Metal Gear Solid 3: The Snake Eater	PS2	7	6
Metal Gear Solid 3: The Twin Snakes	NGC	7	7
Metroid Prime	NGC	1	12
Midnight Club 2	PS2	1	22
Midtown Madness 3	Xbox	6	27
Mission: Impossible - Operation Surma	PS2, Xbox	12	28
Monster Hunter	PS2	12	18
Mortal Kombat Deadly Alliance	PS2, Xbox, NGC	2	28
MotoGP 2	Xbox	4	18
Movies, The	PS2, Xbox, NGC	10	15
NBA Jam	PS2, Xbox	8	21
Need for Speed: Underground	PS2, Xbox, NGC	7	38
Ninja Gaiden	Xbox	10	22
Onimusha 3	PS2	5	14
Onimusha Buraiden	PS2	5	14
Outlaw Volleyball	Xbox	9	28
Outrun 2	Arcade	9	30
P.N. 03	NGC	3	16
Pikmin 2	NGC	5	29
Pitfall Harry	PS2, Xbox, NGC	5	31
Pokémon Rubin & Sapphire	GBA	2	90
Primal	PS2	2	22
Prince of Persia: The Sands of Time	PS2, Xbox, NGC	7	16

SPIELVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Prince of Persia: The Sands of Time	PS2, Xbox, NGC	9	6
Project Gotham Racing 2	Xbox	7	38
Rainbow Six 3	Xbox	7	47
Rainbow Six 3	Xbox	9	22
Ratchet & Clank 2	PS2	6	27
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PS2, Xbox, NGC	1	10
Resident Evil 4	NGC	1	24
Resident Evil 4	NGC	2	19
Resident Evil Outbreak	PS2	2	18
Resident Evil Outbreak	PS2	7	36
Resident Evil: Dead Aim	PS2	2	19
Rise to Honor	PS2	7	46
Robin Hood: Defender of the Crown	PS2, Xbox	10	24
Rolling	PS2, Xbox	10	25
Savage Skies	PS2, Xbox	3	25
Seven Samurai 20XX	PS2	10	23
Silent Hill 3	PS2	4	12
Sniper Elite	PS2	3	25
SOCOM 2: U.S. Navy Seals	PS2	7	44
SOCOM 2: U.S. Navy Seals	PS2	11	22
Sonic Heroes	PS2, Xbox, NGC	7	39
Soul Calibur 2	PS2, Xbox, NGC	3	12
Sphinx and the Shadow of Set	PS2, NGC	5	28
Sphinx and the Shadow of Set	PS2, NGC	8	16
Splashdown 2: Rides Gone Wild	PS2	4	18
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PS2, Xbox, NGC	12	12
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PS2, Xbox, NGC	8	8
Spyhon Filter: Omega Strain	PS2	6	10
SSX 3	PS2, Xbox, NGC	11	28
Star Wars Rebel Strike	NGC	7	14
Star Wars Rebel Strike	NGC	11	20
Star Wars: Knights of the Old Republic	Xbox	2	30
Star Wars: Knights of the Old Republic	Xbox	9	26
Starcraft: Ghost	PS2, Xbox, NGC	5	18
Steel Battalion	Xbox	1	16
Sudeki	Xbox	2	14
Sudeki	Xbox	9	8
Summer Heat Beach Volleyball	PS2	6	26
SWAT Global Strike Team	PS2, Xbox	11	29
Tak and the Power of Juju	PS2	4	17
Tao Feng: Fist of the Lotus	Xbox	5	31
Teenage Mutant Ninja Turtles	PS2, Xbox, NGC	7	36
Thief 3	Xbox	7	41
Time Crisis 3	Arcade	9	45
Tom Clancy's Ghost Rec. Island Thunder	Xbox	9	28
Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	3	24
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	2	12
Tony Hawk's Underground	PS2, Xbox, NGC	8	17
Top Spin	Xbox	7	39
Top Spin	Xbox	10	20
Trinity	Xbox	7	46
True Crime: Streets of L.A.	PS2, Xbox, NGC	8	14
Unlimited Saga	PS2	6	25
Vexx	PS2, Xbox, NGC	3	22
Viewtiful Joe	NGC	3	14
Viewtiful Joe	NGC	8	12
Virtua Cop 3	Arcade	9	45
Wakeboarding Unleashed	PS2, Xbox	5	29
War of the Monsters	PS2	4	27
Warhammer 40.000: Fire Warrior	PS2	4	19
Wario Ware Inc.	GBA	6	76
Whiplash	PS2, Xbox	9	20
Wild Arms 3	PS2	1	20
XGRA	PS2, Xbox, NGC	4	26
XGRA	PS2, Xbox, NGC	6	14
XGRA	PS2, Xbox, NGC	9	24
XIII	PS2, Xbox, NGC	6	8
Yager	Xbox	2	16
Zone of the Enders: The 2nd Runner	PS2	1	18
Zone of the Enders: The 2nd Runner	PS2	4	20

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
3 Engel für Charlie: Volle Power	PS2	9	76	27%
3 Engel für Charlie: Volle Power	NGC	9	76	27%
Ace Golf	NGC	1	99	78%
Activision Anthology	PS2	3	73	76%
Advance Wars 2	GBA	11	82	89%
Aliens vs. Predator: Extinction	PS2	9	66	66%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Aliens vs. Predator: Extinction	Xbox	9	66	66%
All-Star Baseball 2004	PS2	5	79	71%
Alpine Racer 3	PS2	2	85	56%
Alter Echo	PS2	11	70	66%
Alter Echo	Xbox	11	70	66%
Amped 2	Xbox	12	95	87%
Amplitude	PS2	10	77	68%
Anschlag, Der	PS2	1	109	47%
Anschlag, Der	NGC	6	74	47%
Ape Escape 2	PS2	2	80	85%
Atari Anniversary Advance	GBA	3	81	66%
ATV Offroad Fury 2	PS2	12	125	83%
ATV Quad Power Racing 2	PS2	3	66	79%
ATV Quad Power Racing 2	Xbox	3	66	82%
ATV Quad Power Racing 2	NGC	3	66	80%
ATV Quad Power Racing	GBA	2	97	57%
Autobahn Raser 4	PS2	1	106	41%
Autobahn Raser World Challenge	PS2	10	55	56%
Baldur's Gate Dark Alliance	Xbox	3	70	87%
Banjo-Kazooie: Gruntys Rache	GBA	12	130	81%
Batman: Dark Tomorrow	Xbox	5	57	37%
Batman: Dark Tomorrow	NGC	5	57	37%
Battle Engine Aquila	PS2	3	58	81%
Battle Engine Aquila	Xbox	3	58	82%
BDFL Manager 2003	PS2	1	107	76%
BDFL Manager 2003	Xbox	1	107	76%
Beach King Stunt Racer	PS2	10	55	45%
Ben Hur: Blood of Braves	PS2	3	71	63%
Beyond Good & Evil	PS2	12	70	90%
Big Mutha Truckers	PS2	1	78	75%
Billy Hatcher and the Golden Egg	NGC	12	68	76%
Bionicle	PS2	11	78	56%
Bionicle	Xbox	11	78	56%
Bionicle	NGC	12	124	56%
Black & Bruised	PS2	7	65	60%
Black Stone: Magic & Steel	Xbox	6	71	37%
BMX XXX	PS2	2	78	73%
BMX XXX	Xbox	2	78	74%
Bombberman Generation	NGC	1	98	80%
Bombberman Kart	PS2	12	115	67%
Bombberman Max 2 Blue & Red	GBA	4	82	75%
Bratz	GBA	8	83	52%
Breat of Fire Dragon Quarter	PS2	11	62	83%
Bruce Lee: Return of the Legend	GBA	5	88	80%
Brute Force	Xbox	8	66	72%
Bubble Bobble Old & New	GBA	1	116	73%
Buffy: Chaos Bleeds	PS2	12	116	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Xbox	12	116	66%
Buffy: Chaos Bleeds	NGC	12	116	66%
Burnout 2: Point of Impact	Xbox	7	64	89%
Burnout 2: Point of Impact	NGC	7	64	88%
Capcom vs. SNK 2 EO	Xbox	5	82	78%
Castlevania: Aria of Sorrow	GBA	6	78	85%
Castleween	PS2	1	108	65%
Cel Damage Overdrive	PS2	7	73	36%
Chaos Legion	PS2	10	72	78%
Clock Tower 3	PS2	9	65	70%
Club Football	PS2	12	120	65%
Club Football	Xbox	12	120	65%
Colin McRae Rally 04	PS2	10	52	90%
Colin McRae Rally 04	Xbox	10	52	90%
Comix Zone	GBA	2	92	64%
Conflict: Desert Storm	NGC	9	63	83%
Conflict: Desert Storm 2	PS2	11	64	82%
Conflict: Desert Storm 2	Xbox	11	64	83%
Conflict: Desert Storm 2	NGC	12	115	83%
Contra Advance: The Alien Wars EX	GBA	3	78	68%
Contra: Shattered Soldier	PS2	3	48	82%
Crash Bandicoot 2: N-Tranced	GBA	4	83	83%
Crazy Taxi	GBA	8	83	47%
Crimson Sea	Xbox	5	76	74%
Crimson Skies: High Road to Revenge	Xbox	12	88	87%
Dakar 2	PS2	4	54	76%
Dakar 2	NGC	4	54	76%
Dancing Stage MegaMix	PS2	6	74	82%
Daredevil	GBA	6	79	59%
Dark Angel	PS2	3	72	58%
Dark Angel	Xbox	4	65	58%
Dark Chronicle	PS2	10	49	90%
Darkened Skye	NGC	8	65	45%
Dave Mirra Freestyle BMX 3	GBA	2	92	71%
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Xbox	5	58	79%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Dead to Rights	Xbox	5	75	80%
Deadly Skies	GBA	1	117	59%
Def Jam Vendetta	PS2	7	68	87%
Def Jam Vendetta	NGC	9	73	87%
Defender	PS2	6	72	67%
Defender	NGC	6	72	67%
Defender	GBA	2	96	37%
Devil May Cry 2	PS2	4	40	80%
Die Hard Vendetta	PS2	8	63	68%
Die Hard Vendetta	Xbox	8	63	68%
Die Hard Vendetta	NGC	1	64	68%
Die Schlümpfe schlagen zurück	GBA	1	117	64%
Dino Crisis 3	Xbox	12	72	66%
Disney Golf	PS2	3	51	73%
Disney Sports Basketball	NGC	8	79	49%
Disney Sports Basketball	GBA	9	81	42%
Disney Sports Fußball	NGC	4	69	71%
Disney Sports Fußball	GBA	2	96	71%
Disney Sports Motocross	GBA	9	81	59%
Disney Sports Skateboarding	NGC	5	73	38%
Disney Sports Snowboarding	GBA	8	83	53%
Disney's Extreme Skate Adventure	PS2	11	72	78%
Disney's Extreme Skate Adventure	Xbox	11	72	78%
Disney's Extreme Skate Adventure	NGC	11	72	78%
Disney's Party	NGC	12	109	65%
Disney's Prinzessinnen	GBA	10	81	55%
Dog's Life	PS2	12	92	67%
Donald Duck Phantomas	PS2	2	88	63%
Donkey Kong Country	GBA	8	82	71%
Doom 2	GBA	3	79	80%
Downtown Run	PS2	6	73	51%
Dr. Muto	PS2	4	72	69%
Dr. Muto	Xbox	4	72	69%
Dr. Muto	NGC	4	72	56%
Dr. Muto	GBA	6	80	45%
Dragon Ball Z: Budokai	NGC	12	118	69%
Dragon Ball Z: Budokai	PS2	1	91	69%
Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku	GBA	2	94	52%
DTM Race Driver Director's Cut	Xbox	4	74	88%
DTM Race Driver Director's Cut (online)	Xbox	12	123	89%
Dungeons & Dragons Heroes	Xbox	12	98	80%
Dynasty Tactics	PS2	1	90	73%
Dynasty Warriors 3	Xbox	1	91	76%
Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends	PS2	4	67	70%
Dynasty Warriors 4	PS2	8	64	78%
Earthworm Jim 2	GBA	2	96	48%
Ecks vs. Sever 2: Ballistic	GBA	1	115	77%
Enter the Matrix	PS2	7	56	69%
Enter the Matrix	Xbox	7	56	69%
Enter the Matrix	NGC	7	56	69%
ESPN NFL Football	PS2	12	123	89%
ESPN NFL Football	Xbox	12	123	89%
ESPN NHL Hockey	PS2	12	117	89%
ESPN NHL Hockey	Xbox	12	117	89%
Everblue 2	PS2	5	63	79%
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	PS2	8	55	49%
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Xbox	8	55	49%
Evolution Skateboarding	PS2	4	69	51%
Evolution Skateboarding	NGC	4	69	51%
Evolution Snowboarding	PS2	6	63	40%
Evolution Snowboarding	NGC	4	69	40%
Evolution Worlds	NGC	4	70	63%
Eye of the Beholder	GBA	2	92	58%
EyeToy: Groove	PS2	12	106	82%
EyeToy: Play	PS2	9	64	85%
F1 2002	GBA	3	80	64%
F1 Career Challenge	PS2	7	70	75%
F1 Career Challenge	Xbox	7	70	76%
Feet of Fury	DC	10	75	65%
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	PS2	9	76	66%
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	NGC	9	76	67%
FIFA Football 2004	PS2	12	83	86%
FIFA Football 2004	Xbox	12	83	86%
FIFA Football 2004	NGC	12	83	86%
Final Fantasy Origins	PSone	4	75	76%
Final Fantasy Tactics Advance	GBA	12	128	91%
Findet Nemo	GBA	12	132	75%
Fireblade	Xbox	3	75	72%
Fireblade	NGC	3	75	71%
Fisherman's Challenge	PS2	4	65	61%
Fluch der Karibik	Xbox	10	62	81%
Ford Racing 2	PS2	12	122	72%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Ford Racing 2	Xbox	12	122	72%
Formel Eins 2002	PS2	1	108	79%
Formel Eins 2003	PS2	8	75	80%
Freaky Flyers	PS2	11	78	68%
Freaky Flyers	Xbox	11	78	68%
Freedom Fighters	PS2	10	60	83%
Freedom Fighters	Xbox	10	60	83%
Freedom Fighters	NGC	11	79	83%
Freestyle Metal X	PS2	11	54	82%
Freestyle Metal X	Xbox	11	54	82%
Frogger Beyond	PS2	8	73	63%
Frogger's Adventures 2	GBA	5	86	60%
Furious Karting	Xbox	1	82	74%
Futurama	PS2	9	74	63%
Futurama	Xbox	9	74	63%
F-Zero GX	NGC	12	86	85%
G1 Jockey 3	PS2	6	63	63%
Galerians: Ash	PS2	7	69	42%
Galidor: Defenders o. t. Outer Dimensions	PS2	10	74	48%
Gekido Advance	GBA	1	116	64%
Getaway, The	PS2	2	74	63%
Ghost Vibration	PS2	8	73	38%
Gladiator: Schwert der Rache	PS2	12	108	78%
Gladiator: Schwert der Rache	Xbox	12	108	78%
Gladius	PS2	12	80	80%
Gladius	Xbox	12	80	80%
Go! Go! Beckham!	GBA	1	116	80%
Godzilla Domination	GBA	2	97	60%
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	Xbox	6	55	70%
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	NGC	1	85	69%
Golden Sun: Die vergessene Epoche	GBA	10	80	90%
Grand Prix Challenge	PS2	1	106	67%
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	PS2	1	54	91%
Great Escape, The	PS2	10	73	57%
Great Escape, The	Xbox	10	73	57%
Gregory Horror Show: Soul Collector	PS2	12	121	70%
Group 5 Challenge	Xbox	9	69	76%
GT Advance 3 Pro Concept Racing	GBA	7	79	71%
Guilty Gear X2	PS2	5	79	82%
Gundam Federation vs. Zeon	PS2	2	77	69%
Gunfighter 2: Revenge of Jesse James	PS2	5	61	63%
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak	GBA	8	82	82%
Hardware Online Arena	PS2	12	119	67%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	PS2	1	100	66%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	Xbox	1	100	72%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	NGC	1	100	72%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	GBA	2	95	69%
Haven: Call of the King	PS2	1	97	82%
Herr der Ringe, Der: Die Gefährten	Xbox	1	76	56%
Herr der Ringe, Der: Die Gefährten	PS2	1	76	55%
Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme	Xbox	4	74	77%
Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme	NGC	5	77	77%
Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme	GBA	2	94	74%
Hey, Arnold! Der Film	GBA	6	79	55%
Hitman 2: Silent Assassin	NGC	8	79	85%
Hobbit, The	GBA	12	132	62%
Hot Wheels Highway 35 World Race	PS2	12	118	52%
Hot Wheels Velocity X	PS2	2	88	44%
Hot Wheels Velocity X	NGC	3	83	43%
Hot Wheels Velocity X	GBA	3	60	45%
Hulk, The	PS2	8	76	65%
Hulk, The	Xbox	8	76	65%
Hulk, The	NGC	8	76	65%
Hulk, The	GBA	8	84	39%
Hunter: The Reckoning	NGC	8	59	74%
Hunter: The Reckoning - Wayward	PS2	10	76	72%
Ikaruga	NGC	6	67	87%
Indiana Jones u. d. Legende d. Kaisergruft	Xbox	4	64	76%
Indiana Jones u. d. Legende d. Kaisergruft	PS2	9	65	72%
IndyCar Series	PS2	7	72	80%
IndyCar Series	Xbox	8	69	81%
Inspector Gadget: Mad Robot Invasion	PS2	9	77	52%
International Superstar Soccer	PS2	5	72	85%
International Superstar Soccer 3	NGC	8	77	85%
International Superstar Soccer Advance	GBA	4	82	82%
Iridion 2	GBA	7	79	74%
Jak 2: Renegade	PS2	11	52	81%
James Bond 007: Nightfire	PS2	1	70	87%
James Bond 007: Nightfire	Xbox	1	70	87%
James Bond 007: Nightfire	NGC	2	73	87%
James Bond 007: Nightfire	GBA	6	80	68%
Jimmy Neutron vs. Jimmy Negatron	GBA	5	86	42%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder	PS2	5	65	45%
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder	NGC	5	65	45%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	PS2	12	122	72%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Xbox	12	122	72%
Jurassic Park: Operation Genesis	PS2	4	62	82%
Jurassic Park: Operation Genesis	Xbox	5	73	82%
Justice League: Justice For All	GBA	2	95	37%
King of Route 66, The	PS2	11	73	60%
King's Field 4	PS2	6	65	63%
Kirby: Nightmare in Dream Land	GBA	12	129	81%
Knight Rider	PS2	1	106	59%
Knockout Kings 2003	NGC	3	55	76%
König der Löwen	GBA	12	131	72%
Kung Fu Chaos	Xbox	5	68	75%
Largo Winch	NGC	1	95	71%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	NGC	3	74	86%
Legend of Zelda, The: A Link to the Past	GBA	4	80	94%
Legend of Zelda, The: The Wind Waker	NGC	6	46	94%
Legends of Wrestling 2	PS2	5	60	72%
Legends of Wrestling 2	Xbox	5	60	72%
Legends of Wrestling 2	NGC	5	60	73%
Legends of Wrestling 2	GBA	2	97	36%
Lego Drome Racers	PS2	2	86	46%
Lego Drome Racers	Xbox	10	73	51%
Lego Drome Racers	NGC	10	73	46%
Leo Drome Racers	GBA	8	84	79%
Lost Kingdoms 2	NGC	6	64	78%
Lost Vikings, The	GBA	6	80	79%
Lotus Challenge	Xbox	4	53	73%
Mace Griffin Bounty Hunter	PS2	9	70	68%
Mace Griffin Bounty Hunter	Xbox	9	70	69%
Madden NFL 2004	PS2	10	78	89%
Madden NFL 2004	Xbox	10	78	89%
Madden NFL 2004	NGC	11	79	89%
Magical Quest 2	GBA	10	81	64%
Mario Kart Double Dash!!	NGC	12	74	87%
Mario Party 4	NGC	1	99	74%
Mark of Kri, The	PS2	5	80	86%
Marvel vs. Capcom 2	PS2	1	111	77%
Marvel vs. Capcom 2	Xbox	2	87	77%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	NGC	3	75	79%
Mech Assault	Xbox	1	102	83%
Medal of Honor: Frontline	Xbox	1	105	89%
Medal of Honor: Frontline	NGC	2	73	89%
Mega Man & Bass	GBA	5	88	75%
Mega Man Battle Network 3	GBA	7	80	69%
Mega Man Network Transmission	NGC	8	65	67%
Mega Man Zero 2	GBA	12	132	75%
Men in Black 2: Alien Escape	NGC	3	51	52%
Metal Arms: Glitch in the System	PS2	12	112	83%
Metal Arms: Glitch in the System	Xbox	12	112	83%
Metal Arms: Glitch in the System	NGC	12	112	83%
Metal Dungeon	Xbox	3	47	35%
Metal Gear Solid 2 Substance	PS2	4	76	88%
Metal Gear Solid 2 Substance	Xbox	4	76	87%
Metroid Fusion	GBA	1	114	89%
Metroid Prime	NGC	4	44	94%
Micro Machines	NGC	3	59	70%
Micro Machines	GBA	2	96	62%
Midnight Club 2	PS2	6	60	82%
Midnight Club 2	Xbox	8	69	83%
Midtown Madness 3	Xbox	8	60	84%
Minority Report	PS2	6	54	53%
Minority Report	Xbox	6	54	53%
Minority Report	NGC	6	54	53%
Minority Report	GBA	2	95	41%
Monopoly Party	PS2	1	107	60%
Monopoly Party	Xbox	1	107	60%
Monopoly Party	NGC	3	51	60%
Monster AG: Monster-Ball	NGC	6	73	53%
Monster Force	GBA	1	116	53%
Monster Jam Maximum Destruction	NGC	2	79	34%
Monster Truck Madness	GBA	12	131	70%
Mortal Kombat Deadly Alliance	PS2	3	52	86%
Mortal Kombat Deadly Alliance	Xbox	3	52	86%
Mortal Kombat Deadly Alliance	NGC	3	52	86%
Mortal Kombat Deadly Alliance	GBA	5	86	83%
MotoGP 2	Xbox	6	66	86%
MotoGP 3	PS2	5	64	84%
Mummy, The	GBA	2	93	66%
Muppets, The: On With The Show	GBA	7	81	38%
MX Superfly	Xbox	3	75	75%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
My Street	PS2	12	124	58%
Mystic Heroes	NGC	1	84	77%
Mystic Heroes	PS2	4	75	77%
NBA 2K3	PS2	4	58	86%
NBA 2K3	Xbox	4	58	86%
NBA 2K3	NGC	4	58	86%
NBA Inside Drive 2003	Xbox	1	103	77%
NBA Jam	PS2	12	120	81%
NBA Jam	Xbox	12	120	81%
NBA Live 2003	PS2	1	93	84%
NBA Live 2003	Xbox	1	93	84%
NBA Live 2003	NGC	3	55	84%
NBA Live 2004	PS2	12	110	87%
NBA Live 2004	Xbox	12	110	87%
NBA Live 2004	NGC	12	110	87%
NBA Street Vol. 2	Xbox	5	74	85%
NBA Street Vol. 2	PS2	6	53	85%
NBA Street Vol. 2	NGC	7	59	85%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	NGC	1	95	71%
Next Generation Tennis 2003	PS2	7	71	51%
NFL 2K3	PS2	4	66	86%
NFL 2K3	Xbox	4	66	86%
NFL 2K3	NGC	4	66	86%
NFL Fever 2004	Xbox	12	123	78%
NFL Fever 2003	Xbox	4	59	77%
NHL 2003	NGC	1	110	89%
NHL 2004	PS2	12	62	90%
NHL 2004	Xbox	12	62	90%
NHL 2004	NGC	12	62	90%
NHL 2K3	PS2	4	67	83%
NHL 2K3	Xbox	4	67	83%
NHL 2K3	NGC	5	77	83%
NHL Hitz 20-03	NGC	1	110	85%
NHL Hitz Pro	PS2	12	117	86%
NHL Hitz Pro	Xbox	12	117	86%
Otogi: Myth of Demons	Xbox	10	66	79%
Outlaw Golf	Xbox	1	103	81%
Outlaw Golf	NGC	3	59	81%
Outlaw Volleyball	Xbox	10	76	77%
P.N. 03	NGC	9	71	77%
Pac-Man World	PS2	4	47	69%
Pac-Man World 2	NGC	6	59	69%
Panzer Dragoon Orta	Xbox	4	60	82%
Phantasy Star Chronicle	GBA	4	81	80%
Phantasy Star Online Episode 1&2	Xbox	8	70	86%
Phantasy Star Online Episode 1&2	NGC	4	43	85%
Phantom Crash	Xbox	3	74	70%
Pink Panther: Pinkadell Pursuit	GBA	1	115	22%
Play It Pinball	PS2	7	71	54%
Pokémon Rubin & Sapphire	GBA	9	80	86%
Power Rangers Wild Force	GBA	1	117	27%
Powerpuff Girls, Die: Him and Seek	GBA	1	115	26%
Powerpuff Girls, Die: Kampf d. Gurkens.	PS2	2	86	50%
Pride FC	PS2	4	71	74%
Primal	PS2	5	54	80%
Prince of Persia: The Sands of Time	PS2	12	60	87%
Prince of Persia: The Sands of Time	GBA	12	130	76%
Pro Beach Soccer	PS2	9	75	60%
Pro Beach Soccer	Xbox	9	75	60%
Pro Cast Sports Fishing	Xbox	10	78	64%
Pro Evolution Soccer 3	PS2	12	82	90%
Project Gotham Racing 2	Xbox	12	64	91%
Project Zero	Xbox	7	63	78%
Racing Evoluzione	Xbox	3	64	87%
Racing Simulation 3	PS2	12	125	46%
Raging Blades	PS2	5	69	55%
Rally Championship	NGC	5	82	75%
Rally Fusion: Race of Champions	PS2	1	80	74%
Rally Fusion: Race of Champions	Xbox	1	80	75%
Ratchet & Clank 2	PS2	12	56	90%
Rayman 3	GBA	3	80	85%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	NGC	3	44	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Xbox	4	48	86%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	NGC	4	48	86%
Red Faction 2	Xbox	7	66	85%
Red Faction 2	NGC	7	66	85%
Reel Fishing 3	PS2	12	115	53%
Reign of Fire	PS2	1	87	58%
Reign of Fire	Xbox	1	87	58%
Reign of Fire	NGC	2	79	58%
Reign of Fire	GBA	1	115	27%
Resident Evil Zero	NGC	3	60	87%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Resident Evil: Dead Aim	PS2	7	65	77%
Revenge of Shinobi, The	GBA	7	81	45%
Road Trip Adventure	PS2	7	73	64%
Robin Hood: Defender of the Crown	PS2	12	113	69%
Robin Hood: Defender of the Crown	Xbox	12	113	69%
Robotech: The Macross Saga	GBA	1	116	44%
Rocky	NGC	3	63	81%
Rollercoaster Tycoon	Xbox	5	75	70%
Rolling	PS2	12	114	70%
Rolling	Xbox	12	114	72%
RTL Skispringen 2003	PS2	2	89	74%
RTX Red Rock	PS2	9	72	67%
Run Like Hell	PS2	10	70	67%
Runabout 3: Neo Age	PS2	1	106	46%
Rygar - The Legendary Adventure	PS2	6	56	81%
Santa Claus jr.	GBA	1	116	74%
Schatzplanet, Der	PS2	1	111	71%
Schatzplanet, Der	GBA	2	93	67%
Scorpion King, The: Aufstieg d. Akkadiers	PS2	2	84	51%
Scorpion King, The: Aufstieg d. Akkadiers	NGC	2	84	51%
Sega Arcade Gallery	GBA	8	83	58%
Sega Bass Fishing Duel	PS2	3	72	70%
Sega Rally	GBA	7	81	63%
Serious Sam	Xbox	1	74	78%
Shenmue 2	Xbox	3	50	88%
Shining Soul	GBA	3	78	59%
Shinobi	PS2	6	70	76%
Shrek Extra Large	NGC	7	67	41%
Shrek Super Party	Xbox	7	67	57%
Shrek Super Party	NGC	8	77	57%
Shrek: Hassle at the Castle	GBA	2	97	68%
Silent Hill 2 Director's Cut	PS2	4	67	86%
Silent Hill 3	PS2	6	50	88%
Silent Scope 3	PS2	2	86	65%
Simpsons Hit & Run, The	PS2	12	94	80%
Simpsons Road Rage, The	GBA	12	131	38%
Sims, Die	PS2	1	72	86%
Sims, Die	Xbox	5	81	86%
Sims, Die	NGC	6	59	86%
Simpsons Hit & Run, The	Xbox	12	94	83%
Skies of Arcadia Legends	NGC	6	58	86%
Sly Raccoon	PS2	2	70	86%
Smuggler's Run	GBA	1	117	42%
SOCOM U.S. Navy Seals	PS2	7	60	86%
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Xbox	8	62	79%
Sonic Advance 2	GBA	4	81	71%
Sonic Adventure DX	NGC	9	68	70%
Sonic Mega Collection	NGC	4	55	80%
Sonic Pinball Party	GBA	12	131	71%
SOS The Final Escape	PS2	1	104	74%
Soul Calibur 2	PS2	10	64	89%
Soul Calibur 2	Xbox	10	64	89%
Soul Calibur 2	NGC	10	64	89%
Space Channel 5 Part 2	PS2	3	68	83%
Space Invaders Invasion Day	PS2	12	115	64%
Speed Challenge: Jaque Villeneuve's Racing Vision	PS2	1	83	43%
Speed Challenge: Jaque Villeneuve's Racing Vision	NGC	1	83	45%
Speed Kings	PS2	8	72	67%
Speed Kings	Xbox	8	72	68%
Speed Kings	NGC	8	72	68%
Splashdown 2: Rides Gone Wild	PS2	11	74	80%
Spongebob Squarepants: Return of the Flying Dutchman	PS2	4	75	47%
Spongebob Squarepants: Return of the Flying Dutchman	NGC	5	61	49%
Spyro: Enter the Dragonfly	PS2	1	86	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	NGC	1	86	69%
SSX 3	PS2	12	66	87%
SSX 3	Xbox	12	66	87%
Stake: Fortune Fighters	Xbox	9	77	22%
Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	NGC	1	89	85%
Star Wars Rebel Strike	NGC	12	96	81%
Star Wars: Bounty Hunter	PS2	2	76	73%
Star Wars: Flight of the Falcon	GBA	12	132	43%
Star Wars: Knights of the Old Republic	Xbox	10	56	90%
Star Wars: The Clone Wars	PS2	4	59	71%
Star Wars: The Clone Wars	Xbox	6	55	74%
Star Wars: The Clone Wars	NGC	1	88	72%
Star Wars: The New Droid Army	GBA	2	97	32%
Starsky & Hutch	PS2	8	74	72%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Starsky & Hutch	Xbox	8	74	72%
Steel Battalion	Xbox	4	50	86%
Street Fighter Alpha 3	GBA	2	94	78%
Stuntman	GBA	9	81	76%
Summer Heat Beach Volleyball	PS2	8	68	83%
Summoner: A Goddess Reborn	NGC	4	71	87%
Super Bust-a-Move All Stars	NGC	11	79	85%
Super Mario Bros. 3	GBA	12	129	91%
Super Monkey Ball 2	NGC	4	52	85%
Super Monkey Ball jr.	GBA	6	79	76%
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	GBA	4	82	71%
Superman: Shadow of Apokolips	NGC	6	74	73%
Superman: The Man of Steel	Xbox	2	83	33%
SWAT Global Strike Team	PS2	12	102	78%
SWAT Global Strike Team	Xbox	12	102	80%
Sword of the Samurai	PS2	4	49	80%
SX Superstar	PS2	8	78	75%
SX Superstar	Xbox	8	78	76%
SX Superstar	NGC	8	78	76%
Syberia	PS2	6	71	67%
Tao Feng: Fist of the Lotus	Xbox	6	68	73%
Tarzan: Rückkehr in den Dschungel	GBA	2	97	63%
Tenchu: Wrath of Heaven	PS2	5	66	86%
Terminator, The: Dawn of Fate	PS2	1	96	57%
Terminator, The: Dawn of Fate	Xbox	1	96	57%
Tetris Worlds	Xbox	12	125	73%
Tiger Woods PGA Tour 2003	PS2	1	110	84%
Tiger Woods PGA Tour 2003	Xbox	1	110	84%
Tiger Woods PGA Tour 2003	NGC	2	77	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	PS2	11	76	87%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Xbox	11	76	87%
Tiger Woods PGA Tour 2004	NGC	11	76	87%
Time Crisis 3	PS2	11	58	83%
TOCA World Touring Cars	GBA	5	88	67%
ToeJam & Earl 3: Mission to Earth	Xbox	3	62	74%
Tom & Jerry: Krieg der Schnurhaare	PS2	5	82	46%
Tom and Jerry: Infurnal Escape	GBA	8	84	42%
Tom Clancy's Ghost Recon	PS2	1	92	76%
Tom Clancy's Ghost Recon	Xbox	1	92	82%
Tom Clancy's Ghost Recon	NGC	5	81	74%
Tom Clancy's Ghost Recon Island Thunder	Xbox	10	74	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Xbox	12	90	86%
Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	5	62	90%
Tom Clancy's Splinter Cell	Xbox	1	66	91%
Tom Clancy's Splinter Cell	NGC	7	75	90%
Tom Clancy's Splinter Cell	GBA	7	78	81%
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	8	52	86%
Tony Hawk's Pro Skater 4	PS2	1	62	91%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Xbox	1	62	91%
Tony Hawk's Pro Skater 4	NGC	1	62	91%
Tony Hawk's Pro Skater 4	GBA	3	80	86%
Top Gun: Combat Zones	NGC	1	111	72%
Top Spin	Xbox	12	84	90%
Total Immersion Racing	PS2	1	79	68%
Total Immersion Racing	Xbox	1	79	68%
Tour de France Centenary Edition	PS2	8	77	55%
Toxic Grind	Xbox	2	87	63%
Tribes: Aerial Assault	PS2	8	71	73%
True Crime: Streets of L.A.	PS2	12	52	87%
Twisted Metal: Black Online	PS2	8	71	82%
Unlimited Saga	PS2	12	100	72%
Unreal Championship	Xbox	1	58	79%
Unreal Championship (online)	Xbox	2	88	85%
Vexx	PS2	6	69	72%
Vexx	Xbox	4	73	72%
Vexx	NGC	6	69	72%
Viewtiful Joe	NGC	11	56	85%
Virtua Fighter 4 Evolution	PS2	9	62	92%
Virtua Tennis	GBA	4	83	81%
Virtua Tennis 2	PS2	1	109	89%
Voodoo Vince	Xbox	11	68	77%
V-Rally 3	Xbox	5	63	84%
V-Rally 3	NGC	7	59	84%
Wakeboarding Unl. feat. Shaun Murray	PS2	7	74	85%
Wakeboarding Unl. feat. Shaun Murray	Xbox	7	74	85%
Wakeboarding Unleashed	GBA	8	84	67%
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	PS2	12	118	63%
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Xbox	12	118	63%
War of the Monsters	PS2	5	70	79%
Warhammer 40.000: Fire Warrior	PS2	11	60	80%
Wario Wars Inc. Minigame Mania	GBA	7	80	85%
Wario World	NGC	8	56	82%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Wer wird Millionär	GBA	1	117	20%
Whacked	Xbox	1	108	43%
Whirl Tour	PS2	4	63	56%
Whirl Tour	NGC	5	79	56%
Whiteout	PS2	12	124	51%
Wild Arms 3	PS2	3	56	78%
Wing Commander Prophecy	GBA	10	81	71%
World Championship Snooker 2003	PS2	9	67	69%
World Championship Snooker 2003	Xbox	9	67	69%
World Racing	Xbox	4	68	80%
World Racing	PS2	10	78	75%
Worms 3D	PS2	12	78	70%
Worms 3D	Xbox	12	78	70%
Worms 3D	NGC	12	78	70%
Worms Blast	GBA	1	115	60%
WRC 2 Extreme	PS2	1	60	70%
WRC 3	PS2	12	103	77%
Wreckless: The Yakuza Missions	NGC	1	89	55%
WWE Crush Hour	PS2	7	71	53%
WWE Crush Hour	NGC	7	71	53%
WWE Raw 2	Xbox	12	109	73%
WWE Road to Wrestlemania X8	GBA	1	117	62%
WWE Smackdown! Here Comes the Pain	PS2	12	99	87%
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	PS2	1	94	85%
WWE Wrestlemania XIX	NGC	11	77	67%
XGRA	PS2	11	66	75%
XGRA	Xbox	11	66	76%
XIII	PS2	12	76	85%
XIII	Xbox	12	76	85%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	PS2	6	62	67%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Xbox	6	62	67%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	NGC	6	62	67%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	GBA	7	81	78%
X-Men Next Dimension	PS2	2	82	64%
X-Men Next Dimension	Xbox	2	82	64%
X-Men Next Dimension	NGC	2	82	65%
Yager	Xbox	4	56	81%
Zapper	PS2	5	78	57%
Zapper	Xbox	5	78	57%
Zapper	NGC	5	78	57%
Zone of the Enders: The 2nd Runner	PS2	10	68	84%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
.hack Part 1: Infection	PS2	5	48	71%
Activision Anthology	PS2	2	68	76%
Aero Elite Combat Academy	PS2	6	41	69%
Animal Crossing	NGC	7	50	88%
Arc the Lad: Twilight of the Spirits	PS2	9	52	80%
Bombastic	PS2	11	49	64%
Bombberman Jetters	PS2	3	42	76%
Bombberman Land 2	PS2	9	58	75%
Border Down	DC	12	49	72%
Breath of Fire Dragon Quarter	PS2	5	44	83%
Cabela's Deer Hunt Season 2004	PS2	11	49	59%
Chaos Legion	PS2	5	49	78%
Clock Tower 3	PS2	6	39	70%
Disgaea: Hour of Darkness	PS2	11	46	86%
Do Don Pachi Dai-Ou-Jou	PS2	7	53	69%
Drag-On Dragoon	PS2	12	48	80%
Dynasty Tactics 2	PS2	9	57	73%
Dynasty Warriors 4	PS2	6	43	78%
Final Fantasy Crystal Chronicles	NGC	10	40	83%
Flipnic	PS2	11	48	79%
F-Zero GX	NGC	10	38	85%
Guilty Gear X2	PS2	3	42	82%
Gun Survivor 4: Biohazard	PS2	4	36	77%
Ikaruga	NGC	5	50	87%
Initial D Special Stage	PS2	9	57	66%
Italian Job, The	PS2	9	58	73%
Ka 2: Let's Go Hawaii	PS2	9	55	70%
King of Route 66, The	PS2	6	42	60%
Magic Pengel: The Quest for Color	PS2	9	56	68%
Mario Golf: Toadstool Tour	NGC	10	42	80%
Maximo vs. The Army of Zin	PS2	12	46	83%
Metal Slug 3	PS2	8	44	82%
Metroid Prime	NGC	2	44	94%
Naval Ops: Warship Gunner	PS2	9	54	77%
P.N. 03	NGC	6	40	77%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Panzer Dragoon Orta	Xbox	3	38	82%
Resident Evil Zero	NGC	1	48	87%
Rockman X7	PS2	10	44	80%
R-Type Final	PS2	9	48	85%
Rygar: The Legendary Adventure	PS2	2	49	81%
Shikigami no Shiro Evolution	Xbox	6	42	57%
Shinobi	PS2	2	48	74%
Sidewinder 5	PS2	11	48	74%
Skies of Arcadia Legends	NGC	4	34	87%
Sonic Mega Collection	NGC	2	50	80%
Soul Calibur 2	PS2	6	36	89%
Soul Calibur 2	Xbox	6	36	89%
Soul Calibur 2	NGC	6	36	89%
Space Invaders Anniversary	PS2	10	45	63%
Shikigami 3	PS2	3	40	87%
Viewtiful Joe	NGC	9	50	85%
Virtua Fighter 4 Evolution	PS2	5	50	92%
Virtual On Marz	PS2	8	46	73%
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	PS2	5	46	87%
Xiistag	PS2	7	53	63%

HANDHELD

THEMA	HEFT	SEITE
All-in-One-Handheld: Das Nokia N-Gage	5	85
E3 2003: Spielplatz der Besonderheiten	8	80
Ein Gigant erwacht: Nokia N-Gage	11	80
Kabellöse Duell mit Pocket-PC	9	79
Komfortabel spielen mit Pocket-PCs	3	77
Koreanisches Kraftpaket: GP32	12	126
Leuchtender Luxus: Der neue GBA SP	4	79
Mehr Power für Nintendos Kleinen: GBA-Zubehör	6	77
Musik-Module: MP3 auf dem GBA	10	79
Reif für den Urlaub: Spaßzubehör für GBA	7	77
Spielelawine für Symbian-Handys	2	91
Vollgas m. GBA u. Karrera: Modellautob. m. Handheldsteuer.	1	113

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
4in1 Blue Lightning Wheel	PS2, Xbox, NGC	11	89	2
4in1 Force Feedback Racing Wheel	PS2, Xbox, NGC	1	123	4
Advance Racing Wheel	GBA	4	89	2
Air Style (Pad)	PS2	9	87	4
Airflo (Pad)	PS2	2	103	3
Colt Python 357 Magnum	PS2	7	87	3
Combat Cable	Xbox	7	87	4
Component A/V Kabel	PS2	11	89	5
Controller S	Xbox	2	103	4
Cordless Controller	Xbox	8	89	3
DVD Remote	PS2	4	89	2
DVD-Remote	PS2	2	103	4
Earphone Adapter	GBA	9	87	4
Erazor RF Pad	PS2	10	87	2
e-Shock 2 (Pad)	PS2	12	139	3
e-Wheel	PS2, Xbox, NGC	12	139	2
Extreme Action Controller	PS2	12	139	4
Flight Stick	NGC	1	123	5
Flight Stick	NGC	4	89	3
Force Feedback Wheel	NGC	8	89	3
Free Bird (Pad)	Xbox	5	93	4
Fun 2 Play (Pad)	PS2	2	103	3
FunkY Controller	PS2	1	123	3
Game Pad	Xbox	5	93	3
Gameboard Controller	PS2	3	87	4
GBA-SP Deluxe Pack	GBA	9	87	3
GBA-SP Starter Pack	GBA	10	87	4
Inspire 2.1 (Lautsprecher)	PS2, Xbox, NGC	1	123	3
Logitech Z-680 (Sound-System)	PS2, Xbox, NGC	8	89	5
Marlin Gamepad	PS2	5	93	3
Mega Memory	PS2	10	87	3
Mini Pad	PS2	11	89	3
Multi Scart/AV Switch	alle	6	85	2
Palladium 5.1 (Sound-System)	PS2, Xbox, NGC	11	89	3
Piranha Xtreme (Pad)	NGC	3	87	2
Piranha Xtreme (Pad)	PS2	3	87	2
Powerboard (Tastatur)	NGC	7	87	4
PowerNet Ethernet Adapter	PS2, Xbox, NGC	9	87	3

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
PS2 Keyboard Set USB	PS2	10	87	4
PSX2 Cooling Fan	PS2	5	93	3
Remote Control	PS2	6	85	4
RF Cube Pad	NGC	9	87	4
RGB-Cable 7 in 1	alle	11	89	4
Scorpion 3 (Gun)	PS2	4	89	5
Speedster 3 (Lenkrad)	PS2	5	93	5
Spider-Kable	alle	4	89	4
Top Drive Steering Wheel	Xbox	3	87	2
Ultimate Cheats	PS2	7	87	2
USB Headset	PS2	12	139	4
USB-Adapter	PS2	6	85	3
Wave Bird (Pad)	NGC	2	103	4
X-620 (Sound-System)	PS2, Xbox, NGC	12	139	2
Xbox VGA-Box	Xbox	6	85	2
X-Warrior Pad	Xbox	6	85	3

KNOW-HOW

THEMA	SYSTEM	HEFT	SEITE
Controller-Innereien	alle	11	88
Erste Hilfe für Oldie-Controller	alle	6	84
Erstklassiges VGA-Bild mit PS2	PS2	5	92
Gratis: Reparatur auf Garantie	alle	1	122
Gute Verbindung: Joypads am PC	alle	12	138
Importspele auf dem Gamecube	NGC	4	88
Lichtdimmer für den GBA	GBA	7	86
Linux Kit: Playstation 2 spielt PC	PS2	3	86
Mit der PS2 durch die Firewall	PS2	10	86
Oldie-Module mit neuer Power	alle	2	102
Online-Spaß: Per USB ins Internet	PS2	8	88
PC und Konsole teilen das Internet	alle	9	86

NEXT LEVEL:
Die Zukunft der Konsolenwelt

THEMA	HEFT	SEITE
Cell - Das Herz der PS2, Teil 2	11	44
Cell - Das Herz der PS3, Teil 1	10	36
Konsolen-Visionen der MANIAC-Leser	12	44

WWW.M@N!AC.DE

THEMA	HEFT	SEITE
Musik liegt in der Luft - coole Remixes zum Download	12	134
Spaß mit Spielen - Webcomics rund ums Zocken	10	82
Virtuelle Ahnen - Infos zur Videospiel-Urzeit	11	84

LAST RESORT (Gamecube-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Animal Crossing	8	91
Conflict: Desert Storm	10	89
Dakar 2	6	88
Disney Sports Fußball	5	95
Dr. Muto	5	94
Enter the Matrix	8	90
F-Zero GX	12	141
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1	125
Hulk, The	8	91
Ikaruga	6	88
James Bond 007: Nightfire	2	105
Lost Kingdoms 2	8	91
Madden NFL 2003	1	124
Madden NFL 2003	2	104
Medal of Honor Frontline	3	88
Minority Report	6	87
NBA Live 2003	4	91
NFL 2K3	5	96
P.N. 03	9	88
Red Faction 2	7	89
Resident Evil Zero	4	92
Rocky	4	91
Sega Soccer Slam	1	125

LAST RESORT (Gamecube-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Simpsons Hit & Run, The	12	141
Skies of Arcadia Legends	6	88
Sonic Adventures DX	9	89
Sonic Mega Collection	4	91
Soul Calibur 2	10	88
Speed Kings	9	88
Star Wars Bounty Hunter	3	89
Star Wars: The Clone Wars	2	105
Starfox Adventures	1	124
Super Bust-A-Move All Stars	12	140
Tiger Woods PGA Tour 2003	3	89
Tony Hawk's Pro Skater 4	2	105
Tony Hawk's Pro Skater 4	3	89
Viewtiful Joe	11	90
X-Men 2: Wolverine's Revenge	7	89
X-Men Next Dimension	3	88

LAST RESORT (GBA-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Advance Wars 2	11	92
ATV Quad Power Racing	3	89
Castlevania: Aria of Sorrow	7	90
Disneys Prinzessinnen	11	92
Donkey Kong Country	8	92
Doom 2	4	92
Duke Nukem Advance	2	106
Ecxs vs. Sever 2: Ballistic	2	105
Final Fantasy Tactics Advance	12	142
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10	90
GT Advance 3	7	90
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak	9	89
Iridion 2	7	88
Iridion 2	8	90
Mega Man Battle Network 3	8	91
Mortal Kombat Deadly Alliance	6	87
Onimusha Tactics	12	142
Pokémon Rubin & Saphir	9	90
Pokémon Rubin & Saphir	12	142
Street Fighter Alpha 3	3	90
Stuntman	11	92
Super Monkey Ball jr.	7	89
Tom Clancy's Splinter Cell	8	92
Tomb Raider: The Prophecy	2	105
Wario Ware Inc. Minigame Mania	8	91
Wing Commander Prophecy	10	90

LAST RESORT (PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Amplitude	11	91
ATV Offroad Fury 2	12	141
Battle Engine Aquila	4	90
Black & Bruised	7	88
BMX XXX	2	106
Buff: Chaos Bleeds	12	142
Clock Tower 3	10	89
Contra: Shattered Soldier	4	90
Def Jam Vendetta	7	89
Devil May Cry 2	5	94
Die Hard Vendetta	9	88
Dr. Muto	5	94
Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends	5	95
Dynasty Warriors 4	8	92
Enter the Matrix	8	90
Everblue 2	6	87
Evolution Skateboarding	4	90
Freestyle Metal X	12	140
Futurama	11	92
Getaway, The	3	88
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	1	126
Great Escape, The	11	91
Gumball 3000	1	124
Gundam Federation vs. Zeon	3	89
Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme	1	125
Hitman 2: Silent Assassin	1	125
Hulk, The	8	91
Hunter: The Reckoning - Wayward	11	90

LAST RESORT (PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Indycar Series	8	91
James Bond 007: Nightfire	2	105
Mace Griffin Bounty Hunter	9	88
Madden NFL 2004	11	91
Mark of Kri, The	6	86
Midnight Club 2	6	86
Minority Report	6	87
NBA 2K3	4	91
NBA Street Vol.	7	88
NFL 2K3	5	96
Primal	7	90
Ratchet & Clank	1	124
Red Faction 2	2	104
Red Faction 2	3	90
Rocky	4	91
RTX Red Rock	9	88
RTX Red Rock	10	88
R-Type Final	10	89
Run Like Hell	10	88
Silent Hill 3	8	90
Simpsons Hit & Run, The	12	141
Sims, Die	4	90
Sly Raccoon	3	90
SOCOM U.S. Navy Seals	7	88
Soul Calibur 2	10	88
Speed Kings	9	88
Spongebob Squarepants	5	96
Star Wars Bounty Hunter	3	89
Star Wars: The Clone Wars	5	95
Summer Heat Beach Volleyball	9	89
Superman: Shadow of Apokolips	1	126
Tenchu: Wrath of Heaven	5	94
Tiger Woods PGA Tour 2004	12	141
Time Crisis 3	11	90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	9	90
Tony Hawk's Pro Skater 4	2	105
Tony Hawk's Pro Skater 4	3	89
Tribes: Aerial Assault	9	90
Virtua Fighter 4 Evolution	10	90
Wakeboarding Unleashed	8	90
War of the Monsters	6	87
Whirl Tour	5	96
Wild Arms 3	6	88
X-Men 2: Wolverine's Revenge	7	89
X-Men Next Dimension	3	88
Zone of the Enders: The 2nd Runner	10	90

LAST RESORT (Xbox-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Baldur's Gate: Dark Alliance	4	91
Battle Engine Aquila	4	90
Brute Force	9	89
Dead to Rights	5	94
Dr. Muto	5	94
Dungeons & Dragons Heroes	12	140
Elder Scrolls 3, The: Morrowind	1	124
Enter the Matrix	8	90
Fluch der Karibik	10	89
Freedom Fighters	12	140
Freestyle Metal X	12	140
Great Escape, The	11	91
Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme	5	95
Hitman 2: Silent Assassin	1	125
Hulk, The	8	90
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	6	86
James Bond 007: Nightfire	2	105
Kung Fu Chaos	5	94
Mace Griffin Bounty Hunter	9	88
Madden NFL 2004	11	91
Midnight Club 2	9	89
Minority Report	6	87
NBA Inside Drive 2003	2	104
NBA Street Vol. 2	7	88
NFL 2K3	5	96
NFL Fever 2003	5	95
Otogi: Myth of Demons	11	90
Outlaw Golf	1	126
Outlaw Volleyball	10	89
Panzer Dragoon Orta	4	91

LAST RESORT (Xbox-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Red Faction 2	7	89
Rocky	4	91
Sega Soccer Slam	1	125
Serious Sam	3	88
Simpsons Hit & Run, The	12	141
Soldier of Fortune 2: Double Helix	9	88
Soul Calibur 2	10	88
Speed Kings	9	88
Star Wars: Knights of the Old Republic	10	88
Steel Battalion	4	92
Tom Clancy's Ghost Recon	2	104
Tom Clancy's Ghost Recon Island Thunder	11	91
Tony Hawk's Pro Skater 4	2	105
Tony Hawk's Pro Skater 4	3	89
Unreal Championship	2	104
Vexx	6	86
V-Rally 3	6	86
Wakeboarding Unleashed	8	90
X-Men 2: Wolverine's Revenge	7	89
X-Men Next Dimension	3	88

GAME BUSTER CODES PS2

SPIEL	HEFT	SEITE
Agressive Inline	1	126
Armored Core 2	3	90
Colin McRae Rally 3	1	126
Dark Angel	5	96
Devil May Cry 2	6	88
Enter the Matrix	8	92
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	3	90
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	2	106
Kingdom Hearts	4	92
Mark of Kri, The	7	90
Ratchet & Clank	1	126
Rayman 3: Hoodlum Havoc	5	96
Shinobi	8	92
Sims, Die	4	92
Sly Raccoon	3	90
Star Wars: The Clone Wars	5	96
Starsky & Hutch	9	90
Tenchu: Wrath of Heaven	6	88
Timesplitters 2	1	126
Tom Clancy's Splinter Cell	7	90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	9	90
Tony Hawk's Pro Skater 4	2	106
WWE Smackdown: Shut Your Mouth	2	106
X-Men 2: Wolverine's Revenge	7	90

PLAYER'S GUIDES

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Breath of Fire Dragon Quarter	PS2	11	94
Contra: Shattered Soldier	PS2	3	96
Dark Chronicle	PS2	10	92
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Xbox	5	102
Enter the Matrix	PS2, Xbox, NGC	7	96
Freedom Fighters	PS2, Xbox, NGC	10	96
Legend of Zelda, The: The Wind Waker, Teil 1	NGC	6	90
Legend of Zelda, The: The Wind Waker, Teil 2	NGC	7	92
Mortal Kombat Deadly Alliance	PS2, Xbox, NGC	4	96
Prince of Persia: The Sands of Time	PS2	12	144
Ratchet & Clank	PS2	2	112
Resident Evil Zero	NGC	3	94
Silent Hill 3	PS2	6	96
Sims, Die	PS2	4	94
SOCOM U.S. Navy Seals	PS2	8	94
Star Wars: Knights of the Old Republic	Xbox	11	96
Super Mario Sunshine, Teil 3	NGC	1	128
Tenchu: Wrath of Heaven, Teil 1	PS2	5	100
Tenchu: Wrath of Heaven, Teil 2	PS2	6	94
Tom Clancy's Splinter Cell, Teil 1	Xbox	2	108
Tom Clancy's Splinter Cell, Teil 2	Xbox	3	92
Tom Clancy's Splinter Cell, Teil 3	PS2, Xbox	5	98
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	9	92
Wario World	NGC	8	96



Asterix & Obelix XXL



Die Römer fliegen
wieder!

