

MANIAC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Angst-Attacke

SILENT HILL 4

Der ultimative Psycho-Trip:
Schöner, schauriger,
schockierender

Trio Infernale

HITMAN 3 SHELLSHOCK DEAD MAN'S HAND

Kompromisslose Action
für PS2 und Xbox

55 Spieletests

- 74% Donkey Konga
- 83% 007 Alles oder Nichts
- 86% Legacy of Kain Defiance
- 91% GTA 3 & Vice City (dt.)
- 79% Fatal Frame 2
- 86% Castlevania
- plus: XXL-Player's Guide



Nur bei uns!



Vom Pixel zum Polygon:
Videospiel-Charaktere
im Wandel der Zeit



DRIVER

Zu Besuch bei den Entwicklern: So spielt sich der Gangster-Hit
Alle Fakten zum PS2- und Xbox-Knaller

STARKES EUROPA

Die aktuelle MAN!AC zeigt es deutlich: Videospiele aus dem europäischen Raum haben Klasse und brauchen sich im internationalen Vergleich nicht zu verstecken. Dominierten lange Jahre japanische und amerikanische Entwicklungen den Konsolenmarkt, überraschen in letzter Zeit immer wieder alteingesessene (u.a. Lionhead und Ubisoft Frankreich) wie auch neu gegründete Firmen unseres Heimatkontinents mit vielversprechenden Produkten.

Veteranen wie beispielsweise Reflections finden zu früherer Stärke zurück und präsentieren mit "DRIV3R" eine spektakuläre Next-Generation-Version ihres erfolgreichen Gangster-Rennspiels. Da freute es uns umso mehr, als einziges deutsches Magazin exklusiv die Xbox-Fassung (erscheint auch für PS2) vor Ort in Augenschein nehmen zu dürfen. Unseren ausführlichen Undercover-Report findet Ihr ab Seite 6. Darüber hinaus besuchten wir zum zweiten Mal die Amsterdamer Newcomer Guerrilla, die neben ihrem potenziellen PS2-Hit "Killzone" (siehe MAN!AC 10 und 12/03) einen weiteren kompromisslosen Action-Kracher in petto haben. "Shellshock Nam '67" lässt Euch in die Wirren des Vietnam-Konfliktes eintauchen und verstört mit expliziten Kriegsbildern – einen Frontbericht gibt's auf Seite 12. Nicht minder rabiat gehen die dänischen Entwickler IO Interactive zur Sache: "Hitman: Contracts", die dritte Episode der Killer-Saga, verspricht packende Unterhaltung für volljährige Zocker. Auf welche innovativen Neuerungen Ihr Euch dabei freuen dürft, erfahrt Ihr im Preview-Teil ebenso wie die ersten Eindrücke von der britischen Raser-Hoffnung "Juiced".

Mögen die genannten Konsolen-Projekte auch aus unterschiedlichen europäischen Ländern stammen und diverse Genres abdecken – sie zeigen alle eine für Multiplattform-Anhänger unschöne Parallele: Keines der obigen Spiele ist für Nintendos Gamecube in Planung. Zwar schwächelten Big Ns Würfelverkäufe letztes Jahr, im wichtigen Weihnachtsgeschäft machte der schicke Winzling allerdings deutlich Boden gut (siehe auch Branchen-News ab Seite 32). Angesichts dieser erfreulichen Entwicklung plädieren wir für mehr Multiplatform-Engagement bei den Third-Party-Herstellern. Schließlich wollen wir (Viel-)Spieler selbst

entscheiden, auf welcher Konsole wir welchen Titel gerne zocken würden. Außerdem kann es sich durchaus für viele Studios lohnen, bei allen Systemen am technischen Ball zu bleiben. Denn das Rennen um die aktuelle Hardware-Generation ist noch lange nicht gelaufen...

"DRIV3R"
(Atari, 2004)

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 5. März 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.

Vielversprechende Konsolen-Projekte aus Europa sind keine Randerscheinung mehr.

Wie schätzt Ihr die Chancen solcher Entwicklungen im internationalen Vergleich ein? Können sich alteingesessene wie neu gegründete europäische Studios künftig auf dem hart umkämpften Videospieelparkett behaupten?

MAN!AC-MEINUNG NR. 17

- ☐ A Europäische Konsolen-Entwicklungen werden künftig noch mehr Gewicht bekommen.
- ☐ B Europa ist auf dem richtigen Weg, das letzte Quäntchen fehlt allerdings noch.
- ☐ C Japan und USA spielen weiterhin die erste Konsolen-Geige.

Ich besitze

☐ PS2 ☐ Xbox ☐ NGC ☐ GBA

INHALT

Ein Mann ohne Gewissen kämpft um sein Leben: Warum **Hitman: Contracts** seine beiden Vorgänger mühelos hinter sich lässt.

10



16

Schockierender als die Vorgänger: **Silent Hill 4: The Room** bringt das virtuelle Grauen zu Euch nach Hause.



Zeitgeschichte pur auf zwei Seiten: Die denkwürdigsten Heldentransformationen in unserem Special Vom Pixel zum Polygon.

28



26

In unserem **Neo-Geo-Feature** nehmen wir den Action-Kracher "Metal Slug 5" ebenso unter die Test-Lupe, wie die Beat'em-Ups "SVC Chaos: SNK vs. Capcom" und "Samurai Shodown 5".



6

Frisches Futter für Undercover-Agenten: Wir besuchten Reflections und spielten exklusiv die Xbox-Version von **DRIV3R**.

PREVIEWS

6 DRIV3R

No Gangstas Paradise: Dirty Tanner räumt bei seinem dritten Einsatz erneut kräftig auf. Lest exklusive Spieleindrücke der Xbox-Version.

10 Hitman: Contracts

Dreckig, böse und gemein: Eidos schickt seinen Profikiller zum dritten Mal auf Opferjagd – wir liefern alle Informationen zum nächsten Action-Knaller.

12 Shellshock

Es ist Krieg: Die "Killzone"-Macher sorgen abermals für positives Aufsehen.

13 Dead Man's Hand

Kein Western von gestern: Atari macht Euch zum Videospiel-Cowboy.

16 Silent Hill 4: The Room

Vor Angst schlotternde MAN!ACs – was ist passiert? Ganz einfach: Konami enthüllte den grandiosen vierten Teil der psychopathischen Horror-Saga.

18 Konami-Quartett

Neo Contra, Nanobreaker, Suikoden 4 und WWX: Rumble Rose – erste Infos und Spieleindrücke zum vielversprechenden PS2-Vierer.

20 Juiced

Acclaim bläst zum Street-Racing-Angriff auf "Need for Speed Underground".

22 Tenchu: Return From Darkness

Activisions Ninja schlitzten mit exklusiven Neuerungen auf der Xbox.

22 Kurz-Previews

Combat Elite: WW2 Paratroopers, Red Dead Revolver
Richard Burns Rally, Tak und die Macht des Juju

AKTUELL

32 **Nachrichten:** Neuheiten aus der Industrie.

34 **Next Level:** Schöne neue Spielewelt – Teil 1

FEATURES

26 Congratulations SNK

Seit 14 Jahren versorgt das Neo Geo gut betuchte Zocker mit frischer Edelssoftware. MAN!AC testet für alle Wertanlagensammler die neusten Spiele.

28 Vom Pixel zum Polygon

30 Zocker-Jahre hinterlassen Spuren: MAN!AC recherchiert die kosmetischen Wandlungen von bekannten Videospiel-Helden.

SERVICE

80 **Handheld:** Gametrac – Pack den Tiger in die Tasche

84 **www.m@niac.de:** Alte Helden – Homepages von Entwickler-Veteranen

86 **Leserbriefe:** Das habt Ihr zu sagen

88 **Know-how:** PS2-Importe via 'Magic Slide Card'-Boot-CD

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

90 **Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

94 **Player's Guide:** Castlevania

RUBRIKEN

3 **Editorial**

44 **So werten wir**

93 **Abo/Nachbestellung**

98 **Impressum**

98 **Inserenten**

98 **Vorschau**

PAL-TESTS

58	Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	PS2
81	Baldur's Gate Dark Alliance	Action	GBA
52	Carve	Rennspiel	Xbox
50	Castlevania	Action-Adventure	PS2
64	Downhill Domination	Rennspiel	PS2
68	Everquest Online Adventures	Rollenspiel	PS2
63	Flipnic	Geschicklichkeit	PS2
63	Gotcha Force	Action	Gamecube
48	Grand Theft Auto Doppelpack	Action	Xbox
82	Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Simulation	GBA
66	I-Ninja	Jump'n'Run	PS2
54	James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	PS2, Xbox, Gamecube
79	Kaena	Action-Adventure	PS2
72	kill.switch	Action	PS2
46	Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	PS2, Xbox
60	Maximo vs. The Army of Zin	Action	PS2
81	Medal of Honor Infiltrator	Action	GBA
67	Midway Arcade Treasures	Oldie-Sammlung	PS2, Xbox
82	Need for Speed Porsche Unleashed	Rennspiel	GBA
82	Need for Speed Underground	Rennspiel	GBA
78	NFL Street	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
77	Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	PS2, Xbox, Gamecube
56	R: Racing	Rennspiel	PS2, Xbox, Gamecube
65	Risiko	Strategiespiel	PS2
76	Rogue Ops	Action-Adventure	PS2, Xbox
53	Sega GT Online	Rennspiel	Xbox
62	Sonic Heroes	Jump'n'Run	PS2, Xbox, Gamecube
74	Spawn: Armageddon	Action	PS2, Xbox, Gamecube
70	Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	PS2, Xbox, Gamecube
75	Urban Freestyle Soccer	Sportspiel	PS2, Xbox
73	Whiplash	Jump'n'Run	PS2, Xbox

IMPORT-TESTS

42	Adventure Island	Jump'n'Run	PS2
41	Battle Gear 3	Rennspiel	PS2
42	Bonk's Adventure	Jump'n'Run	Gamecube
40	Donkey Konga	Musikspiel	Gamecube
38	Fatal Frame 2: Crimson Butterfly	Action-Adventure	PS2
36	Otogi 2: Hyakki Toubatsu Emaki	Action	Xbox



54

Im Geheimdienst von Electronic Arts: Hat sich die lange Wartezeit auf **James Bond 007: Alles oder Nichts** tatsächlich gelohnt?

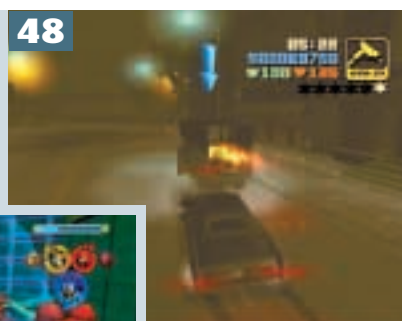


50

Ein Klassiker wechselt die Perspektive: Lest im Test, ob **Castlevania** seinen spielerischen Charme auch in 3D versprüht.

Ob hungrige Xbox-Gangster mit dem **Grand Theft Auto Doppelpack** frohlocken können, verraten wir im Testteil.

48



62

Der Igel rast wieder, und diesmal hat er Kumpels mit dabei: **Sonic Heroes** im Hochgeschwindigkeitstest.



38

Zwei Mädchen allein in einer Geisterstadt: Kann **Fatal Frame 2: Crimson Butterfly** den Gruselprimus "Silent Hill 3" überflügeln?



DRIV3R

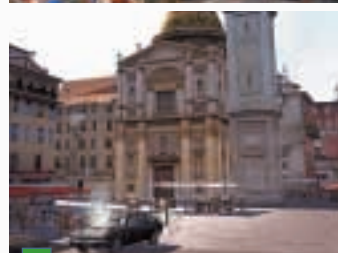
Cop-Legende Tanner kehrt zurück: Mit quiet-schenden Reifen und ausgefeilter Technik jagt er abermals die Unterwelt.



Der rasende Bulle trumpft mit "DRIV3R" nun endlich mit seinem ersten PS2- und Xbox-Einsatz auf. Nachdem die Gamecube-Fassung eingestampft wurde (siehe Interview), konzentriert sich Reflections voll auf den Feinschliff der beiden anderen Versionen. Grund genug, die Entwickler im schönen Newcastle zu besuchen und exklusiv die Xbox-Fassung Probe zu spielen.

Schon bei der Gestaltung der Städte ließen sich die Mannen rund um Martin Edmondson nicht lumpen: Euch erwarten hitzige Verfolgungsjagden im heißen Miami, im malerischen Nizza und im exotischen Istanbul. Neben über 250 Kilometer

Asphalt sorgen mehr als 30.000 Gebäude sowie unzählige Bäume und Sträucher für realistische Optik samt akurater Farbgebung. Jede Metropole zeichnet sich durch ihre eigene Architektur aus: Autobahnen, enge Gassen, bekannte Sehenswürdigkeiten oder orientalische Bauten zeugen von Liebe zum Detail.



XB Die gelungene Umsetzung (unten) von Sehenswürdigkeiten wird im direkten Vergleich zum Original klar.

Belebte Straßen

Fußgänger und über 50 verschiedene Vehikel kreuzen Eure Wege. Endlich kann Euer Bildschirm-Alter-Ego seinen Boliden verlassen und Wagen braver Bürger in bester "GTA"-Manier stibitzen. Polizeistreifen, Muscledars, Vans, Trucks und sogar Zweiräder sollten auch den gierigsten Blechfetischisten zufriedenstellen. Die bewährte Fahrphysik, welche die gesamte Serie auszeichnet, wurde weiter verfeinert und kann auch auf Mo-



XB Nun könnt Ihr die Städte auch zu Fuß auskundschaften und Euren Wagen beliebig wechseln.

Charaktergrößen

Die charismatischen Protagonisten von "DRIV3R"

Tanner

Dank rüder Methoden und eiskalter Vorgehensweise sieht selbst Dirty

Harry gegen Undercover-Cop Tanner wie ein braver Kindergartenonkel aus. Für den 'Driver' zählt nur die Mission – alle Mittel und Wege sind erlaubt.

Sprecher: Michael Madsen
("Kill Bill", "Reservoir Dogs")

Calita

Calita ist das skrupellose Herz der 'South Beach'-Gang und machte sich bereits einen Namen als eiskalte Killerin, die auch nicht vor den eigenen Leuten zurückschreckt. Ihr Motto: "Ich komme aus dem Nichts und ich gehe nicht zurück!"

Sprecherin: Michelle Rodriguez
("Blue Crush", "The Fast and the Furious")

Jones

Auf seinen zuverlässigen Partner Jones kann Tanner immer zählen – auch wenn er es ihm nicht leicht macht. Der

Police-Detective kennt die Straßen und weiß, was Sache ist – das hilft ihm, die Ruhe auch in brenzligen Situationen zu behalten.

Sprecher: Ving Rhames
("Pulp Fiction", "Mission: Impossible")

Jericho

Der frühere Lieutenant kennt kein Erbarmen: Sein Einfluss reicht von Chicago bis nach Las Vegas. Etwaige Konkurrenten werden nicht geduldet. Seine Rücksichtslosigkeit übertrifft höchstens Titelheld Tanner.

Sprecher: Mickey Rourke
("Irgendwann in Mexiko", "9 1/2 Wochen")



XB Die Fahrphysik der Vehikel unterscheidet sich teils frappierend.



XB Haarsträubend: Wilde Rasereien in engen Gassen sorgen schon jetzt für Nervenzitkel. Daneben beeindruckt der hohe grafische Detailgrad sowie Echtzeit-Schatten.



XB Hände hoch: Um manche Gangster zu stellen, bleiben Schießereien nicht aus – dank optionaler Ego-Sicht und Zielautomatik steuert es sich auch zu Fuß prima.



XB Aufgeschreckte Polizeistreifen lassen sich nur schwer abhängen.



XB Einzelteil-Verwertung: Alle Wagen können gezielt geschrottet werden.

torrädern begeistern. Blechschäden sind aber schneller passiert als Euch lieb ist. Dafür sorgt das ausgeklügelte Schadensmodell – neben gelungenen Karosseriedeformierungen sind jede

Menge Scherben ebenso wie der Verlust von Motorhaube oder Türen keine Seltenheit, Einschusslöcher und Plattfüße bei wilden Schießereien schon fast an der Tagesordnung.

Brachialer Polizeialltag

In den actiongeladenen Missionen zählt aber nur eins: Durchkommen! Egal ob Ihr rasende Verbrecher verfolgt oder bei Undercover-Aufträgen

der hiesigen Polizei entkommt – film-reife Autojagden sind garantiert. Neuerdings stehen nun auch Lauf-Missionen in Gebäuden an. So bleibt es Euch überlassen, wie Ihr z.B. einen

■ ■ ■ "Wenn die Fahrphysik nicht echt aussieht, wirkt der Titel unglaublich!" ■ ■ ■

Im Gespräch mit Reflections-Gründer und Kreativdirektor Martin Edmondson



MAN!AC: Was macht den Titel einzigartig? Was zeichnet die "Driver"-Serie aus?

Martin Edmondson: Der Fokus liegt ganz klar auf Hollywood- und TV-reifen Verfolgungsjagden. Wir wollen dem Spieler das Gefühl vermitteln, mittendrin zu sein. Dazu kommen fotorealistische Städte, die Fahrphysik, Schadensmodell und die KI der Verfolger. Alles soll so echt wie in einer TV-Serie wirken.

MAN!AC: Woher kommt die Inspiration?

Martin Edmondson: Insbesondere von Filmen

wie "Bullitt" (1968) und "Driver" (1978) mit Ryan O'Neal – außerdem noch "French Connection" (1971) mit der spannenden Zug-Verfolgungsjagd. Neben "Ronin" (1998) dienen insbesondere klassische Auto-Jagden als Vorbild.

MAN!AC: Wie wichtig ist die Fahrphysik für das Spiel?

Martin Edmondson: Sie ist sehr kritisch, denn wenn die Fahrphysik nicht echt aussieht, wirkt der Titel unglaublich. Das Auto muss sich fahren und 'anfühlen' wie in der Realität. Unsere Aufgabe ist es, eine nachvollziehbare Autojagd-Simulation auf die Beine zu stellen – das ist neben dem Fotorealismus der entscheidende Faktor.

MAN!AC: Warum wurde die Gamecube-Version eingestampft?

Martin Edmondson: Wir hatten hier wirklich gute Gamecube-Programmierer im Haus, die aber bald sagten: "Unmöglich". Wir hätten soviel Details herausnehmen und die Texturauflösung um die Hälfte verringern müssen. Bei den grafischen Abstrichen entschieden wir uns für einen Abbruch. Daneben stand auch hinter den Verkaufszahlen ein großes Fragezeichen.

MAN!AC: Was waren die größten Probleme bei der Entwicklung?

Martin Edmondson: Es ergeben sich viele Probleme wie Pop-Ups, Bildrate etc., die sich

gegenseitig beeinflussen. Kritisch sind besonders knapper Speicher und (Prozessor-) Geschwindigkeit. "DRIV3R" holt viel aus PS2 und Xbox heraus, was nicht heißt, dass nicht noch Platz für Verbesserungen wäre.

MAN!AC: Viele Leute beklagten sich über das bockschwere Tutorial von "Driver 1"...

Martin Edmondson: Wir machten das Tutorial in 23 Sekunden. Wir setzten über die doppelte Zeit als Limit – leider verzweifelten noch immer viele Spieler daran. Es war eine schöne Aufgabe, allerdings hätte sie besser optional oder als Extra eingebaut werden sollen.



Playstation 2



Xbox



XB Auch auf langen Highways wirkt die Grafik dank geschwungener Linienführung, passender Farbgebung und weiter Fernsicht nie langweilig.

Gangster in einem Restaurant stellt. Brecht Ihr direkt mit dem Auto durch die Glasfassade, schlagt Ihr Euch mit dicken Wummen durch oder benutzt Ihr den Nebeneingang? Nett: Fast das gesamte Mobiliar kann beschädigt oder zerstört werden. Zu Fuß dürft Ihr jederzeit in den First-Person-Modus schalten, um bei Schusswechseln nicht den Überblick zu verlieren – eine Zielauswahl tut ihr Übriges. In puncto Waffenarsenal wurde ebenfalls geklotzt: Zu Eurer 9mm-Kanone

gesellen sich MG, Schrotflinte, Sturmgewehr und Granatwerfer, um den bösen Buben den rechten Weg zu zeigen. Neben dem missionsbasierten Story-Modus sind jederzeit auch Spaßfahrten quer durch die Städte möglich.

Ansichtssache

Für passende Kinopräsentation sorgt der 'Thrill Cam'-Modus: Per Tastendruck schaltet die Kamera live im Spiel auf eine Außenperspektive mit Zeitlupe. Der Clou dabei: Je stärker Ihr den Button drückt, umso langsamer wird die Abspielgeschwindigkeit. Auch der bewährte Film-Modus ist wieder mit von der Partie: Werdet zum Regisseur und inszeniert Eure gerade absolvierten Einsätze in spektakulären Schnitten und Perspekti-



XB Spektakulär: Im Film-Modus positioniert Ihr waghalsige Kameraperspektiven samt Zeitlupe, um Eure Stunts filmreif zu präsentieren.

ven. Setzt beliebige Verfolger- oder Außenkameras und aktiviert Effekte wie Bewegungsunschärfe und Zeitlupe. Das Ergebnis der cineastischen Machenschaften verewigt Ihr auf Memory Card bzw. Festplatte. Leider konnten die Entwickler aber keine Online-Modi mehr implementieren.

Die gezeigte Xbox-Fassung wartet mit hochauflösenden Texturen, Pixelshader-Effekten und Lackspiegelungen auf – Gebäude und sogar Tanner selbst werfen realistische Schatten. Lediglich leichte Ruckler und kleinere Pop-Ups trüben zurzeit noch das Bildschirmgeschehen. *ts*

DRIV3R

Playstation 2

Xbox

Entwickler: Reflections, UK

Hersteller: Atari

Genre: Action

D-Termin: März [PS2]

März [Xbox]

Adrenalineladene Raserkost mit knackigen Missionen und ausgefeilter Fahrphysik in riesigen Metropolen.

Gamecube-Alternative

Nachdem die "DRIV3R"-Cube-Version eingestellt wurde, sieht's mit Verfolgungsjagden auf Nintendos Würfel mau aus.

Promotion satt

Für einen furiosen Kurzfilm kooperiert Atari mit Ridley Scott Associates

Zehn Millionen Euro: Was nach dem Budget eines soliden Videospieletitels klingt, ist nur die Summe für Werbung und Marketing der dritten "Driver"-Inkarnation in Europa. Atari bietet viel auf: Hollywoodgrößen sprechen die virtuellen Helden (siehe Kasten), ein aufwändiger Soundtrack (mit Iggy Pop, Bellrays, Syntax und den Raveonettes) und nicht zuletzt TV-Spots sollen den Titel ab Ende Januar gebührend promoten. Es wird viel erwartet: Nach dem riesigen Verkaufserfolg der beiden Prequels, die insgesamt

zwölf Millionen Mal über die Ladentheke gingen, will Atari satte sieben Millionen "DRIV3R" verkaufen. Das Highlight der Marketingmaßnahmen ist aber eine Kooperation mit Ridley Scotts Filmfirma RSA: Diese wurde mit der Produktion des dreiminütigen Action-Kurzfilms "Run the Gauntlet" beauftragt. Der Streifen vermarktet als erster Realfilm ein Videospiel. Bisher wird die Handlung streng geheim gehalten – auf www.driv3r.com können geneigte Surfer aber



Bei den Dreharbeiten hält man sich penibel an die Spielvorlage.

nach und nach kleine Appetithäppchen des Streifens herunterladen.



Hitman: Contracts

Von Beruf Mörder: Eidos' Profikiller geht zum dritten Mal seinem schmutzigen Handwerk nach – MAN!AC liefert alle Infos zum kommenden Action-Knaller!



Was bedeuten schon Steuerreformen? Der Assassine mit dem Codenamen 47 führt zwar ob seiner illegalen Profession keinen Cent ans virtuelle Finanzamt ab, hat dafür aber ganz andere Sorgen: Liegt Euer Todesengel doch zu Beginn von "Contracts" schwer verwundet in einem abgehalfterten Bordell am Pariser Stadtrand – draußen rückt zu allem Überfluss die Gendarmerie samt Scharfschützen an. Wie es zur Misere kam, lässt sich leicht erkennen: Der letzte Auftrag des glatzköpfigen Killers ging offensichtlich gründlich daneben – Menschen zu töten, ist eben kein Zuckerschlecken!

Von hinten nach vorn

Genau wie beim aktuellen Baller-Hammer "Max Payne 2" bildet der depressive Auftakt jedoch nicht den Beginn, sondern vielmehr das Ende des Spiels. Was zuvor geschah, müsst Ihr hingegen während der folgenden Rückblenden-Levels rausfinden – insgesamt zwölf dieser so genannten 'Flashbacks' sollen's ins fertige Spiel



XB Der Hitman lässt die Puppen tanzen: Im Nachtclub trifft Ihr Euch mit Kontaktmännern und ballert tätowierte Ganoven über den Haufen.

schaffen. Unter anderem beglückt Ihr Rumänien sowie Rotterdam mit Euren martialischen Fähigkeiten. Spielerisch wandelt das dreckige Attentats-Dutzend auf den erfolgreichen Pfaden der Vorgänger-Episode: Nach wie vor erhält das titelgebende Mordbüchchen vor jedem Job haargenaue Tö-

tungsanweisungen, die alsdann nur noch in die Tat umgesetzt werden müssen. Wie Ihr das jeweilige Problem löst bzw. etwaige Zielpersonen meuchelt, bleibt Euren eigenen Vorlieben überlassen: Während Hobby-Rambos durch die Vordertüre einmarschieren, huschen friedliche Zocker

lieber als Botenjunge verkleidet durch den Seiteneingang. Letztgenanntes Kostümierungs-Element wurde auf Wunsch vieler Fans stark aufgewertet: So findet Ihr heuer ein ganzes Füllhorn an frischen Klamotten-Sets – konkrete Beispiele wollten die Entwickler leider nicht nennen.



PS2 Handwerker gegen Hightech-Wumme: Mit dem Sniper-Gewehr knipst Ihr einen Metzger nach dem anderen aus. Achtet dabei aber auf Munitionsvorrat (rechts unten im Bild) sowie Lebensenergie (links unten im Bild).



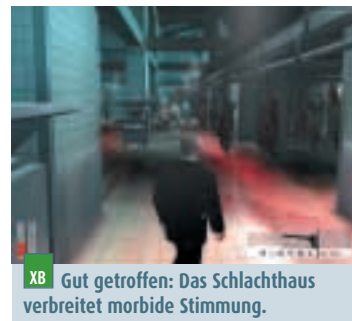
PS2 Augen auf! Wer seine Opfer haargenau beobachtet, kann deren Laufwege schon im Voraus ahnen.



PS2 Die Nacht der langen Messer: Noch weiß der Schlachtermeister nichts von seinem baldigen Ableben – doch Nummer 47 wetzt schon die Klinge.



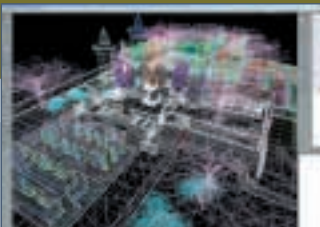
XB Gut getroffen: Das Schlachthaus verbreitet morbide Stimmung.



■ Eiskalter Fortschritt ■

Der extrem leistungsfähige Grafik-Baukasten von IO Interactive

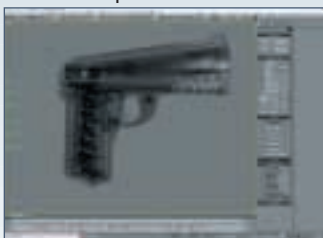
Passend zum skandinavischen Klima schwören die dänischen "Hitman"-Urheber auf eine Grafik-Schnittstelle namens 'Glacier' (englisch für Gletscher). Diese in Eigenregie entwickelte Programm-Routine arbeitet mit sämtlichen 128-Bit-Plattformen zusammen und kommt bei "Contracts" erstmals in ihrer neuesten Version zum Einsatz. Mehr Polygone, mehr KI-Gegner, mehr Spezialeffekte – das Software-Werkzeug leistet tatsächlich superbe Dienste. Dass trotzdem viel Handarbeit hinter einem solchen Next-Generation-Projekt steckt, erkennt Ihr anhand unserer Bilder – so sieht die Benutzeroberfläche eines Spielermachers aus!



Ganz schön verwirrend: Aus tausenden Polygonen entsteht ein Level für "Hitman: Contracts".



Keine Mühen werden gescheut: Selbst für die gerenderte Pistole aus dem spektakulären Vorspann wird ein enormer Aufwand betrieben – jede einzelne Patrone lässt sich im Magazin erkennen.



Mit all dieser Umzieherei endet das Improvisationstalent Eures Mord-Experten jedoch längst nicht: Neuerdings missbraucht Nummer 47 Alltagsgegenstände für seine finsternen Zwecke. Wer also weder Munition noch passende Wumme zur Hand hat, sucht nach geeigneten Ersatzobjekten: So bohrt Ihr unachtsamen Halunken einen Billard-Stock in den Schädel und funktioniert banale

Kuschelkissen zum Würgeinstrument um. Und es kommt noch perfider: Diverse Objekte bieten nämlich gleich zweierlei Einsatzmöglichkeiten. Einen rostigen Fleischerhaken dürft ihr etwa entweder in den Rücken eines Widersachers rammen oder aber zum Aufhängen verräterischer Leichen verwenden – da lacht das Zyniker-Herz! Indizierung-Sorgen muss sich trotzdem niemand machen, denn



XB Liebe Kinder, bitte wegschauen! Bei den 'Stealth-Kills' geht's zwar lautlos, aber niemals sanft zur Sache – dieses Spiel gehört also nur in Erwachsenenhände!

"Hitman: Contracts" wurde von der USK bereits mit einer 18er-Wertung verabschiedet.

Technik unter Zeitdruck

Obschon die dänische Spieleschmiede IO Interactive ihr Killer-Spektakel nach lediglich zwölf Monaten Entwicklungszeit fertigstellen will, dürfen sich Ästheten auf taufrische Optik freuen: Aktualisierte Grafik-Routinen (siehe auch Kasten) versprechen einen visuellen Leckerbissen voller detailreicher Polygon-Modelle und gigantischer Level-Bauten. Neuartige Physik-Berechnungen sollen zudem für noch niederträchtigere Todesanimationen sorgen. Zum Schluss noch eine gute Nachricht für alle Einsteiger im Mörder-Business: Der Schwierigkeitsgrad befindet sich auf seichtem Niveau als beim teils knüppel-harten Vorläufer. Streicht Euch den

April ergo blutrot im Kalender an, hier kommt ein garantierter Action-Hit! tk

Hitman: Contracts

MANIAC-Prognose	10	Playstation 2	
	9	Xbox	
	8	Entwickler: IO Interactive, Dänemark	
	7	Hersteller: Eidos	
	6	Genre: Action	
	5	D-Termin: April [PS2]	
	4	April [Xbox]	

Back in Business: Der Hitman kehrt mit opulenter Grafik und neuen Mord-Instrumenten zurück.

Gamecube-Alternative

Auf dem Gamecube müssen Hobby-Killer vorerst draußen bleiben. Hoffentlich schiebt IO Interactive eine **Hitman-Umsetzung** nach.

Shellshock

Nam '67

Krieg an allen Fronten: Die "Killzone"-Macher legen den Finger in amerikanische Wunden und schicken Euch nach Vietnam.



PS2 Schlachten-Atmosphäre der Extraklasse: In den riesigen Levels tummeln sich hunderte von KI-Kämpfern, die sich brachiale Massengefechte liefern.

Willkommen in der Hölle! Mit diesen unfreundlichen Worten wurde MAN!AC beim neuerlichen Besuch im Guerrilla-Studio empfangen. Der Verbalterror liegt jedoch nicht an einer Abneigung gegen Journalisten, sondern spiegelt den Grundtenor des neuen Titels der Rudi-Carrell-Landsmänner wieder: Beim Eidos-Fabrikat "Shellshock" schlüpft Ihr nämlich in die Uniform eines US-Soldaten, der

sein Vaterland im vietnamesischen Dschungel vertreten soll.

Schockierende Faszination

Während Ihr zu Beginn Eurer Front-Karriere noch als 08/15-Soldat agiert, geht's später in Diensten der CIA-Spezialeinheit ans Eingemachte. Klar, dass sich dementsprechend auch die Missionsverläufe dramatisch ändern: Nehmt Ihr anfangs als kleines Würstchen an Massenschlachten teil, war-



PS2 Allzeit bereit: Achtet im Dickicht auf getarnte Vietcong-Soldaten.



PS2 Mahlzeit: "Shellshock" geizt nicht mit realistisch-brutalen Bildern.

tet das letzte Drittel der zwölf Aufträge mit Sabotageakten oder Geiselrettung auf. Zum Glück wird Euer Armeeschützling zumeist von seinesgleichen unterstützt: KI-Kämpfer warnen brüllend vor Vietcong-Nestern, geben Feuerschutz oder rücken automatisch in die grüne Hölle vor. Konträr zur offensichtlichen Inspirationsquelle "SOCOM" verfügt Ihr allerdings zu keiner Zeit über Befehlsgewalt – Taktiker müssen ihr Heil also bei der Konkurrenz suchen. Um "Shellshock" endgültig vom Einerlei der Taktik-Shooter abzuheben, setzt das Entwickler-Team auf schonungslose Realität:

Grießelfilter, Exekutionsszenen und originale Video-Sequenzen machen die hässliche Fratze des Krieges fast schon körperlich spürbar – kein Vergleich zur patriotischen "Medal of Honor"-Reihe. Zur Erholung von solch schrecklichen Bildern kehrt Euer Digi-Ebenenbild regelmäßig zum Basis-Camp zurück. Dort plauscht Ihr mit Rekruten oder lasst am Schießstand die Digi-Sau raus. Bei letzterer Beschäftigung machen sich Hobby-Söldner mit insgesamt 25 Ballermännern vertraut: Egal ob Kalaschnikow, Tretmine oder Flammenwerfer – das Waffen-Repertoire lässt kein Action-Klischee aus.

Ob sich all diese Zutaten zu einer Spielspaß-Granate formen lassen, steht indes auf einem anderen Blatt: Unser Probe-Einsatz im PS2-Dschungel konnte zwar audiovisuell voll überzeugen, aber spielerisch muss "Shellshock" noch an Abwechslung zulegen. Wir drücken jedenfalls beide Abzugsfinger, dass es klappt! tk

Shellshock Nam '67

Playstation 2

Xbox

Entwickler: Guerrilla, NL

Hersteller: Eidos

Genre: Action

D-Termin: 3. Quartal [PS2]

3. Quartal [Xbox]

Präsentiert das Gewehr! Martialische Dschungel-Action mit imposanter Technik und intelligenten Computer-Soldaten.

Gamecube-Alternative

Kriegerischer Würfel: Nintendo-Ballermänner hoffen im Herbst auf eine Umsetzung von Pivotal's Taktik-Schießerei **Conflict: Vietnam**.



PS2 Technisch auf höchstem Niveau: Sowohl Landschaften als auch sämtliche Soldaten glänzen durch feinste Texturierung – nur die Bildrate wackelt noch dezent.



PS2 Waldbrand: Per Flammenwerfer zündet Ihr Feind wie Umgebung an.

Dead Man's Hand

Sattelt die Pferde! Ataris Cowboy-Ballerei bringt frischen Wind ins eingefahrene Ego-Segment – MAN!AC wagt einen ersten Proberitt.



XB Das haut einem glatt den Hut vom Haupt: Wer seinen Widersachern die Western-Mützen runterballert, wird mit Extrapunkten belohnt.

Wortbruch unter Kriminellen wird bestraft – besonders im Wilden Westen! Das muss auch El Tejón erfahren: Einst Mitglied der berühmten 'The Nine'-Gang, will Euer Revolverheld seine Knarre an den Nagel hängen. Oberbandit Vic lässt sich Extratouren jedoch nicht gefallen und knallt den Verräter einfach ab. Weil aber ein toter Cowboy schlecht zum Protagonisten taugt, überlebt El Tejón die hinterhältige Attacke und schreit fortan zur persönlichen Vendetta.

Spiel mir das Lied...

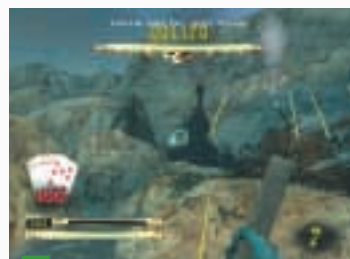
Den 20 Missionen umfassenden Rachefeldzug steuert Ihr zwar aus der Ego-Perspektive, modernes Schuss-

gerät muss aber draußen bleiben. Stattdessen räumt Euer mexikanischer Schurke via Western-Arsenal auf: Ob nun Winchester-Gewehr, urige Doppellauf-Flinte oder Trommelrevolver – die antik-coolen Schießweisen lassen John-Wayne-Freunden das Herz aufgehen. Genügend Futter für eventuelle Zielübungen gibt's in Saloon, Prärie sowie Geisterstadt ebenfalls: So wollen nicht nur dutzendweise Pistoleros, sondern auch zahlreiche Randobjekte mit Blei vollgepumpt werden. Destruktives Treiben macht in zweierlei Hinsicht Sinn: Zum einen lässt sich die Umgebung dank netter Physik als Ballerhilfe einsetzen, indem Ihr etwa Fässer auf Strolche rollt, zum anderen rasseln pro Treffer Punkte auf Euer Konto. Was die Highscore-Jagd soll? Ganz einfach: Wer seine 'Legend'-Leiste durch akurate Fließband-Abschüsse füllt, mutiert bald zum echten Scharfschüt-

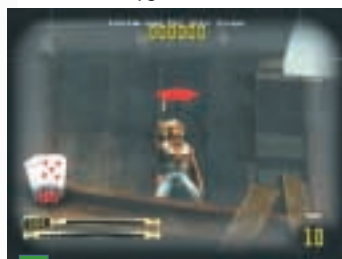


XB Galopper des Jahres: Auf seinem Hengst reitet El Tejón in die nächste Stadt.

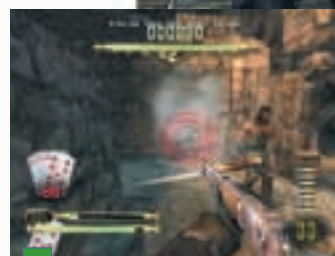
zen bzw. erhält kurzfristige Spezial-Manöver. Dann spuckt Eure ansonsten träge Silberbüchse beispielsweise gleich zwei Patronen auf einmal aus – spart die Super-Schüsse am besten für einen der Zwischenbosse auf! Der Status von El Tejón lässt sich jedoch auch gewitzt anheben. Vor jedem Einsatz wird nämlich eine Poker-Partie abgehalten: Kartenspieler erzocken sich via Full House & Co. bessere Ausgangswerte fürs nächste Level – sogar Munition könnt Ihr gewinnen! Eine Wildwest-Adaption wäre nicht komplett, wenn's keine Gäule und Freudenmädchen gäbe: Allerdings dürft Ihr leider nur auf Ersteren durch die Prärie reiten – das horizontale Personal läuft nur kreischend durch die Polygon-Saloons. tk



XB Cowboy-Standard: Mit Dynamitstangen räuchert Ihr Bossgegner aus.



XB Hightech im Wilden Westen: Sogar ein Sniper-Gewehr lässt sich freispielen.



XB Perfekt: Per Volltreffer blocken wir die Wurfmesser des Indianers ab.

Dead Man's Hand

MAN!AC-Prognose	Xbox	
	Entwickler:	Human Head, USA
	Hersteller:	Atari
	Genre:	Action
	D-Termin:	April
Zock' mir das Spiel vom Tod: unterhaltsame Ego-Knallerei mit coolem Western-Szenario und netten Reiteinlagen – yeehah!		

Playstation-2-Alternative

Auferstanden von den Toten: Dank Take 2 kommt die Ex-Capcom-Produktion **Red Dead Revolver** doch noch zu Release-Ehren.

Gamecube-Alternative

Schlechte Zeiten für Cube-Cowboys: Aus Mangel an Western-Schießereien greifen Würfel-Zocker auf Nintendos Ego-Knaller **Geist** zurück.



Silent Hill 4: The Room

Es gibt kein Entrinnen: Konami bringt das Grauen jetzt direkt zu Euch nach Hause.



PS2 Gefangen im eigenen Apartment: In dieser pulsierenden Umgebung erlebt "Silent Hill 4"-Held Henry Townshend seinen schlimmsten Albtraum.

► Skrupellose Bio-Wissenschaftler, schlurfende Zombies und blutige Headshots – "Resident Evil", bis anno 1999 der Inbegriff für Konsolen-Horror. Denn in besagtem Jahr erschien mit "Silent Hill" ein deutlich subtiler ans Werk gehender 3D-Schocker: Statt expliziter Gewaltdarstellung stehen bei Konamis Bildschirm-Spuk seit Serienbeginn ner-

venzerfetzende Spannung und surreale Albtraum-Welten im Vordergrund. Teil 4 will dem virtuellen Grauen nun eine weitere Nuance hinzufügen.

Gefangen in den eigenen vier Wänden

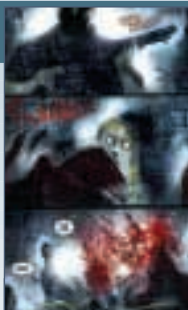
Harry Mason, James Sunderland und die 17-jährige Heather haben in vorherigen Episoden bereits ihre grausamen Erfahrungen mit den schaurigen Vorgängen in der Kleinstadt Silent Hill gemacht. Jetzt wird Henry Townshend in den Strudel höllischer Ereignisse gerissen.

Euer virtuelles Alter Ego muss sich dazu nicht mal außer Haus wagen, der Horror packt den nichtsahnenden Helden glatt daheim in seinem Apartment. Und zwar mit allem, was zum amtlichen "Silent Hill"-Terror dazu gehört: Ekelhaft entstellte Monstrositäten mit verkrüppelten Leibern und mehreren Köpfen, unwirklich anmutende, Angst einflößende Schauplätze sowie ein verstörender Soundtrack – Zutaten, die

■ ■ ■ Horror-Abkömmlinge ■ ■ ■ "Silent Hill" als Film und Comic

Ende 2003 kündigte Konami überraschend zwei "Silent Hill"-Projekte abseits der virtuellen Konsolen-Inkarnationen an: Zum einen erscheint im Februar mit "Silent Hill: Dying Inside #1" die erste US-Ausgabe eines auf der Horror-Serie basierenden Comics (Preis knapp vier Dollar) und zum anderen wird uns die nebelverhangene Stadt in absehbarer Zeit auch auf der großen Leinwand in Angst und Schrecken versetzen. Wann wir die gezeichneten Gruselabenteuer in Deutschland miterleben dürfen, steht indes noch nicht fest: Noch hat sich nämlich kein Verlag gefunden, der die düsteren Comics hierzulande vermarkten will.

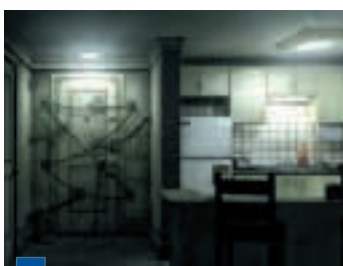
Der "Silent Hill"-Kinofilm entsteht in enger Zusammenarbeit mit Konami, vor allem in puncto Drehbuch, Monster- und Sounddesign hat sich der Videospielhersteller ein Mitspracherecht gesichert. Als Produzent fungiert Samuel Hadida (produzierte u.a. "True Romance" und "Pakt der Wölfe"), die Regie übernimmt Christophe Gans (u.a. Regie bei "Pakt der Wölfe" und "Crying Freeman").



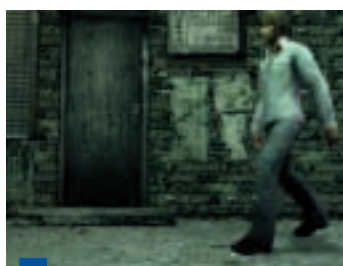
Surreal wie das Spiel: der "Silent Hill"-Comic.



PS2 Abgefahren: Auf Wandteppiche montierte, abgetrennte Oberkörper hängen über einem unendlich scheinenden Abgrund.



PS2 Die eigenen vier Wände erkundet Ihr aus der Ego-Perspektive,...



PS2 ...in den Parallelwelten stapft Ihr in klassischer Third-Person-Ansicht umher.

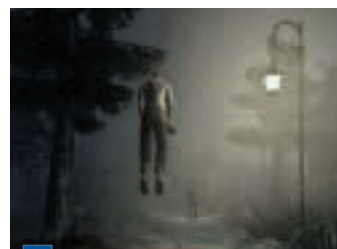
allein schon Gänsehaut garantieren. Um das schaurige Erlebnis noch zu intensivieren, integrierten die Entwickler in Teil 4 zwei interessante Neuerungen: Zum einen wechselt Ihr die Waffen künftig in Echtzeit – soll heißen, auf simplen Knopfdruck schaltet Ihr beispielsweise zwischen Stahlrohr, Beil oder Pistole hin und her. Stellt Euch nun vor, eine Horror-Kreatur kommt auf Euch zu und Ihr verbalisiert die letzte Patrone. Während das Monster weiter auf Euch zuschläuft, müsst Ihr fix – ohne den sicheren Umweg übers Menü – zu einem anderen Todbringer wechseln. Panik scheint da vorprogrammiert. Zudem erforscht Ihr Henrys Apartment (und vielleicht auch weitere Abschnitte) aus der Ego-Perspektive: Plötzliche Attacken von Untoten treffen zartbesaitete Gemüter dadurch noch heftiger. Verlasst Ihr Eure verhexte Bude dagegen

durch ein sich öffnendes Höllen-Portal, stellt sich der gewohnte "Silent Hill"-Third-Person-Look ein.

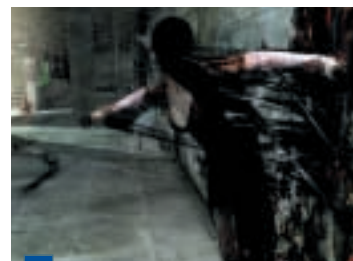
Horror auf den ersten Blick

Obwohl die Entwicklung von "Silent Hill 4" bereits nach Beendigung von Teil 2 begonnen hat, durften wir vor Ort bei Konami lediglich einen mehrminütigen Trailer begutachten. Doch dieser hatte es in sich: Untermalt von schaurigen Klängen flimmerten beeindruckende Szenen aus dem kommenden Digi-Albtraum über den Bildschirm. So erforscht Henry Townshend nebliges Parkgelände und kaltes U-Bahn-Terrain, erwehrt sich via Axt beißwütiger Hunde sowie missgestalteter Kreaturen und flüchtet vor schwebenden Geisterwesen. Dazwischen erkennen wir immer wieder Ausschnitte aus dramatischen Zwischensequenzen, in denen u.a. ein

abgetrennter Oberkörper jämmerlich schluchzt, ein unbekümmerter Junge in die Kamera lacht und ein blutrierender Hotelgang mit unzähligen Türen sowie einem kreischenden Monster schockiert – wie immer mangelt's nicht an krassen Gegensätzen. Über die Qualität von "Silent Hill 4" können wir derzeit nur spekulieren. Da Produzent und Sound-Designer Akira Yamaoka (zeichnet auch verantwortlich für Teil 3) wieder feder-



PS2 Neu: Schwebende Widersacher machen Euch das Überleben schwer.



PS2 Aufgespießt: Wer zeichnet für diese grausamen Taten verantwortlich?



PS2 Eine überarbeitete Grafik-Engine soll die eh schon hervorragenden Polygon-Charaktere nochmals aufpeppen und mit Spezialeffekten mehr Stimmung erzeugen.

führend ist, scheint eine würdige Fortsetzung vorprogrammiert. os

Silent Hill 4: The Room

Playstation 2

Xbox

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Genre: Action-Adventure
D-Termin: 2004 [PS2]
2004 [Xbox]

Schockierend und faszinierend zugleich: mit partieller Ego-Sicht und packendem Szenario die intensivste "Silent Hill"-Episode.

Gamecube-Alternative

Ende des Jahres ist es endlich soweit: Dann beschert Capcoms **Resident Evil 4** selbst nervenstarken Cube-Spielern schlaflose Nächte.

Konami-Quartett

Gelungene Überraschung: Freut Euch auf vielversprechende Neuheiten des japanischen Videospiel-Riesen.

Mitte Januar enthüllte Konami neben der vierten Episode ihrer "Silent Hill"-Horror-Reihe (siehe Preview Seite 16) noch einige weitere digitale Leckerbissen, die bis Anfang 2005 in den Läden stehen werden. Die vier spannendsten Titel stellen wir Euch im Folgenden näher vor. *os*

Nanobreaker

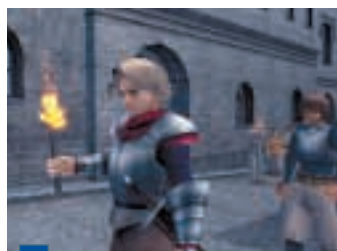
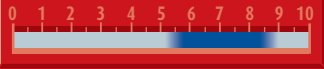
► "Castlevania"-Produzent Koji Igarashi (siehe auch Interview Seite 50) malt eine düstere Zukunft: In "Nanobreaker" tretet Ihr gegen ein Heer von gnadenlosen Nano-Maschinen an. Bewaffnet mit einem Plasma-Schwert schnetzelt Ihr Euch in "Chaos Legion"-Manier durch Horden von humanoid wirkenden Angreifern, schleimigen Maden und metallbewehrten Pflanzen. Dabei fließt literweise roter Lebenssaft, dessen technische Ingredienzien kontinuierlich Eure Combo-Leiste füllen. Die frühe Preview-Version hatte zwar noch mit argen Kameraproblemen zu kämpfen, einige pfiffige Ideen machen dennoch Lust auf mehr: So lassen sich beispielsweise bestimmte Feinde nur mit gezielt geführten



PS2 Roter Lebenssaft im Überfluss: Koji Igarashis "Nanobreaker".

Schwerthieben (horizontal oder vertikal) verletzen und manche Endgegner müssen via Peitscheneinsatz erst aus ihren schützenden Hüllen gezogen werden, um sie zu erledigen. "Nanobreaker" erscheint für PS2 voraussichtlich gegen Ende des Jahres.

MAN!AC-Potenzial



PS2 Echtzeit-Zwischensequenzen erzählen die komplexe Geschichte.

Suikoden 4

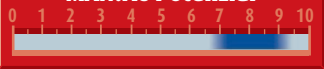
► Gute Nachricht für alle RPGler: Nachdem "Suikoden 3" hierzulande aufgrund der aufwändigen Lokalisation nicht veröffentlicht wurde (siehe MAN!AC 03/03), erscheint der vierte Teil Anfang 2005 komplett ein-



PS2 Mit neuem Kampfsystem gegen Monster: "Suikoden 4".

gedeutet. Über 100 Charaktere, ein aufgepepptes Kampfsystem und eine weitläufige 3D-Landschaft lassen auf ein fantasievolles PS2-RPG hoffen.

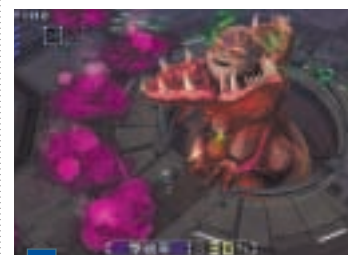
MAN!AC-Potenzial



Neo Contra

► Perspektivenwechsel: Mussten sich hartgesottene Baller-Fans in "Contra: Shattered Soldier" (PS2) trotz moderner Polygon-Optik noch mit traditioneller 2D-Spielmechanik begnügen, wagt Konami mit "Neo Contra" nun den kompletten Sprung in die dritte Dimension. An dem grundlegenden Prinzip ändert dies jedoch nichts: Allein oder zu zweit schießt Ihr Euch mit diversen Waffen (u.a. Flammenwerfer und hochfrequentes MG) durch Alien-verseuchte Levels – immer auf der Jagd nach dem nächsten Highscore.

Wer sich noch an das explosive Dreamcast-Frühwerk "Expendable" erinnert, bekommt einen guten Eindruck vom neuen "Contra". Dynamische Kamerawechsel, zerberstende Polygon-Bauten, animierte Hintergrund-Objekte und morphende Endgegner entzünden auf der PS2 ein packendes Action-Feuerwerk. Die



PS2 Effektvolle Explosionen und schleimige Endgegner: "Neo Contra".

ersten Videos mit Spielsequenzen zeigen "Neo Contra" bereits in fortgeschrittenem, ansprechend flüssigem Gewand – eine Veröffentlichung im Sommer halten wir für realistisch.

MAN!AC-Potenzial



WWX: Rumble Rose

► Frauen-Power: In Zusammenarbeit mit Yuke's Entertainment (u.a. "WWE Smackdown: Shut your Mouth") werkelt Konami Tokyo an einem PS2-Wrestlingspiel mit rein weiblicher Kämpferriege. Ein mehrminütiges Video ließ den MAN!ACs angesichts exzellent modellierter und animierter Polygon-Körper das Wasser im Munde zusammenlaufen. Leider müssen wir wohl bis Ende des Jahres auf die sexy inszenierte Kloperei warten.



PS2 Heiß: Dixie Clemets vs. Reiko Hinomoto in "WWX: Rumble Rose".

MAN!AC-Potenzial





Playstation 2



Xbox



Während des "Juiced"-Events rauchten nicht nur die Reifen, sondern auch ganze Motoren (Mitte) – da hilft nur ein Rennen auf dem Bordmonitor (rechts).

Juiced

Raus aus dem Untergrund: MAN!AC fährt mit Acclaims ambitioniertem Tuning-Raser Probe.

Als Debüt-Titel der ehemaligen Rage-Entwickler Juice Games steht im September das Street-Racing-Spektakel "Juiced" (veröffentlicht von Acclaim) an, das die namhafte Konkurrenz – wie z.B. EAs "Need for Speed Underground" oder die Film-Umsetzung "The Fast

and the Furious" – im Staub stehen lassen soll. Zur Präsentation einer ersten Fassung wurde der MAN!AC-Repräsentant nicht nur nach England eingeladen, sondern auch kurzerhand zu einer echten Testfahrt verpflichtet. Extra für die angetretene Journalisten-Schar standen Rallyeboliden und mächtig aufgemotzte Sportflitzer parat, die auf abgesteckten Kursen für kräftige Adrenalinschübe sorgten. Ähnliches soll "Juiced" bei PS2- und Xbox-Spielern erzeugen: Im Mittelpunkt steht die Street-Racing-Szene mitsamt ihren getunten PS-Boliden – allerdings nicht wie bei oben genannten Rivalen mit einem illegalen Anstrich, sondern ganz im Rahmen der Gesetze. Entsprechend finden die Rennen auch nicht nachts auf ungesicherten Pisten statt, sondern (meist) bei Tageslicht auf eigens dafür abgesperrten Straßenkursen, weshalb Ihr Euch ungestört auf die direkten Konkurrenten konzentrieren könnt. Als Schauplatz dient die fiktive Westküst-



Fleißig am Werk: Das Juice-Team setzt kreative Säfte frei.

XB Lasst die Konkurrenz an Euren Auspuffgasen schnuppern: Bis zu fünf Gegner rangeln mit Euch um den Sieg.

tenmetropole Angel City mit acht unterschiedlichen Stadtteilen, in denen insgesamt rund 40 Strecken zu finden sind. Für Abwechslung ist also gesorgt, zumal 50 lizenzierte Fahrzeuge inklusive amerikanischer PS-Monster zur Wahl stehen.

Vollgas mit Stil

Ihr steigt als Neuling in die Szene ein und arbeitet Euch durch Erfolge nach oben: Dabei ist kein strikter Wettbewerbsplan vorgegeben, vielmehr sucht Ihr in einem Kalender aus, wann Ihr wo antretet. Natürlich

gehört auch das Aufrüsten Eurer Fahrzeuge dazu, die Ihr mit leistungs- und stilfördernden Elementen verbessert: Neben stärkeren Motoren und Getriebeteilen sorgen Verzierungen wie Spoiler, Speziallack und Neonröhren für Racing-Stil. Siege alleine bringen Euch nicht genug Respekt ein, darum gehört das 'Cruisen' mit zum Programm: Dafür geht Ihr zu einer Art Schaufahrt auf die Straße, bei der Ihr mit Slides und Turns das Publikum verückt – gelegentlich rufen Euch Zuschauer Sonderwünsche zu, deren Erfüllung Euren Respekt-Pegel besonders schnell nach oben bringt. Als innovative Neuerung kommt ein Team-Modus dazu: Ihr könnt weitere Fahrer

"Wir wollen weg vom Image des illegalen Straßenrennens"

Richard Badger, Projektmanager von Juice Games



MAN!AC: Geht das Fahrmodell mehr in Richtung Realismus oder Arcade?

Richard Badger: Wir wollen die Autos physikalisch möglichst korrekt simulieren, dem Spieler aber zugleich das Gefühl geben, ein guter Fahrer zu sein – ohne dass er sich zu sehr damit abmühen muss.

MAN!AC: Wird es auch Zivilfahrzeuge während der Rennen geben?

Richard Badger: Bei "Juiced" sind nur getunte Flitzer auf abgeschlossenen Kursen am Start, also sind die Teilnehmer unter sich. Wir wollen weg vom Image des illegalen Straßenrennens, deswegen passen unbeteiligte Fahrzeuge nicht dazu. Hindernisse wie parkende Autos oder gesperrte Spuren tauchen allerdings gelegentlich auf.

MAN!AC: Hat der Karriere-Modus ein endgültiges Ziel?

Richard Badger: "Juiced" hört niemals auf. Als Hauptaufgabe gilt es zwar, sich den Respekt

aller Teamlader in den einzelnen Bezirken zu erarbeiten und ihre Autos zu gewinnen, aber auch danach kann man immer weiterfahren und z.B. eigene Renn-Events ausrichten oder seine Truppe anweisen.

MAN!AC: Können PS2 und Xbox online auch gegeneinander antreten?

Richard Badger: Nein. Xbox-Spieler sind unter sich, PS2-Raser wiederum haben die Möglichkeit, mit PC-Gegnern zu fahren. Wir haben aber noch eine Reihe innovativer Online-Ideen in Arbeit, die wir jetzt noch nicht verraten wollen.



PS2 Keine Angst vor Unfällen: Nutzt jede Chance, im Windschatten zu sein.



XB Mit Schwung durch die Kurve: Um regelmäßig vorne mitzufahren, müsst Ihr jederzeit schwungvolle Kurvendrifts auf den Asphalt zaubern können.

für Euren Rennstall anheuern und mit bis zu drei Leuten an einem Rennen teilnehmen. Dann agiert Ihr nicht alleine, sondern seid via Funk mit Euren Kollegen verbunden und weist sie per Tastendruck an, aggressiver nach vorne zu preschen oder die Sache lieber vorsichtig anzugehen. Nicht fehlen darf heutzutage ein zünftiger Online-Modus: Dabei saust Ihr mit bis zu fünf Konkurrenten rund um den Erdball über den Asphalt. Während Xbox-Live-Zocker unter sich bleiben werden, können sich PS2-Bleifüße auch mit Besitzern der PC-Fassung duellieren.

Voll im Saft

Bei unserem Besuch war erst ein Stadtteil fertig, doch der machte bereits Lust auf mehr: Flüssiges Scrolling, fein modellierte Automodelle und interessante Umgebungen ver-



PS2 Echtzeitreflexionen auf dem Lack dürfen natürlich nicht fehlen.



XB Radierungen eines Künstlers: Coole 'Cruising'-Aktionen freuen das begeisterte Publikum.

heißen flotte Rennen – zwar nicht so Effekt-fixiert wie "Need for Speed Underground", aber das leistet bekanntlich in Sachen Bildrate keine Ruhmestaten. Auch beim Tuning-Aspekt sind aufgrund der Thematik Ähnlichkeiten unvermeidlich, die "Juiced"-Optionen

Knapp gescheitert

Das Drama um "Lamborghini"

"Juiced" ist nicht das erste Rennspiel der Juice-Truppe. Eine Verkettung unglücklicher Umstände verhinderte allerdings, dass ihr vorheriges Werk das Licht der Konsolenwelt erblickte: Für Rage entstand nämlich der Markenraser "Lamborghini", in dem dank umfassender Lizenz mit zahlreichen Flitzern der italienischen Nobelschmiede flotte Rennen in zehn Städten rund um die Welt möglich gewesen wären.

Während die PS2-Fassung noch einige Zeit gebraucht hätte, war die Xbox-Version praktisch fertig und sah dank Xbox-Live-Unterstützung einer erfolgreichen Zukunft entgegen – dummerweise ging Rage kurz vor der Veröffentlichung im Frühjahr 2003 pleite. In der Folge kaufte der Softwaregigant Electronic Arts alle Rechte und den kompletten Programmcode von "Lamborghini", nur um das Spiel kommentarlos verschwinden zu lassen. Vermutlich tauchen die Autos irgendwann in einer EA-Produktion auf, schade um die interessante Raserei ist's aber auf jeden Fall.



XB Leider nur als Demoversion mit einer Strecke spielbar: Rages "Lamborghini".



XB Ruhestörung inklusive: Zum Glück müsst Ihr Euch auch in den Wohnsiedlungen der Vorstadt keine Sorgen machen, von zivilen Fahrzeugen torpediert zu werden.



PS2 Autowahl und -tuning fallen dank komfortabler Menüs leicht.

das Raserspektakel auf Hochglanz zu bringen. us

Juiced

10	MANIAC-Prognose	Playstation 2	
9		Xbox	
8		Entwickler: Juice Games, UK	
7		Hersteller: Acclaim	
6		Genre: Rennspiel	
5		D-Termin: September [PS2]	
4		September [Xbox]	

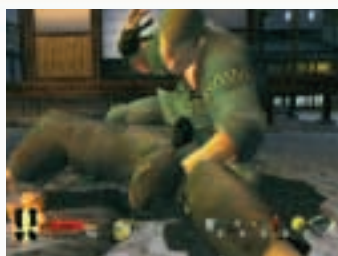
Vielversprechendes Street-Racing-Epos mit reichlich Strecken, Online-Unterstützung und einigen innovativen Ideen.

Gamecube-Alternative

Würfelraser müssen weiterhin mit illegalen Rennen bei *Need for Speed Underground* Vorlieb nehmen.

Tenchu: Return from Darkness

Das rabiate Ninja-Trio rückt wieder aus – diesmal mit Tarnkappe, Online-Verbindung und Voice-Chat.



XB Tod aus dem Hinterhalt: Solange Euer Kämpfer unentdeckt bleibt, darf er die gefürchteten Stealthkills ansetzen.



Was Sam Fisher und Solid Snake für die Geheimdienste erledigen, übernehmen im alten Japan die Ninja-Kämpfer: Egal ob Spionieren,

Tenchu: Return of Darkness

Xbox

Entwickler: K2, Japan
Hersteller: Activision
Genre: Action
D-Termin: März

Neue Manöver und Werkzeuge, Online-Modus sowie überarbeitete Gruselgrafik machen Lust auf das Ninja-Update.

Playstation-2-Alternative

Auch Sam Fisher plant ein neues Stealth-Abenteuer: **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** soll schon im März erscheinen.

Gamecube-Alternative

Eine Umsetzung ist nicht geplant, aber in Konamis **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** wird ebenfalls gekämpft und spioniert.

Stehlen oder Beseitigen – mit seiner umfangreichen Ausrüstung meistert der Schattenkämpfer jede Mission leise, diskret und mit tödlicher Präzision. Auf Konsole sind allerdings die modernen Agenten erfolgreicher: "Tenchu: Wrath of Heaven" (MAN!AC 05/03) wurde weniger protzig in Szene gesetzt als "Metal Gear Solid 2", gilt aber mit den intelligenten Gegnern, vielen Extrawaffen und rabiaten Stealthkills als Geheimtipp.

Funkeln im Dunkeln

Schon im März bringt Activision das Ninja-Abenteuer auch für Xbox, das Spiel wird optisch und inhaltlich überarbeitet und kommt mit neuem Titel: "Tenchu: Return from Darkness". Auf den ersten Blick fallen vor allem grafische Verbesserungen auf: Anti-Aliasing schärft Euren Blick und die Figuren sind detaillierter modelliert. Die Schummeratmosphäre verbessert der Entwickler K2 zudem mit in Echtzeit berechneten, flackernden Flammen und dichterem Regen. Auch spielerisch legen Xbox-Ninjas zu: Sidestep-Attacke und die neue Tarnkappe machen sowohl Kämpfe als auch Versteckspiel kniffliger,



XB Blendgranate, Feuerpeil und Pyro-Wurfstern mit Fernzünder: Dank umfangreicher Ausrüstung nehmt Ihr es gleich mit mehreren Feinden auf einmal auf.

außerdem bringt neues Werkzeug mehr Abwechslung. Mit der Blendgranate könnt Ihr die Wächter blitzschnell abhängen und das Vipergift macht Eure Schützlinge stärker, kostet aber Lebenskraft

Reine Kosmetik sind die Verbesserungen nicht, denn Ihr betretet auch neues Terrain: In Samurai-Villa und Tempel lauern neue Feinde auf Euch, beide Levels werden in die Handlung

eingebunden und wie die anderen neun Areale mit Renderfilmen geschmückt. Die spannenden Zweispiele-Missionen bestreitet Ihr auf der Xbox auch online, per Headset lassen sich synchrone Überfälle spontan absprechen. Es wird aber nicht nur die beliebten Team-Missionen geben, sondern auch Deathmatch-Duelle – lockt Eure Kumpels in Tretfallen und Hinterhalte! oe



XB Feuerball: Auch Zauber sammelt Ihr als Schriftrolle, um sie gegen die Wächter einzusetzen oder in der Ninja-Hütte zu lagern.



XB Auch die Cops mischen mit: "Return from Darkness" überrascht mit einigen neuen Feinden und Obermotzen.



Richard Burns Rally



XB Das sensible Fahrverhalten verzeiht kaum Fehler.



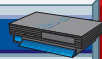
XB Die Polygon-Landschaften sehen bislang etwas trist aus.

Ein neuer Genvertreter betritt die Rallye-Arena – doch statt Arcade-Rennen wildert der Neuling in "Colin McRae"-Gefilden. Denn Realismus wird bei "Richard Burns Rally" groß geschrieben: Die akurate Simulation von Radaufhängung, Getriebe-, Motor- und Bremsmodell wird schon beim ersten Probespiel deutlich. Das Fahrzeug reagiert penibel auf Kommandos, jeder kleinste Lenkfehler wird mit Abflügen bestraft. Selbst lange Geraden verlangen ein ruhiges Händchen – Bodenwellen, Felsen und fiese Gräben machen den Rennalltag schwer. Interessant: Um wieder auf die Strecke zu kommen,

benötigt Ihr die Hilfe einiger starker Zuschauer. Zur Vermeidung ärgerlicher Abflüge besucht Ihr besser zuerst die Fahrschule mit über 20 Lektionen. Zum realistischen Grundtenor gesellt sich natürlich eine Fahrerkarriere, bei der es mehr auf Ausdauer als auf schnelle Siege ankommt – leider hat's zur offiziellen WRC-Lizenz nicht gereicht. Vor den Etappen werkelt Ihr am umfangreichen Setup, das sogar einem "Gran Turismo" Konkurrenz macht. Nach einem Rennen könnt Ihr Euren demolierten Boliden in einem engem Zeitfenster reparieren – Blech- und Motorschäden bleiben meist nicht aus. In den USA, Finnland, England, Australien, Frankreich und Japan fordern bis zu acht Minuten lange Etappen alles ab. Dazu gesellt sich ein dynamisches Wettersystem, das neue Herausforderungen generiert. Acht Wagen erwarten den angehenden Offroad-Profi, darunter der Peugeot 206, Mitsubishi Evo 7 oder der Subaru Impreza. Trotz netter Lackspiegelungen und tüpiger Bepflanzung an der Piste beeindruckt der Titel grafisch bisher kaum. So sollten sich am ehesten "Colin McRae"-Veteranen den Titel als passable Ersatzdroge vormerken.

Richard Burns Rally

Playstation 2



Xbox

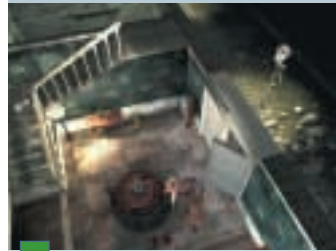


Entwickler: Warthog, Schweden
Hersteller: SCI
Genre: Rennspiel
D-Termin: März [PS2]
März [Xbox]

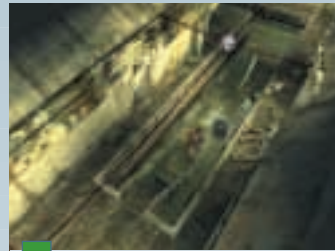
Rallye-Simulation mit ausgefeiltem Fahrverhalten und Karriere-Schwerpunkt – leider hakt's noch bei der Grafik.

MANIAC-Prognose

Combat Elite: WWII Paratroopers



XB Bleib liegen: Nazi-Kollaborateure werden ohne Mitleid kaltgestellt.

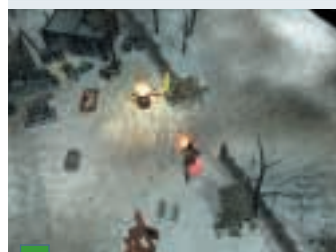
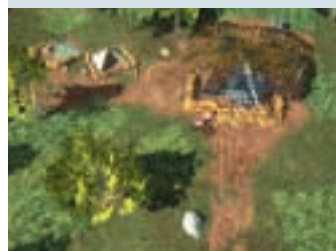


XB Schummrige Schleicherei: Seid bei Euren Einsätzen stets vorsichtig.

Die Snowblind Studios gibt's zwar nicht mehr, aber ihre Technik lebt weiter: Einige frühere Mitarbeiter emigrierten zu dem bislang noch unbekannten Entwickler BattleBorne Entertainment, um dort mit Hilfe der wohl bekannten "Baldur's Gate Dark Alliance"-Technik ein neues Spiel zu zimmern. Statt dieses aber erneut in erdachten Fantasy- oder SciFi-Szenarien anzusiedeln, dient nun ein echtes historisches Szenario als Hintergrund: Bei "Combat Elite: WWII Para-

troopers" schlüpft Ihr in die Rolle eines Trupps alliierter Soldaten, die todesmutig hinter den Feindeslinien der Nazis landen und dort am D-Day für eine Wende des Zweiten Weltkriegs sorgen sollen.

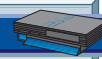
Rund 40 Missionen erwarten Euch in Frankreich, Holland und Belgien, die Ihr nach bewährter Art aus einer versetzten Vogelperspektive alleine oder zu zweit im kooperativen Spiel angeht. BattleBorne verspricht zudem ein Sortiment an akuraten Weltkriegs-Waffen sowie ein Charaktersystem, bei dem Ihr durch Erfolge im Dienststrang steigt und Eure Werte verbessert – klingt vielversprechend.



XB Einsätze im Freien finden bei jeder Jahreszeit statt, egal ob Sommer oder Winter.

Combat Elite: WWII Paratroopers

Playstation 2



Xbox



Entwickler: BattleBorne, USA
Hersteller: Acclaim
Genre: Action
D-Termin: Juni [PS2]
Juni [Xbox]

Acclaim ehrt die Alliierten: Historische Weltkriegs-Action basierend auf der bewährten "Baldur's Gate"-Technik.

MANIAC-Prognose



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

+++ **Serien-Hits aus Holland:** "Autobahn Raser"-Erfinder Davilex kündigte unlängst sowohl "Knight Rider 2" als auch eine Videospiel-Adaption der Don-Johnson-Reihe "Miami Vice" an. +++ **Horror in den USA:** Grasshopper arbeitet nicht nur an "Killer 7", sondern auch am Grusel Spiel "Michigan", welches im Frühjahr für die PS2 erscheinen soll. Im Nippon-Schocker übernimmt Ihr die Rolle eines Kameramanns, der Zombies in der namensgebenden US-Metropole filmt. +++ **Erlösung für Arcade-Raser:** Namco arbeitet an einer Fortsetzung zu "Ridge Racer". Im Gegensatz zu "R: Racing" soll die neue Inkarnation wieder stark auf Drifts setzen. +++ **Neue Heimat:** Die Turborase-

rei "Burnout 3" wird von Electronic Arts vertrieben. Dumm für Xbox-Fans, denn somit bleibt der geplante Online-Modus PS2-exklusiv. +++ **Klassiker-Revival?** Gerüchteweise arbeitet Square-Enix an einem neuen "Actraiser"-Teil für den GBA. Der letzte Auftritt des legendären Super-Nintendo-Abenteuers liegt ganze zehn Jahre zurück. +++ **Resident Evil 4 noch in diesem Jahr:** Wer auf der japanischen Capcom-Seite im "Resident Evil 4"-Bereich das Passwort "scott" eingibt, erhält die geheime Nachricht "2004" – wäre das schön! +++ **Keine Verbrechensbekämpfung:** Namco hat die Entwicklung des Action-Titels "Extreme Force: Grant City Anti-Crime" eingestellt. Als Grund wurden Terminpro-

bleme genannt. +++ **Erste Infos zu "Super Monkey Ball 3":** Die nächste Affenkugel wird einen LAN-Modus für bis zu acht Spieler enthalten und soll noch in diesem Jahr erscheinen. +++ **Nur ein Gerücht:** "Resident Evil 4" wird nur für den Gamecube entwickelt. Anders lautende Meldungen sind laut Capcom falsch. +++ **Das Unvermeidliche:** Naughty Dog werkelt bereits an einer weiteren Fortsetzung von "Jak & Daxter". Ob "Jak 3" noch auf PS2 oder schon für die PS3 erscheint, steht indes nicht fest. +++ **Kein Wunder:** Die Midway-Metzelei "Gladiator: Crimson Reign" wurde eingestampft. Der angeschlagene US-Publisher will seine Kräfte für wichtigere Projekte bündeln. +++ **Neue Namen für**

"GTA": Take 2 sicherte sich kürzlich die Namensrechte für "GTA: Bogota", "GTA: Tokyo" sowie "GTA: Sin City". +++ **Das Warten geht weiter:** Ein Sprecher von Sony bestätigte, dass "Gran Turismo 4" erst im Juni oder Juli nach Europa kommt. +++ **Neues von Take 2:** Der erfolgreiche US-Publisher wird seine umstrittene Menschenjagd "Manhunt" noch im Sommer auch für die Xbox veröffentlichen. Außerdem übernahm man die Veröffentlichungsrechte des Western-Shooters "Red Dead Revolver", der nun im Sommer für Xbox wie PS2 erscheint. Zu guter Letzt gibt's eine Überraschung für GBA-Fans, denn die berühmte "GTA"-Serie wird auf das Handheld portiert.



Gamecube



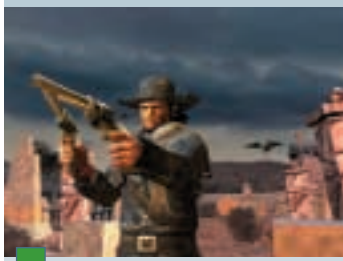
Xbox



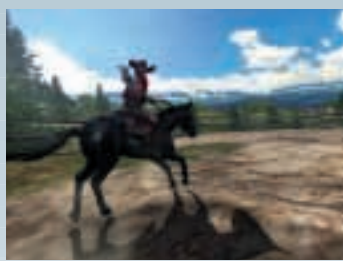
Playstation 2

PREVIEW

Red Dead Revolver



XB Typisch Rockstar: Die PR-Screenshots sagen mal wieder gar nichts aus, obwohl bereits vor zwei Jahren auf der E3 mehr zu sehen war.



Red Dead Revolver

Playstation 2

Xbox

Entwickler: Rockstar San D., USA

Hersteller: Take 2

Genre: Action

D-Termin: April [PS2]

April [Xbox]

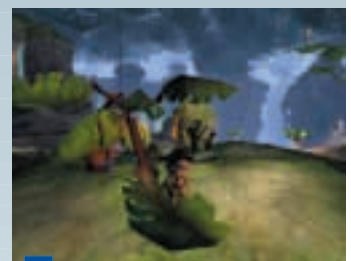
Third-Person-Action mit Potenzial: Wenn die Macken ausradiert werden, kracht's im Wilden Westen gewaltig.

Bei der E3 2002 zeigte Capcom die Wild-West-Ballerei das erste Mal, danach wurde es lange Zeit still um "Red Dead Revolver", sogar von einer Einstellung des Projekts war zu hören. Nun aber findet das Spiel bei Take 2 eine Heimat, wo es passender nicht sein könnte: Schließlich zeichnet als Entwickler das heutige Rockstar San Diego verantwortlich.

Ob sich seit den spielerischen Eindrücken (cool gemachtes Produkt, das noch mit einigen Macken zu kämpfen hatte) vor fast zwei Jahren viel getan hat, lässt sich mangels spielbarer Fassung derzeit nicht sagen – wir sind aber gespannt.

Tak und die Macht des Juju

THQ bastelte zusammen mit dem Zeichentrickexperten Nickelodeon den tolpatschigen Tak, ein Stammesangehöriger der Pupunus. Er soll die gestohlenen Mondsteine wieder zurückerbringen und die Dorfbewohner von ihrem Schafzauber befreien. Der Spieler wird dabei vom Mediziner als Juju-Geist wahrgenommen und so schlüpft Ihr in die Haut von Tak. Auch die natürliche Kraft der Flora hilft Euch mit Rat und Tat weiter. Neben den typischen Sprungpassagen stehen Interaktionen mit verschiedensten Tieren im Vordergrund: Ein Nashorn zerstört für Euch z.B. Holztüren, oder ein von Euch mit Früchten beworfener Affe schleudert Feinden Kokosnüsse an den Kopf. Daneben ermöglichen es Euch Kostüme wie das Hühnerkleid, neue Fähigkeiten zu erlernen. Grafisch ergötzt Ihr Euch an humorvollen Animationen und der tadellosen Weitsicht. Wenn noch an der etwas bockigen Steuerung gefeilt wird, dürfen sich Hüpffans auf einen frischen Zeitgenossen freuen.



PS2 Natürliches Katapult: Der Orang-Utan schleudert Tak an den Zielfort.

Tak und die Macht des Juju

Playstation 2

Gamecube

Entwickler: THQ, USA

Hersteller: THQ

Genre: Jump'n'Run

D-Termin: März [PS2]

März [NGC]

Detailliertes Dschungel-Jump'n'Run mit leicht bockiger Steuerung, aber vielen Tieren zum Interagieren sowie witzigen Kostümen.

DVD
boxoffice.com

dvdboxoffice.com

GAMECUBE

XBOX

PLAYSTATION 2

GAME BOY ADVANCE

PC



€43.72

s70.95



€41.87

s67.95



€40.02

s64.95



€42.48

s68.95



€40.64

s65.95



€27.70

s44.95



€43.72

s70.95



€41.25

s66.95



€41.25

s66.95



€48.65

s78.95

\$5 OFF
visit us online for details

Hot Titles

Sword of Mana (GBA) €30.78
Counter Strike (MXB) €40.84
Max Payne 2 (MXB) €43.72
Animal Crossing (NGC) €28.31
Viewtiful Joe (NGC) €32.83
Legend of Zelda: Wind Waker (NGC) €38.18
Star Wars: Rebel Strike (NGC) €33.41
Mario Kart Double Dash (NGC) €43.72
Xenosaga (PS2) €25.29
Final Fantasy X-2 (PS2) €44.95

FREE SHIPPING WORLDWIDE!
= THE BEST PRICE DELIVERED

EMAIL orders@dvdboxoffice.com

FAX 1.905.709.4073

TEL 1.905.709.1571

Canadian Owned

You could win a FREE GAME of your choice! * Just mention MANIAC when you place your order for your chance to win.
Exchange rate is approximate. Prices correct at press time. Errors & omissions excluded. *Maximum \$60.95CDN.

Congratulations SNK

14 Jahre und noch nicht müde: Als einzige 2D-Videospielkonsole wird das Neo Geo auch heute noch mit neuer, hauptsächlich aus den Baller- und Prügelsektoren stammender Software am Leben erhalten.

Seit die Playmore Corporation 2001 das Zepher von SNK übernommen hat, schlägt das 2D-Herz wieder im richtigen Rhythmus. Umso erstaunlicher, wenn man bedenkt, dass das Neo-Geo-Heimsystem bereits 1990 unter der Schirmherrschaft von SNK

das Licht der Videospielewelt erblickte. Doch anstatt weiterhin auf das Advanced Entertainment System zu setzen, versuchte sich SNK in der 3D-Welt mit dem Hyper Neo Geo 64. Dieses Vorhaben scheiterte genauso kläglich wie das mit überlangen La-

dezeiten enttäuschende Neo Geo CD-System. Ohne die Übernahme von Playmore hätte SNK nach elf Jahren die Konsolen-Segel streichen müssen. So aber dürfen auch im 14. Jahr gut betuchte Neo-Geo-Jünger ihre Sammlung erweitern. *rf*



Metal Slug 5

Im sechsten Teil der detailverliebten Kult-Ballerserie bekämpft Ihr mit den Söldnern Marco, Tarma, Eri und Fio ab Mitte Februar eine unbekannte Macht. Neben dem obligaten Waffenarsenal mit Rocket Launcher, Shot Gun, Heavy Machine Gun und den explosiven Granaten spendiert Playmore Euren tapferen Soldaten die überlebenswichtige, neue Slide-Attacke: Mit letzterer rutscht Ihr in letzter Sekunde unter gegnerischen Geschossen hindurch und zielt gleichzeitig auf die feindliche Übermacht. Am effektivsten wehrt Ihr Euch gegen verummte Terroristen, Riesenkraken und zahllose Mechs aber mit den kultigen Metal Slugs. Neben bekannten Gefährten steuert Ihr diesmal zudem



In luftiger Höhe: Dank Jetpack bekämpft Ihr selbst feindliche Flieger.

einen gewaltigen Mech-Robo oder ein hüpfendes Auto.

Action-Superlative

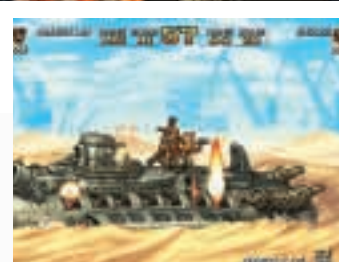
Euch erwartet ein explosives Ballerspektakel mit vielen neuen Bösewichten (samt überraschendem Endgegner), durchtrieben-witzigen Animationen und hämmerndem Sound.



Zahlreiche, fabrikneue Metal Slugs helfen Euch bei der gefährlichen Mission.

Selbst alteingesessene Gegner schockieren Euch mit neuen Angriffstaktiken. Wie gehabt säubert Ihr fünf actiongeladene Levels von den bewundernswert vielfältig animierten Kontrahenten und befreit dabei Kriegsgefangene.

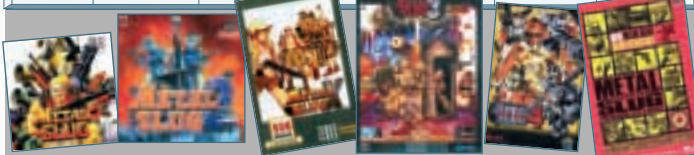
Alleine oder zu zweit rudert Ihr auf einem Kanu durch den Dschungel, erforscht eine Ruine und tuckert mit dem U-Boot durch eine mit Quallen verseuchte Unterwasserwelt. Ergo insgesamt abwechslungsreicher als der vierte Teil – jedoch knapp hinter den brillanten "Metal Slug 2X"- und "Metal Slug 3"-Episoden platziert. Auch in der heutigen 3D-Zeit hat "Metal Slug 5" dank innovativem Leveldesign und zeitlos guter Spielbarkeit durchaus seine Berechtigung.



Wie immer dürft Ihr auch zu zweit diese Terroristen killen.

"Metal Slug" als Wertanlage

	MS1	MS2	MSX	MS3	MS4	MS5
Japan	1.000-1.400€	230-270€	290-335€	150-225€	185-215€	265€
USA	1.550-2.200€	460-700€	350-500€	190-230€	175-195€	265€



Sammler müssen für "Metal Slug"-Module tief in die Tasche greifen. Unsere Angaben stellen die momentanen Preisspannen für die sechs Episoden dar.