Kenshin Dragon Quest

Jetzt gibt's Prügel: Mit Square-Enix' Schwert-Controller dürfen Rollenspieler erstmals selbst austeilen!



Duell mit dem Drachen: Jeder Monstertyp erfordert eine individuelle Kampftaktik – beobachtet das Verhalten Eurer Gegner und findet die Schwachstelle!

Während Konami, Namco und Sony Euch mit Spezial-Controllern und Kamera zu körperlichem Einsatz ermutigen, verkauft Square-Enix seit Mitte September eine eigenständige Konsole: Das Action-Rollenspiel "Kenshin Dragon Quest: Yomigaerishi Densetsu no Ken" besteht aus Sensor-Konsole, Memory Card und einem Plastikschild, mit dem Ihr vor dem TV in Stellung geht – um Skelette wie Schleimmonster mit horizontalen, vertikalen und diagonalen Hieben aufzumischen. Die Keilereien sind deutlich komplexer als das Kung-Fu-Minispiel in "EyeToy: Play". Ihr könnt

die Schläge zu brutzelnden Combos verbinden und müsst die Attacken der Feinde blocken, um anschließend schnell einen Konterschlag anzusetzen: Das ist nicht nur spannend, sondern auch schweißtreibend!

Schwerttechnik

Damit Eure Hiebe präzise auf den Bildschirm umgesetzt werden, platziert Ihr die Konsole auf den TV und stellt Euch etwa 1,5 Meter davor: Das Gerät sendet Infrarotlicht, das von der Klinge reflektiert wird. Die vier Sensoren registrieren Eure Schwertführung erstaunlich präzise:

Horizontale Streiche in verschiedenen Höhen werden ebenso erkannt wie schräge Hiebe, mit denen Ihr gleich mehrere versetzt flatternde Fledermäuse auf einmal trefft. Neben den Schnitten erlernt Ihr zwei weitere Manöver: Wer die Klinge waagrecht vor den Körper hält, wehrt Pfeile, Zauber und Prankenhebe ab. Haltet Ihr das Schwert ganz nah an die Sensoren, öffnet Ihr zudem das Zauberinventar: Im Laufe des Abenteuers lernt der Held fünf Sprüche wie Feuerklinge und Heilmagie. In den Menüs, bei Shopping und Plaudereien lenkt Ihr einen Zeiger über den Bildschirm, bestätigt wird mit einem Vertikalschlag.

Bitmap-Abenteuer

"Kenshin Dragon Quest" besteht aus Trainingsarena und acht Levels, die Ihr der Reihe nach freispielt: Ihr dürft die Abenteuer beliebig wiederholen,



Fünf auf einen Streich: Das sensible Zusammenspiel von vier Sensoren ermöglicht gezielte Combo-Hiebe.



Wuseliger Obermottzkampf: Der Jelly-König schickt seine Schergen vor, um Euch ablenken – seid Ihr schneller?

um den Helden zu trainieren und neue Combo-Rekorde aufzustellen. Die Bitmap-Grafik erinnert dabei an Pseudo-3D-Spiele auf SNES. Euer Held marschiert eigenständig durch die tunnelförmigen Kerker und Wälder, ein- bis zweimal pro Level wählt Ihr zwischen Alternativpfaden. So entdeckt Ihr nicht nur abgelegene Schatzkammern, sondern auch originelle Minispiele: Die MAN!AC-Ritter plätten 100 Jellies in einer Minute und elf Sekunden. oe

Kenshin Dragon Quest

Konsole mit Spiel

Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Square-Enix
Genre: Action-Rollenspiel
D-Termin: nicht geplant

Nervt den Importhändler: Die verbissenen Real-kämpfe mit putzigen Fantasy-Monstern machen bei Erstkontakt süchtig!

MAN!AC-Prognose



Angriff: Mit wechselnden Schlagserien streckt Ihr die Monster nieder.



Verteidigung: Die flache Klinge wehrt Prankenhebe und Geschosse ab.



Zauber: Nähert Euch mit dem Schwert den Sensoren, um das Menü zu öffnen.

Konsole mit eingebautem Spiel, Schwert, Memcard und AV-Kabel kosten in Japan umgerechnet 60 Euro: Vier AA-Zellen oder ein Universal-Netzteil versorgen das Gerät mit Strom (Foto: Gameplan).

Bärenstarkes Handheld: Neue Infos zu Sonys PSP

► Endlich ist es soweit: Auf einem Strategie-Meeting enthüllte Sonys Ken Kutaragi erstmals Konzeptzeichnungen zum kommenden Game-Boy-Konkurrenten PSP. Die Optik des Handhelds (siehe Bild rechts) deutet auf ein echtes Hightech-Gerät hin: Flaches Gehäuse, praktischer Tragegurt und schmutzige Farbgebung – der PSP entwickelt sich zum Traum jedes mobilen Spielers. Allerdings wirft das gezeigte Controller-Layout neue Fragen auf: Sprach man ursprünglich von einer mit dem PS2-Pad identischen Knopfanzordnung, scheint das Vorab-Modell ohne Schultertasten

auszukommen. Auch die analoge Abfrage der im Rumpf versenkten Knöpfe scheint wohl eher fraglich. Weitaus weniger mysteriös kommt die zugehörige Finanz-Unterstützung von Hersteller Sony daher: Ganze 700 Millionen Euro will die Nippon-Firma in die weitere Chip-Entwicklung für PSP wie PS3 stecken. Für entsprechende Software dürfte ebenfalls gesorgt sein: "Ridge Racer"-Erfinder Namco arbeitet laut



Pressemitteilung bereits an drei Titeln für den PSP – konkrete Termine wollte man aber noch nicht nennen.

Zocker-Rap: 50 Cent plant Videospiel

► Nach Skandalnudel Eminem will sich nun auch Hip-Hop-Kollege 50 Cent (siehe Bild) an Software-Unterhaltung versuchen. In einem Radio-Interview ließ der "In da Club"-Interpret durchblicken, dass er und sein Spezi Dr. Dre an einem Action-Titel im "Grand Theft Auto"-Stil beteiligt seien. Wann dieses Spiel erscheinen soll, wurde leider nicht verraten.



MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN
UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Sparkurs: Activision stellt 10 Titel ein

► US-Publisher Activision meldet für das am 30. September zu Ende gegangene Geschäftsquartal einen Verlust von 10,1 Millionen Dollar. Auch der Umsatz ging im Vergleich zum Vorjahr um 31 Prozent auf 117,5 Millionen Dollar zurück. Um diesen Niedergang zu stoppen, stellt der "Tony Hawk"-Hersteller insgesamt zehn Projekte ein: "Street Hoops 2", "Trinity" sowie "Shaun Palmer Pro Snowboarder 2" wurden gestrichen.



Schade drum: Die Xbox-Knallerei "Trinity" hinterließ einen guten Eindruck.

Rennspiel-Verbot

► Dass besorgte Politiker gegen exorbitante Gewaltdarstellungen oder Pornographie aufbegehren, kennen wir bereits. Aber was eine australische Vereinigung heuer anprangert, mutet schon seltsam an: So will Paul Gibson, Vorsitzender des "Staysafe Committees", ein Verbot der Xbox-Raserei "Project Gotham Racing 2" erwirken. "Das Spiel glorifiziert Geschwindigkeit und Motorleistung. Dies ist ganz klar eine unpassende Darstellung vom Umgang mit Geschwindigkeit", lässt sich der Verkehrs-Experte zitieren. Angesichts solcher Aussagen fragt sich MAN!AC, ob bald auch Fußballspiele in Verruf geraten: Schließlich wird bei Fouls in "FIFA" & Co. der unsachgemäße Gebrauch von Schuhen gepredigt.



Schlecht für Kids? "Project Gotham 2".

Top of the Games

► "Tokyo Game Show"-Ausrichter CESA (Computer Entertainment Supplier's Association) ließ unlängst die aktuellen Preisträger seiner jährlichen Awards verkünden. Unser Kasten zeigt Euch die Sieger:

Die CESA-Awards

Meistverkauftes Spiel:

Pokémon Rubin
Pokémon Saphir

Bestes ausländisches Spiel:

Grand Theft Auto Vice City (dt.)

Bestes japanisches Spiel:

Kingdom Hearts

Spezialpreis:

Zone of the Enders 2nd Runner

Beste Neuankündigung:

Metal Gear Solid 3
und

Mobile Suit Gundam: Eugo vs. Titans

Preise höchste Kategorie:

Final Fantasy 11
und

Taiko no Tatsujin:

Tatakona de Dodon ga Don



NACHSPIEL

VIDEOSPIELE: DIE WURZEL ALLEN ÜBELS?

So langsam wird's mir zu bunt: Immer dann, wenn verwirrte Jugendliche eine entsprechende Straftat begehen oder gerade Lange- weile im Sittenhauptquartier herrscht, schreit die Moralapostel-Meute nach Videospiel-Verboten. Der australische Verkehrs-Experte (siehe News rechts) bildet da nur die Spitze des verbohnten Eisbergs. Dass falsche Erziehung bzw. grundlegende Gesellschafts-Probleme mindestens genauso großen Anteil an fehlgeleiteten Bälgern haben, kommt den Kritikern zumeist nicht in den Sinn. Was ebenfalls allzu oft in Vergessenheit gerät: Eltern tragen die Verantwortung dafür, welche Spiele ihre Schützlinge spielen bzw. was

der Nachwuchs an Medien so alles konsumiert. Nichtsdestotrotz dürften auch Publisher wie Entwickler gerne mal Nachhilfe in puncto Fingerspitzengefühl beweisen: Müssen Tötungsvorgänge zwangsläufig immer realistischer dargestellt werden? Braucht's dutzende uninspirierte "Grand Theft Auto"-Plagiate? Und wirkt ein Software-Hauptdarsteller tatsächlich nur dann cool, wenn er ständig Schimpfwörter ausspuckt? Damit keiner diese Fragen falsch versteht: Auch ich bevorzuge martialische Action-Titel, aber auf die Dauer wird's halt stumpfsinnig und mit kindgerechter Unterhaltung hat beispielsweise ein "True Crime" herzlich wenig zu tun – nicht umsonst prangt auf der Packung ein 'Ab 18'-Kleber.

Comeback: Sega macht Gewinne

► So langsam geht's aufwärts beim Nippon-Hersteller Sega: Im ersten Halbjahr des laufenden Geschäftszyklus konnten die Sonic-Erfinder ihren Nettogewinn auf umgerechnet 46,7 Millionen Euro steigern. Begründet wird die frohe Kunde durch den Verkauf des Online-Segments an Nokia sowie eine Erholung der Arcade-Sparte: Besonders die in Japan beliebten "UFO Catcher"-Automaten (siehe Bild rechts) sowie das Raser-Spektakel "F-Zero AX" sorgten für gestiegenen Münzverbrauch in Segas hauseigenen Spielhallen.



Pflichtlektüre: Das neue Gameplan-Buch

► Ihr habt genug von trockenen Schulbüchern, schmalzigen Pilcher-Romanen und schwerer Goethe-Kost? Dann besorgt Euch umgehend das neue Werk von Gameplan: Nach dem großen Erfolg von "Spielkonsolen und Heim-Computer" führen Euch Cybermedia-Mitbegründer Winnie Forster und Ex-MAN!AC Stephan Freundorfer dieses Mal durch 30 Jahre Controller-Geschichte. Vom klassischen Atari-Exemplar über Sonys Analog-Pad bis hin zu Skurrilitäten

wie den "Samba de Amigo"-Rasseln behandelt das "Joysticks" betitelte Werk sämtliche relevanten Steuergeräte. Wie Ihr den lesenswerten Schmöcker bestellen könnt, steht in der Anzeige auf Seite 117.



Umstrukturierungen beim Sony-Konzern

► Nach einem 25-prozentigen Gewinnrückgang im letzten Quartal zieht PS2-Hersteller Sony erste Konsequenzen. Demnach streicht der Unterhaltungskonzern bis zum Jahr 2006 ganze 20.000 Arbeitsplätze – allein 7.000 davon in Japan. Weiterhin geht man eine Partnerschaft mit Samsung ein, um preiswerte Bildschirmstechnik zu produzieren. Als einer der Hauptgründe für diese restriktiven Maßnahmen wurden die schwächelnden Verkäufe der PS2 genannt: Bis zur kürzlichen Preissenkung ging der Absatz des Hardware-Flaggschiffes in Japan stetig zurück.



AM RANDE

+++**Fußball:** Die englische Entwicklerschmiede Mucky Foot musste sich wegen finanzieller Schwierigkeiten auflösen. Das Studio hatte zuvor durch Titel wie "Blade 2" oder der PSone-Action "Urban Chaos" von sich reden gemacht. +++**Verscherbelt:** Der französische Internet-Anbieter Wanadoo verkaufte unlängst seine gleichnamige Spielepartie an MC2-Entertainment. +++**Bill is back:** Nach seiner spektakulären Kündigung bei Blizzard gründete Bill Roper nun eine neue Spielschmiede. Die Flagship Studios wollen allerdings in erster Linie für PC entwickeln. +++**Raus aus der Zone:** Die holländischen "Killzone"-Macher Guerrilla arbeiten für Eidos an einem bislang unbettelten Action-Kracher. +++**Im tiefen Tal:** Kurz nach der Fertigstellung von "Dungeons & Dragons: Heroes" schloss Atari Hunt Valley für immer seine Pforten. Für Veteranen besonders schmerzhaft: Das Studio ging aus den Resten von Microprose hervor. +++**Besorgte Talkerin:** Amerikas berühmteste Fernseh-Tante Oprah Winfrey will sich in einer ihrer nächsten Sendungen mit dem Thema "Videospiel-Sucht" auseinander setzen. +++**Kein Intel inside:** Microsoft lässt sich den Hauptprozessor für seine Xbox 2 überraschenderweise von IBM liefern, Intel konzentriert sich wieder auf den PC.



Stell Dir vor, es ist Krieg

Gewinnt Sonys "Hardware"-Onlineschlacht und passende Outfits!



In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlosen wir alles, was virtuelle Panzerfahrer für Internet-Scharmützel benötigen. Was Ihr dafür tun müsst? Beantwortet folgende Frage richtig und hofft auf die Gunst unserer Losfee:

Welche Fahrzeuggattung kann man bei "Hardware Online Arenas" nicht spielen?

A: Panzer B: Jeeps C: Formel-1-Wagen

Und das gibt's zu gewinnen:

- 5x angemessene Bekleidung in Form einer warmen Tarnjacke und der dazu passenden Kopfbedeckung
- 3x das Spiel "Hardware Online Arena"
- 2x Sonys Netzwerk-Adapter für die PS2



Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Materialschlacht
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. Januar 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Die Zukunft der Konsolenwelt



Ade DVD Optische Datenträger der Zukunft

► Kaum hat sich die DVD als Standard-Medium für Filme und Videospiele etabliert, sind Hightech-Konzerne schon mitten in der Entwicklung der dritten Generation (nach CD und DVD) von optischen Datenträgern, die auch bei kommenden Konsolen zum Einsatz kommen werden.

Werfen wir aber zunächst einen kurzen Blick auf die etablierte Technik: Eine DVD speichert Daten auf einer hauchdünnen Aluminium- bzw. Goldscheibe, in der so genannte 'Pits' (Rillen) eingebrannt sind (siehe Abbildung unten). Diese werden mit einem Laser samt Empfänger mit bis zu 1,3 MB/s ausgelesen und als Bit-Folge zu Daten, Programmen, Videos etc. interpretiert. Eine einschichtige 'Digital Versatile Disc' kann 4,7 Gigabyte an Daten aufnehmen – eine zweischichtige bis zu 8,5 GB. Wird die

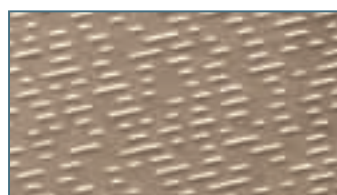
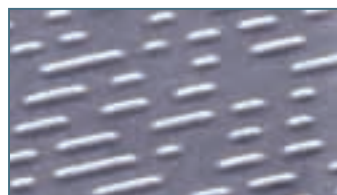
andere Seite der Disc bespielt (was selten vorkommt), sind maximal 17 GB drin.

AOD

Nun buhlen zwei Formate um die Nachfolge der DVD: BluRay und AOD. Die von NEC und Toshiba entwickelte 'Advanced Optical Disc' (AOD) wird (wie BluRay) von einem blauen Laser ausgelesen – dieser besitzt eine kürzere Wellenlänge (450 Nanometer) und damit eine höhere Präzision. Deshalb können die Pits enger angeordnet und mehr Daten untergebracht werden: Auf einer AOD finden so pro Schicht 15 GB Platz.

BluRay

Daneben stellte ein Firmenkonsortium (bestehend aus Philips, Matsushita, Samsung, LG, Thomson, Pioneer, Hitachi, Sharp, Mitsubishi und Sony) die BluRay Disc vor, die in Hinblick auf HDTV entwickelt wurde und bis zu 25 GB pro Layer aufnimmt.



Größere Datenmengen werden mit engerer Anordnung des 'Pit'-Musters möglich (CD oben, DVD unten).

Optische Speicher-Medien heute und morgen

Medium	GD-ROM	Mini-DVD / UMD	DVD	AOD	BluRay Disc
CDDA / CD-ROM					
Speicherkapazität (in Gigabyte pro Schicht/Layer)					
	0,64	1,0	1,5	4,7	15
					25
Markteinführung					
1982/1986	1998	2001	1997	ungewiss	2005/2006
Plattformen					
PSone, Saturn, PC	Dreamcast	Gamecube, PSP	Playstation 2, Xbox, PC	ungewiss	Playstation 3

Möglich macht dies eine viel dünnere Datenschicht (0,1 mm), wodurch der Laser noch genauer fokussiert werden kann. Dazu dreht eine BluRay mit bis zu 10.000 Umdrehungen pro Minute wesentlich schneller (bis 4,5 MB/s), was eine höhere Ausleserate zur Folge hat. Theoretisch sind außerdem mehr als zwei Schichten pro Seite auf der Disc möglich. Leider hat das System einen Haken: Die Scheiben sind wegen der dünnen Datenschicht viel empfindlicher für Staub und Kratzer – bisher wird das Problem mit Caddys (Schutzgehäusen) umgangen. Als Praxis-Lösung bietet sich nun eine neue, viel härtere Schutzschicht an,

die die BluRay-Disc wesentlich robuster macht.

Gerade Sony liebäugelt mit der BluRay-Technik – der Hersteller zeigte bereits erste Recorder. Die allgemeine Markteinführung wird für das Jahr 2005 erwartet – sehr wahrscheinlich kommen in der neuen Playstation-Generation deshalb auch BluRay-Laufwerke zum Einsatz. Inwiefern Microsoft und Nintendo auf dieses Pferd setzen, bleibt abzuwarten. Gerade der "Mario"-Erfinder ist schließlich für seine extravaganten Wege bei Datenträgern (Module, 64DD, Mini-DVDs) bekannt. ts



Sony stellte bereits erste Prototypen von BluRay-Recordern vor (rechts). Die empfindlichen Rohlinge im staubgeschützten Caddy fassen 23 GB (links).



► Optische Revolution

Sony und Philips stellten 1982 den Nachfolger der handelsüblichen Schallplatte vor: Die 'Compact Disc Digital Audio' (kurz CDDA) beeindruckte damals schon mit brillanter Tonqualität und schneller Titelanwahl. 1986 wurde die CD-Technologie auch für Daten und heimische Computer nutzbar gemacht: Die CD-ROM ('Compact Disc Read Only Memory') war geboren und löste langsam aber sicher Disketten als Datenträger ab.

Next-Level-Themen ... im Überblick ...

- MAN!AC 12/03: Konsolen-Visionen
Entwürfe der MAN!AC-Leser
- MAN!AC 11/03: Cell
Das Herz der PS3 – Teil 2
- MAN!AC 10/03: Cell
Das Herz der PS3 – Teil 1

OVERSEAS

Legacy of Kain: Defiance



PS2 Mahlzeit: Um seinen steten Blutdurst zu stillen, knabbert Kain einfach seine angeschlagenen Widersacher an.

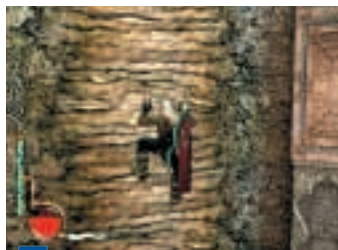


XB Riesige Monster und wunderhübsche Bauten: Dank der cineastischen Kameraführung entfaltet "Legacy of Kain: Defiance" seine volle optische Pracht – allerdings wird dieser superbe Schauwert oftmals durch Übersichtsprobleme erkauft.

► Böse Überraschung für alle PAL-Vampire: Entgegen seiner üblichen Konvertierungs-Politik zögert Hersteller Eidos den Euro-Release von "Legacy of Kain: Defiance" bis zum Februar hinaus – bleibt für Ungeduldige also nur der Gang zum Importhändler. Ob sich die Übersee-Anschaffung tatsächlich lohnt, erfahrt Ihr in unserer ausführlichen Besprechung der US-Verkaufsfassung.

Blutige Wiedervereinigung

Mit der aktuellen Episode führt Entwickler Crystal Dynamics seine beiden Vorzeige-Schöpfungen zusam-



PS2 Krallenfinger: An schroffen Mauern klettert Kain senkrecht hoch.

men: Turnten Obervampir Kain ("Blood Omen") und seine dämonische Nemesis Raziel ("Soul Reaver") bislang durch zwei getrennte Software-Serien, steuern Gruselfreunde nun erstmals beide Protagonisten in ein und demselben Spiel. Weil sich das Horror-Doppel jedoch bis aufs Blut hasst, müsst Ihr wohl oder übel auf kooperatives Kumpel-Gehabe à la "Ratchet & Clank" verzichten: Vielmehr wechselt Euer Alter Ego nach jedem der 15 Kapitel – auf diese Weise verfolgt Ihr die epische Story aus verschiedenen Blickwinkeln.

Zu Beginn der Untoten-Expedition

schlüpfen Hobby-Draculas erstmal ins rote Gewand von Blutfürst Kain. Der kreidebleiche Antiheld verfügt nunmehr über einige frische Vampirkräfte: So dürft Ihr Eure Widersacher neuerdings per Telekinese piesacken. Fiese Spielernaturen packen feindliche Monster in bester Darth-Vader-Manier an der Gurgel, schleudern sie hernach in einen Abgrund oder speißen das Opfer gleich am nächsten Kronleuchter auf. Wenngleich Euch diese Magie-Variante oftmals aus der Patsche hilft, liegt das Hauptaugenmerk auf furiosen Nahkämpfen. Dabei bedienen sich beide

Recken des legendären "Soul Reaver"-Schwerts: Via Knopfdruck entfacht Ihr ein wahres Feuerwerk an Horizontal- und Vertikal-Schlägen. Wer's noch spektakulärer mag, katapultiert seinen Widersacher in die Luft und setzt per Sprungattacke nach – die reinste Kreaturen-Jonglage! Mit diesen Massenscharmützeln respektive einem rasanten Prügel-Tempo ähnelt die brandneue "Legacy of Kain"-Inkarnation mehr Capcoms Grusel-Schlager "Devil May Cry" denn einem der Vorgänger. Unterstrichen wird diese Action-Evolution mit einer völlig überarbeiteten Kameraführung:

COMING NOW...

in USA					DEZEMBER					JANUAR				
	Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version
	.hack Part 4: Quarantine	Bandai	Rollenspiel			Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	Action			Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	
	Culdcept	Capcom	Strategie			Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel			Maximo vs. the Army of Zin	Capcom	Action	
	R: Racing Evolution	Namco	Rennspiel			Sonic Heroes	Sega	Jump'n'Run			Syphon Filter: Omega Strain	Sony	Action	
	Dead Man's Hand	Atari	Ego-Shooter			Syphon Filter: Omega Strain	Sony	Action			X-Files: Resist or Serve	Interplay	Action-Adventure	
	Deus Ex: Invisible Wars	Eidos	Ego-Shooter			Mafia	Take 2	Action-Adventure			NFL Street	Electronic Arts	Sportspiel	
	Intellivision Lives	Crave	Oldie-Sammlung			Pilot Down	Dreamcatcher	Action-Adventure			Harvest Moon: A Wonderful Life	Natsume	Simulation	
	Spy Hunter 2	Midway	Action											
	Unreal 2: The Awakening	Atari	Ego-Shooter											
	Gotcha Force	Capcom	Action											
	Medabots: Infinity	Natsume	Rollenspiel											

in JAPAN					DEZEMBER					JANUAR				
	Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Battle Gear 3	Taito	Rennspiel			Castle of Shikigami	MediaQuest	Action			Gungrave O.D.	Sega	Action	
	Front Mission 4	Square-Enix	Strategie			Seven Samurai 20XX	Sammy	Action			Star Ocean 3 Director's Cut	Square-Enix	Rollenspiel	
	Gran Turismo 4 Prologue	Sony	Rennspiel			Adventure Island	Hudson	Jump'n'Run			Kaijū no Shima	Sega	Strategie	
	SNK vs. Capcom Chaos	Playmore	Beat'em-Up											
	Otogi 2	From Software	Action											
	Donkey Konga	Namco	Musikspiel											

PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich



XB Dauergast: Gegen diese Steinstatuen müsst Ihr öfters antreten.

Schauten Serienanhänger ihren beiden Eckzahn-Idolen bislang stets über die Schulter, dominieren nunmehr cineastische (also starre) Blickwinkel das Geschehen. Daraus ergeben sich allerdings einige nicht zu verachtende Übersichtsprobleme: Oft schwenkt die virtuelle Linse nämlich unkoordiniert herum und versperrt Euch die Sicht aufs Wesentliche. Derartige Macken fallen besonders beim Erfor-

schen weitläufiger Schauplätze (und davon gibt's hier genug) negativ ins Gewicht: Riesenhafte Friedhöfe, majestätische Schlossmauern, üppige Kathedralen sowie versunkene Tempel stellen Euren Orientierungssinn auf eine harte Probe.

Das Schwert der Macht

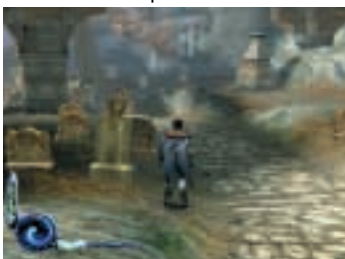
Doch trotz des schieren Level-Umfangs liegt der Rätsel-Teufel sprichwörtlich im Detail: Da wollen Geheimgänge freigelegt, magische Runen korrekt platziert, Steinblöcke verschoben und Warptore aktiviert werden. Zumeist lassen sich diese Knobeleyen nur durch Zuhilfenahme der zitierten Telekinese-Fähigkeiten meistern: Per Zielkreis sprengt Ihr mit dem magischen Schub bröckelige Felswände, lasst Steinsäulen einstürzen oder manipuliert vormals uner-

reichbare Hebel. Im späteren Verlauf legt die Puzzle-Komponente gar noch eine Komplexitäts-Schippe drauf: Müssen doch Kain wie Raziel vielerorts ihre magischen Klingen einsetzen, um weiterzukommen. Der Haken an der Sache: Das 'Soul Reaver'-Schwert lässt sich mit insgesamt neun unterschiedlichen Elementen belegen. Analog zur Wahl der Ausführung ändern sich auch die Eigenschaften der Waffe: Egal ob Wind, Feuer, Luft, Erde, Wasser oder Dunkel-

heit – jedes Attribut besitzt seine individuellen Vor- und Nachteile. Nur gut, dass sich sämtliche Varianten komfortabel mit dem Digikreuz aktivieren lassen – Ihr müsst also nicht wie in "Soul Reaver 2" ständig nach entsprechenden Umfärb-Apparaten suchen. Tatsächlich resultieren daraus diverse innovativ-knifflige Denkaufgaben: Die Luft-Version des Reavers schießt Euren Heroen beispielsweise an vorgegebenen Punkten via Windstoß nach oben, das Feuer-Schwert ent-



PS2 Wanderer zwischen den Welten: Wird der Friedhof in seiner 'Spektral'-Version von Geistern bewohnt (links), kommen bei Tageslicht Sarafan-Krieger zum Vorschein.



PS2 Das neue Kampfsystem in Aktion: Attackieren Euch mehrere Bösewichte, so visiert Euer Recke stets automatisch den nächsten Widerling an.



XB Wo geht's lang? Bei komplexeren Sprungeinlagen solltet ihr zuerst die Lage sondieren und dann loshüpfen.



PS2 Hereinspaziert: Oberblutsauger Kain braucht Türen nicht zu öffnen – er schwebt einfach hindurch.

Magie-Attacken wie Feuerball oder Mini-Erdbeben zur Verfügung.

Bissiges Vergnügen

Unterm Strich verbinden sich diese Zutaten zu einem äußerst schmackhaften (wenn auch nicht fehlerfreien) Horror-Eintopf. Technisch macht "Legacy of Kain: Defiance" jedenfalls alles richtig: Fantastisch ausgeschmückte Polygon-Szenarien, dynamische Orchesterklänge sowie eine hervorragende Synchronisation fesseln Euch ans Pad. Schade bloß, dass die Generalüberholung des Kampfsystems etwas holprig ausfällt: Trotz zahlreicher Schlag-Optionen laufen die Klopereien zumeist auf simples Knöpfchenhämmern hinaus – da hätten wir uns mehr taktische Tiefe gewünscht. Doch ungeachtet solcher Schwächen dürfen sich Action-Adventure-Freunde auf ein packendes Software-Unikat freuen – die bislang beste "Legacy of Kain"-Episode! tk

zündet Fackeln, die Wasser-Abart friert Flüsse ein und das Erd-Pendant lässt schließlich temporäre Plattformen erscheinen. Letztgenannte Trittbretter bilden nur einen Bruchteil der

zahlreichen Kletter- bzw. Sprungeinlagen, die Eure beiden digitalen Handlanger zu bestehen haben: Mal hüpfst ihr unter hartem Zeitdruck von einer Zinne zur nächsten, mal wollen brüchige Türme bestiegen werden. Nur gut, dass sowohl Raziel als auch Kain mit einer Schwebevorrichtung daherkommen: Drückt ihr während eines Flugs die Sprungtaste, so breiten Eure Vampirjünger die Arme aus und gleiten sanft durch den Luftraum. Auch bei bodenständigeren Hindernissen kommt Euch die transsilvanische Natur des Helden-Duos entgegen: Angesichts ihrer übernatürlichen Kräfte schlüpfen beide Protagonisten nämlich problemlos durch Gitterfenster. Während sich Kain dafür einfach in Nebel verwandelt, muss Raziel erst zur 'Spektral'-Dimension übertreten. Diese wabernde Parallelwelt sorgt für weitere Spieltiefe: Demnach müsst

Ihr an einigen Stellen mehrmals zwischen Realität und Geisteruniversum wechseln, um etwa einen tiefen See zu durchqueren. Gratis wird die Weltwanderung jedoch nicht angeboten: Damit seine Kräfte ausreichen, will Raziel stets mit den Seelen geschlagener Feinde gefüttert werden – Kain frisst seine Energie dagegen lieber mit warmem Blut auf. Das 'Soul Reaver'-Schwert giert übrigens ebenfalls nach Opfern: Bringt ihr den Einhänder durch fleißiges Meucheln in Stimmung, dann stehen Euch rabiate



PS2 Für den kleinen Hunger zwischendurch: Geschlagenen Feinden reißt Raziel die Seele aus dem Leib und speist daraus seine Lebensenergie.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

Entwickler:
Crystal Dynamics, USA

PAL-Veröffentlichung:
Februar 2004

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Lightgun
- Keyboard

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- Pr. Scan
- DTS

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Flight Stick
- Lightgun
- Force-Feedb.
- 16:9
- Dolby Digital
- Pr. Scan
- Soundtrack

Legacy of Kain: Defiance

Playstation 2



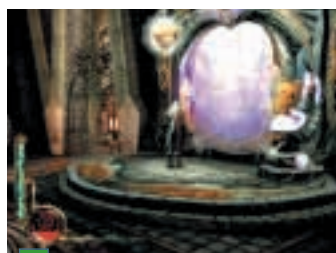
86%
Spielspaß

Xbox



86%
Spielspaß

Grauvoller Höhepunkt: atemberaubend präsentierte Vampirsaga mit dezent störrischer Kamera.



XB "Stargate" lässt grüßen: Durch diese Warptore wechselt ihr die Levels.

kill.switch



XB Gefährliche Sache: Ungestüme Rambo-Manieren sorgen meistens dafür, dass Eure Lebensenergie in Rekordtempo abnimmt.

Ärgernisse für Xbox-Zocker: Kommen mit "Prince of Persia" und "Beyond Good & Evil" schon zwei Ubisoft-Titel dank (hoffentlich nur) zeitweiliger PS2-Exklusivität erst nächstes Jahr für ihre Konsolen, sieht es bei Namco noch düsterer aus. Dank eines Sony-Deals werden "I-Ninja" und "kill.switch" in Europa wohl auf ewig nur für die PS2 erscheinen – da hilft nur der Griff zum US-Import. Bei "kill.switch" spielt die nebulöse Story nur eine Nebenrolle: Nach einer kurzen Trainingseinführung steckt Ihr gleich mitten in bleihaltigen Feuergefechten – rund 15 Einsatzgebiete

erwarten Euch, in denen Ihr stilecht als Einzelkämpfer ganze Feindestruppen ausmerzt.

Ohne Deckung geht nichts

Zwar erinnert die Ballerei etwas an den Arcade-Klassiker "Cabal" und Koeis "Operation Winback" (N64 und PS2), sie setzt aber bei aller Action auch auf Strategie: Blindes Durchrennen und Feuern führt zum raschen Ableben, stattdessen ist ständige Deckungssuche Trumpf. Auf Knopfdruck verschanzt Ihr Euch hinter jedem Objekt, das ausreichend Schutz bietet – fast alles in der Landschaft wie Wände, Barrikaden oder Steinbrocken kann so genutzt werden. Von dort aus nehmt Ihr Eure Gegner unter



XB Gut geschützt, ist halb gewonnen. Wenn Ihr vorsichtig um eine Deckung schaut, erwischen Euch die feindlichen Söldner nur selten.

Beschuss: Beim simplen 'Blindfire' haltet Ihr einfach die Wumme nach draußen und drückt den Abzug – Schaden nehmt Ihr so keinen, dafür streuen Eure Geschosse aber auch stark. Soll's wirkungsvoller sein, lugt Ihr vorsichtig um die Ecke: Dann lässt es sich deutlich exakter zielen, erst recht, wenn Ihr den Sniper-Modus aktiviert. Fürs Grobe habt Ihr zudem Granaten im Gepäck, mit denen Ihr Bösewichte hochsprengt oder blendet – aber Vorsicht, die Gegner kommen auf dieselbe Idee.

Durch intelligente Einbindung des Deckungsprinzips gewinnt "kill.switch" an Tiefe und sorgt für spannende Einsätze, auch wenn so manches Steuerungs-Gimmick kaum zum Einsatz kommt. Der Kampf durch die gut designten Levels macht Laune, hält aber nur begrenzt lange an: Zwar benötigt Ihr des Öfteren mehrere Anläufe, um alle kritischen Stellen einer Mission kennen zu lernen, geübte Schützen verputzen die 15 Abschnitte



XB Praktische Sache: Die meisten Wummen haben eine Zielfunktion.

dennoch in wenigen Stunden – freispielbare Extras findet Ihr leider keine. Technisch wird ordentliche Kost geboten, die allerdings die Fähigkeiten der Xbox kaum nutzt: Die interessanten Szenarien sehen zwar schick aus, leiden aber unter grobschlächtigen Texturen und kommen zudem gelegentlich ins Ruckeln – obwohl nicht allzuviel Aufwändiges zu sehen ist.

Wer sich nicht allzuviel erwartet, erlebt mit "kill.switch" dennoch etliche packende Stunden voll stylischer Action. *us*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Configuration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Namco Hometek, USA
Via Linkkabel -	PAL-Veröffentlichung:
Online -	nicht geplant

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
☐ Lenkrad ☐ Flight Stick ☐ Lightgun ☐ Force-Feedb.	☒ 16:9 ☒ Dolby Digital ☒ Pr. Scan ☐ Soundtrack

kill.switch

Xbox
74%
 Spielspaß

Packende Shooter-Action mit Taktik-Einschlag, aber technisch bieder und etwas kurz ausgefallen.



XB Nette Idee, aber wenig effizient: Mit dem 'Blindfeuer' trefft Ihr nämlich nur besonders nahe stehende Feinde.



XB Das ging schief: Fliegen Blindgranaten in Eurer Nähe in die Luft, verliert Ihr zeitweilig die Orientierung.

Sphinx and the Cursed Mummy



PS2 Unsterblichkeit und ihre Vorteile: Elektrisiert Euch, um Mechanismen zu aktivieren respektive steckt Euch in Brand, um Holzbarrieren abzufackeln.



Eurocoms neuester Streich dreht die Zeit zurück und versetzt Euch in eine altägyptische Parallelwelt: Dort übernehmt Ihr die Rolle zweier Abenteurer, welche unterschiedlicher nicht sein können. Anfangs startet Ihr als flinker, ungeduldiger Mensch-Löwe namens Sphinx, der schnell zum Schwert greift und im Laufe des Abenteuers neue Kräfte und Fähigkeiten erlangt. Daneben erwartet Euch eine tolpatschige Mumie, die nicht einmal ein Küchenmesser in der Hand halten kann, aber einen entscheidenden Vorteil besitzt: Sie ist unsterblich. Ausgerechnet dieses ungleiche Duo soll dem Bösewicht Seth Einhalt gebieten und das alte Imperium wieder zusammenführen.

Glyphen & Artefakte

Gleich zu Anfang des Abenteuers werdet Ihr von Eurem Lehrmeister auf die Suche nach der Osiris-Klinge geschickt. Im weiteren Verlauf erforscht Ihr geräumige Höhlen, rätselhafte Kultstätten sowie antike Städte. Dabei erlangt Hauptdarsteller Sphinx nach und nach neue Gimmicks, wie das obligatorische Schwert, Doppelsprung, Schutzschild oder Blasrohr. Doch für solche Belohnungen muss Euer Held vielfältige Puzzles lösen: In bester "Zelda"-Manier verschiebt Ihr Kisten und Statuen, öffnet Türen via richtiger Schalterkombination oder löst Plattformen mittels Blasrohr aus. Daneben stehen vielerlei Kletterpartien, Jump'n'Run-Einlagen sowie einfache Kämpfe gegen Gruftbestien und andere Kreaturen an – leider ohne 'Auto-Aim'. Mit dem richtigen Glyphenschlüssel könnt Ihr Euch über magische Portale an neue und bereits besuchte Orte beamen – oder Ihr reist gegen ein gewisses Entgelt mit der Galeere.



PS2 Hau Ruck: Bewährte Schalterrätsel bleiben nicht aus.



PS2 Die durchweg eindrucksvolle Optik brilliert mit Fernsicht und konstanter Bildrate – auch Haupt- wie Nebencharaktere erstrahlen in hübschem Comic-Look.

Voller Körpereinsatz

An vorgesehenen Stellen schlüpft Ihr in die Rolle des mumifizierten Prinzen Tutankhamen, dessen Spielablauf ganz anders aussieht: Außer springen und krabbeln kann das bandagierte Männchen nämlich gar nichts. Deshalb entflammt, elektrisiert oder plättet Ihr das arme Kerlchen in bester Comic-Manier, um Holz in Brand zu stecken, Plattformen auszulösen oder um durch enge Gitter zu spazieren. Das Dumme: Diese Zustände halten leider nur für kurze Zeit an. Bewährtes in puncto Steuerung: Aktionen sind praktisch auf die Buttons verteilt und ändern sich je nach Situation. Objekte können (ebenso nach "Zelda"-Vorbild) auf nicht belegte Buttons gelegt werden. Negativ: Teilweise

sind die vorhandenen Speicherpunkte doch recht spärlich gesät. Auch die Ladezeiten zwischen Räumen und Szenarien sorgen für lange Unterbrechungen. Erfahrene Zocker werden sehr oft auch an bekannte Nintendo-Spiele erinnert, denn "Sphinx" kupferne bei der Konkurrenz massig Features ab. Dafür entschädigt die stimmungsvolle Grafik, die das malerische Ägypten-Szenario ins rechte Licht rückt und auch Rucklern keine Chance lässt. Auf technischer Seite gibt's an dem Titel lediglich die nicht vorhandene Sprachausgabe zu bemängeln – die vielen Charaktere mit gelungener Mimik bleiben somit Stummfilmstarsteller. ts



PS2 Kämpfe laufen meist nach dem typischen Haudrauf-Schema ab.



PS2 Die dusselige Mumie eignet sich prima für Jump'n'Run-Passagen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.

Am Einzelsystem 1
Via Linkkabel -
Online -

Entwickler:

Eurocom, England

PAL-Veröffentlichung:

nicht bekannt

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz DTS

Sphinx

Playstation 2



79%
Spiele Spaß

Gelungenes Action-Abenteuer mit Rätselschwerpunkt und viel Abwechslung, aber wenig Neuem.

Blowout

Ihr sucht eine Mischung aus dem GBA-Knüller "Metroid Fusion" sowie dem Action-Kracher "Contra: Shattered Soldier" (PS2) und das zum Low-Budget-Preis? Dann könnte der Weltraum-Shooter "Blowout" in das von Euch gesuchte Ballerprofil passen. Denn der verruchte, bis an die Zähne mit Space-Guns bewaffnete Commander Cane tritt genau in so einem Action-Abenteuer-Mix den ungebeten Aliens-Gästen in deren unförmige Hintern.

Ballern ohne Ende

Mit dem linken Analogstick steuert Ihr Cane und feuert gleichzeitig mit Eurer Wumme in alle Richtungen. Nebenbei hat der Weltraumingenieur ein kurzzeitig fliegendes Jet-Pack für Euch konstruiert. Vergesst bei der



PS2 Geschnitztes: Euer Zigarren rauchender Held liebt es, wenn die Alienfetzen nur so in der Gegend rumfliegen.

kräftezehrenden Alienhatz nicht, die zahlreichen Medi-Paks und Gewehrpatronen einzusammeln. Damit sich Euer Anti-Held in der alienverseuchten Station nicht verirrt, solltet Ihr Euch auch die wegweisende Level-

karte schnappen. Darauf befinden sich alle Ziele wie Schleim spuckende Endgegner oder farbige Schlüssel, die Euch die Laserpforten öffnen, sowie Eure aktuelle Position.

Trotz des Dumping-Preises ist die kurzweilige Ballerei nicht bedingungslos empfehlen: Denn veraltete Grafik, holprige Animationen und unsaubere Stellen respektive Programmierfehler nerven. Die über ein Dutzend Levels sind sich zudem zu ähnlich und auch ein Coop-Modus wird schmerzlich vermisst. Alles in allem knapp überdurchschnittliche Action-Kost, die lediglich beinhardt Baller-Fans zufrieden stellen dürfte. *rf*



XB Macho Cane nutzt die unzähligen Lifte, um jeden einzelnen Winkel von garstigen Außerirdischen zu säubern. Sehr hilfreich sind dabei die jeweiligen Levelkarten (rechts).



PS2 Die Bosse brauchen ordentlich Blei in den Magen, bevor sie klein beigegeben.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

Entwickler:
Majesco, USA

PAL-Veröffentlichung:
Februar 2004

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Lightgun
- Keyboard

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- Pr. Scan
- DTS

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Flight Stick
- Lightgun
- Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Digital
- Pr. Scan
- Soundtrack

Blowout

Playstation 2



58%
Spielspaß

Xbox



58%
Spielspaß

Bleihaltige 'Low-Budget'-Ballerei mit coolem Anti-Helden: Insgesamt zu langatmig und ohne Neuerungen.

Double Shienryu

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler:
Warashi, Japan
PAL-Veröffentlichung:
nicht bekannt

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Lightgun
- Keyboard

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- Pr. Scan
- DTS

Double Shienryu

Playstation 2



61%
Spielspaß

Dank Billigpreis und tadelloser Portierung des ersten Teils kurzfristig unterhaltsamer Shooter.

Der Publisher D3 bietet Euch mit "Simple 2000 Vol. 37: The Shooting - Double Shienryu" Doppelpack-Ballerkost für schlappe 30 Euro. Im Erstling bewundern klassische 2D-Vertikal-Shooter-Fans Zweispieler-Action mit flackerfreier wie flüssiger Optik - hammerharte acht Levels mit massig üblen Zwischen- und Endgegnern eingeschlossen. Eure Raumgleiter benutzen gegen die Roboterarmee drei verschiedene Bordwaffen: ein kleine Gegner grillender und große Feinde anvisierender Blitz, ziel-suchende Fernlenkraketen sowie eine Standardkanone. Diese rüstet Ihr dank Power-Extras auf und steigert die Geschwindigkeit Eures Gleiters mit Speed-Ups. Ebenfalls verfügt jede

Grundwaffe über eine sich in Stärke und Reichweite differierende Superbombe. Im Pseudo-3D-Nachfolger wählt Ihr zwischen sechs Raumgleitern mit unterschiedlichem Waffenarsenal. Mit der gleiterspezifischen Smart-Bomb zerstört Ihr nicht nur Feinde, sondern verwandelt alle Projektile in wertvolle Punktesterne. Negativ: Die ultrakurzen Levels habt Ihr ruckzuck durchgespielt, da selbst die einfallslosen Endgegner beinahe ohne Taktik zu besiegen sind. Des Weiteren nerven gelegentliche Slow-downs und monotone Musik. *rf*



PS2 Dank Smart-Bomb hagelt es punktebringende Sterne statt Projektile (oben). Bei Teil 1 hilft die 'verschiedene Waffen'-Taktik weiter (unten).

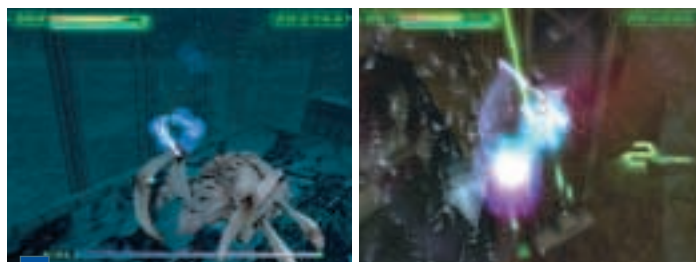
Chain Dive

Aus hauseigener Sony-Entwicklung stammt das futuristische "Chain Dive", das sich eigentlich völlig gegensätzlicher Inspirationen bedient. Während die Hauptfigur in den "Zone of the Enders"-Spielen nicht fehl am Platz wäre, finden sich auch zahlreiche Einflüsse aus gängigen Jump'n'Run-Titeln wieder: So marschierst Ihr wie bei "Klonoa 2" und "Pandemonium" auf festgelegten 2D-Wegen durch die Polygonwelten und aktiviert Laser-Schwunghaken,



PS2 Der Turmaufstieg fordert viel Akrobatik und gutes Timing.

die aus dem Repertoire von "Ratchet & Clank" stammen könnten. Letztere stehen im Mittelpunkt des Geschehens von "Chain Dive", denn obwohl der Held einen modernen Kampfanzug trägt, verschmährt er Wummen und andere Hilfsmittel, stattdessen seid Ihr nur mit besagtem Haken und einem Eisschwert ausgerüstet. Um Feinde zu eliminieren, müsst Ihr sie mit der kühlen Klinge einfrieren und danach durch gezielte Rempelen zum Zersplittern bringen. Das bewerkstelligt Ihr, indem Ihr an in der Luft schwebende Elektroknoten mit Eurem Laserseil ankoppelt und Schwung holt. Wer die architektonischen Anordnungen sinnvoll nutzt und Feinde in die Bewegungsplanung einbezieht, entfesselt so rasante Combos, die u.a. Eure Lebensenergie wieder etwas auffrischen – eine praktische Sache, denn der Einsatz einer optionalen Superwaffe frisst etwa die



PS2 Gegen die gigantischen Insekten-Obermote (links) kommt Ihr nur mit einem Schuss Taktik weiter, gegen kleinere Feinde wirkt die Superattacke Wunder (rechts).

Hälfte Eures eng begrenzten Vorrats auf.

Das klingt zwar kompliziert, würde aber in der Praxis gut funktionieren – wären da nicht einige Probleme: So sieht die dynamische Kameraführung zwar einigermaßen spektakulär aus, erschwert Euch aber beim hektischen Rumgefliege die Orientierung, weil Ihr oft nicht so recht mitbekommt, was eigentlich um Euch herum abgeht. Spielerische Feinheiten jenseits der zentralen Idee rund um das ungewöhnliche Kampfverhalten sind zudem rar gesät – übrig bleibt technisch ansprechend präsentierte Action, die aber letztlich doch kräftig am Hang zum Chaos krankt. us

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

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

Entwickler:
Sony, Japan
PAL-Veröffentlichung:
nicht bekannt

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
Pr. Scan DTS

Chain Dive

Playstation 2



61%
Spielespaß

Hektisches Action-Spektakel mit interessantem Ansatz, aber nervigen Übersichtsproblemen.

DVD
boxoffice.com

dvdboxoffice.com

MOVIES

GAMES

AUDIO

HOBBIES

ELECTRONICS



€48.35
\$72.95



€46.37
\$69.95



€45.70
\$68.95



€48.35
\$72.95



€47.03
\$70.95



€33.11
\$49.95



€47.03
\$70.95



€39.50
\$59.95



€47.69
\$71.95



€43.71
\$65.95

\$5 OFF
visit us online for details

Hot Titles

Animal Crossing (NGC) €31.12
FreeLoader (NGC) €21.84
Viewtiful Joe (NGC) €35.10
True Crime: Streets of L.A. (NGC) €47.69
Legend Of Zelda: Wind Waker (NGC) €41.07
Xenosaga (PS2) €27.14
Socom II: US Navy Seals (PS2) €39.07
Arc The Lad: Collection (PS1) €50.68
Legacy of Kain: Defiance (MXB) €43.06
Controller (Small, Blue) (MXB) €31.78

GET THE BEST PRICE DELIVERED
FREE SHIPPING WORLDWIDE!

Canadian Owned

Mention Maniac when you place your order and be entered for a chance to win a game of your choice.* *max value \$80.95cdn
Exchange is approximate. Prices correct at press time. Errors & omissions excluded. Prices listed in Canadian dollars.
Customers can choose to be charged in American dollars if purchase is made with Visa credit card.

DIE HIGHLIGHTS

im Monat November

MOST WANTED TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten? Capcom und Microsoft – die Gewinner dieses Monats. Beide Hersteller sind je dreimal in Eurer Top 10 vertreten. Dennoch reicht's für keinen der Branchen-Giganten zur Top-Platzierung: Die schnappt sich Square-Enix mit "Final Fantasy X-2"!

Cybermedia Verlag, MAN!AC,
Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10,
86415 Mering
Via Mail: mostwanted@maniac.de

Spielenamen Hersteller	System
1. Final Fantasy X-2 Square-Enix	PS2
2. Fable Microsoft	Xbox
3. Resident Evil 4 Capcom	NGC
4. Halo 2 Microsoft	Xbox
5. Manhunt Take 2	PS2
6. Killer 7 Capcom	NGC
7. Sudeki Microsoft	Xbox
8. Baldur's Gate Dark Alliance 2 Interplay	PS2, Xbox
9. Monster Hunter Capcom	PS2
10. Pikmin 2 Nintendo	NGC



UPDATES

► Star Wars Rebel Strike (NGC, Test in MAN!AC 12/03)

60Hz-Modus, wählbare Sprache/Untertitel und eine saubere, flüssige 50Hz-Variante überzeugen. Die mitunter schlampige Übersetzung dagegen nicht! **81%**

► Rainbow Six 3 (Xbox, Test in MAN!AC 12/03)

Leider kürzte Ubisoft die deutsche Sprachsteuerung. Ihr erteilt also englische Befehle, die von den KI-Kollegen deutsch beantwortet werden. Für diesen Atmosphäre-Killer gibt's Prozent-Abzug! **85%**

SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2			Xbox		
	Spielename	Hersteller		Spielename	Hersteller
	1. FIFA Football 2004	Electronic Arts		1. FIFA Football 2004	Electronic Arts
	2. SSX 3	Electronic Arts		2. Rainbow Six 3	Ubisoft
	3. Pro Evolution Soccer 3	Konami		3. Top Spin	Microsoft
	4. The Simpsons Hit & Run	Vivendi		4. True Crime: Streets of L.A.	Activision
	5. True Crime: Streets of L.A.	Activision		5. The Simpsons Hit & Run	Vivendi
Gamecube			Game Boy Advance		
	Spielename	Hersteller		Spielename	Hersteller
	1. Star Wars Rebel Strike	LucasArts		1. Final Fantasy Tactics Advance	Square-Enix
	2. F-Zero GX	Nintendo		2. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
	3. Legend of Zelda: Wind Waker	Nintendo		3. Super Mario Bros. 3	Nintendo
	4. FIFA Football 2004	Electronic Arts		4. Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
	5. Dragon Ball Z Budokai	Atari		5. Golden Sun: Vergessene Epoche	Nintendo

JAPAN & USA TOP 10

Japan	System:	USA	System:
Spielenamen	Hersteller	Spielenamen	Hersteller
1. Taikou no Testujin 3. Gen.	Namco	1. Super Mario Bros. 3	Nintendo
2. Hanabi Hyakkei	Nippon Amuse	2. EyeToy: Play	Sony
3. Wario Ware Inc.	Nintendo	3. Yu-Gi-Oh! Sacred Cards	Konami
4. Naruto: Narutimet Hero	Bandai	4. Tony Hawk's Underground	Activision
5. D.C.P.S. Da Capo Plus St.	ESP	5. Jak 2: Renegade	Sony
6. Spectral Soul	Idea Factory	6. Madden NFL 2004	Electronic Arts
7. Macross Super D. Fortress	Bandai	7. HdR: Rückkehr d. Königs	Electronic Arts
8. G1 Jockey 3 2003	Koei	8. NBA Live 2004	Electronic Arts
9. Grand Theft Auto 3	Capcom	9. Tak & the Power of Juju	THQ
10. Oriental Blue: Blue Tengai	Nintendo	10. WWE Smackdown 5	THQ

TECHNIKREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
	Gran Turismo 3 Hersteller: Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielgeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	Medal of Honor: Frontline Hersteller: Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
	Tom Clancy's Splinter Cell Hersteller: Ubi Soft Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	Steel Battalion Hersteller: Capcom Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterriege dynamischer.
	Starfox Adventures Hersteller: Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	Medal of Honor: Frontline Hersteller: Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten



Raphael Fiore

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Kya: Dark Lineage		Kill Bill: Volume 1		
Mario Kart: Double Dash!!		hört zurzeit:		
Top Spin		R. Kelly - Thoa Thong		

Thorsten Küchler

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Castlevania		Coupling - Season 3 (DVD)		
Legacy of Kain: Defiance		hört zurzeit:		
Mario Kart: Double Dash!!		Dream Theater - Train of Thought		

Oliver Schultes

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Herr der Ringe: Die Rückkehr...		Herr der Ringe: Die zwei Türme SEE (DVD)		
Mario Kart: Double Dash!!		hört zurzeit:		
Need for Speed: Underground		Audiovent - Dirty Sexy Knights in Paris		

Ulrich Steppberger

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Nebulus		Finding Nemo (DVD)		
Project Gotham Racing 2		hört zurzeit:		
Tony Hawk's Underground		Kylie, Britney, Sugababes... querbeet		

Thomas Stuchlik

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Die Sims brechen aus		Once upon a Time in the West (DVD)		
Mario Kart Double Dash!!		hört zurzeit:		
Mission Impossible		Peter Gabriel - Up		

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

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

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphischen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Format unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft ihr bei Xbox-Titeln eure Lieblings-songs von Festplatte spielen?

THE 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-Abmischung?

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 Ausnahmespiele - unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

Gastredakteur

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

IT'S A MANIAC!

It's a MANIAC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

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, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Keyboard Maus Flight-Stick
 Lenkrad Lightgun Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
 Xbox November
 NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
 Hersteller: Infogrames
 Website: www.infogrames.de

Pro + detaillierte 3D-Optik
 + perfekte Steuerung
 + innovative Spielmodi
Contra - langweiliger Soundtrack
 - automatische Kamera nicht ausgereift
 - zu kurz

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
 Sound 89%
 Grafik 74%
87% Spielspaß

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

Ghosthunter



PS2 Bösartiges Kuscheltier: Im verwunschenen Spukhaus balgt Ihr Euch mit mutierten Teddybären – die Biester sind den Alpträumen kleiner Kinder entsprungen.



PS2 Beim Klabautermann: Das Geisterschiff wird von Matrosen bewacht – "Medieval"-Kenner freuen sich zudem über ein Wiedersehen mit der Fortesque-Familie.

"Ich kann tote Menschen sehen!": Spätestens seit dem Kinostreifen "The Sixth Sense" wissen wir, dass derartige Aussagen von drohendem Unheil künden. Kein Wunder also, dass auch "Ghosthunter"-Protagonist Lazarus Jones nicht gerade erfreut über diese paranormale Gabe ist: Wird er doch gegen seinen Willen von einem weiblichen Geist als Wirt missbraucht – nur durch ausdauernde Gespensterjagd lässt sich der Fluch bannen. Doch es kommt noch schlimmer: Seine Polizei-Partnerin Anna be-

gegnet einer gar noch unheimlicheren Spukgestalt namens Hawksmoor und wird von dieser kurzerhand ins Jenseits entführt – Euer Wettlauf gegen die Zeit beginnt...

Grüße aus der Gruft

Ähnlich wie in "Primal" (ebenfalls von Sony Cambridge) stapft Ihr fortan



PS2 Einblicke ins Gespenster-Universum: Werdet Ihr von einem feindlichen Geist berührt, verfärbt sich kurzzeitig der Bildschirm (oben).

aus der Verfolgerperspektive durch ausladende Polygon-Welten und justiert via rechtem Stick die Kamera. Torkelt eins der unzähligen Gespenster vor seine Flinte, wechselt Herr Jones in einen der beiden Baller-Modi: Während Euer Recke bei der Standard-Einstellung analog zum Zielpunkt mitdreht, lässt die Alternativ-Variante das Fadenkreuz frei über den Bildschirm wandern. Für ganz penible Schützen steht schließlich eine optionale Ego-Ansicht zur Verfügung. Bloßes Zielen reicht jedoch nicht zum Sieg, denn Eure Widersacher lassen sich durch weltliche Wummen schwerlich bezwingen. Vielmehr wollen die spirituellen Erscheinungen zuerst aus ihrer gruseligen Dimension gerissen werden. Um dies zu bewerkstelligen, nutzt Ihr die Geistergranate an Lazarus' Gürtel: Via R2-Taste gen Bösewicht geworfen, hakt sich der

Zauber-Sprengsatz an seinem Opfer fest und verwandelt dieses schließlich in feste Materie. Jetzt müsst Ihr nur noch mit Maschinengewehr, Impulskanone, Granatwerfer oder Pistole draufhalten – schon verschluckt die Geistergranate den jeweiligen Feind und kehrt wie ein Bumerang in die Arme ihres Herrchens zurück.

Wer sucht, der findet

Dummerweise verhalten sich die Seelen verstorbener Personen jedoch nicht wie übliche Ballergegner: Stapfen Terroristen oder Aliens anderer Titel stets sichtbar umher, stellen sich Euch bei "Ghosthunter" oftmals getarnte Kreaturen entgegen. Um solch hinterhältige Schurken zu visualisieren, nutzt Ihr sowohl die Umgebung als auch clevere Gimmicks: Egal ob Lazarus nun per Rauchgranate und Sprinkleranlage fiese Poltergeister



PS2 Die Geistergranate im Einsatz: Sobald Ihr einen der riesigen Widersacher ausreichend geschwächt habt (links), wird Euer Opfer aufgesaugt (rechts).





PS2 Fratzen des Grauens: Zwischenbosse wie das Schrottplatz-Ungetüm oder der Sumpf-Gigant (rechts oben) lassen sich nur durch clevere Taktiken bezwingen.

Thorsten Küchler

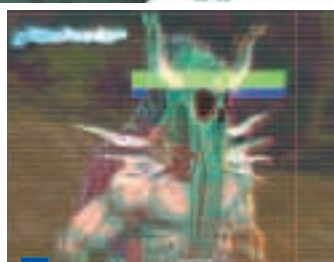
Dass hier die "Primal"-Macher am Werk waren, sehen Kenner sofort:

Sei es nun hinsichtlich der grafischen Inszenierung oder was die intuitive Steuerung angeht – mit "Ghosthunter" geht Sony Cambridge seinen erfolgreichen Weg weiter. Besonders die lupenreine Präsentation der Gespensterhatz sticht positiv ins Auge: Superbe Charakter-Modelle nebst herausragender Sprachausgabe, glänzende Transparenzeffekte sowie äußerst stimmige Horror-Schauplätze generieren eine packende Atmosphäre. Lob erntet auch die stete Auflockerung der ansonsten dominierenden Action-Ballerei: Mal löst Ihr unterhaltsame Objekt-Rätsel, mal kommt Geister-Lady Astral zum Einsatz. Letztgenannter Aspekt deckt allerdings eine der großen Schwächen des Hochglanz-Produkts gnaden-

los auf: In engen Räumen verliebt sich der virtuelle Kameramann des Öfteren in die hübschen Hauptdarsteller und versperrt Euch so die Sicht aufs Wesentliche. Weiterhin funktioniert das Kampfsystem nur bei genügend Abstand zum Feind einwandfrei – auf kurze Distanz wird's dagegen arg brenzlich. Aber Schwamm drüber: Action-Fans ohne Gänsehaut-Phobie liegen hier goldrichtig!

entdeckt oder mit speziellen Sniper-Aufsätzen nach Spuk-Cowboys fahndet – keine der übernatürlichen Spezies gleicht der anderen. Obschon die Horror-Expedition somit viel Wert auf furiose Action legt, kommen auch Adventure-Freunde zu ihrem Rätsel-Recht: Vom Umlegen diverser Schalter über das fachgerechte Sprengen eingestürzter Tunnel bis hin zur künstlichen Erschaffung eines

Sternenhimmels per Taschenlampe reicht Mister Jones' Aufgaben-Palette. Nichtsdestotrotz bleiben die wirklich interessanten Knocheleien an Eurer Geisterfreundin Astral hängen: Die eingangs erwähnte Dame schlummert nämlich nicht nur ungefragt in Lazarus' Brust, sondern schlüpft an vorgegebenen Portalen aus ihrer Behausung und geht auf Spuk-Tour. Je mehr ihrer Artgenossen Lazarus zum



PS2 Kunterbunt: Durch die Geisterbrille entdeckt Ihr getarnte Kreaturen.

Opfer gefallen sind, desto umfangreichere Fähigkeiten besitzt Astral: Im Laufe des Abenteuers erlernt Euer zweites Alter Ego auf diese Weise fünf verschiedene Grusel-Eigenschaften. Wohl dem, der seine Digi-Kollegen voll ausgebildet hat: Astral räumt dann störenden Schutt beiseite, schlüpft durch magische Türen, zieht in Rattenfänger-Manier friedliche Geister an, setzt kaputte Lifte wieder in Gang oder bemächtigt sich sogar der Gedanken feindlicher Wachmänner – die Frau kann wirklich alles! tk



PS2 Mit der Hilfe einer Frau: An vorgegebenen Punkten (links) übernehmt Ihr die Kontrolle über Geister-Lady Astral und schwebt so in für Lazarus unzugängliche Bereiche (Mitte). Beim Pilotieren von Panzern packt Euer Held aber lieber selbst an (rechts).

Genre: Action-Adventure
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 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 Dezember

Xbox keine Umsetzung geplant

NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Cambridge, England

Hersteller: Sony

Website: www.playstation.com

- Pro**
- opulente Grafik-Effekte
 - witzige Geisterjagd-Ideen
 - nette Rätsel dank zweitem Charakter
 - exzellente Synchronisation
- Contra**
- oftmals überforderte Kamera
 - Steuerung für Nahkampf zu träge

Alternativen:

PS2 Das Ding (71%, MANIAC 10/02)

Xbox Das Ding (71%, MANIAC 11/02)

NGC Resident Evil (87%, MANIAC 03/03)

Ghosthunter

Playstation 2

Grafik 85%
Sound 83%

83% Spielspaß

Gespenstisch: Toll präsentierte, schwarzhumorige Grusel-Action mit spaßigen Knocheleien.



Counter-Strike



XB Vor dem Einsatz dürft Ihr Ballermänner und andere Hilfsmittel kaufen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1
	Via Linkkabel	16
	Online	16
	System	PS2 XB NGC

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Dezember
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Valve, USA
Hersteller: Microsoft
Webseite: www.xbox.com

- Pro**
- großteils exzellentes Map-Design
 - tadellose Pad-Steuerung
 - langfristiger Multiplayer/Online-Spaß
- Contra**
- alleine schnell öde
 - Kommandosystem limitiert
 - Optik nicht ganz up-to-date

Alternativen:

PS2	SOCOM US Navy Deals (86%, MAN!AC 07/03)
Xbox	Rainbow Six 3 (85%, MAN!AC 12/03)
NGC	keine erhältlich

Counter-Strike

Xbox

Grafik 76%
Sound 75%

70% Spielspaß

Multiplayer top, solo schnell langweilig: kompetente Umsetzung des PC-Online-Phänomens.



XB Shootout in einer Bank: In Miami müsst Ihr auf Seiten der Anti-Terrorereinheit ein Geldinstitut infiltrieren und mehrere Geiseln befreien.

Seit etwa vier Jahren sorgt ein "Half-Life"-Ableger im PC-Bereich für Schlagzeilen: Der Ego-Shooter "Counter-Strike" ist Synonym für grenzenlosen Multiplayer-Spaß via LAN/Internet, Sinnbild für eine treue wie kreative Fangemeinde und der Sündenbock für übereifrige Jugendschützer. Die Zeit des neidischen Hinüberschielens auf Computer-Zocker wird nun endlich beendet – exklusiv auf Microsofts Xbox.

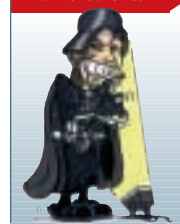
Gut oder böse

Für alle, die das PC-Original nicht kennen: Ihr schließt Euch wahlweise einer Spezialeinheit oder einer Gruppe Terroristen an. Während letztere Bomben legen und Geiseln bedrohen, versuchen die 'Guten', die versteckten Sprengkörper zu deaktivieren

respektive die unschuldigen Gefangenen zu befreien. Ausgetragen wird der Schlagabtausch in verschiedenen Arealen (so genannten Maps) wie z.B. einer italienischen Kleinstadt, einem opulenten Schloss oder einem Lager in der Wüste. Mehr als 16 Levels warten auf den geneigten Ballermann, über die Hälfte davon stammen mehr oder minder unverändert vom PC-Pendant.

Zu Beginn jeder Runde darf jedes

Oliver Schultes



"Counter-Strike" ist auch auf Konsole ein süchtig machendes Multiplayer-Spektakel: Solo-Zocker und Xbox-Live-Verweigerer haben dagegen mit Valves Ego-Knallerei wenig Freude. Ein fehlender Story-Modus, zu wenig Einflussnahme auf CPU-Teammitglieder sowie nicht immer ganz nachvollziehbare KI-Routinen hinterlassen mehr als nur einen bitteren Nachgeschmack. Ein- oder zweimal die diversen Maps ausprobiert, und die Hülle samt Disc landet dauerhaft im Software-Archiv oder bei der Internet-Auktion. Wer das WWW allerdings auch zum Spielen nutzt und gerne in der Gruppe ballert, findet in "Counter-Strike" die Erfüllung: Hervorragend ausgearbeitete Levels, eine tadellose Steuerung und ein kräftiger Taktikeinschlag garantieren genialen Langzeitspaß.



XB Schmutziges Handwerk: Als Terrorist legt Ihr Bomben und verteidigt sie anschließend mit Eurem Leben.



XB Ausländische Geiseln: In "Counter-Strike" sind sowohl Texte als auch Sprachausgabe in Englisch.



XB Hinterhalt: Via Sniper-Gewehr erledigt Ihr Feinde aus großer Entfernung.

Teammitglied erstmal ordentlich einkaufen: Wählt aus gut zwei Dutzend realistischen Wummen Primär- sowie Sekundärwaffe (u.a. diverse MGs, Pistolen und Granaten) oder schnallt Euch kugelsichere Westen als Schutz um. Allerdings könnt Ihr nicht hemmungslos dem Konsum frönen, schließlich ist das Budget begrenzt. Ausgeschaltete Gegner, befreite Geiseln oder erfolgreich gezündete Bomben bringen Geld in Eure Kasse – teureres Kriegsspielzeug rückt so in greifbare Nähe.

Während Solo-Zocker sich ausschließlich mit bis zu elf CPU-gesteuerten Bots vergnügen (via Steuerkreuz brüllt Ihr vier verschiedene Befehle), bekommen Xbox-Live-Fans das volle, suchterzeugende "Counter-Strike"-Programm serviert. So ballern maximal 16 Teilnehmer online um Punkte, Headset-Kommunikation ist dabei keine Option, sondern unverzichtbares Mittel zum taktischen Zweck. Freunde von geselligen LAN-Partys freuen sich zudem über die umfassende Link-Möglichkeit. os



Medal of Honor Rising Sun



XB Der Kapitän verlässt das Schiff als Letzter: In der finalen Mission sabotiert Ihr einen japanischen Schlachtkreuzer und flüchtet danach per Propellerflugzeug.



PS2 Immer mitten in die Fresse rein: Kommt Euch mal ein fanatischer Bösewicht in die Quere, haut Ihr ihm einfach den Kolben Eurer Donnerbüchse über den Schädel.

Leckeres Sushi, superbe Videospiele und fantasievolle Anime-Streifen – das japanische Volk brachte einige geniale Kulturgüter hervor. Nichtsdestotrotz zeichnen unsere Nippon-Freunde auch für eines der hinterhältigsten Kriegsverbrechen verantwortlich: Am 7. Dezember 1941 attackieren ungezählte Kamikaze-Flieger ohne Vorwarnung den US-Flottenstützpunkt Pearl Harbor – tausende US-Soldaten fallen dem Überfall zum Opfer. Ein Mann entkommt jedoch dank Eurer Joypad-

Unterstützung und startet sodann seine persönliche Vendetta gegen die Asien-Meute: Joseph Griffin.

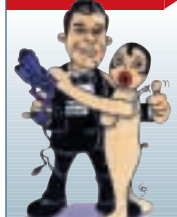
Land des Sterbens

Fernab von Deutschlands Nazi-Wirren (und damit den Geschehnissen des Vorgängers "Frontline") ballern sich Ego-Soldaten nach dem zitierten Pearl-Harbor-Prolog durch acht weitere emotionsgeladene Missionen – von philippinischen Städtchen über die Brücke am Kwai und diverse Dschungelstapen bis hin zum Finale

auf einem feindlichen Schlachtschiff. Während sich die Kontrollen hierbei noch gestreng an Shooter-Standards halten, müsst Ihr hinsichtlich des Gegner-Verhaltens umdenken: Konträr zu üblichen KI-Schurken bevorzugen fernöstliche Militärs nämlich den offenen Nahkampf. Ergo setzen Euch ständig wild anstürmende Schwertfuchter mit lebensmüden Frontalangriffen unter Druck. Nur gut, dass der

digitale Waffenschrankschrank wirkungsvolle Gegenmaßnahmen enthält: Dicke Donnerbüchsen, wuchtige Granatwerfer, automatische Maschinengewehre sowie präzise Sniper-Wummern halten jeden noch so durchgedrehten Weltkriegs-Samurai im Zaum. Wer kostbare Munition sparen will, klemmt sich zudem bei jeder Gelegenheit hinter verwaiste Flakgeschütze und befriedet so die anlie-

Thorsten Küchler



Meine persönliche Enttäuschung des Jahres: Ehedem als kommende Ego-Referenz angepriesen, kann "Rising Sun" letztlich in keiner Disziplin mit seinem genialen "Frontline"-Bruder mithalten. An vorderster Front wundern sich Serien-Veteranen über den audiovisuellen Rückschritt: Sorgt der Bombast-Soundtrack noch (trotz Fehlen von Stammkomponist Michael Giacchino) für Gänsehaut, macht sich beim Anblick der Grafik Unmut breit – matschige Texturen und eine (vor allem auf PS2) niedrige Bildrate nagen nämlich stark am Action-Spaß. Auch der Missionsablauf erreicht nur in seltensten Fällen die Klasse des Vorgängers: Furiose Massenschießereien wechseln sich hier mit uninspirierten Flak-Ballereien ab, bei denen stets dutzende von Nippon-Kriegern blindwütig aus dem Busch hüpfen. Doch es ist wahrlich nicht alles schlecht im Land der aufgehenden Sonne: Vor Atmosphäre fast platzende Szenarien, gemeingefährliche Kamikaze-Gegner sowie einige Spielspaß-Höhenflüge (Stichwort: Pearl Harbor) heben Electronic Arts' Historien-Knallerei übers aktuelle Genre-Einerlei – den erhofften Volltreffer vermag "Rising Sun" allerdings nicht zu landen.

■ ■ ■ Luxuriöses Soundformat ■ ■ ■

Die THX-Abmischung von "Medal of Honor: Rising Sun"

Im Jahre 1983 entwickelte George Lucas den THX-Standard, eine Qualitätssicherung für audiovisuelle Multimedia-Inhalte. Nur wer Lizenzgebühren berappt bzw. passende Aufnahmegeräte verwendet, erhält das begehrte Zertifikat. Dank der Zusammenarbeit mit Electronic Arts kommen neuerdings auch Videospieler in den Genuss des Highend-Systems: "Need for Speed: Underground", "Der Herr

der Ringe: Die Rückkehr des Königs", "SSX 3", "James Bond: Alles oder Nichts" und "Medal of Honor: Rising Sun" bieten THX-Sound – das Ergebnis überzeugt.



NGC Starker Anfang: Die Öffnungs-Mission auf Pearl Harbor generiert eine extrem dichte Atmosphäre – allerdings kommt die Pracht bei Effekten stark ins Ruckeln.



Gamecube



Xbox



Playstation 2

PAL-TEST



XB Starke Begleitung: Auf den Philippinen werdet Ihr von einem wuchtigen Panzer unterstützt – für den folgenden Häuserkampf ist die Karre jedoch ungeeignet.

gende Polygon-Umgebung. Oftmals zwingen Euch die Entwickler gar zu solch rabiatischen Maßnahmen: Dann reitet Ihr auf einem mit Kanonen bestückten Elefanten, schüttelt von der LKW-Ladefläche aus Verfolger ab oder jagt per stationärer Artillerie diese Panzer in die Luft. Das Ende der Abwechslungs-Fahnenstange ist damit aber längst noch nicht erreicht: So werdet Ihr von Euren Vorgesetzten etwa nach Singapur geschickt, um dort ein konspiratives Treffen zu be-lauschen. Mit einer schallgedämpften Pistole im Anschlag huscht Ihr lautlos durch die Gassen, entwendet eine Uniform und nehmt schließlich unerkannt an der Besprechung teil – nur um wenig später als entlarvter Verräter Eure Flucht anzutreten. Die weiteren Missionen bieten ebenfalls ein Füllhorn an Aufgabenstellungen: Da wollen Luftabwehrstellungen sabo-

tiert, Munitionslager gesprengt und sogar Tempelruinen nach Gold durchsucht werden. Wisst Ihr bei all dem Baller-Chaos mal nicht mehr weiter, hilft ein Plausch mit den KI-Kollegen: Die Story-relevanten Charaktere brüllen Euch Einsatzziele zu und schießen den einen oder anderen Widerling ab.

Krieg schweißt zusammen

Waren die Multiplayer-Modi in der "Frontline"-Episode noch schmückendes Beiwerk und Xbox wie Gamecube vorbehalten, geht's nun auf allen Konsolen in die Vollen: Splitscreen-Schärmützel für bis zu vier Spieler sorgen nach Ende des Solo-Parts für zusätzliches Action-Futter. Dabei wählt ihr aus zwei Varianten (Deathmatch und Team-Deathmatch) sowie neun Schauplätzen Euren Mehrspieler-Favoriten. Ferner wird eine Coop-Kampagne geboten, in der Ihr mit ei-



PS2 Frontalangriff: Die Kamikaze-Soldaten stürmen oft lebensmüde heran.

nem Kumpel sämtliche Story-Missionen durchzocken könnt. Online geht hingegen nur die PS2: Auf der Sony-Konsole duellieren sich acht "MoH"-Recken im weltweiten Datennetz. Weil sich unsere Test-Fassung jedoch nicht dazu überreden ließ, folgt ein Update in der nächsten Ausgabe. tk

Veröffentlichung:

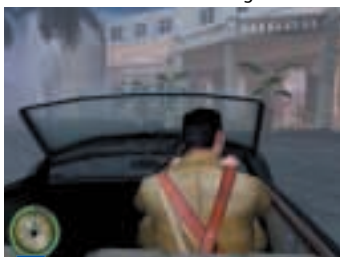
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: EA LA, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

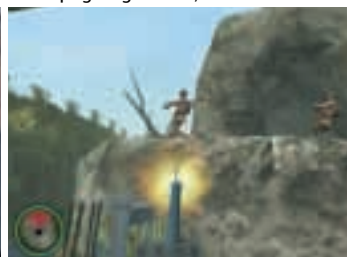
- Pro**
- fesselnde Weltkriegs-Stimmung
 - furioser Pearl-Harbor-Auftakt
 - atmosphärischer Surround-Sound
- Contra**
- detaillarme, ruckelige Optik
 - schwankendes Missionsdesign
 - durchschaubare Scriptings

Alternativen:

PS2 Medal of Honor: Frontline (89%, MANIAC 07/02)
Xbox Medal of Honor: Frontline (89%, MANIAC 01/03)
NGC Medal of Honor: Frontline (89%, MANIAC 02/03)



PS2 Kriegerische Fahrzeuge: Während die Limousine (links) lediglich als Transportmittel erhalten muss, verfügt der Kampfelefant (rechts) über eine dicke Wumme.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	-	-
Online	2	-
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

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Medal of Honor Rising Sun

Playstation 2

Grafik 76%
Sound 87%

81% Spielspaß

Xbox

Grafik 80%
Sound 87%

82% Spielspaß

Gamecube

Grafik 78%
Sound 87%

80% Spielspaß

Himmelfahrtskommando: kurzweilige, aber vor allem grafisch enttäuschende Ego-Fortsetzung.



1080° Avalanche



NGC Volle Power dank gefüllter Leiste und frisch gewachstem Nintendo-Board.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

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

USK-Rating Preis: ca. 55 Euro

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

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

Pro + rasante 'Gate'- und 'Time Trial'-Modi
+ viele spaßige Gimmicks freispielfähig
+ bis zu 16 Spieler gleichzeitig via LAN
+ schnelle Optik,...

Contra - ...welche aber oftmals ruckelt
- zu kurzer Spielumfang

Alternativen:

PS2	SSX 3 (87%, MAN!AC 12/03)
Xbox	Amped 2 (87%, MAN!AC 12/03)
NGC	SSX 3 (87%, MAN!AC 12/03)

1080° Avalanche

Gamecube

Grafik **79%**
Sound **74%**

85%
Spiespaß

Schnelles, aber ruckliges Schneespektakel mit lebendiger Umgebung und LAN-Mehrspieler-Spaß.



NGC Jetzt heißt's Gas geben: Nachdem Ihr die Brücke mit Dynamit gesprengt habt, bleibt Euch nicht viel Zeit, bis Euch die Felsbrocken um die Ohren fliegen.

Ende 1998 überzeugte Nintendo's "1080° Snowboarding" mit überragender Fernsicht, tollen Tricks und perfektem Handling. Seitdem ist viel Zeit vergangen und Electronic Arts' "SSX"-Überflieger sowie Microsofts realistisches "Amped" haben mittlerweile die Bergspitzentrophäen erobert. "SSX 3" in der Kategorie 'unmenschlich-übertriebenes Downhill-Brettern' und "Amped 2" in puncto 'realistischstes Snowboardfeeling'. Wo steht nun aber Nintendos neuestes Brettvergnügen?

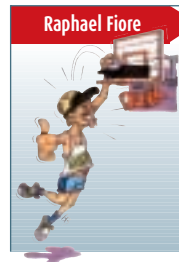
Die Pisten leben

Schon beim Startbild fallen Euch die niedlichen Eichhörnchen auf, welche durch das Titelbild hüpfen. Diese sind nur die Spitze des lebendigen Eisbergs: Bei Eurer winterlichen Erkundungstour entdeckt Ihr unter anderem gemütliche Ski- und andere Schneebrettexperten, riesige herunterfallende Steinbrocken sowie allerlei Getier. Deshalb wird's nichts mit

der idyllischen Winterabfahrt. Doch auch Eure Gegner haben es nicht leicht, da Ihr ihnen mit Nachdruck die meist mit Schnee bedeckten Abfahrten vermiest: Sprengt dazu Brücken, indem Ihr herumstehende, explosive Fässer anzündet. Um aufdringliche Feinde endgültig abzuhängen, füllt Ihr mit aberwitzigen Grinds über abgesägte Bäume und gefährlichen Sprüngen über Naturschanzen den Power-Balken.

Modi- und LAN-Wahn

Bei der rasanten Talabfahrt im 'Match-Race' macht Ihr über 15 verschiedene, jedoch meist sehr kurze



Raphael Fiore

Rasend schnell und unglaublich lebendig! Ihr könnt die frisch-kühle Bergluft beinahe riechen, wenn Ihr mit einem Affenzahn die detailreichen Pisten hinunter rast. Hierbei fallen aber auch sogleich die größten Nachteile auf: Wie farbig und variantenreich die Grafik auch ausfallen mag, sie ruckelt stellenweise beträchtlich und die Abfahrten dauern höchstens drei Minuten. Doch diese Mankos bügelt Nintendos Snowboard-Spektakel mit fulminanten 'Final Challenges' aus: Hardcore-Brettlers frohlocken bei der Downhill-Fahrt der lebensgefährlichen Pisten. Für Rennprofis steht dagegen die sekundengenaue High-Score-Hatz via 'Time-Trial'- und 'Gate Challenge'-Modus zur Verfügung. Deshalb gebührt "1080°" der Titel 'schnellstes und lebendigstes Snowboardspiel'.



NGC Vier Spieler rasen an einem Cube um die Wette, via LAN gar 16.



NGC Grindet wie ein Profi, um bei der 'Gate Challenge' kein Tor zu verpassen.



NGC Die 'Final Challenges' überraschen mit enger Fahrbahn und Lawinen.

Strecken gegen einen trügigen CPU-Gegner unsicher. Richtig gefordert werdet Ihr in den spannenden 'Gate Challenges': Passiert alle Tore, damit Ihr den ultimativen High-Score knackt. Dadurch verdient Ihr Euch nette Gimmicks wie Nintendos NES-Controller, den Ihr als Fahruntersatz missbraucht. Beim 'Time Trial' erspielt Ihr Euch dagegen die neuesten Boards, indem Ihr nicht nur eine Bestzeit erzielt, sondern auch fünf Goldmünzen-Teile einsammelt. Die Show-Bühne öffnet sich bei der 'Trick Attack' - beweist Euer Sprung- und Combo-Talent mit einfach auszuführendem Tricksystem. Mehrspieler-Fans freuen sich besonders: Ihr dürft nicht nur zu viert an einer Konsole die Berghänge hinunter rasen, sondern auch via LAN- und Breitband-Adapter vier Gamecubes zusammenstößeln. Schneerennen der Extraklasse steht somit nichts mehr im Weg. *rf*



NGC Dreht den Analogstick schnell im Kreis, um die Balance nicht zu verlieren.



Need for Speed Underground



PS2 Zwar finden alle Rennen nur in einer einzigen Metropole statt, doch dafür wurde diese mit zahllosen ansehnlichen Licht- und Glitzereffekten vollgestopft.



XB Die coole Tempo-Umsetzung bei den Dragrennen lässt sich in Standbildern kaum zeigen: In der Cockpit-Ansicht (oben) vergeht Euch aber Hören und Sehen.

■ ■ Back to the Roots ■ ■ Die Sound-Ikone von "Underground"

Wer die Liste der am jüngsten "Need for Speed"-Streich beteiligten kreativen Köpfe studiert, stößt auf den Namen **Charles Deenen**. Letzterer wurde von EA offensichtlich aufgrund seiner Arbeit als Sound-Designer bei den "The Fast and the Furious"-Filmen verpflichtet, weilte aber schon vorher in der Spielebranche. Sein letztes Projekt "Enter the Matrix" litt sicher nicht an akustischen Schwächen, vorher vertonte er über zehn Jahre lang fast alle Interplay-Produkte. Seinen nahezu legendären Ruf bei ergaunten Zockern baute der Holländer allerdings zur Blütezeit des C64 auf: Als eine Hälfte des "Maniacs of Noise"-Duos (Partner war der noch eine Spur genialere Jeroen Tel) steht er in einer Reihe mit berühmten Klangkünstlern wie Rob Hubbard oder Martin Galway. Wer seine Meisterwerke wie "Zamzara" oder "Double Dragon" hören will, findet im Internet die Gelegenheit dazu: Unter <http://hvsc.c64.org> werden sämtliche SID-Tunes zum Download gelagert.



"The Fast and the Furious" machte nicht nur Vin Diesel zum Superstar (und bescherte uns dieses Jahr einen trashigen Nachfolger im Kino), sondern weckte in so manchem Sofaraser die Lust auf eine Karriere als nächtlicher Vollgasexperte. Während aber das bei Vivendi in Entwicklung befindliche offizielle Spiel zum Film noch auf sich warten lässt, packt Electronic Arts die Gelegenheit beim Schopf: Statt die altherwürdige "Need for Speed"-Serie mit einem normalen Nachfolger zu versehen, fängt "Underground" das adrenalingeschwängerte Ambiente



PS2 Wenig praktisch: Die nervige Sprungkamera schaltet Ihr besser ab.

der illegalen Tuning-Flitzereien ein – und damit stilistisch nichts schiefeht, wurden für das virtuelle Spektakel Grafik- und Soundexperten (siehe Kasten) aus der Filmbranche zur Unterstützung verpflichtet, die bereits am cineastischen Vorbild oder auch dem Pod-Race aus der ersten "Star Wars"-Episode mitwirkten.

Lichter der Großstadt

In "Need for Speed Underground" spielt sich alles bei Nacht ab: Sämtliche Rennen sind in einer einzigen fiktiven Metropole angesiedelt, ent-

sprechend haben die meisten der je acht Rund- und Etappenkurse einzelne Abschnitte gemeinsam. An spektakulärer Beleuchtung kann es die Großstadt fast mit Las Vegas aufnehmen – an allen Ecken und Enden erspäht Ihr knallige Leuchtreklamen, strahlende Lichtquellen und reizvoll spiegelnden Asphalt. Wen das noch nicht in Raserstimmung versetzt, der erfreut sich an den prachtvoll aufgemotzten Vehikeln: Zwar sind die rund 20 Karossen eigentlich eher Standardkost von z.B. Mazda, VW oder Peugeot, doch durch protzerisches

Ulrich Steppberger



Stilistisch ist "Need for Speed Underground" zweifellos ein Knaller, spektakulärer können nächtliche Hochgeschwindigkeitsrennen kaum inszeniert werden – in der anonymen Großstadt glänzt und funkelt es in allen (Neon-)Farben, dass es eine Freude ist. Dank flottem Tempo und geschickt eingestreuten Effekten sorgen vor allem die Dragster-Läufe für Adrenalin-schübe. Auch das Drumherum überzeugt von der stilschlauen Musikkulisse über Menüaufmachung bis hin zu den schier endlosen Tuning-Optionen, die Möchtegern-Vin-Diesels länger beschäftigen. Zum Hit reicht's aber trotzdem nicht, denn unter der Motorhaube finden sich einige Ärgernisse: So fällt die Bildrate auf allen Systemen nicht gerade berauschend aus, wobei die Ruckler auf der Xbox am meisten enttäuschen. Dazu gesellt sich die auf Dauer niedrige Abwechslung in puncto Streckendesign und eine gehörige Portion Zufall: Immer wieder torpediert Euch plötzlich auftauchender Querverkehr, was später praktisch automatisch zu Niederlagen führt. Schade also, dass das hohe Potenzial nicht ganz genutzt wird, für stylische Gasfuß-Action ist "Underground" aber auf jeden Fall eine tolle Sache.



Gamecube



Xbox



Playstation 2

PAL-TEST



PS2 Für Spielkinder perfekt: der komfortable Tuning-Editor.



XB Leuchtende Nacht: Grelle Reklameschilder sorgen für Licht.

Tuning wird das Letzte aus ihnen heraus gekitzelt. Sämtliche namhaften Firmen aus dem Bereich steuern dafür zahllose Gimmicks bei, seien es leistungssteigernde Bauteile wie stärkere Motoren oder die berühmten 'Nos'-Turbos oder rein optische Elemente wie Proll-Spoiler und -Felgen oder krachige Vinyl-Muster auf dem Lack.

Asphaltcowboy

Neben Einzelrennen und Splitscreen-Duellen (PS2-Besitzer dürfen exklusiv online gegen bis zu drei andere Fahrer ran) steigt Ihr in den namensgebenden 'Underground'-Modus ein: Hier versucht Ihr Euch durch Siege einen Namen in der Raser-Szene zu machen – satte 111 Wettbewerbe warten auf dem Weg zur Spitze. Fünf verschiedene Rennarten wollen ge-



PS2 Fast immer seid Ihr im Asphaltchunzel der unbekannten Großstadt unterwegs, die Fahrt durch den japanischen Garten bildet eine der seltenen Ausnahmen.

meistert werden: Meistens seid Ihr bei normalen Etappen- und Rundrennen unterwegs, wobei letztere auch noch in fordernder Ausscheidungsform anstehen, bei der am Ende eines Umlaufs jeweils der letzte Fahrer rausfliegt. Besonders auf schnelle Reaktionen ausgelegt sind die von 'The Fast and the Furious' bekannten Dragster-Auftritte: Zwar geht's hier nur geradeaus, aber dafür müsst Ihr durch punktgenaues Schalten und Turboeinsatz die Konkurrenten ausbeschleunigen. Gemeinsam ist diesen Rennarten, dass Ihr selten alleine auf der Straße unterwegs seid: Da Eure Rennen illegal abgehalten werden, tummelt sich argloser Zivilverkehr auf dem Kurs oder kreuzt gar aus Seitenstraßen kommend die Fahrbahn – wer nicht schnell reagiert, wird dann in wenig erfolgfördernde Kollisionen verwickelt. Friedlicher geht's schließ-



NGC Splitscreen-Rennen sind nur für zwei Teilnehmer freigegeben.

lich bei den Driftwettbewerben zu, auf denen Ihr in Sololäufen die Karre um die Kurven schmeißt. Aber nicht nur Siege und Preisgeld zählen: Nur wer in den Rennen genug coole Aktionen wie schicke Schleuderer, knappe Überholvorgänge oder Windschattenfahrten zeigt, bekommt 'Stil-Punkte' verpasst, mit denen Ihr neue Tuningteile freischaltet. Die solltet Ihr auch prompt bei Eurem Vehikel einbauen, denn so steigt Euer Ansehen und ein Multiplikator, der Euch bei späteren Läufen entsprechend mehr Zähler einbringt. us



NGC Während bei den anderen Rennarten Tempo die oberste Priorität ist, steht beim Driftwettbewerb stilvolle Fahrzeugführung im Mittelpunkt.

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Black Box Games, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.blackboxgames.com

- Pro**
- Stadtzenario sieht sehr cool aus
 - spaßige Tuning- und Protz-Optionen
 - Dragster-Rennen spannend gemacht
- Contra**
- häufig kaum zu vermeidende Unfälle
 - Strecken auf Dauer abwechslungsarm
 - besonders auf Xbox niedrige Bildrate

Alternativen:

PS2 Midnight Club 2 (82%, MANIAC 06/03)

Xbox Midnight Club 2 (83%, MANIAC 08/03)

NGC Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MANIAC 01/03)

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	-	-
Online	4	-
System	PS2	XB NGC

USK-Rating



Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- ✓ Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- 60Hz
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Soundtrack
- Downloads

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Need for Speed Underground

Playstation 2

Grafik 83%

Sound 82%

83% Spielspaß

Xbox

Grafik 76%

Sound 82%

82% Spielspaß

Gamecube

Grafik 81%

Sound 82%

83% Spielspaß

Edel getrimmte Nachtraserien mit coolem Tuning-Part, aber technisch teils mit Macken.



True Crime: Streets of L.A.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating **18** Preis: ca. 60 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital
60Hz Soundtrack

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

Lenkrad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Luxoflux, USA
Hersteller: Activision
Website: www.luxoflux.com

- Pro**
- Genremischung funktioniert prima
 - Stadt gelungen umgesetzt
 - hochkarätige Musik und Sprecher
 - coole Ballerabschnitte
- Contra**
- Steuerung für Pads nicht ideal
 - gelegentlich Ruckler bei Fahrten

Alternativen:

PS2	Grand Theft Auto: Vice City (dt.) (91%, MAN!AC 01/03)
Xbox	The Simpsons Hit & Run (83%, MAN!AC 12/03)
NGC	keine erhältlich

True Crime: Streets of L.A.

Xbox

Grafik 79 %
Sound 85 %

87%
Spiespaß

Gamecube

Grafik 79 %
Sound 85 %

87%
Spiespaß

Polizisten-Dreikampf: Im Rahmen einer coolen Story ballert, prügelt und rast Ihr erstklassig.



XB Wie im echten Leben: Wer schon mal in Los Angeles weilte, erkennt tatsächlich alle markanten Straßenzüge auf den ersten Blick wieder.

Activisions Westküsten-Koloss macht auch auf Xbox und Gamecube Halt: Wie bei der letzten Monat getesteten PS2-Fassung übernehmt Ihr in "True Crime: Streets of L.A." die Rolle des halbchinesischen Cops Nick Kang, der es mit den Triaden und der russischen Mafia aufnimmt.

In einem Dutzend Kapiteln spielt Ihr Euch zu drei verschiedenen Endings durch und absolviert dabei zahlreiche Missionen in drei Stilarten: Wie bei "Grand Theft Auto" seid Ihr regelmäßig im Straßennetz von Los Angeles unterwegs und müsst den nächsten Einsatzort erreichen – ob Ihr einen langen Fußmarsch startet oder einfach ein Auto konfisziert, ist Euch überlassen. Mehr an "Dead to Rights" orientieren sich wiederum die Prä-

gel- und Ballerabschnitte: Bei ersten kämpft Ihr mit Fußtritten und Fausthieben gegen ein oder mehrere Ganoven, mit der Waffe in der Hand pumpt Ihr dagegen per automatischer Zielerfassung oder exaktem Sniper-Modus die Schurken mit Blei voll.

Stadtbummel

Neben der Hauptgeschichte steht es Euch frei, die kalifornische Metropole

Ulrich Steppberger



Keine Überraschung: Auch auf Xbox und Gamecube macht die Geschichte von Nick Kang viel Spaß. Die verschiedenen Genreteile fügen sich gut zusammen und sorgen für Abwechslung, zumal in einigen Kapiteln faustdicke Überraschungen auf Euch warten. Einen "GTA"-Klon solltet Ihr aber trotz der Herumfahrei nicht erhoffen, dazu fehlt dann doch etwas Spieltiefe und vor allem Umfang. In puncto Technik hätte ich mir mehr Feinschliff gewünscht: Klar, Gimmicks wie Lackspiegelungen auf der Xbox sind nett, aber dafür ruckelt's im Straßenverkehr auf beiden Konsolen immer noch regelmäßig. Die ohnehin komplexe Steuerung kämpft zudem bei beiden Pads mit Button-Mangel. Nichtsdestotrotz ist "True Crime" auf allen Konsolen empfehlenswert.



NGC Rund um die Prügelei gibt's viele Details zu bewundern: Das Mobiliar ist zertrümmerbar und Personal geht in Deckung.



NGC Trainingsstunde: Wer den Parcours mit Tennisbällen schießenden Pappkameraden schafft, sackt eine neue Wumme ein.



XB Variables Ballern: mal im Massenkampf (oben), mal zielgenau (unten).

zeitweilig nach Belieben frei zu erkunden: Klärt via Polizeifunk übermittelte Zufallsverbrechen auf oder verbessert Eure Fähigkeiten in Dojos und Fahrschulen – letzteres geht allerdings nur, wenn Ihr Euch durch regelkonformes und Menschenleben schonendes Handeln einen Ruf als 'guter Cop' erarbeitet habt. Unnötige Brutalität wiederum lässt Euer Ansehen sinken, wenn Ihr z.B. bei Schleichmissionen Feinde per Genickbruch statt mit Handkante außer Gefecht setzt. Spielerisch sind Gamecube- und Xbox-Fassung mit dem PS2-"True Crime" identisch, lediglich kleine kosmetische Effekte sowie eigene Soundtracks bei der Gates-Konsole kamen dazu. us



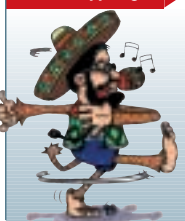
Baldur's Gate Dark Alliance 2



XB Heiße Sache: In der Feuerwelt droht die Instant-Einäscherung.

Nach einigen Irrungen und Wirrungen rund um Rechte-Fragen steht die Fortsetzung des Fantasy-Metzlers "Baldur's Gate Dark Alliance" nun endlich in den Startlöchern: Zwar sind die Entwickler des Erstlings inzwischen zu Ubisoft abgewandert und werkeln dort an "Champions of Norrath" (siehe Preview auf Seite 22), geschadet hat das aber nicht. Kenner des Vorgängers finden sich sofort wieder zurecht, denn an Aufmachung, Spielablauf oder Menüführung haben sich praktisch nur Details geändert. So könnt Ihr z.B. nun ein Quartett an Zaubersprüchen auf schnell zugängliche Button-Combos legen, um in kritischen Situationen nicht ständig durch die Auswahlleisten scrollen zu müssen. Weiter besteht die Möglichkeit, Waffen nicht einfach nur zu kaufen und erbeutete Gegenstände an Händler zu verschreiben. Stattdessen lassen sie sich in einer Experimentalschmiede mit verbessernden Attributen aufmotzen

Ulrich Steppberger



Never change a winning system: Das dachten sich wohl die Entwickler, denn "Baldur's Gate Dark Alliance 2" gleicht dem Vorgänger schon arg – auf dem PC nennt man sowas eigentlich 'Erweiterungs-Pack'. Grundlegende Neuerungen blieben aus, dafür wird das Altbekannte in gewohnter Qualität und einigen neuen Detailfeinheiten dargeboten. Dazu gesellt sich ein aufgemotzter Umfang, der einen der Hauptkritikpunkte am Original ausräumt. So schön aber die Grafik auch aussieht und der Zweispieler-Modus funktioniert (wobei vier Kämpfer zugleich wünschenswert gewesen wären), das Grundprinzip hat einfach etwas an Reiz eingebüßt. Trotzdem macht die Monsterhatz viel Laune, sowohl Dungeon-Veteranen als auch Frischlinge erleben damit ein tolles Abenteuer.



XB Doppelt hält besser: Zwei Spieler können ein Abenteuer-Duo durch die gefährlichen Szenarien schicken – Ein- und Ausstieg sind jederzeit möglich.

oder in magische Einzelteile zerlegen – allerdings nur, sofern Ihr bei Euren Abenteuern die dazu notwendigen Runensteine aufgespürt habt.

Fünf Freunde sollt ihr sein

Die Story schließt zwar direkt an das Ende von Teil 1 an, das altbekannte Heldentrio tritt aber nicht in Erscheinung. Stattdessen kommen fünf neue Streiter zum Einsatz: Die Menschen werden von einem Barbaren und einer Klerikerin vertreten, für das Zwergenvolk geht diesmal ein stämmiger Dieb an den Start. Die Elfenfraktion wiederum stellt diesmal grundverschiedene Teilnehmer mit

dem Mondelf-Nekromantiker und der Mönchs-Dunkelfelfe. Jede Rasse und Charakterklasse hat eigene Vor- und Nachteile: So kann der kleinwüchsige Gauner als einziger Sprengladungen legen, während die magisch begabten Helden natürlich mit Zaubereien mehr am Hut haben.

Die fünf Story-Kapitel schicken Euch durch rund 80 Areale, was in etwa den doppelten Umfang des Vorgängers bedeutet. Neben dem obligatorischen Niederschnetzeln von Feindeshorden und Obermotzen müsst Ihr zwischendurch spezielle Objekte auffinden oder simple Rätsel lösen, um den weiteren Weg frei zu machen. Gelegentlich bleibt Euch zudem die Wahl, in welcher Reihenfolge Ihr Aufträge abarbeiten wollt.

Wie gehabt könnt Ihr auch zu zweit auf Abenteuer-Tour gehen und dabei komfortabel Charaktere ein- und auswechseln: Ein- sowie Ausstieg ist für jeden teilnehmenden Helden jederzeit möglich. *us*



PS2 Der kluge Abenteurer geht mit Plan vor: Zuerst organisiert Ihr passende und bezahlbare Ausrüstung (links), dann sucht Ihr einen Auftraggeber (Mitte) und zieht schließlich los zur Monsterjagd (rechts).



Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:
Lenkrad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox

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

Spezielle Peripherie:
Lenkrad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

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

Veröffentlichung:

PS2 Januar 2004
Xbox Januar 2004
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Black Isle Studios, USA
Hersteller: Interplay
Website: www.blackisle.com

Pro
+ optisch ansehnliche Schauplätze
+ intelligenter Einsatz der AD&D-Regeln
+ deutlich aufgemotzelter Umfang
+ feiner Zweispieler-Modus

Contra
- Neuerungen nur in Details zu finden
- Perspektive in engen Räumen kritisch

Alternativen:

PS2 Gauntlet Dark Legacy (73%, MANIAC 07/01)
Xbox Dungeons & Dragons Heroes (80%, MANIAC 12/03)
NGC Baldur's Gate Dark Alliance (nicht getestet)

Baldur's Gate Dark Alliance 2

Playstation 2

Grafik 72%
Sound 79%

85% Spielspaß

Xbox

Grafik 78%
Sound 79%

85% Spielspaß

Stilvolle Dungeon-Metzelei mit Rollenspieleinschlag – allerdings ohne große Neuerungen.



Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs



PS2 Magier-Power: Gandalf der Weiße plättet mit Hilfe der Ents Horden von Orks. Passt auf, dass Ihr nicht selbst Opfer der trampelnden Baumwesen werdet.



XB Zweispieler-Vergnügen: Dank Pfeilmarkierungen über den Köpfen der Helden behaltet Ihr auch im Feindgetümmel einigermaßen den Überblick.

Wie im letzten Jahr sind Videospieler erneut der Zeit voraus: Knapp einen Monat vor dem heißersehten "Herr der Ringe"-Kinofinale dürft Ihr in EAs "Die Rückkehr des Königs" die Odyssee des 'einen Rings' zu Ende erleben – exklusive Filmschnipsel inklusive.

Interaktives Finale

Durften vor zwölf Monaten PS2-Besitzer mit Aragorn & Co. dezent früher in die Schlacht gegen Saurons Schergen ziehen, stürzen sich diesmal Xbox- und Gamecube-Fans zeitgleich ins Fantasy-Gemetzel. "Die Rückkehr des

Königs" schließt nahtlos da an, wo "Die zwei Türme" aufhörte: Die Belagerung von Helms Klamm ist in vollem Gange, als Zauberer Gandalf plötzlich mit einem gewaltigen Reiterheer auftaucht. Prompt schlüpft Ihr in die Haut des weißen Magiers, um Euch – angeleitet von hilfreichen Einblendungen – durch die Ork-Massen zu schnetzeln. Dazu stehen dem geneigten Mittelerde-Krieger schnelle Schläge, schildbrechende Überkopf-Angriffe, Blockmanöver, Sekundärwaffen, tödliche Finishing-Moves sowie wuchtige Combo-Attacken zur Verfügung – alles wie gewohnt aus-

zuführen via simpler Tastenkommandos.

Doch Aragorn, Gimli, Legolas, Frodo, Sam & Co. haben im vergangenen Jahr eine wichtige Fähigkeit neu hinzugelern: Euer Alter Ego kann jetzt auf Knopfdruck mit bestimmten markierten Gegenständen interagieren. So nutzt Ihr beispielsweise herumstehende Speere zum vernichtenden Todesstoß, bedient Katapulte, um anrückende Truppen auf einen Schlag auszuschalten, lasst brennenden Teer auf die Köpfe ahnungsloser Widersacher regnen und schleudert Fackeln in Spinnennester, um die bissigen Krabbeltiere zu vertreiben. Aber keine Angst: Ihr müsst nicht jedes Item am Wegesrand auf seine Interakti-

ons-Tauglichkeit prüfen – ein bläulich schimmernder Kreis signalisiert unmissverständlich 'Hallo! Mich kannst du für etwas Nützliches einsetzen.'

Zu zweit gen Schicksalsberg

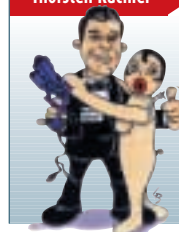
Der Filmvorlage entsprechend teilen sich die gut ein Dutzend Levels grob in drei Missionsstränge auf. Während Aragorn, Legolas sowie Gimli u.a. den schaurigen Pfad der Toten beschreiten, sich durch die verwüsteten Pelennor-Felder hacken und am schwarzen Tor für die Freiheit Mittel-erdes kämpfen, zieht es die beiden Hobbits Frodo und Sam gemeinsam mit Gollum immer weiter in das düstere Land Mordor hinein. Die Halblinge müssen sich durch Kankras Spin-



NGC Gamecube-Bonus: Via GBA-Link dürft Ihr Erfahrungspunkte vom Handheld auf die Konsole transferieren – das entsprechende Modul natürlich vorausgesetzt.



Thorsten Küchler



Nichts Neues in Mittelerde: Auch Electronic Arts' zweiter Ringelpietz bietet mehr Schauwerte denn spielerischen Gehalt. Während Bombast-Soundtrack wie Hochglanzoptik für offene Münder sorgen, dominiert auf interaktiver Seite strikt das Haudrauf-Prinzip. Ärgerlich zudem, dass die spektakulären Kameraperspektiven oftmals verwirren: Wer nicht höllisch aufpasst, übersieht eine wichtige Abzweigung und rennt ins Verderben. Auch das Aufleveln Eurer Charaktere entpuppt sich als Vorgaukelei falscher Tatsachen: Ein Großteil der angebotenen Combo-Manöver lässt sich ob der ständigen Action-Hektik nämlich kaum sinnvoll anwenden. Somit bleibt "Die Rückkehr des Königs" eine hervorragend inszenierte Simpel-Hackerei, welche vor allem Fans der Materie anspricht.