Metal Slug 5

Neo Geo	
Genre:	Action
Hersteller:	Playmore
Website:	www.snkplaymore.jp
Pro:	Nonstop-Action, neue Slugs
Contra:	keine neuen Waffen, kurz
Preis:	ca. 265 Euro
Umsetzung:	Playstation 2



Samurai Shodown 5



Riesig: Neulinge wie der Dämon Kusaregedo wissen sich zu wehren.

Nach den mäßigen 3D-Abstechern auf der Playstation und dem erfolglosen Hyper Neo Geo 64, kämpfen die traditionellen Waffense nach über siebenjähriger Abstinenz zum fünften Mal auf dem ehrwürdigen Neo Geo. In der gewaltigen Fighter-Riege mit 28 Kämpfern stellen sich vier Charaktere zum ersten Mal den bluttriefenden Duellen – wie u.a. der menschenfressende Riesendämon Kusaregedo und die hübsche Bogenschützin Mina.

Kampfsystem ade

Vorbei sind die Zeiten, als die Heroen zwischen 'Slash'- oder 'Bust'-Kampf-



Leicht auszuführende Specials zerfetzen Eure Gegner in blutiger Manier.

modi wählen durften. Ihr steigt direkt in das Geschehen ein und nutzt die Tasten A und B für schnelle respektive langsame Waffenhiebe. Für besonders harte Schläge drückt Ihr die beiden Buttons gleichzeitig. Der dritte Knopf dient zur Ausführung von Fußtritten und Wurftechniken. Die letzte Taste verwendet Ihr schließlich zum Aufladen der 'Concentration One Energie'. Via D-Knopf tauscht Ihr so Eure aufgeladene 'Rage'-Leiste gegen die 'Lass-mich-dich-in-Zeitlupe-aufschlitzen'-Energie ein. Insgesamt enttäuscht "Samurai Shodown 5" mit unausgewogener Spielmechanik, arg unter-



Lecker: Kannibale Tam Tam hat seinen Kontrahenten zum Fressen gern.

schiedlich starken Charakteren sowie unspektakulären Finishern. Auch die grafische Präsentation deprimiert: Nur wenige, leblose Hintergründe kamen neu hinzu – alle anderen wurden aus alten Teilen recycelt und neu eingefärbt. Somit überzeugt die fünfte Waffenschlacht nur in puncto stimmungsvoller Musikuntermalung und der Anzahl an wählbaren Charakteren.

Fans von 2D-Waffengemetzel halten sich daher lieber an die immer noch grandiosen "Last Blade 1 und 2" sowie "Samurai Shodown 2 und 4".



Drückt die Tasten so schnell wie möglich, damit Ihr Eure Waffe nicht verliert.

Samurai Shodown 5

Neo Geo

Genre:	Beat'em-Up
Hersteller:	Yuki/Playmore
Website:	www.samurai-zero.jp
Pro:	dutzende Kämpfer
Contra:	schwache Optik
Preis:	ca. 255 Euro
Umsetzung:	Playstation 2



SVC Chaos: SNK vs. Capcom

Der Kampf der Titanen debütiert nun erstmals exklusiv auf dem Neo Geo. Markante Unterschiede zum Vorläufer erkennen Prügelprofis schon beim Anspielen: Team-Fights gehören der Vergangenheit an. Die Devise heißt: zurück zu den Kampf-wurzeln. So schlagen sich die Heroen der Klopperkunst in klassischen Solo-Scharmützeln. Basierend auf der "King of Fighters"-Engine wurden auch die Charaktere größtenteils neu gezeichnet – das Ergebnis überzeugt ebenso wie die graziösen Animationen. Von den farblosen Hintergründen lässt sich dies nicht behaupten.

Kampfsystem

Auch bei der Auswahl des Kampfsystems folgt Playmore dem Motto 'Weniger ist mehr'. Anfänger müssen deshalb auf die simple 'EO'-Steuerung verzichten. Verheerende Special-Attacken gibt's wie gehabt, indem Ihr den Power-Balken bis zum maximal dritten Level füllt.



Der Koloss Earthquake nutzt die schwache Verteidigung des US-Söldners Guile gnadenlos aus.

Neu sind indes die imposanten 'Exceed Super' – diese Verzweiflungstaten entfacht Ihr, wenn Eure Lebensanzeige den roten Bereich erreicht. Feige Dauerblocker werden übrigens abermals via 'Guard Crush'-Anzeige abgemahnt. Die Raufbold-Truppe überrascht mit der kessen Tessa aus dem Capcom-Prügler "Warzard", dem quietschlebendigen Mars People aus "Metal Slug", dem Akuma-Pendant Mr. Karate sowie den



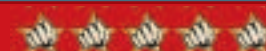
Vermeintliche Endgegner unter sich: Mr. Karate übt eine seiner zahlreichen Combo-Attacken an dem sichtlich verdutzten Akuma.

beiden eigentlichen Endgegnern Athena und dem roten Goblin aus "Ghosts n' Goblins". Traditionelle Prügelfans freuen sich über den spielerisch bislang besten Ableger des Rowdy-Crossovers, welcher jedoch grafisch weit hinter dem Primus "Guilty Gear XX" rangiert. Ein Tipp zum Schluss: Damit Ihr in den Genuss der über 30 Kämpfer kommt, solltet Ihr ein Debug Bios Kit auf Eurem Neo Geo installiert haben. Sonst besteht die Möglichkeit, mit Codes alle versteckten Recken freizuschalten.

SVC Chaos: SNK vs. Capcom

Neo Geo

Genre:	Beat'em-Up
Hersteller:	Playmore
Website:	www.snkplaymore.jp
Pro:	ausgereiftes Kampfsystem
Contra:	nüchtere Grafik
Preis:	ca. 255 Euro
Umsetzung:	Playstation 2



Vom Pixel zum

Alles verändert sich im Laufe der Zeit, so auch virtuelle Helden – MAN!AC nimmt die Entwicklungsgeschichte wichtiger Videospielcharaktere unter die Lupe.

Die Legende: Link



Als unverrückbares Merkmal dient der blonde Haarschopf, ansonsten machte Link viele Wandlungen durch – zuletzt tauchte er sogar im Cel-Shading-Look auf, während die 'konventionelle' Variante mit Waffeneinsatz prügelt. Von links: "Legend of Zelda" (NES, 1986), "The Adventure of Link" (NES, 1987), "A Link to the Past" (SNES, 1991), "Der Zauberstab von Gamelon" (CD-i, 1993), "Majora's Mask" (N64, 2000), "The Wind Waker" (NGC, 2003), "Soul Calibur 2" (NGC, 2003).

Der Abenteurer: Pitfall Harry



Mit ihm begann die Erfolgsgeschichte von Activision, wo er auch heute noch in Ehren gehalten wird. Offiziell gingen derweil verschiedene Generationen von Dschungelheld Harry an den Start, was aber auch nicht erklärt, wieso sein Spielhallenabstecher mit rosa Garderobe statt fand. Von links: "Pitfall" (Atari VCS, 1982), "Pitfall 2" (Automat, 1985), "Pitfall: The Mayan Adventure" (Mega Drive/SNES, 1995), "Pitfall 3D: Beyond the Jungle" (PSone, 1998), "Pitfall: Die verlorene Expedition" (PS2/Xbox/NGC, 2004).

▶ In den über 30 Jahren, seit denen unser liebstes Hobby inzwischen besteht, hat sich einiges getan: Während Rechenpower und maximale Auflösung in der Frühzeit nur äußerst grobschlächtige Darstellungen erlaubten, sind heutzutage fast grenzenlos detaillierte Grafikspielereien möglich. Diese dazugewonnene Freiheit stellt Entwickler aber auch vor neue Probleme: Schließlich reicht es seit längerem nicht mehr, einfach zu behaupten, dass der bunte Pixelhaufen auf dem Bildschirm ein strahlender Held oder das gruseligste Monster aller Zeiten ist. Wo man früher praktisch automatisch

das Ausmalen der Einzelheiten der Fantasie des Spielers überlassen konnte, müssen nun zwangsläufig massenweise Polygone darauf verwendet werden, jeden Charakterzug der Hauptfigur auszumodellieren. Denn seitdem es die fortgeschrittene Technik erlaubt, kann es sich kein Designer mehr leisten, Details auszulassen.

Nachfolgend hat MAN!AC einige Musterbeispiele von Daddelhelden zusammengestellt, die bereits seit langem in der Zockerwelt ihren Platz gefunden haben und somit besonders gut den Wandel der Zeit dokumentieren. *us*

Der Klempner: Mario



Ein Italiener steht seinen Mann: Nintendo-Maskottchen Mario hält eisern am Overall als Allround-Outfit fest. Auch Schnauzbart, große Nase und beträchtlicher Bauchumfang sind damals wie heute aktuell, egal ob als Bitmap oder Polygoncharakter. Von links: "Donkey Kong" (Automat, 1981), "Super Mario Bros. 3" (NES, 1987), "Super Mario World" (SNES, 1990), "Super Mario RPG" (SNES, 1996), "Super Mario 64" (N64, 1996), "Paper Mario" (N64, 2000), "Super Mario Sunshine" (NGC, 2003).

Die Sportler: Fußball- und Tennisprofis



Diente zu Beginn ein Klotz als Spieler, stiegen die Details ständig an – inzwischen sind wir soweit, dass Profis sogar dagegen klagen. Von links: "Pele's Soccer" (Atari VCS, 1981), "International Soccer" (C64, 1983), "Sensible Soccer" (Mega Drive/SNES, 1993), "FIFA International Soccer" (Mega Drive, 1994), "FIFA Soccer '96" (PSone/Saturn, 1995), "FIFA Football 2003" (PS2/Xbox/NGC, 2002).



Das erste Spiel gab die Richtung an, denn am Grundprinzip hat sich kaum was geändert: Nach wie vor drischt man beim Tennis eben einen Ball übers Netz. Von links: "Pong" (Automat, 1972), "Tennis" (Atari VCS, 1981), "Final Match Tennis" (PC-Engine, 1991), "Passing Shot" (Automat, 1988), "Tennis Arena" (PSone/Saturn, 1997), "Top Spin" (Xbox, 2003).

Polygon



Die Rollenspieler: Final-Fantasy-Helden



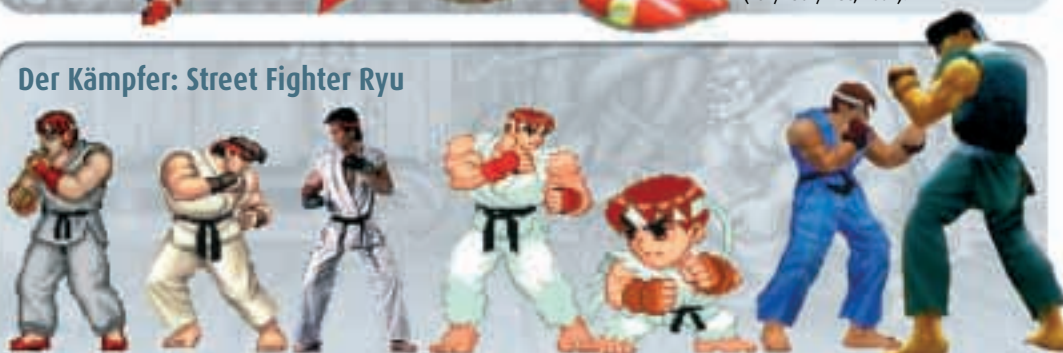
Die langlebigste Rollenspielreihe der Videospielwelt bewegt sich stets am Puls der Zeit: Sorgte anfangs die limitierte Technik für simple Figuren, versuchte sich Square beim Sprung zur Polygondarstellung an Kopffüßlern und realistischer Optik, um schließlich dem Feminismus Tribut zu zollen. Von links: "Final Fantasy" (NES, 1987), "Final Fantasy 6" (SNES, 1994), "Final Fantasy 7" (PSone, 1997), "Final Fantasy 8" (PSone, 1999), "Final Fantasy X-2" (PS2, 2003).

Der Rasende: Sonic



Segas Igel bleibt sich treu: Egal ob als 2D- und Isometrie-Bitmap oder als blauer Polygonflitzer – der Firmenheld ist und bleibt jederzeit erkennbar. Während das Aussehen also den Sprung in die dritte Dimension schaffte, scheiden sich beim Spielprinzip die Geister. Von links: "Sonic the Hedgehog" (Mega Drive, 1991), "Sonic 3D Blast" (Mega Drive/Saturn, 1996), "Sonic Fighters" (Automat, 1996), "Sonic R" (Saturn, 1997), "Sonic Heroes" (PS2/Xbox/NGC, 2004).

Der Kämpfer: Street Fighter Ryu



Zusammen mit dem US-Kollegen Ken ist der japanische Vorzeige-Prügler als einziger von Serien-Beginn an dabei. Zwar wanderte der Klopfer-Klassiker inzwischen auf Heimkonsolen ab, dafür überstanden die Charaktere den Ausrutscher als tranige Digitalfiguren weitgehend schadlos. Von links: "Street Fighter" (Automat, 1987), "Street fighter 2" (Automat, 1991), "Street Fighter: The Movie" (Automat, 1995), "Street Fighter Alpha 3" (Automat, 1998), "Super Puzzle Fighter 2 Turbo" (Automat, 1996), "Street Fighter EX" (PSone, 1997), "Street Fighter EX3" (PS2, 2001).

Der Spion: Solid Snake



Das größte Comeback der jüngeren Videospielgeschichte sorgte auch für den erwarteten Optik-Sprung. Nach fast einer Dekade Pause brillierte Konamis Meisterspion mit realistischer Animation und der Abkehr von farblich denkbar unpraktischen 'Tarn'-Klamotten. Von links: "Metal Gear" (MSX, 1987), "Metal Gear 2: Solid Snake" (MSX, 1990), "Snake's Revenge" (NES, 1990), "Metal Gear Solid" (1998), "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" (PS2, 2004).

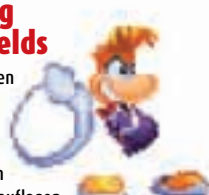
Die Ikone: Pac-Man



Trotz der einfachen Grundform fanden kreative Designer neue Wege, den Pillenmampfer auszustatten – das neckische Hütchen wurde allerdings schnell wieder im Schrank verstaut, dafür schleppt die Ex-Pampelmuse jetzt einen dicken Zinken im Gesicht mit sich rum. Von links: "Pac-Man" (Automat, 1980), "Pac-Land" (Automat, 1984), "Pac-Mania" (Automat, 1987), "Pac-in-Time" (SNES, 1996), "Pac-Man World" (PSone, 2000), "Pac-Man World 2" (PS2/NGC, 2003).

Retro-Feeling dank Handhelds

Während die großen Konsolen immer mehr Aufwand erfordern, geht es auf GBA & Co. meistens immer noch traditioneller zu: Neuauflagen diverser "Sonic"- und "Mario"-Titel gehören wie selbstverständlich zum Programm, aber auch andere Helden finden sich wieder in Bit-map-Gefilden ein, obwohl sie längst ihren 2D-Wurzeln entwachsen schienen wie z.B. Rayman oder Solid Snake. Während bei diesen praktisch nur eine Rückkehr zu ihren Ursprüngen ansteht, wagen auch ausgewachsene Polygon-Charaktere einen Sprung in die für sie ungewohnt dimensionslose flache Ebene: So jagt Barry Bonds in "Resident Evil Gaiden" für den Game Boy Color auf einem Kreuzfahrtschiff Zombies, auch Lara Croft erlebte inzwischen mehrere eigenständige Handheld-Abenteuer. Besonders gewagt (und gelungen) fiel Sam Fishers Debüt aus: Bei "Splinter Cell" wurden nämlich nicht nur Held und Grundprinzip übernommen, auch die Missionen sind fast identisch zum 3D-Vorbild.



Handheld-Sensation: Nintendo kündigt DS an



► Lange Zeit nur ein Gerücht, ließ Nintendo nun endlich die Bombe platzen: Auf der E3-Messe in Los Angeles wird man eine neuartige Konsole namens Nintendo Double Screen vorstellen. Wie der Titel bereits erahnen lässt, verfügt das Handheld über zwei separate LCD-Bildschirme, die jeweils drei Zoll (ca. 7,5 cm) messen sollen. Durch diesen

Kniff könnten innovative Spielerlebnisse entstehen: Zockt etwa einen Arcade-Racer gleichzeitig aus zwei unterschiedlichen Perspektiven oder fügt die beiden Monitore zu einem großen zusammen. Die zugehörige Software für den DS soll auf Halbleiter-Medien mit einer maximalen Speicherkapazität von bis zu einem Gigabit (entspricht ungefähr 128 Mbyte) Platz finden. Über konkrete Spieleentwicklungen schweigt sich Hersteller Nintendo jedoch aus. Dafür steht bereits fest, dass der DS noch in diesem Jahr erscheinen soll. Wir sind bereits ge-

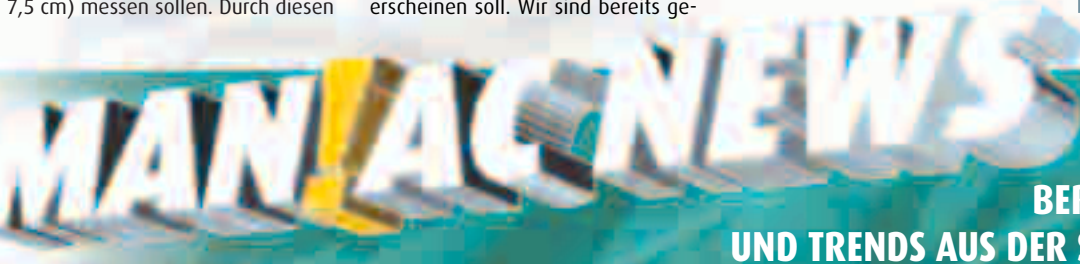
spannt, wie der Zweikampf mit Sonys PSP ausgeht.



Entwurf von MAN!AC-Redakteur Thomas

Lego schließt Videospielabteilung

► Klötzchen statt Konsolen-Software: Der dänische Baustein-Erfinder Lego musste im letzten Geschäftsjahr einen Rekordverlust von ganzen 180 Millionen Euro verkraften. Erste Konsequenzen ließen nicht lange auf sich warten: So musste nicht nur Spitzenmanager Poul Plougman seinen Hut nehmen, sondern auch die Videospiele-Abteilung wurde mit sofortiger Wirkung eingestellt. Kein großer Verlust, denn sowohl die krude 128-Bit-Raserei "Drome Racers" als auch das Roboter-Gegurke "Bionicle" konnten weder Kritiker noch Zocker überzeugen.



Ubisoft kauft Tork-Entwickler

► Glück im Unglück: Nachdem Microsoft die Veröffentlichungsrechte des Xbox-Hüpfers "Tork" (siehe Bild rechts) zurückgab, sah's düster für die zuständigen Entwickler aus. Doch nun fand der französische Spielermacher Tiwak eine neue Heimat: Ubisoft übernahm kurzerhand den kompletten Laden und fügte ihn zu seinen internen Studios hinzu. "Ich bin besonders glücklich über diese Akquisition, so können wir den Kun-



den noch fesselndere Spiele anbieten!", ließ Ubisoft-Chef Yves Guillemot verlauten. Ob "Tork" wiederbelebt wird, steht aber noch nicht fest.



NACHSPIEL

EINHEITSBREI STATT INDIVIDUALITÄT

Zocker-Veteranen müssen in den letzten Monaten einen Tiefschlag nach dem anderen wegstecken: Erst schließt Electronic Arts seine Westwood-Studios, dann baut Atari mit Legend und Microprose gleich zwei legendäre Spieleschmieden ab. Derart abrupte Einsparmaßnahmen schmerzen jedoch nicht nur in nostalgischer Hinsicht, sondern offenbaren darüber hinaus eines der größten Branchen-Probleme: Gigantische Publisher verleiben sich jede halbwegs fähige Spieleschmiede ein und verwandeln diese über kurz oder lang in willenlose Erfüllungsgehilfen – wer keinen Ertrag bringt, wird ausgemustert. Paradebeispiel für solche Firmen-

politik: Marktführer Electronic Arts bündelt seine Entwickler-Ressourcen in Zentren (etwa EA Redwood Shores), um so Synergie-Effekte zu erzeugen. Dass bei der ganzen Zentralisierung jedwede Individualität verloren geht, merkt man Titeln wie "Medal of Honor: Rising Sun" an: Keine Innovation wagen, lieber auf Nummer Sicher gehen und die schnelle Kohle machen! Erste Opfer der Gleichschaltung ließen nicht lange auf sich warten: Wenn ein Mann wie Bill Roper wegen Differenzen mit Publisher Vivendi entnervt sein Lebenswerk Blizzard verlässt, dann kann man von ernsthaften Differenzen sprechen. Unsere Bitte: Lasst die genialen Köpfe weiter in Ruhe arbeiten, sie zahlen's mit tollen Spielen zurück!

Konsolen-Kampf: Welche Hardware dominierte das Weihnachtsgeschäft?

► Alle Jahre wieder: Sämtliche Konsolen-Hersteller buhlen in der Weihnachtszeit mit allen Mitteln um die Gunst des Kunden – von besinnlicher Stimmung keine Spur! Unsere aktuellen Verkaufszahlen zeigen Euch, wer aktuell das Rennen macht.

chen. Wurden im Zeitraum April bis September nur 890.000 Konsolen an Händler ausgeliefert, stieg der Weihnachtsabsatz international um satte 70 Prozent – genaue Verkaufszahlen nannte der Mario-Konzern nicht.

Playstation 2

Sonys schwarzes Flaggschiff konnte besonders in Japan dank einer Preissenkung zulegen: So gingen im November und Dezember insgesamt 1,11 Millionen Geräte über Nippon-Ladentheken. Europäische Zocker erstanden zwischenzeitlich 3,56 Millionen PS2-Konsolen. Wesentlich schlechter fiel das US-Ergebnis aus: Nur 2,94 Millionen Daddelkisten bedeuteten einen starken Rückgang im Vergleich zum Vorjahr (4 Millionen Einheiten).

Gamecube

Nintendo ist zurück: Angetrieben von diversen Preissenkungen konnte der Gamecube endlich Boden gutma-

Xbox

Microsoft hielt sich indes bedeckt und konstatierte ein "tolles Weihnachtsgeschäft". Das Ziel, bis Juni 2004 ganze 16 Millionen Xbox-Einheiten zu verkaufen, werde erreicht.



Sondereditionen für japanische Xbox-Fans



► Konsolen-Sammler aufgepasst: Microsoft beglückt japanische Zocker mit zwei wunderhübschen Sondereditionen seiner Next-Gen-Hardware. Anlässlich des zweiten Geburtstages der Xbox erscheint am 30. Januar eine samtweiße Daddelkiste (Bild oben). Allerdings kommen nur 1.000 Glückspilze an das seltene

Stück, denn die Sonderedition ist strengstens limitiert. Netter Gag: Wer die 'Pure White'-Xbox ergattert, darf seinen Namen auf den Deckel eingravieren lassen. Prügelfans freuen sich unterdessen über eine blaue Xbox mit "Dead or Alive"-Aufdruck (Bild unten) sowie kostenlosem Online-Abo. Allerdings gibt's auch dieses Prachtstück nur 5.000 mal – schnell zum Importhändler!



PSP: Neues zum Multimedia-Handheld

► Seit der Bekanntgabe durch Ken Kutaragi kommt Sonys PSP nicht mehr aus den Schlagzeilen. Kürzlich wurden weitere Details zum kommenden Multimedia-Handheld bekannt: So verriet Europa-Präsident Chris Deering in einem Interview, dass der Preis des PSP (siehe Bild unten) zwischen 300 und 430 Euro liegen wird. Weiterhin sei mit einer weltweiten Veröffentlichung im November diesen Jahres zu rechnen. Im Technik-Lager tut sich unterdessen ebenfalls was: Weil sich viele Entwickler über die mageren Arbeitsspeicher-Ankündigungen (8MB) beschwerten, soll dieser nun auf 32MB aufgestockt werden. Wer bereits an Titeln für den Hightech-Winzling arbeitet, sickerte ebenfalls durch: Sowohl Koei als auch Namco wollen mit drei Spielen vertreten sein, während Capcom sowie Konami sich vorerst auf jeweils nur ein PSP-Projekt beschränken.



Unwirklich: Atari schließt Legend

► Atari mistet weiter aus: Nach der Schließung des ehemaligen Microprose-Studios in Hunt Valley stampft der Publisher-Gigant nun auch Legend Entertainment ein. Die im Wortsinne legendäre Spieleschmiede schuf seit ihrer Gründung 1989 solch hochkarätige PC-Klassiker wie den Action-RPG-Knaller "Wheel of Time" oder auch das Ego-Highlight "Unreal 2". Einen Anlass für die plötzliche Studio-Schließung wollte Atari zwar nicht nennen, gleichwohl gehen Analysten von finanziellen Erwägungen aus. "Unreal 2" für Xbox wird übrigens dennoch erscheinen.



Hits von Legend: "Wheel of Time" (oben), "Unreal 2" (unten).

Katana-Controller für Onimusha 3

► Ob Tanzmatten, Bongo-Trommeln oder Samba-Rasseln – an Skurrilitäten mangelt's dem Nippon-Markt wahrlich nicht. Hersteller Hori schießt nun endgültig den Vogel ab: Zu Capcoms Samurai-Metzelei "Onimusha 3" veröffentlicht der Hardware-Spezialist doch tatsächlich einen originalgetreuen Katana-Controller. Die wuchtige Plastik Klinge (Bild rechts) verfügt über alle gängigen Pad-

Funktionen sowie eine Infrarot-Übertragungseinheit mit fünf Metern Reichweite. Kostenlos wird der 96,5 cm lange Super-Joystick allerdings nicht angeboten: Umgerechnet kostet Euch die coole Anschaffung satte 150 Euro. Wer lieber sparen will, kauft sich indes die kuriose Memory Card samt Stoffschweif (siehe Bild links).



Väter von Lara Croft finden neue Heimat

► Es gibt ein Leben nach "Tomb Raider": Unter dieser Prämisse gründeten Adrian Smith und Jeremy Heath-Smith eine neue Spieleschmiede namens Circle Studio. Die beiden Branchenveteranen arbeiteten zuvor beim "Tomb Raider"-Erfinder Core Design und schmissen dort erst kürzlich das Handtuch. Nun werkelt man mit frischer Kraft an zwei geheimen Projekten für PS2 wie Xbox.



Sensation: Ed Fries verlässt Microsoft

► Überraschende Meldung aus dem Microsoft-Hauptquartier: Software-Vordenker Ed Fries hat das Redmonder Weltunternehmen mit sofortiger Wirkung verlassen. Offizielle Gründe für den jähen Abgang des 39-jährigen Vizepräsidenten der Game Studios wurden bislang keine genannt, Fries wolle der Videospiel-Industrie aber erhalten bleiben. Mal sehen, wer sich die Koryphäe schnappt.



Keine Lust mehr auf Xbox? Ed Fries.

AM RANDE

+++ "Half-Life 2" wieder in den Schlagzeilen: Valves heißersehnte Ego-Ballerei wird auf den Straßen der Ukraine für ein paar Rubel angeboten. Allerdings handelt es sich dabei um die gestohlene Alpha-Version, welche nunmehr das FBI beschäftigt. Die amerikanischen Bundesbehörden untersuchten das Zimmer eines Hobby-Programmierers, der für den Datenklau verantwortlich zeichnen soll. +++ Lizenzprobleme: Bundes-Torhüter Oliver Kahn hat einen ersten Prozess gegen Electronic Arts gewonnen. Der Bayern-Kicker sah seine Persönlichkeitsrechte durch "FIFA Soccer" verletzt. Nun droht ein Schadensersatz-Prozess. +++ Rainbow Sex: Der Taktik-Shooter "Rainbow Six 3" besitzt einen peinlichen Fehler. Im Spiel hängen Poster herum, die eine Internet-Adresse mit pornographischem Inhalt anpreisen. Ubisoft trägt daran aber keine Schuld: Die Seite wurde von einem texanischen Xbox-Zocker ins Netz gestellt. +++ Neuer Big-Player: Filmgigant Time Warner entwickelt schon bald eigenhändig Videospiele. Dafür gründete man kurzerhand eine Abteilung namens Time Warner Interactive Entertainment. Für genügend Lizenzstoff dürfte jedenfalls gesorgt sein: Sowohl "Harry Potter" als auch "Der Herr der Ringe" gehören zum starken Portfolio.



Die Zukunft der Konsolenwelt



Schöne neue Spielewelt – Teil 1

Nachdem wir in der letzten Folge die technischen Defizite aktueller Konsolenhardware sowie -Software beleuchteten, folgen nun mögliche Lösungsansätze.

Polygonmangel

Das naheliegendste Mittel gegen eckige Kurven und grobschlächlige Umgebungen ist simpel: höherer Einsatz von Polygonen. Doch genau das benötigt mehr Rechenzeit, was freilich eine größere Leistung der Hardware nach sich zieht. Ein anderer Ansatz in Spielen wäre die Nutzung der vollen Polygonzahl nur bei nächster Nähe zum Spieler. Auf größere Entfernung könnten Objekte mit viel weniger Vielecken zum Einsatz kommen. Alternative: Spline-Techniken, wie NURBS oder Sonys kürzlich vorgestellte 'Surface Tessellation' (siehe Abbildung unten Mitte) erzeugen Kurven statt Kanten und sorgen für organische Darstellung.

Glossar

Bluetooth: Funkübertragungs-Standard für die Kommunikation elektronischer Geräte.
Bump Map: plastisch wirkende Textur, die auf wechselnde Lichteinflüsse dynamisch reagiert.
Splines: eine Kurve, die durch eine bestimmte Anzahl von Punkten beschrieben wird.
Wireless LAN ('Lokal Area Network'): kabelloses Netzwerk, das per Funk kommuniziert.

Next Level-Themen im Überblick

- ▶ **MAN!AC 02/04:**
Die 10 großen Konsolenärgernisse
- ▶ **MAN!AC 01/04: Ade DVD**
Optische Datenträger der Zukunft
- ▶ **MAN!AC 12/03: Konsolen-Visionen**
Entwürfe der MAN!AC-Leser
- ▶ **MAN!AC 11/03: Cell**
Das Herz der PS3 – Teil 2

MAN!AC-Prognose

Gesteigerte Prozessorleistung neuer Konsolen ermöglicht weit höhere Polygon-Mengen und Spline-Techniken in Echtzeit.

Grobe Texturen

Neben der offensichtlichen (und aufwändigen) Lösung einer höheren Rechenkapazität gepaart mit großem Textur-Speicher, kann auch hier die Entfernung Wunder wirken: Hochauflösende Texturen sollten nur bei naheliegenden Objekten Anwendung finden. Weiter entfernte greifen besser auf ressourcensparende Versionen derselben Textur zurück ('MIP-Mapping') oder sollten komplett ausgeblendet werden (wie bei "Killzone"). Keine Zukunftsmusik sind Texturen, die massenhaft Polygone ersetzen. Der deutsche "Farcry"-Entwickler Crytek z.B. entwickelte 'Polybump' (siehe Bilder oben), das nahezu den Detailgrad von Hires-Modellvorlagen (über 200.000 Vielecke) mittels Bump-Mapping und wenigen Polygonen (unter 2.000) erreicht. Texturkomprimierung spart außerdem wertvollen Speicherplatz.

MAN!AC-Prognose

Dank vervielfachter Speicherkapazitäten erwarten uns bald hochauflösende Texturen ebenso wie hardwareseitige Effekt-Techniken.



Splines glätten Konturen, die durch Punkte definiert sind. Rechts ein Beispiel von Sonys 'Tessellation', das auf Splines aufbaut und im PSP Verwendung findet.



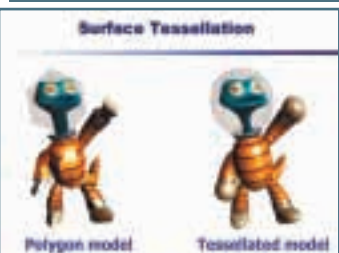
Die 'Polybump'-Technik von Crytek ermöglicht nahezu identische Abbilder von hochwertigen Vorlagen dank ausgefeilter Bump-Mapping-Technik. Links die Vorlage mit 250.000 Polygonen, rechts das Ergebnis mit nur 1.500 Vielecken.

Ruckeln

Für eine flüssigere Darstellung gibt es viele Rezepte: Die bewährte Technik des Aus- und Einblendens entfernter Objekte sorgt aber für lästige Pop-Ups – Objekte 'ploppen' plötzlich in die Spiel Landschaft. Eine Lösung wäre hier der Einsatz von Nebel – je weiter ein Objekt zum Spieler entfernt liegt, desto transparenter die Darstellung. Daneben sorgt ein intelligentes Leveldesign dafür, dass niemals zu viel auf dem Bildschirm erscheint und die Grafik ins Stocken kommt. Schließlich wird die höhere Prozessorleistung nächster Generationen auch der Bildrate zugute kommen.

MAN!AC-Prognose

Bereits jetzt überzeugen viele Spiele mit flüssiger Grafik – auch seltene Ruckler gehören bald der Vergangenheit an.



Kabelsalat

Die simple Lösung gegen störende Kabel: Funk. Controller verlieren ihre Bindung zur Konsole – Handys und Fernbedienungen kommunizieren mit HiFi-Geräten via Bluetooth und Spielhardware vernetzt sich selbstständig über 'Wireless LAN'. Bereits jetzt sorgen Funkcontroller (wie Nintendos Wavebird) für kabellose Verbindungen. Aber das wäre nur der Anfang: Audio- und Videosignale könnten auch Funktechnologie nutzen. So sind künftige Konsolen nicht an einen Fernseher gebunden. Lediglich kabellose Stromversorgung ist in absehbarer Zeit kaum möglich.

MAN!AC-Prognose

Kabel ade: Dem Funk gehört bei der Kommunikation und Verbindung zwischen Geräten die Zukunft. Stichwort: Connectivity.



Funk-Controller sind nur der Anfang von kabelloser Kommunikation.

OVERSEAS

Otogi 2 Hyakki Toubatsu Emaki



XB Der Meister zeigt wie's geht: Hauptheld Raikoh brutzelt anrückendes Monstervolk gerne mal mit einem spektakulären Zauberspruch – für frischen Hokuspokus müsst Ihr allerdings Punkte löhnen.

Esoterische Missionsbeschreibungen, asiatische Fantasy-Kreationen und wimmernde Sprachausgabe – die Machart von From Softwares "Otogi" gab westlichen Zockern Rätsel auf. Teil 2 der Xbox-Hackerei setzt den Kulturschock konsequent fort: Bereits der japanische Untertitel, dessen freie Übersetzung "Die Schrifftrolche, welche hundert Dämonen be-

siegt" lautet, sorgt für Verwirrung. Und auch in puncto Story verstehen Europäer dank strikter Englisch-Verweigerung seitens der NTSC-Fassung nur Bahnhof: Bildschirm-Exorzist Raikoh zieht jedenfalls abermals aus, die Balance zwischen Totenreich und Menschenwelt aufrecht zu erhalten. Im Gegensatz zum direkten Vorläufer wird Euer Recke nun von insgesamt

oder mysteriöses Tentakelwesen – das Polygon-Quintett lässt kein Genre-Klischee aus. Vor jeder der zwei Dutzend Missionen wählt Ihr aus genanntem Angebot Euer präferiertes Alter Ego. Optisch begründete Sympathien müssen jedoch hinten anstehen: Viele Aufträge lassen sich nämlich nur mit einem bestimmten Charakter sinnvoll bewältigen. Während



XB Eine Wonne für die Augen: Landschaften wie dieser idyllische Wald zeugen eindrucksvoll von der grafischen Opulenz des Spiels.

fünf strammen Metzel-Kameraden unterstützt: Egal ob wuchtiger Barbaren-Samurai, grazile Hund-Mensch-Mixtur, sanfte Kimono-Kriegerin, bleiche Erzmagierin

etwa der dicke Barbar tausend Spinnen locker per Axt zerkleinert, steht das zarte Ninja-Mädel gegen solche Achtbeiner auf verlorenem Posten.

Im Osten wenig Neues

Damit die beschriebene Kämpferfülle nicht für Verwirrung sorgt, hören sämtliche Heroen auf uniforme Pad-Kommandos: Mit den Aktionstasten entfacht Ihr ein Feuerwerk aus Schlägen bzw. Magieattacken, die Schulterdrücker aktivieren hingegen Tempo-Boost sowie Ziel-Aufschaltung. Wer dieses simple Kontrollschema beherrscht, freut sich über unzählige Scharmützel mit geifernden Höllenkreaturen: Das Monster-Sortiment reicht von fliegenden Stofflumpen über zähe Geisterreiter bis hin zu un-toten Skelett-Zombies. Weil derartige KI-Gezücht bei erfahrenen Metzelfreunden höchstens ein Lächeln hervorruft, stellen sich Euch regelmäßig hünenhafte Zwischenbosse in den Weg: Da wollen verwunschene Gäule gestoppt, Rieseninsekten entbeint und weiße Wölfe abgemurkt werden. Für den Sieg über das Ober-



XB Motivation abseits des Story-Geschehens: Auf der Oberwelt-Karte (links) wählt Ihr die "Challenge"-Missionen aus und fliegt dann durch Slalomtore (Mitte) oder haut hölzerne Torbögen in Stücke (rechts).

COMING NOW...

in USA					FEBRUAR					MÄRZ				
	Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Black 9	Metro 3D	Action			Drakengard	Square-Enix	Action			Drakengard	Square-Enix	Action	
	Champions of Norrath	Ubisoft	Action			DRIV3R	Atari	Rennspiel			DRIV3R	Atari	Rennspiel	
	Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adventure			Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel			Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	
	R-Type Final	Irem	Shoot'em-Up			Onimusha Blade Warriors	Capcom	Beat'em-Up			Onimusha Blade Warriors	Capcom	Beat'em-Up	
	Rise to Honor	Sony	Beat'em-Up			Resident Evil Outbreak	Capcom	Action-Adventure			Resident Evil Outbreak	Capcom	Action-Adventure	
	Wrath Unleashed	LucasArts	Action			Dead Man's Hand	Atari	Ego-Shooter			Dead Man's Hand	Atari	Ego-Shooter	
	Alias	Acclaim	Action-Adventure			Full Spectrum Warrior	THQ	Strategie			Full Spectrum Warrior	THQ	Strategie	
	Ninja Gaiden	Tecmo	Action			Unreal 2: The Awakening	Atari	Ego-Shooter			Unreal 2: The Awakening	Atari	Ego-Shooter	
	Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix	Action-Adventure			Phantasy Star Online Episode 3	Sega	Rollenspiel			Phantasy Star Online Episode 3	Sega	Rollenspiel	
	Pitfall: The Lost Expedition	Activision	Jump'n'Run			Pokémon Colosseum	Nintendo	Action			Pokémon Colosseum	Nintendo	Action	
in JAPAN					FEBRUAR					MÄRZ				
	Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Firefighter F.D. 18	Konami	Action			Astro Boy: Tetsu Wan Atom	Sega	Action			Astro Boy: Tetsu Wan Atom	Sega	Action	
	Gungrave O.D.	Sega	Action			Kaido Battle 2	Genki	Rennspiel			Kaido Battle 2	Genki	Rennspiel	
	Onimusha 3	Capcom	Action-Adventure			King of Fighters 2002	SNK Playmore	Beat'em-Up			King of Fighters 2002	SNK Playmore	Beat'em-Up	
	Shadow Hearts 2	Aruze	Rollenspiel			Sakura Taisen Monogatari	Sega	Strategie			Sakura Taisen Monogatari	Sega	Strategie	
	Breakdown	Namco	Action-Adventure			Sega Ages Afterburner 2	Sega	Action			Sega Ages Afterburner 2	Sega	Action	
	Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo	Action-Adventure			Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	Action			Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	Action	

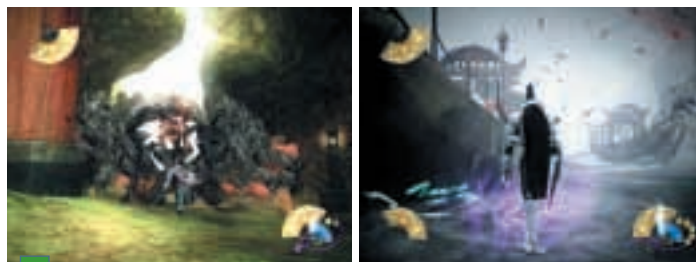
PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich



XB Kapitän Seltsam: Das skurrile Tentakelwesen schleudert seinen Opponenten eine Art Steuerrad entgegen – da bleibt kein KI-Auge trocken!

motz-Gesindel erhält Ihr wertvolle Erfahrungspunkte, die sich im virtuellen Shop gegen allerhand nützliche Items eintauschen lassen: So erwerbt Ihr frische Zaubersprüche wie Spezial-Gegenstände oder verlängert die Lebensleiste Eurer ganzen Kriegertruppe – individuelle Steigerungen einzelner Charakterwerte stehen freilich ebenso zum Verkauf. Fleißige Sammler mehren ihren Punktevorrat außerdem durch die Teilnahme an so genannten 'Challenge'-Einsätzen: Mal

solllt Ihr dann hundert Torbögen unter Zeitdruck zerdeppern, mal einen heiligen Baum gegen anrückende Feinde verteidigen. Wer ständig an ein und demselben Level scheitert, der freut sich über den neuerdings freien Spielablauf: Via vernebelter Weltkarte sucht Ihr Euch jeweils das nächste Auftragsgebiet aus. Früher oder später müssen nichtsdestotrotz alle Story-relevanten Orte abgeklappert werden – erst dann geht's im angrenzenden Feindgebiet weiter.



XB Aufgaben für Samurai-Künstler: Flüchtet vor der riesigen Spinne (links) und stoppt die anschwimmende Geisterschiff-Armada (rechts).

Neue Helden, alte Fehler

Für eine Fortsetzung besitzt "Otogi 2" also verhältnismäßig viele Innovationen, aber wirken sich diese auch positiv auf den Spielspaß aus? Leider nicht, denn das Nippon-Gemetzel krankt weiterhin an verwirrenden Kamerawinkeln sowie teils arg frustrierenden Missionsvorgaben – oftmals entscheidet einzig der Zufall über Sieg oder Niederlage. Darüber hinaus spielen sich die sechs Kämpfer trotz variierender Bewaffnung letztlich zu ähnlich. Action-Zocker mit Hang zu fernöstlicher Mythologie werden dennoch gut bedient: Bietet From Softwares zweite Schlachtplatte doch wunderschöne Hochglanz-Optik, unkonventionelles Design und spannende Nahkampf-Scharmützel. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler bei einer

etwigen dritten Inkarnation endlich den Schwierigkeitsgrad entschärfen – dann klappt's auch mit dem Hit! tk

Genre: Action	
Schwierigkeitsgrad: hoch	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: From Software, Japan
Am Einzelsystem 1	PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt
Via Linkkabel -	
Online -	
Spezielle Peripherie:	
Lenkpad	Flight Stick
Lightgun	Force-Feedb.
Highend-Unterstützung:	
16:9	Dolby Digital
Pt. Scan	Soundtrack

Otogi 2 Hyakki Toubatsu Emaki

Xbox **79%** Spielspaß

Edel inszenierte Feudal-Hackerei, die wie der Vorgänger oft ins Chaotisch-Frustige abdriftet.

Fatal Frame 2

Crimson Butterfly



PS2 Exorzismus ohne langwierige Rituale: Zückt die 'Camera Obscura' und saugt den Geisterwesen die ruhelose Seele aus dem transparenten Leib.



PS2 Blick in die Gespensterwelt: Bekommt Euch ein untoter Widersacher zu fassen, schaut Ihr für Sekunden ins Reich der Toten – Energieverlust inklusive.

Vor knapp zwei Jahren sorgte "Dead or Alive"-Entwickler Tecmo mit "Fatal Frame" (in Deutschland "Project Zero") für angenehme Abwechslung im von "Resident Evil" und "Silent Hill" dominierten Horror-Genre. Während frische Episoden von letztgenannten Schocker-Platzhirschen noch auf sich warten lassen (siehe auch "Silent Hill 4"-Preview ab Seite 38), geht "Fatal Frame" mit dem Untertitel "Crimson Butterfly" in die zweite Runde.

Vom Erdboden verschluckt

Erneut schlüpft Ihr in die Haut zartbesaiteter weiblicher Protagonisten: Die Zwillingsschwestern Mio und Mayu geraten beim Besuch ihrer Geburtsstätte in den Strudel höllischer Ereignisse. Im nahegelegenen Wald entdecken die beiden Mädels All God's Village, das verschwundene Dorf. Der Legende nach wurde der Ort am Vorabend eines Festtags vom Erdboden verschluckt – zurück blieb nur undurchdringlicher Nebel.

Letzteren sollt Ihr natürlich im Laufe des Abenteuers lichten. Doch das ist leichter gesagt als getan, schließlich müsst Ihr gegen die Mächte der Finsternis antreten. Und diese trachten Euch in Form von allerlei transzendenten Wesen nach dem virtuellen Leben. Also Schrotflinte ausgepackt und die heulenden Laken durchsiebt?

Was in "Resident Evil" und "Silent Hill" den Heldenalltag beschreibt, bleibt Euch in "Fatal Frame 2" verwehrt. Einziges Exorzisteninstrument ist eine vorsintflutlich anmutende Kamera, mit der Ihr die teuflischen Widersacher im wahrsten Sinne des Wortes 'ausknipst'.

Nähert sich ein aufdringlicher Geist, guckt Ihr via Kreis-Taste durch den Sucher und wandert in Ego-Shooter-Manier durch die düstere Polygon-Szenerie. Habt Ihr das Gespenst im Fokus, könnt Ihr auf Tastendruck ein Bild von dem schwebenden Unhold schießen. Je länger der Feind im Blickzentrum verweilt, desto durchschlagender ist die Wirkung: Wartet Ihr bis zur letzten Sekunde, gelingt Euch mitunter sogar ein so genannter 'Fatal Frame', der Eurem Gegner nicht nur enorm viel Energie aus

dem transparenten Leib saugt, sondern gleichzeitig auch noch einige Meter zurückschleudert. So habt Ihr deutlich mehr Zeit, in eine günstige Knipsposition zu gelangen oder erstmal zu flüchten.

Ah, Upgrades!

Für gekonntes Gespenster-Ablichten bekommt Ihr Punkte gutgeschrieben sowie ab und an 'Spirit Orbs' spendiert. Letztere verbessern die Grundfunktionen der Kamera (u.a. Größe des Suchers und Aufladegeschwindigkeit), mit dem Zählerkonto erhöht Ihr den Level der jeweiligen Kategorie. Darüber hinaus ergattert Ihr im Laufe des Abenteuers diverse Upgrades: Unter anderem verlangsamt Ihr damit das Tempo der umtriebigen Geisterwesen, schaltet einen Zielsucher hinzu, bekommt via akustischem Signal den richtigen Zeitpunkt für einen 'Fatal Frame' signalisiert oder bekommt die Energieleiste Eures Widersachers zu Gesicht.

Schließlich dürft Ihr die Schlagkraft des Fotoapparats mit besseren Filmen erhöhen. Diese relativ seltenen Fundstücke verfügen je nach Art über höhere Exorzismus-Power bzw. lassen sich schneller laden, um mehrere Bilder hintereinander zu schießen.



PS2 Die wichtigsten "Fatal Frame 2"-Hilfsmittel: Karte und Kamera.



PS2 Die namensgebenden karminroten Schmetterlinge führen Euch zu wichtigen Orten (links), wo Ihr u.a. spielrelevante Gegenstände aufspürt (rechts).





PS2 Schauerlich: Mios Taschenlampe erhellt die düstere Umgebung nur schwach. Hinter jedem Schatten könnte etwas Böses lauern...

Solltet Ihr trotz Fototalent körperliche Bekanntschaft mit einem feinstofflichen Gegner machen, hagelt es nicht nur Lebensenergie-Abzug, Ihr werdet auch aus der Kamera-Ego-Perspektive gerissen – erneutes Anvisieren bleibt Euch danach nicht erspart.

Wer sucht, der findet

Den Großteil des 3D-Gruselabenteurers verbringt Ihr jedoch nicht mit der Jagd nach Gespenstern, vielmehr liegt der Schwerpunkt auf dem Erfor-

schen der düsteren Geisterstadt. Ähnlich der "Silent Hill"-Serie beobachtet eine Kamera aus wechselnden Perspektiven Euer Alter Ego bei der Suche nach aufschlussreichen Dokumenten, hilfreichen Items wie Schlüssel oder Heilkräutern sowie dem Lösen diverser Rätsel. Bei letzteren reicht die Spanne erfreulicherweise vom simplen 'Öffne mit Gegenstand A Türe B'-Standard bis hin zu echten Kopfnüssen, die Ihr mitunter sogar unter Zeitdruck knacken



PS2 Hassliebe: Mal hilft Euch Eure Schwester Mayu bei Schaltermechanismen aus der Patsche (links), mal steht sie störrisch im Weg herum (rechts).



müsst. Sperrt bei Euren Exkursionen durch nebelverhangene Wälder, heruntergekommene Häuser und schmutzige Untergrund-Passagen stets die Lauscher auf: Nicht selten ertappt Ihr so einen friedlichen und äußerst gesprächigen Untoten, der Euch mit englischen Sprachfetzen der Lösung eines Problems näherbringt.

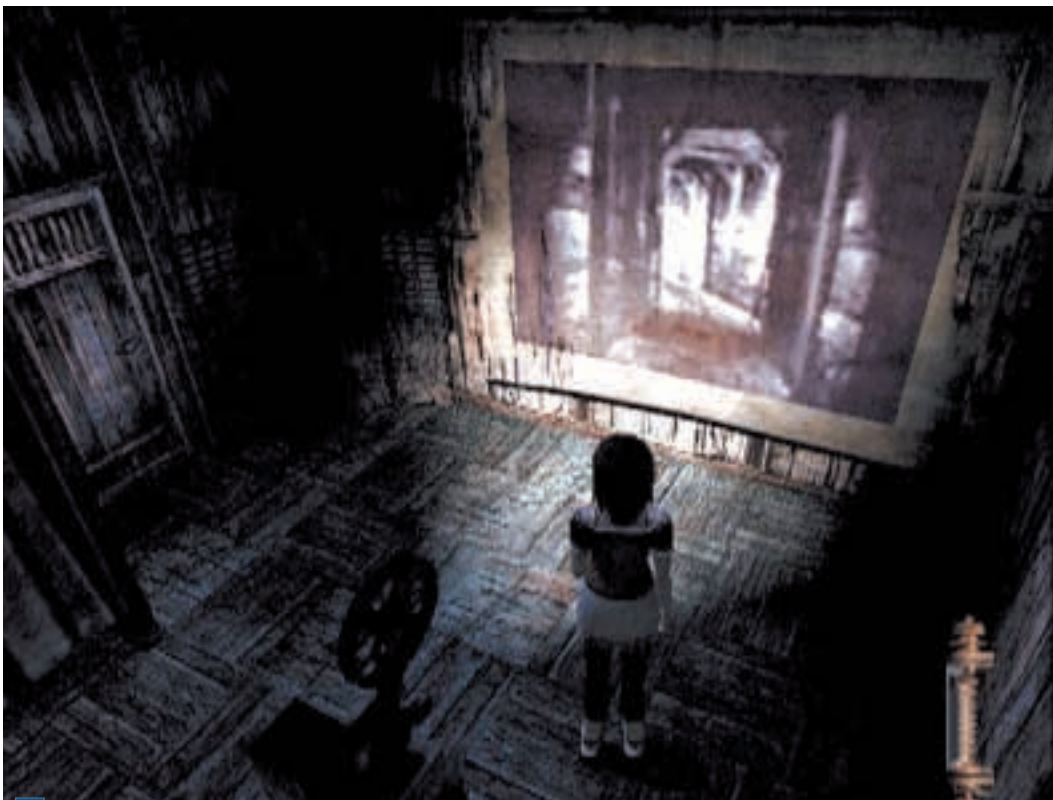
Gepflegter Grusel

Wie der Vorgänger gefällt "Fatal Frame 2" mit einer großteils äußerst packenden Atmosphäre. Das Zusammenwirken aus düsteren Echtzeitkulissen mit zahllosen Licht/Schatten-Spielereien, nervenzerrender Surround-Akustik, gewitzter wie perfider Story und gut platzierten, aber seltenen Schockeinlagen versetzt jeden Horror-Fan in Entzücken. Erfreue-

licherweise merzten die Entwickler zudem auch einige Kritikpunkte des Vorgängers aus: So dürft Ihr nun ein deutlich umfangreicheres Areal erforschen und die 'entschärften' Kameraperspektiven sorgen für weniger Verwirrung.

Allerdings nutzen sich die häufigen Geistergefechte im Laufe des Abenteuers immer noch recht schnell ab, zumal die meisten Auseinandersetzungen nach einem ähnlichen Schema ablaufen. Anvisieren, abwarten, Foto schießen, in Position gehen und das ganze Prozedere von vorn – taktisch anspruchsvollere Kämpfe hätten hier nicht geschadet! Darüber hinaus nervt Eure allzu ängstliche Schwester beim Foto-Exorzismus schon mal mit unglücklichem 'im Bild stehen' und auf Erkundungstour in engen Räumen mit 'im Weg stehen' – oftmals macht nur gnadenloses Wegrempeln den Durchgang frei.

Nichtsdestotrotz sei "Fatal Frame 2 Crimson Butterfly" allen Grusel-Begeisterten ans Herz gelegt: Mehrmaliges Durchzocken wird mit alternativen Endings sowie einem Zusatzszenario belohnt. Ganz nebenbei verkürzt Ihr so gekonnt die Wartezeit auf die vierten Teile von "Silent Hill" und "Resident Evil". os



PS2 Heimkino: Im Erdgeschoss eines Hauses findet Ihr einen betagten Projektor samt Leinwand. Begutachtet damit ergatterte Filmrollen und findet so mehr über die unheimlichen Vorgänge in All God's Village heraus.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

Entwickler:
Tecmo, Japan
PAL-Veröffentlichung:
2. Quartal

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
Pr. Scan DTS

Fatal Frame 2

Playstation 2



79%
Spiespaß

Kein "Silent Hill"-Killer, aber dennoch ein packendes Horror-Abenteuer mit nur wenig Macken.

Donkey Konga



NGC Trommelt möglichst viele Combos, damit die gelbe Lampe glüht – so erhaltet Ihr den goldenen 'DK'-Orden. Silber gibt's, sobald Ihr die gelbe Markierung erreicht.

Nintendo und die Donkey-Kong-Sippe begehen mit Namco neue (Musik)-Pfade. Basierend auf der 'Teiko'-Reihe schnappt sich der Primat im Intro ein 'Taruconga' (Taru, japanisch für Fass). Die robusten, mit weißem Vinyl bezogenen Plastik-Fasstrommeln überzeugen durch ihren Klang sowie eine tadellose Verarbeitung. Auch ein sehr empfindliches, fast schon übersensibles Mikro-

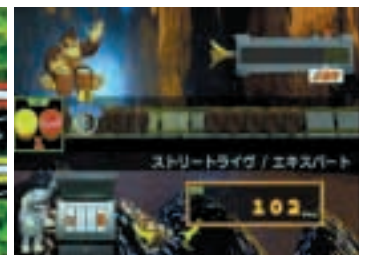
fon steckt in dem Controller – so werden ungewollte Huster schon einmal missverstanden und als akustisches Kommando gedeutet.

Conga de Donkey Kong

Ob jung oder alt: Dank des überaus einsteigerfreundlichen Spielprinzips kann die Conga-Party jederzeit beginnen. Sobald die auftauchenden Symbole den durchsichtigen Doppelkreis erreichen, müsst Ihr eine der vier folgenden Aktionen ausführen: Bei einem gelben Halbkreis hämmert Ihr flugs auf die linke Trommel. Dasselbe macht Ihr mit dem rechten Fass, wenn das rote Pendant erscheint. Gleichzeitiges Schlagen aufs 'Taruconga' wird verlangt, sobald ein



NGC Gierig warten die beiden Primaten auf die geldspendenden Combo-Leisten (links). Total Verrückte versuchen im 'Cool'-Modus: Alle Fässer müssen auswendig erkannt werden!



großer pinker Kreis auftaucht. Bei einem blau-weißen Stern schließlich klatscht Ihr herzhaft in die Hände. Rhythmische Künstler versuchen dabei möglichst viele 'Good'- oder 'Ok'-Kombinationen zu schlagen, damit sich der Geldbeutel füllt.

Unter den diversen Spielvarianten sticht der 'Street Live'-Modus heraus: Hier sammelt Ihr in drei Schwierigkeitsgraden Goldmünzen ein, um Songs, Soundeffekte und Minispiele in Donkey Town zu kaufen. In den Zwei- respektive Vierspieler-Varianten vergnügt Ihr Euch dagegen in Jam-Sessions oder Ausdauer-Fehden. Negativ stößt jedoch auf, dass die Songauswahl arg obskur ausfällt und Ihr keinerlei Boni-Lieder erhaltet – selbst wenn Ihr alle Songs mit Gold abschließt. Musikspiele-Liebhaber

überlegen sich einen Kauf trotzdem: Denn der pfiffige Controller und die rhythmische Umsetzung der 'Expert'-Lieder sind durchaus gelungen. *rf*

■ ■ ■ Affenrhythmus ■ ■ ■

Eine Auswahl der "Donkey Konga"-Hits

Anime:

"Kaze no La La La" (Det. Conan)
"Mata Aeru Hi Made" (Doraemon)

Japano-Pop:

"Ashita ga Aru sa"

Japano-TV-Sendungen:

"Hyokkori Youtan Shima"

Werbung:

"Ai no Uta" ("Pikmin"-Werbung)

Nintendo-Spielesongs:

"Monkey Rap" ("Donkey Kong 64")
"Super Mario Theme" ("Super Mario Bros")

Latin:

"La Bamba"
"Mambo No.5"

Klassisch:

"Ungarischer Marsch"

Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

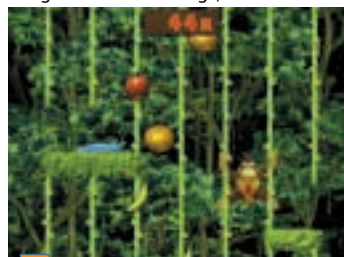
Konfiguration/Spieler max. Entwickler:
Am Einzelsystem 4 Namco, Japan
Via Linkkabel - PAL-Veröffentlichung:
Online - 4. Quartal

Spezielle Peripherie: Highend-Unterstützung:
Lenkrad GBA-Link 16:9 Surround
Keyboard Card-e-Read. Pr. Scan ProLogic 2

Donkey Konga

Gamecube **74%** Spielspaß

Innovative Trommelei mit gelungem Controller – viele kindliche Japano-Songs nerven jedoch.



NGC Minispiel-Trio: Das langatmige 100-Meter-Lianenklettern kann nicht überzeugen (links). Wesentlich launiger präsentieren sich der humorvolle "Whack a Mole"-Verschnitt (Mitte) und das rhythmisch-brillante Bananenjonglieren (rechts).

Battle Gear 3

Fast jeder japanische Hersteller führt ein oder mehrere Bergrennen im Portfolio: Konami-Automaten werden allerdings erst gar nicht umgesetzt, Segas PS2-Anime-Flitzer "Initial D Special Stage" blieb dem asiatischen Raum vorbehalten. Immerhin schaffte "Auto Modellista" den Sprung nach Europa (demnächst gar für die Xbox mit Online-Unterstützung) dank Capcoms 'Alles gibt's überall'-Politik. Abgerundet wird das Angebot von Taitos "Battle Gear"-



PS2 Im Splitscreen fährt Ihr mit Gegnern und flachgedrückter Ansicht.

Serie: Die zweite Episode wurde sogar in heimischen Läden entdeckt, wo sie offenbar Ende 2003 unter dem Tarnnamen "Tokyo Road Race" von einem presseschuen Hersteller an sämtlichen Fachzeitschriften vorbei geschleust wurde. Solche Aufmerksamkeitsprobleme hat die Flitzerei in Japan nicht zu befürchten, wo nun die Spielhallenumsetzung "Battle Gear 3" den Weg auf die PS2 fand. Wie gewohnt saust Ihr mit mehr oder weniger sportlich getrimmten Vehikeln (von einem halben Dutzend asiatischer Marken) gegen bis zu fünf Kontrahenten über den Asphalt. Auf fünf Rund- und zwei Etappenkursen, die meist durch Bergszenarien führen, absolviert Ihr Standardrennen, stellt neue Bestzei-



PS2 Rangeleien inklusive: Effektives Kurvenfahren will geübt sein, zumal die Straßen oft recht eng ausfallen.

ten auf oder duelliert Euch mit nur einem Gegner, um dessen Auto zu gewinnen. Leider kommt Ihr in den tiefgründigeren Modi ohne Sprachkenntnis oder großen Experimentierwillen nicht weit, auch die Online-Unterstützung scheitert an den unterschiedlichen DFÜ-Voraussetzungen. Die Optik macht dank hübsch modellierter Randumgebung und soliden Automodellen eine gute Figur, während die Steuerung eher schlicht ausfällt und nicht an den Konkurrenten "Initial D" herankommt – ein Pflichtimport ist's jedenfalls nicht. us



PS2 Inzwischen seltenes Bild: Im Cockpit seht Ihr auch das Armaturenbrett.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	2	Entwickler:	Taito, Japan
Am Einzelsystem	2	PAL-Veröffentlichung:	nicht bekannt
Via Linkkabel	-		
Online	2		

Spezielle Peripherie:

- ☒ Lenkrad
- ☒ Lightgun

Highend-Unterstützung:

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

Battle Gear 3

Playstation 2



64% Spielspaß

Solide Berggraserei mit etwas knappem Umfang, die durch die Sprachbarriere gebremst wird.



IMPORTE US / JAPAN
HARDWARE US / JAPAN
HINTBOOKS
ANIME, DVD'S RC 1

Your Important Dealer
Tyrellstraat 13
6291 AK Vaals

Fon: 0700-84342637
www.acme-online.nl

BESUCHEN SIE
UNSER LADENLOKAL
AB 1. FEBRUAR

Mi, Mi, Fr, Sa von 14 bis 18 Uhr
Sonntag von 13 bis 18 Uhr

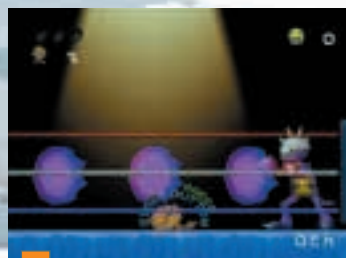
Bonk's Adventure

1990 landete Hudson mit "Bonk's Adventure" (jap. "PC Genjin") einen derartigen Überraschungshit auf der PC Engine, dass sich sogar die "Super Mario"-Brüder ehrfürchtig verneigten. Das sympathische Höhlenkind überzeugte damals bekanntermaßen mit exzellenter Spielbarkeit. Nachdem bereits "Star Soldiers" sowie "Lode Runner" von Hudson neu aufgelegt wurden, ist jetzt der knuffige Großkopf an der

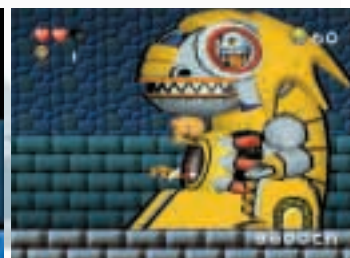
Reihe. Für schlappe 30 Euro dürft Ihr erneut in die erfrischend witzige Jump'n'Run-Welt des nimmersatten Lendenschurzträgers eintauchen.

Fantastisch klassisch

Bonks simple Aufgabe besteht darin, in sieben unterschiedlichen, traditionellen 2D-Levels mit etlichen Unterabschnitten das Ziel zu erreichen. Doch derart unübliches Neandertaler-Verhalten wird von unzähligen Feinden wie Mini-Dinos, Killerfischen und Riesenvögeln nicht toleriert: Haut diesen deshalb mit Eurer eisernen Birne eins auf den Schädel oder rammt sie via Sprungattacke ungespitzt in den Boden. Besonders hartnäckige Zwischen- und Endgegner müsst Ihr mit unterschiedlichen Angriffstaktiken knacken. Damit Ihr unterwegs nicht verhungert, sammelt Ihr energiespendende Früchte ein. Sechs davon sind in jedem Level verteilt – findet alle, damit Ihr ein wichtiges Extraleben abstauben könnt. Obwohl Euer Held Vegetarier ist, solltet Ihr die leckeren Fleischstücke nicht verachten: Drei davon verwandeln den fleischverachtenden Kopfnicker Bonk in einen unverletzbaren, bar-

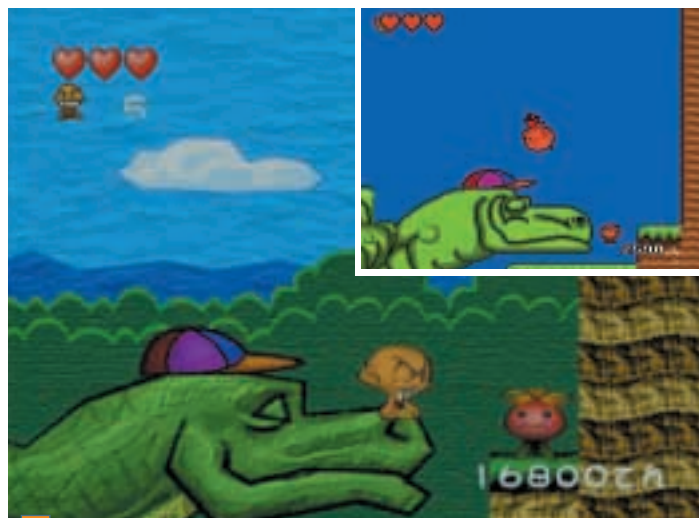


NGC Die Bosse haben im Vergleich zum Original dazugelernt: Im Boxingring schlägt Euch ein Dino k.o. (links), der riesige Saurier-Mech attackiert mit schwerem Gerät.



beißigen Wüterich. Grafisch wurden Gegner wie Hauptfigur einer Polygon-Auffrischung unterzogen: Die vielen spaßigen Animationen übertreffen sogar den Charme des Originals. In puncto Leveldesign blieb größtenteils alles beim Alten, künst-

lich in die Länge gezogene Sprungpassagen fielen glücklicherweise der Schere zum Opfer. Insgesamt ein ansprechender Hüpfen, der leider zu kurz ausfällt und mit einigen unfairen Stellen nervt. Traditionelle Hüpf-Fans schließen Bonk trotzdem ins Herz. *rf*



NGC Aus alt mach neu: Während das PC-Engine-Original in Bitmap-Optik über den Schirm flimmerte (oben rechts), setzt die Neuauflage auf bunte Polygon-Grafik.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Hudson, Japan
Via Linkkabel -	PAL-Veröffentlichung: nicht geplant
Online -	

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2.

Bonk's Adventure

Gamecube **69%** Spielspaß

Grafisch putziges Remake des spielerisch gehaltvollen 2D-Hüpf-Klassikers: leider arg kurz.

Adventure Island

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Hudson, Japan
Via Linkkabel -	PAL-Veröffentlichung: nicht geplant
Online -	

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

Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, Pr. Scan, Soundtrack.

Adventure Island

Playstation 2 **71%** Spielspaß

Gelungenes 2D-Hüpf-Remake mit neuen Levels sowie anspornendem Distanz-Wettbewerb.

Dreiste Klone gab es schon in der frühen Videospielgeschichte. Hudsons "Adventure Island"-Hüpferei von 1986 kupferte ungeniert von Segas Blondschopf "Wonderboy" ab. Dieses Plagiat wird nun in "Hudson Selection Vol. 4: Takahashi Meijin no Adventure Island" zum Preis von 30 Euro neu aufgelegt. Klassisch springt



PS2 Die ersten beiden Levels wurden fast 1:1 vom Original übernommen (links), danach erwarten Euch neue Level-Abschnitte wie die Wüste (Mitte). Auch die Endgegner haben dazugelernt – obiger verwandelt Euch beispielsweise in ein Schwein (rechts).

Ihr dabei von links nach rechts, jedoch in neuem, aufgepepptem Polygon-Gewand.

Skatender Wunderjunge

Früher hatten es Hüpfhelden schwer: Nicht nur diverse Gegner wie feuerspuckende Schlangen und rasende Wölfe mussten via Bumerang oder Speer zur Strecke gebracht werden, auch ein äußerst knapp bemessenes Zeitlimit nagte an Eurer Lebensenergie. Sammelt deshalb damals wie heute zu Fuß oder auf dem Skate-

board Früchte und andere Leckereien ein, damit die stetig sinkende Lebensleiste nicht zur Neige geht. Viele abwechslungsreiche Passagen verbessern das etwas eintönige, ursprüngliche Leveldesign. Ihr durchquert so z.B. gruselige Schlösser, steile Bergpassagen und Wüstengebiete. Auch der neue Distanzwettbewerb gefällt: Schafft mit einem Leben möglichst viele Meter in kurzer Zeit. Fazit: Millimetergenaues, etwas kurzes Hüpfvergnügen, das grafisch wie musikalisch dezent enttäuscht. *rf*



DIE HIGHLIGHTS

im Monat Januar

MOST WANTED TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?

Vorteil Microsoft: Satte sechs exklusive Xbox-Titel tummeln sich diesmal in Eurer Wunsch-Top-Ten. Besonders überraschend sind dabei die Neueinsteiger von "Operation Flashpoint" und dem schon seit Urzeiten in Entwicklung befindlichen "Galleon".

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

Spielename Hersteller	System
1. Fable Microsoft	Xbox
2. Resident Evil 4 Capcom	NGC
3. Sudeki Microsoft	Xbox
4. Halo 2 Microsoft	Xbox
5. DRIV3R Atari	PS2, Xbox
6. Pikmin 2 Nintendo	NGC
7. Starcraft Ghost Vivendi	PS2, Xbox, NGC
8. Operation Flashpoint Codemasters	Xbox
9. Doom 3 Activision	Xbox
10. Galleon Sci	Xbox

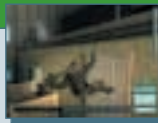
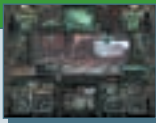
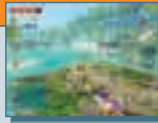
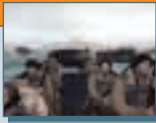
SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2	Xbox																								
 <table> <tr> <th>Spielename</th><th>Hersteller</th></tr> <tr> <td>1. Tony Hawk's Underground</td><td>Activision</td></tr> <tr> <td>2. WWE Smackdown: Here Comes..</td><td>THQ</td></tr> <tr> <td>3. RTL Skispringen 2004</td><td>THQ</td></tr> <tr> <td>4. FIFA Football 2004</td><td>Electronic Arts</td></tr> <tr> <td>5. Herr der Ringe: Rückkehr des K.</td><td>Electronic Arts</td></tr> </table>	Spielename	Hersteller	1. Tony Hawk's Underground	Activision	2. WWE Smackdown: Here Comes..	THQ	3. RTL Skispringen 2004	THQ	4. FIFA Football 2004	Electronic Arts	5. Herr der Ringe: Rückkehr des K.	Electronic Arts	 <table> <tr> <th>Spielename</th><th>Hersteller</th></tr> <tr> <td>1. Need for Speed Underground</td><td>Electronic Arts</td></tr> <tr> <td>2. Counter-Strike</td><td>Microsoft</td></tr> <tr> <td>3. Rainbow Six 3</td><td>Ubisoft</td></tr> <tr> <td>4. Secret Weapons over Normandy</td><td>LucasArts</td></tr> <tr> <td>5. XIII</td><td>Ubisoft</td></tr> </table>	Spielename	Hersteller	1. Need for Speed Underground	Electronic Arts	2. Counter-Strike	Microsoft	3. Rainbow Six 3	Ubisoft	4. Secret Weapons over Normandy	LucasArts	5. XIII	Ubisoft
Spielename	Hersteller																								
1. Tony Hawk's Underground	Activision																								
2. WWE Smackdown: Here Comes..	THQ																								
3. RTL Skispringen 2004	THQ																								
4. FIFA Football 2004	Electronic Arts																								
5. Herr der Ringe: Rückkehr des K.	Electronic Arts																								
Spielename	Hersteller																								
1. Need for Speed Underground	Electronic Arts																								
2. Counter-Strike	Microsoft																								
3. Rainbow Six 3	Ubisoft																								
4. Secret Weapons over Normandy	LucasArts																								
5. XIII	Ubisoft																								
Gamecube	Game Boy Advance																								
 <table> <tr> <th>Spielename</th><th>Hersteller</th></tr> <tr> <td>1. Mario Kart Double Dash!!</td><td>Nintendo</td></tr> <tr> <td>2. 1080° Avalanche</td><td>Nintendo</td></tr> <tr> <td>3. Mario Party 5</td><td>Nintendo</td></tr> <tr> <td>4. Herr der Ringe: Rückkehr des K.</td><td>Electronic Arts</td></tr> <tr> <td>5. Skies of Arcadia Legends</td><td>Sega</td></tr> </table>	Spielename	Hersteller	1. Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	2. 1080° Avalanche	Nintendo	3. Mario Party 5	Nintendo	4. Herr der Ringe: Rückkehr des K.	Electronic Arts	5. Skies of Arcadia Legends	Sega	 <table> <tr> <th>Spielename</th><th>Hersteller</th></tr> <tr> <td>1. Findet Nemo</td><td>THQ</td></tr> <tr> <td>2. Super Mario Bros. 3</td><td>Nintendo</td></tr> <tr> <td>3. Final Fantasy Tactics Advance</td><td>Square-Enix</td></tr> <tr> <td>4. Pokémon Rubin & Saphir</td><td>Nintendo</td></tr> <tr> <td>5. Golden Sun: Vergessene Epoche</td><td>Nintendo</td></tr> </table>	Spielename	Hersteller	1. Findet Nemo	THQ	2. Super Mario Bros. 3	Nintendo	3. Final Fantasy Tactics Advance	Square-Enix	4. Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo	5. Golden Sun: Vergessene Epoche	Nintendo
Spielename	Hersteller																								
1. Mario Kart Double Dash!!	Nintendo																								
2. 1080° Avalanche	Nintendo																								
3. Mario Party 5	Nintendo																								
4. Herr der Ringe: Rückkehr des K.	Electronic Arts																								
5. Skies of Arcadia Legends	Sega																								
Spielename	Hersteller																								
1. Findet Nemo	THQ																								
2. Super Mario Bros. 3	Nintendo																								
3. Final Fantasy Tactics Advance	Square-Enix																								
4. Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo																								
5. Golden Sun: Vergessene Epoche	Nintendo																								

JAPAN & USA TOP 10

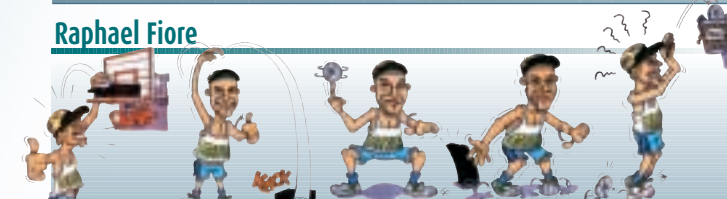
	Spielename	Hersteller	System:		Spielename	Hersteller	System:
	1. Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	NGC		1. Need for Sp. Underground	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
	2. Mario Party 5	Nintendo	NGC		2. Madden NFL 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
	3. Gran Turismo 4 Prologue	Sony	PS2		3. Mario & Luigi	Nintendo	GBA
	4. Donkey Konga	Namco	NGC		4. SOCOM 2 U.S. Navy Seals	Sony	PS2
	5. Fullmetal Alchemist	Square-Enix	PS2		5. HdR: Rückkehr d. Königs	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
	6. Rockman EXE 4	Capcom	GBA		6. Tony Hawk's Underground	Activision	PS2, Xbox, NGC
	7. Pokémon Colosseum	Nintendo	NGC		7. Mario Party 5	Nintendo	NGC
	8. Mario & Luigi	Nintendo	GBA		8. Medal of Honor Rising S.	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
	9. Sonic Heroes	Sega	NGC		9. True Crime: Streets of LA	Activision	PS2, Xbox, NGC
	10. Biohazard Outbreak	Capcom	PS2		10. Sonic Heroes	Sega	NGC

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.		

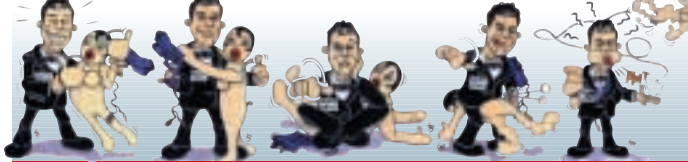
So werten die Experten

Raphael Fiore



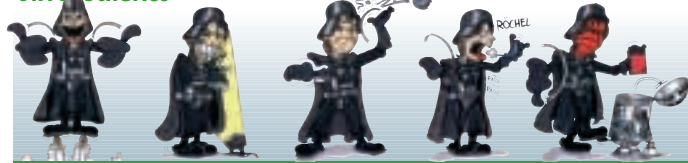
SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Gradius 2		Doggie Fizzle Televizzle (MTV)		
Metal Slug 5		hört zurzeit:		
SVC Chaos: SNK vs. Capcom		Justin Timberlake - Like I love you		

Thorsten Küchler



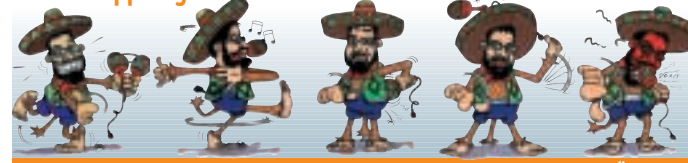
SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Dead Man's Hand		Harald Schmidt Show - Classics		
Karaoke Revolution		hört zurzeit:		
Mario & Luigi		Iced Earth - The Glorious Burden		

Oliver Schultes



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Castlevania		Underworld		
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly		hört zurzeit:		
Silent Hill 3		Iced Earth - The Glorious Burden		

Ulrich Steppberger



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Carve		Happy Tree Friends (DVD)		
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly		hört zurzeit:		
Project Gotham Racing 2		Schneeflocken auf den Boden fallen		

Thomas Stuchlik



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit:		sieht zurzeit:		
Palmjongg (Mahjongg)		Babylon 5 - Season 3 DVD		
Project Gotham Racing 2		hört zurzeit:		
Seaman		Press Play on Tape - Run/Stop Restore		

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, anamorphen 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?

Die DETAILS

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

GRAFIK

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

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-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
 Grafik 89%
 Sound 74%
87% Spielspaß

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



Playstation 2



Xbox

Legacy of Kain Defiance



PS2 Feurige Überraschung: Diese gammeligen Zombie-Monster empfängt Raziel mit dem Flammen-Reaver – eine Combo später ist das Gesindel besiegt.



XB Nirgends kann man sich vor Zwischenbossen verstecken: Auch in der schummrigen Spektralwelt warten diese Obermonster wie dieser Wächter auf Euch.

► Vampire dieser Welt, vereint euch! Frei nach diesem Motto lässt US-Entwickler Crystal Dynamics seine Vorzeige-Blutsauger Kain und Raziel erstmals gemeinsam auf 128-Bit-Zocker los. Knabberte sich das martialische Polygon-Doppel bislang durch getrennte Serien ("Soul Reaver" bzw. "Blood Omen"), kommt es in der "Defiance"-Episode zum heiß ersehnten Gipfeltreffen. Anhänger der Saga ums Fantasy-Land Nosgoth können sich bereits ausmalen, dass diese Untoten-Union zahlreiche offe-

ne Story-Lücken schließt und so für echte Aha-Erlebnisse sorgt.

Duo mit vier Krallen

Zu Beginn des Grusel-Epos schlurften die Antihelden allerdings noch durch verschiedene Epochen: Während Kain nach Erzfeind Möbius sucht, ärgert sich Raziel 500 Jahre später im Untergrund herum. Hobby-Dämonen nehmen alsdann abwechselnd die Identitäten der beiden Protagonisten an – nach jeweils einem von insgesamt 15 Kapiteln werden die Rollen ge-

tauscht. Damit Ihr trotz dieser strikten Trennung kein Steuerungs-Waterloo erlebt, tanzen Raziel wie Kain nach identischen Pad-Kommandos: Zwei Aktionstasten dienen der Metzelei per 'Soul Reaver'-Klinge, die anderen führen Hüpfen bzw. Telekinese-Fähigkeiten aus. Richtig gehört: Dank letztgenanntem Mental-Hokuspokus packen Sadisten ihre KI-Opfer am Kragen, rammen sie dann gegen eine Wand oder schmeißen die arme Seele gleich ins nächste Lagerfeuer – eine Art Folter per Fernsteuerung! Solch übermenschliche Tricks werdet Ihr tatsächlich dringend benötigen,

denn auch die feindlichen Vampirjäger fahren dicke Geschütze auf: Statt Euch mit albernem Knoblauch zu kitzeln, rückt das Gesindel gleich im schwer bewaffneten Dutzend an. Zum Glück erstrahlt das Kampfsystem in neuem, simplifizierten Glanz: Von wuchtigen Combo-Knüppelereien über Sprung-Attacken bis hin zu spektakulären 'Juggle'-Manövern (Ihr jongliert Gegner in der Luft) reicht das Offensiv-Sortiment – langwierige Block-Orgien gehören ergo der Vergangenheit an. Doch egal ob Massenmetzelei oder Zweikampf – im Zentrum Eurer Aktionen steht immer das



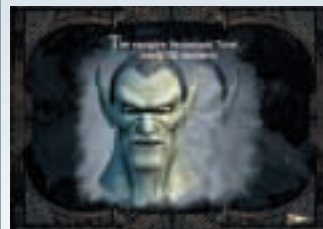
XB Mit der Macht der Gedanken: Durch seine Telekinese-Kräfte würgt Kain jeden Wachmann oder lässt sein Opfer in den nächsten Abgrund fallen.

■ ■ ■ Extrablatt aus Nosgoth ■ ■ ■

Die Bonus-Features der "Legacy of Kain: Defiance"-Scheibe

Ein Hoch auf die DVD! Das aktuelle Datenträger-Format ermöglicht nicht nur aufwändige Spiele, sondern gibt Entwicklern auch den Raum für nette Bonus-Materialien. Beglückte uns Crystal Dynamics bereits bei "Legacy of Kain: Soul Reaver 2" mit interessanten Zusatz-Informationen, legt "Defiance" noch eine Schippe drauf: So schaltet Ihr im Lauf des

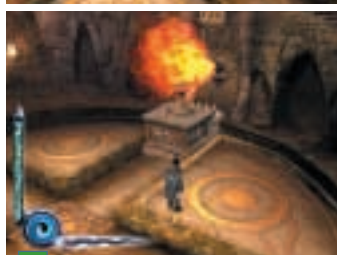
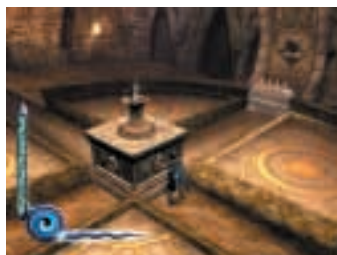
Abenteuers 'Arkanische Bücher' frei, welche rare Artworks wie den Vampir-Lieutenant Turel (unten links) enthalten. Weiterhin wird ein umfangreiches Making of samt Konzeptzeichnungen, 3D-Modellen sowie Bildern vom Entwickler-Team geboten. Ebenfalls interessant: Eine Sektion widmet sich den hervorragenden Synchronsprechern (unten rechts).





XB Ein Schwert hat Hunger: Stillt den Blutdurst der 'Soul Reaver'-Klinge, indem Ihr Eure Widersacher per finalem Todestoß um die Ecke bringt – martialisch!

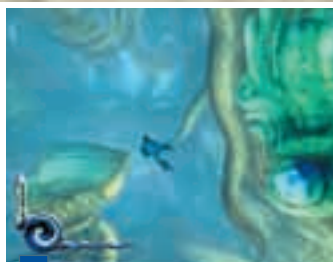
erwähnte 'Soul Reaver'-Schwert. Der magische Super-Degen haut nämlich nicht nur jeden Schurken um, sondern lässt sich zudem mit diversen Elementen wie Luft, Wasser oder Wind aufladen. Nur wer die jeweils korrekte Belegung findet, meistert sämtliche Rätsleinlagen: Da wollen unsichtbare Plattformen materialisiert, Fackeln entzündet, Apparaturen umgepolt und Wasserfälle eingefroren werden. Das ein oder andere Steinblock-Verschiebe-Puzzle gehört freilich ebenso zu Euren Aufgaben.