Gamecube



Xbox



Playstation 2

PAL-TEST



NGC Ungewöhnliche Gegner erfordern ungewöhnliche Maßnahmen: Die gigantischen bemannten Vierbeiner erledigt Ihr am schnellsten via feurigem Schleuderbeschuss.

nenhöhlen-Labyrinth kämpfen, aus einer verwinkelten Ork-Festung in Minas Morgul flüchten, um schließlich im feurigen Schicksalsberg das Ende ihrer Reise zu erreichen. Zauberer Gandalf eilt derweil nach Isengart und Gondor, um zusammen mit den Ents den korruptierten Kollegen Saruman zu Fall zu bringen respektive die Hauptstadt Minas Tirith vor der anrollenden Sauron-Armee zu schützen. Alle Missionen dürft Ihr wahlweise als Solo-Kämpfer oder (neu) zu zweit in der Coop-Variante bestreiten. Egal

wie Ihr Euch entscheidet, Inszenierung und Spielverlauf gleichen sich wie ein Ei dem anderen: Eingefangen von dynamischen, aber festen Kameraperspektiven schlitzt und schießt Ihr Euch durch Horden von Angreifern. Zwischendurch erfordern plötzliche Ereignisse die volle Aufmerksamkeit des Digi-Kriegers: Schützt Eure Gefährten vor fliegenden Ringgeistern sowie trampelnden Riesenviehern, haltet einem Ent Feuerpfeile schießende Orks vom Hals und bringt Frodo außer Sichtweite von Saurons

Schergen – ein knallhartes Zeitlimit sorgt obendrein beim Gros der Aufgaben für zusätzliche Adrenalinschübe. Apropos knallhart: Obwohl Ihr zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen dürft, fordert Euch "Die Rückkehr des Königs" bereits auf leichtester Stufe alles ab. Glücklicherweise ergattert Ihr für ausdauerndes wie gekonntes Gemetzel Erfahrungspunkte, die Ihr am Ende eines Levels in neue Combo-Moves oder größeres Stehvermögen eintauschen könnt (auf dem Cube auch via GBA-Link). Und Durchhalten lohnt sich, schließlich locken einige freispielbare Boni (siehe Tipps Seite 138). os

Oliver Schultes



Was für eine Hammerpräsentation! "Die Rückkehr des Königs" schafft doch tatsächlich das Kunststück, den Vorgänger in puncto Aufmachung zu toppen. Aufregende Massenschlachten, opulente Grafik mit kolossal Polygon-Bauten, wuchtiger Surround-Sound und exzellent eingefangenes Mittelalter-Ambiente faszinieren selbst eingefleischte 'Nicht-Spieler'. Dabei hat es mir besonders der Zweispieler-Modus angetan: Sich mit einem Kumpel durch Saurons Armeen zu schlitzeln, lockert das an sich monotone Gehacke deutlich auf. Was mir allerdings sauer aufstößt, ist das häufige 'Alleingelassenwerden': So fragt Ihr Euch nicht selten 'Wo muss ich hin?' oder 'Was muss ich hier machen?' – und das mitunter solange, bis Euch das Zeitlimit erneut ein 'Game over' beschert.



XB Blau schimmernde Kreise visualisieren interaktive Elemente.



PS2 Endgegner-Terror auf acht Beinen: Befreit Frodo aus Kankras Klauen.

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

- Pro**
- perfekte Inszenierung
 - bombastischer Surround-Sound
 - opulente Optik
 - motivierender Coop-Modus
- Contra**
- überzogener Schwierigkeitsgrad
 - Spielkonzept immer noch arg simpel

Alternativen:

PS2 Dynasty Warriors (78%, MANIAC 08/03)
Xbox Dynasty Warriors 3 (76%, MANIAC 01/03)
NGC Hunter: The Reckoning (74%, MANIAC 08/02)

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating



Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- THX

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack
- THX

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Herr der Ringe: Rückkehr des Königs

Playstation 2

Grafik 87 %
Sound 88 %

80% Spielspaß

Xbox

Grafik 85 %
Sound 89 %

80% Spielspaß

Gamecube

Grafik 84 %
Sound 88 %

80% Spielspaß

Exzellent präsentiertes Fantasy-Gemetzel mit coolem Coop-Modus, aber simplem Spielablauf.

Magic the Gathering Battlegrounds



XB Direkter Schlagabtausch kommt auch vor, bleibt aber die Ausnahme.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating Preis: ca. 50 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Secret Level, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

- Pro**
- komplexes Kampfsystem
 - vielseitige Talente
 - nicht so trocken wie das Kartenspiel
- Contra**
- knappe Spielmodi
 - keine Regelvarianten
 - spartanische Präsentation

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Magic the Gathering

Xbox

Grafik **70 %**
Sound **62 %**

64 % Spielspaß

Toll zum Reinschnuppern: nette, aber sehr knapp ausgefallene Action-Version des Kartenspiels.



XB Her mit den Manakristallen: Während der Feind mit dem Abwehren Eurer Schützlinge beschäftigt ist, stockt Ihr Eure Energiereserven auf.

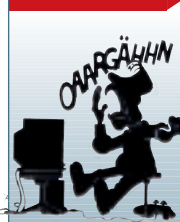
Wie setzt man ein Kartenspiel auf Konsole um, ohne dass die Effekt-verwöhnten Videospieler beim bloßen Anblick fluchtartig das Wohnzimmer räumen? Man verwandelt es in ein Actionspiel, das auf den Kartenkämpfen basiert! Und die funktionieren so: Die Duellisten mischen selbst zusammengestellte Kartendecks und ziehen je sieben Karten. Damit hetzen sie sich gegenseitig Monster auf den Hals und nutzen Hexerei, Verzauberung und magische Artefakte – jede Aktion erfordert dabei Manapunkte. Um zu gewinnen, kloppt Ihr dem Gegenüber seine 20 Lebenspunkte aus dem Leib.

Action statt Rundenfight

Das Xbox-Duell klappt genauso, nur in Echtzeit: Ihr wählt einen von 15 Fantasy-Helden, die anfangs vier und später bis zu zehn Talente beherrschen. Dann steht Ihr dem Feind aus der Seitenperspektive gegenüber, das Spielfeld ist in zwei Hälften ge-

teilt. Euer Schützling kann schlagen, blocken, einen Statuszauber und Magiegeschosse abfeuern oder Kreaturen beschwören – etwa Ritter, Goblin oder Zombie. Diese sind besonders wichtig, denn die Biester greifen Euren Gegner eigenständig an. Trotzdem spielt sich "Magic the Gathering" nicht wie ein Prügelspiel, Kontakt haben die Kontrahenten kaum: Wer die Mittellinie übertritt, schadet dem eigenen Helden. Das kann man aber durchaus in Kauf nehmen, um dem Gegner die zufällig auftauchenden Manakristalle wegzuschnappen – dann kann er weniger zaubern. Im Detail wird das Kampf-

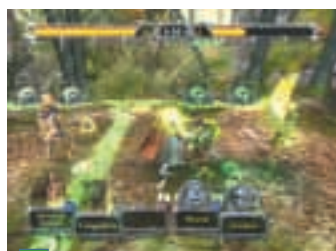
Oliver Ehrle



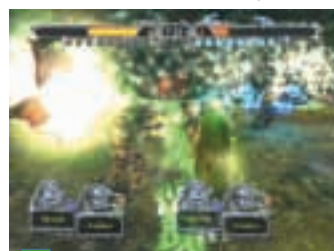
Ein bisschen mehr dürfte es schon sein: Die Action-Version des berühmten Kartenspiels lockt mit taktischer Vielfalt und vielen erspielbaren Talenten, die sich beliebig arrangieren lassen – das spricht sowohl Neulinge als auch Kenner an. Die Kämpfe sind spannend und trickreich, aber es fehlt das nötige Drumherum: Im Grunde könnt Ihr nur Duelle bestreiten und dabei neue Talente erspielen. Es gibt weder Handlung noch Sonderregeln, nur einen Turnier-Modus für Solisten. So wenig Abwechslung sind selbst die Kartenspieler nicht gewohnt, die sonst vor jedem Match Regelvarianten studieren – so werden z.B. bestimmte Zauber verboten. Auch grafisch haben Euch die Kämpfe nicht vom Hocker: Die Kamera bevorzugt die Totale, Zaubereffekte betrachtet Ihr aus der Ferne.



XB Auch das klappt: Spart erst Mana und startet dann eine Großoffensive.



XB Konter: Begegnen sich zwei Kreaturen, kämpfen sie gegeneinander.



XB Es gibt Boden- und Flugmonster, die korrekte Mischung macht's.



XB Jedes Ungeheuer verhält sich anders: Schildkröten halten die Stellung.



Mission: Impossible

Operation SURMA



XB Die umfangreiche Operation führt Euch auch in ein gut gesichertes, afrikanisches Wüstengefängnis, wo nicht nur Geiseln der Befreiung harren.



XB Darf nicht fehlen: Das Abseilen, um gesicherte Dateien zu hacken.



PS2 Bei Schießereien genügt ungefähres Zielen, um Gegner auszuschalten.

► „Guten Morgen, Mr. Hunt. Ihre abermals unmögliche Mission ist die Zerschlagung des Waffenkonglomerats SURMA. Der Einsatz führt Sie auf die Spur von Massenvernichtungswaffen und bringt Sie in sechs verschiedene Szenarien. Sollten Sie oder ein Mitglied Ihres Teams verhaftet oder getötet werden, wird die IMF Ihre Existenz leugnen.“

Paradigm bedienen sich in ihrer neuesten Entwicklung bei bewährten Schleich-Action-Elementen und vermischen sie mit der typischen „Mission: Impossible“-Thematik. In bester „Splinter Cell“-Manier schleicht Geheimagent Ethan Hunt durch verwinkelte Forschungsanlagen, streng bewachte Gefängnisse, unterirdische Bunker und geheime Stützpunkte, die sich sich in 25 Abschnitte unterteilen. Neben klassischer Infiltration steht auch das Beschatten und Beschützen von Zielpersonen, Computer hacken sowie das Beschaffen von Informationen an. Doch das Hauptaugenmerk liegt auf unauffälligem Vorgehen und Tarnen.

Unmögliche Missionen

Die lange Geschichte der Vorlagen

Bereits 1966 lief die „Mission Impossible“-Serie in den USA an (bei uns besser bekannt als „Kobra übernehmen Sie“), die dank Spionage-Thematik und dichter Story schnell große Beachtung fand – insgesamt sieben Staffeln folgten. Der Spin-off-Serie „In geheimer Mission“ (1988-1990) wurde dieser Erfolg mit zwei Staffeln allerdings nicht zuteil.

Die erste Kino-Verfilmung 1996 unter der Regie von Brian de Palma setzte, nicht zuletzt auch wegen Tom Cruise, mehr auf die James-Bond-Thematik.

Das Action-Spektakel „Mission: Impossible 2“ von John Woo folgte 2000 und bot neben Starbesetzung auch typische Baller-Sequenzen sowie gekonnte Verfolgungsjagden.

Der momentan in Planung befindliche dritte Teil wird voraussichtlich 2005 in unseren Kinos anlaufen.



PS2 Der Handabdruck einer Wache öffnet Euch Tür und Tor.

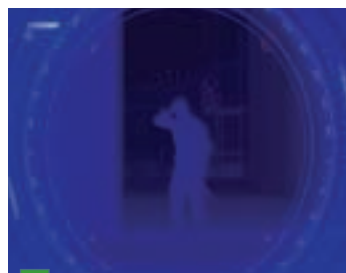
Durch das Dunkel

Wie gut Ihr versteckt seid, zeigt (wie schon bei „Splinter Cell“) ein Schatten-Balken, der hier nur sichtbar und unsichtbar unterscheidet. Zum Standardrepertoire gehört deshalb die unersetzliche Nachtsicht, um Eure Gegner im Dunkeln tappen zu lassen und um fiese Laserbarrieren sichtbar zu machen. Letztere verlangen des Öfteren einfallsreiche Lösungswege: So hangelt oder seilt Ihr Euch über, unter oder zwischen den bewegten Fallen vorsichtig hindurch. Wird allerdings der Alarm ausgelöst, rückt sofort ein Wachtrupp an, um das Gebiet zu sichern. Neben der Eliminierung der Wachen und dem

Ausschalten von Überwachungskameras müsst Ihr Euch auch um den leidigen Alarm kümmern: Sobald die roten Leuchten blinken, hackt Ihr Euch flugs in einen Terminal, um ihn abzuschalten – nach einem Zeitlimit droht sonst das ‘Game Over’. Um weiterhin kein Aufsehen zu erregen, solltet Ihr auch die Körper der Wachen aufräumen, sprich in dunklen Ecken verstecken, bevor sie gefunden werden. An vorgegebenen Punkten habt Ihr zudem die Möglichkeit, Klammern Eurer Gegenspieler und deren Masken zu tragen, um unbeschadet Sicherheitskontrollen zu umgehen.

High-Tech mit Gimmick

Im Inventar finden sich neben halbautomatischer sowie Betäubungs-Pistole auch ein praktisches Zoom-Fernglas inklusive Fotoapparat. Mit der ‘EKW’-Pistole verschießt Ihr intelligente Kugeln, die Über-



XB Technikspielereien: Mit dem Schallbildwandler erkennt Ihr Gegner auch durch Türen (links). Eine Mini-Flugdrohne verschafft Euch gefahrlos Überblick (rechts).





PS2 Was Sam Fisher kann, kann ich schon lange. Neben dem Abseilen beherrscht Ethan Hunt auch das Hangeln und das Überwältigen von Wachen.

wachungskameras unschädlich machen und Feinde ablenken. Genial: Ballert Ihr damit unbemerkt auf Eure Gegner, seht Ihr ab sofort deren Sichtkegel auf Eurem Radar. Um Codes zu knacken und gesicherte Türen zu öffnen, benutzt Ihr Euren elektronischen Dietrich, der allerdings einige Sekunden für die 'Arbeit' benötigt. Außerdem verfügt Ihr über einen Handlaser, der Schlösser durchbrennt, sowie ein Abschussgerät für Schleppkabel, an dem Ihr Euch in bester Film-Manier abseilen könnt, um unzugängliche Orte zu erreichen. Bevor Ihr Türen öffnet, könnt Ihr mit dem nützlichen Schallbildwandler durch diese blicken. Mittels trickreicher 'Wespe' (einer Mini-Flugdrohne) kundschaftet Ihr unauffällig die Lage aus und verfolgt Verdächtige – außerdem verfügt das Fluggerät über einen Schocker, um Zielpersonen ins Land der Träume zu schicken.

Über aktuelle Missionsziele und Infos hält Euch Euer Kumpel Luther via Funk immer auf dem Laufenden. Zwischendurch bekommt Ihr außerdem Teamhilfe von Kollegen, die sich als Wissenschaftler tarnen oder für nötige Ablenkung sorgen. ts

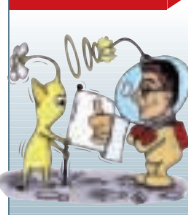


XB Dank Nachtsicht erkennt Ihr frühzeitig tödliche Laserbarrieren.



PS2 Mit der frei drehbaren Kamera kundschaftet Ihr die Lage aus.

Thomas Stuchlik



"Lieber gut geklaut als schlecht erfunden" dachten sich wohl die Entwickler von "Mission: Impossible". Denn der Titel wirkt zuerst wie ein simpler "Splinter Cell"-Klon: Schleichen, unauffälliges Vorgehen und Informationsbeschaffung gleichen dem Vorbild. Doch dank frischer Ideen und Filminspiration wirken die Einsätze eigenständig und werden auch kaum langweilig. Gerade das heikle Abseilen sowie das Beschützen und Beschatten von Zielpersonen sorgen für genügend Abwechslung. Die unzähligen Lösungsvarianten und die Hochspannung des Ubisoft Originals werden leider nicht erreicht, was nicht zuletzt an der teilweise sehr dummen Gegner-KI liegt. Die Kerle haben zwar Adleraugen, sind mit dem Schusseisen aber weniger begabt. So könnt Ihr Euch trotz schwammiger Zielerfassung oft durchballern, ohne gleich ein 'Game Over' zu riskieren. Die mäßige deutsche Synchro und ein paar kleine Ungereimtheiten trüben ebenfalls den Gesamteindruck. Virtuelle "Splinter Cell"- und "Metal Gear"-Agenten auf der Suche nach neuem Schleich-Futter finden bei "Mission: Impossible" dennoch eine gute Ersatzdroge.

Genre: Action-Adventure
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 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

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Paradigm Entertainment, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

- Pro**
- fangt den Charme der Vorlage gut ein
 - viel Abwechslung
 - nette Gimmicks
 - faire Checkpoints

- Contra**
- dümmliche CPU-Gegner
 - mäßige deutsche Synchronisation

Alternativen:

PS2	Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MANIAC 05/03)
Xbox	Tom Clancy's Splinter Cell (91%, MANIAC 01/03)
NGC	Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MANIAC 07/03)

Mission: Impossible

Playstation 2

Grafik 80 %
Sound 75 %

81% Spielspaß

Xbox

Grafik 78 %
Sound 75 %

81% Spielspaß

Abwechslungsreiches Schleich-Abenteuer in "Splinter Cell"-Manier mit wenigen Macken.

Video Game Source

Wolfr. Groß, Geldstricker Str. 36, 21335 Lüneburg

<http://www.videogamer.de>

Bestellannahme: Mo.-Fr. von 12:00-20:00 Uhr

Tel. (04131)406278

ATARI Jaguar
inkl. Spiel
-NEU-
ab € 99.90

JAGUAR CD Rom inkl. 4 CDs -NEU- a. A.
Verschiedene Titel -NEU- ab € 12.90

LYNX

ATARI Lynx II -NEU- ab € 89.90
Atari Lynx-Titel -NEU- ab € 5.90

Neo Geo Pocket Color
-NEU- € 64.90

Metal Slug 1
-NEU- für € 55.90

Pac-Man -NEU- für € 25.90

Nintendo Virtual Boy
inkl. 7 Spiele -NEU- a. A.

SEGA Game Gear
-NEU- € 99.90

SEGA Saturn
inkl. 2 Spiele
-NEU- € 149.90

SEGA 32X / Genesis 3 / Mega Drive 2
-NEU- ab € 74.90

NEC TurboGrafx
inkl. 7 Spiele
-NEU- € 159.90

Turbo Duo
-NEU- auf Anfrage!
Ca. 60 NEC-Titel
-NEU- ab € 19.90

SNK Neo Geo CD
-NEU- auf Anfrage!
Software lieferbar!

game.com
inkl. 5 Spiele
-NEU- € 89.90

Preisliste unter... <http://www.videogamer.de>



Links 2004



XB Putten gerät dank der projizierten Verlaufslinie unkompliziert.



XB Da muss er rein. Die Herausforderungen verlangen Präzisionsarbeit.



XB Einsteigerfreundlich: Wer den leichtesten Schwierigkeitsgrad wählt, kriegt diese hilfreiche Schwunganzeige eingeblendet.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Dezember
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Microsoft, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

- Pro**
- Schlagsteuerung einsteigerfreundlich
 - sehr ansehnliche Umgebungsgrafik
 - Online-Spiel funktioniert tadellos
- Contra**
- Chakratereditor recht mickrig
 - Sprecher wiederholen sich sehr schnell
 - Kamera im Rough manchmal schlecht

Alternativen:

PS2	Tiger Woods PGA Tour 2004 (87%, MAN!AC 11/03)
Xbox	Tiger Woods PGA Tour 2004 (87%, MAN!AC 11/03)
NGC	Tiger Woods PGA Tour 2004 (87%, MAN!AC 11/03)

Links 2004

Xbox

Grafik 81 %
Sound 66 %

85% Spielspaß

Golfsimulation mit feiner Optik und Steuerung, ordentlicher Kurszahl sowie schickem Onlinespiel.

Dass Microsoft den Einstieg ins Konsolen-Business Ernst nimmt, zweifelt längst kein Videospieler mehr an, aber spätestens jetzt sollte es auch PC-Besitzern klar sein: Die langlebige und hochgepriesene Golfspielserie "Links" kommt in der 2004er-Auflage exklusiv für die Xbox auf den Markt.

Naturbedingt wurden damit einige Änderungen fällig: Das ganze Drumherum bekam einen dezent poppigeren Ansatz und vereinfachte Menüstrukturen verpasst, insbesondere die Steuerung fällt zwangsläufig mit dem Pad anders aus. Ähnlich wie bei "Tiger Woods" führt Ihr Schlägerschwünge mit dem linken Analogknüppel aus, der rechte dient für zusätzlichen Drall und Schnitt des Balles. Auf Knopfdruck aktiviert Ihr zudem besondere Schwungformen wie Chips, Flops oder wuchtige Blasts, die z.B. zur besseren Annäherung ans Loch oder der Befreiung aus dem Rough dienen.

Golfen für jedermann

Erfreulicherweise könnt Ihr in drei Schwierigkeitsstufen bestimmen, wie komplex die Kontrolle ausfallen soll: Anfänger werden dank Einblendung einer Skala und der idealen Schwungstärke unterstützt, Profis kommen ohne Hilfen aus. Ähnlich verläuft das Putten, bei dem eine Linie den voraussichtlichen Weg des Balles andeutet und je nach Können präziser und länger ausfällt.

Während neben einer Hand voll fiktiver Sportler nur vier namhafte Profis als Teilnehmer verpflichtet wurden, fällt das Kursangebot respektabel aus: Neun 18-Loch-Plätze finden sich auf der DVD, die mit angenehm variantenreicher Architektur aufwarten.

Neben Einzelmatches mit allen gängigen Matchvarianten wie Schlagspiel, Matchplay, Skins und anderen wagt Ihr Euch an eine gestandene Karriere: Habt Ihr Euch im etwas mager ausgefallenen Editor einen Profi gebastelt, geht's auf fünf Touren in den Kampf um die Weltranglistenspitze. Bei Kurzaufgaben sollt Ihr z.B. fünf Löcher am Stück unter Par bleiben oder bei Annäherungsschlägen eine Höchststanz zur Flagge nicht überschreiten – klappt's, winken Preisgeld sowie bessere Ausrüstungsgegenstände, mit denen Ihr Schwungstärke, Präzision und Puttfähigkeit aufbessert. In Turnieren wiederum tretet Ihr gegen ein virtuelles Teilnehmerfeld an, das zunehmend stärker wird. Abseits vom stressigen Profilerleben stehen zusätzli-

che Herausforderungen bereit, in denen Ihr u.a. die Mitgliedschaft in allen Kursen gewinnt.

Weltweites Einlochen

Als Mitglied der XSN-Serie glänzt "Links 2004" mit zahlreichen Online-Funktionen: So bestreitet Ihr via Internet mit bis zu drei anderen Sportlern eine Partie – je nach Setup und Spielmodi traditionell nacheinander oder gleichzeitig im Eiltempo. In letzterem Fall seht Ihr von Euren Konkurrenten lediglich den Ballflug, der über eine farbige Linie symbolisiert wird. Ausführliche Rekordlisten sowie Downloads dürfen natürlich nicht fehlen, bei letzteren erwarten wir u.a. neue Plätze, die voraussichtlich als kostenpflichtige Premium-Angebote bereitgestellt werden. *us*

Ulrich Steppberger



Gelungene Kursänderung: Der Sprung vom PC-Simulationsmonster zum zugänglicheren Konsolengolf ist Microsoft mit "Links 2004" tadellos geglückt. Dank einblendbarer Schlagleiste fällt die Schwungsteuerung Anfängern leichter als beim Konkurrenten "Tiger Woods", auch das Putten gelingt ähnlich wie bei "Outlaw Golf" einfacher. Optisch wird die Naturpracht der Plätze so schön wie noch nie auf den Bildschirm gezaubert, zumal die verschiedenen Kurse durchaus ihr eigenes Flair entwickeln. Zurückstecken muss "Links" nur im Umfang: Zwar sind neun Spielstätten schon eine Menge (zumal per Download neue dazukommen können), aber wie auch bei den Modi und Optionen bietet der EA-Rivale einfach einiges mehr. Schade finde ich dabei auch, dass ausgerechnet der

Charaktereditor so oberflächlich ausfiel. Dafür sorgt die tadellose Xbox-Live-Anbindung wieder für ein deutliches Plus – für gesellige Sportler ein Muss! Online-Zocker greifen bei "Links 2004" also ohne Zögern zu, aber auch alle anderen Golf-Anhänger sollten tunlichst ein paar Bälle über die Grüns dreschen.



XB Auf Knopfdruck ändert Ihr die Schwungart (links) und bewundert nachher bei schicken Kameraeinstellungen (rechts) die Flugbahn Eures Balles.



Grabbed by the Ghoulies



XB Wenn Ihr eine Aufgabe nicht korrekt löst, kommt der Sensenmann. Dieser ist selbst gegen Weihwasser aus der "From Dusk till Dawn"-Pistole immun.

Vom Regen in die Traufe: Der Jungspund Cooper und seine aufgeweckte Freundin Amber verlaufen sich im Wald und sehen sich nach einem Gewittereinbruch gezwungen, das nächstbeste Dach über dem Kopf als schützenden Unterschlupf zu nutzen. Dass dies gerade das verfluchte Gemäuer Ghoullhaven Hall ist, stört zumindest Amber wenig. Doch sie hat nicht mit dem bösem Baron von Ghoull gerechnet, der aus Zeitvertreib schon mal gerne herumlaufendes Gesindel entführt. Umgehend schnappen sich zwei furchterregende Dämonen die arme Amber und verschleppen sie ins verwunschene Haus.

Cooper beweist sogleich Heldenmut: Anstatt laut schreiend wegzurennen, begibt sich der blonde Wuschelkopf in ein grausig-knuffiges Comic-Abenteuer.

Nette Hausbewohner

Im riesigen Anwesen erwarten Euch bereits nervige Kobolde. Diese werden sogleich mit Eurem Kung-Fu- und Boxwissen vermöbelt. Nach dem ersten kurzen Intermezzo erscheint der ergraute und weise Butler Crivens, welcher das wilde Treiben seines durchgeknallten Schlossherren nicht toleriert und somit engster Verbündeter unseres Grünschnabels wird. Auch



XB Steuerungsfinesse: Dank doppelter Analog-Stick-Nutzung dürft Ihr beispielsweise im Zurücklaufen (linker Hebel) nach vorne zuschlagen (rechter Stick).

in der vollschlanken Köchin, dem rotbärtigen Hausmeister sowie der zickigen Putze findet Ihr Helfer, die Euch mit zahlreichen Waffen und Zauberelixiren zur Seite stehen. Diese Unterstützung ist auch bitter nötig, da der gemeingefährliche Schlossbesitzer einerseits die Macht besitzt, Eure wertvolle Lebensenergie zu manipulieren und andererseits allerlei üble Vasallen auf seiner Seite hat: Da wären beispielsweise der verrückte Professor Krackpot, der 'Ich-berühricht-schon-bist-du-tot'-Sensenmann

und viele kunterbunte Gruselgestalten wie schwarze Gürtel tragende Kobold-Ninjas, mächtige Hexenmeister, explodierende Killerwürmer, entflammbare Mumien, doppelköpfige Zyklopen und eitle Bucklige.

Knoblauchpistole & Co.

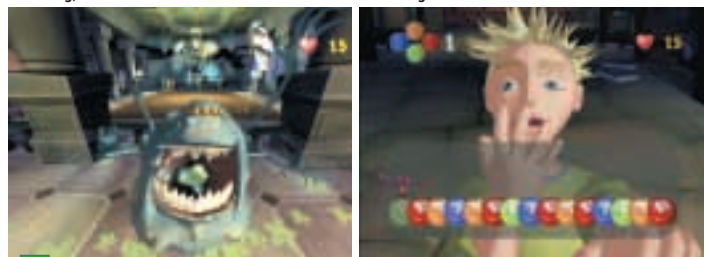
Standard-Kick- und Schlagvarianten erledigen das 'Normalvolk', gegen dicke Brocken müsst Ihr härtere Maßnahmen ergreifen: Verdrescht blutrünstige Vampirhühner via Eierpistole, werft hochexplosive Coladosen

Raphael Fiore



Mit "Grabbed by the Ghoulies" trifft Rare leider nur teilweise ins Schwarze. Das erste Nintendo-fremde Gruselabenteuer überzeugt mit grandioser Präsentation – die Zwischensequenzen im Comicstrip-Look haben es mir dabei besonders angetan. Dazu serviert Rare die passende Nervenkitzel-Musik, welche an 60er-Jahre Horror-Streifen erinnert. Ebenso gelungen ist die klassische Heldenstory mit spaßigen (Neben-)Darstellern und auch die Steuerung (linker Analogstick gehen, rechter zuschlagen) bewährt sich nach einer Eingewöhnungsphase. Dass es aber trotzdem nicht zum Megahit reicht, liegt hauptsächlich an folgenden Punkten: Obwohl Ihr die Kamera manuell verstellen dürft, reagiert sie in einigen Abschnitten extrem bockig. Des Weiteren gerät der Spielablauf

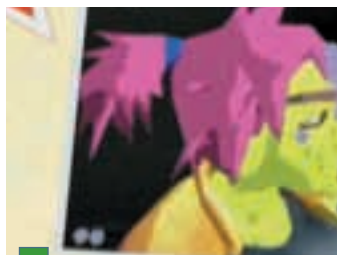
etwas monoton: Da viele Rätsel im jeweiligen Raum gelöst werden müssen, fordern sie die grauen Zellen nicht besonders. Ebenfalls ärgerlich: Der Held visiert die Feinde stets automatisch an, wodurch Fluchtversuche in Notsituationen oftmals übel enden. Insgesamt ein gelungener Xbox-Einstieg, der aber die Genialität früherer Rare-Entwicklungen vermissen lässt.



XB Buh! Einer der zahlreichen Geister erscheint aus dem Nichts: Drückt flugs die angegebene Tastenkombination, um dem Schockzustand zu entgehen.



XB Die üblen Gestalten sind dank Extra vorübergehend eingefroren. Sucht umgehend den Türschlüssel, der in einer der Schreckensgestalten steckt.



XB Der Versuch Amber zurück zu verwandeln, endet in einer Katastrophe.

auf klapprige Skelette und schnappt Euch herumliegendes Interieur wie Stühle, Fernseher, Schaufeln oder Mülltonnen, um es auf den Schädeln der Untoten zu zerschmettern. Auch diverse Zauberflaschen erleichtern Euch die 'Hau-die-Monster-zu-Brei'-Hatz: Ein schlagkräftiger Mini-Held, Turbo-Schuhe, Sensenmann-Stopp und Superkräfte sind nur einige der nützlichen Eigenschaften, die Euch den entscheidenden Vorteil im Kampf gegen die Monsterbrut verschaffen. Widersteht aber der Versuchung, Flaschen mit einem Geistersymbol aufzunehmen: Diese rauben Euch unter anderem fast die ganze Lebensenergie oder Ihr verliert vorübergehend dank umgedrehter Steuerung vollends die Orientierung. Leichte Rätselkost wird ebenso geboten: Brecht z.B. allen Moonwalk-Skeletten die Knochen, ohne das teure Mobiliar zu beschädigen oder befreit den Feind des sturzbetrunkenen Geisterpiraten, damit die Klabauter-männer sich gegenseitig die Seelen aus dem Leib prügeln. Hütet Euch schließlich vor den unbesiegbaren Schreck-Geistern: Verhindert einen fatalen Schockzustand, indem ihr die eingeblendete Tastenkombination schnell genug drückt. *rf*



XB Skuril: Befreit den Harry-Potter-Verschnitt aus den Fängen des Barons.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrod
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rare, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.rareware.com

- Pro**
- fantastische Comic-Grafik
 - massig witzig-gruselige Gegner
 - Steuerung mit Auto-Feindanvisierung....
- Contra**
- ...die beim Fluchten unpraktisch ist
 - Kamera teilweise sehr bockig
 - arg simpler Spielablauf

Alternativen:

PS2	Gregory Horror Show (70%, MAN!AC 12/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Luigi's Mansion (87%, MAN!AC 06/02)

Grabbed by the Ghoulies

Xbox
Grafik 80%
Sound 78%
76% Spielspaß

Rares Gruseleinstand mit Macken: tolle Comic-Präsentation, aber monotoner Spielablauf.

Xbox

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 EssenCity nahe
BURGERKING(NEU)/IKEA
TEL.0201-777225 Ladenpreise können abweichen

NEUER SHOP: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

Lösungsbuch dt. 14,95

THIRTEEN-XIII (16) dt. PS2 / XB / GC je 57,95

T.CRIME L.A. PALancut PS2/XB/GC je 59,95

MoH RISING SUN dt.(Nov) PS2 / XB / GC je 57,95

PROJEKT GOTHAM 2 XBOX only dt. 57,95

Mario Kart D.D. dt. & MEMORY 59 nur 59,95

GC&M Kart&Mama nur 159,00

FIFA Football 2004 GTA3&V.City XB/PS2 TOP SPIN dt. XB M.J.R. Rückkehr Könige PRINCE PERSIA

GC/PS2/XB je 57,95 deutsch/PAL(18) Nov. nur 57,95 PS2/GC/XB je 57,95 deutsch 57,95

TOP LIEFERUNG PER UPS - SCHNELLER - BESSER

PER VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN !!!

XBOX TOPHITS	GAMECUBE TOPHITS	PLAYSTATION2 TOPHITS
XBOX R. HALOR M.Mach.199,00	GAMECUBE KONSOLE 99,00	Baldurs Gate 2 dt. Dez.
ARX FATALIS dt. 57,95	Billy Hatcher dt. 57,95	Baphomets Fluch 3 dt. 57,95
Baldurs Gate 2 dt. Dez.	Dead to Rights PALancut 59,95	Beyond Good and Evil dt. 57,95
Baphomets Fluch 3 dt. 57,95	F-ZERO dt. 34,95	Dead to RIGHTS PALancut 59,95
Dungeons&DragonsHeroes 57,95	HUNTER PAL 57,95	GHOSTHUNTER dt. 57,95
DinoCrisis 3 PAL 57,95	MortalKombat5dt.(18) 29,95	GLADIATOR PALancut(18)59,95
GLADIATOR PALancut(18)59,95	METROID PRIME dt. 29,95	JAK 2 deutsch 54,95
HUNTERRedeemer PALancut Nov.	MARIO PARTY 5 dt. 54,95	JUDGE DREDD PALancut 59,95
JUDGE DREDD PALancut 59,95	MarioKart&Mama59 dt. 59,95	PRO EVOL.SOCGER3dt. 54,95
JEDI KNIGHT J.ACADEMY57,95	StarWars RebelStrike dt. 59,95	RATCHET&CLANK 2 dt. 54,95
MortalKombat5dt.(18) 29,95	Shier Arcadia Leg. dt. 49,95	M.GriffonB.Hunter a.PAL 59,95
M.GriffonB.Hunter a.PAL 59,95	Unltd Joe dt. 57,95	MortalKombat5dt.(18) 29,95
Mission Impossible dt. Dez.	WWE WrestlemaniaXXXdt. 47,95	WWESmackdown PAIN dt.44,95
RAINBOW SIX 3 uncut 57,95	Zelda Windw. + BONUS 54,95	SSX 3 dt. 54,95
S.W.A.T PALancut 59,95	RESIDENT EVIL PAL 29,95	S.I.V.A.T-PAL uncut 59,95
SSX 3 dt. 54,95	RESIDENT EVIL ZERO 29,95	TONY H.UNDERBO dt. 57,95
TERMINATOR 3 dt. Nov.	GAMEBOY ADVANCE	TERMINATOR 3 Reb. dt. Nov.
UNREAL 2 PALancut Dez.	Ganaboy Player dt. 59,95	T.Reider + Lösungsbuch 34,95
	Advance Wars 2 dt. 39,95	
	Mario Adv 4 dt. 39,95	
	Golden Sun 2 dt. 39,95	
	Final Fantasy Tac. dt. 39,95	

Telefonische Bestellannahme: 0201 / 777235

Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 2,00 EURO - UPS oder POST

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zuglitz G&R

JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 100 SPIELE BESTELLEN !!!

DANKVERB: SPARKASSE HILDEN.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701

WIR HABEN AUCH ALLE KONSOLEN und PC-UNCUT-GAMES AUS U.K. !!!



Playstation 2



Xbox



Gamecube

Tony Hawk's Underground



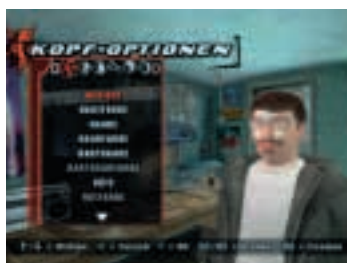
PS2 Flatland-Fan: Als freispielbare Boni winken die KISS-Bühne und ein Konzertvideo.



XB Auch wenn viele Aufgabenstellungen immer flippiger werden, Klassiker wie geforderte Mindestplatzierungen in Turnieren finden sich ebenfalls wieder.



PS2 Spaßiger PS2-Bonus: Via Internet verschickt Ihr Euer Gesicht und pappt es dann auf einen Skater – sehr ähnlich wird das virtuelle Double aber nicht unbedingt.



Mit Teil 4 schien sich die "Tony Hawk"-Serie langsam tot zu laufen: Zwar gab es eine Reihe Neuerungen, die aber größtenteils schon beim etwas früher erschienenen Rollschuh-Konkurrenten "Aggressive Inline" auftauchten. Dazu kam die farblose Optik sowie ein gnadenloser Schwierigkeitsgrad, der selbst gestandene Pad-Profis regelmäßig ins Schwitzen brachte und Neulinge in Depressionen stürzte.

Zum Glück hatte Neversoft ein Einsehen und nahm die Kritikpunkte zum Anlass für einen Neuanfang, der sich nicht nur im neuen Namen "Tony

Hawk's Underground" zeigt. Erstmals steht ein virtuelles Alter Ego von Euch im Mittelpunkt und nicht die Profis: Hawk, Margera, Burnquist & Co. sind zwar weiter mit von der Partie und in Einzelläufen auch steuerbar, beim zentralen Story-Modus spielen sie aber nur Statistenrollen.

Habt Ihr im soliden Editor einen Sportler zusammengestellt, geht es ab auf die Straße. Zu Beginn ist sowohl Euer Material als auch Euer Können noch mäßig, was Ihr auf zweierlei Arten behebt: Zum einen trainiert Ihr durch das erfolgreiche Ausführen bestimmter Tricks und Aktionen Eure

Grundfähigkeiten, zum anderen erfüllt Ihr Aufträge von herumstehenden Personen. Wie im Vorgänger sucht Ihr dafür Menschen, über deren Schädel ein Stern leuchtet und sprecht sie auf Knopfdruck an. Habt Ihr eine Mindestzahl geschafft, folgt in der Regel ein kurzer Storyschnipsel, der Euch u.a. Begegnungen mit den Profivorbildern beschert (die auch in der PAL-Version von den Originalen höchstpersönlich vertont werden) oder Euch in neue Städte verschlägt – insgesamt neun große Gebiete und 27 Kapitel warten auf Euch. Die bekannten Trickaktionen der Vorläufer blieben erhalten, wie gewohnt vollführt Ihr bei Sprüngen waghalsige Flips und Grabs, kettet Grind-Combos

mit Manuals und Reverts aneinander oder überzeugt mit coolen Fliptricks und Flatland-Stunts. Erfreulich für Einsteiger gestalten sich die wählbaren Schwierigkeitsgrade, bei denen z.B. die Sturzanfälligkeit Eures Skaters herunter geschraubt wird. Dazu gesellen sich Detailoptimierungen wie neue Wallride-Varianten oder gezielte 'Acid Drops' (wenn Ihr von hohen Gebäuden hüpfst) sowie eine grundlegende Innovation: Erstmals in der "Tony Hawk"-Historie könnt Ihr ohne Sturz vom Rollbrett steigen.

Auf Schusters Rappen

Auf Knopfdruck seid Ihr so zu Fuß unterwegs, was Ihr entweder geschickt in die Trickabfolge einbaut oder zum



XB Feuer frei: Neben den gewohnten Mehrspieler-Modi via Splitscreen, Link oder Internet geht Ihr erstmals mit Flammenkugeln auf Rivalenjagd.

Ulrich Steppberger



Die Erde hat sie wieder: Am meisten freut mich an "Tony Hawk's Underground", dass nun auch Normalsterbliche wieder eine Chance haben – die einstellbare Schwierigkeit war dringend fällig. Dank des unterhaltsamen Story-Modus wurden die Aufgaben in eine motivierende Rahmenhandlung gepackt, Hardcore-Skater freuen sich über die zahllosen kleinen Detailverbesserungen sowie die neckischen Bastelmöglichkeiten. Nicht ganz so gelungen fielen die Fußmärsche und Autofahrten aus, die entweder bei Kontrolle oder Realismus mit dem Rest nicht ganz mithalten können. Da sich das ganze aber hauptsächlich als spaßige Auflockerung der Aufgabenstellungen versteht, stört's zum Glück nicht sonderlich. Ein kleines Extralob gibt's von mir zudem für die nun farbenfroheren und inspirierter designten Szenarien: So sieht alles gleich viel lebendiger und ansehnlicher aus. Ein Ärgernis blieb allerdings erhalten: Wieso sind neckisches Gesichtstextur-Feature und Online-Unterstützung erneut auf die PS2 beschränkt? Aber das ist zum Glück nur ein kleiner Aspekt, insgesamt bleibt die Skaterkrone auf jeden Fall weiter bei Neversoft.



Gamecube



Xbox



Playstation 2

PAL-TEST



NGC Noch mehr möglich: Im Editor baut Ihr nicht mehr nur die Landschaft,...



NGC ... sondern fügt nun auch u.a. eigene Herausforderungen ein.

Erforschen der Umgebung nutzt: Da Euer Sportler ein agiles Kerlchen ist, könnt Ihr auch Absätze erklimmen und auf Häuserdächern herumklettern. Damit nicht genug, auch als Rennfahrer dürft Ihr Euch betätigen: Immer wieder klemmt Ihr Euch kurzzeitig hinter das Lenkrad eines Vehikels und brettet mit selbigem durch die Gegend. Diese frischen Ideen sind nicht reiner Selbstzweck, sondern werden sinnvoll in die Handlung eingebunden: Bei den verschiedenen Aufgaben während der Story handelt es sich nicht immer nur um Standardziele wie 'Erreiche diese Punktzahl' oder 'Führe jenen Trick aus'. Zwischendurch müsst Ihr versteckte Objekte aufspüren, die Ihr nur auf dem Fußweg oder mit einem Boliden erreicht.



XB Die Freiheit unter den Füßen: Erstmals könnt Ihr vom Rollbrett steigen und die Umgebung mittels gewöhnlicher Fortbewegungsart erforschen.

Bauherren-Modell

Kreative Köpfe betätigen sich in den zahlreichen Editoren: Neben eigenem Fahrer und Skatepark modifiziert Ihr nun Rollbretter, bastelt urige Spezialtricks oder erfindet neue Aufgaben – praktisch für einen Selbstbauparcours, um ihn interessanter zu gestalten. PS2-Besitzer bekommen einen zusätzlichen Leckerbissen spendiert: Wer einen Breitbandadapter und einen PC zu Hause hat, schickt ein Foto von sich an Neversoft und bekommt umgehend eine downloadbare Textur zurück, die als Gesicht für den

persönlichen Skater dient. Weiter gehen Sony-Sportler online mit bis zu sieben Kollegen auf Punktejagd, Xbox-Fans wiederum haben diese Option nur via Linkkabel. Für Gamecube-Spieler und unverbundene Zeitgenossen schließlich wird wenigstens ein akzeptabler Zweispieler-Split-screen geboten. **us**



XB Idee gut, Ausführung mäßig: Die Autofahrten fallen leider arg unrealistisch und klobig aus.



PS2 Während die meisten Stationen des Story-Modus' in Nordamerika liegen, schlägt es Euch einmal auch ins russische Moskau.

Veröffentlichung:

PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC bereits erschienen

Entwickler: Neversoft, USA
Hersteller: Activision
Website: www.neversoft.com

Pro

- endlich einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- große Levels mit einem Schuss Farbe
- gewitzter Story-Modus
- Fortbewegung auch zu Fuß und im Auto,...

Contra

- ...die allerdings nicht sehr ausgereift ist
- Online-Optionen leider nur auf PS2

Alternativen:

PS2 Aggressive Inline (90%, MANIAC 08/02)
Xbox Aggressive Inline (91%, MANIAC 10/02)
NGC Aggressive Inline (90%, MANIAC 10/02)

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2	
Via Linkkabel	-	8	-	
Online	8	-	-	
System	PS2	XB	NGC	

USK-Rating

frei

Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Tony Hawk's Underground

Playstation 2

Grafik 81 %

Sound 83 %

91% Spielspaß

Xbox

Grafik 81 %

Sound 83 %

91% Spielspaß

Gamecube

Grafik 80 %

Sound 83 %

91% Spielspaß

Neues im Skaterland: Mit gewitztem Story-Modus und neuen Ideen aufgepeppter Rollbrettspaß.

Star Wars Jedi Knight Jedi Academy



XB Darth Vader für Arme: Die Macht versorgt Euch mit fiesen Tricks.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	2
	Via Linkkabel	10
	Online	10
	System	PS2 XB NGC

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: LucasArts
Website: www.lucasarts.com

- Pro**
- amüsante Macht-Spielerien
 - spannende Jedi-Duelle
 - "Star Wars"-Stimmung gut eingefangen
- Contra**
- häufige Ruckeleinlagen
 - hakelige Schwertkämpfe
 - wirres bis langweiliges Leveldesign

Alternativen:

PS2	Star Wars: Bounty Hunter (73%, MAN!AC 02/03)
Xbox	Star Wars Jedi Knight: Jedi Outcast (85%, MAN!AC 12/02)
NGC	Star Wars Jedi Knight: Jedi Outcast (85%, MAN!AC 01/03)

Star Wars Jedi Knight Jedi Academy

Xbox

Grafik 72 %
Sound 80 %

74% Spielspaß

Machtlos: Flotte Sternenkrieger-Action mit ansehnlicher Technik und peinlichen Designmacken.



XB Unverwundbarer Gegner: Der mutierte Rancor lässt sich nicht mit gewöhnlichen Waffen besiegen – nur gut, dass in der Nähe eine Schrottpresse steht.

Gestrenge Studienräte, öde Mathematik-Stunden sowie verdorbenes Cafeteria-Essen – Deutschlands Schüler können davon ein Lied singen. Welch Traum ist dagegen die Jedi-Akademie auf Yavin 4: Hier unterrichtet Euch Luke Skywalker im Lichtschwert-Fechten und statt Rechenaufgaben stehen furiose Fronteinsätze auf dem Lehrplan. Klar, dass Ihr Euch zu Beginn Eurer Ausbildung bereitwillig ein Alter Ego aussucht – sowohl Menschlein als auch diverse Alien-Rassen stehen zur Wahl.

Nutze die Macht!

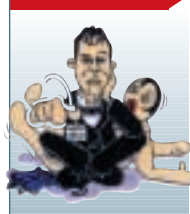
Doch egal, welches Digi-Abbild Ihr bevorzugt, im spielerischen Mittelpunkt steht die Anwendung von Jedi-Kräften: Anders als beim Vorgänger "Jedi Outcast" läuft das Geschehen demnach vornehmlich aus der Verfolger-Perspektive ab. Anrückende Sturmtruppen nimmt Ihr alsdann per Lichtschwert auseinander: Von einfachen Horizontal-Hieben über flinke



XB Miserabel: Die Speederbike-Einlage gehört zu den Tiefpunkten des Spiels.

Kreisel-Attacken bis hin zum Sprung-Angriff erstreckt sich das mannigfaltige Klingen-Repertoire. Weiterhin erlernen fleißige Schüler im Laufe der 26 Missionen den Umgang mit der Macht: Dank Würgegriff, Blitzschlag, Selbstheilung, Schutzschild oder Gedankenkontrolle fühlt Ihr Euch bald

Thorsten Küchler



Ich weiß nicht, warum Deutschlands PC-Presse "Jedi Academy" so hoch gelobt hat: Selbst erklärten "Star Wars"-Jüngern sollten die Schwächen der Lichtschwert-Hackerei auffallen. Als da wären: Lieblos zusammengeschusterte Missionen, chaotische Nahkämpfe sowie eine vorhersehbare Langweiler-Story. Die Xbox-Konvertierung geriet zudem nicht gerade perfekt und nervt Euch mit ständigen Rucklern bzw. schwammigen Ego-Kontrollen. Dass die galaktische Lehranstalt dennoch ordentlich unterhält, liegt vornehmlich an der coolen Thematik: Gegner per Macht-Würgegriff zu drangsaliieren und wuchtige Schwertscharmützel auszufechten sorgt immer für gehobene Action-Laune. Trotzdem greifen nur Fans der SciFi-Materie zu – für alle anderen gibt's bessere Alternativen.



XB Nettes Zubrot: Auf Wunsch schaltet Ihr in die Ego-Perspektive und ballert Eure Widersacher mit SciFi-Wummen um – per Lichtschwert macht's aber mehr Spaß.



Die Sims brechen aus



NGC Nachdem Ihr einmal im Fitnessstudio eingezogen seid, könnt Ihr hier immer wieder Euren Traumkörper stählen oder ein entspannendes Bad nehmen.



XB Ausreichende Verpflegung ist für jede Party Pflicht, sonst ziehen die Gäste umgehend wieder ab – der leidige Abwasch bleibt aber an Euch hängen.

Nachschub für Simulanten: Nach den genialen Konsolenumsetzungen der preisgekrönten "Sims"-Reihe erweitert Electronic Arts die neueste Episode mit zahlreichen Goodies und dem 'Brich aus'-Feature.

Doch zunächst zum bewährten Spielablauf, bei dem großteils alles beim Alten blieb. Anfangs bastelt Ihr Euren eigenen Sim-Charakter zusammen: Stellt Hautfarbe, Frisur, Gesichtsform, Accessoires, Klamotten und Namen auf Eure Bedürfnisse ein, um das virtuelle Realleben anzutreten. Im eigentlichen Spiel weist Ihr Euer Bildschirm-Alter-Ego via Cursor

an, mit allen Gegenständen und seiner Umgebung zu interagieren. So stellt Ihr die Stereoanlage auf Eure Musikrichtung ein, nehmt ein Bad, übt Euch im Schachspiel oder ruht Euch vor dem Fernseher aus. Gebt aber auf die Bedürfnisse Eures Sims acht: Um Hunger zu stillen, bestellt Ihr Pizza oder versucht Euer Glück am heimischen Küchenherd. Doch dazu müsst Ihr erst das Kochen anhand eines Buchs lernen, um die Küche nicht in Flammen aufgehen zu lassen. Sorgt daneben für ausreichend Schlaf, regelmäßige Toilettenbesuche und nicht zuletzt die Knüpfung von Sozialkontakten. Schließt Freund-

schaften mit Mitbewohnern und Bekannten über Unterhaltungen, Einladungen oder ausgelassene Partys. Daneben könnt Ihr den Leuten Geld geben, prahlen oder auch mal den Mittelfinger auspacken – hilfreich bei besonders unbeliebten oder aufdringlichen Zeitgenossen.

Life is Life

Im Story-Modus werden Euch vielfältige Aufgaben gestellt, um auf der Karriereleiter nach oben zu klettern und Boni freizuschalten. Anfangs steht das Ausziehen aus Mamas Haus an: Sucht Euch einen frei wählbaren Job und Ihr könnt in eine neue Bude ziehen. Je nach eingeschlagener Karriere schaltet Ihr so andere Häuser frei. Umzüge stehen dann bei Jobwechsel und Karriereaufstieg an. Für weitere Beförderungen reicht aber gute Laune nicht aus: Verbessert Eure körperlichen Fähigkeiten wie Charis-

ma, mechanische Fähigkeiten oder Kreativität mit Fitnessgeräten, Büchern oder Malerei. Behaltet aber immer die Laune des Sims im Auge, nicht dass er in ein Emotionstief fällt und sich höchstens noch zum Fernsehen aufrafft. Hilfreich: Des Öfteren übernimmt Ihr die Kontrolle Eurer Mitbewohner, um ein friedvolles Miteinander oder krachige Streits vom Zaun zu brechen. Langwierige Ereignisse können übrigens wie bisher per Zeitraffer übersprungen werden.

Ausgebücht

Um dem Alltagsstress zu entkommen, könnt Ihr nun jederzeit Freunde in freigespielten Wohnungen besuchen, in die Disco zum Tanzen und Quatschen ausgehen oder Euch von Mama bekochen lassen. Praktisch: Auch bei auswärtigen Aufenthalten steigert Ihr Eure Fähigkeiten und habt Zugriff auf das Inventar. Aber Vor-

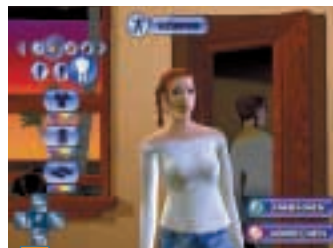
Der Ursprung aller Sims

Bereits 1985 präsentierte Activision mit "Little Computer People" eine Lebenssimulation



Warum sind Computer so langsam und stürzen dauernd ab? Verantwortlich ist nicht das Betriebssystem eines Redmonder Softwarehauses, sondern ein kleines Männchen in der Hardware. Um das putzige Kerlchen zu erforschen, richtet das "Little Computer People Research Project" ein kleines Häuschen ein,

in dem dieser samt Hund einzieht. Im Gegensatz zu EAs "Sims" agiert das Männchen recht selbstständig. Nur für Lebensmittel- und Wassernachschub müsst Ihr sorgen. Interagieren könnt Ihr mit dem virtuellen Ego per Tastatureingaben. Gebt beispielsweise 'Please play piano' ein, um seinen Tastenkünsten am Klavier zu lauschen. Neben Tanzen und Gymnastik zockt er auch gerne ein Spielchen mit Euch: Poker, Anagrams und Card War sind angesagt. Nebenbei schreibt er Notizen an der Schreibmaschine, um Euch zu informieren wie es ihm geht und was er so benötigt. David Cranes und Sam Nelsons bahnbrechende Lebenssimulation erschien für C64, Amiga, Spectrum sowie Apple II und erfreut sich heute noch einer großen Fangemeinde.



NGC Von der Hautfarbe bis zu den Schuhen gestaltet Ihr Euren Sim.



PS2 Scotty an Brücke: Die Hamburger gehen langsam aus...



Gamecube



Xbox



Playstation 2

PAL-TEST



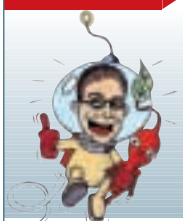
PS2 Gruselig: Im Laufe Eurer Karriere landet Ihr auch im Geisterhaus, wo Ihr nervige Gespenster mit einer Seance loswerden müsst. Daneben übt Ihr Euch an der Kirchenorgel und werft immer wieder einen Blick auf Eure Bedürfnisse (unten).

sicht: Geht Eurem Gastgeber nicht allzusehr auf die Nerven und vergesst bei all den Aktivitäten niemals den Bus zur Arbeit!

Schöner Wohnen

Sauer verdiente Kohle verprasst Ihr mit neuen Möbeln, bunten Tapeten, großzügigen Um- oder aufwändigen Anbauten. Wie wär's denn mit einem eigenen Billardzimmer? Oder einem luxuriösen Badetempel? Mit dem komfortablen Editor platziert Ihr jederzeit Wände, Fenster sowie Möbelstücke, Lampen und Pflanzen – natürlich nur solange es das Budget erlaubt. Auch hier gilt wie schon oben erwähnt: Je erfolgreicher der Spielverlauf, desto mehr Boni stehen zur freien Verfügung.