XB Solide Rätselkost: Hier müsst Ihr einen Block schieben und anzünden.

Blutsauger mit Grips

Weitere Denksport-Einlagen ergeben sich aus Raziels Fähigkeit, zwischen 'Spektral'-Dimension und Realität zu wandeln. So müsst Ihr an bestimmten Stellen zum Geisteruniversum übertreten, um etwa eine vormals unerreichbare Säule zu erklimmen oder durch Eisentore zu schlüpfen. Über solche Probleme kann Kain indes nur lachen: Geht der Blutfürst doch gerne mal sprichwörtlich in Rauch auf und schwebt so an verschlossenen Pforten vorbei. Kostenlos gibt's diesen Vampir-Schnickschnack jedoch nicht, denn Eure beiden Schützlinge wollen per Fütterung bei Laune gehalten werden: Kain schlürft standesgemäß das Blut seiner geschlagenen Widersacher, Raziel verspeist unterdessen lieber feinstoffli-



PS2 Kamera-Ärger: Bei solchen Sprüngen wird's arg unübersichtlich.

che Seelen. Auf diese Weise gestählt, lässt sich auch die nächste Akrobatik-Passage locker bewältigen: Mal flattert Ihr von einer Burgzinne zur nächsten, mal kraxelt Ihr an senkrechten Wänden hoch. Besonders hier wundern sich Serien-Veteranen über die brandneue Kameraführung: Im Stil von Capcoms "Devil May Cry" erblickt Ihr das Spielgeschehen nun aus cineastischen Winkeln, welche sich leider nur sehr limitiert via rechtem Stick nachjustieren lassen. tk

Thorsten Küchler



Zu zweit geht alles besser! Bei "Legacy of Kain: Defiance" bewahrt sich dieser Ausspruch endlich mal. Das wohl diabolischste Duo seit Modern Talking packt Euch mit seinen Spielspaß-Klauen und lässt nicht so schnell wieder los. Hauptverantwortung dafür trägt die schlichtweg fantastische Inszenierung: Majestätische Polygon-Bauten, filigrane Texturen sowie gleißende Effekte summieren sich zu einem Augenschmaus der Extraklasse. Adäquates Ohrenfutter gibt's dank kompetenter Synchronsprecher (sowohl deutsch als auch englisch) und druckvoller Melodien ebenfalls. Warum also keine noch höhere Wertung? Zwei Gründe sprechen dagegen: Zum einen hinterlassen die arg simplen Kämpfe im späteren Verlauf einen schalen Langweiler-Nachgeschmack, zum anderen stellt sich die neue Kamera als zweischneidiges Schwert heraus. So zeigt das virtuelle Objektiv vor lauter Selbstverliebtheit gerne mal eine imposante Szenerie, statt einen spielerisch günstigen Blickwinkel zu wählen – Sprung-Abstürze sind die Folge. Könnt Ihr mit diesen Macken respektive einer für Neulinge kaum verständlichen Story leben, sei Euch der Vampir-Knaller ans Herz gelegt!

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

Xbox

PAL

Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D

einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

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 Februar
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Crystal Dynamics, USA

Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

- Pro**
- teils atemberaubende Level-Optik
 - herausragende Synchronisation
 - intuitives, vereinfachtes Kampfsystem
 - simple, aber motivierende Rätsel

- Contra**
- gelegentlich chaotische Kamera
 - auf Dauer fade Massen-Schermützel

Alternativen:

PS2	Devil May Cry 2 (80%, MAN!AC 04/03)
Xbox	Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 05/02)
NGC	Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

Legacy of Kain: Defiance

Playstation 2

Grafik 87%

Sound 85%

86% Spielspaß

Xbox

Grafik 88%

Sound 85%

86% Spielspaß

Spitze Zähne, Spitze(n)spiel: Tolle Optik und rasante Kämpfe ergeben den besten Teil der Serie.

Grand Theft Auto Doppel-pack



XB Wer Wind sät,...: Nach Schussgefechten und fünf Sternen schreitet das FBI ein, dann das Militär – spätestens jetzt solltet Ihr ein Fluchtauto parat haben.



XB Bei der Verfolgung eines Informanten packt selbiger dreisterweise sein MG aus und schießt Euren Motor in Brand – jetzt nix wie raus aus der explodierenden Kiste!

Endlich: Nach zwei Jahren PS2-Exklusivität dürfen nun auch Xbox-Besitzer die Straßen von Liberty City und Vice City unsicher machen. Freundlicherweise packt Take 2 den dritten "GTA"-Teil sowie die "Vice City"-Episode in einen silbernen Pappschuber und verkauft das Doppelpack zum normalen Vollpreis.

GTA 3

Das etwas betagte "Grand Theft Auto 3" eroberte 2002 im Sturm die PS2-Charts. Nicht zu Unrecht: Denn bei massig fiesen Missionen gepaart mit vielen Freiheiten könnt Ihr in Liberty City Eure gemeinen Vorlieben ausleben. Als angehender Kleinkrimineller arbeitet Ihr Euch durch hinterhältige Aufträge langsam die Verbrecher-Karriereleiter hoch: Stehen

anfangs noch kleine Botendienste an, erwarten Euch später ausgewachsene Bandenkriege, Anschläge und brisante Schmuggel-Transporte. Oftmals stehen Euch mehrere Wege offen, die schmutzigen Aufträge zu erledigen. Neben fahrerischem Geschick entscheidet auch die Wahl der Waffen über Sieg oder Niederlage: Zu MG, Schrotflinte, Sturm- oder Sniper-Gewehr gesellen sich gar Raketen- und Flammenwerfer.

Aber der Rechtsstaat schläft nicht: Sechs Sterne geben Euer Gesucht-Level an. Je mehr Schaden Ihr an Mensch und Maschine anrichtet, umso mehr werden die Gesetzeshüter auf Euch aufmerksam und setzen nacheinander Streifen, Panzerwagen, Helikopter, FBI und schließlich sogar Militär ein, um Euch zu stoppen. Aufgelockert wird das harte Gangs-

terleben durch Wettrennen und Telefonaufträge. Sammler und Stuntmänner halten dagegen nach versteckten Päckchen bzw. Rampen Ausschau. Um Eure Geldbörse aufzupolieren, betätigt Ihr Euch als Taxifahrer, absolviert Löscheinsätze oder geht in einer Polizeistreife auf Verbrecherjagd.

Liberty City teilt sich in drei große Inseln, die erst bei Erledigung entsprechender Aufträge freigeschaltet werden. Erforscht die Straßen zu Fuß, mit über 50 verschiedenen Vehikeln, per S-Bahn oder im Flugzeug. Verschiedene Tageszeiten sowie wechselndes Wetter, wie dichter Nebel, starker Regen und romantische Sonnenuntergänge hauchen der Metropole Leben ein. Gespeichert wird in Eurem Unterschlupf, bei dem Ihr auch ergaunerte Autos abstellen könnt.

GTA: Vice City (dt.)

Das aufpolierte Update spielt in den 80ern und wartet mit einer flächenmäßig größeren Stadt in Miami-Manier sowie langen Strandpromenaden auf. In den beiden Stadtteilen finden sich massig Hotels, Villen, Golfclub, Hafen, Flugplatz und ein Stadion. In Letzterem dürft Ihr abends sogar zu Motorradstunts oder 'Destruction Derby'-Matches antreten. Neben 90 neuen Missionen erwarten Hauptdarsteller Tommi Vercetti insgesamt 40 Waffen und neuerdings auch fahrbare Motorräder. Nun kommen auch Aufträge innerhalb von Gebäuden hinzu. Zu den neuen Nebenjobs zählen jetzt Ladenüberfälle und Pizzaauslieferungen. Daneben könnt Ihr einige Anwesen samt Speicherpunkt und Garagen kaufen. Die Ohren werden von einem neunstün-

Thomas Stuchlik

Zwei Topseller zum Preis von einem – was will man mehr? Beide Titel offerieren dem Spieler genug Freiheiten zwischen wie innerhalb der Missionen. Die Steuerung wurde passend auf das Xbox-Pad übertragen, erfordert aber ein wenig Eingewöhnung. Auch zwei Jahre nach dem PS2-Release von "GTA 3" macht es noch immer riesig Spaß, durch die Städte zu heizen und seinen kriminellen Machenschaften zu frönen. Nett: Die Xbox-Fassung zeigt einige optische Verbesserungen sowie eine höhere Bildrate. Beim eigentlichen Spielablauf ist aber (zum Glück) alles beim Alten geblieben – so bieten beide Episoden genug Spielspaß, um Euch wochenlang bei der Stange zu halten. Massig Gags, unzählige Missionen und ein riesiges Waffenarsenal lassen dabei keine Langeweile auf-

kommen. Die hervorragenden Soundtracks bieten daneben für alle Musikgeschmäcker etwas. Penible Moralisten sollten allerdings einen großen Bogen um die sündige Unterwelt von Liberty City und Vice City machen. Besitzer der PS2-Versionen brauchen den feinen Doppelpack nicht unbedingt: Neue Missionen oder Extras gibt's nämlich nicht. Alle anderen greifen bedenkenlos zu!



XB Unliebsame kolumbianische Drogenhändler sind flugs via Sniper-Gewehr erledigt. Nahkampfwaffen wie die Kettensäge machen auch Vehikeln den Garaus.





Castlevania



PS2 Vorsicht Falle: Wenn Ihr Euch von den widerlichen Dämonen in eine Ecke drängen lasst, hilft zumeist nur noch eine Spezial-Attacke weiter.

► Moderne Verzweiflungstat oder längst überfällige Modernisierung? Diese Frage stellt sich beim ersten PS2-„Castlevania“ zwangsläufig. Versucht sich die legendäre Dracula-Saga doch erstmals seit den umstrittenen N64-Ablegern an dreidimensionaler Spielmechanik. Unter der Leitung von „Symphony of the Night“-Guru Koji Igarashi (siehe auch Interview-Kasten auf dieser Seite) werkelte Konamis Tokyo-Studio drei Jahre am neuerlichen Polygon-Experiment - hat sich der Aufwand gelohnt?

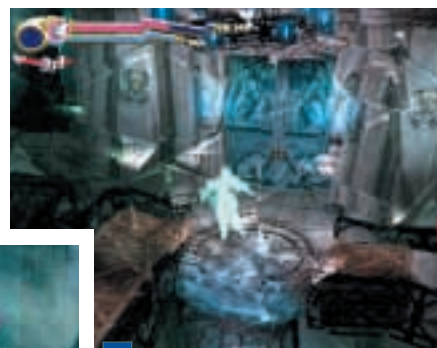
Zurück zu den Wurzeln

Wesentlich risikoärmer als die neuerliche 3D-Darstellung à la „Devil May Cry“ kommt das Story-Gerüst daher: Ihr tretet in die Fußstapfen vom blonden Kreuzritter Leon Belmont, um dessen Schätzchen Sara Trantoul aus einem verwunschenen Schloss zu retten. In der majestätischen Feste haust niemand geringerer als Walter Bernhard, welcher sich mit dämonischem Fußvolk umgibt. Nur gut, dass Euer Jüngling einen mächtigen Ver-



PS2 Wer die pinken Attacken seiner Feinde blockt, erhält Magiepunkte.

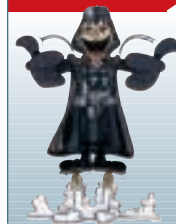
bündeten findet: Alchemist Rinaldo versorgt Euch nicht nur mit zahlreichen Tipps, sondern verkauft darüber hinaus zahlreiche Gegenstände wie Heiltränke oder Rüstungen. Im feindlichen Burggemäuer müsst Ihr jedoch ohne fremde Hilfe auskommen: Sechs riesige Gewölbe voller Fallen, Monster und Rätsel warten auf Euch. Damit Ihr diese jederzeit frei zugänglichen Levels nicht ahnungslos betretet, klärt ein Tutorial alle offenen Steuerungs-Fragen: Via Aktionstasten führt Leon leichte wie schwere Peitschenhiebe aus, setzt zum Doppelsprung an oder aktiviert eine seiner



PS2 Cooler Effekt: Diese 'Sub-Weapon' lässt den Bildschirm zersplittern.

'Sub-Weapons'. Letztgenanntes Spezial-Sortiment besteht "Castlevania"-typisch aus Kristall, Riesenaxt, Dolch, Weihwasser und Kreuzifix. Jeder Zweitprügel besitzt seine individuellen Stärken: Während etwa eine Weihwasser-Dusche Vampire verbrutzelt, dienen Wurfdolche als Fernwaffe. Ähnlich der GBA-Episode "Aria of Sorrow" dürft Ihr weiterhin Orbs mit dem 'Sub-Weapon'-Quintett kombinieren und so dessen Wirkung vervielfachen. Doch damit ist die Komplexität des Kampf-Systems längst nicht erschöpft: Fleißige Sammler entdecken nämlich ein knappes Dutzend Relikte, welche temporär für übermenschliche Fähigkeiten sorgen. Doch egal ob Unsichtbarkeit, Flammenstiefel oder Lauftempo-Verschärfung - sämtliche Zauberei zehrt an Eurer magischen

Oliver Schultes



"Vergessen Sie die N64-Episoden" fordert Koji Igarashi in unserem Interview - angesichts der äußerst stimmigen PS2-Vampirjagd fällt mir dies auch nicht schwer. Nach einem dezentem Beginn schraubt sich "Castlevania" nämlich in höchste Spielspaß-Sphären empor: Vielseitige Metzelooptionen, fantasievoll wie detailliert designte Widersacher, eine tadellose Steuerung, ein (für meinen Geschmack) exzellenter Soundtrack und eine hübsche 3D-Optik mit ordentlich Gruselflair versetzen nicht nur Serien-Fans in Entzückung. Für den Nachfolger wünsche ich mir dennoch einige Verbesserungen: So würde eine frei justierbare Kamera bei Sprungpassagen die Zocker-Nerven schonen und mehr Geheimräume respektive Bonus-Items den Forscherdrang noch weiter schüren.

■ ■ ■ "Vergessen Sie die N64-Episoden!" ■ ■ ■

MAN!AC sprach mit "Castlevania"-Mastermind Koji Igarashi

MAN!AC: Warum verlegten Sie das PS2-"Castlevania" in die dritte Dimension?

Koji Igarashi: Der Großteil aller aktuellen Action-Titel ist heutzutage nunmal in 3D. Wir wollten uns nicht auf unserem Status ausruhen und zeigen, dass wir's besser können als die polygonale Konkurrenz.

MAN!AC: Was war das größte Problem bei der Entwicklung des Spiels?

Koji Igarashi: Am meisten Sorgen bereitete uns mit Sicherheit die Kamera. Wir untersuchten zwar viele unterschiedliche Perspektiven, wollten aber letztendlich eine perfekt spielbare Ansicht haben.

MAN!AC: Diverse Stimmen behaupten, die

neue "Castlevania"-Episode sei ein "Devil May Cry"-Plagiat. Wie sehen Sie das?

Koji Igarashi: Da beide Titel sehr düster anmuten, sind solche Vergleiche wohl unumgänglich. Nichtsdestotrotz werden die Spieler schnell signifikante Unterschiede feststellen.

MAN!AC: Zum Schluss noch ein paar Worte zu den umstrittenen "Castlevania"-Episoden fürs Nintendo 64?

Koji Igarashi: Vergessen Sie diese beiden Titel bitte, damit habe ich nichts zu tun.

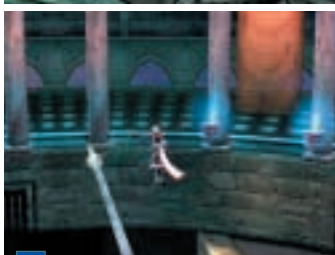


PS2 Ritter des Feuer-Ordens: Diese untoten Krieger blocken nicht nur per Steinschild Eure Schläge ab, sondern spucken zu allem Überfluss noch Flammen.



PS2 Obermütz-Parade à la "Castlevania": Während Euch die Medusa mit ihrem Steinblick traktiert, ahmt der Doppelgänger (oben rechts) jede Bewegung nach.

Energie. Wer die kostbare Leiste wieder aufladen will, muss Risiken eingehen: Sobald Ihr die Spezialattacke eines Bösewichts per R1-Knopf abblockt, geht dessen Zauberkraft auf Euch über – faule Zocker kaufen hingegen entsprechende Tränke. Apropos Tränke: Jedwede Inventar-Verwaltung oder Ausrüstungs-Änderung findet neuerdings in Echtzeit bzw. durch Betätigung des rechten Sticks statt. Lahme Pad-Akrobaten kommen also schnell ins Rudern, denn Draculas Schergen warten nicht!



PS2 Fiese Architektur: Leon muss Fallen (oben) und Sprungeinlagen meistern.

Haus der tausend Wunder

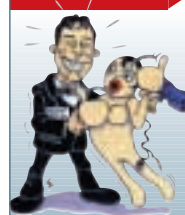
Wie es sich für einen echten "Castlevania"-Vertreter gehört, steckt auch das PS2-Debüt voller Geheimnisse. Zwar besteht der Spielverlauf vornehmlich aus Fließband-Meuchelei (inklusive sieben Pflicht-Bossen), aber in den verwinkelten Gängen stoßen aufmerksame Besucher immer wieder auf optionale Aufgaben. Oftmals kommt dabei Leons Lederriemen zum Einsatz: Mal schwingt Ihr Euch in Tarzan-Manier von Balkon zu Balkon, mal peitscht Ihr Euch im wahrsten Sinne des Wortes an versteckten Brüstungen hoch. Darüber hinaus warten diverse Rätsel-Intermezzi auf ihre Lösung: Dreht beispielsweise Steinstatuen in die angestammte Position zurück, setzt antike Symbole korrekt ein oder deaktiviert



PS2 Unpraktisch: Während Leon im Menü wählt, greifen weiter Monster an.

einen Wasserfall. Als Belohnung für die zusätzlichen Mühen erhaltet Ihr solch praktische Dinge wie Herrenchentainer (zum 'Sub-Weapons'-Gebrauch nötig), einen Lebensenergie-Schub oder gar sagenumwobene Schlüssel, die weitere Levelbereiche öffnen. Der Clou daran: Wer sich mit Scheuklappen durch "Castlevania" ackert, verpasst nahezu ein Drittel des Spiels. Damit Euch ergo der tatsächliche Obermütz nicht entgeht, lest Ihr unseren Guide ab Seite 94. tk

Thorsten Küchler



Ein kleiner Schritt für die 128-Bit-Welt, ein großer Schritt für Konami: Riefen die ersten 3D-Gehversuche meiner geliebten "Castlevania"-Serie auf dem N64 noch dezentes Entsetzen hervor, begeistert das PS2-Debüt fast in allen Belangen. Den Machern um Koji Igarashi gelang zwar kein polygonaler Quantensprung in "Metroid Prime"-Qualität, aber für einen MAN!AC-Award reicht's locker. Besonders das ausgeklügelte Kampfsystem birgt ein ganzes Füllhorn an taktischen Möglichkeiten – da macht alleiniges Ausprobieren von Combo-Manövern Spaß. Weiterhin freut Ihr Euch über superbe Kontrollen und übersichtliche Kamera-Einstellungen – einzig bei Sprung-Passagen sorgen ungünstige Perspektiven gelegentlich für Frustmomente. Der Technik-TÜV kommt unterdessen zu einem

guten, wenn auch nicht perfekten Ergebnis: So fallen einige Melodien im Gegensatz zu früheren "Castlevania"-Kompositionen deutlich ab und die Gewölbe-Optik wirkt trotz schicker Texturen auf Dauer etwas öde. Wenn Konami diese Kanten abfeilt bzw. beim nächsten Mal für noch mehr Forscherfreiraum sorgt, steht einer goldenen 3D-Zukunft nichts mehr im Wege.

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

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische 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 Februar? bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

- Pro**
 - riesiges Schloss mit vielen Secrets
 - unzählige Waffen-Kombinationen
 - atmosphärisch-düstere Präsentation
 - stimmungsvoller Soundtrack
- Contra**
 - auf Dauer dezent eintönige Kämpfe
 - teils unübersichtliche Kameraperspektiven

Alternativen:

PS2	Devil May Cry 2 (86%, MAN!AC 06/03)
Xbox	Legacy of Kain: Defiance (siehe Test auf Seite 46)
NGC	Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

Castlevania

Playstation 2

Grafik 82%
Sound 84%

86% Spielspaß

Bissiges Comeback: schicke Vampir-Action mit zig Geheimnissen und facettenreichem Kampfsystem.

Carve



XB Akrobatisches Fahren bringt Belohnungen: Führt Ihr einen Trick schadlos aus (links), aktiviert Ihr einen kurzzeitigen Temposchub (rechts).



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	4
	Via Linkkabel	8
	Online	8
	System	PS2 XB NGC

USK-Rating **Preis:** ca. 30 Euro

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Take 2
Website: www.argonaut.com

- Pro**
- ✓ viele, schön designte Kurse
 - ✓ durchdachte Online-Anbindung
 - ✓ schicke Wassereffekte,...
- Contra**
- ✗ ...allerdings nur mit schwachen Wellen
 - ✗ Tricksystem unnötig kompliziert
 - ✗ diabolische Musikbegleitung

Alternativen:

PS2	Splashdown 2: Rides Gone Wild (73%, MAN!AC 09/02)
Xbox	Splashdown (73%, MAN!AC 09/02)
NGC	Wave Race Blue Storm (73%, MAN!AC 09/02)

Carve

Xbox

Grafik **83%**
Sound **56%**

81% Spielspaß

Spaßiges Jet-Ski-Rennen mit schicker Optik, vielen Kursen und cleveren Online-Optionen.

Statt rennspieltypisch auf Asphalt und schnelle Flitzer zu setzen, begeben sich bei Argonauts "Carve" ins kühle Nass: Als Fortbewegungsmittel Eurer Wahl dient hier nämlich ein Jet-Ski, den Zockerveteranen vor allem aus Nintendos "Wave Race"-Serie kennen.

Bei "Carve" steht jedoch weniger die hochpenible Simulation der Wellenphysik im Mittelpunkt, sondern adrenalinhaltige Rennduelle. Die Wassermassen wogen trotzdem durchaus realistisch vor sich hin und erreichen dabei solides "Splashdown"-Niveau. Ihr saust über satte 27 Kurse in fünf Szenarien: Die europäischen Strecken orientieren sich dabei sichtlich am Stadtbild von Amsterdam, während die amerikanischen Vertreter direkt im Grand Canyon angesiedelt sein könnten. Weniger ortsspezifisch, aber nicht weniger ansehlich und fordernd geben sich die Rennen in der Arktis und der pazifischen Dschungellandschaft.

Insgesamt vier Mannschaften mit je zwei Fahrern gehen an den Start und unterscheiden sich in Kategorien wie Tempo, Trick-Können und Teamwork –



XB Tropischer Sturm: Nicht immer kommt die Nässe nur von unten, denn gelegentlich erwartet Euch auch regnerisches Wetter.

letzteres drückt sich u.a. darin aus, dass während eines Laufs Euer Kollege Euch via Einblendung über das Geschehen auf dem Laufenden hält. Hat das Rennen begonnen, gebt Ihr Vollgas und folgt der Kursführung, müsst dabei aber ein paar Kleinigkeiten beachten.

Wegweisung inklusive

So wurden regelmäßig Bojen eingesetzt, die Ihr auf den richtigen Seiten zu umkurven habt, um Zeitstrafen zu vermeiden. Wollt Ihr manch praktische Abkürzung oder Rampe nutzen, ist das Auslassen der Schwimmkörper allerdings unumgänglich – zum Glück werdet Ihr erst nach einigen Fehlern disqualifiziert.

Die agilen Fahrer beherrschen natürlich auch Tricks, die Ihr durch Knopf- und Richtungscombos aktiviert: Neben waghalsigen Stunts und Flips in der Luft dürft Ihr bei voller Fahrt auf dem Wasser die Glieder verrenken. Klappt die Aktion, erhaltet Ihr kurzzeitigen Turboschub und füllt eine Leiste auf, dank der Ihr dann besonders viel Gas geben könnt.

Neben Einzelrennen stehen fünf Meisterschaften an, in denen Ihr die meisten Kurse erst freispielen müsst. Die ergatterten Strecken fahrt Ihr nicht nur allein, sondern zu viert im Splitscreen oder gar zu acht via System-Link oder Xbox Live: Die Online-Unterstützung bietet zig Optionen inklusive Team-Wettbewerben. us

Ulrich Steppberger



Wasser marsch! "Carve" überzeugt als gelungene Kreuzung aus dem geradlinigen "Splashdown"-Raseraspekt und den flinken Vehikeln aus "Wave Race". Klar, eine etwas komplexere Wellenphysik wäre wünschenswert gewesen, aber auch so stimmt das Fahrgefühl auf dem nasen Untergrund. Dank detaillierter Umgebung, feinen Reflexionen und einer selbst im Splitscreen stabilen Bildrate sieht die feuchte Flitzerei zudem sehr lecker aus. Ärgernisse beschieren die teilweise unhandliche Ausführung von Tricks, der später knackige Schwierigkeitsgrad und vor allem die extrem nervige Musik. Dafür finden Live-Spieler über zahllose kluge Optionen, wie man sie in jedem Live-Spiel gerne finden würde. Für Racer-Fans ohne Wasserphobie lohnt sich's auf jeden Fall.



XB Luftfahrt: Hohe Sprünge solltet Ihr weniger zum Ausruhen nutzen, Stunts bringen Euch deutlich mehr.



XB Wer kein Breitband hat oder LAN-Kabelsalat scheut, kann mit bis zu vier Leuten tadellos an einer Xbox spielen.

Sega GT Online

Wie am Namen unschwer zu erkennen, handelt es sich bei "Sega GT Online" weniger um eine Fortsetzung als ein Update: Größte Neuheit ist denn auch die Einbindung der Xbox-Live-Unterstützung, denn via Internet dürfen bis zu zwölf Fahrer gegeneinander ran. Laut Sega-Angaben sind nun endlich auch Duellen mit Konkurrenten aus Nicht-PAL-Gefilden möglich, allerdings mit einem Haken. Je nach gewählter Hz-Zahl können nur Zocker mit der gleichen Einstellung zusteigen – wenn das mal nicht Erinnerungen an die ersten Dreamcast-Versuche weckt... Aber auch für Solo-Zocker gibt's Erfreuliches zu berichten: So könnt Ihr vorhandene Spielstände von "Sega GT 2002" einlesen und dort bereits ergatterte und getunte Boliden kurzerhand übernehmen. Dazu gesellen sich rund 40 neue Original-Vehikel diverser Hersteller aus Japan, USA und Europa sowie zwei frische Strecken: Dank der



XB Gut geklaut, ist halb gewonnen: Die neu hinzugekommene Linienfahrt.



XB Der Büffelhügel bildet eine Hälfte des frischen Streckenduos.

Rundkurse 'Buffalo Hill' und 'Eastern Breeze Circuit' gebt Ihr nun auf 15 Pisten Gas, teils veränderte Wetterbedingungen sorgen für mehr grafische Abwechslung. Neben den be-

kannten Spielmodi wie Karriere, Einzelrennen oder historische Serie gesellt sich eine von "Gran Turismo" inspirierte Variante dazu, bei der Ihr in Fahrprüfungen z.B. eine Ideallinie oder ein Zeitlimit einhalten müsst, um neue Flitzer freizuspielen. us

Ulrich Steppberger



"Sega GT" war schon immer mehr ein Fall für hartnäckige Rennspieler, das ändert sich auch bei der "Online"-Fassung nicht. Bis auf die lobenswerte Xbox-Live-Unterstützung, die natürlich eine feine Sache ist, hat sich in den letzten 15 Monaten aber nur wenig getan. Die neuen Strecken und Spielmodi fallen leider spannend aus, die meisten Kritikpunkte wie die schwerfällige Steuerung oder die inzwischen wahrlich nicht mehr spektakuläre, stets leicht schwammig wirkende Grafik blieben unverändert. Wer nicht im Netz spielen kann oder will, bleibt deshalb beruhigt beim Vorgänger, zumal der Euro-Preis schon dreist ist: In den USA wird für das Spiel schließlich umgerechnet gerade mal ein Drittel fällig.

Xbox

PAL-TEST

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 4	WOW Ent., Japan
Via Linkkabel 6	Hersteller:
Online 12	Sega
	www.sega.com

USK-Rating Preis: ca. 50 Euro

Xbox

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Flight Stick
○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital
✓ 60Hz ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Gran Turismo 3 A-spec (92%, MANIAC 09/01)
Xbox	Project Gotham Racing 2 (91%, MANIAC 12/03)
NGC	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MANIAC 01/03)

Xbox

Grafik 72%
Sound 73%

79%
Spielepaß

Dezent angestaubtes Rennspiel-Update, das vor allem vom Online-Modus profitiert.

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

**nimm 2 oder 3
und SPAR dabei**

ab 2 Artikeln
gewähren wir **5%**

10% gewähren wir
ab 3 Artikeln
(ausgenommen Konsolen)

**Wir haben ständig
interessante
Konsolen-Angebote**



fragen Sie uns

XBOX

Ara Fatalis.....	59,90
Barbarian.....	54,90
Battlestar Galactica.....	44,90
Bloody Roar Extreme.....	57,90
Counter-Strike.....	59,90
Dungeons & Dragons Heroes.....	54,90
Fussball Manager 2004.....	54,90
Gladiator.....	49,90
GTA Doppelpack.....	64,90
Hunter: Reck. Redemptor.....	49,90
Legacy of Kain: Defiance.....	58,90
Max Payne 2.....	59,90

Mc12 - Operation Sunrise.....	54,90
Puyo Pop Fever.....	56,90
Robocop.....	54,90
Run Like Hell.....	54,90
Sega GT Online.....	49,90
Simpsons - Hit & Run.....	54,90
Die Sims brechen aus.....	56,90
Sphinx u.d.v. Mumie.....	56,90
Spy Hunter 2.....	56,90
SWAT - Global Strike Team.....	54,90
Tiger & Dragon.....	29,90
Tony Hawk's Underground.....	49,90

58,90 €	57,90 €	58,90 €
57,90 €	59,90 €	57,90 €

Umbau/Reparatur von Konsolen

Vorbestellservice

2 % Rabatt auf Vorbestellungen

NINTENDO
GAMECUBE

1080° Avalanche.....	54,90
Beyblade.....	49,90
Billy Hatcher - Giant Egg.....	54,90
Conflict Desert Storm 2.....	57,90
Dragon Ball Z: Budokai.....	49,90
Dragons Lair 3D S.E.....	57,90
ESPionage.....	56,50
F-Zero GX.....	54,90
Findet Nemo.....	39,90
Herr d.Ringe: Rückkehr d.K.....	54,90
Judge Dredd.....	57,90
Mario Kart: Double Dash.....	54,90

Mario Party 5.....	54,90
Need for Speed Undergr.....	54,90
Puyo Pop Fever.....	54,90
Simpsons - Hit & Run.....	57,90
Die Sims brechen aus.....	56,90
Spy Hunter 2.....	56,90
Tiger Woods PGA Tour 04.....	54,90
True Crime.....	54,90
Viewtiful Joe.....	54,90
Wallace & Gromit.....	39,90
Worms 3D.....	54,90
XIII.....	54,90

58,90 €	54,90 €	49,90 €
56,90 €	54,90 €	57,90 €

Umfangreiches Backprogramm (auch ältere Systeme) * An- und Verkauf von Gebrauchtspielen/DVDs

NINTENDO
GAMECUBE

Agassi Tennis Generation.....	24,90
Arc: Twilight of the Spirits.....	58,90
Barbarian.....	54,90
Battlestar Galactica.....	44,90
Crash Nitro Kart.....	54,90
Dance Europe.....	39,90
Destruction Derby Online.....	58,90
Dragons Lair 3D.....	44,90
Fussball Manager 2004.....	54,90
Gregory Horror Show.....	29,90
GTA Doppelpack.....	54,90
Harry Potter: Stein d.Wissen.....	49,90

Hobbit.....	54,90
James Bond: Alles o. Nichts.....	57,90
Looney Tunes: Back in Action.....	47,90
Mafia.....	57,90
Max Payne 2.....	54,90
Puyo Pop Fever.....	54,90
R-Type Final.....	44,90
Rogue Ops.....	58,90
Simpsons - Hit & Run.....	54,90
Die Sims brechen aus.....	56,90
Spy Hunter 2.....	56,90
SWAT - Global Strike Team.....	54,90

59,90 €	58,90 €	59,90 €
58,90 €	54,90 €	58,90 €

Telefonische Beratung * Alle Neuerscheinungen * 24 Stunden Lieferung * Kostenlose Preisliste



James Bond 007: Alles oder Nichts



PS2 Hartnäckige Söldner: Trotz automatischer Zielfunktion zerren die Baller-Einlagen an Euren Nerven, denn Bonds Feinde schlucken viele Kugeln.



PS2 Tank-Terror auf dem Roten Platz: In Moskau nehmt Ihr hinterm Steuer eines dicken Panzers Platz und veranstaltet eine Zerstörungsgorgie par excellence.

Williem Dafoe, Judi Dench, Shannon Elizabeth, John Cleese und Heidi Klum: Was sich wie das Staraufgebot eines Hollywood-Blockbusters liest, repräsentiert in Wahrheit den Polygon-Kader (siehe auch Kasten) von EAs neuester 007-Versoffung. Die wichtigste Person fehlt jedoch in obiger Star-Auflistung: Pierce Brosnan. Um den smarten Bond-Darsteller richtig ins Polygon-Licht zu rücken, trennen sich die Entwickler vom Ego-Geballer der beiden Vorläufer und schicken ihren Agenten

nummehr aus Verfolger-Ansicht los. Dementsprechend müssen sich Geheimdienst-Veteranen auf veränderte Kontrollen einstellen: Während die beiden Sticks dem Laufen bzw. Zielen dienen, schaltet Ihr mit den Schultertasten Bösewichte auf und lasst hernach Eure Wummen sprechen.

Spionage mit Weitblick

Das Digikreuz wurde unterdessen mit einer innovativeren Aufgabe betraut: Drückt Ihr nämlich nach rechts, so aktiviert Eure Doppelnull seinen 'Bond-

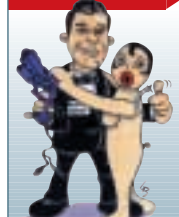
Sense'. Dieser cool inszenierte Wahrnehmungsverstärker bremst nicht nur den Spielverlauf ab, sondern hebt zudem sämtliche wichtigen Objekte per rotem Leuchtrand hervor. So können Sofa-Spione in Ruhe nach wichtigen Gegenständen suchen, versteckte Wachen erspähen respektive ihre nächste Schleich-Aktion planen. Letztere nehmen zwar keine "Splinter Cell"-Ausmaße an, gehören aber

durchaus zum Agentenalltag: Egal ob James hinter Fässern in Deckung geht, vorsichtig um eine Ecke linst oder Wachen via Bierflaschenwurf ablenkt – mit Köpfchen geht vieles im 007-Leben leichter. Wer gar mit einem Ganoven Tuchfühlung aufnimmt, darf die taufrischen Klopferkünste des Leinwand-Helden testen: Kinnhaken sowie Schulterwurf bringen jeden Verbrecher schnell zur



PS2 Motorrad mit Sonderausstattung: Dank Raketenwerfer sprengt Ihr die Karren Eurer Verfolger in die Luft – einen Flammenwerfer besitzt der Feuerstuhl ebenfalls.

Thorsten Küchler



Zwar kein Nichts, aber auch kein Alleskönner: So sehr sich Mister Bond auch ins Zeug legt, seinem neuesten Konsolen-Auftritt fehlt's einfach am nötigen Feinschliff. Einerseits erstickt die schiere Anzahl der unterschiedlichen Missionsarten jede Langweile im Keim, andererseits wirkt kein Spielelement wirklich rund. Während etwa die Baller-Einlagen an einer verwirrenden Kamera erkranken, tendieren Auto- wie Helikopter-Passagen zum Frust – wer den Weg nicht auswendig kennt, steht zumeist auf verlorenem Posten. Die Schleichereien geben sich schließlich wie eine Light-Variante von "Splinter Cell" und machen nur selten spielerischen Sinn. Dass Electronic Arts' Lizenz-Fabrikat dennoch gehobene Unterhaltung garantiert, liegt vornehmlich an der herrlichen Atmosphäre: Spektakuläre Zwischensequenzen, charismatische Charaktere und gewitzte Auftragsziele verdienen sich das Prädikat 'Kinofilm zum Mitspielen'. Schade allerdings, dass der Online-Modus komplett gestrichen wurde und die exzellenten Originalsprecher in der deutschen Version fehlen. Deshalb mein Fazit: Fans des England-Agenten sowie Action-Freunde greifen zu, der Rest spielt vorher Probe.

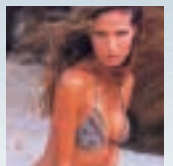
■ ■ ■ Stelldichein der Superstars ■ ■ ■

Die berühmten Gesichter aus "James Bond 007: Alles oder Nichts"

Wenn EA seine Kasse öffnet, kommen sie alle: So verpflichtete der Publisher-Krösus für seine 007-Software zahlreiche Hollywood-Mimen und verwandelte diese in täuschend echte Polygon-Modelle. Zu den Bond-Standards Judi Dench (Chefin M) und John Cleese (Tüftler Q) gesellen sich Willem Dafoe (Nikolai Diavolo), Heidi Klum (Katya Nadanova) sowie Shannon Elizabeth (Serena St. Germaine).



Willem Dafoe



Heidi Klum



Gamecube



Xbox



Playstation 2

PAL-TEST



XB Luftiger Höhepunkt: Bei dieser herausragenden Absturz-Sequenz fliegt Mister Bond im freien Fall hinter der süßen Serena St. Germaine her.

Strecke. Weil sich die Welt nicht mit bloßer Faust retten lässt, dürft Ihr zudem auf zahlreiche Knarren vertrauen: Von der traditionellen Walther PPK über Maschinengewehre bis hin zum Raketenwerfer reicht das Schießseisen-Sortiment. Innovativer fallen da schon die allseits beliebten Gimmicks von Superhahn Q aus: Der fleißige Erfinder versorgt Euch unter anderem mit fernlenkbaren Metallspinnen, Wärmesicht-Brillen, Tarnanzügen sowie einem Greifhaken zum senkrechten Erklimmen von Wänden.

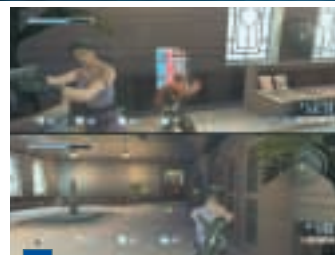
Zu Lande und in der Luft

Warum der britische Geheimdienst einen solchen Aufwand betreibt? Na weil der psychopathische Nikolai Diavolo gemäß seines teuflischen Namens kleine Nanoroboter bastelt, welche jedwedes Metall verspeisen – die westliche Zivilisation zittert! Der

Kampf gegen den größtenwahnsinnigen Bolschewisten führt Euch zu exotischen Schauplätzen wie Peru, New Orleans und schlussendlich Moskau. Analog zum fortwährenden Kulissenwechsel ähnelt kein Auftrag dem vorherigen: Mal wollen finstere Handlanger entlarvt werden, mal sucht Ihr nach einem verschollenen Agenten. Damit er bei diesen Missionen nicht im Schneckentempo vorankommt, steigt Euer Martinitrinker oftmals auf fahrbare Untersätze um: Per Turbo-Motorrad über die Dächer eines Dorfes heizen, mit dem Helikopter durch ägyptische Tempel jagen oder beim Rallye-Rennen den Sieg erobern – auch hinterm Steuer gibt Herr Bond eine glänzende Figur ab. Zumal die meisten Vehikel von Qs Tuning profitieren bzw. spektakuläre Extras wie Lenkraketen an Bord haben. Habt Ihr Euch schließlich beim Solo-



NGC Mit den Sinnen eines Agenten: Wenn Ihr den 'Bond-Sense' aktiviert, werden sämtliche Wachen mit roten Kreisen markiert (rechts).



PS2 Nett, aber chaotisch: die Coop-Kampagne für zwei Spieler.

Modus ausgetobt, geht der Geheimdienst-Spaß im Splitscreen weiter. Während ehrgeizige Hobby-Söldner in der 'Arena' gegen bis zu drei Kumpele antreten, freuen sich gesellige Zocker über die optionale Coop-Kampagne – Online-Modi gibt's indes wieder mal nur für US-Konsoleros. tk

Veröffentlichung:

PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

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

Pro + herausragende Präsentation
+ enorm abwechslungsreiche Levels
+ Coop-Kampagne für zwei Agenten
+ innovativ-sinnvoller 'Bond-Sense'

Contra - Kamera- wie Zielsystem unausgegoren
- Missionen erfordern Auswendiglernen

Alternativen:

PS2 James Bond 007: Nightfire
(87%, MANIAC 01/03)

Xbox James Bond 007: Nightfire
(87%, MANIAC 01/03)

NGC James Bond 007: Nightfire
(87%, MANIAC 02/03)

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4	4
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 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 Downloads
60Hz Soundtrack

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

James Bond 007 Alles oder Nichts

Playstation 2

Grafik 80 %
Sound 84 %

82% Spielspaß

Xbox

Grafik 82 %
Sound 84 %

83% Spielspaß

Gamecube

Grafik 81 %
Sound 84 %

82% Spielspaß

Geschüttelt, nicht gerührt: Kompetenter Lizenz-Cocktail, bei dem nicht alle Zutaten schmecken.



R: Racing



XB Gleiche Stadt und doch ganz anders: Wären da nicht die Merkmale wie das Riesenrad, man würde Yokohama aus "Gotham 2" bei "R" kaum wiedererkennen.



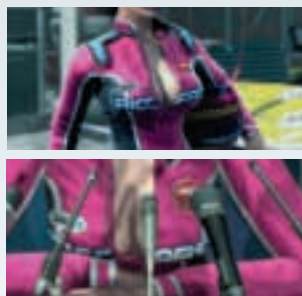
NGC Vin Diesel lässt grüßen: Allerdings dürft Ihr nur auf einem einzigen Abschnitt Dragraces fahren.