Thomas Stuchlik



Die Sims fesseln mich wieder einmal gnadenlos ans Pad. Und das obwohl es relativ wenig Neuerungen gibt – schließlich verkappt sich hier nur ein eigenständig laufendes Add-On. Zwar könnt Ihr abermals zahlloses Mobiliar, Gegenstände und Häuser freispielen, doch das neue 'Brich aus'-Feature beschränkt sich auf das Ausgehen neben der Arbeit – und dafür habt Ihr oft nur wenig Zeit. Sonst hat sich am durchdachten Spielablauf kaum etwas geändert: Noch immer kämpft Ihr gegen Stimmungstiefs und knappe Kohle. Allerdings lernt Euer Sim nun schneller und steigt besonders anfangs fixer die Karriereleiter hoch. In Szene gesetzt wird das Update in wenig verbesserter, aber detaillierter Grafik – die immer noch vorhandenen Ruckler sind allerdings verschmerzbar. Eine hübsche Neuerung: Die Wände ploppen nun nicht mehr weg, sondern blenden weich aus. Technisch schenken sich alle Konsolen-Versionen nichts. "Sims"-Neulinge sollten zugreifen, Besitzer des hervorragenden Prequels dagegen abwägen, ob ein neues Inventar und kleine Verbesserungen zum Kauf ausreichen.

Neben der 'Brich aus'-Karriere können kreative Köpfe im 'Free Play' ihre Ideen verwirklichen, eigene Häuser entwerfen, einrichten und schließlich einziehen. Dazu erstellt Ihr ganze Familien, die umgehend ihr schmuckes Heim beziehen.

Die Online-Option ist leider auf die PS2 beschränkt: Hier ladet Ihr Freunde über ein arbeitsfreies Wochenende in Eure Bude ein oder besucht allerlei Leute, um Partys steigen zu lassen und Eure Fähigkeiten weiter auszubauen. In der Lobby dürft Ihr Gegenstände tauschen und Euch via Headset unterhalten.

Der Offline-Multiplayer-Modus für zwei Zocker kommt ohne eigene Szenarien aus und integriert sich direkt ins Hauptspiel. ts



XB Häuserbau à la carte: Nach dem Bau von Wänden, Fenstern und Zäunen möbliert Ihr Euer schmuckes Heim.

Veröffentlichung:

PS2 Dezember

Xbox Dezember

NGC Dezember

Entwickler: Maxis, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: thesims.ea.com

Pro

- motivierender Karriere-Modus
- zahlreiche Goodies
- gelungene Pad-Steuerung
- schicke 3D-Optik

Contra

- zu wenig Neuerungen
- keine Interaktion im Job

Alternativen:

PS2	Die Sims (86%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Die Sims (86%, MAN!AC 05/03)
NGC	Die Sims (86%, MAN!AC 06/03)

Genre: Simulation

Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating



Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL

Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
Gebrabbel-Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

E/D

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Xbox

PAL

Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
Gebrabbel-Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

E/D

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Gamecube

PAL

Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
Gebrabbel-Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

E/D

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Die Sims brechen aus

Playstation 2

Grafik 82%

Sound 72%

86% Spielspaß

Xbox

Grafik 79%

Sound 72%

86% Spielspaß

Gamecube

Grafik 79%

Sound 72%

86% Spielspaß

Solides Update der Alltagssimulation mit gelungener Steuerung und nettem Ausbruchfeature.

Arx Fatalis



XB Im Dunkeln lauert der Riesenwurm: Besorgt Euch eine Fackel!



XB Erstmal einen heben: In der Kneipe trifft Ihr weitere Abenteurer.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating Preis: ca. 55 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Arkane Studios, USA
Hersteller: Flashpoint
Website: www.flashpoint.de

- Pro**
- komplett interaktive Rollenspielwelt
 - freier Handlungsverlauf
 - komplexes Charaktersystem
- Contra**
- hektische Kämpfe
 - düster und manchmal unübersichtlich
 - ein echter Zeitfresser

Alternativen:

PS2	Summoner 2 (87%, MAN!AC 12/03)
Xbox	Elder Scrolls 3, The: Morrowind (89%, MAN!AC 12/02)
NGC	Skies of Arcadia Legends (87%, MAN!AC 06/03)

Arx Fatalis

Xbox

Grafik 82 %
Sound 72 %

79%
Spielepaß

Das Ego-Rollenspiel begeistert mit Handlungsfreiheit, ist aber langwierig und sehr düster.

Ein Unglück kommt selten allein: Nachdem in der Welt Arx die Sonne erloschen ist, haben sich Menschen, Halbratten, Trolle, Goblins und andere Fantasy-Figuren in den Untergrund abgeseilt. Damit dort zumindest einigermaßen Frieden herrscht, untersteht jeder Gattung ein eigenes Territorium. Zu allem Übel droht auch noch ein böser Gott mit Tod und Verderben: Es wird Zeit, dass ein tapferer Krieger die Machtverhältnisse neu aufteilt.

Offenes Abenteuer

Euer Adventure beginnt mit dem Ausbruch aus dem Goblin-Knast: Ihr steuert den Helden Am Shegar aus der Ego-Perspektive, vermöbelt die Wachen und kriecht durch allerlei Gänge in Sicherheit. Der Einstieg ist etwas mühsam, weil Ihr nicht mal Klamotten tragt und deshalb die Goblins mit herumliegenden Knochen oder gar den bloßen Fäusten verprügelt müsst – gekämpft wird in Echtzeit. Neben Schwert, Bogen und Ausrüstung erbeutet Ihr Schriftrollen mit Steuerkreuz-Kombinationen, womit Ihr die Zauberei beschwört.

Die Spielführung ist lockerer als in anderen Rollenspielen: In der detaillierten 3D-Welt könnt Ihr quasi jeden Gegenstand einstecken, egal ob er Euch irgendwann mal nutzt oder nicht.



XB Höhlenoptik: Nur wenige Räume bezaubern mit bunter Beleuchtung.



XB Auch Gruselfreunde kommen bei "Arx Fatalis" auf ihre Kosten: In der architektonisch beeindruckenden Gruft steigen die Mumien aus den Gräbern.

Vernunft und Konzentration auf wichtige Fakten ist deshalb Pflicht, sonst vertrödeln Ihr viel Zeit mit planlosem Herumprobieren ohne Ergebnis.

Wie im spielerisch verwandten "Morrowind" erplaudert Ihr später Missionen, manche führen die Handlung weiter, andere dürft Ihr aber auch auslassen. Dabei lässt Euch "Arx Fatalis" viel Spielraum beim Lösungsweg: Müsst Ihr einem Wächter z.B. einen Schlüssel abnehmen, könnt Ihr die betreffende Person aufmischen,



XB Mit dem Speiß gegen Medusa: Die Kämpfe sind optisch unspektakulär.

bequatschen oder bestehlen – je friedlicher bzw. cleverer Ihr Euch verhaltet, desto mehr Erfahrungspunkte kassiert Ihr!

Ein Held für alle Fälle

Mit düsterer Kerkerwelt und kantigem Charakter-Design à la "Morrowind" ist die PC-Umsetzung kein Grafikblender, der intelligente Spielverlauf und das umfangreiche Charaktersystem erzeugen Spannung: Statt den Helden durch Beruf oder Gattung zu prägen, arrangiert Ihr Punkte für 19 Eigenschaften und Talente. Ihr schult den Am im Waffenkampf und Bogenschießen, verbessert sein technisches Geschick und die Fingerfertigkeit beim Diebstahl. So könnt Ihr einen ausgewogenen Charakter schaffen oder Euch auf bestimmte Techniken spezialisieren. Eilige Abenteurer seien aber gewarnt, "Arx Fatalis" kostet Euch viele Stunden. *oe*

Oliver Ehrle

Freiheit für Rollenspieler: Mit variablem Abenteuerungsverlauf und interaktiver Umwelt schafft "Arx Fatalis" eine herrlich komplexe RPG-Welt. Abseits der Missionen nach Herzenslust auf Schatzjagd zu gehen, lohnt sich bestimmt! Für Nervenkitzel sorgen die schaurig animierten Monster, leider wirken menschliche Protagonisten dagegen etwas kantig. So tiefgründig und ausgewogen wie "Morrowind" kommt "Arx Fatalis" aber nicht daher: Die Kämpfe sind hektisch und das Anvisieren mancher Gegenstände mühsam. Ihr erweidert zudem das Inventar mit Taschen, zwischen denen Ihr dann laufend hin und her klickt und dabei auch mal den Überblick verliert – wo war der Edelstein noch mal? Trotzdem: "Arx Fatalis" belohnt Innovationsgeist, und das motiviert ungemein.



XB Pfui Teufel: Die nimmersatten Goblins verdrücken eine tote Ratte!



XB Krabbelmanimation und Haartextur der Spinne lassen Euch erschauern.



Baphomets Fluch 3



XB Gehobene Grafikcost: Hübsche Lichteffekte verleihen den Szenarien einen plastischen Comic-Look. Schade nur, dass die Kamerafahrten arg ruckelig ausfallen.



PS2 Spielerisch wenig gehaltvoll: Die 'Action-Events' degradieren Euch meistens zum Zuschauer – bei dieser Szene reicht beispielsweise ein einziger Knopfdruck.

Miese Zeiten für denkfleißige Abenteuer: LucasArts fabriziert neuerdings nur noch Action-Software und kein anderer Hersteller bietet adäquaten Knobel-Ersatz. Doch noch sind die Tage des Traditions-Genres nicht gezählt: Mit "Baphomets Fluch 3" manövriert Entwickler Revolution seine erfolgreiche Adventure-Reihe nämlich erstmals auf 3D-Terrain – ohne dabei liebgewordene Tugenden über Bord zu werfen. Keine Frage, dass auch Schusselheld George Stubbart und die bezaubern-

de Reporterin Nico Collard wieder mit von der 128-Bit-Partie sind. Allerdings gehen die beiden Serien-Helden heuer getrennte Wege: Während Georgie-Boy im tropischen Regenwald einen Klienten besucht (der Mann ist ja schließlich Anwalt), gerät seine Ex-Liebschaft am Eiffelturm unter Mordverdacht. Was Kenner der Materie freilich schon nach wenigen Minuten ahnen: Die genannten Handlungsstränge verweben sich wenig später zu einer mitreißenden Weltrettungs-Mission voller finsterner Ver-

schwörer, exotischer Schauplätze, sympathischer Charaktere sowie knackiger Denkaufgaben.

Totale Bewegungsfreiheit

Nimmt die Geschichte demnach einen ähnlichen Verlauf wie die PSone-Episoden, betritt "Der schlafende Drache" (so die Typenbezeichnung des Spiels) in puncto Steuerung neue Pfade: Erstmals schickt Ihr George bzw. Nico nicht mehr per Cursor, sondern direkt durch die Gegend. Somit entfällt auch die lästige Suche nach

pixelgroßen Dingen: Nähert Ihr Euch einem relevanten Objekt, wird dieses durch einen glühenden Stern markiert. Welche Aktivitäten sich mit dem jeweiligen Gegenstand bewerkstelligen lassen, erkennen Konsolen-Forscher anhand eines eingblendeten Button-Layouts. Egal ob Ihr nun eine Tür öffnet, wichtige Beweismittel stibitzt, Dokumente betrachtet oder Schränke durchsucht – jedwede Interaktion liegt nur einen Knopfdruck entfernt. Ein unbegrenztes Inventar darf selbstredend ebenso



XB "Baphomets Fluch"-Premiere: Erstmals können Eure Helden klettern, Leitern besteigen oder an Vorsprüngen hangeln – die simple Steuerung macht's möglich.



XB Meister der Kisten: George muss ständig Kartons oder (wie hier) Waschmaschinen rumschieben. Leider sind diese Einlagen nicht besonders innovativ ausgefallen.



XB Knobeln unter Lebensgefahr: Um an diese vermoderte Leiche zu kommen, klemmt George Steinblöcke zwischen antike Stachelfallen.

wenig fehlen: Der virtuelle Rucksack lässt Euch mitgeschleppte Sachen sowohl miteinander kombinieren als auch an gegebener Stelle anwenden. Dank dieser einfachen Handhabe können sich Knobelfreunde voll auf die zahlreichen Puzzles konzentrieren: Von verzwickten Kistenschiebereien über clevere Verkleidungsaktionen und dem Bedienen von antiken Maschinen bis hin zu ausgewachsenen Handwerker-Einlagen reicht die vielfältige Hirnakrobatik. Einen Großteil der zitierten Rätsel knackt Ihr

jedoch nur durch den verbalen Beistand diverser KI-Figuren. So löchern wortgewandte Hobby-Detektive ihre Zeugen via intuitivem Multiple-Choice-Verfahren: Da wollen Hippies bedroht, aufgebrachte Väter besänftigt und Wachmänner zur Kooperation überredet werden.

Robuste Abenteurer

Wer dagegen lieber Taten sprechen lässt, freut sich über eingestreute Geschicklichkeits-Einlagen: Dank polygonaler Umgebung kraxeln Eure beiden Recken nunmehr an Leitern empor, hüpfen über Abgründe und hangeln an Vorsprüngen entlang. Tödliche Stürze wie etwa in "Tomb Raider" braucht Ihr nicht zu befürchten, denn sämtliche Turnereien sind nur an vorgegebenen Stellen erlaubt – also mehr Gimmick denn echte Pad-Prü-



PS2 Rabiab: Der Feuerlöscher dient als willkommener Fensteröffner.

fung. Ungeachtet dessen kommt Euer Überlebensinstinkt ins Spiel: Müsst Ihr doch gelegentlich in abgespeckter "Splinter Cell"-Manier durch Feindeshorden schleichen – jeder Fehler bedeutet das Ende respektive die Zurückverbannung zum letzten (meist sehr nahen) Checkpoint. Ähnlich 'hart' werden Fehler bei den so genannten 'Action-Events' bestraft: Dort sollt Ihr z.B. per rechtzeitigem Tastendruck vor Explosionen fliehen oder die Knarre eines Bösen wegstreten. tk



XB Netter Service: Im Hauptmenü betrachtet Ihr die Storys der Vorläufer.

Thorsten Kuchler



Aller polygonaler Neuanfang ist schwer: Man merkt der dritten "Baphomet's Fluch"-Inkarnation deutlich an, dass die Entwickler aus Bit-map-Gefilden stammen. So gibt Euch nämlich nicht nur der eigentliche Spielablauf Rätsel auf, sondern auch dessen technische Umsetzung: Ruckelige Kamerafahrten, teils arg matschige Texturen und verdammt nervige Ladezeiten zehren am Spielspaß. Auch die neuen Action-Intermezzi wirken oftmals zu aufgesetzt – da hätte ich mir deutlich mehr Esprit gewünscht, als nur stupide aufs Pad zu hämmern. Ansonsten lässt sich die gehobene Abenteuerkost jedoch kaum etwas zu Schulden kommen: Intelligent-logische Knobeleyen, packende Story-Wendungen, liebevolle (kompetent synchronisierte) Dialoge sowie tonnenweise Gage-

Seitenhiebe begeistern jeden Genre-Freund. Weiterhin positiv: Dank der direkten Analog-Kontrollen gehört langwieriges Bildschirm-Absuchen endlich der Vergangenheit an – nie scheitert Ihr an einem übersehenen Gegenstand. Hoffen wir also, dass Revolutions Serie bald in den vierten, technisch aufpolierten Umlauf geht: Die Weichen für eine brillante Fortsetzung sind jedenfalls gestellt.

Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating



Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL

Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
deutsche Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

E/D

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Playstation 2

PAL

Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
deutsche Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

E/D

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Revolution, England

Hersteller: THQ

Website: www.thq.de

- Pro**
 - spannende Mystery-Story
 - intelligente Objekt-Steuerung
 - unterhaltsame Rätsel/Action-Mixtur

- Contra**
 - unverschämte lange Ladezeiten
 - grafisch teils arg unspektakulär
 - viele belanglose Kistenknobeleyen

Alternativen:

PS2	Flucht von Monkey Island (86%, MANIAC 08/01)
Xbox	Largo Winch (71%, MANIAC 11/02)
NGC	Largo Winch (71%, MANIAC 01/03)

Baphomet's Fluch 3

Playstation 2

Grafik 71%

Sound 79%

82% Spielspaß

Xbox

Grafik 70%

Sound 79%

82% Spielspaß

Nettes Comeback: inhaltlich hochwertige Abenteuer-Kost mit diversen technischen Macken.



The Hobbit

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating Preis: ca. 45/55 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital
60Hz Soundtrack

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz ProLogic 2

The Hobbit

Playstation 2

Grafik 73 %
Sound 76 %

71%
Spiele Spaß

Xbox

Grafik 74 %
Sound 76 %

71%
Spiele Spaß

Gamecube

Grafik 74 %
Sound 76 %

71%
Spiele Spaß

Solide, aber an einigen Stellen
verbesserungsfähige Umsetzung
des berühmten Tolkien-Romans.



PS2 Im Orklager: Der freche Hobbit klagt den Monstern die Moneten.



Nach "Der Herr der Ringe" kommt nun auch Bilbo

Beutlins Solo-Abenteuer auf Konsole: Der Hobbit wandert über die große Straße und durch den Dusterwald zum einsamen Berg, wo der Schatz des Drachen Smaug liegen soll. Falls Ihr den Helden nicht kennt: Hobbits sind ein Mix aus Elb und Zwerg mit haarigen Quadratlatzen.

Auf in die Berge

Die Videospielumsetzung hält sich inhaltlich streng an die Roman-Handlung, schmückt den Spielablauf aber mit zahlreichen Rätseln und Suchspielen aus: Ihr besucht die



NGC Im Heimatdorf ist Bilbo Beutlin noch guter Dinge...

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Inevitable Studios, USA
Hersteller: Vivendi
Website: www.inevitable.com

- Pro**
- + niedliche Comic-Grafik
 - + hält sich inhaltlich exakt an die Vorlage
 - + viele Bonusaufgaben
- Contra**
- fordert kaum Grips
 - unübersichtliche Kamera
 - heftische Kämpfe

Alternativen:

PS2 Tomb Raider: The Angel of Darkness (86%, MAN!AC 08/03)
Xbox Legacy of Kain: Blood Omen 2 (82%, MAN!AC 05/02)
NGC The Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)



PS2 In den vielen Kämpfen wirbelt Ihr den Kampfstab: Viele Gegner blocken oder weichen zurück, dann lauft Ihr Haken und versucht, sie aus der Deckung zu locken.

Schauplätze wie Levels der Reihe nach. Um weiterzukommen, klappert Ihr die Missionen ab, die Ihr bei Passanten erplaudert oder von Bilbo gestellt werden: Schalter drücken, Werkzeuge sammeln und Taschendiebstahl stehen auf dem Programm. Anspruchsvoll sind die Rätsel aber nicht, denn die vielen Hinweise klären jede Situation schon, bevor Ihr sie erreicht: Statt intelligent zu kombinieren, erklettert Ihr einfach Schlüsselstellen des Abschnitts. Unterwegs erwarten Euch knifflige Sprünge, Kämpfe mit dem Stab und Wachen,

an denen Ihr Euch vorbei schleichen müsst. Dabei folgt die Kamera dem Helden und zoomt zum Steinwurf nah hinter die Schulter Eures Schützlings. Im Laufe des Abenteuers erlernt Bilbo noch heftigere Attacken. Ihr findet auch Münzen, die Ihr zwischen den Levels in Heiltränke, Gegengift und Bonustasche investiert. Speichern könnt Ihr oft, der Spielstand dient als Rücksetzpunkt. Weil auch die Lebensenergie gesichert wird, müsst Ihr höllisch aufpassen: Wer mit letzter Kraft vor einer schweren Stelle speichert, hat ein echtes Problem. oe

Oliver Ehrle



Putziges Abenteuer mit einigen Kanten: Fans des Romans haben mit "The Hobbit" jede Menge Spaß, denn die beliebten Figuren wie Orks und Zwerge sind humorvoll animiert und die Handlung führt Euch zu allen wichtigen Schauplätzen der Vorlage. Suchspiele und Hüpfaufgaben sorgen für die nötige Abwechslung, nur die Kämpfe mutieren zum riskanten Herumgekloppe – so präzise einschätzen wie die Feinde in "Zelda" könnt Ihr die Tolkien-Monster nicht. Der penible Adventure-Kenner entdeckt darüber hinaus allerlei kleinere Mängel angefangen von der Energie-Zwickmühle beim Speichern, über klobige Polygonfelsen bis hin zur zeitweise unübersichtlichen Kameraführung. So könnt Ihr bei Schleichmissionen oft nicht erkennen, wer Euch erspäht hat.



XB In den umfangreichen Kletterwelten trifft Ihr Verbündete und andere Hobbits, denen Ihr bereitwillig Eure Dienste anbietet. Die Missionen verwaltet Ihr per Liste.

Kya: Dark Lineage



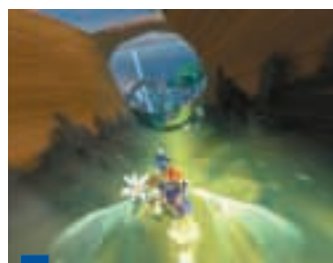
PS2 Yoshis Gegenspieler: Die Reittiere sind süß anzuschauen, äußerst sprunggewaltig und robust – nutzt deren Fähigkeiten, um solche Dornenhindernisse zu überwinden.

Die aufgeweckte Kya und Ihr großer Bruder Franck entdecken zufällig das ominöse Forschungslabor ihres verschollenen Vaters samt mystischem Relikt, welches vom Geschwisteroberhaupt mit verheerenden Folgen aktiviert wird. So ist Kyas Bruder urplötzlich von einer bösen Macht besessen und die Geschwister verschwinden in einer fantastischen Parallelwelt. Kaum ist die blaugelockte Heldin wieder bei Bewusstsein, findet sie sich inmitten einer Gruppe von pelzig-süßen Wesen, den Nativs.

Sogleich wird die kecke Kya in eine wilde Hetzjagd verwickelt. Doch dank der Hilfe ihrer neugewonnenen Freunde gelingt die Flucht vor den gemeingefährlichen Wolfuns. Im Dorf der Nativs erklärt Euch der Stammesälteste Atea, wie und weshalb Ihr in dieser bizarren Welt gelandet seid und wo sich Euer Bruder befindet: Der böse Herrscher Brazul, welcher faterweise auch der Vater des tollkühnen Geschwisterpaars ist, hält Franck gefangen! Trotz anfänglichem Schock macht sich Kya sofort auf den Weg,



PS2 Fühl den Wind: Kya darf sich nur bei Windstille fortbewegen – Timing zählt.



PS2 "Tarzan Freeride": Kya gleitet auf ihrem aufrüstbaren Board in neue Level-Abschnitte.

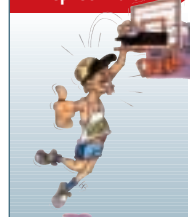
um die notwendigen sieben Teile des Parallelwelt-Medallions zu finden, damit einer neuerlichen Weltenreise nichts im Wege steht.

Wind, Magie & Shopping

Kyas fantastisches Abenteuer lässt sich grob in folgende Herausforderungen aufteilen: Entdecken, kämpfen, shoppen, surfen und fliegen. Bei der Entdeckungstour erwarten

Euch in den neun riesigen Welten allerlei knackige Rätsel. Diese werden u.a. mit magischen Fertigkeiten (sammelt dazu die in allen Abschnitten verstreuten grünen Magiekugeln), den Bomben spendenden Maschinen (kickt die explosiven Kugeln treffsicher wie Beckham an brüchige Steine) und der Unterstützung von anderen Lebewesen wie den äußerst robusten Jungfals gelöst. Taktische Fertigkeiten benötigt Ihr auch im Kampf gegen die verschiedenen Wolfuns und andere schlecht gelaunten Zeitgenossen: Um zahlenmäßig überlegene Feinde auszuschalten, schleicht Ihr geschickt an ihnen vorbei und/oder betätigt nützliche Utensilien wie Fallen öffnende Schalter. Trotzdem sind viele Kämpfe unumgänglich: Seid Ihr in einen

Raphael Fiore



Eine faszinierende Geschichte in wunderschöner Verpackung: "Kya: Dark Lineage" verzaubert selbst den größten Griesgram mit farbenfroher Grafik, wunderschön animierten Haupt- und Nebencharakteren sowie einer Disney-tauglichen, packenden Geschichte. Ebenso rekordverdächtig sind die zahllosen Minispiele wie 'Schütz das Futter vor hungrigen Knuddel-Monstern' sowie das fantastisch innovative Windfeature, welches Ihr immer wieder bei durchdachten Rätseln, grandiosen Weitflügen und kniffligen Hüpfabschnitten einsetzt. Auch die zahlreichen handgreiflichen Auseinandersetzungen mit den immer stärker werdenden Wolfuns machen Laune: Dank den aufrüstbaren Kraft-Armreifen erlernt Ihr mannigfaltige Angriffsmöglichkeiten – so erleichtert Ihr Euch später manch haarigen Kampf. Doch wo viel Sonne ist, da gibt's auch viel Schatten: Die hakelige Steuerung bringt Euch bei sensiblen Sprungpassagen immer wieder zur Weißglut und auch die größtenteils manuell einstellbare, mitunter arg bockige Kamera nervt. Doch trotz besagter Mängel habe ich Kyas ausgefallenes Abenteuer in mein Zuckerherz geschlossen.



PS2 Neue Angriffe erlernt Ihr an Dummy-'Wolfuns'. Nutzt das Training in der Realität: Selbst Marios 'Pack den Schwanz'-Attacke gehört zum Repertoire.



PS2 Aton (ganz links) der Verräter! Bei der ersten Begegnung mit Eurem bösen Vater (rechts) wird Euch so einiges klar.



PS2 Minispiel-Paradies: Holt Euch den Top-Score, um Geld einzusacken.

Schlagabtausch verwickelt, visiert Kya automatisch den am nächsten postierten Gegner an. Nutzt nun Eure asiatischen Kampfkünste: Diese können dank den verschiedenfarbigen Kraft-Armreifen (von weiß bis schwarz) in puncto Schlagkraft und Combo-Bewegungen verbessert werden. Als aufrüstbare Fernwaffe nutzt Ihr dagegen den magischen Bumerang. Falls Ihr zu viel Lebensenergie eingebüßt habt, ladet Ihr diese an bestimmten Edelsteinen für ein kleines magisches Entgelt wieder auf. Ein innovatives wie interaktives Feature hat "Kya" auch zu bieten: Je mehr Wolfuns Ihr besiegt und via Exorzismus wieder in ihre ursprüngliche Nativform verwandelt, desto mehr Arbeiter kümmern sich im Heimatdorf um den Bau von nützlichen Shops. Somit bestimmt Ihr das üppige Item- und Minispiel-Angebot selbst. Ab und an nutzt Ihr auch das schnittige, aufrüstbare Gleitboard, um steile Hänge mit tödlichen Gefahren hinunter zu sausen. Nach erfolgreicher Talfahrt stehen Euch neue Gebiete zur Erkundung offen.

Zu guter Letzt ist der rauschende Wind Eure wichtigste Waffe im Kampf gegen das Böse: Nachdem Euch Atea die Kunst des Fliegens beigebracht hat, schwebt Ihr an zuvor unzugängliche Level-Passagen und taucht im Steilflug in die Tiefen der Parallelwelt ein. Aktiviert dazu die diversen Windtore, indem Ihr Nativs rettet, um schlussendlich in neue Teilabschnitte zu gelangen. Nutzt in letzteren die zahlreichen, Welten verbindenden Windkanäle, um schnellstmöglich zurück ins Nativdorf zu kommen. Möge der Wind mit Euch sein. rf

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

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

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 50 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	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Eden Studios, Frankreich
Hersteller: Atari
Website: www.kya-game.com

- Pro**
- innovatives Waffen- und Windfeature
 - faire Rücksetzpunkte
 - einfallsreiche Rätsel und Aufgaben
 - viele Minispiele und Sidequests
- Contra**
- teilweise miserable Kameraführung
 - hakelig-indirekte Steuerung

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank 2 (90%, MAN!AC 12/03)
Xbox	Harry Potter und die Kammer des ... (72%, MAN!AC 01/03)
NGC	The Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)

Kya: Dark Lineage

Playstation 2

Grafik **78%**
Sound **74%**

83%
Spielspaß

Unterhaltungs- und kinderfreundliches Jump'n/Run-Abenteuer - leider nervt die bockige Kamera.

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 EssenCity nahe BURGERKING(NEU)/IKEA
TEL.0201-777225 Ladenpreise können abweichen

NEUER SHOP: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

THIRTEEN-XIII (16) dt.
PS2 / XB / GC je 57,95

T.GRINE L.A. PALoneat
PS2/XB/GC je 59,95

MaN RISING SUN dt. (New)
PS2 / XB / GC je 57,95

PROJEKT GOTHAM 2
XBOX only dt. 57,95

Mario Kart D.D. dt. & MEMORY 59 nur 59,95
GC&N, Kart&Name nur 159,00

FIFA Football 2004 GTA3&V, City XB/PS2 TOP SPIN dt. XB M.J.R. Rückkehr Königs PRINCE PERSIA
GC/PS2/XB je 57,95 deutsch/PAL(18) Nov. nur 57,95 PS2/GC/XB je 57,95 deutsch 57,95

CounterStrike Secret Weapons 2, Tony N. UNDERGROUND M.E.S. UNDERGROUND
PALoneat 59,95 XB/PS2 je 57,95 PS2/XB/GC je 57,95 PS2/XB/GC je 57,95

TOP LIEFERUNG PER UPS - SCHNELLER - BESSER
PER VORKASSE NUR 2 EURO VERSANDKOSTEN !!!

XBOX TOPHITS	GAMECUBE TOPHITS	PLAYSTATION2 TOPHITS
XBOX HALO M. Madn. 199,00	GAMECUBE KONSOLE 99,00	Baldurs Gate 2 dt. Dez.
ARX FATALIS dt. 57,95	Billy Hatcher dt. 57,95	Baphomets Fluch 3 dt. 57,95
Baldurs Gate 2 dt. Dez.	Dead to Rights PALoneat 59,95	Beyond Good and Evil dt. 57,95
Baphomets Fluch 3 dt. 57,95	I-ZERO dt. 54,95	DeadtoRIGHTS PALoneat 59,95
Dungeons&DragonsHeroes 57,95	HUNTER PAL 57,95	GHOSTHUNTER dt. 57,95
DinoCrisis 3 PAL 57,95	METROID PRIME dt. 29,95	GLADIATOR PALoneat(18) 59,95
GLADIATOR PALoneat(18) 59,95	MARIO PARTY 5 dt. 54,95	JAK 2 deutsch 54,95
HUNTERRadameer PALoneat Nov.	MarioKart&Name 59 dt. 59,95	JUDGE DREDD PALoneat 59,95
JUDGE DREDD PALoneat 59,95	StarWars RobotStrike dt. 59,95	PRO EVOL.SOCGER3dt. 54,95
JEDI KNIGHT J.ACADEMY 57,95	Skies Arcadia Leg. dt. 49,95	RATCHET&CLANK 2 dt. 54,95
MortalKombat5dt.(18) 29,95	Verfall Jao dt. 57,95	M.GriffonB.Hunter e.PAL 59,95
M.GriffonB.Hunter e.PAL 59,95	WWE WrestlingManiaXXXdt. 47,95	MortalKombat5dt.(18) 29,95
Mission Impossible dt. Dez.	Zelda Windw. + BONUS 54,95	WWESmackdown PAIN dt. 44,95
RAINBOW SIX 3 oneat 57,95	RESIDENT EVIL PAL 29,95	SSX 3 dt. 54,95
S.W.A.T PALoneat 59,95	RESIDENT EVIL ZERO 29,95	S.W.A.T-PAL oneat 59,95
SSX 3 dt. 54,95	GAMEBOY ADVANCE	TONY H.UNDERGROUND dt. 57,95
TERMINATOR 3 dt. Nov.	Gameboy Player dt. 59,95	TERMINATOR 3 Reb. dt. Nov.
UNREAL 2 PALoneat Dez.	Advance Wars 2 dt. 39,95	T.Raider dt. Vorkasse 34,95
	Mario Adv 4 dt. 39,95	
	Golden Sun 2 dt. 39,95	
	Final Fantasy Ten. dt. 39,95	

Telefonische Bestellannahme: 0201 / 777235

Versandkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NH Geb. oder Vorkasse 2,00 EURO - UPS oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zugli. O&R
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
BAHVORD: SPARKASSE NILDEN, R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
WIR HABEN AUCH ALLE KONSOLEN- und PC-UNCUT-GAMES AUS U.K. !!!

Secret Weapons over Normandy

Genre: Action

Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating

16

Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital
60Hz Downloads

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Totally Games, USA
Hersteller: LucasArts
Website: www.lucasarts.com

- Pro**
- abwechslungsreiche Missionen
 - stimmungsvoller Funkverkehr
 - Arcade-Steuerung ohne Ballast
- Contra**
- automatisches Zielsystem zu unflexibel
 - ziemlich detailarme Landschaften
 - Bomben-Steuerung neigt zum Chaos

Alternativen:

PS2	Ace Combat 4: Distant Thunder (85%, MAN!AC 02/02)
Xbox	Crimson Skies (87%, MAN!AC 12/03)
NGC	Top Gun: Combat Zones (72%, MAN!AC 01/03)

Secret Weapons over Normandy

Playstation 2

Grafik 73 %
Sound 78 %

78%
Spielepaß

Xbox

Grafik 70 %
Sound 78 %

78%
Spielepaß

Feuer frei! Historische Fliegerei
mit Action-Schlagseite und
atmosphärischer Präsentation.



PS2 Das kennen wir aus "Titanic": Getroffene Zerstörer gehen mit spektakulärem Brimborium in den Fluten unter – unser Torpedo hat den Rumpf völlig zerstört.



XB Auf Knopfdruck verfolgt die Kamera Euer aktuelles Ziel (unten).

Zweiter Frühling für Flugzeug-Software: Mussten Konsolen-Piloten lange Zeit auf Namcos "Ace Combat 4" zurückgreifen, wird die Luft nun wesentlich dünner (bzw. dicker). Mit "Secret Weapons over Normandy" rollt (neben "Yager" und "Crimson Skies") nun bereits der dritte Hochkaräter auf die Konkurrenz-Startbahn. Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich hierbei um die Fortsetzung von Lawrence Hollands (u.a. "X-Wing" für PC) legendärer "Secret Weapons"-Reihe. Somit schwirrt Ihr nicht durch irgendein Fantasy-Land, sondern nehmt aktiv am Zweiten Weltkrieg teil. Die dafür gedachten Untersätze müsst Ihr Euch jedoch erarbeiten: Nach jeder Mission stellt das virtuelle Oberkommando frische Doppeldecker, Bomber und Jäger in den Hangar. Die Eigenschaften der tollkühnen Maschinen sind dabei flexibel: Durch erfolgreich gelöste Einsätze erhaltet Ihr nämlich Upgrade-Punkte, die sich frei auf Attri-

bute wie Bewaffnung oder Motorisierung verteilen lassen. Bevor's jedoch dazu kommt, wollen unzählige Aufträge gemeistert werden: Ob Ihr nun japanische Kriegsschiffe versenkt, feindliche Panzer-Kolonnen in die Luft jagt oder am Flakgeschütz einen Flughafen verteidigt – keines der riesigen Levels gleicht dem anderen.

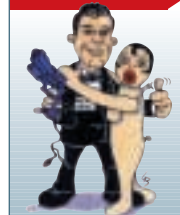
Alles unter Kontrolle

Nur gut, dass die Entwickler in puncto Steuerungsmodell betont auf Arcade-Aktion setzen: Mehr als mit den

Schultertasten zu ballern bzw. per Analogstick in der Luft zu bleiben wird Euch nicht abverlangt. Für Bodenziele greifen Sofa-Flieger darüber hinaus auf eine gesonderte Vogelperspektive samt Fadenkreuz zurück. Wer Machtgelüste ausleben will, darf schließlich via Digikreuz seine CPU-Flügelmäner rumdirigieren.

Apropos Flügelmann: Splitscreen-Duelle für zwei Spieler runden das historische Vielflieger-Paket ab – auf einen Coop- oder Online-Modus müsst Ihr allerdings leider verzichten. tk

Thorsten Küchler



Kein himmlisches Vergnügen, aber packende Popcorn-Unterhaltung:

Obwohl "Secret Weapons over Normandy" auf den ersten Blick wie eine trockene Simulation anmutet, entpuppt sich die Weltkriegs-Schießerei schon bald als waschechter Action-Spaß. Besonders die stets unterschiedlichen Missionsverläufe begeistern: Mal holt Ihr einfach alles vom Himmel, mal ist clevere Taktik gefragt – da kommt garantiert keine Langeweile auf. Hinsichtlich der Atmosphäre gibt's ebenfalls nur Positives zu berichten: Bellender Funkverkehr, Wochenschau-Zwischensequenzen sowie herrlich fiese Nazi-Schurken sorgen für astreines "Medal of Honor"-Feeling – wenn auch die triste Optik etwas enttäuscht. Die Steuerung offenbart dagegen einige kleine Schwächen: Während das simple Flugmodell beschwerdefreie Manöver garantiert, verliert man in der Bombenansicht schnell mal den Überblick und rast ungespitzt in den Boden. Ferner visiert das automatische Radarsystem immer nur den nächstgelegenen Widersacher an – freies Durchschalten wäre sinnvoller gewesen. Doch was soll's: Hobby-Piloten ohne Geschichts-Allergie (f)liegen hier auf jeden Fall richtig.



XB Einmaleins für Weltkriegs-Piloten: Während sich Schlachtschiffe (links) am besten via Torpedo versenken lassen, helfen Bomben bei feindlichen Trucks weiter (Mitte). Letztere Todbringer deponiert Ihr über die optionale Vogelperspektive (rechts).



Bloody Roar Extreme



XB Jeder Held beherrscht Superschläge, hier der Feuertanz des Maulwurfs.



XB Mit Blitzgewitter verwandeln sich die Kämpfer in Beast-Mutationen.

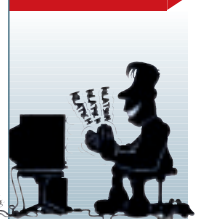
Durchblick bei den "Bloody Roar"-Ablegern: Auf der Playstation nummeriert Hudson die Versionen für Gamecube und Xbox bekommen Sondernamen. Die Variante "Extreme" gleicht "Primal Fury", ist also eine um drei Helden und wenige Details erweiterte Umsetzung von "Blood Roar 3" – ganz schön kompliziert!

Wie in allen anderen "Bloody Roar"-Keilereien kämpft Ihr mit nur drei Tasten, nämlich Schlag, Kick und Block. Mit letzterem setzt Ihr auch die Würfe

an. Mangels Kombinationsvielfalt beherrschen die 16 Hudson-Kämpfer weniger Spezialschläge als ihre Prügelspielkollegen, rund zwei Dutzend pro Nase. Dafür können sie sich ver-

wandeln: Mit Superenergie mutieren die Halbmenschen zu Bunny, Maulwurf und Löwe, um mit der vierten Taste zu spektakulären Beast- und Hyper-Combos anzusetzen. Statt ausgefallene Manöver zu lernen, teilt sich der Taktiker seine Superenergie ein. Diese lässt sich für die nächste Runde sparen. Das ist spannender als es klingt, denn mit Superschlägen lässt sich der Ringzaun brechen. Wer alles auf eine Karte setzt, kann also überraschend durch 'Ring Out' gewinnen. Extra-Jäger erspielen außerdem Sonderkämpfe, oder Ihr keilt Euch ohne Block bzw. in Hyper-Gestalt. oe

Oliver Ehrle



Eine gelungene Umsetzung: Die unkomplizierte Steuerung und viele versteckten Sondermodi machen "Bloody Roar Extreme" zu einem spannenden Turnier für Gelegenheitskämpfer – Ihr könnt ohne Training sofort das Turnier gewinnen und taktische Zweispieler-Matches veranstalten. Spektakuläre Transformationen und blitzende Schlagserien sind einfach zu entfesseln, das motiviert vor allem Einsteiger. Das 'Ring Out' entscheidet wegen der starken Wände anfangs nur selten den Kampf – dies dürft Ihr später zum Glück ändern. Profis vermissen hingegen Spieltiefe, denn die 15 Kämpfer und ihre wenigen Special-Moves sind schnell ausgereizt. Außerdem ist das Drumherum etwas mager ausgefallen, Hudson spart sich die üblichen Extras wie Galerie und Abspannkino.

Bloody Roar 4



PS2 Mit gewaltigen Effekten lassen es die Hudson-Fighter ordentlich krachen.



PS2 Im Talentmenü verbessert Ihr Euren Kämpfer mit erspielten Punkten.

"Bloody Roar 3" und seine Ableger (oben) kennt Ihr bereits, jetzt kommt endlich der Nachfolger: Zu 14 Kämpfern aus den Vorgängern gesellen sich vier Neulinge: Dämonin Nagi, Reiji die Krähe sowie Ryoho und Mana. Die letzteren beiden treten immer im Duett auf, im berühmten Beast-Modus hetzt Ryoho seine Freundin wie einen Köter auf Euch – genau genommen gibt es also nur drei neue Kämpfer. Das ist noch lange nicht alles: Splatter-Fans freuen sich über die blutigen Beast-Manöver, der Story-Modus bringt mehr Handlung ins Turnier und die neue Karriere-Variante verspricht Langzeitmotivation.

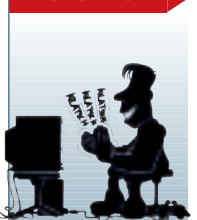
Bei letzterer wählt Ihr auf der Karte Missionskämpfe: Habt Ihr einen geschafft, werden die Pfade zu ein bis drei weiteren Kämpfen freigeschaltet. Sonderregeln wie Sturm oder Treibsand gibt es nicht, Ihr bekämpft meist nur unterschiedlich starke Gegner: Zur Belohnung sammelt Ihr



PS2 Nichts für schwache Nerven: Bei den Kämpfen geht es hart zur Sache.

Talentpunkte, mit denen Ihr Stärke und Schnelligkeit Eurer Schützlinge verbessert und die Kampfstile besiegt. Feinde übernehmt. So lassen sich aus den 17 Streibern unzählige Varianten arrangieren. Im Vergleich zur "Soul Calibur 2"-Karriere ist der Modus also spielerisch weniger vielfältig, dafür lassen sich die Kämpfer besser variieren. oe

Oliver Ehrle



Endlich zeigt Hudson Mut zu echten Verbesserungen: In den Vorgängern musste man die Unterschiede mit der Lupe suchen. Aber die neuartigen Duo-Kämpfer, arrangierbare Kampfkünste und die spritzigen Todesküsse eröffnen selbst Fans der Serie neue Spieldimensionen: In dieser Keilerei fliegen die Fetzen wie in kaum einem anderen Prügelspiel. Allerdings müsst Ihr mit den gewohnten Übeln leben: Das Manöversortiment der einzelnen Figuren ist nicht gerade groß, es mangelt an Side-step-Moves & Co. Mit dem neuen Karriere-Modus lässt sich taktisch vielfältig experimentieren, aber die variantenarmen Missionkämpfe haben ihren Namen nicht verdient. Auch das vierte "Bloody Roar" ist eine prächtige Keilerei, die aber mit den Genre-Champs nicht mithalten kann.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 2	Hudson, Japan
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Konami
	www.bloody-roar.com

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Xbox

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

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	Bloody Roar 4 (Test unten)
Xbox	Soul Calibur 2 (89%, MANIAC 10/03)
NGC	Bloody Roar: Primal Fury (75%, MANIAC 06/02)

Xbox

Grafik 78 %
Sound 82 %

75% Spielspaß

Ordentliches, aber nur dezent verbessertes Update des PS2-Oldies "Bloody Roar 3".

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 2	Hudson, Japan
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Konami
	www.bloody-roar.com

USK-Rating 16 Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

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

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

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Soul Calibur 2 (89%, MANIAC 10/03)
Xbox	Bloody Roar Extreme (Test oben)
NGC	Bloody Roar: Primal Fury (75%, MANIAC 06/02)

Playstation 2

Grafik 85 %
Sound 86 %

79% Spielspaß

Dank umfangreichem Helden-Training macht die Monsterkeilerei gleich viel länger Spaß.



Crash Nitro Kart

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:
Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox

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

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

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

Crash Nitro Kart

Playstation 2

Grafik 74%
Sound 68%

74%
Spielspaß

Xbox

Grafik 74%
Sound 68%

74%
Spielspaß

Gamecube

Grafik 74%
Sound 68%

74%
Spielspaß

Flinker Fun-Racer mit abwechslungsreichem Abenteuer-Modus, aber Feintuning-Problemen.



XB Showdown: Coco misst sich mit Velo 27, dem Herrscher der Galaxis höchstpersönlich. Leider der einzige Bossgegner, der einigermaßen fordert.

Nach Crashes erster Fun-Racer-Erfahrung mit dem größtenwahnsinnigen Nitrous Oxide stattet nun ein neuer Oberbösewicht aus dem All der Beutelratte einen Besuch ab: Es ist niemand geringeres als Velo 27, der Herrscher der Galaxis. Dieser sucht die besten Rennfahrer des Universums und entführt ergo die Bandicoot-Familie sowie das Team Cortex. Falls die illustre Racer-Truppe jedoch nicht mit außergewöhnlichen Fahrkünsten überzeugt, wird unser Planet ratzfatz in die Luft gesprengt.

Kart-Weltanschauung

In den vier thematisch verschiedenen Welten beweist Ihr Euer Fahrgeschick in jeweils drei Kartrennen: In turbofeilgespickten Unterwassertunneln,

abgedrehten Achterbahn-Kursen und aberwitzigen Weltraumpisten müsst Ihr stets als erster über die Ziellinie brausen. Danach öffnet sich die Pforte zu den insgesamt fünf Levelbossen, welche Euch mit spezifischen Extrawaffen wie Killergebissen und Robotersonden an den pelzigen Kragen gehen. So lauern unter anderem ein bissiger Haifisch, das verrückte Clownduo, ein putzsüchtiger Roboter und schließlich Obermottz Velo 27 mit nervigem Anhang höchstpersönlich. Um das Abenteuer vollständig zu beenden, nehmt Ihr zudem an 'CNK'- und Reliktrennen teil: Hier gilt es entweder drei Münzen mit den Buchstaben 'C', 'N', 'K' zu finden und Erster zu werden, oder Topzeiten mittels 'Uhrenstopp'-Kisten herauszufahren. Setzt dazu den Turbo-Boost (welcher via Combo-Verfahren dreifach ausgebaut werden kann) mittels rechter und linker Schultertaste gekonnt ein. Auch 'Team-Fahrten' sind dank Auf-



NGC Die Extra-Maske Aku-aku schützt und verhilft Euch zu schnellerer Fahrt.

füllen des Teambalkens möglich: So dann habt Ihr für das restliche Rennen einen Partner, welcher Euch auf Schritt und Tritt verfolgt und gegnerische Geschosse auf sich zieht. Das Salz in der Fun-Racer-Suppe bleiben aber die in den '?'-Kisten enthaltenen Gimmicks: Eine zielsuchende Rakete gehört ebenso dazu wie Schutzschilder und Gegner umherwirbelnde Winde. Unbeschriftete Kisten fördern mit ihrem Apfelinhalt dagegen Eure Endgeschwindigkeit. Besonders wichtig sind schließlich 'X'-Kisten, welche Extrawaffen in dreifacher Ausführung spenden und '!'-Kisten, die Streckenobjekte wie verborgene Türfallen aktivieren. Im Mehrspieler-Modus wählt Ihr einen der 16 freizuspielenden Charaktere und beharkt Euch in Einzelrennen, Cup-Turnieren oder fünf Kampf-Modi wie 'Flaggenjagd' oder 'Kristall-grabsch'. *rf*



PS2 Mehrspieler-Spaß ist dank abwechslungsreicher Modi garantiert.

Veröffentlichung:

PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC Dezember

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vvvisions.com

- Pro**
- bunte und variantenreiche Strecken
 - starke CPU-Gegner
 - vielfältige Multiplayer-Modi
 - motivierender Adventure-Part
- Contra**
- insgesamt wenig Neues
 - Extrawaffen/Turbo wenig effektiv

Alternativen:

PS2	Freaky Flyers (68%, MAN!AC 11/03)
Xbox	Freaky Flyers (68%, MAN!AC 11/03)
NGC	Mario Kart Double Dash!! (87%, MAN!AC 12/03)

Raphael Fiore



Wie habe ich mich auf dieses Kart-Vergnügen gefreut. Doch nach ausgiebigem Zocken bin ich etwas enttäuscht: Denn "Crash Nitro Kart" hat sich gegenüber dem gelungenen Vorgänger kaum weiterentwickelt. Der dreifache Turbo-Boost ist nichts Neues und bringt im Spiel herzlich wenig. Weiterhin nerven lasche Endgegner, die sich leicht geschlagen geben (einmal überholt, nie mehr gesehen) und auch die neuen 'Team-Fahrten' offenbaren kaum taktische Möglichkeiten. Trotzdem bietet Euch Crashes Racer-Spektakel genug Abwechslung mit vielen bunten Strecken und charakterspezifischer Kartphysik. Ebenfalls erfreulich: In den 'CNK'-Rennen werden Fun-Racer-Fans ordentlich gefordert. Ohne weltmeisterliches Driften, optimalen Extrawaffeneinsatz und perfekter Buchstabensuche ist hier kein Blumentopf zu gewinnen. Des Weiteren freuen sich Multiplayer-Fans auf vielseitige Modi, Solospieler finden in der Abenteuer-Variante Langzeitmotivation im Überfluss. Trotz fehlendem Feinschliff ergattert Crashes zweiter Fun-Racer-Auftritt den zweiten Platz hinter "Mario Kart" – nicht zuletzt aufgrund fehlender Konkurrenz.



Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: niedrig

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 ProLogic 2
60Hz DTS

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital
60Hz Soundtrack

Gamecube

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz ProLogic 2

Harry Potter Quidditch WM

Playstation 2

Grafik 75 %
Sound 70 %

61% Spielspaß

Xbox

Grafik 71 %
Sound 70 %

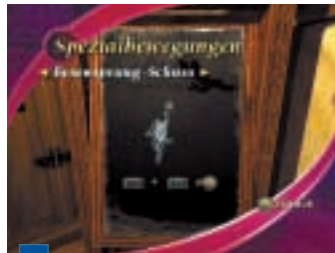
61% Spielspaß

Gamecube

Grafik 71 %
Sound 70 %

61% Spielspaß

Außer Besen nichts gewesen:
actionreiches Ballspiel, das nur kurzfristig unterhält.



PS2 Nett, aber nicht spielrelevant: die freispielbaren Special Moves.



NGC Auf Knopfdruck führt Ihr ein Tackling aus, um den Quaffel zu schnappen.



Potter-Mania in Deutschland: Pünktlich zum fünften "Harry Potter"-Band schafft es auch EAs Videospiel-Ableger "Quidditch Weltmeisterschaft" in die Läden.

Besenritt

Der Name ist Programm: Die neueste Zauberlehrling-Versorgung dreht sich nämlich ausschließlich um das schnelle Freizeitvergnügen in Hogwarts – dem 'Quidditch'-Spiel. Dabei stehen sich im Schaukampf oder einer kompletten WM zwei Mannschaften à sieben Mitglieder gegenüber. Jedes Team verfügt über einen Hüter (bewacht die drei Torringe), zwei Treiber (Eure Abwehr), drei Jäger

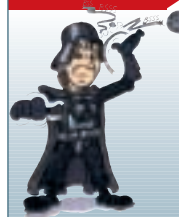


PS2 Schuss und...: Je länger Ihr eine Aktionstaste gedrückt haltet, umso härter gerät der folgende Pass respektive Torwurf.

(zuständig fürs Tore schießen) sowie einen Sucher (muss am Ende den Schnatz fangen). Gespielt wird in einer Arena in luftiger Höhe: Auf einem Besen reitend jagt Ihr dem Quaffel (das Pendant zum Fußball) hinterher, luchst den Gegnern via Tackling den Ball ab, passt gefühlvoll zu Euren Teamkameraden und versenkt mit einem Spezialangriff das Rund in einem der drei Punkteringe. Pro Treffer kassiert Ihr sodann zehn Zähler. Wer fleißig Tore macht, kann dennoch nicht siegesgewiss sein: Denn im Laufe des Schlagabtausches füllt sich am oberen Bildschirmrand die Schnatz-Leiste, welche bei Komplet-

tierung die Jagd nach dem flinken, walnussgroßen Quidditch-Ball einläutet. Ohne das übrige Geschehen in der Arena weiter zu beachten, folgt Ihr der geflügelten Kugel. Auf Tastendruck aktiviert Ihr einen Turbo-Boost respektive greift nach dem begehrten Objekt. Wer bei der Hatz stets im Windschatten des Schnatzes bleibt, füllt kontinuierlich seine Schubleiste – und erhält sich so die Chancen auf einen Überraschungssieg. Schließlich sackt Ihr fürs Fangen des Balles satte 150 Punkte ein. Natürlich dürft Ihr auch zu zweit gegeneinander antreten, auf dem Gamecube via GBA-Link sogar kooperativ. os

Oliver Schultes



Bei "Quidditch Weltmeisterschaft" werde ich einfach das ungute Gefühl von Abzocke nicht los: Die Ball-Action kommt in puncto Variantenreichtum sowie Einstelloptionen äußerst dürftig daher – eine spartanische WM und ein Schaukampf für zwischendurch sind einfach zu wenig. Auch dem Spiel an sich fehlt es an langfristig motivierendem Tiefgang: Was nützen mir freispielbare Special Moves, wenn ich mit der immer gleichen simplen 'Pass-Schuss-Tor'-Taktik die gegnerischen Mannschaften nach Strich und Faden versenke? Eigentlich schade, denn technisch kommt der 'neue Potter' sehr ordentlich daher. Als Low-Price-Titel oder als Bonus in einem normalen "Harry Potter"-Abenteuer würde die Besenhatz von mir ein deutlich fröhlicheres Gesicht zu sehen bekommen.



XB Abschluss eines jeden Quidditch-Spiels: Bleibt im Windschatten des Schnatzes (links) und greift Euch im richtigen Moment den flinken Ball (rechts).