PS2 Die Rallyepisten führen mitunter schon mal durch kleine Dörfer. Dank Absperrungen geraten die Zuschauerbitmaps nicht in Gefahr.

Von Motoren und Mädels Japanische Video-Erzählkunst

Nach Codemasters' "DTM Racer Driver" erzählt auch Namco zwischen den Rennen eine Story. Allerdings greifen die Japaner dafür zu waschechten FMV-Sequenzen anstelle von in Spieleoptik erzählten Passagen. Deren technische Qualität erreicht das bekannt hohe Niveau, wie man es z.B. von der "Tekken"-Serie gewohnt ist, allerdings fielen einige Aspekte merkwürdig aus: So zeichnete scheinbar ein arg brustfixierter Designer für die Regie verantwortlich, denn regelmäßig verweilt die Kamera schamlos auf der Oberweite der weiblichen Protagonistinnen – als Paradebeispiel dient die Einführung Eurer Rivalin (siehe unten), deren Gesicht Ihr erst als zweites Gezeigte bekommt. Ansonsten hat die Geschichte zwar interessante Ansätze zu bieten, aus denen jedoch kaum was gemacht wird: Taucht mal ein potenziell spannender Handlungspunkt auf, ist nach dem folgenden Rennen prompt nichts mehr davon zu sehen – schade.



Der Beweis: Namcos FMV-Experten haben stets das 'Wesentliche' im Blick.

Nur keine Erwartungen erfüllen – das scheint Namcos Motto zu sein, was ihre Rennspielentwicklungen angeht. Statt nämlich der seit gut drei Jahren dardenden "Ridge Racer"-Fangemeinde endlich einen zünftigen Nachfolger zu spendieren, haben es sich die Japaner in den Kopf gesetzt, in direkte Konkurrenz zu Sony zu treten. Der neue Flitzer "R: Racing" (das "Evolution" der NTSC-Fassungen fiel der großen Namensähnlichkeit zu einem Xbox-Rennspiel von Atari zum Opfer) hat nämlich mit unbeschwerten Arcade-Tempoorgien nur noch wenig zu tun und orientiert sich sichtlich mehr an der "Gran Turismo"-Serie.

So finden sich im Fuhrpark statt imaginärer PS-Monster nun rund 45 lizenzierte Vehikel diverser Hersteller, die zudem in einem Menü rudimentär getunt werden können. Die

Streckenauswahl besteht etwa zur Hälfte aus bekannten Kursen in z.B. Monaco, Suzuka oder Philip Island. Aufgefüllt wird das 14 Lokalitäten umfassende Spektrum u.a. von einer Hand voll erdachter Rallyepisten, auf denen Ihr zu Solofahrten gegen die Bestzeiten der Konkurrenz antretet, sowie einer nächtlichen Betonmeile für Dragraces.

Im Mittelpunkt steht die Rennkarriere, bei der Ihr in die Rolle der Ex-Krankenwagenfahrerin Rena Hayami schlüpft – die darf nämlich im Gegen-

satz zu ihren "Ridge Racer"-Vorgängerinnen Reiko Nagase und Ai Fukami aktiv ins Geschehen eingreifen.

Karriere in Etappenform

In 14 Kapiteln absolviert Ihr vorgeschriebene Wettbewerbe, daneben gibt's wie gewohnt Einzel-, Zeit- und Splitscreen-Rennen. Für ausdauernde Fahrer stehen die Herausforderungen bereit: Die müsst Ihr erst mit 'Rennpunkten' bezahlen, die Ihr für Platzierungen, Überholmanöver oder Kurvendrifts kassiert. Danach geht's zu

Ulrich Steppberger



Aufs falsche Pferd gesetzt: Liebe Namco-Entwickler, so vergrätzt Ihr Eure treuen "Ridge Racer"-Fans. Mit den vermeintlichen Vorgängern hat der neue Titel nämlich viel zu wenig zu tun und kann sich zudem gegen die mittels der Richtungsänderung entstandene Konkurrenz nicht durchsetzen. Die biedere Technik ist zwar fehlerfrei und angenehm flüssig, trotzdem sind z.B. "Gotham 2" und "GT 3" grafisch und spielerisch um Längen voraus. Auch in Sachen Dragrace- und Rallyeabschnitte (die besonders mit der leicht obskuren Fahrphysik zu kämpfen haben) finden sich anderswo bessere Vertreter. Ein hoffnungsloser Fall ist "R: Racing" aber auch nicht, sondern ein solides Rennspiel, das zumindest für Gamecube-Raser mangels Alternativen zu empfehlen ist.



XB Die meisten der Karriere-Rennen finden auf eigens dafür gebauten Rundkursen statt, darunter Philip Island (links) und Suzuka (rechts), das sogar in zwei Ausführungen bereit steht.





PS2 Qual der Wahl: Lieber zu zweit auf das dafür gebaute Rallye-Rund (oben) oder alleine durch Monaco?

vorgegebenen Aufgaben wie z.B. dem Unterbieten einer Bestzeit, dem Sieg gegen bestimmte Konkurrenten oder Bremstests, bei denen Ihr punktgenau stehen bleiben müsst. Seid Ihr erfolgreich, winken u.a. neue Lackierungen sowie frische Fahrzeuge. Als besondere Neuerung während der Rennen dient das 'Stressmeter', mit dem Ihr den fünf Rivalen auf der Piste zusetzt. Fahrt Ihr dicht hinter einem Kontrahenten her, füllt sich über dessen Karre stetig ein Balken: Ist dieser voll, wird der Fahrer nervös und macht unweigerlich einen groben Fehler, was Euch ein leichteres Überholen ermöglicht. Wer gar kein Risiko eingehen will, darf eine automatische Bremshilfe zuschalten. Europäische Gamecube-Besitzer haben übrigens im Gegensatz zu den NTSC-Kollegen keine Protzrechte gegenüber PS2- und Xbox: Bei uns lässt Namco (nicht unerwartet) die Bonusbeilage mit dem neckischen Connectivity-Titel "Pac-Man VS." weg. us

Veröffentlichung:

PS2 März
Xbox März
NGC März

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

- Pro** + verschiedene Renntypen eingebaut
+ solider Lizenz-Fuhrpark
+ viele Herausforderungen vorhanden
- Contra** - magere Streckenzahl
- teilweise obscure Fahrphysik
- geht völlig am Wunsch der Fans vorbei

Alternativen:

PS2 Gran Turismo 3 A-spec (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox Project Gotham Racing 2 (91%, MAN!AC 12/03)
NGC Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	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:

- ✓ 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 einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

R: Racing

Playstation 2

Grafik 73 %
Sound 61 %
72% Spielspaß

Xbox

Grafik 70 %
Sound 62 %
72% Spielspaß

Gamecube

Grafik 70 %
Sound 61 %
72% Spielspaß

Neuerdings auf Realismus getrimmte Raserei, die grafisch und spielerisch bieder ausfällt.

PRIMAL GAMES®

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grundgerät	169,99
Action Replay Max	37,99
Breitband Adapter Sony Original	37,99
Memory Card Sony Original	27,99
Baphomets Fluch 3	59,99
BDFL Manager 04	56,99
Breath of Fire/DragonQuarter	55,99
Bloody Roar 4	55,99
Castlevania 3D	55,99
Conan The Dark Axe	49,99
Crash Nitro Kart	52,99
Dark Cronicle (Dark Cloud 2)	56,99
Destruction Derby Online	55,99
Die Sims brechen aus	55,99
Dragon Ball Z Budokai 2	57,99
Dynasty Tactics 2	59,99
Eye Toy Groove	39,99
Eye Toy Play + Kamera	49,99
Everquest Online	59,99
Final Fantasy X	29,99
Fifa 04	55,99
Forbidden Siren jetzt vorbestellen	57,99
Fussball Manager 04	49,99
Ghost Hunter	49,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
Jak 2	57,99
Killswitch jetzt vorbestellen	56,99
Mafia	59,99
Max Payne 2	55,99
Medal of Honor Rising Sun	55,99
Medal of Honor Frontline	29,99
Need for Speed Underground	55,99
Pro Evolution Soccer 3	57,99
Prince of Persia	55,99
Ratchet&Clank 2	49,99
RogueOps	55,99
RTL Skispringen 04	39,99
Secret Weapon over Normandy	57,99
Socom Navi Seals 2 jetzt vorbestellen	59,99
Sonic Heros	59,99
Spawn Amaggedon jetzt vorbestellen	54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
Swat Global Strike	54,99
This is Football 04 jetzt vorbestellen	57,99
Time Crisis 3	54,99
Terminator 3	39,99
Tony Hawk Underground	57,99
True Crime	56,99
Unlimited Saga	59,99
Warhammer Firewarrior	44,99
Wrath Unleashed	57,99
WWE Smack Down! 5	39,99
XIII	55,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses	57,99
Z.O.E. Zone of the Enders 2	57,99

GAME CUBE

Grundgerät	89,99
Action Replay	39,99
1080 Avalanche	57,99
Die Sim brechen aus	55,99
Dragon Ball Z Budokai	49,99
Fifa 04	55,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
Lost Kingdom 2	57,99
Medal of Honor Rising Sun	55,99
Mario Party 5	57,99
NBA 04	56,99
Need for Speed Underground	55,99
Pikmin 2 jetzt vorbestellen	57,99
PN.03	56,99
RogueOps	55,99
Sonic Heros	57,99
Spawn Amaggedon jetzt vorbestellen	54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
SSX 3	55,99
Soul Calibur 2	55,99
Tony Hawk Underground	57,99
True Crime	56,99
Worms 3D	59,99
XIII	59,99
Zelda the Windwaker	49,99

X-BOX

Grundgerät + Halo/Midtown	199,99
Grundgerät + Splinter&BruteF.	199,99
Amped 2	56,99
Arx Fatalis	59,99
Baphomets Fluch 3	59,99
BDFL Manager 04	57,99
Conan The Dark Axe	57,99

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPACALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

	Playstation 2	
56,99		57,99
	Playstation 2	
57,99		59,99
	Playstation 2	
54,99		57,99
	Gamecube	
55,99		54,99
	X-Box	
57,99		59,99
	X-Box	
56,99		57,99

FallOut Brotherhood of Steel	54,99
Fifa 04	55,99
Fussball Manager 04	55,99
Halfe Live Counter Strike	55,99
Herr der Ringe Rückkehr des König	55,99
Mafia	59,99
Magic the Gathering	49,99
Max Payne 2	55,99
Medal of Honor Rising Sun	56,99
Need for Speed Underground	55,99
Projekt Gotham 2	56,99
Spawn Amaggedon jetzt vorbestellen	54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
StarWars Knight of the Old Republic	55,99
Steel Battalion	189,99
SWAT	54,99
Terminator 3	59,99
Tony Hawk Underground	57,99
Top Spin	56,99
True Crime	56,99
Unreal 2	57,99
Wrath Unleashed	57,99
WWE Raw 2	59,99
XIII	59,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät GBA SP	129,99
Advance Wars 2	39,99
Final Fantasy Tactic	39,99
Golden Sun 2	39,99
Sword of Mana	39,99
Yu Gi Oh	39,99

auch im Programm:

PLAYSTATION

PC CDROM

NOKIA N-GAGE

DVD/ANIME DVD

TRADING CARDS

02 34-9 16 06 30

Arc Twilight of the Spirits



PS2 Düstere Tempel und unheimlicher Nebel: Als Deimon-Sklave Darc erforscht Ihr das Land Aldrow, während Prinz Kharg sein Abenteuer in Yewbell beginnt.

Neue Helden braucht das Land: Im bereits vierten "Arc the Lad"-Abenteuer spielt Ihr nicht mehr den Namensgeber Arc, sondern gleich zwei neue Helden. Die RPG-Welt hat sich inzwischen nämlich in zwei Territorien geteilt, auf der einen Seite leben die Menschen und auf der anderen die Deimos. Man könnte meinen, die Streitigkeiten zwischen den ungleichen Wesen sollten mit der Grenze beigelegt sein, aber am Hori-

zont taucht eine neue Gefahr auf: Die Supermacht Dilzwelt durchkämmt die Länder auf der Suche nach den Geistersteinen – mit deren Macht soll das einstige Reich vereint und die Deimos unterjocht werden. Da könnt Ihr natürlich nicht tatenlos zusehen: In wechselnden Kapiteln schnappt Ihr als Königssohn Kharg oder Deimos-Sklave Darc den Bösewichtern die Steine vor der Nase weg. Im späteren Abenteuerverlauf vereinen sich die



PS2 Gelbe und rote Kreise markieren Reichweite und Angriffsradius der Kontrahenten: Bei den spektakulären Zaubern (oben) werden Unbeteiligte ausgeblendet.



PS2 Mal erbitterte Feinde, mal flüchtige Freunde: Im Laufe der verzwickten Handlung machen die Helden sogar mit den Bösewichtern gemeinsame Sache.



PS2 Obermotze nimmt Ihr von allen Seiten in die Zange: Nur wenn Ihr die Helden verteilt, treffen ihre mächtigen Hiebe nur jeweils einen Streiter.



Helden, um die Verbrecher gemeinsam zu vertreiben.

Strategische Kämpfe

Wie in vielen anderen Konsolen-Rollenspielen haltet Ihr Euch in "Twilight of the Spirits" streng an die vorgegebene Handlung, völlig neu ist allerdings das knifflige Kampfsystem:

Statt der üblichen Arena bestreitet Ihr Duelle gleich vor Ort. Jede Runde können sich die Figuren innerhalb ihres individuellen Aktionsradius frei bewegen, an die Front marschieren oder aus sicherer Entfernung zaubern und Pfeile schießen. Natürlich gibt es auch Eis- und Feuerzauber, Schwert-Combos und Heilmagie.

Oliver Ehrle



Wer Kämpfe liebt, greift zu: "Twilight of the Spirits" ist eine spannende Mischung aus taktischen Matches und Fantasy-Krimi, die mit wechselnden Helden und Schauplätzen viel Abwechslung in die Handlung bringt. Wer sich aber durch Rollenspielkämpfe am liebsten durchklickt, sollte den Kauf gut überlegen: Um die vielen Hinterhalte und Überraschungseinde gebührend zurückzuschlagen, müsst Ihr mit den ungewöhnlichen Talenten vielfältig experimentieren und auch mal defensive Manöver sowie Finten erwägen. Optimal finde ich die Taktikkämpfe allerdings nicht: In einem traditionellen Strategiespiel mit Vogelperspektive und Feldern lassen sich Züge besser kalkulieren als mittels 3D-Kamera und Aktionsradien. Wenn Ihr über zwei Runden einen Haken um die Feinde schlagt, könnt Ihr Euch schon mal verschätzen und direkt in die Keule rennen – deshalb müsst Ihr manche unnötige Niederlage hinnehmen. Gelungen finde ich dagegen die Präsentation mit Anime-Grafik, vielen Nebenepisoden und Schnitten. Die berichten z.B. zwischenzeitlich, was im Verbrecherlager vor sich geht und sorgen so für zusätzliche Spannung.



PS2 Waffen mit unterschiedlicher Reichweite und Wirkung sorgen in den Kämpfen für Abwechslung: Steht beim Schuss ein Freund im Weg, trifft Ihr ihn!





PS2 In Städten und anderen Lokalitäten schwenkt die 3D-Kamera eigenständig, um untere Etagen und spätere Abschnitte als bewegten Hintergrund zu nutzen.



PS2 Alle Areale erreicht Ihr per Karte oder Luftschiff-Globus, erst dann wechselt "Arc" in 3D-Perspektive.



PS2 Keine blöden Sprüche: Bildschirmtexthe und Digi-Stimmen hat Sony gefühlvoll übersetzt, dabei blieb der Märchen-Charakter unangetastet.

Wichtig ist vor allem eine ausgeklügelte Formation, denn z.B. nahe beieinander stehende Figuren trifft ein Dämon gleichzeitig mit nur einem Prankenhieb – passt also auf! Die Nähe zum Freund kann aber auch Euer Vorteil sein: Bei korrekter Stellung entfesseln die Helden Teammanöver, die Ihr zu Beginn zufällig entdeckt und später gezielt einsetzt. Taktische Vielfalt garantieren auch die vielen Talente, mit denen sich schwächere Monster u.a. hypnotisieren lassen.

Wenn Ihr mit den anstürmenden Wächterscharen nicht fertig werdet, lasst Ihr sie einfach gegeneinander kämpfen!

Die vielen ungewöhnlichen Talente kauft Ihr mit Spell-Punkten, dabei erweisen sich einige nützlicher als andere: Clevere Spieler speichern vorher, um mit neuen Punkten verschiedene Talente auszuloten und sich dann die besten Manöver einzuverleiben. Für die Anwendung braucht Ihr außerdem Kraftsteine, die Ihr den

Feinden abnehmt oder auf dem Marktplatz kauft. Ihr werdet beide Varianten nutzen, denn die Schätze Eurer Feinde dürft Ihr nur während des Kampfes einsammeln – nach dem Match gehen alle nicht aufgesammelten Fundstücke verloren.

Kompaktes Abenteuer

Weil Handlung und Kämpfe das Spielgeschehen bestimmen, ist die Abenteuerwelt mickriger ausgefallen als in anderen RPGs: Statt einer begehbaren Oberwelt könnt Ihr die Lokalitäten lediglich freispielen und dann anklicken. In den meisten Tempeln, Schlössern und Dörfern plaudert Ihr mit Verbündeten, prüft Hinweise und kauft Waffen. Die Areale sind verwinkelt konstruiert und mit vielen Details geschmückt: Fische schnellen durchs Wasser, Äste tanzen im Wind und in den Bergen bestaunt Ihr Lavamassen, die sich langsam den Weg ins Tal bahnen. Zwischen den vielen Grafikspielereien gibt es aber kaum Schatzkisten oder ähnliches zu entdecken. Für diese müsst Ihr die Waffen zücken: Neben den Story-Kämpfen locken einige Kampfareale wie Kolosseum oder Hinterhofarena mit Siegesprämien. *oe*



PS2 Renderfilme gibt es in "Twilight of the Spirits" nicht: Alle Handlungsszenen werden mit spektakulären Animationen und deutscher Sprachausgabe erzählt. Das Abenteuer wirkt grafisch wie aus einem Guss, stellenweise nerven aber Aliasing-Effekte.



Genre: Rollenspiel
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 deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 Januar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Cattle Call, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

- Pro**
- komplexe Strategiekämpfe
 - doppelte Handlung
 - experimentierfreudige Talente
 - sympathische Anime-Graphik
- Contra**
- knapper Bewegungsspielraum
 - zeitweise arge Aliasing-Effekte

Alternativen:

PS2	Breath of Fire: Dragon Quarter (83%, MANIAC 11/03)
Xbox	Elder Scrolls 3, The: Morrowind (89%, MANIAC 12/02)
NGC	Skies of Arcadia Legends (87%, MANIAC 06/03)

Arc: Twilight of the Spirits

Playstation 2
Grafik **81%**
Sound **78%**
80% Spielspaß

Anime-Abenteuer für Taktik-Experten: Die anspruchsvollen Kämpfe fordern Euren Grips!

Maximo vs. The Army of Zin



PS2 Gegen den Gevatter kommt keiner an: Wer sich rechtzeitig in den Tod verwandelt, kann auch große Monster-Massen schnell erledigen.

Helden in Strumpfhosen? Kennen wir aus Historien-Schinken! Helden in Lederhosen? Gibt's bei jedem Action-Streifen! Aber einen Helden in Boxer-Shorts mit albernem Herzchen-Muster kann nur Capcoms PS2-Abenteuer "Maximo" bieten. In seinem zweiten Konsolen-Auftritt zieht der sympathische Schusselrecke abermals gen Monsterland, um die finsternen Pläne der titelgebenden "Army of Zin" zu durchkreuzen. Das Roboter-Pack bringt nämlich unbescholtene Bürger um die Ecke und

speist seine Energie aus deren Seelen. Eine Missetat, die auch dem Senzenmann nicht entgangen ist: Trät Gevatter Tod bei Teil 1 der "Maximo"-Reihe noch als raffgieriger Bösewicht auf, steht er Eurem Helden nun hilfreich zur Seite. Wer genügend Bösewichte im Akkord abmurkst, füllt die entsprechende 'Reaper'-Leiste auf



PS2 Völlig aus dem Häuschen: Nachdem Ihr dem Krokodil seine Hütte vom Kopf gekloppt habt, greift das grüne Biest zu härteren Mitteln (oben rechts).



PS2 Terror-Aquarium: Dieser Zwischenboss will Euch ständig von den Planken stoßen – beantwortet derartige Frechheiten einfach per Sprung-Attacke!

und darf sich bei Bedarf in den pechschwarzen Kuttenträger verwandeln – gegen dessen übermenschliche Kraft ist kein KI-Kraut gewachsen.

Ein Edelmann eilt zur Hilfe

Von der beschriebenen Verwandlungsoption abgesehen, bleibt Euer Ritter ohne Furcht und Tadel seinen Tugenden treu: Nach wie vor spurtet Ihr per linkem Analogstick durch weiltläufige (aber stets lineare) Polygon-Ländereien, die vor fiesen Fallen sowie geifernden Schurken nur so strotzen. Da trifft es sich gut, dass Capcoms Zopfträger neuerdings mit

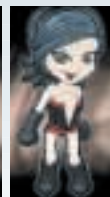
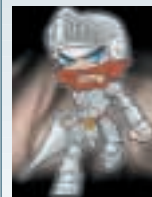
deutlich entschlackten Kampf-Routinen daherkommt: Via Aktionstasten entfacht Ihr ein wahres Feuerwerk an rasanten Hieben und kombiniert diese zu noch tödlicheren Combos. Geblockt wird zwar immer noch mit den Schulterdrückern, aber heuer braucht sich niemand mehr über zerdepperte Schilde zu ärgern – Eure Defensiv-Scheibe absorbiert unendlich viele Treffer. Ganz im Gegensatz zum Rest von Maximos Rüstung: Steckt Ihr andauernd Schläge ein, so bröckelt der stählerne Panzer langsam ab und gibt die fesche Unterwäsche Eures Bildschirm-Abbilds frei – jeder weitere

Das Netzwerk der Ritter

Capcom bläst seinen Arcade-Klassiker "Ghouls n' Ghosts" zum Internet-Vergnügen auf

Was zuerst wie ein Aprilscherz klang, wird tatsächlich wahr: Die taiwanische Spiele-schmiede Game Factory arbeitet an einem Online-Titel zu Capcoms NES- bzw. Arcade-Legende "Ghouls n' Ghosts". Während "Maximo" eher als Neuzeit-Erbe der klassischen 'Ritter gegen Zombies'-Thematik angelegt ist, soll "Ghouls n' Ghosts Online" voll auf Mehrspieler-Action setzen: Bis zu vier japanische

Zocker liefern sich ab Herbst 2004 knallharte Breitband-Knüppelleien – wahlweise im Team oder jeder gegen jeden. Leider existieren bislang noch keine Screenshots des Titels, weshalb wir Euch einige der insgesamt zehn Charaktere bildlich vorstellen (siehe unten). Laut Entwicklern startet übrigens im Frühjahr der Beta-Test, für den man sich unter www.gamefactory.com.tw anmelden kann.





PS2 Wahl der Waffen: Während das Standard-Schwert besonders bei schnellen Gegnern hilft (oben rechts), haut der Eishammer jeden noch so groben Klotz um.

Thorsten Küchler



Die "Maximo"-Macher nehmen mahnende Worte der Kritiker ernst: Bemängelten wir beim Test des Vorgängers noch die harsche Speicherfunktion (man musste jeden Spielstand erkaufen), lässt Euch das aktuelle Sequel jederzeit sichern – klasse! Und auch in puncto Scharmützel hat sich vieles zum Guten gewendet: Akkurate Metzel-Kontrollen sowie zumeist faire Bösewichte machen "Army of Zin" – im direkten Vergleich mit Teil 1 – zu einer deutlich weniger frustigen Angelegenheit. Leider fällt die kunterbunte Horror-Hommage gegen Ende in alte Fehler zurück: Haarige Hüpfelagen bürden zusammen mit fehlenden Rücksetzpunkten für diverse Wutausbrüche. Die mitunter überforderte Kamera trägt daran eine erhebliche Mitschuld: Zwar seht Ihr Euren Ritter vornehmlich von hinten, doch in den ungünstigsten Momenten schwenkt die Linse herum und schickt Euch in den Heldenod. Weil solch nervige Szenen jedoch eindeutig in der Minderheit sind respektive "Maximo" auch grafisch voll überzeugt, gibt's für gestandene PS2-Abenteurer nur eine logische Konsequenz: Holt Euch diese humorige Grusel-Action – Ihr werdet es garantiert nicht bereuen!

Treffer könnte das sofortige Aus bedeuten. Die letztgenannten Höschen bedecken übrigens nicht nur die Kronjuwelen von Maximo, sondern versorgen ihn nunmehr mit Extra-Fähigkeiten: Das eherne Exemplar verstärkt beispielsweise Eure Abwehrkräfte, während der Schatzsucher-Schlüpfer versteckte Golddukat per Pad-Vibration ankündigt. Derart schmucke Klamotten liegen je-

doch nicht am Wegesrand. Vielmehr kann jedweder Kleiderschrank-Inhalt ebenso wie frische Spezial-Attacken, Dokumente oder Continue-Taler nur bei Händlern gekauft werden.

Wie du mir, so ich dir

Damit diese Kaufmänner auch mit Euch ins Geschäft kommen, müsst Ihr sie zumeist vor anrückenden Zin-Horden retten – erst dann wird der



PS2 Schick, aber chaotisch: Die Kamera zeigt oft nicht den besten Winkel.

Bauchladen eröffnet. Kluge Krieger beschützen darüber hinaus noch unbescholtene Jungfrauen, denn die Damen entlohn ihren Erlöser meist mitbarer Münze – gelegentlich springt sogar eine güldene Rüstung für Euch raus. Und die werdet Ihr spätestens beim nächsten Zwischenboss dringend brauchen: Lassen sich Normalo-Opponenten noch leicht abmurksen, trumphen Riesenalligator, verwunschener Prinz, Wasserschlange und Glubschaugen-Mech mit fiesen Stakkato-Angriffen auf. tk



PS2 Sinnvolle Verbesserungen gegenüber Teil 1: In Dörfern rettet Ihr gegen Belohnung Jungfrauen (links), bei Sprungeinlagen hakt sich Euer Recke mit der Schwertschärpe ein (Mitte) und durch Level-Erfolge schalten sich Artworks frei (rechts).

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 Februar

Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, USA
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

- Pro**
- stimmige, sehr flüssige Grafik
 - rasant-intuitive Schwertkämpfe
 - mannigfaltige Auflevel-Optionen
 - stark verbessertes Speichersystem
- Contra**
- teils ungünstige Kamerawinkel
 - mitunter frustrierende Sprungeinlagen

Alternativen:

PS2	Rygar – The Legendary Adventure (81%, MANIAC 06/03)
Xbox	Otogi – Myth of Demons (79%, MANIAC 10/03)
NGC	Darkened Skye (45%, MANIAC 08/03)

Maximo vs. The Army of Zin

Playstation 2

Grafik 82%
Sound 73%

83% Spielspaß

Auch beim zweiten Mal toll: schwere, aber spaßige Mixtur aus Hüpferei und Monster-Metzeln.



Sonic Heroes

Genre: Jump'n'Run
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 englische Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 ProLogic 2
60Hz DTS

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital
60Hz Soundtrack

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read

Highend-Unterstützung:

60Hz ProLogic 2

Sonic Heroes

Playstation 2

Grafik 69 %
Sound 73 %

70% Spielspaß

Xbox

Grafik 75 %
Sound 74 %

73% Spielspaß

Gamecube

Grafik 73 %
Sound 73 %

72% Spielspaß

Blitzschnelle 3D-Hüpferei mit
Charme, die am Hang zum Chaos
und Kameraproblemen krankt.



XB Mit voller Kraft voraus: Der namensgebende Igel Sonic bildet mit seinen alten Kumpeln Tails und Knuckles nur eins von vier spielbaren Teams.

Segas Firmenmaskottchen ließ sich auf der aktuellen Konsolengeneration bislang eher selten sehen, lediglich der Gamecube bekam mehr oder weniger gelungene Umsetzungen der Dreamcast-Abenteuer verpasst. Mit "Sonic Heroes" wird nun aber nicht nur die PS2- und Xbox-Premiere gefeiert, es sind auch so viele Kumpels des Igels mit dabei wie noch nie.

"Sonic Heroes" versetzt den Titelheld mitsamt Kumpanen erneut in eine knallbunte 3D-Welt: Standesgemäß geht's dabei meistens mit vollem Tempo rasend zur Sache, zumal die Baller- und Forschungschnitte der Dreamcast-Zeit weitgehend entsorgt wurden. Allerdings ist Sonic diesmal nicht mehr der alleinige Held: Statt-

dessen steuert Ihr immer gleich ein ganzes Trio bzw. dessen Anführer, den Ihr per Knopfdruck jederzeit wechselt.

Trio Infernale

Zum Trupp gehören neben dem obligatorischen Tempobolzer für Raserabschnitte ein Kraftprotz, der störende Hindernisse zerschmettert oder in Aufwindkanälen eine Steighilfe auspackt, sowie ein flugfähiger Charakter: Der kommt natürlich vor allem dann zum Einsatz, wenn sonst unüberwindbare Abgründe oder Absätze erreicht werden sollen. Neben dem traditionellen Team mit Sonic, Tails

Ulrich Steppberger



Aller guten Dinge sind drei? Nicht ganz, denn trotz einigen sinnvollen Neuerungen blieben uns bei "Sonic Heroes" gewohnte Probleme der bisherigen 3D-Auftritte erhalten. Der Teamgedanke bringt frischen Wind in die Sache, der Wechsel zwischen den Figuren klappt nach kurzer Eingewöhnung passabel. Durch die Rasanz gekoppelt mit der mäßigen Kamera verliert Ihr aber oft die Orientierung, zumal einige Abschnitte auch so schon mit frustigen Einlagen nerven. Dafür legen sich die Designer ins Zeug und zauberten ansehnliche Welten auf den Bildschirm, die auf der Xbox (fast) immer flüssig vorbei rauschen – PS2 und in Grenzen Gamecube schwächeln im Vergleich sichtbar. Für treue Igelfans lohnt sich's wohl trotzdem, der Rest sollte vorher eine Proberunde spielen.



PS2 Flatterhaft: Der Flieger im Team kommt häufig zum Einsatz.



XB Traditionsbewusst: Die Neuauflagen von Casinowelt (oben) und Bonusrunde.

und Knuckles steht die Shadowtruppe und das einsteigerfreundliche Trio rund um Igeldame Amy zur Wahl. Der grundsätzliche Spielablauf ist bei allen gleich, allerdings unterscheiden sich Gegnerzahl und Teile der Kursführung in den 14 Levels abhängig von der Heldenwahl. Etwas anders sieht es beim Chaotix-Trupp aus, denn für ihn reicht es nicht, einfach das Kursende zu erreichen: Stattdessen erfüllt Ihr mit den schrägen Kerlen kleine Missionen, bei denen Ihr meist eine bestimmte Anzahl an Tieren finden müsst.

Neben dem Hauptabenteuer mitsamt Bosskämpfen nach je zwei Levels sowie den Bonusstufen locken diverse Zweispieler-Minidisziplinen und freispielbare Boni: Nur wer mit allen Teams durchkommt und durch Highscores an Plaketten kommt, erlebt das endgültige Story-Ende mitsamt abschließendem letzten Level. us



NGC Die meisten Splitscreen-Disziplinen müsst Ihr erst freispielen.

Veröffentlichung:

PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro

- quitschbunte, witzige Szenarien
- Teamidee sorgt für mehr Tiefe
- gewohnt schnelles Tempo

Contra

- Kameraführung mit Schwächen
- Bosskämpfe teils völlig wirr
- nervige Stellen in einigen Levels

Alternativen:

PS2	Klonoa 2: Lunatic's Veil (85%, MAN!AC 12/01)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Sonic Adventure 2 Battle (85%, MAN!AC 06/02)



Gamecube



Playstation 2

PAL-TEST

Flipnic



PS2 Simpel, aber launig: Die kurzweiligen Zweispieler-Disziplinen.

Waren Flipperfreunde bisher (fast) ausschließlich auf GBA-Spiele angewiesen, zeigt Ubisoft nun Herz für die Randgruppe und veröffentlicht Sonys japanophiles "Flipnic" in Europa. Wer allerdings eine ganz gewöhnliche Silberkugel-Simulation erwartet, liegt falsch: Zwar beschränkt sich auch hier die Steuerung auf das Minimum (linker und rechter Flipper sowie Tischrüttler), dafür holten die Entwickler aus dem Grundprinzip das Maximale raus. Die vier Spielfelder rund um die abstrakten



PS2 Darf bei einem Flipper nicht fehlen: klassische Multiball-Action.

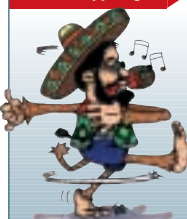
Themen Biologie, Metallkunde, Optik und Geometrie sind nämlich nicht schönede Nachahmungen von normalen Automaten, sondern protzen mit opulenten und weitläufigen Szenarien, zwischen denen der Ball mittels Röhrenkonstruktionen wechselt. Und das alles inklusive spektakulärer Kamerafahrten und -schwenks sowie stilvoller Videoeinspieler bei Erfüllung



PS2 Die Tische überzeugen mit Ideenreichtum und grafischem Feinschliff.

einzelner Aufgaben. Pro Tisch warten rund 20 Mini-Missionen auf Euch, bei denen Ihr z.B. vorgegebene Rampen und Ziele treffen sollt, mal mit und mal ohne stressiges Zeitlimit im Nacken. Auch für gesellige Kugelfreunde ist gesorgt, denn in vier Minispielen tretet Ihr zu witzigen Disziplinen wie Tischfußball, Basketball oder gar einer Runde "Pong" an. *us*

Ulrich Steppberger



Ein dickes Lob an Ubisoft, dass sie diese skurrile Perle für den PAL-Markt veröffentlichen: "Flipnic" ist sicher nichts für traditionelle Flipperfans, aber ein Musterbeispiel dafür, wie man aus alten Spielprinzipien eine coole Sache macht. Der ungewohnte Aufbau der 'Tische' mitsamt den vielfältigen Aufträgen wird von einer technisch tadellosen Umsetzung unterstützt: Bei der Ballphysik gibt's nichts zu meckern, die sehr ansehnliche Grafik fällt stilvoll aus und überzeugt mit zahlreichen Gags. Allerdings taugt "Flipnic" weniger für eine Runde zwischendurch, denn die Missionen sind teils nicht gerade einfach zu erfüllen, zumal die opulente Präsentation mit rasanten Kamerafahrten schon mal die Orientierung erschwert – anspielen lohnt sich aber auf jeden Fall.

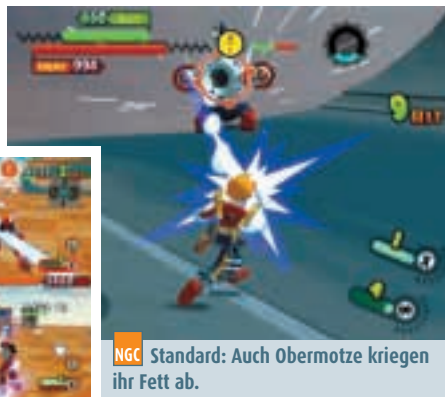
Gotcha Force

Spielzeuge an die Front: Capcoms bunte Plastikschlachten verbinden "Pokémon"-Sammelien mit wilden Prügeleien in "Power Stone"-Manier. Doch die Auseinandersetzungen mit kleinen Mecha-robotern finden nicht in geheimen Militärbasen oder Laboren statt. Nein, vielmehr muss die nähere Nachbarschaft herhalten: Die einfallsreichen Arenen erstrecken sich von Schulhöfen über Sandkästen bis hin zu Kinderzimmern. Bevor es zu einer der zahlreichen Schlachten geht, formiert Ihr Eure Roboter in bis zu 30-köpfigen Teams (so genannte 'Forces'), um damit die Kampffreihefolge festzulegen. Sollte ein Plastikkamerad versagen, springt einfach der nächste für ihn ein. Außerdem bekommt Ihr Hilfe von virtuellen Freunden, die ebenso mit vielerlei Spielzeugen ausgerüstet sind. Dank Ziel-Automatik könnt Ihr Euch voll auf Fern-, Nah- oder Spezialangriffe konzentrieren. Auf-sammelbare Power-Ups versorgen Euch zudem mit frischer Energie sowie kurzzeitigen Upgrades Eurer Waf-



NGC Im Gewirr des Vierspieler-Splitscreens kommt's zu Rucklern.

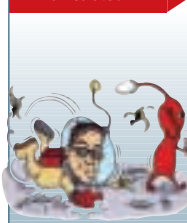
fen. Letztlich laufen die Missionen auf kurze, aber wilde Klopereien hinaus. Für erfolgreiche Duelle erhaltet Ihr 'Gotcha Force'-Energie sowie Infos zu besieigten Gegnern, die Ihr schließlich auch nachbauen und selbst einsetzen dürft – über 100 verschiedene Modelle erwarten den angehenden Mech-



NGC Standard: Auch Obermotze kriegen ihr Fett ab.

Meister. Daneben absolviert Ihr noch verschiedene Challenges, bei denen Ihr Euch in vier Arenen samt Endboss beweisen müsst. In den Mehrspieler-Modi tretet Ihr gegen bis zu drei Kumpele oder in Zweier-Teams via Split-screen gegeneinander an. Praktisch: Mechs können außerdem mit Freunden über Memory Card getauscht werden. *ts*

Thomas Stuchlik



Ein Button ist genug, dachte sich wohl Capcom. Denn "Gotcha Force" verbindet simples Buttongehämmere automatisch zu effektreichen Combos. In den verwirrenden Kämpfen zieht der taktische Aspekt den Kürzeren: Letztlich variiert das Spiel nur durch die Zusammenstellung der Teams und damit des Einsatzes verschiedener Mechs samt Fähigkeiten. Die sehr kurzen Matches (oft unter einer Minute) sorgen für Kurzweil. Leider verursacht die Kamera in hektischen Situationen des Öfteren Nullsicht – Orientierungsprobleme sind vorprogrammiert. Das Simpel-Konzept geht allerdings nur für kurze Zeit auf, langfristig stellt sich mangels Tiefgang Langeweile ein. Einzig das Sammeln neuer Mechs könnte manchen "Pokémon"-Fan für längere Zeit bei der Stange halten.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	2	Entwickler:	Sony, Japan
Am Einzelsystem	-	Hersteller:	Ubisoft
Via Linkkabel	-		www.ubisoft.de
Online	-		

USK-Rating Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische 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 Play It Pinball (54%, MANIAC 07/03)

Xbox keine erhältlich

NGC keine erhältlich

Playstation 2

Grafik 80 %
Sound 76 %

79% Spielspaß

Edel aufgemachter, missionsbasierter Flipper mit feiner Technik, aber auch Übersichtsängeln.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	4	Entwickler:	Angel Studios, USA
Am Einzelsystem	-	Hersteller:	Capcom
Via Linkkabel	-		www.capcom-europe.com
Online	-		

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

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

Spezielle Peripherie:

Lenkrad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant

Xbox keine Umsetzung geplant

NGC Februar

Alternativen:

PS2 Gungrave (57%, MANIAC 12/02)

Xbox Dynasty Warriors 3 (76%, MANIAC 01/03)

NGC keine erhältlich

Gamecube

Grafik 62 %
Sound 52 %

54% Spielspaß

Kinderfreundliches, aber chaotisches und eintöniges Roboter-Kloppe mit knallbunter Optik.



Downhill Domination



PS2 Hauen oder gehauen werden: Im 'Moshbowl' regiert das Faustrecht.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Incog Inc., USA
Hersteller: Codemasters
Website: www.incognitostudio.com

- Pro**
- schnelle und detailverliebte Grafik
 - originell designte Schauplätze
 - angenehm geradliniger Rennverlauf
 - motivierende, freispielbare Extras
- Contra**
- Grafik im Splitscreen eher hakelig
 - auf Dauer etwas simpel

Alternativen:

PS2	Freestyle (73%, MAN!AC 09/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Freestyle (73%, MAN!AC 12/02)

Downhill Domination

Playstation 2

Grafik 84 %
Sound 73 %

82% Spielspaß

Rasantes Mountain-Biking mit starker Grafik: ohne großen Tiefgang, aber sehr motivierend.



PS2 Ungewohntes Bild: Nur selten habt Ihr so freie Fahrwege vor Euch.

In den USA wurde "Downhill Domination" von Sony selbst veröffentlicht, die Niederlassungen auf unserem Kontinent verschmähten dagegen die Pedal-Raserei. Doch zum Glück gibt's Codemasters, die sich kurzerhand die Rechte sicherten und damit einige Jahre nach dem "No Fear"-Versuch (PSone) zum zweiten Mal auf die Trumpfkarte Mountain-Bike setzen.

Bei "Downhill Domination" schwingt Ihr Euch in den Sattel eines Offroad-tauglichen Drahtesels und brettet mit voller Muskelkraft Berge hinab. Neun Schauplätze rund um die Welt warten auf Euch, in der fiktiven Großstadt Salt City flitzt Ihr ausnahmsweise nicht über Trampelpfade, sondern verunsichert Asphalt schluchten. Ihr beweist Euer Können auf drei verschiedenen Streckenarten: Beim 'Freeride' geht's einfach darum, die Abfahrt möglichst flott zu absolvieren, ein genauer Weg wird Euch nicht vorgeschrieben. Im 'Technical Down-



PS2 Zu zweit läuft's prima, zu viert noch akzeptabel: die Splitscreen-Rennen.



PS2 Fein für Trickfanatiker: Rennen mit "Tony Hawk"-Aufgaben sind auch dabei.



PS2 Bei den 'Mountain Cross'-Rennen kommt Ihr mit wüstem Pedal treten nicht weit: Wer in den Hügeln keinen Rhythmus findet, wird schnell abgehängt.

hill' dagegen folgt Ihr einem eng abgesteckten Kurs, während 'Mountain Cross' ähnlich wie bei BMX- und Motocross-Rennen zusätzlich eingebaute Sprunghügel bietet, bei denen ein guter Fahrrhythmus für hohes Tempo Pflicht ist.