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro

flotte, ruckelfreie Optik
einsteigerfreundlich
Harry-Potter-Lizenz

Contra

Spielverlauf auf Dauer eintönig
trotz Special-Moves wenig Tiefgang
Optionsmangel

Alternativen:

PS2 Speedball 2100 (P5one)
(38%, MAN!AC 12/00)
Xbox Deathrow
(51%, MAN!AC 11/02)
NGC Monster AG: Monster Ball
(53%, MAN!AC 06/03)

Fußball Manager 2004

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad
Maus
Lightgun
Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9
Surround
60Hz
DTS

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad
Flight Stick
Lightgun
Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

16:9
Dolby Digital
60Hz
Downloads

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Budcat Creations, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.com

- Pro**
- einfache Bedienung
 - schicke Spielsequenzen
 - zahlreiche Einflussmöglichkeiten
- Contra**
- seltene Logikschneider
 - auf Dauer dröge Menüoptik
 - lange Rechen- bzw. Ladezeiten

Alternativen:

PS2 BDFL Manager 2003 (76%, MAN!AC 01/03)
Xbox BDFL Manager 2003 (76%, MAN!AC 01/03)
NGC keine erhältlich

Fußball Manager 2004

Playstation 2

Grafik 74 %
Sound 70 %

79% Spielspaß

Xbox

Grafik 73 %
Sound 70 %

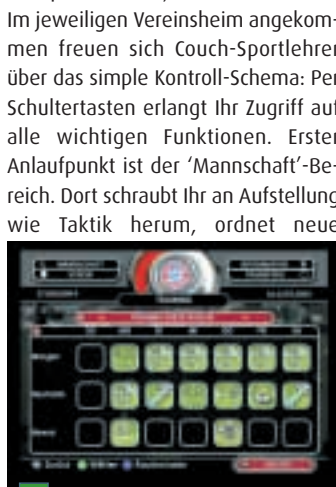
79% Spielspaß

Umfangreicher Kicker-Manager mit sehr durchdachter Menüführung und langen Ladezeiten.



PS2 Schick dank "FIFA 2004"-Routinen: Am Spieltag betrachtet Ihr eine Live-Übertragung und brüllt in Echtzeit neue Anweisungen auf den Rasen – ob's hilft?

Jetzt kommt's knüppeldick: Während andere Hersteller immer mehr auf knackige Cover-Damen setzen, schmückt Electronic Arts seinen "Fußball Manager 2004" mit Leverkusens fülligem Frontmann Rainer Calmund. Tatsächlich passt das Bundesliga-Urgestein perfekt, denn hier geht's vorwiegend ums Business hinter den Kickerstars. Als aufstrebender Trainer und Manager in Personalunion heuert Ihr anfangs bei einem der unzähligen Lizenz-Teams an: Von der deutschen Bundesliga über die italienische Serie A bis hin zu exotischen Ländern wie Korea stehen alle wichtigen Verbände (mit aktuellen Spielerkader) zur Wahl. Im jeweiligen Vereinsheim angekommen freuen sich Couch-Sportlehrer über das simple Kontroll-Schema: Per Schultertasten erlangt Ihr Zugriff auf alle wichtigen Funktionen. Erster Anlaufpunkt ist der 'Mannschaft'-Bereich. Dort schraubt Ihr an Aufstellung wie Taktik herum, ordnet neue



XB Durchdacht: Ambitionierte Trainer stellen detaillierte Trainingspläne auf.



XB Viererkette: Im Taktikbildschirm schraubt Ihr an der Raumaufteilung.

Sponsoren oder der Bau einer neuen Geschäftsstelle – geldwerte Angelegenheiten werden hier in Windeseile vorgenommen. Falls Euer Kader mal schwächelt, hilft schließlich der Transfermarkt weiter: Gegen bare Münze wechseln selbst Hochkaräter wie Ronaldo zu jedem noch so kleinen Club. Weil unter der Haube des "Fußball Managers" die schicken Grafik-Routinen vom "FIFA 2004"-Kollegen schlummern, bewundert Ihr am Spieltag eine 3D-Partie samt optionalem Trainergeschrei. Außerdem dürft Ihr die Daten Eures Teams per Memory-Card auslagern und jedwedes Match in "FIFA 2004" austragen. *tk*

Trainingsmethoden an und beobachtet die Nachwuchs-Teams.

Gekaufte Erfolge

Finanz-Experten kommen hingegen im 'Verein'-Menü zum Zug: Ob Anwerbung von Masseuren, Erweiterungen des Stadions, Verhandlungen mit

Thorsten Küchler

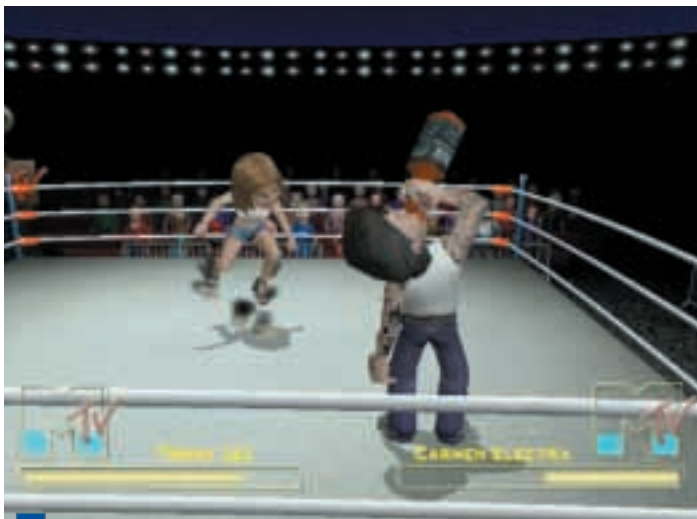


Gleich beim ersten Versuch holt sich EA den Management-Pokal: Im Gegensatz zur Konkurrenz von Codemasters bietet der "Fußball Manager 2004" ein wahres Füllhorn an Möglichkeiten, welches Sportfans lange bei der Stange hält. Für Motivationsschübe sorgen zudem diverse Kleinigkeiten wie ein Fußball-Quiz oder das optionale Rumschrauben an den Charakterwerten Eures Digi-Trainers. Die Echtzeit-Spielszenen hinterlassen unterdessen einen zwiespältigen Eindruck: Zwar sieht das Match-Geschehen dank "FIFA"-Engine exzellent aus, aber die zugehörigen Ladezeiten bringen selbst Geduldige aus der Fassung. Überhaupt müsst Ihr Euch auf einen trägen Ablauf gefasst machen: Will doch jeder Spieltag erst mal berechnet werden – wahre Fußball-Fans stört das freilich wenig.



XB Unspektakulär, aber zweckmäßig: Sämtliche Untermenüs erreicht Ihr von dieser zentralen Oberfläche aus – dank einfacher Steuerung geht das ruckzuck.

Celebrity Deathmatch



PS2 Na dann Prost: Tommy 'Ich leg alles flach' Lee gönnt sich hochprozentigen Whisky, da sich der CPU-Gegner in allen Schwierigkeitsstufen sowieso kaum wehrt.

► Zum fünfjährigen Jubiläum von MTVs "Celebrity Deathmatch" dürft Ihr nun selbst in den brutalen Knetmasse-Ring steigen: Schnappt Euch dazu eine der über 20 berühmten Figuren wie Gangsta-Rapper Busta Rhymes, den gut bestückten Porno-Superstar Ron Jeremy oder die vollbusige Anna Nicole Smith. Jeder der knuddligen Schläger verfügt über ein überzogenes Schlagrepertoire, eine umwerfende Superattacke (füllt dazu das MTV-Logo mit Combos auf), einen Block-Move, diverse Spott-Varianten und jeweils einen zerstörerischen Finisher. Ebenso dürft Ihr Gegenstände und Waffen wie das feindliche Angriffe schwächende 'Feng-Shui-Fax', die Energie spendende 'RS-Injektion', das 'teuflische Dynamit' oder die 'Panzerfaust der Gewalt' brachial einsetzen.

Was sich ganz nett anhört, verkommt zu einem 'Button-Smashing'-Debakel der Superlative. Die wehrlosen CPU-Gegner sind in den sechs Episoden sofort besiegt – so bleiben nur noch hektische Zweispieler-Kämpfe und ein dürrtiger 'Knet dir deinen eigenen Superstar'-Editor übrig. *rf*



XB Rodmans Spezialattacke: Ein Basketball-Regen prasselt auf Justin nieder.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	2	2	Entwickler:
Am Einzelsystem	2	2	Big Ape, Kanada
Via Linkkabel	-	-	Hersteller:
Online	-	-	Gotham Games
System	PS2	XB	www.gothamgames.com

USK-Rating Preis: ca. 40 Euro

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

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

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

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

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

Alternativen:
PS2 Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare (46%, MANIAC 05/03)
Xbox Backyard Wrestling (siehe Test rechts)
NGC Backyard Wrestling (siehe Test rechts)

Playstation 2
Grafik 38 %
Sound 22 %
32% Spielspaß

Xbox
Grafik 34 %
Sound 22 %
32% Spielspaß

Sinnfreie 'Button-Smashing'-Orgie, die schon nach 15 Minuten gnadenlos nervt.

Backyard Wrestling



XB Busenwunder Kitana im Höhenflug: Sprünge aus hohen Levelregionen wie diesem halben Baumhaus verursachen beim Gegner doppelten Schaden.

► In "Backyard Wrestling" vermöbelt Ihr als moderner Hinterhofkrieger oder erotische Killerfrau die Gegner nicht im traditionellen Ring, sondern in schmutzigen Schlachthäusern, Striptease-Bars und Truck-Stops. Dank offizieller 'JCW'-Lizenz, wählt Ihr zwischen kuriosen Kämpfern wie sexy Kitana und dem brutalen Clown Monoxide. Ein Fight ist vorbei, wenn Ihr den Gegner k.o. schlägt oder pinnt. Passt dabei auf, dass Euch aktive Zuschauer wie Grillmeister oder Kuhschlächter nicht erwischen. Nutzt stattdessen die interaktive Umgebung: Bewertet Euer Gegenüber mit einem abgehackten Rinderkopf oder vermöbelt ihn mit dem Barhocker. Prügelt die Gegner mit Chain-Combos schwindig, indem Ihr die drei 'Dizzy-Meter' für Sprung, Schlag und Waffenattacke optimal nutzt. Hauptproblem: Eidos' hektischer Hinterhofprügler und "Power Stone"-Abklatsch schlägt sich mit zu wenig In-Fight-Aktionen, fehlenden Abwehrmoves (nur Konter sind möglich), wenig Spielvarianten und minimalistischem Wrestler-Editor selbst k.o. Einzig im Zweispieler-Modus akzeptabel. *rf*

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	2	2	Entwickler:
Am Einzelsystem	2	2	Paradox, Schweden
Via Linkkabel	-	-	Hersteller:
Online	-	-	Eidos
System	PS2	XB	www.eidos.de

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

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

Spezielle Peripherie: Lenkpad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Prologic 2, 60Hz, DTS

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

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

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

Alternativen:
PS2 Def Jam Vendetta (87%, MANIAC 07/03)
Xbox keine erhältlich
NGC Def Jam Vendetta (87%, MANIAC 09/03)

Playstation 2
Grafik 62 %
Sound 74 %
58% Spielspaß

Xbox
Grafik 62 %
Sound 74 %
58% Spielspaß

Nicht nachmachen: brutaler wie hektischer Freilichtwrestler – nur zu zweit kurzfristig unterhaltsam.



Findet Nemo

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

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

USK-Rating Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital
60Hz Soundtrack

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz ProLogic 2

Findet Nemo

Playstation 2

Grafik 70 %
Sound 67 %

62% Spielspaß

Xbox

Grafik 72 %
Sound 67 %

62% Spielspaß

Gamecube

Grafik 71 %
Sound 67 %

62% Spielspaß

Kinderfreundliches 2D/3D-Clownfischabenteuer, dem es an Spiel-tiefe mangelt.



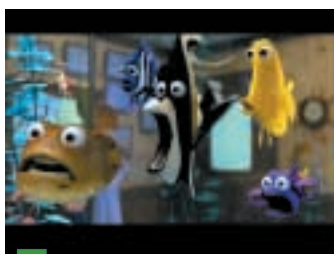
XB Möchtegern-Vegetarier Bruce jagt Euch: Weicht seinen Attacken flink aus!



Nach Pixars Leinwand-Meisterwerken "Toy Story 1 und 2" sowie weiteren Kino-Kassenschlagern geht's zum ersten Mal auf Tauchstation: In der Versetzung von "Findet Nemo" erforscht Ihr die faszinierende Unterwasserwelt vor der Küste Australiens. Hier lebt der Clownfisch Marlin mit seinem Sohn Nemo. Letzterer wird prompt beim ersten Schulausflug von Menschen gefangen genommen – jugendlicher Übermut und ein Flossenhandicap bringen ihn in die Bredouille.

Schwimmtechnik

Die Schwimmsteuerung des erlebnishungrigen Nemo, des tapferen Marlin



XB Panik im Aquarium: Witzige Filmsequenzen erzählen die Geschichte.

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Traveler's Tales, USA
Hersteller: THQ
Website: www.findetnemogame.de

Pro + bunte, stets 'flüssige' Grafik
+ herzergreifende Geschichte
+ einsteigerfreundliche Steuerung

Contra - eintönig-trüber Spielverlauf
- nervige Itemsamlei
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Alternativen:

PS2 Der Schatzplanet
(71%, MAN!AC 01/03)
Xbox Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex
(85%, MAN!AC 06/02)
NGC Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex
(85%, MAN!AC 11/02)



NGC Nicht alle Gegner könnt Ihr mit Luftblasenangriff samt Nasenstups besiegen: Um große Brocken wie diesen Kugelfisch macht Ihr lieber einen weiten Bogen.

oder der an Gedächtnisschwund leidenden Dorie fällt simpel aus: Via Analogstick durchquert Ihr 2D- sowie 3D-Abschnitte und mit jeweils einer Aktionstaste führt Ihr einen Nasenstupsangriff aus oder zündet den Fischturbo. Dabei bewegt Ihr Euch in einer herrlichen Unterwasserwelt, die mit realistisch animierten Fisch- und Krabbeltieren sowie plastischer Fauna und Flora protzt – Hobby-Aquarianer wird's freuen. Die 18 Abschnitte bieten ausnahmslos leichte Spielkost: Findet den Levelausgang, durchquert alle Wasserringe, zerstört Feinde mit

Sauerstoffblasen, flieht vor garstigen Fleischfressern, schwimmt schneller als die Konkurrenz, findet für bunte Perlen den passenden Topf oder springt auf elastischen Gegenständen auf und ab, um deren Farben zu ändern ("Q-Bert" lässt grüßen). Nach erfolgreicher Beendigung dürft Ihr die Abschnitte nochmals besuchen, um die restlichen Aufgaben zu lösen. Dadurch erhaltet Ihr Minispiele wie Unterwasser-Memory, Aquarium-Rallye und schlussendlich eine Slide-show mit diversen Produktions-sketches. rf

Raphael Fiore



Ganz hübsch, ganz nett, aber mit zu wenig Pep. Kaum habt Ihr das Clownfischabenteuer begonnen, ziehen Euch die realistische Unterwasserwelt sowie die putzig-süßen Bewohner in ihren Bann. Doch nach einigen Levels habt Ihr alle Spielvarianten wie die 'I'-Ausweich-Fluchtsequenzen, 'Turbotaste-halten'-Rennen oder 'Schwimm durch die Ringe und find alle Perlen'-2D-Levels gesehen – danach sucht Ihr in den Tiefen des Meeres vergebens nach Abwechslung. Trotzdem werden Fans des Films und vor allem die jüngsten Semester ihren Spaß an "Findet Nemo" haben. Simple Aufgaben, eingängige Steuerung, spaßige Haupt- und Nebencharaktere sowie spannende, geschickt in den Spielablauf integrierte Filmsequenzen machen zumindest kurzfristig Laune.



PS2 Was guckst Du? Eines der zahlreichen freispielbaren Minispiele: Ordnet im Senso-Prinzip die erscheinenden Formen den unterschiedlichen Meeresbewohnern zu.

Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 2	Konami Tokyo, Japan
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Konami
	www.konami-europe.de

USK-Rating Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:
☐ Lenkpad ☐ Maus
☐ Lightgun ☐ Keyboard

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

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

Alternativen:
PS2 **Dance: UK**
 (Test unten auf dieser Seite)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

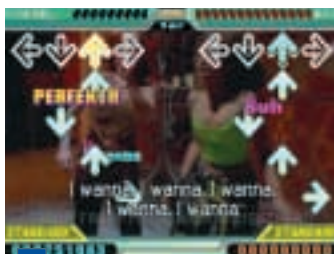
Playstation 2

Grafik **53%**
Sound **78%**

77%
Spielspaß

Wie immer launiger Tanzmatten-
spaß, dem allerdings musikalisch
etwas die Luft ausgeht.

Dancing Stage Fever



PS2 "Dancing Stage"-Debüt: die echten Musikvideos im Hintergrund.

England sei Dank: Da auf der Insel die "Dancing Stage"-Serie ein Riesenknüller ist, kommen auch wir in den Genuss einer zweiten PS2-Folge der musikalischen Fitness-Übung.

Von einer Fortsetzung zu sprechen, wäre eine dicke Übertreibung, denn "Fever" fällt eher unter die Bezeichnung 'Datenscheibe'. Geändert hat sich nämlich bis auf die Musikauswahl so gut wie nichts, lediglich die Optik während der Tanzhüpferei wurde etwas umgemodelt: Bei fünf der

acht Lizenzsongs (siehe rechts) läuft das Original-Musikvideo im Hintergrund, beim Rest sowie den das 28 Titel starke Feld auffüllenden Japan-Diskostampfern wackeln animierte Cel-Shading-Figuren rhythmisch vor bunten Hintergründen.

Ansonsten blieb alles komplett gleich, von Menügestaltung über Spielmodi (drei Runden oder Endlossession für einen oder zwei Spieler, Trainingssitzung oder Workout inklusive Zählung der verbrauchten Kalorien) bis hin zum 'Frostpfeil', bei dem Ihr länger auf der entsprechenden Pfeilmatte stehen bleiben müsst. *us*

Ulrich Steppberger



Gut, aber wie lange noch gut genug? Hoffentlich zeigt Konami dank der langsam aufziehenden Konkurrenz zukünftig mehr Engagement für die PAL-Fassung ihrer Tanzerei: Schließlich kriegen US-Zocker erneut mehr als doppelt soviel Songs präsentiert, auch "EyeToy: Groove" und sogar "Dance: UK" von Bigben (siehe unten) protzen mit einem umfangreicheren und qualitativ hochwertigeren Lizenz-Line-up. Da tut sich die "Fever"-Auswahl schwer, zumal die paar Videoclips nicht gerade Vorzeigebispiele sind und auch die Spielmodi nichts Neues bieten. Bei aller Meckerei bleibt das neue "Dancing Stage" trotzdem immer noch eine feine Fitnessübung, die bei Fans der Serie sicher wieder ankommt – etwas mehr dürfte es aber nächstes Mal schon sein.

■ ■ ■ Nostalgietrieb ■ ■ ■

Skurrierer Tanzstoff für Europa

Stammten beim "MegaMix"-Vorgänger die PAL-exklusiven Lizenztitel vor allem aus der gegenwärtigen Pop-Szene, gibt sich "Fever" eklektischer. Brandaktuelle Chartbreaker sind erst gar nicht am Start, dafür hüpfet Ihr zu ungewohnter Kost wie z.B. Ska-Hymnen auf den Matten.

Ace of Base: "All That She Wants"
Dexy's Midnight Runners: "Come On Eileen"
Madness: "One Step Beyond"
Spice Girls: "Wannabe"
Squeeze: "Cool for Cats"
The Undertones: "Teenage Kicks"
Thin Lizzy: "The Boys Are Back in Town"
VBirds: "Virtuality"

Dance: UK

Und noch eine britische Besonderheit: "Dance: UK" ist der einheimische Versuch, Konami den Spitzenplatz im Tanzmatten-Genre abzugeben. Der Haken an der Sache: In Deutschland ist das Bigben-Erzeugnis nicht erhältlich, und wann die für uns geplante "Europe"-Variante erscheint, weiß noch keiner so genau – findige Musikkfans greifen deshalb zum Eigenimport, wo das PS2-Spiel

zusammen mit Matte für etwa 50 Euro erhältlich ist.

Die Extra-Peripherie ist bei "Dance: UK" auch dringend nötig (Fremdherstellermatten mit vier Button-Feldern tun's zum Glück auch), denn die originale Steuerung klappt mit Pads nicht wirklich: Hier müsst Ihr nämlich gleich acht Richtungen abdecken, die durch aus der Bildschirmmitte fliegende Pfeile angezeigt werden – das ist entsprechend komplexer als "Dancing Stage".

Neben einer Karriere im Stil einer Casting-Show vergnügt Ihr Euch bei obligatorischen Varianten wie Fitnessmodus oder dem Duell mit einem Freund bei über 30 Songs, von denen über die Hälfte von prominenten



PS2 Egal ob allein oder zu zweit: "Dance: UK" ist übungsintensiv.

ten Namen stammen (siehe links). Zusätzlich könnt Ihr per Mikro im Karaokestil die Texte mitgrölen oder eigene Tanzroutinen ausdenken. *us*

■ ■ ■ Toller Tanzstoff ■ ■ ■

Eine Auswahl der "Dance: UK"-Hits

Chic: "Everybody Dance"
Daniel Bedingfield: "Gotta Get Thru This"
DJ Sammi & Yanou feat. Do: "Heaven"
Five: "Let's Dance"
Gina G: "Ooh Aah Just a Little Bit"
Jose Guadalupe: "Hey Baby"
Junior Senior: "Move Your Feet"
Las Ketchup: "Asereje"
Liberty X: "Gotta Have Your Love"
M: "Pop Muzik"
Misteeq: "One Night Stand"
Room 5 feat. O. Cheatham: "Make Luv"
Run DMC feat. J. Nevins: "It's Like That"
Sophie Ellis Bextor: "Murder o.t. Dancefloor"
Sugababes: "Round Round"
Sugarhill Gang: "Rapper's Delight"
The Trammps: "Disco Inferno"

Ulrich Steppberger



Da erwächst Konami ein ernsthafter Konkurrent: "Dance: UK" übertrumpft das Vorbild in einigen Belangen nämlich schon im ersten Anlauf. Besonders schwer wiegt das Plus bei der Musikauswahl, in der sich einfach mehr und aktuellere Lizenzgrößen finden – da verzeihe ich gerne nebensächlichere Schwächen wie die insgesamt weniger ausgefeilte Aufmachung und einige Ungereimtheiten bei der Punktezahl. Ärgerlich dagegen, dass man "Dance: UK" tatsächlich nur mit passender Matte richtig spielen kann, Joypad-Musiker sind durch diese Unachtsamkeit praktisch aufgeschmissen. Auch macht die innovative, aber zugleich sehr anspruchsvolle 8-Wege-Steuerung den Importsaß eher zum Fall für Profis – die werden dann aber prima bedient.

Fame Academy

Die Teilnehmer der "Fame Academy" auf RTL 2 und Tele 5 sollen zwar grundsätzlich musikalisch begabter sein als die 'DSDS'-Schar, den großen Anklang beim Massenpublikum fand die Seifenoper aber eher weniger. Aber was soll's, eine PS2-Versorgung gibt's trotzdem, die man dankenswerterweise auch ohne Glotzer-Vorbildung genießen kann. Die Konsolen-"Fame Academy" greift

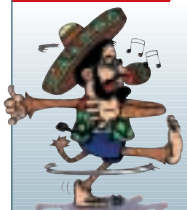
Weg zum Ruhm

Das Pflichtprogramm für die Akademiker

Cameo: "Word Up"
 Ce Ce Peniston: "Finally"
 Christina Milian: "When You Look at Me"
 Cunnie Williams: "Come Back to Me"
 Daniel Bedingfield: "Inflate My Ego"
 Donna Summer: "She Works Hard f.t. Money"
 Elton John: "Saturday Night's Alright (for...)"
 Havana Delirio: "Carnavalera"
 Lionel Ritchie: "Dancing on the Ceiling"
 Ms Dynamite: "Put Him Out"
 Oliver Cheatham: "Get Down Saturday Night"
 One-T: "Music is the One-T ODC (Ep. 1)"
 Sophie Ellis Bextor: "Get Over You"
 Texas: "Summer Sun"

das Tanzmatten-Prinzip auf und orientiert sich vor allem am Vorbild der "Dschungelbuch Groove Party": Am Bildrand scrollen zweireihig Pfeilfolgen nach oben, die Ihr im richtigen Moment auf Pad oder Matte nachahmen sollt – wer es fordernder mag, schaltet zusätzlich einen 'Gesangs'-Marker ein. Der muss passend zu den Vokalpassagen des Playbacks gedrückt werden, um die kritischen Juroren zu beeindrucken. Je nachdem, ob Ihr einen weiblichen oder männlichen Charakter auswählt, erwarten Euch sieben andere Titel auf dem Weg zum Sieg. us

Ulrich Steppberger



Dem TV-Original weiche ich aus Selbstschutz weiträumig aus, der PS2-Ableger hat aber durchaus seinen Reiz: Klar, in Sachen Tanzanspruch kann die "Fame Academy" mit den Kollegen von Konami und Bigben nicht ganz mithalten und das Drumherum wie die tumben Kandidaten-Biographien langweilt alle außer den Hardcore-Fans der Sendung, aber dennoch macht das Spiel seine Sache gut. Vor allem die optische Präsentation fällt trotz gelegentlicher Bildratenwackler eindeutig am schönsten aus. In puncto Musik wären mehr als nur etwas magere 14 Songs wünschenswert gewesen, aber die vorhandenen Titel halten dafür alle eine erfreulich hohe Qualität und können mit einigen namhaften Interpreten locken. Nicht nur Genrefans werden hier gut bedient.



PS2 Gleichzeitig dürfen bis zu zwei Tänzer ran (oben), viele Combos sorgen für nette Effekte (unten).

Playstation 2

PAL-TEST

Genre: Musikspiel
 Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max. 4
 Am Einzelsystem -
 Via Linkkabel -
 Online -
 Entwickler: Monte Cristo, Frankreich
 Hersteller: Pointsoft
 www.montecristogames.com

USK-Rating fre Preis: ca. 35 Euro

Playstation 2

PAL kleine 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 Dancing Stage Fever (Test auf Seite 118)

Xbox keine erhältlich

NGC keine erhältlich

Playstation 2

Grafik 63 %
 Sound 78 %

65 %
 Spielspaß

Hübsch anzusehender und gut spielbarer Musikspaß, allerdings mit knapper Titelauswahl.

WOLFsoft Game

Dreamcast PlayStation 2 XBOX

Ihr Tuning Experte

Konsolen-Tuning
 XBOX, PS2, PS1, Dreamcast, Oldie-Konsolen...
 zum Abspielen von Importen ...

Anschlußkabel aller Art
 RGB-taugliche SCART-Umschalter, RGB oder S-Video Leitungen
 Joypadverlängerungen, Converter zum Anschluß an VGA

Zubehör
 Playstation Pad's am PC verwenden, Import CD's für PSone, Dreamcast, Memory Cards ...

Konsolen incl. Umbau lieferbar !!!

http://www.wolfsoft.de

Probleme mit Ihrer Konsole?
 Wir bauen um/reparieren... **02622-83517**

Schulstraße 3 - 56566 Neuwied - Fax: 02622-83583 - eMail: bestellung@wolfsoft.de

Fairplay-Videospiele
 Wandsbeker Marktstr. 145
 22041 Hamburg

neu+ gebraucht

ANHAUF-VERHAUF-TAUSCH

Ankauf zu Höchstpreisen

Über 5000 Spiele

Playstation 2 Spiele	ab 9,99	Pads	ab 12,99
XBOX Spiele	ab 9,99	Pads	ab 14,99
Gamecube Spiele	ab 11,99	Pads	ab 14,99
PC Spiele	ab 1,99	PSX Spiele	ab 2,99
DVD's	ab 2,99	riesige Auswahl	

wir führen Spiele für folgende Systeme: XBOX, Gamecube, PC, Playstation 1, Playstation 2, N64, Dreamcast, Saturn, Mega Drive, SNES, Gameboy (alle systeme), Neo Geo, GameGear, Atari, 3DO

Tel-Fax: 040/68914836

Genre: Partyspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler:
Am Einzelsystem	4	Hudson Soft, Japan
Via Linkkabel	-	Hersteller:
Online	-	Nintendo
		www.nintendo.de

USK-Rating Preis: ca. 55 Euro

Gamecube

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad ☐ GBA-Link ☐
Keyboard ☐ Card-e-Read ☐

Highend-Unterstützung:

16:9 ☐ Surround ☐
60Hz ☒ ProLogic 2 ☒

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Dezember

Alternativen:

PS2	Pac-Man Fever (Import) (53%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
NGC	Disney's Party (65%, MAN!AC 12/03)

Gamecube

Grafik 60%
Sound 64%

73% Spielspaß

Nur ab drei 'echten' Spielern
motivierend – dann steigt eine
Zocker-Party par excellence.

Mario Party 5



NGC Zuckersüß, aber veraltet: Die Grafik erinnert an "Wario Ware" auf GBA.

Bowser kann's nicht lassen: Er und seine wilde Horde haben sich in das 'Dream World'-Imperium geschlichen und zerstören all die schönen Träume. Um den Frieden wiederherzustellen, stürzen sich Mario, Luigi, Wario, Boo & Co. in ihr fünftes Partyspiel. Der Story-Modus birgt dabei eine wesentliche Neuerung: Ihr tretet gegen das finstere Koopa-Kids-Trio an – und diese ziehen Ihre Züge endlich gleichzeitig. In der Party-Variante bleibt dagegen alles beim Alten: Wie gewohnt bewegt Ihr Euch run-

denbasiert fort, indem Ihr eine Augenzahl von eins bis zehn würfelt. Dabei tretet Ihr in über 60 verschiedenen Minispielen an: Neben den bekannten 'Jeder gegen jeden'- und '2 gegen 2'-Modi setzen mutige Brett-Fans in neuen Kampf-Duellen einen Sack voller Goldmünzen sowie eine Hand voll Sterne. Neu sind auch die nützlichen Partykapseln wie 'Tausche das Feld mit dem Gegner' oder 'Würfel zweimal'. Um schließlich der 'Traumstar' zu werden, sammelt Ihr die meisten Münzen, gewinnt alle Minispiele und kauft Euch möglichst viele Glückssterne. rf

Raphael Fiore



Mario feiert erneut eine Party und dies wie immer mit (fast) denselben Problemen: Obwohl beim Story-Modus die Koopa-Truppe gleichzeitig zieht, hat sich im eigentlichen 'Party'-Modus zu wenig getan – Eure Geduld wird gewaltig auf die Probe gestellt, wenn der Gegenspieler z.B. in einer langatmigen Flugzeugsequenz Münzen sammelt. Liebe Entwickler, gebt uns wenigstens die Möglichkeit, dass alle Spieler gleichzeitig ihre Züge machen können oder eine Taste, welche die CPU-Aktionen beschleunigt. Doch genug gemeckert: Denn "Mario Party 5" bietet bei gemütlichen Familienabenden gewitzte Unterhaltung dank spaßigen Minispielen, taktisch-nekischen Partykapseln sowie etlichen freispielbaren Gimmicks. Wer "Mario Party 4" schon sein Eigen nennt, spielt Probe.



NGC Waluigi hat gerade eines der zahlreichen Brettgeheimnisse entdeckt.



NGC Statistik: Hier erkennt Ihr runden-genaue, wo der Sieg versenkt wurde.

NBA Inside Drive 2004



XB Ein Antippen des rechten Analog-Sticks genügt, um den Gegner auszutricksen.



XB Perfekter Lobpass: Ein Mitspieler bekommt den Ball in den freien Lauf.



XB Übt im Training, wann Ihr den Ball für einen 'Excellent Release' loslassen müsst.

Dieses Jahr werden die Basketballjünger reichlich belohnt. Nach dem besten "NBA Live" aller Zeiten und dem überragenden "ESPN NBA Basketball" folgt nun Microsofts drittes "NBA Inside Drive". Dem "Inside"-Insider stechen sofort die neuen Modi wie 'Coach'-Herausforderung und die Online-Mehrspieler-Variante ins Auge. In ersterem versucht Ihr als Trainer in bis zu 25 NBA-Saisons Euer perfektes Team zusammen zu stellen. Handelt und tauscht dabei, was das Zeug hält und holt Euch möglichst viele Meisterschaftsringe, um in die 'Hall of Fame' aufzusteigen.

Der Spielablauf fällt äußerst actionbetont aus: Passt entweder mit einem direkten, schnellen Zuspiel oder lobt über den verdutzten Gegner. Je länger Ihr dabei den entsprechenden Aktionsknopf drückt, desto härter oder höher führt Euer Athlet das Manöver aus. Insgesamt habt Ihr

aber sowohl in der Angriffsbewegung wie auch in der Verteidigung weniger taktische Bewegungsmöglichkeiten als bei den Konkurrenzprodukten – dafür gehen 'Crossover' und 'Post-Moves' dank sinnvoller Belegung des rechten Analogsticks leicht von der Hand. rf

Raphael Fiore



Eine Korbhatz direkt aus der Spielhalle? Denn in puncto Taktik sind Basketballvirtuosen mit dem innovativen "NBA Live 2004" sowie dem glänzenden "ESPN NBA Basketball" deutlich besser bedient. Doch gerade das actionlastige Spielgeschehen von "Inside Drive" wird all diejenigen ansprechen, die lange Einarbeitungszeiten scheuen. Schon nach kürzester Zeit pfeffert Ihr dem CPU-Gegner krachende Dunks nur so um die Ohren und werft 'Fade-away-Jumper' so locker ein wie Air Jordan zu seinen besten Zeiten. Daneben locken vielfältige Mehrspieler-Modi: Online-Matches gegen andere NBA-Fans oder Duelle via Linkkabel verdienen ein Extralob. Insgesamt rundum gelungen, aber ohne taktischen Tiefgang.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		Entwickler: Microsoft, USA
Am Einzelsystem	4	Hersteller: Microsoft
Via Linkkabel	8	www.xbox.com
Online	8	

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad ☐ 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	ESPN NBA Basketball (Test auf Seite 122)
Xbox	ESPN NBA Basketball (Test auf Seite 122)
NGC	NBA Live 2004 (87%, MAN!AC 12/03)

Xbox

Grafik 80%
Sound 76%

82% Spielspaß

Online-Basketball für Action-
Puristen: Taktik-verwöhnte Digi-
Sportler sind hier fehl am Platz.

RTL Skispringen 2004



PS2 Mehr als nur ein Hüpfen: Die Flugschancen erlauben große Weiten.



PS2 Die Wiederholung gefällt mit ansprechenden Kamerawinkeln.

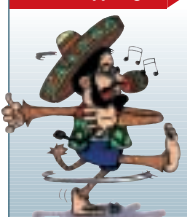
Alle Jahre wieder freut sich RTL dank Hanni & Schmitti auf Rekordquoten bei der Deutschen liebster Wintersportart – zeitlich passend dazu gibt's mit "RTL Skispringen 2004" den neuesten PS2-Auftritt. Wie beim letztjährigen Wettbewerb schlüpft Ihr in die Haut eines hoffnungsvollen Schanzenhüpfers und stürzt Euch todesmutig in die Tiefe. 28 reale Wettkampfstätten warten auf Euch, neben Normal- und Großschanzen dürfen auch mächtige Skiflugaufwerke nicht fehlen. Wer's

unkompliziert mag, feilt im Training an seiner Technik, denn die eingängige Steuerung benötigt einiges an Feingefühl, um große Weiten zu ermöglichen. Daneben warten einzelne

Meisterschaften, ein forderndes 'Millionär'-Quiz oder der ausgewachsene Karriere-Modus, in dem Ihr Euch neben dem sportlichen Aspekt um sämtliche Kleinigkeiten wie Training, Wachsmischung und finanzielle Belange kümmert – sofern Ihr nicht alternativ die passive Rolle des Bundestrainers übernehmt.

Neuerungen findet Ihr vor allem im Detail: Frisch mit dabei sind u.a. K.o.- und Mannschaftsspringen, das mögliche Auslassen der Qualifikation, durch spezielle Leistungen freischaltbare Extras sowie die optionale Analyse Eures Sprungstils. *us*

Ulrich Steppberger



Außer Günther und Dieter ist praktisch alles dabei: Wenn das unterhaltsame TV-Duo auch noch mit am Start wäre, gäbe es bei "RTL Skispringen 2004" kaum noch Grund zum Meckern. Die unbekannten Ersatzsprecher liefern dieses Jahr aber immerhin eine solide Leistung. Der Rest macht wie schon letztes Mal das meiste richtig: An der durchdachten Steuerung wurde zum Glück nichts geändert, dafür wirkt die Grafik eine Spur schicker und abwechslungsreicher, soweit das mit verschneiten Landschaften eben geht. Die kleinen Verbesserungen sorgen allesamt für eine positive Abrundung des Gesamtbilds, besonders das K.o.-Springen sorgt für Nervenzitler. Wer gewillt ist, sich in die Materie einzuarbeiten, bekommt eine feine Skisprungsimulation.

Hunter The Reckoning: Redeemer



XB Trotz massivem Gegnaraufkommen gibt's kaum Ruckler.



XB Anfangs bekommt Ihr Hilfe von den Spezialeinheiten Ashcrofts.

Ashcroft und kein Ende: Das Dörfchen mausert sich zum Magnet des Bösen, und mal wieder kommen fünf Hunter (Rächer, Verteidiger, Richter, Märtyrer und Erlöser) zusammen, um dem Höllentreiben ein Ende zu bereiten. Die lineare Schnetzelei führt Euch abermals durch das Städtchen, wo Ihr in 20 Arealen Friedhöfe, dunkle Gassen und düstere Anwesen nach untoten Monstern, Skeletten, Werwölfen und dem nächsten Hinweis sucht. Die überflüssige Story stellt Euch Aufgaben, wie Unschuldige beschützen oder das Finden bestimmter Gegenstände bzw. Runen. Letztere erwei-

sen sich im Kampf als äußerst nützlich: Neben Gesundheit und Rüstung spenden die verschiedenen Glyphen auch unendlich Munition, Unverwundbarkeit oder doppelte Geschwindigkeit für kurze Zeit. Während der zahlreichen Schlachten mit den teuflischen Gegnerscharen



XB Zu viert verliert Ihr immer noch schnell die Übersicht.

steigert Ihr Eure Kampf-, Fernkampf und Magiekünste, um effizienter mit Schrotflinte, Sturmgewehr, MG, Kettensäge, Flammenwerfer oder Granatwerfer umzugehen. Via Munitionskisten stattet Ihr Eure Waffen schließlich noch mit Brand- oder Lähmungsgeschossen aus, um auch den Levelbossen einzuheizen.

Wie immer steuert Ihr Euren furchtlosen Helden mit dem linken Stick, während Ihr mit dem rechten seine Blick- und Schussrichtung festlegt. *ts*

Thomas Stuchlik



Das hatten wir doch schon alles einmal. Schon nach kurzem Spielen steht fest, dass die "Hunter"-Serie mal wieder nicht gerade für Innovation steht. Leider entfiel zudem die beim PS2-Pedant "Wayward" noch vorhandene Level-Anwahl. Was bleibt, ist ein schnörkelloses Hack'n'Slay samt Schusswaffen, das kurzweiligen Spaß garantiert. Für Motivation sorgt aber insbesondere der Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Untotenjäger ihrer Berufung nachgehen können. Unterstützt werden sie von detailreicher Grafik, die aber immer noch mit zoombarer aber fester Kameraführung kämpft. Auch die Kritikpunkte der Vorgänger wurden nicht ausgemerzt: Erneut sucht Ihr planlos in den Levels nach Schlüsselgegenständen.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max. 16
Am Einzelsystem
Via Linkkabel
Online
Entwickler: VCC, Deutschland
Hersteller: THQ
www.vcc.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 40 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 ESPN International Winter Sports 2002 (80%, MANIAC 03/02)
Xbox ESPN International Winter Sports 2002 (80%, MANIAC 05/02)
NGC ESPN International Winter Sports 2002 (80%, MANIAC 06/02)

Playstation 2

Grafik 63%
Sound 64%

77% Spielspaß

Gelungene Simulation der Sportart mit viel Tiefgang – nicht nur für Hanni-Fans empfehlenswert.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max. 4
Am Einzelsystem
Via Linkkabel
Online
Entwickler: High Voltage, USA
Hersteller: Vivendi Universal
www.vup-interactive.de

USK-Rating: 16 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, Downloads

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2 Hunter The Reckoning: Wayward (72%, MANIAC 10/03)
Xbox Hunter The Reckoning (74%, MANIAC 08/02)
NGC Hunter The Reckoning (74%, MANIAC 08/03)

Xbox

Grafik 76%
Sound 68%

70% Spielspaß

Sinnfreie Metzelei ohne Tiefgang, aber mit motivierendem Multiplayer-Modus.



ESPN NBA Basketball



XB Dringend empfohlen: Nutzt 'Isomotion'-Bewegungen wie auch ideales Passen durch frei anwählbare Angriffsspieler – so knackt Ihr die in der Zone stehende Verteidigung.

Die offizielle Fortsetzung der genialen "2K"-Serien hat einen neuen Namen: "ESPN NBA Basketball". Neben der normalen 'NBA-Saison', die mit detailreicher Spitzengrafik sowie vielfältigen Coach-Möglichkeiten überzeugt, überzeugt der neue '24/7'-Modus: Hier stellt Ihr Euren Street-Star zusammen und erobert die harte Basketballwelt. Dank echtem Zeitablauf stehen Euch zahllose Spiele, Herausforderungen und Items nur zu gewissen Zeiten und Tagen zur Verfügung. Wie auch "NBA Live 2004" glänzt ESPN mit vielen spielerischen Neuheiten. Am meisten beeindruckt die 'Isomotion'-Bewegung, mit welcher Ihr via rechtem Analog-Stick spezielle Bewegungen und Dribblings ausführt. Das besondere daran: Ihr kontert auch quirlige Angreifer nun mit 'Defense-Isomotions' statt 'Button-Gehämmere'-Steals. Somit prägen Kollektivgedanken mehr denn je Euer Spiel – ohne gut getimte 'Give'n'Go'-Pässe habt Ihr wenig Chancen, die perfekt positionierte CPU-Verteidigung zu durchbrechen. Kurzum: Die neue Basketballreferenz! *rf*



XB Spiel im Spiel: Die überragende '24/7'-Variante begeistert vollends.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

Entwickler:
Sega, Japan
Hersteller:
Atari
www.sega.de

USK-Rating: Preis: ca. 50 Euro

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

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

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

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

Alternativen:	PS2	NBA Live 2004 (87%, MAN!AC 12/03)
	Xbox	NBA Live 2004 (87%, MAN!AC 12/03)
	NGC	NBA Live 2004 (87%, MAN!AC 12/03)

Playstation 2	Grafik 86 % Sound 84 %	88% Spielspaß
Xbox	Grafik 86 % Sound 84 %	88% Spielspaß

Monsterdunk: ultimates Basketballvergnügen, vor allem dank der innovativen '24/7'-Variante.

The Italian Job



XB Sonntagsfahrer: Während Eurer Missionen werdet Ihr ständig von unbeteiligten PKW-Piloten behindert – Fußgänger laufen allerdings leider keine herum.

Klarer Fall von Marketingstrategie: Pünktlich zum Kinostart des gleichnamigen Films veröffentlicht Eidos seine passende Rennspiel-Verソフトung. Im Story-Modus spielen Konsolen-Raser die Handlung der Zelloid-Vorlage nach: Egal ob Ihr gefälschte Pässe abholt, vor Polizisten flüchtet oder durch die Kanalisation heizt – als Spielwiese der insgesamt 15 Missionen dient stets die US-Metropole Los Angeles. Obskurerweise wurde der Schwierigkeitsgrad für die PAL-Fassung künstlich angehoben: Durften amerikanische Gasfüße noch Einzelaufgaben wiederholen, müssen Euro-Zocker beim kleinsten Fehler die gesamte Mission von vorne beginnen – das sorgt schnell für Frust und gibt entsprechenden Wertungs-Abzug! Die Renn- und Stunt-Modi blieben von dieser Verschlimmbesserung unberührt: Knifflige Reifen-Akrobatik sowie Splitscreen-Gefechte runden das Arcade-Spektakel gelungen ab. Schade nur, dass sowohl Umfang als auch Inszenierung nicht mit Genre-Größen à la "Burnout 2" mithalten können – für den Hubraum-Hunger zwischendurch langt's allemal. *tk*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

Entwickler:
Climax, England
Hersteller:
Eidos
www.eidos.de

USK-Rating: Preis: ca. 60 Euro

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

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

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare 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 bereits erhältlich

Alternativen:	PS2	Crazy Taxi (85%, MAN!AC 07/01)
	Xbox	Crazy Taxi 3: High Roller (85%, MAN!AC 06/02)
	NGC	Crazy Taxi (85%, MAN!AC 10/02)

Playstation 2	Grafik 69 % Sound 70 %	71% Spielspaß
Xbox	Grafik 66 % Sound 70 %	71% Spielspaß

Ich will Spaß, ich geb' Gas: amüsante, aber etwas unspektakuläre Raserei zum Hollywood-Film.



PS2 Hakelig: Die Stunt-Strecken fordern Euer ganzes Feingefühl.

XIII



NGC Toll gelöst: Die Comic-Inszenierung sorgt für ehrfürchtiges Staunen.

Nicht Neues im Gamecube-Land: Wie so oft trudelte auch die Würfel-Fassung von Ubisofts Comic-Knallerei erst einige Wochen nach den Xbox- wie PS2-Kollegen in der MAN!AC-Redaktion ein. Quasi als Verspätungstrost erhalten Nintendo-Besitzer eine nahezu unveränderte Konvertierung des Spielspaß-Hits: Demnach ballert Ihr Euch als titelgebender Amnesie-Heroe "XIII" durch über zwanzig Zeichentrick-Szenarien und löst das Rätsel um Eure mysteriöse Identität. Dabei nut-



NGC Geändert: Die Cube-Flashbacks kommen mit Filmfehler-Effekt daher.

zen Hobby-Agenten nicht nur Standard-Waffen wie Maschinengewehr und Harpune, sondern auch diverse Möbelstücke: Auf Knopfdruck haut Euer Held mit Stühlen, Tischen oder gar einem schnöden Besen zu. Weiterhin greift Ihr auf ein Sortiment an Hightech-Gimmicks zurück: Mit dem Enterhaken geht's über tiefe Schluchten, das Mikrophon hört feindliche



NGC Baywatch: Diese Dame liest Euren bewussten Helden am Strand auf.

Gespräche ab und der Dietrich öffnet verschlossene Türen. Wer Heimlichkeit bevorzugt, packt seine Widersacher außerdem beim Schlafittchen und schafft sich so ein Schutzschild. Eine kleine Kröte müssen Cube-Anhänger trotzdem schlucken: Während PS2- sowie Xbox-Zocker im Internet ballern, unterstützt die Würfel-Version nur einen Vierer-Splitscreen. tk



Thorsten Küchler

Bei derart kompetenten Konvertierungen lässt sich eine kleine Wartezeit problemlos verschmerzen: Dank flüssiger Bildrate, knackscharfer Comic-Optik und akzeptablen Ladezeiten spielt die Würfel-Unglückszahl auf gleich hohem Niveau wie ihre Kollegen von Sony bzw. Microsoft. Über das Fehlen der Online-Sektion wundern sich erfahrene Zocker kaum, denn hier hapert's einfach beim Hardware-Produzenten Nintendo. An der Wertung ändert dieser Malus sowieso nichts, liegen die Stärken von "XIII" doch ganz klar im fesselnden Solo-Erlebnis begründet. Und weil die Steuerung ebenfalls fehlerlos aufs Cube-Pad übertragen wurde, gibt's für Action-Interessierte nur eine logische Schlussfolgerung: Diesen außergewöhnlichen Titel dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen!

Gamecube

PAL-TEST

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max. 4
Am Einzelsystem 4
Via Linkkabel -
Online -
Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkrad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich (85%, MAN!AC 12/03)
Xbox bereits erhältlich (85%, MAN!AC 12/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2 Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)

Xbox Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)

NGC Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)

Gamecube

Grafik 86 %
Sound 84 %

85% Spielspaß

Auch ohne Online-Part genial: makellose, technisch feine Umsetzung des Ego-Knüllers.

!! Nur für Händler !!

Tradelink
Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

ALLE SYSTEME

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003
www.tradelink.de



Inhaber: - Borries Zimmer - Kornharpenstr. 217 - 44791 Bochum - Tel.: 0234 / 9503390

WWW.SIDGAMES.DE

Ihr Game - Versand in Bochum

Playstation 2

Baphomets Fluch 3 52,99 €
NFS Underground 51,99 €
Tony Hawks Underground 54,99 €
Everquest Online 53,99 €
Medal of Honor - Rising Sun 51,99 €

SSX 3 49,99 €
Mario Kart (GameCube) 49,99 €
Mario Party 5 (GameCube) 49,99 €

X-Box

Amped 2 51,99 €
Rainbow Six 3 54,99 €
NFS Underground 51,99 €
Top Spin 49,99 €
Herr der Ringe - Die Rückkehr 51,99 €

PS2

Weitere Angebote im Online-Shop / Lieferzeit: 24 Stunden

24 Stunden online bestellen / USK 18 (Teil nach Vorgabe des Preisrückgabesystems / Versandkosten 2,99 € (zzgl. 3,00 € bei NGC)

GBA



Looney Tunes Back in Action



PS2 Ohne Teamwork kommt Ihr an vielen Stellen nicht weiter: Während Bugs Bunny unsichtbare Plattformen erscheinen lässt, muss Daffy sein Sprungtalent beweisen.

Im munteren Wechselspiel machen sich die bekanntesten Looney Tunes Bugs Bunny und Daffy Duck auf den Weg, die quietschlebendige Affenbande um die ganze Welt zu jagen. Und alles nur, weil sich ein dreister Primat den sagenhaften Riesendiamanten 'Blue Monkey' von Daffy geschnappt hat. Um die gewitzte Affenfamilie zu erwischen, nutzt Ihr die einzelnen Eigenschaften jedes Charakters wie z.B. Bugs' Riesenhüpfer sowie Daffys Tauchfähigkeiten optimal aus. In den sechs thematisch verschiedenen Umgebungen wie Paris oder Afrika sammelt Ihr zudem Geld und 'ACME'-Items, um neue Levelabschnitte zu öffnen. Auch über 20 Looney Tunes All-Stars wie Sylvester & Tweety sowie Road Runner begegnet Ihr auf der Weltreise – diese sind entweder Gegner, hilfreiche Komparsen oder Statisten. Was Looney-Tunes-Anhänger frohlocken lässt, verkommt aufgrund schlecht positionierter Kamera und zähem Spielablauf zu einem hektischen Jump'n'Run. So bleibt's für Fans oder dank moderatem Schwierigkeitsgrad für Einsteiger interessant. *rf*



NGC Dank 'ACME-Verkleidungstüren' löst Ihr mit neuen Fähigkeiten Rätsel.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

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

USK-Rating: Preis: ca. 50 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtex

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtex

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

Veröffentlichung: PS2 Dezember
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Dezember

Alternativen:	PS2	Taz Wanted (40%, MAN!AC 12/02)
	Xbox	Taz Wanted (41%, MAN!AC 12/02)
	NGC	Taz Wanted (39%, MAN!AC 12/02)

Playstation 2
Grafik 48 %
Sound 40 %
49% Spielspaß

Gamecube
Grafik 48 %
Sound 40 %
49% Spielspaß

Looney Tunes' arg hektisches Hüpfabenteuer spricht vor allem Plattformeinsteiger an.

Crouching Tiger Hidden Dragon



PS2 Keine Kung-Fu-Dynamik: Die Figuren agieren hakelig und unnatürlich.

Die Umsetzung zum Eastern ist simpel ausgefallen: Ihr wählt zwischen Mädels Jen, der Heldin Yu sowie Schwertmeister Li und prügelt Euch in den Schauplätzen der Vorlage bis zum Finale mit Jadefuchs – zwischendrin gibt's reichlich Videoclips. Primitiv wie das Konzept ist auch das Kampfsystem: Die Helden beherrschen nur wenige Kicks, Schläge und Waffenattacken. Weitere Specials müsst Ihr erspielen. Dabei nervt die Kamera, die nur selten fünfköpfige Wachtruppen ins Bild bringt – frustige Überraschungsschläge aus dem Hinterhalt sind die Folge. *oe*

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating: Preis: ca. 45 Euro

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

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

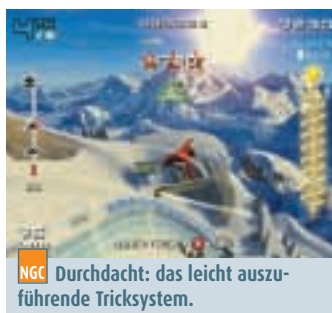
Veröffentlichung: PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:	PS2	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)
	Xbox	Kung Fu Chaos (75%, MAN!AC 05/03)
	NGC	Mortal Kombat Deadly Alliance (86%, MAN!AC 03/03)

Playstation 2
Grafik 70 %
Sound 64 %
54% Spielspaß

Hampel-Fu statt Akrobatik: plumpe Keilerei zum Kinofilm.

SSX 3



NGC Durchdacht: das leicht auszuführende Tricksystem.

Nun dürfen auch Cube-Besitzer das enorm abwechslungsreiche Bergmassiv samt den drei Gipfeln erstürmen. Vollführt in fünf verschiedenen Spielvarianten waghalsige 'Super-Über'-Tricks, um die vielfältige Gegnerschaft in die Schranken zu weisen. Vergesst trotz überragender Weitsicht und unzähliger Abkürzungen nicht, punktebringende 'Nose'- und 'Tail-Press'-Combos zu vollführen. Kauft damit praktische wie auch spaßige Utensilien und verbessert nebenbei die Skill-Punkte Eures Snowboard-Helden. Abgerundet wird das herausragende Snowboard-Vergnügen mit haufenweise Lizenz-Songs von Chemical Brothers & Co. *rf*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

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

USK-Rating: Preis: ca. 35 Euro

PAL minimale Balken, minimale Geschwindigkeitseinbußen
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtex

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

Veröffentlichung: PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:	PS2	SSX 3 (87%, MAN!AC 12/03)
	Xbox	Amped 2 (87%, MAN!AC 12/03)
	NGC	1080° Avalanche (Test auf Seite 62)

Gamecube
Grafik 84 %
Sound 82 %
87% Spielspaß

Snowboard-Kracher der Extra-Klasse mit riesigem Umfang.