Muskelkraft statt Bleifuß

Per Knopfdruck tretet Ihr normal in die Pedale oder gebt besonders viel Gas, was allerdings an Eurer Energie zehrt – die füllt Ihr entweder durch gemüthlicheres Fahren oder das Sammeln herumliegender Symbole wieder auf. Alternativ schnappt Ihr Euch kurze Turboschübe, Hilfen für schnell-

les Wiederaufsteigen oder besseres Kampfgeschick. Letzteres nutzt Ihr nämlich, um die mitradelnde Konkurrenz rabiat im Zaum zu halten. Nach Rennende kassiert Ihr für Platzierung, das Fahren speziell markierter Passagen oder das Ausführen von Tricks via Schultertasten Geld, das Ihr in neue Ausrüstung oder neckische Boni investiert. Neben Grafikspiele-reien oder Videoschnipseln locken u.a. zwei zusätzliche Spielmodi abseits der obligatorischen Meisterschaften: Im 'Moshbowl' kloppt Ihr Euch mit anderen Radlern, während der 'Super Jump' für Stuntexperten ein Betätigungsfeld bietet. us

Ulrich Steppberger



"SSX" auf Rädern – so lautet die ebenso naheliegende wie perfekte Kurzbeschreibung von "Downhill Domination". Wie der alpine EA-Kollege steht bei Codemasters' launiger Radelei der Spaß ohne überladenes Drumherum im Vordergrund und wird dabei von feiner Technik unterstützt: Die abwechslungsreichen Bergwelten glänzen mit schicken Texturen sowie zahllosen ansehnlichen Details und Effekten, ohne dass das rasante Geschehen ins Stocken kommt. Durch die unterschiedlichen Kursvarianten keimt so schnell keine Langeweile auf, zumal dank der eingängigen Steuerung Frust ein Fremdwort ist. Ein dickes Lob verdienen außerdem die gewitzten freispielbaren Extras, die das Gesamtpaket gelungen abrunden: "Downhill Domination" lohnt sich.

Risiko

► **Täteratä:** Alle größenwahnsinnigen Generale werden hiermit aufgerufen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Was sich wie eine Megalomanie eines ehemaligen, irakischen Diktators anhört, ist nichts weiter als die Brettspiel-Umsetzung des Strategie-Klassikers "Risiko". Bis zu sechs verfeindete CPU- oder menschliche Kriegsoberhäupter versuchen alle 42 Welt-Territorien zu besetzen. Rundenbasiert platziert Ihr dabei zuerst überall auf der Welt Eure Armeen und verstärkt gewisse Gebiete mit einer geballten Kraft von Soldaten. Danach greift Ihr Eure Nachbarn mit mehreren Einheiten an – wobei eine Eurer Garnisonen immer auf Reserve bleiben muss. Eroberungen finden dabei stets per Würfel-Kampf statt: Wer zum Beispiel mit drei Heeresverbänden eine gegnerische Kompanie attackiert, kann mit bis zu drei Würfeln das Feuer eröffnen. Wenn Ihr so eine größere Zahl als Euer Gegner er-



PS2 Die spärliche 3D-Optik zoomt bei den Schlachten an die Rivalen heran.

reicht, gehört das Land Euch – bei Ungleichstand (oder niedriger) geht die Runde an die sich verteidigende Formation. Neben dem klassischen Spiel-Modus dürft Ihr auch zwischen zwei weiteren Spielvarianten aussuchen: Bei 'Hauptstaat Risiko' wählt Ihr eine Nation aus, die das Zentrum Eures Reichs darstellt. Wenn dieses spezifische Heimatland eingenom-



PS2 Ferdinand hat Zentralafrika mit 17 Heeresverbänden fest in der Hand.

men wird, habt Ihr verloren und der Eroberer erhält all Eure Gestaden und Distrikte. Bei 'Risiko Geheimmission' bekommt Ihr am Anfang des Feuergefechts einen spezifischen Auftrag wie zum Beispiel den Befehlshaber der Streitmacht 'XY' zu Fall zu bringen. Online tretet Ihr schließlich mit USB-Headset die Trash-Talk-Länderschlacht an. *rf*

Raphael Fiore



Brett lass nach! Das taktisch geistreiche und kurzweilige Strategiebrettspiel "Risiko" birgt auf der Konsolenwelt signifikante Probleme für Einzelspieler: Denn die zehn CPU-Gegner mit ihren jeweiligen Strategien bringen auch den stoischsten Menschen zur Weißglut – bis zu sechs Minuten dürft Ihr warten, bis Ihr nach langatmiger CPU-Rechnerei dran seid. Liebe Programmierer, entwickelt endlich einen anständigen Beschleunigungsknopf für Elektronengehirn-Züge! Auch die freizuspielenden Extras sind für mich keine Motivation – wer will schon einen eisernen Würfel? Einzig mit mehreren Spielern und online motiviert "Risiko" dank salopper Trash-Talk-Runden kurzfristig. Kauft Euch lieber die immens bessere Brettversion und startet einen zünftigen Spieleabend.

Playstation 2

PAL-TEST

Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem	Cyberlore Studios, USA
Via Linkkabel	Hersteller:
Online	Atari
	www.atari.de

USK-Rating Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

Lenkrad ☒ Headset
Lightgun ☐ Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 ☐ Surround
60Hz ☐ DTS

Veröffentlichung:

PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2 Dynasty Tactics 2 (74%, MANIAC 02/04)
Xbox Commandos 2 (83%, MANIAC 11/02)
NGC keine erhältlich

Playstation 2

Grafik 25%
Sound 37%

46% Spielspaß

Dröge Strategiespiel-Umsetzung, die Einzelspieler mit ellenlangen CPU-Zügen zu Tode langweilt.

MEDIA GAMES

BERLIN

Alt-Tegel 11 Plz.: 13507

Verkauf, Ankauf, Tausch, Reparatur und Umbau U6-Bahnhof Endstation Alt-Tegel

+++24Std. Lieferung | Kostenlose Preislisten | Alle Neuerscheinungen | Tel. Beratung+++

Playstation 2



Unser Top - Angebot
PS2 Neu + Spiel aA
PS2 gebt. + Spiel aA



Mafia UK
59,95€
Viele Spiele sind auch als englische Uncut erhältlich
Ausserdem führen wir weitere ca. 300 PS2 Spiele

NINTENDO GAMECUBE



Unser Top - Angebot
NGC Neu + Spiel aA
NGC gebt. + Spiel aA



Super Mario SS 19,95€
Resident Evil 19,95€
Viele Spiele sind auch als englische Uncut erhältlich
Ausserdem führen wir weitere ca. 250 NGC Spiele

Dreamcast



Unser Dreamcast Angebot:



Dreamcast NEU + Rainbow Six + Tomb Raider 4
+ Skunk GP + Soul Reaver + Sega Football
+ Wilus Alliance 2K + Pod 2 + NFL Quarterback
+ Sega GT + Volante 8 Bit
Viele Spiele sind auch als englische Uncut erhältlich
149,95€

XBOX



Unser Top - Angebot
X-Box Neu + Spiel aA
X-Box gebt. + Spiel aA



Mafia UK 59,95€
GTA Pack 69,95€
Viele Spiele sind auch als englische Uncut erhältlich
Ausserdem führen wir weitere ca. 300 XB Spiele



Aus Alt mach NEU!!!
Wieso ihre alten Spiele und Konsolen wegschmeißen??? Geben Sie sie bei uns zum Tausch ab, oder doch sofort Bargeld?
Wir kaufen alles an, ob alte Konsolen, Spiele oder Zubehör.
Rufen sie an, oder kommen sie einfach vorbei
Wir stellen ihnen gerne ein Bundle zum günstigem Preis zusammen!

Porto

Versand ausschließlich per Nachnahme. Porto beträgt 4,50 € zzgl. 2 € Nachnahme. Ab Bestellwert von 200 €, Portofrei.

Wir führen ein großes Angebot von neuen und gebrauchten Spielen! Besuchen sie unseren Onlineshop unter: www.media-games.net

Bestell-Hotline:
030/43776555

I-Ninja



PS2 Minispiele am laufenden Band: Beim Ninja-Bowling kegelt Ihr alle Neune (links) und mit scharfem Geschütz spielt Ihr Schiffe versenken (rechts).



PS2 Wer zur Hölle ist Tony Hawk? Unser Held slidet auf steilen Rails wie ein Profi.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

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

USK-Rating **6** 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 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Namco
Website: www.ininijagame.com

- Pro**
- erfrischend witziger Hauptcharakter
 - millimetergenaue Steuerung
 - rasante, zeitlimitierte Sprungpassagen
 - insgesamt prächtiger Genre-Mix
- Contra**
- bockige, manuell justierbare Kamera
 - unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Alternativen:

PS2 Jak 2: Renegade
(81%, MAN!AC 11/03)
Xbox Rayman 3: Hoodlum Havoc
(86%, MAN!AC 04/03)
NGC Super Mario Sunshine
(93%, MAN!AC 11/02)

I-Ninja

Playstation 2

Grafik **72%**
Sound **70%**

79%
Spielespaß

Kurze, jedoch vielseitige und einsteigerfreundliche Hüpferei mit eingängiger Steuerung.



PS2 Dem Himmel sei Dank: In taktisch gehaltvollen Luftkämpfen tretet Ihr gegen immer stärkere Flug-Ninjas an und nutzt Ausweich- und Überraschungsangriffe zum Sieg.

► Bösewicht Meister O-Dor hat mit seiner Armee von gemeingefährlichen Robotern und anderem Gesindel beinahe alle existierenden Ninja-Clans ausgelöscht. Doch der weise Sensei konnte sich noch rechtzeitig mit seinem Schützling aus der Gefahrenzone retten – leider hat Euer Lehrmeister die größte Gefahr übersehen: seinen untrainierten und unerfahrenen Ninja. So schickt Ihr zu Beginn Euren Herrn und Meister aus eigenem Unvermögen ins Nirwana. Trotz dieses ungeschickten Verhaltens weicht Euch der tote Mann vom Fach

in sein breites Kampfwissen ein. In den fünf riesigen Welten wie dem dichtbesiedelten Dschungel lernt Ihr ferner noch andere Helfershelfer wie die fischliebende Aria und die bildhübsche Bogenschützin Zarola kennen. Doch die Armee des Bösen hat sich mit zahlreichen Ranx-Soldaten ausgerüstet. Besonders die diversen Bosse wie der riesige Roboterboxer Kyza oder der Bomben schleudernde Killerfisch Ventis belästigen Euer Alter-Ego mit lästigem Geschütz.

Ninja-Superstar

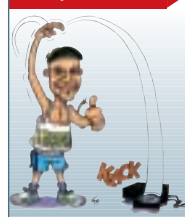
Aber Mr.Ninja weiß sich durchaus zu wehren: Mit spitzigen Shurikens, ex-



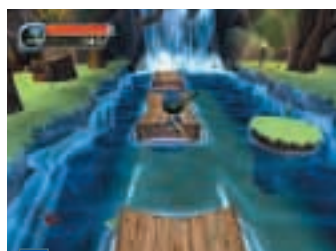
PS2 Mach mir den "Matrix"-Trick: Mr. Ninja beherrscht etliche Moves.

plosiven Geschossen und primär Eurem messerscharfen, vielfältigen Ninja-Schwert lehrt Ihr Eure Gegner das Fürchten. Ultimative Attacken führt Ihr mit gefülltem 'Berserker-Wut'-Balken aus – so verwandelt Ihr die überzählige Energie unter Verwendung des Digi-Kreuzes in radikale Aggressionen oder füllt Eure spärliche Lebenskraft bis zum Rand auf. Zuletzt setzt auch die Schwerkraft für den nimmermüden Ninja außer Kraft gesetzt zu sein. Denn Ihr fliegt beispielsweise ohne Flügel in unendliche Sphären, hangelt mit Hilfe der Ninjakette über jähe Schluchten oder setzt Eure außerordentliche Gabe ein, wie ein Gecko an der Wand zu kleben. Grafisch erinnert "I-Ninja" frappierend an den Comic-Stil von "Bomberman", musikalisch wird der gewitzte Nippon-Krieger von satten Drum'n'Bass- und grotesken Ambiente-Beats unterstützt. *rf*

Raphael Fiore



Mr. Ninja, mix mir einen! Selten wurde ein derart dreister Ideenklau von verschiedenen Genre-Größen wie "Sonic", "Zelda", "Super Mario" und "Monkey Ball" betrieben: Als Metallkugel rollt Ihr unter Zeitdruck durch enge Passagen oder schießt wie Link Euren Greifhaken an sonst unerreichbare Eisengriffe. Doch viele dieser Fähigkeiten wurden weiter verfeinert und dazu neue, witzige Einfälle eingebaut – hauptsächlich das feinfühlig Balancieren auf dem rollenden Fass, die taktischen Kämpfe im Himmel und die waghalsigen 'U-Turn'-Rennpassagen überzeugen mit Spielwitz. Leider gehen dem einsteigerfreundlichen wie kurzen Hüpfen zu früh die Ideen aus. Trotzdem ein unterhaltsamer Genre-Mix, der Eure Aufmerksamkeit verdient.



PS2 Hüpf, Ninja, hüpf: Millimetergenaue Sprünge freuen Fans.



Xbox



Playstation 2

Midway Arcade Treasures



XB Die innovative Knochelei "Klax" hielt dem Zahn der Zeit problemlos stand – zum Glück brauchen Denkspiele oft keine außergewöhnliche, moderne Optik.

Unverhofft kommt oft: Während Namco hartnäckig den Next-Generation-Konsolen in Europa die "Museum"-Neuaufgaben verweigert, beschert uns Midway die hauseigene Oldie-Sammlung im Blitztempo. Bei den "Midway Arcade Treasures" für PS2 und Xbox finden sich insgesamt 23 Spielhallen-Klassiker, die in den 80ern von den Labels Atari, Midway und Williams in die Zockerhöhlen gestellt wurden – gegenüber der US-Fassung fehlt also ein Titel, der hartnäckig auf dem deutschen Index verharren muss.

Das tut dem Spaß aber kaum Abbruch, denn beim Rest sind genug Perlen dabei wie z.B. "Defender", "Joust", "Robotron 2084", "Klax", "Paperboy", "Tapper" und einiges mehr. Technisch haut's heutzutage natürlich nicht mehr vom Hocker, aber spielerisch sind die meisten Titel immer noch eine Runde wert. Die Emulation der Oldies fällt trotz mancher Steuerungsprobleme solide aus, das Drumherum gefällt dagegen weniger: Zwar füllen Interviews und Galerien die Scheibe gut auf, die Menüs wirken allerdings dezent schäbig. us



PS2 Neckisch: Sammelt mit "Bubbles" Dreck im Waschbecken ein.

Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 30 Euro

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

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

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Activision Anthology (76%, MANIAC 03/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Sonic Mega Collection (80%, MANIAC 09/03)

Playstation 2
Grafik 32 %
Sound 39 %

69%
Spielespaß

Xbox
Grafik 32 %
Sound 39 %

69%
Spielespaß

Quantitativ und teils qualitativ ansprechende Oldie-Sammlung mit liebloser Aufmachung.

SPIELRAUM - Videospiele

Exoten - Raritäten - Oldies

Bohlenplatz 22 91054 Erlangen

www.exoticsystems.de

Tel 09131 / 205093 Fax 09131 / 205083

E-Mail: Spiel-Raum@t-online.de

- Atari Jaguar - Atari Lynx - Panasonic 3 DO - NEO GEO -
- NEO GEO CD - NEO Pocket - Mega Drive - Mega CD -
- 32 X - Sega Saturn - Master System - Amiga CD 32 -
Game Gear - PC Engine - Super Grafx - Super NES - NES
- Dreamcast - VCS - Umbauten - RGB Kabel - Reparatur

Gratis - Komplettkatalog (gegen Altersnachweis) anfordern!
Mo. - Fr. 11.00 - 20.00 Uhr, Sa. 11.00 - 15.00 Uhr

SEIT ÜBER 3 JAHREN ERFOLGREICH IM SPIELEVERSAND

Playstation 2
PS One
Game Cube
X Box
Game Boy
PC CD ROM
DVD Video
Zubehör

www.FAIRPLAY GAMES.de
Computer- und Videospiele - Versand

The World of pure Gameplay

Vertrieb @ fairplaygames.de Tel.: 034204/ 37 842 Fax: 034204/ 37 843



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 • 54566 Neuwied • Fax: 02622-83583 • eMail: bestellung@wolfsoft.de



Everquest Online Adventures



PS2 Nieder mit den räuberischen Orks: In den Kämpfen fokussiert Ihr die Gegner, um anschließend per Knopfdruck Zauber und Waffenattacke zu starten.



PS2 Auch in den Städten ist der Fokus ein nützliches Werkzeug: Per Wechsel entdeckt Ihr Gesprächspartner, selbst wenn sie hinter Bäumen oder in Häusern stehen.

Mit "Everquest Online Adventures" feiert ein neues Genre Konsolen-Premiere: In 'Massively Multiplayer Online'-Rollenspielen (kurz MMORPGs) teilen sich tausende Abenteurer eine gigantische Welt, statt sich wie in "Phantasy Star Online" gruppenweise in eigene Levels zu beamen. Deshalb besitzt "Everquest" im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen für Konsole ein Eigenleben: Auch wenn Ihr offline seid, geht auf dem Kontinent Tunaria die Sonne auf und unter. So rotten sich z.B. auch mal Ork-Banden zusammen und überfallen auf dem Bazar anwe-

sende Spieler. Die müssen sich dann für wenige Minuten zusammenschließen und die Randalierer bekämpfen – nur wer online ist, bekommt das mit. Abseits dieser dynamischen Ereignisse geht jeder Spieler seiner eigenen Wege, erledigt nicht zeitgebundene Solo- oder mit ausgesuchten Freunden Teamaufgaben. Diese erplaudert Ihr bei stets anwesenden AI-Figuren.

Verstreute Sippe

Mit mehr als 3.000 Spielern kann's in "Everquest" schon mal eng werden, zum Glück verteilen sich die Helden

von Beginn an über die 520 virtuellen Quadratkilometer Spielfläche: Ihr erstellt einen Helden aus zehn Arten wie Zwerg, Elf und Mensch; anschließend verfeinert Ihr den Charakter mit 14 Berufen und 20 individuell verteilbaren Talentpunkten. Je nach Charakter startet Ihr dann in einer der zwölf Städte, die dort residierende Gilde versorgt Euch mit Ausrüstung und Aufträgen. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen dürft Ihr Waffen, Rüstungen und Missionen aber erst ab einer bestimmten Erfahrungsstufe annehmen – ergaunern könnt Ihr Megakeule und Levelaufstieg also nicht.

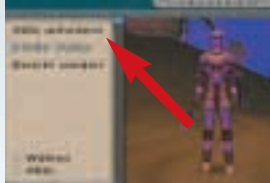
kauft zahlreiche Angeln und Köder, um damit leckere Fische und allerlei Strandgut aus Flüssen und dem Ozean zu ziehen. Mit erbeuteten Gegenständen wie Magiestein und dem Giftbeutel einer Schlange lassen sich außerdem Zauber erschaffen sowie exotische Waffen und Rüstungen schmieden. Anschließend folgen Teammissionen: Diebesbanden und Drachen brauchen eine Abreibung, zum Beweis Eures Sieges schleppt Ihr Schlüssel-Items wie Skalps oder das Diebesgut zum Auftraggeber. Ab Level 30 dürft Ihr auch an den Epic-Missionen teilnehmen, die Euch einzigartige Schätze bescheren.

■ ■ ■ Eine Welt in Bewegung ■ ■ ■

Wie Sony Tunaria-Welt sowie Spielsystem verbessert und was Euch das kostet...

Im Gegensatz zu allen anderen Online-Titeln werden die komplexen MMO-Rollenspiele vom Hersteller betreut und laufend verbessert: In Tunaria sind immer Service-Mitarbeiter anwesend, die Eure Fragen beantworten, eventuelle Fehler ausbessern und die Welt weiter entwickeln. Gravierende Bugs konnten wir bei unserem Test nicht ausmachen, lediglich ein paar Textfenster erschienen in englischer statt deutscher Sprache. Das Update der Abenteuerwelt klappt in der PC-Version seit 1999 prächtig, die Playstation-2-Variante soll dem nicht nachstehen: "Everquest" reserviert sich auf Eurer Memcard drei MB

Speicher, bei jedem Eintritt in die Welt werden die neusten Verbesserungen geladen. In der US-Version wurde z.B. der Item-Handel zwischen den Spielern nachträglich eingebaut, Euro-Abenteurer haben das Feature schon in der Grundversion. Eine virtuelle Welt zu pflegen, kostet Geld. Deshalb sind in MMO-Rollenspielen monatliche Gebühren üblich: "Everquest" zockt Ihr den ersten Monat gratis, dann müsst Ihr löhnen. Vier Wochen kosten zwölf Euro, Ihr dürft aber auch wöchentlich, halbjährlich oder jährlich abrechnen – per Rubbellos könnt Ihr Spielzeit gewinnen.

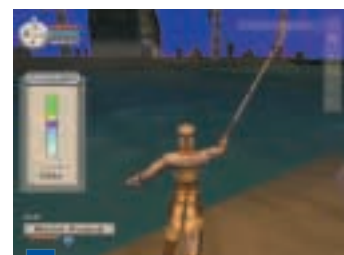


Kleine Schritte

Ihr beginnt mit einer Hand voll Trainingsmissionen, in denen Ihr Aufbau und Elemente von "Everquest" kennen lernt: Die wichtigste Figur ist der lokale Seelenbinder, der als Rücksetzpunkt fungiert – plaudert mit ihm, dann werdet Ihr nach dem Exitus vor seinen Füßen erscheinen. In jeder neuen Stadt spricht Ihr außerdem mit dem Stallmeister, dann dürft Ihr zu diesem Ort künftig auch reiten. Neben den üblichen Händlern, Auftraggebern und Passanten gibt's in "Everquest" auch einige Künste, mit denen Ihr Euch abseits der Missionen stundenlang beschäftigen könnt: Ihr

Großes Abenteuer

Wie Ihr schon bemerkt habt, schafft Ihr in "Everquest" Eure eigene Handlung: Action-Fans stürmen mit einem Barbaren Kerker und Höhlen,



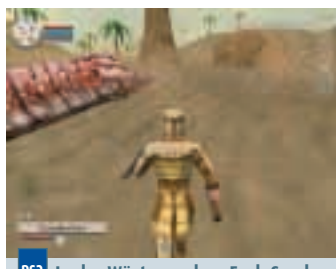
PS2 Werft die Angel aus: Ein leckerer Fang bringt auf dem Markt gutes Geld.



PS2 Allerlei Monster bummeln per Zufall durch die Landschaft: Die meisten Tiere verhalten sich friedlich, aber böse Orks und Wegelagerer greifen eigenständig an.

während Team-Spieler lieber einen friedlichen Heiler wählen und Freunden den Rücken stärken. Dabei dürft Ihr aus verschiedenen Missionen wählen, sowie tauschen, trainieren und beim relaxten Angeln auch mal die Seele baumeln lassen – Ihr entscheidet, was passiert und wo Ihr mitmacht.

Das viele Erforschen und Experimentieren, die Absprache und Diskussion via Tastatur sowie die kaum zu vermeidenden Irrläufe kosten natürlich jede Menge Zeit: Gelegenheitsspieler haben es schwer, denn Ihr orientiert Euch mit Kompass und dem Einprägen markanter Stellen der Landschaft – eine eingebaute Karte gibt es nicht. Im Gewühl der Städte findet Ihr Kontaktpersonen trotzdem schnell, denn der integrierte Zielfokus funktioniert



PS2 In der Wüste machen Euch Sandsturm und Würmer das Leben schwer.

über mehrere hundert Meter und sogar durch Wände: Sucht Ihr etwa Händler Shohan, drückt Ihr am Marktplatz die Zieltaste, bis sein Name im Fokusbalken erscheint – dann weist Euch das Fadenkreuz den Weg.

Flexible Welt

Bleibt die Frage, wie tausende Rollenspieler verschiedener Erfahrungs-



PS2 Sonnenaufgang: Die Weitsicht ist grandios, nur bei näherer Betrachtung wirkt Tunaria etwas detailarm.

stufen durch eine Welt stürmen können, ohne dabei zwangsläufig auf langweilige Einsteigermonster oder übermächtige Kreaturen zu stoßen. Die "Everquest"-Welt ist nicht auf jedem Bildschirm identisch: Die in der Landschaft streunenden Zufallsgegner werden mit Eurer Erfahrungsstufe stärker, ein Level-30-Ritter begegnet also ganz anderen Monstern als ein Einsteiger. Das gilt aber nicht für Ungeheuer, die Teil eines Auftrags sind: Wenn Ihr keinen Verbündeten für eine Teammission findet, könnt Ihr Euren Helden auch ein paar Levels trainieren – um sie allein zu bewältigen! Übermütige Spieler sollten sich allerdings vor Strafen in Acht nehmen: Wer ab Stufe 5 das Zeitliche segnet, muss bei folgenden Kämpfen Erfahrungspunkte abtreten. oe



PS2 Je höher Eure Erfahrungsstufe, desto mehr Figuren geben Euch Aufträge.

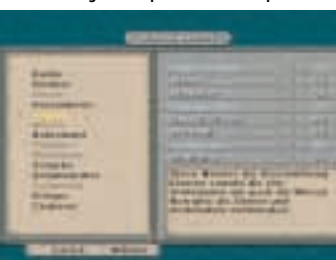


Oliver Ehrle

Neuland für Konsolenspieler: Mehrere tausend Spieler bevölkern eine Abenteuerwelt, meistern in Horden Missionen, handeln und rätseln – da kommt Ihr Euch beim ersten Besuch schon etwas verloren vor. Die Einsteigermissionen verschaffen Euch aber einen guten Überblick und schon nach wenigen Stunden habt Ihr Euch ein großes Gebiet eingeprägt: Dank der tollen Weitsicht und dem Fokus klappt das auch ohne Karte prima. Das Erforschen, Kämpfen und Experimentieren mit neuer Ausrüstung ist selbst nach zig Stunden noch spannend, ich wollte gar nicht mehr offline gehen. Erstklassig finde ich die Action-Steuerung: Alle wichtigen Zauber, Attacken und Talente lassen sich ohne Wechsel ins Statusmenü aktivieren. Grafisch müsst Ihr jedoch Abstriche machen: Zwar schmücken Sandsturm, Unwetter und leuchtendes Abendrot die Landschaft, aber an Texturen und Details wurde kräftig gespart. Das gilt auch für den Sound, meist hört Ihr nur Eure Schritte und das Gebrabbel naher Monster. Abgesehen von gelegentlichen Rucklern läuft das Online-Abenteuer stabil. Ob das auch mit dutzend Freunden so flüssig klappt, konnten wir mangels Mitspielern nicht ausprobieren.



PS2 Vor Spielbeginn erstellt Ihr einen Helden, der auch Euren Startpunkt in der Online-Welt bestimmt: Erst wählt Ihr aus zehn Rassen sowie das Geschlecht (links), dann einen von 14 Berufen (Mitte). Zuletzt verpasst Ihr dem Schützling ein Outfit (rechts).



Genre: Online-Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1	
Via Linkkabel	-	
Online	3000	
System	PS2	XB NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Online Entertainment, USA
Hersteller: Sony
Website: www.eqoa-game.com

Pro unglaublich komplexe Online-Welt
+ freier Spielverlauf
+ tausende Mitspieler
+ unkomplizierte Steuerung
+ motiviert mehrere hundert Stunden

Contra optisch und akustisch schwach

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	Phantasy Star Online Episode 1&2 (86%, MANIAC 08/03)
NGC	PSO Episode 1&2 (85%, MANIAC 04/03)

Everquest Online Adventures

Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 54 %
85% Spielspaß

Masse mit Klasse: "Everquest" bietet mehr Spieltiefe als alle anderen Konsolen-Rollenspiele!



Sphinx und die verfluchte Mumie



NGC Via Amulett teleportiert Euch die Pharaonen-Statue zum nächsten Ort.

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. 50 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:
Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:
16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:
Lenkpad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

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

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:
Lenkpad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read.

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

Sphinx und die verfluchte Mumie

Playstation 2

Grafik 77 %
Sound 70 %

79% Spielspaß

Xbox

Grafik 75 %
Sound 70 %

79% Spielspaß

Gamecube

Grafik 76 %
Sound 70 %

79% Spielspaß

Kurzweiliges Ägypten-Adventure mit ausgefeilten Rätseln und netten Jump'n'Run-Elementen.



XB Anleihen an die ägyptische Mythologie finden sich im gesamten Spiel: In dieser Stadt müsst Ihr über Umwege eine Galeere nach Heliopolis finden.

Die altägyptische Mythenvelt steht Kopf: Überall im Land geschehen zwielichtige Dinge, etwas Böses ist am Werk...

Um wieder Frieden über die zerstreuten Regionen zu bringen und das teuflische Treiben zu beenden, sind laut Vorsehung zwei Helden nötig: Der namensgebende Löwenmensch Sphinx und der schusselige Prinz Tutankhamen. Doch bevor der Thronerbe weiß, wie ihm geschieht, wird er in einer dämonischen Zeremonie in eine Mumie verwandelt.

Rätsel in der Finsternis

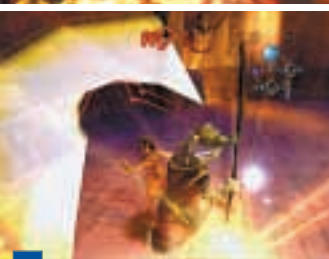
Vielerlei Gefahren erwartet das ungleiche Duo: Sphinx beweist in Wüsten, Gebirgen und Kerkern seine Schwertkünste gegen Zombies,

Skelette sowie Käfer etc. (leider ohne Auto-Aim) und lässt auch mal seine Muskeln spielen. So verschiebt er Steinblöcke oder hebt Statuen auf Schalter, um allerlei Artefakte zu erringen oder seinen Weg zu ebnen. Dabei stehen nicht selten ungewöhnliche Puzzles an: Lockt z.B. Feuerkäfer an, um die tragenden Seile eines gesicherten Felsens abzufackeln. Daneben ist Euer Gedächtnis auf Sensorfeldern gefragt.

Der bandagierte Kollege kann dagegen auf eine geniale Fähigkeit zurückgreifen: Unsterblichkeit. Deshalb machen ihm Feuer und Stromschläge nichts aus. Im Gegenteil:



NGC Leider finden die hübschen Zwischensequenzen ohne Sprache statt.



PS2 Unerschrocken: Sphinx hangelt und kämpft sich durch düstere Gewölbe.

Genau diese Elemente sind zur Lösung vieler Rätsel essenziell. Neben Kämpfen und Puzzles warten auch Hüpfenlagen: Bewegte Plattformen sowie Hangel- und Sprungabschnitte sorgen für Abwechslung. Das Abenteuer mit frei drehbarer Kamera überzeugt mit stimmungsvoller Grafik und weist viele Inspirationen anderer Spiele auf. Mit Gegenständen belegbare Buttons, Schieberschlüssel, massig Schatzkisten sowie ein energieabweisender Schild werden gerade "Zelda"-Fans bekannt vorkommen. Daneben fehlt's auch nicht an einer großen Portion Humor. ts



PS2 Nur mit vollem Körpereinsatz (hier Stromschläge) aktiviert die dusselige Mumie Mechanismen.

Veröffentlichung:

PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

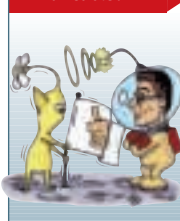
Entwickler: Eurocom, England
Hersteller: THQ
Website: www.eurocom.co.uk

- Pro**
- + stimmungsvolles Setting
 - + originelle Rätsel
 - + flüssige Grafik
 - + viele Comic-Gags
- Contra**
- viele geklaute Ideen
 - keine Sprachausgabe

Alternativen:

PS2	Die Mumie kehrt zurück (62%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Indiana Jones (72%, MAN!AC 04/03)
NGC	The Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)

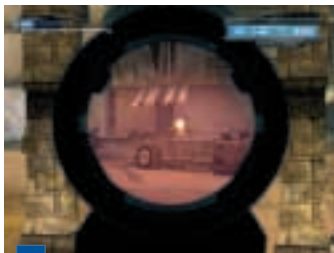
Thomas Stuchlik



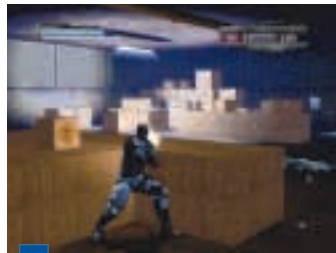
Eurocoms Ausflug ins mystische Ägypten kann durchaus ans Paf fesseln. Neben stylischer Optik samt hoher Bildrate stimmt auch die Spielbarkeit. Doch statt das Ei neu zu erfinden, wurde kräftig bei der Genre-Konkurrenz abgekupfert. Abwechslungsreiche Puzzles, Jump'n'-Run-Elemente sowie der witzige Comic-Stil gefallen. Warum den Protagonisten allerdings die Sprachausgabe verwehrt wurde, bleibt ein Rätsel. Ebenso gibt es das Fehlen jeglicher Innovation zu bemängeln. Trotzdem sorgt der Titel für viele spaßige Stunden – eine Auszeichnung bleibt ihm aber verwehrt. Im direkten Vergleich schenken sich alle drei Versionen nichts. Lediglich auf PS2 und Gamecube kommt es zu sehr seltenen Rücklen.



kill.switch



PS2 Bei Sniperschüssen seid Ihr vor gegnerischen Feuersalven ungeschützt.



PS2 Fast perfekt: Viel solider kann eine Deckung kaum noch sein.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

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

Spezielle Peripherie:

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

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 Februar

Xbox keine Umsetzung geplant

NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco Homeetec, USA

Hersteller: Namco

Webseite: www.namco.com

- Pro**
- gelungene Umsetzung der Grundidee
 - Steuerung mit etwas Übung prima
 - spannende Missionen,...
- Contra**
- ...aber sehr knapper Umfang
 - teils nerviges Auswendiglernen nötig
 - zwangsläufig nur wenig Abwechslung

Alternativen:

PS2	Operation Winback (82%, MAN!AC 06/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

kill.switch

Playstation 2

Grafik 68 %
Sound 72 %

74%
Spielespaß

Cooler Shooter-Action basierend auf einer feinen Grundidee, aber nur kurz und technisch schlicht.

Namco fährt verschiedene Veröffentlichungsstrategien in Europa: Während die prestigeträchtigen Titel vom Schlage eines "Soul Calibur 2" oder "R: Racing" via Electronic Arts bzw. Nintendo für alle aktuellen Konsolen erscheinen, gibt's die weniger bekannte Garde mittels Sony-Exklusivdeal auf unserem Kontinent nur für die PS2. Neben "I-Ninja" (Test auf Seite 66) betrifft dies auch die Ballerei "kill.switch", deren Xbox-Version wir als Import in Ausgabe 01/04 unter die Lupe nahmen.

Eingebettet in mysteriöse Storyschnipsel übernimmt Ihr die Kontrolle eines namenlosen Söldners, der sich durch 15 feindverseuchte Levels wie arabische Wüstensiedlungen, verregnete Ölplattformen oder ein verstecktes Dschungellager kämpft. Dabei stürmt Ihr aber nicht wild um Euch schießend in Kamikazemanier auf die Gegner zu, vielmehr ist durchdachtes Vorgehen angesagt: Hinter fast allen Objekten und Wänden geht Ihr auf Knopfdruck in Deckung und bereitet Eure Attacken dermaßen geschützt vor. Wer seine Haut gar nicht riskieren will, hält nur seine Wumme ums Eck



PS2 Jetzt nicht nervös werden: Nur wer stets eine sichere Deckung sucht und nicht ungeduldig vorprescht, erreicht lebend das Missionsende.

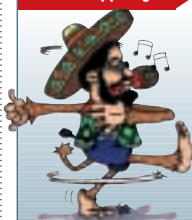
und deckt die Feinde mit 'Blindfeuer' ein. Haken an der Sache: Gezielte Schüsse schließt diese Option naturgemäß aus, Wirkungstreffer hängen also viel vom Glück ab.

Waffenspanner

Besser geht's, wenn Ihr kurz um die Ecke lugt und via Fadenkreuz die Bösewichte anvisiert oder im Idealfall gar eine Sniperwumme für die exakte Eliminierung auspackt – allerdings riskiert Ihr so natürlich eigenen Schaden. Für einen gebührenden Knalleffekt sorgen zudem die in limitier-

tem Vorrat mit Euch geführten Granaten, deren Explosion bei effektivem Einsatz gleich mehrere Schurken wegputzt oder sie dank Blendwirkung zeitweilig zu praktisch wehrlosen Opfern macht. Sorgen um zu große Ablenkung durch Rätseleinlagen braucht Ihr Euch nicht machen: Zwar bekommt Ihr im Laufe einer Mission gelegentlich neue Aufgaben mitgeteilt, aber komplizierter wie rudimentäre Schaltersuche oder das Abballern bestimmter Ziele wird's nicht – für konsequentes Ballern bleibt also genug Konzentration. *us*

Ulrich Steppberger



Namco macht aus einer schlichten Grundidee erstaunlich viel, für einen großen Hit reicht's aber nicht. So solide und mitunter spannend sich die taktisch angehauchte Ballerei auch spielt, es finden sich bei "kill.switch" diverse Macken. Während die Steuerung in Ordnung geht, sorgt die teils fiese Positionierung von Gegnern außerhalb Eures Sichtfeldes für Ärger – wer da nicht deren Auftreten auswendig lernt, kommt nicht weit. Das streckt das Spiel zwar, ein größerer Umfang wäre dennoch so wünschenswert gewesen wie eine geschliffenere Technik: So manche dröge Textur und vor allem die Ruckelanfälligkeit, selbst wenn nicht viel los ist, zeugen von Nachlässigkeit. Für Action-Fans lohnt sich's trotzdem, denn reizvoll und prima spielbar ist "kill.switch" allemal.



PS2 Fiese Sache: Während Euch der Feind mit wildem Kreuzfeuer bremst, läuft unerbittlich das Zeitlimit ab.



PS2 Sieht cool aus, sollte aber wegen mangelnder Effektivität nur im Notfall eingesetzt werden: die 'Blindfeuer'-Variante.

Whiplash

Genre: Jump'n'Run
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 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

Veröffentlichung:

PS2 Februar
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Crystal Dynamics, USA
Hersteller: Eidos
Website: www.crystald.com

Pro + launige Grundidee
+ witziges Heldenduo
+ überzeugende Synchronisation

Contra - viele unnötige Längen im Leveldesign
- Kameraführung teils lästig
- Kartenbildschirm schlecht nutzbar

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank (90%, MANIAC 12/03)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MANIAC 04/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MANIAC 11/02)

Whiplash

Playstation 2

Grafik 70 %
Sound 75 % **74%** Spielspaß

Xbox

Grafik 73 %
Sound 76 % **75%** Spielspaß

Skurille Hüpferei mit witzigen Protagonisten, aber schlampigem Design – auf Dauer eintönig.

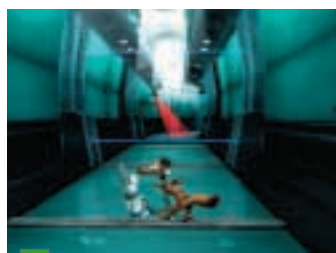


PS2 Mit Redmond und etwas Feingefühl knackt Ihr jede Automatik.



XB Taktische Besprechung: Während menschliche Laborkräfte und Schutzmänner leicht zu schlagen sind, muss bei Blechgegnern eine andere Vorgehensweise her.

Kampf den Tierversuchen: Die 'Wir machen alles'-Firma Genron malträtiert Pelz- sowie Fellträger im Namen des Kommerz und wandelt unnütze Testobjekte in einem Genmanipulator um. Kurz bevor dem Wiesel Spanx und dem Karnickel Redmond dieses Schicksal blüht, kann das aneinandergekettete Duo ausbrechen. Unterstützt von den Anweisungen einer mysteriösen Stimme macht sich das ungleiche Paar nun daran, auf seiner Flucht die anderen Tiere zu retten und Genron zu verwüsten.



XB Déjà-vu: Durch solche Korridore rennt Ihr immer und immer wieder.



PS2 Helium macht high: Füllt Ihr das Langohr Redmond an Zapfstellen mit dem leichten Gas ab, schwebt Ihr problemlos bis unter die Decke.

aufmöbeln: Spanx sorgt für höhere Lebensenergie, während Redmond logischerweise in Sachen Schlagwirkung zulegt. Außerdem zertrümmert Ihr mit ihm sämtliches Mobiliar, um den Schaden zu erhöhen und ihn in Hyperaktivität zu versetzen – dann hüpfet der Hase besonders flott herum und verprügelt alles, was sich in seine Nähe wagt.

Tierischer Terror

An speziellen Stationen könnt Ihr Redmond in Flammen setzen oder einfrieren, um einfache Rätsel zu lösen. Zwischendurch stopft Ihr ihn in Getriebe, um mit etwas Feingefühl Türmechanismen zu knacken oder befördert ihn per Wurf an Schwunghaken, mit deren Hilfe Ihr Euch dann über Abgründe hangelt. Selbst als Fesselballon muss das Langohr herhalten, wenn ihm eine Ladung Helium verpasst wird.

Euer nur als Stimme auftretender Helfer weist den Weg, denn zur Flucht aus der Fabrik müsst Ihr viele Aufgaben erledigen wie Aufzüge mit Strom versorgen oder Wachmänner aus ihren Kabinen locken. Bei erfolgreicher Absolvierung erhaltet Ihr zur Belohnung z.B. alle Levelkarten zum Aufspüren von unerforschten Bereichen oder Combo-Moves, damit Eure Attacken noch stärker ausfallen. us

Ulrich Steppberger



An schwarzem Humor mangelt es "Whiplash" nicht: Das durchgeknallte Tierduo gefällt mit haarsträubenden Aktionen und Redmonds (auch auf deutsch witzigen) fatalistischen Kommentaren. Die ersten Stunden macht die skurrile Hüpferei kräftig Laune, dann schleicht sich leider Monotonie ein: Einige Elemente wie z.B. das Knacken von Mechanismen oder die stets ähnlichen Verbindungskorridore werden permanent wiederholt und nerven auf Dauer. Dazu gesellen sich Schlampereien bei z.B. der Kameraführung oder teils unklare Aufgabenstellungen. Technisch präsentiert sich "Whiplash" unspektakulär, wobei die PS2-Fassung mehr mit Rucklern zu kämpfen hat – insgesamt ein solides Hüftspiel, das aus seinem Potenzial aber leider längst nicht alles rausholt.