Asterix & Obelix XXL



PS2 Gleiches Recht für alle: Asterix und Obelix verdreschen nicht nur Römer, auch andere Völker wie Wikingen kriegen ihr Fett ab.

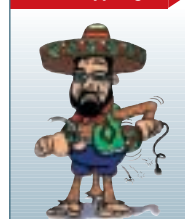
Wir schreiben das Jahr 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Ja! Denn zu Beginn des PS2-Jump'n'Runs "Asterix & Obelix XXL" hat es Caesars Armee tatsächlich geschafft, auch das von den eigentlich unbeugsamen Galliern bevölkerte Dorf zu erobern und die Einwohner auf Sklavenschiffe zu verschleppen. Nur das namensgebende Heldenpaar bleibt frei und macht sich schleunigst auf den Weg, um seine Landsmänner und -frauen zu befreien.



In sechs Welten mit über 40 Levels löst ihr Rätsel und widmet Euch Eurer Lieblingsbeschäftigung – Römer verkloppen. Nur ein Ex-Spion ist auf Eurer Seite und gibt Hinweise, wie und

wo es weiter geht. Während Asterix sich durch enge Passagen drückt und als Fackelträger dient, ist er bei kraftzehrenden Aktionen auf einen Schluck Zaubertrank angewiesen. Kumpel Obelix dagegen haut alles kurz und klein, ist aber nicht so beweglich. Nicht fehlen darf Hündchen Idéfix, den ihr per Knopfdruck auf Römer hetzt. Je nach Situation dirigiert ihr einen der beiden Helden, während der andere CPU-gesteuert mitlatscht – an bestimmten Stellen könnt ihr wechseln, was bei vielen Rätseln zwecks gezielter Teamarbeit auch nötig ist. *us*

Ulrich Steppberger



Der französische Nationalstolz macht als PS2-Spiel eine akzeptable Figur: Asterix und Obelix schaffen den Sprung in die virtuelle Welt allerdings, ohne besonders aufzufallen. Optisch gefällt die Umsetzung der Comic-Vorlage zwar mit viel Nähe zum Original, dafür fallen die Landschaften aber eher schlicht und noch dazu teilweise rucklig aus. Das launige Römerprügeln kommt ebenfalls prima rüber, verliert aber bald an Reiz, zumal die Entwickler diese Einlagen an einigen Stellen über Gebühr strapazieren. Die beiden Hauptfiguren werden durch ihre unterschiedlichen Eigenschaften gut in Szene gesetzt und sorgen für eine Hand voll netter Rätsel. Insgesamt hat man aber (fast) alles schon mal und in der Regel besser gesehen – Fans des Duos spielen trotzdem rein.

Genre: Jump'n'Run	
Schwierigkeitsgrad: mittel	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem	Entlanges Libellules, F
Via Linkkabel	Hersteller:
Online	Atari
	www.atari.de
USK-Rating	Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
 Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
 60Hz DTS

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich

Xbox keine Umsetzung geplant

NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2 Ratchet & Clank 2 (90%, MAN!AC 12/03)

Xbox Rayman 3: Hoodlum Havoc (87%, MAN!AC 04/03)

NGC Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2

Grafik 65%
 Sound 62%

61% Spielspaß

Solide Hüpferei mit witzigen Ansätzen, aber auch technischen und inhaltlichen Schwächen.

Outlaw Golf



PS2 Knapp verfehlt: Statt dem Putt wird ein Annäherungsschlag fällig.

Spät, aber immerhin überhaupt noch und dann gleich netterweise zum Budgetpreis findet "Outlaw Golf" den Weg auf die PS2. Inhaltlich hat sich im Vergleich zu den schon länger erhältlichen Xbox- und Gamecube-Fassungen erwartungsgemäß nichts getan. Auch der spaßige Sound blieb unverändert erhalten, während die Grafik mit leichten Abstrichen leben muss.

Zu einem "Tiger Woods" fehlt zwar einiges, insbesondere dank der mageren Kurszahl (nur schlappe drei Plätze), aber dafür gibt's skurrile Charaktere und eine einsteigerfreundliche Steuerung – das macht Spaß. *us*

Genre: Sportspiel	
Schwierigkeitsgrad: einstellbar	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem	Hypnotix, USA
Via Linkkabel	Hersteller:
Online	TDK Mediactive
	www.hypnotix.com

USK-Rating

Preis: ca. 30 Euro

PAL

Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
 Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
 60Hz DTS

Veröffentlichung:

PS2 Dezember

Xbox bereits erhältlich (81%, MAN!AC 01/03)

NGC bereits erhältlich (81%, MAN!AC 03/03)

Alternativen:

PS2 Tiger Woods PGA Tour 2004 (87%, MAN!AC 11/03)

Xbox Tiger Woods PGA Tour 2004 (87%, MAN!AC 11/03)

NGC Tiger Woods PGA Tour 2004 (87%, MAN!AC 11/03)

Playstation 2

Grafik 72%
 Sound 83%

80% Spielspaß

Neckisches Spaßgolf, dem nur die Platzvielfalt abgeht.

www.gameactivity.ch

Die Nr. 1 für IMPORT GAMES!

USA Games	JAP Games
PS2: 100 - 1 Euro 99,-	PS2: 100 - 1 Euro 99,-
Jetzt bestellbar!	Jetzt bestellbar!
Travis Strikes Back	Project Gotham 2
XXL	Armed 2
Donkey Kong	Donkey Kong
Legacy of Kain: Defiance	Donkey Kong 2
Tony Hawk Underground	Donkey Kong Country
Rayman: Raving Rabbids	Donkey Kong Country 2
Need for Speed Underground	Donkey Kong Country 3
Prince of Persia	Donkey Kong Country 4
PS2: 100 - 1 Euro 99,-	PS2: 100 - 1 Euro 99,-
Jetzt bestellbar!	Jetzt bestellbar!
Travis Strikes Back	Project Gotham 2
XXL	Armed 2
Donkey Kong	Donkey Kong
Legacy of Kain: Defiance	Donkey Kong 2
Tony Hawk Underground	Donkey Kong Country
Rayman: Raving Rabbids	Donkey Kong Country 2
Need for Speed Underground	Donkey Kong Country 3
Prince of Persia	Donkey Kong Country 4

Top Preise!
Schnell und zuverlässig!
 Großes Sortiment an 2nd Hand Video Games und DVD's! Weltweiter Versand! Bezahlung per Kreditkarte oder Vorkasse. Händleranfragen erwünscht.
 www.gameactivity.ch
 Your No. 1 Dealer for Video Games
 Game Activity - G&G Games
 Röselgasse 9, 8004 Lucerne
 Tel: +41 (0) 41 410 0190
 info@gameactivity.ch
 Telefonisch erreichbar von: Mo-Fr 10:30 - 19:30 / Sa 10:30 - 18:30
 Freie Auswahl von Zubehör für alle Systeme!
 Microsoft Game Boy Advance Nintendo

MAN!AC
TIPPS & CHEATS
HOTLINE:

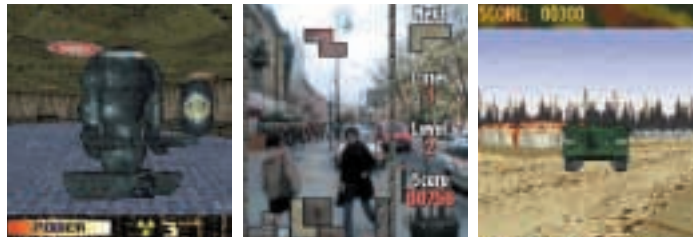
(1,86 €/Min)
0190/88241228

Handheld-Themen
im Überblick

- ▶ **MAN!AC 12/03: GP32**
Multifunktions-Handheld aus Korea
- ▶ **MAN!AC 11/03: N-Gage**
Nokias Handy-Handheld im Test
- ▶ **MAN!AC 10/03: MP3 auf dem GBA**
Musik-Module für Nintendos Kleinsten
- ▶ **MAN!AC 09/03: Pocket-PC-Duelle**
Kabelloser Spaß mit Taschen-Computern

Gangster-Drama

Spannende Gang-Kriege vom NES: 2004 bringt Atlas das originelle Straßenkampf-Adventure "River City Ransom Ex" auf den Game Boy.

Nokia N-Gage: Spiele
für jeden Geldbeutel

Spiele für zehn Euro: In "Melt Down" (links) und "Terra Force" (rechts) ballert Ihr in 3D-Levels, der Tetris-Klon "Stack Up" lässt sich mit eigenen Bildern füllen (Mitte).

Symbian-OS. Die vielen Heimentwicklertitel besorgt Ihr Euch gratis, bei diversen Handy-Anbietern wie Handango.com und wildpalm.co.uk zahlt Ihr bis 15 Euro.

Neben den üblichen Brett- und Glücksspielumsetzungen entdeckt Ihr massig Klons berühmter Klassiker wie "Arkanoid", "Tetris" und "Missile Command". Es gibt aber auch Neuentwicklungen mit rasanter wie eindrucksvoller 3D-Grafik: Im Ego-Shooter "Melt Down" stürmt Ihr Atomreaktoren und ballert auf Robos und Geschütztürme. In der Ballerei "Terra Force" steuert Ihr gar verschiedene Panzer übers Schlachtfeld, zwei Spieler dürfen sich per Bluetooth duellieren. Auf my-symbia.com verschafft Ihr Euch einen Überblick zum Spielangebot. oe

POCKET NEWS

Player-Alternative



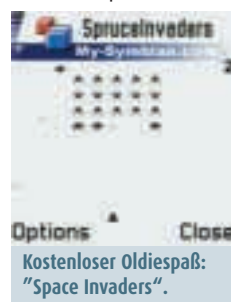
Macht Euch Nintendos 'Game Boy Player' die Konsole zu klobig? Datel verkauft in diesen Tagen eine winzige Alternative: Der 'Advance Game Port' wird mit eingestecktem Advance-Modul in die Memcard-Schnittstelle des Gamecube gestöpselt. Die Emulator-Software auf Mini-DVD soll das Spiel in wenigen Sekunden in den Speicher laden. Ihr dürft wahlweise mit Analogstick oder Steuerkreuz spielen, selbst aktuelle Sondermodule mit eingebauter Uhr ("Pokemon Saphir & Rubin") werden unterstützt – hundertprozentige Kompatibilität verspricht der Hersteller! Das pliffige Zubehör soll bei www.codejunkies.com 60 Euro kosten.

Der Game Boy spielt Filme!

Seit Ende November verkauft der japanische Hersteller AM3 den 'Smart Media Player', der Filme, Bilder und Musik auf den Game Boy bringt: Gefüttert wird das Modul mit Smart-Media-Karten, die man fertig am Kiosk kauft oder am PC selbst bespielt. Im Video-modus nutzt AM3 eine eigene Kompressionstechnik, die passable Qualität liefern soll. Auf eine 256MB-Karte passen 192 Minuten Film, eine 32MB-Karte speichert immerhin 24 Minuten. Der erste offizielle Film für den Player ist der Anime "Detective Conan: Roller Coaster Murderers" für 20 Euro. Lik-Sang.com bietet den 'Smart Media Player' für 35 Euro an.



▶ Nachschub für N-Gage-Fans: Mit "Tony Hawk's Pro Skater", "Pandemonium" und "Moto GP" kommen weitere berühmte Klassiker auf das Handy-Handheld – studiert die Tests unten. Wer nur gelegentlich mal schnell eine Runde spielen und dafür keine 20 Euro berappen möchte, kann auch im Internet auf die Suche gehen: Über 400 kompatible Spiele lassen sich dort aufstöbern! Diese nutzen allerdings nicht die komplette N-Gage-Hardware, sondern lediglich die Serie60-Komponente mit



Kostenloser Oldiespaß: "Space Invaders".

Moto GP

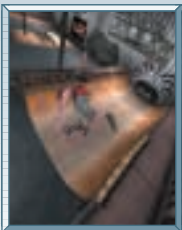
HERSTELLER: THQ



15 Biker rasen auf sieben Strecken um die Wette. Die N-Gage-Version des berühmten Rennspiels fährt sich rasant und heizt Euch mit Rock ein. Die Grafik ist dagegen unansehnlich: Wiesen sind fleckig und die Straßenkurven aus angewinkelten Geraden zusammengesetzt. Wegen des flachen Blickwinkels auf die Piste bemerkt Ihr Kurven oft zu spät. Wer dies verschmerzen kann und die Kurse auswendig lernt, freut sich über Streckeneditor und Vierspieler-Rennen per Bluetooth.



Tony Hawk's Pro Skater HERST.: Activision

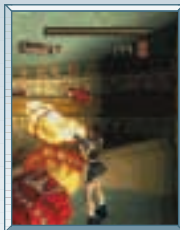


Auch bei "Tony Hawk" müsst Ihr auf kein Feature der PSone-Version verzichten, sogar Soundtracks samt Gesang wurden auf Karte gebannt. Ihr erkennt sofort die liebgewonnen Levels wieder und auch die gewohnten Stunts gehen locker von der Hand – echt beeindruckend! Im neuen Arena-Modus bretern zwei Spieler nach verschiedenen Regeln wie Graffiti und Trick-Attack durch einen Park. Damit ist klar: "Tony Hawk" ist sowohl technisch als auch spielerisch der beste N-Gage-Titel.



Tomb Raider

HERSTELLER: Eidos

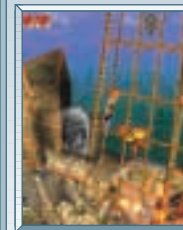


Laras erstes Abenteuer faszinierte auf der PSone mit cleveren Puzzles, verwinkelten Levels und wütendem T-Rex: Das hat Eidos alles ins N-Gage gequetscht, Respekt! Das Mädel steuert sich flott und intuitiv, aber wegen der Winzoptik und den wenigen Farben überseht Ihr einige Details – zum Beispiel die Wölfe in der Höhle. Bei den Rätselabschnitten ist dies zu verschmerzen, aber die Ballerleinlagen werden dadurch unübersichtlich: Schade, denn inhaltlich ist die Umsetzung prima gelungen.



Pandemonium

HERSTELLER: Eidos



Die Grafik von "Pandemonium" ist 3D, die PSone-Umsetzung spielt sich aber wie ein 2D-Abenteuer: In die Hintergründe laufen könnt Ihr nicht. Obwohl die Steuerung fix von der Hand geht, spielt sich die Hüpferei nur mit exzellenter Levelkenntnis flüssig: Wegen dem Hochkantformat könnt Ihr Monster erst sehr spät sehen, bei bewegter Grafik lassen sie sich zudem kaum von Extras unterscheiden! Deshalb müsst Ihr dauernd stoppen und genau hingucken, das ist richtig nervig.





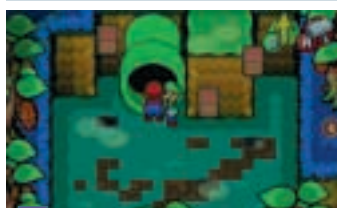
Game Boy Advance

HANDHELD

Mario & Luigi

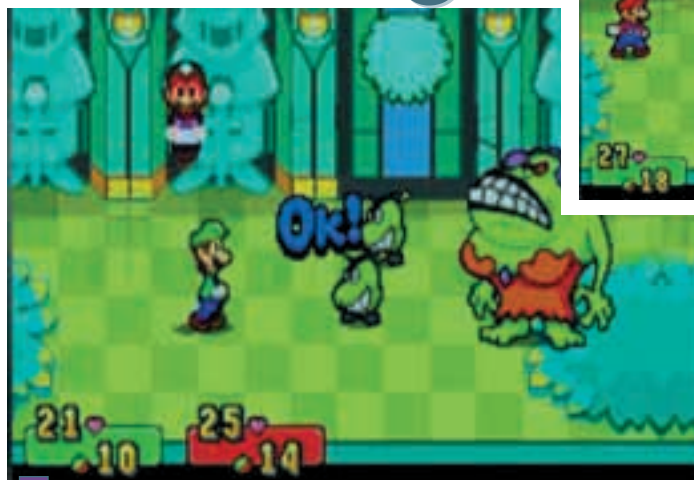


GBA Wie ein Wirbelwind: Über Wasserfontänen arbeitet Ihr Euch nach oben.



GBA Klassisch: Die grünen Rohre bringen Euch flugs durchs Bohnenreich.

Eigentlich hat er es ja nicht mehr nötig. Als einer der erfolgreichsten Videospielsuperstars könnte sich der sympathische italienische Latzhosenfetischist Mario einen faulen Lenz machen und die Rettung des Pilzkönigreiches anderen überlassen. Aber nichts da. Auf der Suche nach der stibitzten Stimme von Prinzessin Peach erkundet er in seinem dritten Rollenspielausflug das nachbarliche Land der Lachbohnen. Mit im Gepäck hat er diesmal seinen Bruder Luigi. So steht "Mario & Luigi" auch ganz im Zeichen der Teamarbeit. Zu zweit bahnt sich das Brüderpaar den Weg durch Dörfer, Höhlen sowie Schlösser, die stilistisch an den Scherenschnittlook des Vorgängers "Paper Mario" erinnern. Zwischendurch kabbeln sie sich in klassischen RPG-Schlachten mit niedlich animiertem Gesocks aus dem Mario-Universum. Den technischen Möglichkeiten des GBA entsprechend, wird das Geschehen aller-



GBA Taktische Action: Zuerst müsst Ihr die Arme von Prachtweib Mamella per Sprungangriff abmagern lassen, dann könnt Ihr Doppelaktionen auf ihrem Kopf landen.

dings in 'flacher' Isometrie-Optik (wie im ersten "Mario RPG" auf dem SNES) dargestellt.

Brüder sollt Ihr sein

Sowohl die Expeditionen durch die weitläufigen Wälder und Felder des lauschigen Bohnenlandes, als auch die obligatorischen Rollenspielgefechte gegen allerlei sichtbar in der Umgebungsgrafik herumhangelnde Gegnerviehereien, sind auf ständiges Kombinieren der Sprung- und Hammerfähigkeiten der beiden Brüder ausgelegt. Bestimmte Plattformen erreicht Ihr zum Beispiel nur, wenn Luigi von Marios Schultern aus einen besonders hohen Sprung ausführt. Überlasst Ihr dagegen Mario

die Topposition, dürft Ihr mit dem aus den Jump'n'Runs bekannten Wirbelsprung ein kurzes Stück durch die Luft gleiten. Sobald Ihr die aus "Donkey Kong" entliehenen Vorschlaghämmer erspielt habt, könnt Ihr Mario gar auf halbe Größe zusammenstauchen oder Luigi ins Erdreich klopfen und so durch besonders niedrige beziehungsweise subterrane Passagen streunen. Berührt Ihr einen Gegner, schaltet das Spiel in den Kampfmodus, wobei Ihr Euch einen Vorteil verschaffen könnt, wenn Ihr Euren Opponenten vorher mit Hammerschlägen oder einem gezieltem Sprung betäubt. In diesen häufig auftretenden Rundengefechten steuert Ihr Mario ausschließlich mit dem A-Knopf,

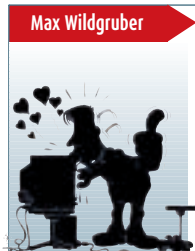


GBA Per Hammer betäubte Gegner haben Euch nix mehr entgegenzusetzen.

während Luigi über die B-Taste angesteuert wird.

Action im Doppelpack

Trotz dieser vereinfachten Bedienung habt Ihr massiv Möglichkeiten, in den Schlagabtausch aktionsreich einzugreifen. Per Sprung weicht Ihr gegnerischen Attacken vollständig aus oder gebt mit dem Hämmerchen schmerzhaft Kontra. Eure eigenen Attacken könnt Ihr durch einen perfekt getimten Tasteneinsatz deutlich verstärken. Die oben angesprochene Teamthematik macht sich auch im Einsatz der so genannten 'Bros.-' Aktionen bemerkbar: Hier führt das Brüderpaar akrobatische Doppelangriffe aus, die vor allem den umfangreichen Lebenspunkte-Pool der zahl- und einfallsreichen Bossgegner dahinschmelzen lassen. Zur Erholung von der stressigen Stimmrückführung dürft Ihr nach bester "Mario-RPG" - Tradition immer wieder Münzen oder diverse Spezialbohnen in witzigen Minispielen erdaddeln. Außerdem könnt Ihr Euch am ebenfalls auf dem Modul schlummernden Ur-"Mario Bros." nostalgisch ergötzen. mw

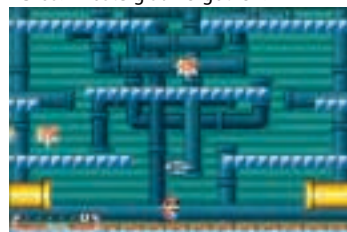


Max Wildgruber

Superlecker! "Mario & Luigi" ist wie ein deftiger Bohneneintopf: Einfach, aber gut! Die simple Story wird durch die hervorragend übersetzten und urkomischen Dialoge mehr als wett gemacht. Grafik und Musik begeistern durch butterweich animierte Slapstick-Szenen und Neuauflagen liebgewonnener Mario-Klänge. Die abwechslungsreichen Dungeons und Städte strotzen nur so vor witziger Ideen. Mario macht mal wieder, was er am besten kann: locker flockige Unterhaltung, die sowohl Einsteiger wie Profis gleichermaßen begeistern dürfte. Rollenspielprofis mit Hang zu komplexen Weltrettungs-dramen à la "Golden Sun" könnten sich allerdings an der niedlichen, kinderkompatiblen Märchenwelt stören. Alle anderen greifen bedenkenlos zu!



GBA Ob mit der Lore durch die Mine, beim Seilhüpfen oder dem Klassiker "Mario Bros." – unzählige Minispiele lockern die Handlung auf und bieten Euch auf kurzweilige Art und Weise die Möglichkeit, ein paar Extramünzen oder Bohnen zu verdienen.



Entwickler: Alphascream Corp., Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 2
notige Module 2

Mario & Luigi

GBA

Grafik 87 %
Sound 84 %

90%
Spieldauer

Kunterbuntes Action-RPG voller
irrwitziger Ideen und niedlichem
Nippon-Slapstick.



Onimusha Tactics



GBA Die Menüs und Statusfelder visualisieren Euch nur die wichtigsten Infos wie Kraft und Erfahrung, Trefferwahrscheinlichkeit sowie Deckung werden nicht angezeigt.



GBA Lasst die Monster antanzen: Wenn Ihr auf einem Berg startet, könnt Ihr die Feinde rund zwei Runden ohne Gegenschlag von oben beschießen.

Nach den "Final Fantasy"-Helden stellen sich auch die Zombie-Jäger von "Onimusha" dem Taktikmatch auf dem Game Boy: Ihr steuert den Schwertkämpfer Onimaru, der sich mit der Genma-Armee und ihrem General Nobunaga anlegt – diese Verbrecher legen weite Landstriche in Schutt und Asche, morden und brandschatzen.

Vertreibt die Zombies

Im Vergleich zum komplexen "Final Fantasy Tactics Advance" (MAN!AC



GBA Auf frischer Tat: Die Genma-Armee plündert Dörfer und Festungen.

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 1
notige Module 1

Onimusha Tactics

GBA

Grafik 74 %
Sound 80 %

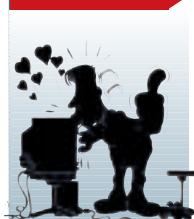
84%
Spielspaß

Die Nummer zwei: Erstklassiges Taktikspiel, das im Schatten seines berühmten Vorbilds steht.

01/03) ist das Capcom-Abenteuer linearer: Ihr folgt einem nach Kapiteln geordneten Missionsstrang und statt eigene Helden zu erstellen, trefft Ihr im Laufe der Handlung neue Charaktere. Die Party umfasst maximal acht Figuren, die sich je nach Mission mit Zombiesoldaten und Dämonen schlagen. Dabei stehen sich Schützlinge wie Monster in isometrischen Arenen von rund 30 mal 30 Feldern gegenüber und agieren abwechselnd: Eure Figuren können je nach Bewaffnung mit Klinge, Lanze oder Bogen angreifen, Kräuter, Zauber und Talente benutzen. Dabei berücksichtigt Ihr Höhenunterschiede in der Arena und beachtet die ballistische Flugbahn

von Pfeilen, um Feinde hinter Hindernissen zu treffen. Kampf und Charaktersystem sind aber in vieler Hinsicht einfacher als im Square-Konkurrenten: Hiebe in den Rücken der Feinde treffen nicht besser und Zauber müsst Ihr immer auf einen bestimmten Monster klicken – Ihr dürft nicht ein Feld zwischen zwei Feinden wählen, um sie beide zu treffen. Außerdem lernen die Helden durch Levelaufstieg neue Talente, Ihr dürft sie also nicht arrangieren. Verzichten müsst Ihr auch auf einen Mehrspieler-Modus und Extratatsch per Link. An andere Elemente kann man sich gewöhnen. So tragen alle Helden die Schätze in der Tasche, statt sie zu teilen.

Oliver Ehrle



Ideal für Einsteiger und Story-Fans: Wenn Euch "Final Fantasy Tactics" zu komplex erscheint und Euch die unzähligen Helden, Menüs und Optionen verwirren, ist "Onimusha Tactics" die ideale Alternative – die vorgegebene Handlung führt Euch flott durchs Abenteuer und die kompakte Menüführung garantiert optimalen Überblick. Anfänger brauchen sich zudem nicht so viele Regeln merken, das macht auch den Wiedereinstieg nach einer Abenteuerpause leichter. Profis fühlen sich aber durch das strenge Regelwerk in ihrem Handlungsspielraum eingeschränkt, Feld-gebundener Zauber ist schließlich bei aktuellen Taktikspielen Standard. Welches Strategie-Epos Euch besser gefällt, entscheidet Ihr je nach Handlung und Experimentierfreude.

Gemalte Grafiken

Fans einer atmosphärischen Handlung wird "Onimusha Tactics" besser gefallen: Weil es keine Trainings- und Zufallskämpfe gibt, ist der Plot immer präsent. Die englischen Dialoge schmückt Capcom mit handgemalten Porträts und Zwischenbildern, die das Abenteuer auf den ersten Blick weniger kindlich erscheinen lassen. Dagegen wirken die Schauplätze teilweise etwas eintönig, weil sich die Grafiker Details wie Bäume und Felsen vielerorts gespart haben. In puncto Charakteranimation und Bildschirm-füllenden Zaubereffekten ist "Onimusha Tactics" dem prominenten Konkurrenten ebenbürtig. *oe*



GBA Mit dem Bogen könnt Ihr auch über Freunde hinweg schießen.



GBA Auf der Oberweltkarte fodert Ihr feindliche Clans zum Duell (links), kauft Waffen (Mitte) und startet die 300 Missionen: Manche erledigt ein Schützling selbstständig, nach ein paar Kämpfen kehrt er dann mit Bericht und Beute zurück (rechts).



Pokémon Pinball Rubin & Saphir

Nintendos Goldesel darf rechtzeitig zu Weihnachten wieder aus dem Stall: Die knuddeligen Pokémon-Monster tummeln sich nach der

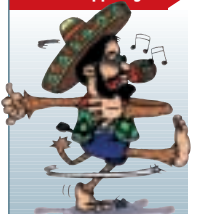


GBA Der Rubin-Tisch hat das dezent interessante Rampen-Layout.

Game-Boy-Color-Variante bereits zum zweiten Mal auf Flippertischen. Bei "Pokémon Pinball Rubin & Saphir" wird erfreulicherweise die strikte Farbtrennung aufgehoben, dafür bekam jeder der beiden Tische ein entsprechend individuelles Design spendiert.

Wie bei normalen Spielhallengeräten jagt Ihr eine Silberkugel mit Hilfe von zwei Flippern über das geneigte Spielfeld und nutzt physikalische Grundsätze, um durch geschickte Ballmanipulation Ziele zu versenken, Rampen zu treffen und andere Aktionen auszulösen.

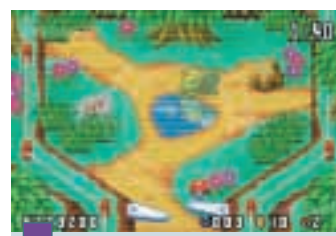
Ulrich Steppberger



Die Lizenz zum Gelddrucken ist bei Pokémon-Spielen ja immer dabei, aber für gewöhnlich gibt sich Nintendo zusätzlich die Mühe, neben dem großen Namen auch ein gutes Spiel abzuliefern – da bildet "Pokémon Pinball Rubin & Saphir" keine Ausnahme. Die schnuckelige Grafik gefällt mit witzigen Details und auch die Ballphysik stimmt. Dazu erfreuen sich selbst knuddelresistente Flipperfans am bis auf eine unglücklich gelegte Rampe im Saphir-Layout gelungenen Tischdesign. Allerdings hätte es ruhig etwas mehr Umfang sein dürfen, denn mit gerade mal zwei Spielflächen ist man einfach nicht allzu lang beschäftigt – auch wenn die neckischen Minispiele für einen Schuss zusätzlicher Abwechslung sorgen. Wer einen guten Flipper sucht, wird hier aber trotzdem fündig.

Die Pokémon-Thematik dient aber nicht nur zur optischen Verschönerung, sondern hat auch spielerisch Einfluss: Viele Miniaufgaben drehen sich darum, insgesamt 200 Tierchen einzufangen. Erfüllt Ihr bestimmte Vorgaben, landet Ihr zudem in einer Hand voll Minispiele auf einem festen Bildschirm, bei denen Ihr keine Ballverluste fürchten müsst. Stattdessen flippert Ihr unter Zeitdruck um dicke Boni – fangt z.B. bestimmte Monsterarten, indem Ihr Barrieren durch Treffer knackt.

Gefangene Pokémon bewundert Ihr im moduleigenen Pokédex und



GBA Fies: Das Ziel-Pokémon macht sich regelmäßig unsichtbar.

tauscht sie via Link mit Freunden. Wer außerdem dank Game Boy Player am Gamecube zockt, darf noch eine Rumble-Funktion zuschalten. us

Entwickler: Game Freak, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 2
notige Module 2

GBA

Grafik 73 %
Sound 64 %

75 %
Spispaß

Unterhaltsamer Flipper, der die Monster gelungen einbindet, aber mehr Tische vertragen könnte.

Top Gear Rally



GBA Im Training macht Ihr Euch bei Slalomfahrten mit der Lenkung vertraut.



GBA Nett, aber unspannend: Die alternative Cockpit-Perspektive.

Kemcos "Top Gear"-Serie geistert in verschiedenen Inkarnationen bereit seit 16-Bit-Zeiten durch die Videospielwelt – zuletzt als obskurer "Pac-Man"-Verschnitt zum PS2-Start und als wenig beachteter 08/15-GBA-Raser. Letztere Situation dürfte sich nun ändern, denn die jüngste Folge unter dem schlichten Titel "Top Gear Rally" gefiel Nintendo offenbar so gut, dass der Handheld-Gigant den Vertrieb kurzerhand selbst übernehmen hat.

Traditionsgemäß nehmt Ihr hinter dem Steuer eines Rallye-Autos Platz und braust in zehn Landschaften mit je drei Teilabschnitten bei allen Witterungsbedingungen um den Sieg. Wie

beim Automatenklassiker "Sega Rally" gehen eine Reihe Konkurrenten vor Euch an den Start und wollen bis zur Ziellinie überholt werden. Neben den fahrenden Hindernissen sorgen solide Objekte wie Bäume oder Laternenpfähle neben der Piste für unerwünschten Zeitverlust – damit Ihr Ausrutscher möglichst verhin-

Ulrich Steppberger



Aller guten Dinge sind drei: Beim dritten Rennspiel vereint Tantalus erstmals ansehnliche Optik mit dem angemessenen Spielspaß. Überzeugen schon die soliden Autos, fällt die Landschaftsgrafik ansehnlich und abwechslungsreich aus. Da das ganze Geschehen zudem stets flott und flüssig bleibt, kommt ansprechendes Raserfeeling auf. Die Anleihen bei "Sega Rally" sind nicht zu übersehen, etwas mehr Eigenständigkeit und Tiefgang hätte "Top Gear Rally" aber nicht geschadet: So ist's nämlich eine spaßige Tempobolzerei ohne echte Feinheiten (die Tuning-Optionen sind reichlich rudimentär), der höhere Wertungsweihen verwehrt bleiben. Wer aber ein unterhaltsames Rennspiel für den GBA sucht, wird auf jeden Fall prima und kurzweilig bedient.

dert, wird Euch die Streckenführung durch Pfeileinblendungen und Warnungen des (englischen) Co-Piloten

rechtzeitig signalisiert. Vor jeder Etappe informiert Ihr Euch über Wetter und Bodenbeschaffenheit, damit Ihr die richtigen Reifen aufzieht und die passende Lenksensibilität für Euren Boliden wählt. Neben Meisterschaften und Solo-Zeitfahren tretet Ihr zu Trainingsläufen bei Hütchen- und Schilderslaloms an und duelliert Euch via Link mit einem Kumpel. us



GBA Ob verregnete Metropolen (oben) oder trockene Wüsten (unten) – für optische Abwechslung ist gesorgt.

Entwickler: Tantalus, Australien
Hersteller: Kemco/Nintendo
www.tantalus.com.au
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 2
notige Module 2

GBA

Grafik 81 %
Sound 68 %

80 %
Spispaß

Optisch sehr ansehnliche und unterhaltsame Offroad-Raserei, der es nur etwas an Tiefgang fehlt.

KNOWHOW

PC bringt LAN-Spiele ins Internet



Kompakt: Beim Registrieren gebt Ihr lediglich Eure E-Mail-Adresse an.



Nicht noch ein Passwort: Die Zugangsdaten könnt Ihr auf dem PC speichern.

Mit Xbox Live spielen Microsoft-Fans im Internet, leider sind nicht alle Mehrspielertitel damit kompatibel – etwa "Halo", das im Gegensatz zur brandneuen PC-Version keinen Online-Modus, sondern nur LAN-Matches unterstützt. Mit einem innovativen PC-Tool könnt Ihr diesen Mangel beheben: 'XB-Connect' tunnelt LAN-Verbindungen über das Internet. Das Prinzip ist simpel: Die Xbox wird per LAN mit dem PC verbunden, der alle Daten an den PC eines anderen anderen Spieler schickt. Dieser leitet sie wiederum an die zweite Xbox weiter. Die Software ist kostenlos und verbindet bis zu zehn Konsolen, für mehr Spieler braucht Ihr die Pro-Version für 14 Euro. 31 Spiele werden derzeit unterstützt, darunter "Time Splitters 2", "Serious Sam" und "Project Gotham Racing 2" – selbst die Übertragung der Headset-Kommunikation klappt. Der Betrieb ist unkompliziert, aber nicht ganz ruckelfrei – schließlich sind die Netzwerkmodi der Spiele auf eine schnelle LAN-Verbindung zugeschnitten, DSL ist langsamer.

Installation: Ihr benötigt einen PC mit DSL-Zugang, Xbox und LAN-Verbindung. Nach dem Download von www.xbconnect.com installiert Ihr die Software auf Eurem PC. Anschließend erstellt Ihr ein Benutzerkonto samt Nick und Passwort, mit denen sich das Tool auf dem Verbindungsserver einwählt – hier werden alle laufenden Spiele verwaltet.

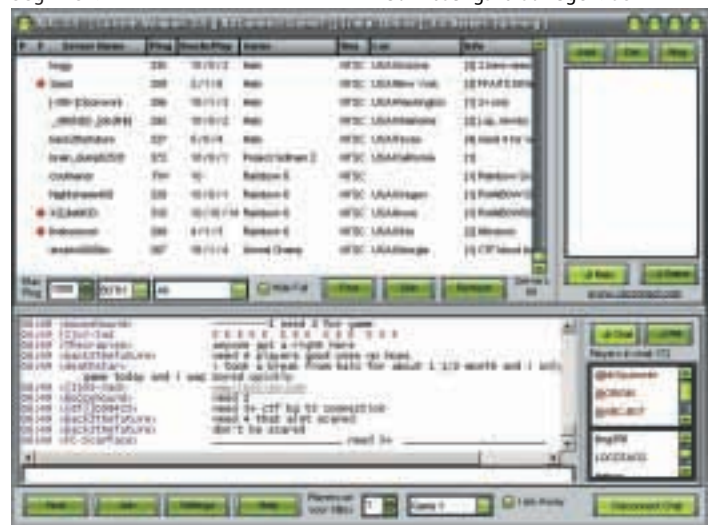
Die Software: Die Verbindungssoftware besteht aus drei Komponenten.



Das Verbindungsfenster zeigt alle Mitspieler der aktuellen Session.

Das Serverfenster zeigt alle laufenden Spiele, natürlich dürft Ihr selbst Spiele hosten. Mit dem Buddy-Manager könnt Ihr auch gleich kontrollieren, ob und was gerade Freunde von Euch spielen. Im unteren Bereich wird gechattet: Das ist besonders bei Komplikationen praktisch, weil Euch jederzeit dutzend erfahrene Linkspieler zur Seite stehen. Klickt Ihr auf einen Server, öffnet sich das Verbindungsfenster – jetzt braucht Ihr nur noch im Spiel auf den LAN-Modus wechseln und schon kann das Online-Match beginnen.

Fehlerbehebung: Weil Windows mitspielt, können im Einzelfall jede Menge Fehler auftreten – manchen Spielern verweigert die Software das Erstellen von Hosts, andere bringen gar keine Verbindung zustande. Das kann auch am Router, der Firewall oder einem anderem Element Eurer Netzwerkkonfiguration liegen. Wer von Netzwerk & Co. keine Ahnung hat, ist schlecht dran. Denn selbst für PC-Profis ist das Aufstöbern des Fehlers eine harte Nuss. Studiert dazu das FAQ auf der Homepage und sucht im Forum nach Lösungsvorschlägen. *oe*



Das Hauptfenster von 'XB-Connect': Die Liste oben zeigt alle aktiven Server im Netz, drunter seht Ihr den Chat-Raum für alle Teilnehmer.

► Günstiger Kühler

Habt Ihr mal wieder die ganze Nacht durchgezockt? Dann ist Eure Xbox sicher so heiß wie ein Auspuff: Dauerzockern verkauft Lik-Sang.com

den Kühler 'Xbox Auto Air Cooler' für elf Euro, der optisch aufs Konsolengehäuse abgestimmt ist.



► Luxuriöse VGA-Box

Wer seine Konsole an Monitor oder Projektor stöpseln will, braucht dafür einen VGA-Adapter – leider bringen die meisten Produkte nur ein verwachsenes Bild. Nicht so das 'X2VGA High Definition VGA Pack', das die Spielbilder von voller Auflösung (640x480 Pixel) präsentiert. Voraussetzung ist allerdings eine NTSC-Konsole oder ein PAL-Gerät mit Multi-norm-Umbau. Bei wolfsoft.de kostet das Zubehör 100 Euro.



Knowhow-Themen ... im Überblick ...

- **MAN!AC 12/03: Joypads am PC**
So bringt Ihr Controller an den Computer
- **MAN!AC 11/03: Controller-Innereien**
So funktionieren Konsolen-Pads
- **MAN!AC 10/03: Über den PC ins Netz (2)**
Mit der PS2 durch die Firewall
- **MAN!AC 09/03: Über den PC ins Netz**
PC und Konsole teilen sich das Internet



Gamecube



Xbox



Playstation 2

SERVICE

Z-2200

Das THX-zertifizierte Stereo-Soundsystem 'Z-2200' bietet eine effektive Leistung von 200 Watt (Spitzenleistung 400 Watt). Den Hoch- und Mitteltonbereich übernehmen die beiden Satellitenboxen, die mittels drehbarem Standfuß an Tisch oder Wand montiert werden können. Der Subwoofer stellt sich mit seinen

wichtigen Bässen gern in den Vordergrund und lässt sich auch per Kabel-Fernbedienung kaum bändigen. Daneben könnt Ihr leider nur noch die Lautstärke regeln. Anschluss findet das System über einen mitgelieferten Cinch/Klinken-Adapter. Insgesamt fehlt's etwas an Dynamik, was Gelegenheitszocker mit Platznöten allerdings nicht vom Kauf abhalten sollte.

Hersteller: Logitech
System: PS2, Xbox, Gamecube
Preis: ca. 180 Euro

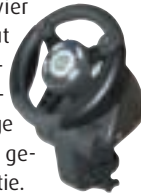
Basslastiges Stereo-System mit großer Leistung und edlem Design, aber hohem Preis. Die beiden dezent und dynamischen Satelliten erzeugen naturgemäß keinen Raumklang.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓



Turbo Racer 2

Das griffige Lenkrad wird mit Schraubklemme, Oberschenkelhalterung und Fußpedalen ausgeliefert. Die ungewohnt angeordneten Buttons sowie die vier Schaltwippen sind gut erreichbar. In der Praxis reagiert das Zubehör aber viel zu träge und virtuelle Rennen geraten zur Schlingerpartie.



Hersteller: Bigben
System: Playstation 2, Xbox
Preis: ca. 45 Euro

Handliches Lenkrad mit ungewohnter Buttonanordnung – schwammige Steuerung, großes Lenkspiel und kaum vorhandener Rumble-Effekt überzeugen aber nicht.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Action Replay Max

Das neue 'Action Replay' präsentiert sich nach dem Booten von CD nun mit hübscher, intuitiver Benutzeroberfläche und über 30.000 Cheats. Praktisch: Neue Codes könnt Ihr nach wie vor direkt eingeben (auch mit USB-Tastatur), bearbeiten oder via Breitbandadapter herunterladen. Dazu liegen noch Unmengen an Spielständen bei. Bei Film-DVDs startet automatisch 'Region X', mit dem Regioncode-Sperre und Grünstich deaktiviert werden. Mit dem praktischen Datei-Manager könnt Ihr schließlich Spielstände verwalten, auf USB-Zip-Laufwerke speichern und Eure Daten komprimieren.



Hersteller: Bigben
System: Playstation 2
Preis: ca. 40 Euro

Praktisches Cheat-Werkzeug mit großer Code-Bibliothek, die per Eingabe oder Download einfach zu erweitern ist. 'DVD Region X' und Datenmanager runden das Paket ab.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Z-5300

Nachschub für die Ohren: Nach Logitechs mittelpträchtigem 'X-620' in der letzten Ausgabe legt der Hersteller nach und präsentiert eine Surround-Anlage mit THX-Zertifikat. Leider fehlt wiederum der Digital-Decoder für Dolby Digital, ProLogic oder DTS. Deshalb erleben nur PC-User mit entsprechender Decoder-Soundkarte den vollen Surround-Genuss. Konsoleros stöpseln die Anlage via Cinch an den Klinkenanschluss an – passende Adapter liegen bei. Das Soundsystem weiß mit einer effektiven Gesamtleistung von 280 Watt (Gesamtpitzenleistung 560 Watt) zu beeindrucken. Der große Subwoofer trumpft dank Doppelkammern mit wichtigen Bässen auf. Auch der Auftritt der fünf Satellitenboxen mit gerade ausreichender Kabellänge geht dank sauberem Klang in Ordnung – lediglich der kaum vorhandene Raumklang gibt Anlass zur Kritik.

Die Lautsprecher eignen sich dabei für Tisch- wie Wandmontage. Mit der intuitiven Kabel-Fernbedienung kontrolliert Ihr Lautstärke, Bass, Balance



und den Center-Kanal über einen Drehregler – die Einstellung wird via LEDs angezeigt. Das eingehende Audiosignal verteilt die Anlage gleichmäßig auf die Lautsprecher, was keinen echten Surround-Eindruck liefert. Raumklanghungrige Konsolen-Zocker finden in dem genialen 'Z-680' (Ausgabe 08/03) deshalb immer noch die bessere Alternative.

Hersteller: Logitech
System: PS2, Xbox, Gamecube
Preis: ca. 280 Euro

Solide Anlage mit sattem Subwoofer und sauberem Klang, aber fehlendem Digital-Decoder. Das auf alle Boxen verteilte Stereo-Signal vermittelt kein echtes Surround-Feeling.

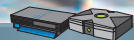
MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	Hersteller: Bigben	Hersteller: Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	Preis: ca. 20 Euro	Preis: ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	Fazit: tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	Fazit: Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
LENKRÄDER		
Driving Force	360 Modena Racing Wheel	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	Hersteller: Thrustmaster	Hersteller: Logitech
Preis: ca. 90 Euro	Preis: ca. 80 Euro	Preis: ca. 80 Euro
Fazit: hochqualitatives Lenkrad mit Force-Feedback und Schenkelhalterung.	Fazit: griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	Fazit: ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
SONSTIGES		
Action Replay Max (PS2)	Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)	Flight Stick (NGC)
Hersteller: Bigben	Hersteller: Logitech	Hersteller: Thrustmaster
Preis: ca. 40 Euro	Preis: ca. 500 Euro	Preis: ca. 40 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	Fazit: 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	Fazit: gut verarbeiteter Steuerknüppel mit wählbaren Tastenvoreinstellungen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓



LAST RESORT



GLADIUS

► Pecunia non olet:

Geld stinkt nicht, liegt in LucasArts' neuem Sandalen-Strategical aber faul am Strand rum. Ihr macht Euch diesen Umstand auf PS2 oder Xbox zu Nutze, indem Ihr in den Morgenstunden zum benannten Meeresrand schlurft und dort stehenbleibt. Ein Druck auf die **A**-Taste fördert mit etwas Glück diverses Strandgut zu Tage. Solltet Ihr nichts finden, leitet Ihr die Prozedur ein paar Meter weiter erneut ein. Macht den gesamten Morgen weiter und verkauft Eure Fundsachen anschließend beim Händler. Ohne großen Aufwand könnt Ihr auf diese Weise Euren Beutel mit klingenden Münzen füllen.

► Zeit ist Geld:

Noch ein wahrer Sinnspruch. Nutzt die extrem lange Ladezeit von Sprüchen wie 'Skeleton 1' aus, um in Gefechten Zeit zu schinden. Sinnvoll ist dies besonders bei zeitabhängigen Wettkämpfen wie 'King of the Hill' oder 'Hot Spot'. Sobald Ihr auf der Gewinnerposition steht, löst Ihr die Skelett-Beschwörung aus und seht zu, wie dem Gegner die Zeit gnadenlos davonrennt.

► Schmutzige Tricks:

Falls Euch das am Strand gesammelte Geld nicht reicht, gibt es einen weiteren Trick, um Euren Münzhaushalt aufzubessern: Sucht Euch im 'Hire Pool' einen Gladiator aus, den Ihr mit Sicherheit nicht in Eure Schule holen wollt. Rekrutiert den Burschen trotzdem und beraubt ihn seiner gesamten Ausrüstung. Bis auf seine Waffe könnt Ihr ihm nämlich seine gesamte Rüstung abnehmen und teuer verkaufen. Falls Ihr auch die Waffe haben wollt, tauscht Ihr sie mit irgendeinem billigen Käsemesser. Den nutzlosen Frischling könnt Ihr nach der Transaktion sofort entlassen.



STAR WARS REBEL STRIKE

► Passwörter:

Im 'Passcode'-Bildschirm könnt Ihr Euch mit der dunklen Seite der Macht verbünden und Euch einen leichten Weg durch die Rebellenlaufbahn erschummeln. Gebt die Passwörter aus unserer Liste ein.

Ace-Modus

WHATTHE?

Easy-Modus

WIMPIAM!

Arcade-Spiel freischalten

RTJPCIG

Arcade-Automat freischalten

TIMEWARP

freies Spiel am Arcade-Automaten

FREEPLAY

Credits freischalten

LOOKMOM

Dokumentation freischalten

THEDUDES

Konzertsaal freischalten

HARKHARK

► Die Verteidigung von Ralltir:

Bei der Verteidigung von Ralltir könnt Ihr dem Imperium einen schweren Schlag versetzen. Haltet Euren Snowspeeder anfangs dicht am Boden und schnappt Euch per Kabelharpune die 'Concussion'-Granaten. Haltet Ausschau nach einer Brücke und segelt so knapp über das Bauwerk, dass Euer Bombenanhängsel die Brücke und damit alle auf ihr befindlichen Feinde zerstört.

► Neue Schiffe:

Erfüllt die folgenden Aufgaben, um Euren Flugpark zu erweitern.

Slave 1

Bronzemedailen für alle Missionen

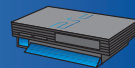
Jedi Starfighter

Silbermedailen für alle Missionen

Tie-Jäger

Goldmedailen für alle Missionen

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Schummelnummer:

Um Eure Hauptfigur in neue Rollen zu zwingen, sucht Ihr Euch einen der aufgelisteten Cheats aus und prägt ihn auf ein neues Nummernschild. Nachdem Ihr fertig getippt habt, stellt Ihr den Cursor auf 'Okay' und führt folgende Kombination aus.

L1 + R1 + X

P1MP

Zuhälter

HAWG

Bikertyp

ROSA

Ihr werdet zu Eurem Partner

HURT_M3

Euer Partner mit alternativem Outfit

FATT

Cop

SWAT

SWAT-Mitglied

BOOZ

Penner

HARA

asiatischer Arbeiter

MRFU

asiatischer Spieler

FUZZ

Officer Johnson

PHAM

asiatischer Metzger

B1G1

Euer Boss

M1K3

Commando

BRUZ

berühmter Boxer

B00B

weiblicher Punk

MNKY

männlicher Punker

TFAN

Gangster

TATS

Tattoo-Tussie

J1MM

Leichnam

PIMP

Kiezbruder

Mach mal Pause:

Im Pausemenü von "True Crime" entfalten diese Cheats ihre volle Wirkung. Beendet nach der Eingabe die Spielpause, um die Freischalt-Codes zu aktivieren.

← → ← → ← → X

alle Fahrer-Upgrades freigeschaltet

↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ X

alle Kampf-Moves freigeschaltet

→ ← → ← → ← X

alle Gunplay-Skills freigeschaltet

↓ ↓ ↓ ↓ X

größerer Wagen

(aus dem Inneren eines Fahrzeugs aktivieren!)

X ● ■ ▲

Nick Kangs Standort anzeigen

... 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 2, Gamecube und Xbox.

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.



Gamecube



Xbox



Playstation 2

SERVICE

**SSX 3****► Eddie freischalten:**

Auch im dritten Teil der spaßigen Brett-Action könnt Ihr wieder diverse Bonus-Boarder freispielen oder freischalten, wenn Ihr die richtigen Codes im Cheatmenü eingibt. Der gute Eddie gesellt sich beispielsweise zu Eurem Boarder-Haufen, sobald Ihr den unten stehenden Cheat eingibt.

worm**► Luther freischalten:**

Der Namensvetter des berühmten Reformators pflügt für Euch den Schnee, sobald Ihr dieses Codewort im Cheatmenü benutzt.

bronco**► Brodi freischalten:**

Um mit Brodi auf die Piste zu gehen, gebt Ihr im Cheatmenü folgendes Wort ein. Achtet bei sämtlichen Codewörtern darauf, alle Buchstaben klein zu schreiben.

zenmaster**► Charaktere & Items:**

Neben den per Cheatcode aktivierbaren Bonusfiguren könnt Ihr noch eine Menge weiterer Charaktere und Items erspielen. Die folgende Liste verrät Euch, welche Aufgaben Ihr komplettieren müsst und was als Belohnung dabei herauspringt.

Bunny San**alle Kunstobjekte sammeln****Canhuck****'Peak 3 Exploration Goals'****Churchill****'Peak 3 Freestyle'****Cudmore****'Peak 3 Earning Goals'****Far East Myth****100% in allen 'Mountain Stats'****Gutless****alle Medaillen gewinnen****Hiro****alle Sammelkarten horten****JP & Marisol****'Peak 1 Lodge'****Jürgen****'Peak 1 Goals'****Marty & Seeiah****'Peak 2 Lodge'****NW Legend****'Peak 3 Goals'****Stretch****alle Poster sammeln****AMPED 2****► Cheats:**

Um das Spielgefühl von "Amped 2" Euren persönlichen Wünschen anzugleichen, könnt Ihr auf etliche Schummelcodes zurückgreifen. Gebt die Codes im Cheatbildschirm ein, den Ihr im Optionsmenü findet. Nach einem korrekt eingetippten Cheat verschwindet das Codewort vom Bildschirm. Falsche Eingaben werden mit einer akustischen Fehlermeldung quittiert. Achtet darauf, die Cheatcodes immer zusammenzuschreiben.

alle Videos freischalten**ShowRewards****schnellere Spins****SuperSpin****Strecken werden eisig****AllIce****maximale Fahrerskills****MaxSkills****geringe Schwerkraft****LowGravity****keine Zusammenstöße mit anderen****Fahren****NoCollisions****alle Levels freischalten****AllLevels****höhere Geschwindigkeit****FastMove****Unverwundbarkeit****DontCrash****einfache Tricks****TrickedOut****Soundtest****AllMyPeeps****Cheats deaktivieren****NoCheats****► Rosa Kaninchen:**

Wer schon immer mit einem rosa Kaninchen über die Piste brettern wollte, hat jetzt die Gelegenheit. Gebt den nachfolgenden Cheat im Cheatmenü ein. Das Karnickel lässt sich nach korrekter Cheateingabe wie ein regulärer Fahrer auswählen.

Bunny**XB**

Ohne Angst vor Stürzen wütet Ihr über die wüstesten Pisten.

**WWE SMACKDOWN!
HERE COMES THE PAIN****► Gewinnt im Season-Modus:**

Nutzt in den 'Season'-Matches die schmutzigen Tricks Eurer Gegner, um selbst den Sieg davonzutragen. Platziert einen Tisch in einer Ecke des Ringes und stellt Euch davor. Lasst Euren Gegner ohne Gegenwehr herankommen. Irgendwann wird Euch Euer Opponent durch den Tisch prügeln. Damit handelt er sich eine handfeste Disqualifizierung ein und bringt Euch den Matchsieg sowie mehr 'Respect'- und 'Superstar'-Punkte.

► Gewinnt bei Hell in the Cell:

Brecht einen der beiden Bereiche auf der Oberseite der Arena auf. Klettert jetzt auf das Dach des Käfigs. Euer Gegner kommt hinterher und bewegt sich auf Euch zu. Jetzt positioniert Ihr Euch so, dass das vorher geschlagene Loch zwischen Euch und Eurem Gegner liegt. Der tumbe Fleischberg plumpst hindurch und prallt schmerzhaft auf den Boden des Ringes. Dem angeschlagenen Fallkünstler könnt Ihr leicht den Rest geben.

► Wrestleraufzucht:

Wenn Ihr einem selbsterschaffenen Wrestler zur großen Karriere verhelfen wollt, aber den 'Season'-Modus nicht mit einem schwächlichen Anfänger durchspielen möchtet, wählt Ihr einfach eine vorgegebene Spielfigur aus. Mit einem regulären WWE-Wrestler machen Euch die Kämpfe im 'Season'-Modus wesentlich weniger Probleme. Alle gewonnenen Attributpunkte schreibt Ihr danach Eurem selbstgemachten Wrestler gut.

► Erfahrung im Season-Modus:

Wieviele Erfahrungspunkte Ihr im 'Season'-Modus pro gewonnenem Match einfahrt, hängt vom eingestellten Schwierigkeitsgrad ab. Lest in unserer Liste nach, wieviel die Schmerzen wirklich wert sind.

Easy**6 Punkte pro Match****Normal****12 Punkte pro Match****Hard****18 Punkte pro Match****Smackdown****24 Punkte pro Match****TONY HAWK'S
UNDERGROUND****► Cheats:**

Auf allen drei Systemen funktioniert die Cheateingabe des taufrischen Skatevergnügens gleich: Im Optionsmenü wählt Ihr den Punkt 'Cheat Codes' aus und bedient Euch aus der folgenden Liste von Codewörtern.

perfekte Manuals**keepitsteady****perfekte Balance****letitslid****Mond-Physik****noforce****Schwerelosigkeit****getitup****alle Videos freischalten****digivid****Jukebox****holeshot****► Versteckte Levels:**

Nach erstmaligem Durchspielen des Story-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad öffnen sich diverse versteckte Levels. Wir haben für Euch die Zugänge zu den Stages aufgelistet.

Hangar**in Moskau nach rechts wenden und ins fünfte Fenster auf der rechten Seite des Gebäudes fahren****Hotter Than Hell****Story-Modus auf jeglichem Schwierigkeitsgrad lösen****Schule 2****im Bahnhof von New Jersey auf der rechten Seite ganz oben****Venedig****in Hawaii rollt Ihr in den hinteren linken Abschnitt des Areal und macht einen 'Ollie' in die 'Evil Tiki'-Statue****► KISS-Video**

Im 'Hotter Than Hell'-Level könnt Ihr ein Video der altertümlichen Glamrock-Kollegen KISS freischalten. Dazu müsst Ihr den Namen der Band buchstabieren, indem Ihr die Buchstaben zum Leuchten bringt. K und I findet Ihr in den Ecken des Levels. Die beiden S sind mittig angeordnet. Für jedes weitere Buchstabieren geben sich die virtuellen Pendants von Gene Simmons & Co. die Ehre und spielen mit "Gods of Thunder" zünftig zum Skating-Tanz auf.

keine Shot-Uhr
 ■ ■ ■ × ↓
 Team verbessern
 ↑
 Team-Dreier-Würfe verbessern
 ■ ■ × × ● ● ↑
 Team-Blocks verbessern
 ■ ■ × × ● ● ←
 Team-Dribbling verbessern
 ■ ■ × × ● ● →
 Team-Dunks verbessern
 ■ ■ × × ● ● ↓
 Team-Power-Ups verbessern
 ■ ■ × × × ● ● ↑
 Team-Geschwindigkeit verbessern
 ■ ■ × × × ● ● ←
 Team-Stärke verbessern
 ■ ■ × × × ● ● ↓
 Retro Bulls Arena
 × →
 Retro Celtics Arena
 × ↓
 Retro Lakers Arena
 × ←
 Venice Beach
 × ● ↓

Aggressive Inline (1 Seite)	0190 / 829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190 / 829076202
DOAX (4 Seiten)	0190 / 829076214
Drakan (8 Seiten)	0190 / 829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190 / 829076203
Gar Turismo Concept (2 Seiten)	0190 / 829076212
Legend of Zelda WW (4 Seiten)	0190 / 829076222
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190 / 829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190 / 829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190 / 829076205
Ratchet & Clank	0190 / 829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190 / 829076206
Silent Hill (2 Seiten)	0190 / 829076201
Soul Reaver (4 Seiten)	0190 / 829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190 / 829076208
Spinter Cell	0190 / 829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190 / 829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190 / 829076217
Tenchu (4 Seiten)	0190 / 829076220
Turok Evolution (2 Seiten)	0190 / 829076213
Virtua Fighter 4 (2 Seiten)	0190 / 829076209
V-Reality 3 (7 Seiten)	0190 / 829076210



Sobald Ihr ein '1Up'-Ei gefunden habt, brütet Ihr es wiederholt aus, um unendlich Leben zu sammeln.

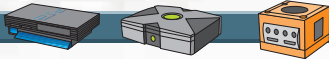
NIKE SHOX BB4
242TREU777
JORDAN III
CVJ554TJ58
Air Zoom Generation
23LBJNUMB1

Welt 1 Level 4	44 Münzen
Welt 2 Level 2	30 Münzen
Welt 3 Level 8	42 Münzen
Welt 4 Level 2	22 Münzen
Welt 5 Level 5	28 Münzen
Welt 6 Level 7	78 Münzen
Welt 7 Level 2	42 Münzen

Den letzten Tauchlevel im Spiel gewinnt Ihr ohne Probleme, indem Ihr unter den Schiffen durchtaucht.



Die Rückkehr des Königs Der Herr der Ringe



Die neueste "Herr der Ringe"-Versetzung stellt wie der Vorgänger eine harte spielerische Nuss dar. Damit Ihr Euch an den vielen kniffligen Stellen nicht die Zähne ausbeißt und die 'Rückkehr des Königs' gebührend feiern könnt, dröseln wir Euch im Folgenden alle Missionen sowie die kompletten freispielbaren Boni ausführlich auf. Viel Spaß beim Kampf um Mittelerde! os

Auflevel-Tipps

Beschränkt Euch beim Move-Einkauf auf simpel und schnell auszuführende Schläge (sprich mit einer oder zwei Tasten) – komplizierte Combos lassen sich im meist chaotischen Spielverlauf nur schwer anbringen. Darüber hinaus solltet Ihr Eure Fernattacke so schnell wie möglich aufpowern: Vor allem in späteren Abschnitten leisten Euch brennende Pfeile, leuchtende Magiebälle sowie vergiftete Messer gute Dienste.

Mission 1: Helms Klamm

In der Rolle von Gandalf werdet Ihr mit der grundlegenden Steuerung

PLAYER'S GUIDE

vertraut gemacht. Metzelt zuerst die Uruk-hais unterhalb der Mauer und klettert nach der kurzen Zwischensequenz die Mauer hoch. Oben erledigt Ihr die entfernt stehenden Widersacher via Magieattacke, anschließend schwingt Ihr Euch an dem Haken nach unten, wo Ihr nacheinander die drei Katapulte aktiviert.

Mission 2: Die Pfade der Toten

Mit Aragorn, Legolas oder Gimli wandert Ihr durch das düstere Höhlenlabyrinth. Kämpft Euch durch das lineare Gangsystem (achtet auf interaktive Gegenstände), bis Ihr ein verschlossenes Gittertor erreicht. Lauft links und unter dem steinernen Steg hindurch auf die rechte Seite. Erledigt dort die beiden Geister und hebt das Tor schließlich via Seilwinde. Weiter durch das Portal in die große Halle. Metzelt Euch über die Brücke zum Ende des Levels.

Mission 3: Der Weg nach Isengart

Schlagt Euch mit Gandalf durch den

Mission 2



XB Über diese Brücke erreicht Ihr das Ende des zweiten Levels.

Mission 4



NGC Vermeidet Sichtkontakt mit den fliegenden Nazgul!

verschlungenen Waldpfad. Achtet dabei auf herumstehende explosive Wagen: Bringt sie mit einer Fernattacke zur Detonation. Nach dem ersten Checkpoint geht's hinab in eine Art Arena, in der aufgebrachte Ents Jagd auf Orks machen. Geht den Baumriesen aus dem Weg und erledigt kontinuierlich Sarumans Schergen. Nachdem 75 Widersacher das Zeitliche gesegnet haben, öffnet sich ein weiterer Weg. Folgt dem Steig, bis Ihr eine Anhöhe erreicht. Auf der anderen Seite der Schlucht befinden sich Verteidigungstürme, die Ihr via Fernattacke (achtet auf die explosiven Lager daneben) zu Fall bringt. Lauft über die neu entstandene Brücke und folgt dem Pfad nach unten zu einer Wasserbarriere. Haltet dem Ent die Angreifer vom Leib, bis dieser die Holzbalken aus der Verankerung reißt.

Mission 4: Flucht aus Osgiliath

Folgt dem Weg und achtet auf Gollums Anweisungen. Sobald Ihr von den fliegenden Ringgeistern entdeckt werdet, müsst Ihr ein Auge auf das eingeblendete Warnsymbol rechts oben werfen: Füllt sich der Kreis komplett, heißt es 'Game over'. Spurtet daher möglichst nach oben zu einem Tempel, wo Ihr nach unten außer Sichtweite der Nazgul klettert. Verlasst den Unterschlupf und wendet Euch nach rechts – über eine Treppe gelangt Ihr in ein weiteres zerstörtes Bauwerk. Nun hoch über die Trümmer und via Leiter weiter auf die Mauer. Jetzt fix vorbei an den Orks und oben links in Deckung unter einen Gebäuderest. Erledigt die Pfeile schießenden Monster via Fernattacke und klettert auf der gegenüberliegenden Seite die Leiter hinunter. Hetzt die Treppe hoch und

Mission 3



PS2 Benutzt auf dem Weg nach Isengart herumstehende Sprengstoffwagen, um mehrere Widersacher auf einmal auszuschalten (oben links). Nehmt Euch vor den wütenden Ents in Acht (oben Mitte) und zerstört anschließend die Wachtürme. Helft am Ende dem Ent bei seinem zerstörerischen Werk (unten rechts).





Gamecube



Xbox



Playstation 2

SERVICE

Mission 5



NGC Der König der Toten ruft nach seiner ersten Attacke untote Hilfe herbei: Knipst die Geister via Bogen und Schwert aus (oben links). Danach widmet Ihr Euch dem Obermottz persönlich (oben Mitte). Wiederholt dies solange, bis er mit seinem tödlichen Windhauch beginnt (oben rechts). Zwischendurch greift Ihr mit Pfeilen an.

schubst die Glocke nach unten – ein neuer Weg wird frei. Ihr geratet erneut in Sichtweite der Ringgeister: Haltet Euch nicht zu lange mit den Orks auf, flitzt durch die Gegnerreihen bis zu einem Tempel, wo zwei weitere Leitern nach unten in ein Abwassersystem führen. Folgt den Katakomben, bis Ihr ein verschlossenes Tor erreicht. Erledigt die Wächter und öffnet den Durchlass in den nächsten Level.

Mission 5: Der König der Toten

Der erste Endgegner stellt gleich eine harte Nuss dar. Flüchtet erstmal vor seinen Schwerthieben und erledigt danach die erste Welle seiner Helfer. Anschließend könnt Ihr den König verwunden – blockt seine Angriffe und schlägt zu, wenn er sich kurz ausruht. Wiederholt dieses Prozedere, bis er seine Windattacke auspackt. Versteckt Euch hinter einem der Steine und feuert nach dem Abebben des Sturms drei Pfeile auf den Geisterfürsten. Nach zweimaliger Wiederholung geht's weiter im Nahkampf: Blocken und zuschlagen heißt die Devise. Der König der Toten ruft erneut Unterstützung, verfährt wie anfangs beschrieben, bis Ihr den Widersacher niedergerungen habt. Danach folgt die Flucht aus dem einstürzenden Gewölbesystem: Lauft einfach unbeirrt die Wege entlang

und erledigt die erscheinenden Gespenster.

Mission 6: Das Südtor

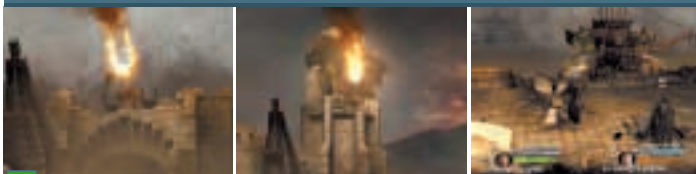
Lauf in Richtung geöffnetes Tor, wo Euch ein Hinterhalt erwartet. Ignoriert den Höhlentroll und haltet Euch rechts. Löst das Katapult aus und wendet Euch nach links. Aktiviert dort ebenfalls die Katapulte und bringt so die Kuppel zum Einsturz. Über die Trümmer gelangt Ihr nach oben auf die Mauer. Tötet dort zuerst den Höhlentroll und nehmt Euch dann den auftauchenden Mumakil vor: Feuert einfach beständig Pfeile auf die zerstörbaren Aufbauten, bis eine Explosion das Tier zu Fall bringt. Laft anschließend zu dem kurz eingeblen deten Hebel, um das Südtor zu öffnen. Den blockierenden Höhlentroll schafft Ihr mit gezieltem Einsatz der Teerkessel aus dem Weg, nach ein paar Orks ist der Weg schließlich frei.

Mission 7



XB Den ersten Enterturm zerstört Ihr via Katapult.

Mission 6



XB Gnadenloser Kampf um das Südtor: Schwächt via Katapult-Attacke den Höhlentroll (oben links) und zerstört den Turm (oben Mitte). Von oben erledigt Ihr anschließend den antrabenden Mumakil sowie beim Südtor lauernde Orks. Benutzt dazu die herumstehenden Teertöpfe!

Mission 8



PS2 Mit Fackel-Beschuss treibt Ihr Spinnenansammlungen auseinander (links, Mitte). Kankra tötet Ihr mit einer Kombination aus Blocken und Zustechen.

Mission 7: Minas Tirith – Auf der Mauer

Gandalf muss die über die Mauer drängenden Orks zurücktreiben. Achtet dabei stets auf den Radar: Kleine rote Punkte symbolisieren Leitern, große anrückende Entertürme. Bleibt auf der Mauer in Bewegung und findet das richtige Verhältnis zwischen Ork-Vermöbeln sowie Leiter-Umstoßen (achtet auf den kreisförmigen Indikator am rechten oberen Rand). Den ersten, anrückenden Enterturm zerstört Ihr via Katapult, das Ihr links von Eurer Startposition auf dem Turm findet. Den zweiten und den dritten müsst Ihr via Magieattacke ausschalten, dabei immer auf die anstürmenden Orks achten.

Mission 8: Kankras Lauer

Lauf durch das Gangsystem, an der

ersten Abzweigung links, dann rechts und erneut links. Haltet Euch weiterhin links (von oben scheint Licht in den Gang), danach rechts, wo auch schon zwei Fackelständer und mehrere Spinnen auftauchen. Werft eine Fackel in die Ansammlung aus kleinen Arachniden und spurtet durch die freigewordene Gasse. Verbrennt die Spinnweben via Fackel und lauft geschwind links an der Ork-Versammlung vorbei. Tötet die Spinnen sowie das andere Gesindel, bis Ihr auf einen weiteren Haufen Bösewichter trifft. Metzelt die Widerlinge nieder und folgt dem Pfad. Brennt Euch danach via Fackeleinsatz den Weg frei. Nach dem Erklimmen einer Anhöhe (be wacht von Orks) geht Ihr zuerst den rechten Weg: Zerstört via Feuerein satz die Spinnweben und spurtet

Freispielbare Extras

Name	Voraussetzung	Inhalt
Fotos der Filmproduktion	Beenden des Levels 'Das Südtor'	diverse unkommentierte Fotos aus dem kommenden Kinofilm
Geheimcodes	Beenden des Levels 'Die Schicksalsklüfte'	Hier findet Ihr Tastenkombinationen für diverse Cheats (Kasten)
Hobbits und Spiele	Beenden des Levels 'Helms Klamm'	Elijah Wood, Billy Boyd und Dom Monaghan philosophieren über ihre Spielkünste
Interview Andy Serkis	Beenden des Levels 'Die Schicksalsklüfte'	Der Gollum-Darsteller/Sprecher plaudert über sein virtuelles Abbild
Interview Billy Boyd	Beenden des Levels 'Die Schicksalsklüfte'	Der Pippin-Darsteller erzählt über sein freizuspielendes Alter Ego im Spiel
Interview Christopher Lee	Beenden des Levels 'Der Weg nach Isengart'	Der Saruman-Darsteller erzählt über die Synchronaufnahmen im Tonstudio
Interview David Wenham	Beenden des Levels 'Die Schicksalsklüfte'	Der Faramir-Darsteller erzählt über sein freizuspielendes Alter Ego im Spiel
Interview Dom Monaghan	Beenden des Levels 'Die Schicksalsklüfte'	Der Merry-Darsteller erzählt über sein freizuspielendes Alter Ego im Spiel
Interview Elijah Wood	Beenden des Levels 'Kankras Lauer'	Der Frodo-Darsteller plaudert über sein virtuelles Abbild
Interview Ian McKellen	Beenden des Levels 'Minas Tirith: Auf der Mauer'	Der Gandalf-Darsteller spricht über sein digitales Alter Ego
Interview Sean Astin	Beenden des Levels 'Flucht aus Osgiliath'	Der Frodo-Darsteller erzählt über sein Polygon-Abbild
Konzept Artworks aus dem Film	Beenden des Levels 'Helms Klamm'	Diverse unkommentierte Konzeptzeichnungen aus dem Film
Konzept Artworks aus dem Spiel	Beenden des Levels 'Die Pfade der Toten'	Diverse unkommentierte Konzeptzeichnungen aus dem Spiel
Sarumans Palantir	Beenden des Levels 'Die Schicksalsklüfte'	Bonus-Level: Übersteht 20 Angriffswellen
Saurons Palantir	Beenden des Levels 'Die Schicksalsklüfte' + Erreichen von Level 10 mit Gandalf, Sam, Gimli, Legolas oder Aragorn	Bonus-Level: Übersteht 20 Angriffswellen



Mission 9



PS2 Die Anhöhen der Pelennor Felder erreicht Ihr über Rampen (links). Von dort aus erledigt Ihr anrückende Mumakil (Mitte) und den fliegenden Ringgeist (rechts).

zurück zu der Abzweigung. Jetzt links entlang und via Fackeleinsatz durch die Spinnenansammlungen zum Checkpoint.

Den folgenden Bosskampf mit Riesenspinne Kankra übersteht Ihr mit folgender Taktik: Blockt die Biss-attacken und schlägt anschließend kräftig zu. Nach ein paar Treffern schickt sie ihre kleinen Schwestern aus – bleibt mit dem Rücken zur Wand und erledigt eine Spinne nach der anderen, bis Kankra erneut angreift. Wiederholt das Spiel solange, bis das Monster aufgibt.

Mission 9: Pelennor Felder

Erledigt zunächst 60 Widersacher, um anschließend von der rechten Anhöhe aus auf anrückende Mumakil zu schießen. Erledigt den ersten am besten via Pfeilbeschuss und spurtet danach an der Stelle mit dem Pfeilextra nach unten, rennt über das Schlachtfeld und auf der anderen Seite nach oben. Streckt das Mumakil nieder (via Pfeil- und Katapultattacke) und flitzt auf der Anhöhe nach links. Verscheucht den fliegenden Ringgeist mit permanentem Pfeilbeschuss. Jetzt zurück übers Schlachtfeld auf den gegenüberliegenden Hügel, wo Ihr erneut ein Mumakil erlegt. Hastet nach rechts, um den flatternden Nazgul erneut zu vertreiben. Spurtet auf derselben Anhöhe nach links, dort stampft ein weiteres Mumakil. Danach attackiert der Ringgeist erneut – wie gewohnt weist Ihr ihn via Pfeil-

Mission 10



PS2 Rettet in Minas Tirith 200 Zivilisten das Leben.

beschuss erst mal in die Schranken. Auch das neuerliche Auftauchen eines Mumakils quittiert Ihr mit einem Pfeilhagel, ebenso wie das letzte Auftauchen des fliegenden Nazgul. Anmerkung: Solange der Ringgeist attackiert, tauchen auch Mumakil auf. Unter Umständen müsst Ihr noch mehrmals zwischen den Anhöhen hin- und herwechseln, um den Level zu beenden. Je nachdem, mit welcher Präzision und Power Eure Pfeile den Nazgul treffen.

Mission 10: Minas Tirith – Der Innenhof

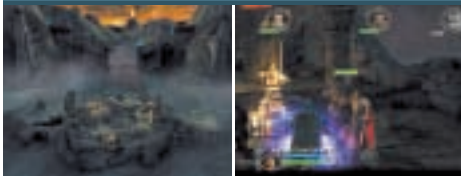
Panik in Minas Tirith: Die weiße Stadt wird von Saurons Schergen überrannt und Ihr müsst 200 Zivilisten vor dem sicheren Tode retten. Da sich das Geschehen auf einem sehr begrenzten Areal abspielt, gilt es häufig die Position zu wechseln. Erledigt gezielt die Feinde, die den hilflosen Stadtbewohnern am nächsten stehen. Setzt kontinuierlich Magieattacken aus der Ferne ein.

Mission 11



PS2 Erledigt die dicken Brocken mit Energieleiste getarnt von hinten (oben links) und den Endboss via herumstehender Speere (Bilder unten).

Mission 12



NGC Beim schwarzen Tor müsst Ihr Nerven behalten und Durchhaltevermögen zeigen. Beschützt konsequent Eure Mitstreiter (rechts)!

Mission 11: Cirith Ungol

Hier ist Taktik gefragt: Sobald Ihr einen besonders robusten Feind mit Energieleiste seht, schlüpft Ihr via Schultertasten unter den Elbenumhang. So getarnt schleicht Ihr Euch an die Riesen an und metzelt sie von hinten mit einem Todesstoß auf einmal nieder. Metzelt Euch durch die Festung, bis Ihr einen Raum mit einem riesigen Kronleuchter erreicht. Sobald Ihr 80 Orks erledigt und den Lüster zum Einstürzen gebracht habt, sucht Ihr Euch einen Weg nach oben zu einer Zugbrücke. Tötet den dicken Brocken am Katapult und feuert selbiges ab. Sprintet sodann über die Brücke in den Turm, wo Euch ein weiterer Bosskampf erwartet. Benutzt gegen den Ork die herumstehenden Speere, um ihn ins Taumeln zu bringen. Anschließend hackt Ihr kräftig auf ihn ein. Wiederholt dies bis zum bitteren Ende.

Mission 12: Das schwarze Tor

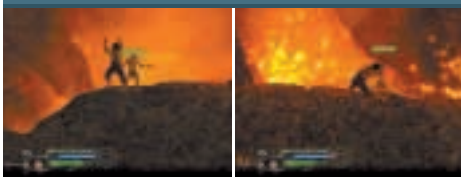
Die letzte große Schlacht vor den Toren Mordors findet für Euch in einer Art Arena statt. Zusammen mit Euren Weggefährten stemmt Ihr Euch dem anrückenden Heer entgegen. Wichtig dabei: Achtet auf die eingeblandeten Energieleisten der Mitstreiter. Sobald ein entsprechender Balken auftaucht, heißt das 'Euer Freund wird angegrif-

fen'. Eilt flugs zu Hilfe und haltet ihm die Widersacher vom Leib, in Ruhepausen erholt sich sodann seine Gesundheit. Bei jeder der sechs Angriffswellen ist auch ein besonders dicker Brocken mit eigener Lebensanzeige dabei – versucht die Burschen möglichst schnell von hinten niederzumetzeln, denn ihre Treffer richten großen Schaden an. Habt Ihr das halbe Dutzend erledigt, folgen ein Checkpoint und der nicht allzu knifflige Kampf gegen einige Ringgeister.

Mission 13: Die Schicksalsklüfte

Frodo, Sam und Gollum sind im Inneren des Schicksalsberges angekommen. Gollum hat Frodo den Ring entrissen und versucht nun, Euch zu töten. Weicht seinen Attacken aus und lockt ihn an den Rand des Plateaus. Sobald er mit hektischen Rückwärtssprüngen Euren Annäherungsversuchen ausweicht, setzt Ihr sofort nach und drängt ihn mit wildem Schwertgefuhrte an den Abgrund. Beginnt Gollum zu taumeln, befördert Ihr ihn mit einem kräftigen Tritt über den Rand. Dummerweise krallt er sich an der Kante fest – ein Todesstoß lässt den Wicht vermeintlich in die Tiefe stürzen. Wiederholt dieses Prozedere, bis Gollum nach einigen Treffern tatsächlich in die glühenden Magmafluten stürzt.

Mission 13



XB Sobald Gollum taumelt, befördert Ihr ihn via Fußtritt über den Rand des Plateaus. Anschließend bringt Ihr ihn via Todesstoß zum Absturz (rechts).

Tastenkombinationen

Cheatcode	Tastenkombination		
	PS2	Xbox	Gamecube
Alle Upgrades	↑ ↓ ▲ ■	↑ ↓ Y Z	↑ ↓ Y B
Lebensenergie auffüllen	■ ■ ● ●	X X B B	B B X X
Perfect-Modus	● ↓ ▲ X	B ↓ Y A	X ↓ Y A
Permanent verheerende Attacken	▲ ↑ ▲ ↓	Y ↑ Y ↓	Y ↑ Y ↓
Unendlich Schüsse	■ ■ ↓ ●	X X ↓ B	B B ↓ X
Unverwundbarkeit	■ ● ■ ↑	X B X ↑	B X B ↑
Zielerfassungs-Modus	↓ ● ↑ ■	↓ B ↑ X	↓ X ↑ B

Ghosthunter



Playstation 2

Player's Guide – Teil 1

► Wie die berühmten Geisterjäger aus den Achtzigern hat auch Lazarus seine liebe Not, mit den biesigen Gesellen. Neben Geschick und taktischem Gespür sind bei der Geisterhatz Euer Knobelinstinkt und Orientierungssinn gefragt. MAN!AC bringt Euch sicher durch die erste Hälfte des Abenteuers. *mw*

Spuk in der Schule

Nachdem Anna in die oberen Etagen entfloht ist, bleibt Landei Lazarus nichts anderes in der Eingangshalle zu tun, als hinten links die Treppe in den Keller zu nehmen. Geht den Gang nach links bis zum Ende und über eine zweite Treppe weiter nach unten. Hier führt eine Leiter bis in die Kanäle unter der Schule. Watet durch die Abwasserfluten, bis Ihr linkerhand eine Kammer entdeckt. Durch ein Loch im Fußboden betretet Ihr das Labor des Professors. Schaut Euch um und spielt an der Maschine herum, die wie ein alter Volksempfänger aussieht. Sobald Ihr wieder die Kontrolle über Lazarus habt, tretet Ihr durch die Stahltür (die sich nach der Geisterbefreiung geöffnet hat) in einen weiteren Abschnitt. Dringt weiter in den Kanal vor, nach rechts und durch einen Aufzugschacht nach oben. Hier findet Ihr ein 'Revenant'-Monster, das hinter einem Gitter in der Falle sitzt. Bringt Euch auf eine Linie mit dem 'Revenant', so dass er in der Mitte zwischen beiden Generatoren steht. Jetzt zückt Ihr Eure Dienstwaffe und drängt den Burschen mit gezielten Schüssen an die Wand

zurück (Bild 1). Nach einem Plausch mit dem Computer-Kollegen durchschreitet der Cop mit dem biblischen Namen die nächste offene Tür und beginnt seine Ausbildung zum Geisterjäger.

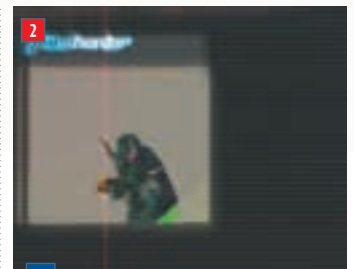
Geistreicher Unterricht

Nach der Unterbrechung des Unterrichts durch einen aus der Wand kommenden 'Revenant' nimmt Lazarus die Granate und das Gewehr auf und benutzt beides, um den Störenfried einzufangen. Hinter dem Loch in der Wand verpasst Ihr einem weiteren Monster dieselbe Behandlung und klettert durch den Liftschacht auf der rechten Seite in die Schulräume hinauf. Folgt dem Korridor und tretet nach rechts in die Toilette. Ein zweite Tür bringt Euch ins Lehrerzimmer. Vorsicht: Die Lady am Tisch verwandelt sich in einen blauen Geist wenn Ihr Euch nähert. Im nächsten Raum schießt Ihr das Fenster kaputt und klettert nach unten zu Eurem Wagen, aus dem Ihr die Shotgun mitnehmt. Jetzt geht's über eine Feuerleiter in den ersten Stock des Schulgebäudes. Im ersten Klassenzimmer rechts von Euch sammelt Ihr zwei weitere blaue Geister ein. Lauft die Treppe nach unten, fangt auch hier den Geist und marschieret durch das Zimmer des Hausmeisters zurück in die Eingangshalle. Säubert das Foyer von Geistern und steigt die Haupttreppe hinauf. Oben gibt es

einen Geist in einem Klassenzimmer und die Schülertoilette, wo Ihr zum ersten Mal Eure Astral-Fähigkeit aktivieren könnt. Nach der Zwischensequenz besiegt Ihr erst den auftauchenden 'Revenant' und fliegt dann mit Astral die zerstörte Treppe nach oben zum Fahrstuhlschacht, den Ihr mit der frisch erworbenen 'Revenant'-Fähigkeit ganz nach unten stoßt. Lazarus klettert den Schacht nach oben bis zum Dachgeschoss. Fangt die beiden 'Revenants' und den Geist. Nach der Sequenz bleibt Ihr ständig in Bewegung und sucht Deckung vor den Fernkämpfern. Steht Ihr sicher unter der Ballustrade, kümmert Ihr Euch zuerst um die Schildträger. Danach pflückt Ihr die Armbrustschützen von der Galerie und nutzt dabei die Regale als Deckung.

Der Heuler und sein Friedhof

Ein grunzender Heuler patrouilliert durch den Friedhof und öffnet Euch die Tore zum nächsten Abschnitt. Duckt Euch hinter Grabsteinen oder Mauervorsprüngen und wartet, bis Ihr das Kreischen der Torangeln hört. Dann spurtet Ihr hindurch und sucht gleich wieder Deckung. Sieht Euch der Heuler, verschwindet er und beginnt seine Route von vorn. Seid Ihr in den runden Bezirk mit der Statue in der Mitte vorgedrungen, öffnet der Heuler das letzte Tor und legt sich in seiner Privatgruft schlafen. Fangt ihn ein und nehmt das Brecheisen mit. Zurück bei der Statue könnt Ihr die Tür zur Holzfällerhütte aufbrechen. Sammelt dort den rostigen Schlüssel ein und schließt im Statuenareal das Tor zum Hügelpfad auf. Hier besiegt Ihr einige Geister und betretet das 'De Montford'-Anwesen. Schaut Euch den Raum hinter der linken Tür an und plauscht ein wenig mit der herzigen Lady De Montford. Kehrt zurück zum Friedhof und folgt



PS2 Die Geistersuchfunktion des Zielfernrohrs spürt transparente Feinde auf.

den 'Redneck'-Scharfschützen in die Kirche. Durch ein Loch im Boden des Gotteshauses erhaltet Ihr Zugang zu überfluteten Tunneln, die Euch ins versunkene Dorf führen.

Versunkenes Dorf

Nutzt die Infrarotsicht Eures Zielfernrohrs, um die Scharfschützen in der Scheune sichtbar zu machen und auszuknipsen (Bild 2). Nach zwei erlegten 'Rednecks' bricht ein mörderisches Kettensägen-Kroko durch einen nahen Zaun. Legt den Rückwärtsgang ein und besiegt den Wüterich mit der Shotgun. Weiter geht's durch den zerbrochenen Zaun zu einer zweiten Scheune mit Scharfschützen. Sichert das Gebiet und untersucht das Haus in der Nähe der Scheune. Von hier betretet Ihr die Hauptstraße und sucht den im Obergeschoss eines Hauses friedlich schnarchenden Heuler. Folgt dem Heuler vorsichtig zu seinem Nest und fangt ihn ein. Er kämpft Euch dann den Zugang zu der von zwei Scharfschützen bewachten Scheune und folgt von hier aus einem Tunnel zum nächsten Haus. Erledigt die 'Rednecks' und klettert über die Leiter aus dem Gebäude. Unter beständigem Heckenschützen-Beschuss sucht Ihr Euch den Weg in eine halbversunkene Baracke, wo Ihr das zweite Sägenkrokodil aufmischst. Durch zerfallene und versunkene Häuser nähert Ihr Euch dem Rathaus. Im Dachgeschoss schießt Ihr auf die



PS2 Stellt Euch gerade vor den 'Revenant' und zielt in sein Zentrum. Ballert solange, bis der Fleischklops den Kontakt zwischen den beiden Kabelenden herstellt.



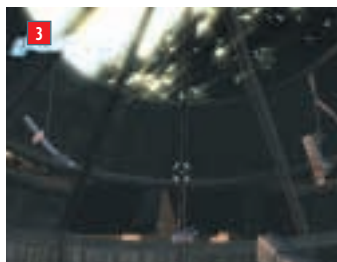


PS2 Nach der Diashow im gleichen Raum lenkt Ihr den Lichtstrahl Eures Sturmgewehrs in das optische Spielzeug, um die letzte Zahl an der Wand zu finden.

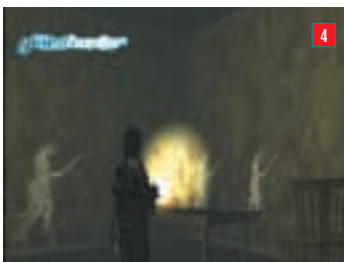
Glocke und betretet die stinkenden Sümpfe.

Die Sümpfe

Nach den ersten Gefechten wandelt Ihr den Pfad entlang bis zum Basin mit dem umgekippten Auto. Links geht es weiter zum Wasser. Watet durch die schlammige Suppe auf die ferne Scheune zu und achtet auf Heckenschützen. Sammelt das Dynamit auf und erklimmt von der Scheune aus den hochgelegenen Pfad auf der rechten Seite. Zurück am Basin jagt Ihr die Felsblockade mit dem Dynamit in die Luft. Über eine Brücke betretet Ihr einen Bergwerkstollen, wo Ihr im Lichtkreis Kontakt zu Astral aufnehmt. Taucht mit Astral in die überflutete Werkstatt und zermatscht per 'Revenant'-Fähigkeit die Holzplanken. Fliegt durch den vertikalen Schacht und aktiviert ebenfalls mit 'Revenant' - Stärke den Schalter für die Wasserpumpe. Mit Lazarus könnt Ihr jetzt durch die auftauchende Öffnung kriechen. Zurück im Tal betretet Ihr die zweite Mine und schießt auf den Pumpen-Haken, um den Wasserstand weiter abzusenken. Der Weg zu einer weiteren Ladung Dynamit ist jetzt frei. Beseitigt mit dem Sprengstoff die nächste Felsbarriere im Tal. Beim Wasserfall nehmt Ihr das explosive Fass in der Redneck-Ranch aufs Korn. Auf den Trümmern der zerlegten Bude überquert Ihr den Fluss. Am anderen Ufer wartet ein Heuler. Folgt ihm unauffällig und betretet schließ-



PS2 Der Ton macht die Musik: Visiert die drei Röhren aus der Ego-Sicht an.



lich die letzte Mine. Auf halbem Weg durch den Stollen verschließt ein Heuler den Ausgang. Sucht den Lichtkreis und aktiviert mit Astrals 'Revenant'-Fähigkeit den Ventilator. Lockt dann den Heuler mit der 'Charming'-Technik in den oberen Raum, so dass er zu Lazarus gesaugt wird. Lazarus fängt das Gruzvieh ein und tritt durch die jetzt offene Tür. Er klimmt den Wasserfall und erledigt oben alle 'Rednecks'.

Redneck Dorf

Sucht das aufgebockte Auto und hebt das Heck an, um es in die Scheune zu befördern. Durch das entstandene Loch gelangt Ihr zu einem akustischen Rätsel: spielt die Töne auf den Rohren (Bild 4) nach und fangt dann das Sumpfmonster ein. Im nächsten Tunnel wird Lazarus gefangen genommen. Durch eine Lücke zwingt Ihr Euch in eine weitere Kammer. Wechselt zu Astral und sucht mit ihr den Thronsaal auf. Lazarus wird ins 'De Montford'-Haus versetzt. Verfolgt hier das Geistermädel in die Küche und fangt es ein. Folgt dem Korridor bis zum Raum mit den Teleporter-Türen. Nutzt die Türen um das Geistermädel einzuholen. Im Raum mit den Säulen fangt Ihr zunächst den Geisterjungen, dann durchquert Ihr die Tür im Baum. Im Garten fangt Ihr das Geistermädchen erneut ein, im Esszimmer müsst Ihr Bilderteile aufsammeln. Links könnt Ihr zum Dachboden hochgehen, wo Ihr zwei 'Whirlwind Boys' und das Geistermädchen schnappen müsst, um im Schlafzimmer den ersten Teil des Bildes zu finden. Vom Esszimmer aus geht Ihr nach rechts in den Keller, wo Ihr wieder mal das durch die Wände flutschende Geistergör einsacken sollt. Tretet durch die Tür am Ende des Tunnels und wartet, bis die Göre durch die Decke wischt. Dreht Euch um und geht durch dieselbe Türe, um zurück ins Erdgeschoss teleportiert zu

werden. Fangt das Mädel und geht durch die Kellertür, hinter der Ihr jetzt das zweite Bildteil entdeckt.

De Montford durchgeknallt

Das aktivierte Bild beamt Euch in eine Psychedelic-Version des 'De Montford'-Anwesens. Hier findet Ihr im Esszimmer ein eingesperrtes Geistermädchen. Rechts unten im Keller fleddert Ihr den Killerteddy und nehmt sein Kaleidoskop. Benutzt das Kaleidoskop, indem Ihr zweimal die Taste für die im Gewehr integrierte Taschenlampe drückt und richtet den Lichtstrahl auf das Bild im Esszimmer. Der Durchgang ins Dachgeschoss wird frei. Hier funzelt Ihr mit dem Kaleidoskop ins Zoetrop (Bild 4) und seht Euch die Diashow an. Tötet die angreifenden Teddys und nehmt die Ultraviolett-Linse mit. Leuchtet damit die Wände ab, um das Todesdatum des Mädchens zu erfahren. Astral bekommt dadurch die 'Spectral'-Fähigkeit, die Ihr einsetzt, um im oberen Dachboden den Weg für Lazarus zu öffnen. Folgt dem Mädchen durch das Bild.

Gemischtes Krokodilragout

Nach dem Tod von Lady De Montford folgt Ihr dem Mädel, bis das Krokodil den Knüppeldamm zerstört. Klettert aufs Dach der Hütte und nehmt die Seilbahn, um zum anderen Ufer zu kommen. Das Kroko greift wieder an. Wartet, bis es sich aufbäumt und ballert ihm in den Bauch (Bild 5). Sobald es den Riesen ausgekotzt hat, stellt Ihr Euch vor die drei Sumpfhütten

und lenkt die Schläge des Giganten so in die Gebäude. Nachdem alle drei Hütten zerstört sind, bringt Euch das Mädel mit dem Boot zum Friedhof. Wieder greift der Gigant an. Stellt Euch vor die Statue bis er sie zermalmt und das Krokodil von ihm ablässt. Lockt die beiden Raufbolde jetzt aufeinander zu, bis sie zu kämpfen beginnen. Sind sie schwach genug, könnt Ihr sie einfangen.

Die neue Schule

Bahnt Euch mit dem Granatwerfer den Weg in die neue Schule. Erkundet das Gemäuer, bis Ihr im Poltergeist-Block steht. Hier müsst Ihr in jedem Raum ein kleines Rätsel lösen, um die Poltergeister sicht- und einfangbar zu machen. Legt Feuer, zerschießt Fenster und schaltet Ventilatoren ein. Raum Nummer 5 könnt Ihr erst lösen, wenn Ihr im ersten Stock das Hausmeisterzimmer findet und dort das Wasser aufdreht. Mit Astrals Poltergeist-Fähigkeit bahnt Ihr Euch den Weg. Holt Euch im nächsten Abschnitt die Rauchgranaten und fangt damit den Poltergeist in der Bücherei. Jetzt müsst Ihr Bücher sammeln: Buch Nummer 1 liegt im ersten Stock der Bücherei, das zweite im Schulbus. Gebt die Bücher der Bibliothekarin und platziert sie nach deren Anweisungen im ersten Stock. Nach etlichen Zwischensequenzen und einer Massenschlacht gegen Poltergeister und Todesengel klabt der Geisterjäger 'Richmonds Tagebuch' auf und kehrt ins Labor des Professors zurück.



PS2 Wurde als Baby runtergespült und ist deswegen sauer: das Sumpfkrokodil! Wartet in der Ego-Ansicht, bis es sich aufbäumt und verpasst ihm einen Bauchschuss!



Baphomets Fluch 3



➤ Tonnenweise Dialoge, knifflige Knobeleyen und spannende Schleichpassagen – die dritte "Baphomets Fluch"-Episode fordert Euch wie kein anderes Konsolen-Adventure. Wer Frustramente vermeiden will, nutzt deshalb unseren ausführlichen Player's Guide – da bleibt garantiert keine Frage unbeantwortet. tk

Georges Absturz im Kongo

Nach dem Intro findet sich Euer Recke an Bord eines abgestürzten Fliegers wieder. Damit die Maschine nicht von der Klippe stürzt, schiebt Ihr die Kiste in den hinteren Ladebereich **1** und spaziert dann zum Cockpit. Dort schnappt Ihr Euch den Feuerlöscher, um ihn gleich durch die Frontscheibe zu schmeißen. Jetzt muss nur noch der Pilot erweckt werden: In den Taschen des Saufkopfs findet Ihr einen Flaschenöffner, mit dem sich das Bier (liegt im Flugabteil) öffnen lässt **2**. Mit dem Geruch des Gerstensafts weckt Ihr jetzt Euren Kumpel. Der Weg nach draußen steht aber noch nicht offen, denn im hinteren Flugzeugbereich fehlt's an Gewicht. Also schicken clevere Abenteurer den Piloten nach hinten und steigen dann durchs Fenster raus. Nun müssen nur

Player's Guide – Teil 1

noch ein paar selbsterklärende Klettereinlagen bezwungen werden – schon wechselt der Erzählstrang zu Nico.

Nico und der Hacker

Euer knackiges Alter Ego steigt zuerst aus dem Fenster und schiebt dann die Steinsäule an den linken Balkonrand. Nun geht's in bester Klettermaxe-Manier weiter bis zu einem verschlossenen Fenster, welches Ihr via Presseausweis aufknackt. In der Wohnung untersucht Ihr den toten Hacker, nehmt seine Visitenkarte und inspiziert die Räume. Jetzt wartet das erste 'Action-Event': Sobald Nico durch den Türbogen läuft, springt eine Killerin hervor. Die Angriffe der Dame wehrt Ihr jedoch via Bratpfanne bzw. Kühlschranktüre ab. Nach dieser aufreibenden Sequenz stolziert Ihr zurück in die Küche und hört den Anrufbeantworter des Hackers ab. Euer nächstes Ziel ist der kleine Park hinter dem Haus (einfach über die Mauer klettern): Dort findet Nico eine Perücke, die bei näherer Unter-



PS2 Einsteigerfreundlicher Beginn: Nachdem Ihr die Kiste (links) in den hinteren Bereich des Flugzeugs geschleppt habt, weckt George seinen Kumpel auf (rechts).



suchung auf eine blonde Täterin hinweist. Zurück auf der Straße plaudert Ihr mit der alten Dame und erfahrt, dass ein roter Sportwagen gesichtet wurde. Der Skateboarder hat noch genauer hingesehen: Ihr sucht einen Jaguar E-Type. Die Polizistin am anderen Ende der Straße lässt sich schließlich von Euren Indizien überzeugen und gibt neue Hinweise.

Die Maschine des Erfinders

Auf der Werkbank in der Höhle findet George eine Lupe sowie eine Postkarte. Danach schiebt er die Kiste auf die Bodenplatte und gelangt so in den zweiten Raum. Dort angekommen aktiviert Ihr die seltsame Maschine: Der Apparat fliegt zwar in die Luft, aber in den Trümmern entdeckt George einen Hebel. Diesen steckt Ihr alsdann in die Konsole neben der Eingangstür und schaltet so den Schließmechanismus aus. Jetzt lässt sich die zuvor genannte Kiste in den zweiten Raum respektive unter die dortige Öffnung schieben. Bevor George hindurch klettert, sackt er noch den Hebel aus der Türkonsol ein – sonst könnt Ihr das folgende Vogelnest nicht vom Sims holen. Über eine kleine Klettereinlage kommt George wieder an die frische Luft, wo er die Statue mit Nest und Lupe entzündet.

Hippies aus Glastonbury

Im englischen Sädtchen unterhält sich George mit dem aufgebracht

Vater und besucht dann Zazie's Kiosk. Die Wahrsagerin kann mit der im Kongo gefundenen Postkarte einiges anfangen. Nun sprecht Ihr den Mann vorm Pub auf alle möglichen Themen an und spaziert ins Cosmic Faerie. George begutachtet dort die Bücher in der Auslage bzw. unterhält sich mit dem Ladenbesitzer über sämtliche Gesprächsoptionen. Jetzt wandert Ihr zurück zum Pub und erzählt dem TV-Moderator von der poetischen Ader des Faerie-Inhabers. Dieser stürmt daraufhin zum Shop und lenkt den Hobby-Poeten für Euch ab – der Weg in die oberen Gemächer ist frei. Dort findet Ihr die Tochter des marodierenden Papas, was Euch ein herrliches Druckmittel für den Ladenbesitzer verschafft – dieser gibt nun bereitwillig Auskunft bzw. händigt George eine Unterhose aus. Mit der Boxershorts spaziert Ihr zur Wahrsagerin: Gegen Silbermünzen (lassen sich aus dem Buch rausbrechen) lässt die Dame ihre Kräfte spielen – Bruno wird von Flammen bedroht! Also schnell zum Pub und mit dem TV-Moderator die Hintertür geöffnet: Die Kisten im Hof schiebt Ihr so zurecht, dass George in die Scheune steigen kann – auf diese Weise rettet Ihr Bruno.

Nicos Nachforschungen in Paris

Georges Ex-Geliebte kehrt zum Tatort zurück und schnappt sich vor der Hacker-Wohnung den Bleistift. Hinter



XB Eine Frau zum Gegenstand degradiert: Wollt Ihr Eure Freundin Nico als Rätselgehilfin einsetzen, müsst Ihr deren Konterfei in Georges Inventar aussuchen.



Xbox



Playstation 2

SERVICE



XB **Alter Trick:** Mit dem Bleistift schiebt Ihr den Schlüssel durchs Loch.

dem Haus stehen diverse Mülleimer: Wer diese untersucht, findet eine Zeitungsseite. So bepackt, klettert Ihr die Feuerleiter hoch und stoppt vor der obersten Türe. Um an den Schlüssel zu kommen, legt Nico das Zeitungsstück unter die Pforte und stochert per Bleistift **3** im Schlüsselloch herum. In der Küche steckt Eure Rätseldame dann die Taschentücher ein. Außerdem entdeckt sie eine lose Bodenplatte, unter der sich des Hackers Safe befindet. Nur gut, dass die Freundin des Verblichenen gegen tröstende Worte (Taschentuch!) ihren Geburtstag erwähnt **4**. Mit dieser Zahlenkombination öffnet Ihr den Safe – schnappt Euch die innenliegende DVD und das Diagramm. Wenn Nico nun auf die Straße zurückkehrt, braust ein Auto heran, welches sie überfahren will. Ein schneller Druck auf die Aktionstasten reicht jedoch aus, um dem Raser zu entkommen. Zurück in Nicos Appartement schaut Ihr Euch die DVD auf dem Fernseher an und telefoniert mit Lobineau bzw. der Zeitung. Wer alle Optionen abklappert, erfährt schließlich, dass die Indizien zu einem Theater führen.

Das stillgelegte Theater

Um in die ehrwürdigen Gemäuer zu kommen, lauft Ihr ganz nach rechts und klettert auf das Gerüst. Hier löst Ihr das Werbeschild (sowohl am oberen Ende als auch unten am Scharnier) – damit hat sich Nico eine kleine Ersatzbrücke geschaffen, die direkt ins Theater führt. Dumm nur, dass dort Bösewicht Susarro wartet...

Der Retter naht

Unterdessen geht George den Hinweisen von Bruno nach: In einem kleinen Hinterhof schiebt er eine Kiste rum und kann so den großen Container schließen – der Weg ins Haus ist jetzt frei. Weil der Lagerraum nichts Besonderes enthält, lauft Ihr gleich weiter zur Bibliothek. Dort nehmt Ihr die hintere Türe: Diese



XB **Geschwätzig:** Die trauernde Dame verrät Euch den Code des Safes.

dunkle Kammer besitzt zwar einen Lichtschalter, doch der wird von Kisten verdeckt. Also schiebt Ihr sämtliche Boxen herum, aktiviert die Lampe und entdeckt so eine Falltüre – der neugierige George steigt natürlich gleich hinab. Einige Leitern später findet Ihr Euch im Theater wieder, wo Susarro gerade ein finsternes Schauspiel aufführt. Nach der Vorstellung lauft Ihr ins Foyer, steckt einen Pappbecher ein und schleicht dann am rechten Rand durch die Zuschauerränge – Flip darf Euch nicht sehen! Hinter der Bühne klettert George nach oben: Hier löst Ihr einen der Sandsäcke aus und schickt dann schnell den zweiten hinterher – Nico ist gerettet!

Die Wiedervereinigung

Nun seid Ihr erstmals mit beiden Charakteren unterwegs: Geht an der linken Bühnenseite nach unten und steckt die Schminke ein. Am Ende des Korridors biegen Eure beiden Abenteurer dann nach rechts ab. Hier findet Ihr den Umkleideraum: Untersucht den kleinen Tresor. Nun müsst Ihr noch ein Stockwerk nach unten und in die erste Tür rechts: Ein Stahlträger hält die bröckelige Decke fest. George kann die Stütze allerdings nicht bewegen, weil ein passendes Schmiermittel fehlt. Also geht Ihr zurück auf die Bühne und schmelzt Eure Theaterschminke am Scheinwerfer ein – als Behälter dient die zuvor eingesteckte Papptasse. Mit Nicos Hilfe lässt sich die Stahlstrebe nun verschieben – der Safe gehört Euch. Nehmt die Karte sowie das Artefakt und verlasst den Raum. Am Ende des Korridors startet eine Zwischensequenz, nach der Ihr den Lift mit der Magnetkarte öffnet. Nico und George gelangen nun zu einem Energiegenerator: In der Mitte der Säule schwebt ein Gegenstand – nehmt ihn! Gerade als Ihr dann flüchten wollt, scheint jemand aus dem Lift zu kommen. Ergo hängt George sich (genau wie Nico es vormacht) an den Rand der Brücke.

Nachdem Ihr die Unterhaltung von Susarro abgehört habt, klettern Eure beiden Helden nach links und flüchten zum Aufzug. Oben angekommen, blockiert Ihr den Lift schließlich mit dem Flaschenöffner. Weil die Bühne des Theaters inzwischen bewacht wird, müsst Ihr einen anderen Weg in die Freiheit finden: Unter dem Vorführraum findet Euer Digi-Duo eine Hebebühne, mit der Ihr die bösen Buben umgeht – jetzt müsst Ihr nur noch zur Leiter spurten.

Die Rückkehr zum Kongo

Um in die Höhle zu gelangen, braucht Ihr die Hilfe von Nico: Sie hält die Türe, während George mit dem Metallhebel hantiert. Im Raum mit dem toten Erfinder setzt Ihr sodann das Omega-Symbol in die steinerne Pforte ein. Die folgenden Räume gleichen einem Spießbrutenlauf: Ständig trachten Euch Fallen nach dem Leben. Damit George nicht aufgespießt wird, klettert er am linken Rand über die Stacheln. Dort findet Ihr zwei Kisten, mit denen sich der tödliche Mechanismus stoppen lässt. Zuerst schiebt Ihr eine Box zwischen die erste Stachelvorrichtung, dann holt Ihr die andere hinterher – beide Kisten müssen nun zwischen derselben Stachelfalle stehen! Jetzt könnt Ihr die vordere Kiste zum zweiten Mechanismus **5** schieben und dort die Leiche untersuchen. Der Kerl hat ein kostbares Tuch samt Metallplatte dabei. Damit schließlich auch Nico über den Parcours kommt, steckt George den Metallhebel in die

Zahnräder am hinteren Ende des Ganges.

Im nächsten Raum wartet eine knifflige Knobelei auf Euch: George muss die andere Seite des Saals erreichen, ohne dabei auf eine falsche Bodenplatte zu treten. Mit unserem Lösungsweg sollte dies aber kein Problem darstellen: Stellt Nico zuerst auf der Fisch-Platte ab **6** und folgt den erleuchteten Stellen, bis George eine unbedruckte Kachel erreicht. Nun schickt Ihr Eure Kollegin auf das Skorpion-Symbol: Wieder stolziert George über die glühenden Teile – dieses Mal stoppt er aber auf dem ersten unbedruckten Feld. Als nächstes sind die Schlangen-Quadrate dran: Lauft bis ans Ende der Leuchtspur. Danach geht's in dieser Reihenfolge weiter: Fisch, Vogel, Skorpion, Schlange (nehmt das linke der drei freien Plätzchen), Vogel, Fisch, Skorpion und Schlange – am Ende der Rätserei steigt George auf den Sims. Wieder auf sich alleine gestellt, meistert er die folgende Kletterpassage und sieht sich erneut mit einer Hirnprobe konfrontiert: Wie man die Brücke ins Gleichgewicht bringt, lest Ihr in Teil 2 unseres Player's Guides.



XB **Immer vorsichtig:** Beim kleinsten Fehler wird George aufgespießt.



XB **Freundliche Kollegin:** Während Ihr langsam über den antiken Kachelboden wandert, aktiviert Nico die jeweils gewünschte Tier-Bodenplatte.