Spawn: Armageddon

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL mittelgroße 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 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

Spawn: Armageddon

Playstation 2

Grafik 55 %
Sound 61 %

58% Spielspaß

Xbox

Grafik 55 %
Sound 61 %

58% Spielspaß

Gamecube

Grafik 55 %
Sound 61 %

58% Spielspaß

Keine Heldentat: noch akzeptable Comic-Versoffung mit ödem Spielverlauf und biederer Technik.



NGC Nervige Weiber: Diese Erzengel attackieren Euch gleich im Dutzend.



Das ging aber mal schnell: Bereits einen Monat nach unserem Import-TÜV (siehe MAN!AC 02/04) sucht Namcos Superhelden-Hackepeter auch PAL-Gefilde heim – Euro-Vertreiber EA sei dank.

Diabolischer Diebstahl

Hobby-Exorzisten stülpen sich die schwarze Kutte der titelgebenden Höllenkeure über und befreien New York von einer Monster-Invasion. Schon beim Start des ersten von insgesamt 24 Szenarien lässt sich das offensichtliche Videospiel-Idol der Entwickler erkennen: Sowohl bei Kameraführung als auch Metzelablauf stand eindeutig Capcoms "Devil May Cry" Pate. Demnach haut Ihr dutzende Monstren via Axt zu Brei, meistert rudimentäre Hüpfteinlagen und packt zu Fernkampf-Zwecken dicke Wummen aus. Die Knarren-Palette reicht dabei von simplen Pistolen über doppelläufige Maschinengewehre bis hin zur Plasma-Kanone – Spawns eiserner Schleuder-Ketten sind freilich ebenso mit von der Partie. Als Belohnung für Eure braven Superhelden-Dienste er-



XB Maue Höhepunkte: Die gelegentlichen Bosskämpfe gegen Spawns Comic-Widersacher krank an fehlender Übersicht – schießt einfach wild drauf los!

haltet Ihr am Ende jeder Mission Seelenpunkte, welche sich sodann gegen Lebenskraft-Boni oder frische Munition eintauschen lassen. Außerdem warten neue Spezial-Fähigkeiten auf Euren dunklen Rächer: Habt Ihr nämlich genügend Nekroplasma gesammelt, entfesselt der Polygon-Heroe

Strahlenangriffe oder schützt sich temporär mit einem Schutzschild. Wer sich als Fan von Todd McFarlanes gemalter Schöpfung bezeichnet, freut sich weiterhin über freischaltbare Comic-Cover und eine Kreaturen-Enzyklopädie, die sämtliche Erzfeinde fein säuberlich auflistet. tk

Thorsten Küchler



Wer Ideen bei den Besten klaut, muss sich auch mit ihnen messen lassen: Leider zieht Namcos apokalyptische Metzelorgie im Vergleich mit Genre-Größen wie "Devil May Cry" klar den Kürzeren. Besonders die ständig gleichen Balgereien mit gesichtslosem 08/15-Monstervolk lassen Euch schon bald vor Langeweile das Pad aus der Hand fallen. Grafisch kommt der Kuttentmann dank karger Levels und mauer Texturen ebenfalls kaum über 'Alles schon mal schöner gesehen'-Niveau hinaus. Wenigstens gab man sich mit der deutschen Synchronisation hörbare Mühe. Dennoch finden nur Anhänger des Comic-Originals sowie absolute Schnetzel-Fanatzen Gefallen am abwechslungsarmen "Spawn"-Treiben – der Rest greift lieber zur oben zitierten Capcom-Teufelei.



PS2 Der Rächer mit dem roten Mantel: Um auf weit entfernte Plattformen zu gelangen, packt Ihr Spawns Cape aus und gleitet sanft hinüber.

Veröffentlichung:

PS2 März
Xbox März
NGC März

Entwickler: Point of View, USA
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

- Pro** + ordentliche Ausnutzung der Lizenz
+ adäquate Auflevel-Möglichkeiten
- Contra** - langweilige Level-Optik
- nervige Sprüngeinlagen
- ständige Kamera-Schlingereien
- zu eintöniges Spielprinzip

Alternativen:

PS2 Devil May Cry 2 (80%, MAN!AC 04/03)
Xbox Legacy of Kain: Defiance (siehe Test auf Seite 46)
NGC Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

Urban Freestyle Soccer



XB Da will ich hin: Die aus Segas "Soccer Slam"-bekannten 'Hot-Spots' aktiviert ihr für kurze Zeit, sobald die Trick-Leiste gefüllt ist.

► In Acclairs Hinterhofgebolze kickt ihr mit bis zu vier menschlichen Hobbyfußballern gegen Graffiti-Freaks, knapp bekleidete Honeys oder krasse Eastside-Rapper um Euer Platzrecht. Ein Team besteht dabei aus drei Feldspielern und einem Fliegenfänger, die sich in acht verschiedenen Spielmodi wie dem lässigen 'Freestyle'-Modus duellieren. Fairplay existiert beim Straßenkick nicht – hinterhältige Tacklings oder Fausthiebe werden nicht geahndet. Die Ball-Virtuosen beherrschen Spezial-Tricks, die sich bei voller Trick-Leiste aktivieren lassen: Füllt diese mit No-Look-Pässen, tollen Dribblings oder waghalsigen Direktabnahmen. Power-Ups, die Eure Grundgeschwindigkeit erhöhen oder einen ultimativen Schuss ermöglichen, solltet ihr ebenso aufsammeln. Die Animationen der Fußballjongleure können sich durchaus sehen lassen und auch die Rap- und R'n'B-Musik gefällt. Die hektische Steuerung, die unübersichtlichen Kameraperspektiven und die seltsame Ballphysik frustrieren jedoch. Fun-Kick-Primus bleibt somit "Sega Soccer Slam". *rf*



PS2 Fliegenfänger: Die Karate-Kick-Torhüter stellen sich ziemlich doof an.

Genre: Sportspiel	
Schwierigkeitsgrad: einstellbar	
Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4 / 4
Via Linkkabel	- / -
Online	- / -
System	PS2 XB
USK-Rating 12 Preis: ca. 55 Euro	
PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkrad Maus Lightgun Keyboard	16:9 Surround 60Hz DTS
PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkrad Flight Stick Lightgun Force-Feedb.	16:9 Dolby Digital 60Hz Soundtrack
Veröffentlichung:	
PS2	Februar
Xbox	Februar
NGC	Februar
Alternativen:	
PS2	Sega Soccer Slam (75%, MANIAC 12/02)
Xbox	Sega Soccer Slam (82%, MANIAC 12/02)
NGC	Sega Soccer Slam (82%, MANIAC 12/02)

Playstation 2	61% Spielspaß
Grafik 62 % Sound 78 %	
Xbox	61% Spielspaß
Grafik 60 % Sound 78 %	
Amüsantes Hinterhofgebolze, das aber an träger Steuerung und obskurer Ballphysik krankt.	

Fairplay-Videospiele

Wandsbeker Marktstr. 145
neu+ gebraucht 22041 Hamburg mo-fr 10.00-20.00 sa 10.00-18.00

ANKAUF-VERKAUF-TAUSCH

Ankauf zu Höchstpreisen

Über 5000 Spiele

Playstation 2 Spiele	ab 9,99	Pads	ab 12,99
XBOX Spiele	ab 9,99	Pads	ab 19,99
Gamecube Spiele	ab 11,99	Pads	ab 19,99
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

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

ALLE SYSTEME

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003
www.tradelink.de

MANIAC

TIPPS & CHEATS

HOTLINE:

(1,86 €/Min)

0190/88241228



Rogue Ops

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild,
leichte Geschwindigkeitseinbußen
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,
leichte Geschwindigkeitseinbußen
E/D einstellbare Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz ProLogic 2

Rogue Ops

Playstation 2

Grafik 75 %
Sound 72 %

80%
Spiele Spaß

Xbox

Grafik 78 %
Sound 72 %

80%
Spiele Spaß

Gamecube

Grafik 77 %
Sound 72 %

80%
Spiele Spaß

Die Braut haut aufs Auge:
feminine, spaßige "Splinter Cell"-
Variante ohne gröbere Schnitzer.



PS2 Röntgenbild: Im Nahkampf lässt Nikki gerne mal Knochen knacken.



Die Welle der "Splinter Cell"-Plagiate rollt weiter:

Nachdem bereits Ataris "Mission Impossible" schamlos auf Sam Fishers Spuren wandelte, greift nun Kemco nach den Stealth-Sternen.

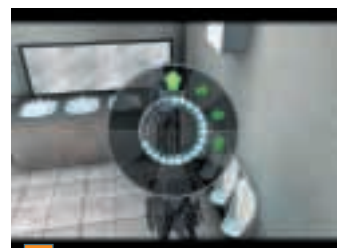
Blondine mit Köpfchen

Zur Abwechslung übernimmt Ihr im Spion-Spektakel der "Die Hard: Vendetta" Macher Bits Studios die Rolle einer weiblichen Agentin: Nikki Connors tritt in acht Missionen gegen ein internationales Terrornetzwerk namens Omega 19 an. Hierfür wurde die knackige Dame nicht nur körperlich gestählt, sondern auch mit einer Vielzahl an Geheimdienst-Gimmicks ausgestattet: So glotzt Ihr per Infrarotbrille durch Wände, erkundet mit den Augen einer Flugdrohne den nächsten Level-Abschnitt oder dringt via Retina-Scanner in Hochsicherheitstrakte ein. Im Nahkampf greift die kühle Blonde hingegen auf handfestere Methoden zurück: Wer sich ungesehen anschleicht, darf sein Opfer mit Knochenbrecher-Manövern abmurksen – allerdings klapp't's nur,



PS2 Die letzte Lösung: Wenn Ihr trotz aller Schleicherei entdeckt werdet, holt Eure knackige Blondine das Automatik-Gewehr raus und sorgt für klare Verhältnisse.

wenn Ihr rechtzeitig eine vorgegebene Tastenkombination nachtippt. Wer lieber als Langfinger agiert, lässt sämtliche Schufte am Leben und stibitzt im geeigneten Moment deren Schlüsselkarten. Löst Ihr jedoch einen Großalarm aus, hilft nur noch die Flucht nach vorn: Sniper-Gewehr, Giftpfeil-Armbrust oder Wurfstern legen jeden Halunken blitzschnell schlafen. Die leblosen Körper versteckt Nikki schließlich in dunklen Ecken oder wuchtet sie zum nächsten Wandschrank. Weil Euer knallhartes Mädels zudem eine Kunstturn-Ausbildung



NGC Nette Idee: Für Schleich-Attacken drückt Ihr eine Tastenfolge nach.

genossen hat, solltet Ihr Ausschau nach grünen Symbolen halten: Nur an diesen Stellen kann Nikki ihren Greifhaken einsetzen bzw. raufklettern. *tk*

Thorsten Küchler



Würde mich nicht wundern, wenn Ubisoft bald Tantiemen einfordert:

Egal ob Augenscanner, Restlichtverstärker oder Missionsaufbau – "Rogue Ops" leiht sich seine Ideen schon zu deutlich vom Genre-Primus "Splinter Cell". Dass Kemcos Schleich-Beitrag dennoch nicht zum schnöden Plagiat verkommt, muss man den Entwicklern hoch anrechnen: Hier ein paar innovative "Stealth-Kills", dort ein paar fescche Hacker-Aufgaben und schon wird ein eigenständiges Spiel draus. Trotzdem ist Nikki Connors mehr Lückenfüller denn ernsthafte Konkurrenz fürs kommende "Pandora Tomorrow", und das liegt vornehmlich am dämlichen Wachpersonal sowie hakeligen Kletter-Einlagen. Dennoch können Hobby-Agenten bei diesem grafisch soliden Titel nicht viel falsch machen – sehr nett!



XB Unpraktisch: Damit Nikki in Schächte klettert, müsst Ihr Euren Blick genau auf die entsprechende Stelle lenken – nur dann erscheint das Interaktions-Symbol.

Veröffentlichung:

PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Bits Studios, England
Hersteller: Kemco
Website: www.rogueops.com

Pro

- + sehr ordentliche Präsentation
- + witzige Hightech-Gerätschaften
- + eigenständige, sinnvolle Ideen

Contra

- teils strohdumme KI-Wachmänner
- fummelige Kletter-Einlagen
- vorhersehbares Leveldesign

Alternativen:

PS2	Mission Impossible: Operation Surma (81%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Mission Impossible: Operation Surma (81%, MAN!AC 01/04)
NGC	Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MAN!AC 07/03)



Gamecube



Xbox



Playstation 2

PAL-TEST

Puyo Pop Fever



PS2 Sobald die mittlere Leiste gefüllt ist, landet Ihr im 'Fever'-Modus: Sendet Eurem Feind zig Puyo-Ketten (links). Doch selbst 'Fever'-Attacken könnt Ihr kontern (rechts).



NGC Neu sind die großen Puyos, die sich in bis zu vier kleine spalten.

Der große Puzzle-Boom Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre bewegte auch Sega nach "Columns" dazu, sich einen putzigen Ableger auszudenken: Eure Aufgabe war es, glubschäugige Puyos zum Explodieren zu bringen, indem Ihr jeweils mindestens vier der wabbeligen Dinger neben- oder aufeinander gereiht habt. Mit der aktuellen Remake-Welle spült uns Sonic Team

eine taufrische Fassung der farbigen Blobs in Geschicklichkeits-Gefilde.

Frische Puzzle-Ideen

Auch in der bunten Neuauflage des japanischen Knobelklassikers solltet Ihr möglichst große Puyo-Populationen bilden, um so gewaltige Kettenreaktionen auszulösen. Dadurch sendet Ihr Euren CPU- oder menschlichen Kontrahenten eine geballte Ladung

grauer, schwer abzubauenen Puyos. Damit die lästigen Dinger gar nicht bei Euch auftauchen, führt Ihr innerhalb kürzester Zeit einen Konter aus ('Offsetting'). Verinnerlicht diese Taktik, denn ansonsten seht Ihr gegen die starken CPU-Gegner bald kein Land mehr. Durch variantenreiches Puzzeln ladet Ihr allmählich Eure 'Fever'-Anzeige auf. Ist diese gefüllt, werdet Ihr in den abstrus-konfusen 'Fever'-Modus geschaltet: Vorbereitete Puyo-Ketten ermöglichen Euch, dem Gegenüber eine gigantische Ladung grauer Blobs zu verpassen. Für Einzelspieler stehen drei Schwierigkeitsgrade im Story-Modus zur Verfügung sowie diverse 'Endlos'-Modi. Richtig bunt wird es aber gegen einen menschlichen Gegner: Hier spielt Ihr beispielsweise mit normalen ('Fever' aktiviert), klassischen oder selbst editierten Regeln. Grafisch wartet die Knebelerei mit knallbunten Charakteren und netten 3D-Effekten auf. *rf*

Raphael Fiore



Ein Hoch auf die hohe Puzzlekunst: In "Puyo Pop Fever" wird das schon äußerst dramatische Originalkonzept nochmals durch flotte Neuerungen wie das besonders spannende 'Fever'-Feature aufgewertet. Für Außenstehende wie Einsteiger besteht Segas Puzzle-Knüller zu Beginn nur aus Hektik und Zufall – doch nach kurzer Eingewöhnungszeit verfallen auch sie dem Puyo-Fieber: Denn das flinke Geschehen birgt märchenhaft viele taktische Möglichkeiten innerhalb des simplen Spielprinzips. Erfreulich: Selbst "Tetris"-Strategen, die möglichst schnell alle putzigen Puyos vom Bildschirm fegen wollen, werden mit einer Reihe leicht abzubauenen Blobs belohnt. Während sich Einsteiger im niedrigsten Schwierigkeitsgrad ideal mit den Regeln vertraut machen, freuen sich Profis später auf die hochgradig starken CPU-Gegner. Die Spielerische Krönung stellen aber die hitzigen Mehrspieler-Duelle dar: Beschimpfungen unter der Gürtellinie sind vorprogrammiert, wenn ein akribisch gearbeiteter Angriff gnadenlos gekontert wird. Auch die süße Grafik und der beruhigende Sound passen herrlich zu diesem extragünstigen Knobelspaß.



XB Bei den großartigen Zweispieler-Duellen geht es meist heiß her: Die Gebrüder Frankenstein schlagen gerade mit einer vernichtenden Kettenreaktion zu.

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sonicteam.com

Pro + fesselndes Spielprinzip
+ taktisch enorm vielfältig
+ alte und neue Puzzle-Elemente gemixt
+ extra-knuddlige Charaktere

Contra - für Einsteiger anfangs zu hektisch
- keine abgefeuerte Vierspieler-Variante

Alternativen:

PS2 Eggo Mania (63%, MANIAC 11/02)
Xbox Tetris Worlds (72%, MANIAC 11/02)
NGC Worms Blast (60%, MANIAC 11/02)

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

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

USK-Rating



Preis: ca. 25 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische 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

Xbox

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

Spezielle Peripherie:

Lenkrad GBA-Link
Keyboard Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround ProLogic 2
60Hz

Puyo Pop Fever

Playstation 2

Grafik 56%
Sound 64%
75% Spielspaß

Xbox

Grafik 56%
Sound 64%
75% Spielspaß

Gamecube

Grafik 56%
Sound 64%
75% Spielspaß

Preisgünstiger, japanischer Knobel-Klassiker mit intelligenten, neuen Features.



NFL Street

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

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

USK-Rating



Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2



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

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox



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

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 Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:

Lenkpad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

60Hz ProLogic 2

NFL Street

Playstation 2

Grafik 81 %
Sound 74 %

84% Spielspaß

Xbox

Grafik 82 %
Sound 76 %

84% Spielspaß

Gamecube

Grafik 82 %
Sound 74 %

84% Spielspaß

Toll aufgemachtes Spaß-Football mit Tiefgang, dem aber die Einsteigerfreundlichkeit abgeht.



NGC Die schummrige Beleuchtung des Dachplatzes macht Spielzüge schwer.



Electronic Arts' 'Big'-Sportspielreihe wagt sich erneut

auf die Straße: Nach zwei Basketball-Episoden ist mit "NFL Street" allerdings das uramerikanische Football an der Reihe. Wie bei "NBA Street" geht's also nicht mit offiziellem Regelwerk zur Sache, stattdessen wurde das Spiel mit der Lederpille auf zugänglicheres Freizeit-Niveau vereinfacht. So stehen z.B. pro Seite nur sieben statt elf Mann auf dem Feld, Punts gibt's ebenso wenig wie Field-Goal-Versuche. Wer einen Touchdown schafft, spielt Extrapunkte mit einer Pass- (zwei Punkte) oder Lauf-Conversion (einen Zähler) aus. Das Geschehen legt damit einen Zahn zu, allerdings bedarf die Steuerung etwas an Übung, damit Ihr vor allem in der Defensive nicht alt aussieht. Nicht unterschätzen solltet Ihr zudem die Gegebenheiten der acht Plätze: Da Ihr an Alltagsorten spielt, stehen schon mal Mülltonnen im Weg, wird am Strand in Wassernähe das Laufen schwerer oder prallt der geworfene Ball bei Passversuchen von der niedrigen Hallendecke ab.

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

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

Pro

- witzige Optik mit Cartoon-Einschlag
- originell umgesetzte Spielfelder
- motivierender Karriere-Modus

Contra

- Steuerung kompliziert
- für Einsteiger recht frustig
- Ballverluste passieren etwas zu häufig

Alternativen:

PS2	ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03)
Xbox	ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03)
NGC	Madden NFL 2004 (89%, MAN!AC 11/03)



XB Jetzt aber kräftig Knöpfchen hämmern: Wenn Ihr Glück habt, erwischen Euch die Verteidiger nicht mit voller Wucht. Dann könnt Ihr mit Dauerfeuer noch entweichen.

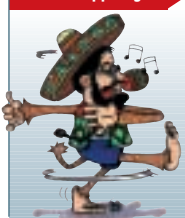
Neben der reinen Punktejagd spielt auch bei "NFL Street" der Stil eine gewichtige Rolle: Nur wer spektakulär auftritt und per Knopfdruck coole Moves abzieht, ergattert matchentscheidende 'Game Breaker'-Aktionen, riskiert damit aber auch Ballverlust bei gegnerischen Tackles.

Die Pille für den Mann

Neben Freundschaftsspielen mit Eigenbauteams und echten Profiathleten stürzt Ihr Euch in eine ausgewachsene Karriere: Dort kämpft Ihr Euch durch die acht Regionalligen der

NFL bis zum großen Finale gegen eine Legenden-Truppe. Um dafür gerüstet zu sein, müsst Ihr aber nicht nur 32 Teams schlagen, sondern Eure Mannen kräftig aufmöbeln. Dafür tretet Ihr zu zahllosen Kurz-Herausforderungen an, in denen Ihr Bedingungen wie z.B. ein Mindestmaß an Stilpunkten oder nur Laufspiel-Touchdowns erfüllen müsst. Als Belohnung für die Mühen winken dann Entwicklungspunkte für das Team, neue Outfits und ganz spezielle Klamotten, die den Fähigkeiten des jeweiligen Spielers einen Schub verleihen. us

Ulrich Steppberger



"NFL Street" weckt zwiespältige Gefühle: Zum einen gelang die Präsentation mitsamt ebenso stilvoller wie toll animierter Optik hervorragend und übertrifft somit gar den Basketball-Kollegen. Zum anderen wurde die Umsetzung des Straßenkonzepts zwar mit viel Liebe angegangen, treibt aber davon angelockte Neulinge zur Verzweiflung. Dank hohem Tempo und dem Fehlen eines spielbaren Tutorials machen Euch im Karriere-Modus schon die ersten Gegner platt – zumal Fumbles und Interceptions bei Einsatz der Stil-Moves nicht gerade selten sind. Schade, denn aufgrund der originellen Spielfelder und der vielen Herausforderungen wäre für ausreichend Langzeitmotivation gesorgt – so aber ist's ein klarer Fall für Football-Profis.



PS2 Bei Tackles wird mit Raubeinigkeit nicht gespart. PS2-Eierwerfer müssen zudem mit einem flimmrigen Bild leben, der Rest ist wie bei Xbox und Gamecube.

Kaena



PS2 Die Armbrust macht auch den lästigsten Flugechsen den Garaus.



PS2 Die teils vorberechneten Zwischensequenzen sind sehr ansehnlich.

Gefahr für Axis: Das gigantische Baumgewächs beherbergt eine vielfältige Flora wie Fauna und ist Heimat der hübschen Kaena. Doch sie folgt nicht dem blinden Glauben ihres Volkes, das die immer häufiger auftretenden Katastrophen den Göttern zuschreibt. Deshalb macht sie sich auf, der unbekannten Bedrohung in sieben Levels auf den Grund zu gehen.

Der Titel basiert auf dem CGI-Film "Kaena: The Prophecy" (siehe Kasten) und zeigt sogar Zwischensequenzen aus dem computeranimierten



PS2 End- und Zwischenbosse erfordern Taktik und viel Ausdauer.



PS2 Bei schwer bewaffneten Robotern sind oftmals Combo-Angriffe nötig.

ten Streifen. Bei der Spielmechanik setzten die Entwickler dagegen auf Bewährtes und guckten vieles von "Resident Evil" ab: Neben der gleichartigen Steuerung kommen Zocker in den zweifelhaften Genuss von vorberechneter Spieleumgebung samt festgelegter Perspektiven, das Inventar beschränkt sich auf gesammelte Waffen. Kurz nach Beginn ihres Abenteuers nimmt die knapp bekleidete Heldin Kontakt zu einem überirdischen Wesen auf, das die Welt retten könnte – doch dazu sind sieben gut bewachte Kristalle nötig, die natürlich nur sie erringen kann.

Forscherherz

Bei der linearen Erforschung von Axis sind Klettereinlagen ebenso wie lange Suchereien Mangelware – der

Thomas Stuchlik



Auf den ersten Blick verspricht der überraschend aufgetauchte Titel große Action-Kost, schon der hübsche Vorspann lässt auf mehr hoffen. Doch der Schein trügt: Mag die gewöhnungsbedürftige Steuerung beim Erforschen noch ausreichen, versagt diese spätestens bei den unzähligen nervigen Kämpfen. Die viel zu häufig auftretenden Feindesscharen ziehen dazu noch das Spiel unnötig in die Länge: Flucht ist leider ebenso ein Fremdwort wie übersichtliche Kameraperspektive. Schlecht auszuführende Combos, unfaire Positionierung von Speicherpunkten und weitere Ungereimtheiten lassen an den Fähigkeiten der Entwickler zweifeln. So bleibt's bei einer unausgegorenen Filmumsetzung, die höchstens abgeklärte Hack'n'Slay-Veteranen anspricht.

CGI made in Frankreich

Europas erster computeranimierter Film "Kaena: The Prophecy"



Der erste europäische computeranimierte Streifen kommt aus den französischen Studios Xilam Films und StudioCanal. Mit "Kaena: The Prophecy" (vormals "Axis") schuf Regisseur Chris Delaporte einen Fantasy-Film in einer

bizarren Baumwelt. Das riesige Gewächs verzweigt sich 100 Meilen über der Erdoberfläche und beherbergt unzählige Tiere und Pflanzen, darunter auch vielfältige Stämme. Die Heldin Kaena (mit der Stimme von Kirsten Dunst) macht sich auf, um herauszufinden, warum ihr bedrohter Lebensraum von tödlichen Katastrophen heimgesucht wird. Die Entwicklung des 85 Minuten langen CGI-Streifens begann 1999 mit einem Budget von 27 Millionen US-Dollar und lief im Juni 2003 in französischen Kinos an. Die weltweite Veröffentlichung soll Mitte 2004 folgen. www.kaena.lycos.fr



PS2 Schlachtengetümmel: Ein Schwerpunkt sind Klingenduelle gegen feindliche Axis-Lebewesen.

Spielschwerpunkt liegt vielmehr bei häufigen Kämpfen. Denn eine Unmenge an Tieren, Androiden und wilden Eingeborenen stellt sich Euch in den Weg. Via R1-Taste visiert Ihr Feinde an und holt mit den Aktionsbuttons zu mehr oder weniger effektiven Combos aus. Nebenbei erringt die wackere Amazone auch immer durchschlagendere Waffen: Anfangs noch mit einem Messer bewaffnet, gesellen sich später Schwerter, Armbrust oder gar Laserkanonen dazu. So lassen sich die Gegnerscharen effektiv bekämpfen. Schließlich holt sie bei voll aufgeladener Energie zur Super-Combo aus – nützlich bei dicken Bossen. *ts*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

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

USK-Rating



Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D 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

Veröffentlichung:

PS2 März
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Namco/Xilam, Japan/Frankreich
Hersteller: Sony
Website: www.xilam.com

Pro simple Haudrauf-Action
hübsche Heldin

Contra häufige, nervige Kämpfe
verwirrende Kameraperspektiven
unbrauchbare Steuerung
willkürliche Speicherpunkte

Alternativen:

PS2	Onimusha 2 (87%, MANIAC 10/02)
Xbox	Indiana Jones (72%, MANIAC 04/03)
NGC	P.N. 03 (77%, MANIAC 09/03)

Kaena

Playstation 2

Grafik 60 %
Sound 64 %

48% Spielspaß

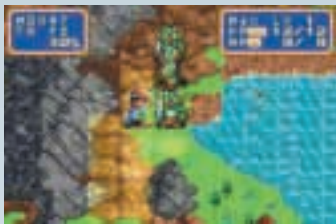
Frustiges wie eintöniges Action-Gekloppe – da rettet auch die nette Inszenierung nichts mehr.

Handheld-Themen im Überblick

- ▶ **MAN!AC 02/04: Zodiac**
3D-Konsole und Palm in einem Handheld
- ▶ **MAN!AC 01/04: N-Gage-Nachschub**
Neue Spiele fürs Handy-Handheld
- ▶ **MAN!AC 12/03: GP32**
Multifunktions-Handheld aus Korea
- ▶ **MAN!AC 11/03: N-Gage**
Nokias Handy-Handheld im Test

Shining in Germany

▶ Nachschub für Strategen: Segas "Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon" soll schon im April nach Europa kommen.



Funk-Pokémon

▶ Seit Ende Januar ist in Japan das Modul-Duo "Pokémon Fire Red & Green Leaf" erhältlich – es handelt sich um überarbeitete Neuauflagen der Episoden "Rot" und "Grün". Per Wireless-Adapter kämpft man nun per Funk, neue Figuren sowie Events würzen die Handlung und der TV-Teaching-Modus erklärt Einsteigern die Regeln.



POCKET NEWS

Ran an den Gürtel: GBA-SP-Tasche mit Stil



Mit schnieker Laptop-Optik lässt der GBA SP das Kinderzimmer-Image hinter sich, aber den Taschenherstellern ist das bislang nicht aufgefallen. Sowohl in Sachen Material als auch Optik passen die Tragetaschen eher an das Hintertag eines Skaters, als an den Gürtel eines Außendienstlers. Jetzt verkauft Mad Catz den ersten Gürtelclip, der optisch zu Anzug und Handytui passt: Die 'MC Ledertasche' kostet 20 Euro, ist aus glänzendem Kunstleder und sitzt durch den steifen Clip an der Rückseite straff am Gürtel – besorgt sie Euch bei www.nbgshop.de.

Wiedergeburt des Famicom

Importfans mit Sinn für Retro-Klassiker dürfen sich auf ein ganz besonderes Sammlerstück freuen: Ab Februar verkauft Nintendo Japan einen GBA SP im farblichen Design der Oldie-Konsole Famicom (in Europa Nintendo Entertainment System, kurz NES). Die passenden Spiele kommen von Nintendo, Namco und Hudson als "Famicom Mini Series": Zehn unveränderte Klassiker sind geplant, darunter "Super Mario Bros.", "Bomberman", "Star Soldier" und "Excite Bike" (links). Die Module sollen in Japan umgerechnet nur 18 Euro kosten.



Win-Handheld: Pack den Tiger in die Tasche

▶ 2003 hat es Bill Gates angekündigt, jetzt reifen die ersten Früchte: Windows-CE.NET soll in Zukunft als Basis einer ganzen Palette verschiedener Handhelds dienen, die Euch in erster Linie unterhalten wollen. Anfang Januar präsentierte der amerikanische Entwickler Tiger Telematics auf der Consumer Electronic Show 2004 in Las Vegas einen ersten Prototypen: Das Gametrac (vorläufiger Titel) ist etwas kleiner als der ausgeklappte GBA SP und mit dem beleuchteten QVGA-TFT (320x240 Pixel) qualitativ einem Pocket-PC ebenbürtig. Auch im Inneren schlummert bekannte Hardware, ein Arm9-Prozessor mit 400 MHz, 64-Bit-Grafikprozessor und 64 MB Speicher. Mit dieser Power kann der Gametrac spektakuläre 3D-Grafik auf den Bildschirm bringen. Bedient wird das Handheld nicht mit dem Stift, sondern über die gewöhnlichen Steuerelemente eines Spielhandhelds: Das Achtkreuz, die zwei Schultertasten und



aber noch lange nicht alles: Mit der eingebauten Digicam schießt Ihr Fotos, die sich auch via GPRS als MMS versenden lassen – SMS-Nachrichten sind ebenfalls möglich und können auch von Spielen als Link benutzt werden. Mit dem Zocker gegenüber verbindet Ihr Euch per Bluetooth, außerdem will Tiger eine USB-Schnittstelle integrieren. Noch erstaunlicher sind die GPS-Funktionen, mit denen sich Gametrac-Spieler gegenseitig orten und auf so genannte 'Location Based Services' zugreifen können – der Gametrac soll Euch in Zukunft also auch den Weg zum nächsten McDonald's zeigen.

Für gute Unterhaltung sorgen MP3-Musik und MPEG4-Filme, die Ihr mit dem eingebauten Windows Media Player 9 abspielt. Filme müsst Ihr natürlich auf das kleine Display anpassen, einen 90-Minuten-Streifen rechnet Ihr mit einem aktuellen Win-PC in etwa einer Stunde auf Gametrac-Format. Der belegt dann rund

Speichermedien (SD-Cards, 512 MB) bis zu drei Filme – das reicht sogar für einen längeren Flug!

Das Gametrac soll noch in diesem Jahr in Europa erscheinen, zu weiteren technischen Details und den kommenden Spielen gibt es aber bislang noch keine handfesten Fakten: Auf der Messe CES durften die Besucher unter anderem "Doom" zocken, aber das ist für Win-CE schon lange kostenlos verfügbar. Die Homepage www.gametrac.com hält Euch auf dem Laufenden. oe



Technical Director Steve Carrol präsentierte auf der CES 2004 das Gametrac.



Design-Entwürfe aus dem 3D-Studio: Auffallend am Gametrac ist das schlanke Gehäuse und die beiden Schultertasten, die wie breite Antennen herausragen.



Medal of Honor: Infiltrator

Der Zweite Weltkrieg geht weiter! Zum Glück nur in miniaturisierter Form, denn Electronic Arts' "Medal of Honor"-Reihe schickt Euch abermals an die Handheld-Front.

In 15 umfangreichen Missionen übernehmen GBA-Soldaten die Rolle des US-Kämpfers Murphy, der sich auf allerhand Schlachtfeldern mit Nazi-Schergen balgt. Konträr zu den 128-Bit-Ablegern der Historien-Schießerei schlurft Ihr jedoch nicht durch Ego-Levels, sondern betrachtet das bleihaltige Geschehen aus der Vogelperspektive. Ansonsten wurden sämtli-

che "Medal of Honor"-Tugenden aufs mobile Videospiel-Vergnügen übertragen: So schleicht Euer Pixel-Recke etwa an Scheinwerfern vorbei, überumpelt unachtsame Wachmänner oder sprengt per Handgranate ganze Munitionslager in die Luft. Destruktive Zocker freuen sich zudem über rumstehende Flakgeschütze sowie Panzer: Ein Druck auf die Schultertaste genügt und schon räumt Murphy noch martialischer mit den Achsenmächten auf.

Weiterhin für Abwechslung sorgen diverse Action-Intermezzi, bei denen Ihr im "Time Crisis"-Stil per Faden-



GBA Dumm gelaufen: Vorm Tor zum Hauptquartier wird Murphy eingekesselt.

kreuz auf anstürmende Feind-Bataillone ballert. Wer die Solo-Kampagne bewältigt hat, darf sein Glück hernach beim "Survival"-Modus versuchen oder kooperativ mit einem Kumpel ins Gefecht ziehen. Cube-Be-



GBA Vorsicht: Die Suchscheinwerfer der Wachen könnten Euch entdecken!

sitzer nutzen ihren GBA darüber hinaus als Levelkarte für "Medal of Honor: Rising Sun" – die Link-Option macht's möglich. tk

Entwickler: Netherock, England
Hersteller: Electronic Arts
www.electronic-arts.de
Preis: ca. 50 Euro

Spieler max. 2
notige Module 2



GBA Klassiker-Stimmung: Ab und an ballert Ihr aus Ego-Sicht auf Nazis.

Thorsten Küchler



Deutlich besser als der große "Rising Sun"-Bruder: Sorgte die aktuelle 128-Bit-Inkarnation noch für Enttäuschung, überrascht "Infiltrator" mit packendem Missionsablauf und blitzsauberer Steuerung. Tatsächlich taumeln Anhänger der legendären Ego-Vorlage von einem Déjà-vu ins nächste: Egal ob Schleicheinsätze, Flak-Knallereien oder geskriptete Überraschungsangriffe – was die stationären Konsolen können, kann der GBA schon lange. Hinsichtlich der technischen Ausführung haben sich die Programmierer ebenfalls nichts vorzuwerfen: Malerische Bitmap-Hintergründe, adrette Animationen, coole Sprachsamples sowie qualitativ tolle Wochenschau-Videos hieven das Action-Fest auf den Handheld-Ballerthron – einzig der herbe Schwierigkeitsgrad sorgt ab und an für Frust.

Baldur's Gate Dark Alliance



GBA Ghostbusters: Die Nekromantenkugel spuckt untotes Gesocks aus.

Es ist wieder soweit: Das RPG-Mekka "Baldur's Gate" öffnet ein weiteres Mal die spinnwebverhangenen Tore, um Horden von monstermeuchelnden Fantasy-Jüngern Einlass zu gewähren. Während der zweite "Dark Alliance"-Teil auf PS2 und Xbox für durchwachte Nächte sorgt, dürfen GBA Kerkermeister durch eine auf Nintendos Winzling zugeschnittene Sparversion stromern, die sich lose am ersten Teil des Hack'n'Slay-Epos orientiert. Die uninspirierte Alibi-Story wird in schlampig übersetzten deutschen Bildschirmtexten dargeboten und führt ohne Umwege zum Kern des Spiels: Diverse Monster aus Garry Gyax' berühm-

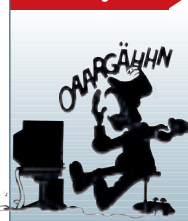


GBA Arachnophobia: Kellerspinnen sind die ersten härteren Gegner auf Eurer Dungeon-Tour.

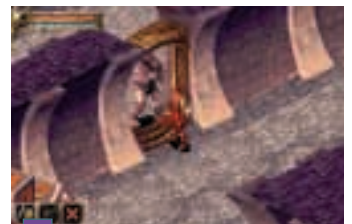
ten 'Dungeons & Dragons'-Universum tummeln sich in Kellergewölben, Kanälen respektive Kerkern und warten darauf, der tödlichen Klinge des hübsch animierten Heldensprites zu begegnen. Dieser bedient sich einer überschaubaren Auswahl an Nah-

kampf- Distanz- sowie Zauberwaffen und sammelt nach dem Sieg über Kobolde, Spinnen oder Beholder deren zurückgelassene Habe ein. Nach und nach verschafft sich Euer namenloser Kämpfer, Bogenschütze oder Zauberer so bessere Attributwerte, lernt Spezialfähigkeiten und optimiert seine Expeditionsausrüstung. Neue Aufträge werden von Passanten verteilt, Einkäufe könnt Ihr im Heldensupermarkt tätigen, in dem Ihr überzählige Mord- und Rüstwerkzeuge verschern und Eure Reichtümer in magische Waffen, Amulette und Heiltränke investieren könnt. mw

Max Wildgruber



Hoffentlich nicht Allianz versichert! Obwohl das unverwüsthliche Jäger- und Sammler-Prinzip auch auf dem GBA ein paar Stunden Spaß macht, bietet die Handheld-Version von "Baldur's Gate" zu wenig, um neben der starken RPG-Konkurrenz bestehen zu können. Ein- und dieselbe Optik für alle drei Charakterklassen, selbst für GBA-Verhältnisse miese Soundkulisse und Gegner unterhalb des KI-Gefrierpunktes verstellen den Weg zu höheren Wertungsregionen. Positiv fallen die mitunter hübschen Umgebungsgrafiken und überdurchschnittlich guten Animationen ins Auge. Auch die ruckelfrei inszenierten Massenschlachten mit bis zu fünf Sprites gleichzeitig auf dem Display bringen Laune. Leider fehlt der Feinschliff, darum: nur für Hack'n'Slay-Fans!



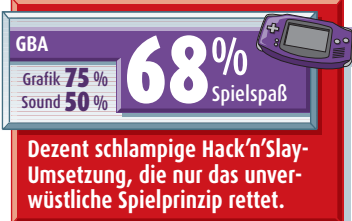
GBA Der arme Lykanthrop kommt nicht durch die Tür und wird verhackstückt.



GBA Welches Schwerterl hätten's gern? Beim Händler gibt's Mordwerkzeuge.

Entwickler: Magic Pockets, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 1
notige Module 1



GBA Grafik 75%
Sound 50%
85% Spielspaß

Dezent schlampige Hack'n'Slay-Umsetzung, die nur das unverwüsthliche Spielprinzip rettet.



Harvest Moon: Friends of Mineral Town

Euer heimeliges, jedoch strapaziöses Bauernleben beginnt nach einer traurigen Geschichte: Ein einsamer alter Mann vermacht Euch nach seinem Ableben den von ihm in Schuss gehaltenen landwirtschaftlichen Betrieb. Der letzte Wille des Verstorbenen ist Euch heilig und so nehmt Ihr das Angebot prompt an. Allerdings bemerkt Ihr fix, dass Ihr Euch eine Menge Arbeit aufgehast habt: Denn die neue Karriere startet Ihr lediglich mit spärlicher Ausrüstung

wie Hammer und Sichel. Damit bringt Ihr erstmal den Hof auf Hochglanz – doch auf diese Weise verdient Ihr kein Geld. Ergo schafft Ihr Euch Milch produzierende Kühe, Wolle spendende Schafe und Eier legende Hühner an. Selbstredend, dass auch die Tiere Futter, medizinische Hilfe und Eure soziale Kompetenz benötigen. Im beschaulichen Dörfchen braucht Ihr Euch keine Sorgen um Diebe oder anderes Lumpenpack zu machen – einzige Feinde sind die tickende Uhr und die Jahreszeitenwechsel. Denn diese beeinflussen Euren Tagesablauf und das jeweilige Gemüse, das Ihr an-



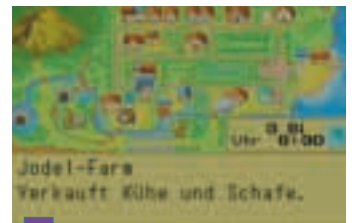
GBA Diverse Minispiele wie das Frisbee-Werfen bringen Abwechslung.

pflanzen könnt. Rollenspieltypisch dürft Ihr auch all Eure Gegenstände aufleveln, indem Ihr sie häufig benutzt oder Erweiterungen kauft. Passt zugleich auf Eure Energieressourcen auf – gönnt Euch deshalb ein Bad in



GBA Eine Hochzeitskandidatin – ihre Zuneigung zeigt sie via Herzindikator.

der heißen Quelle oder schenkt den elfenähnlichen Wesen Präsente, damit sie Euch bei der Arbeit unterstützen. Hauptziel bleibt indes das Gründen einer Familie: Gewinnt das Herz eines süßen Mädels, indem Ihr für es kocht oder es mit Geschenken beglückt. Die putzige, detailverliebte Grafik überzeugt dabei ebenso wie die fröhliche Musikuntermalung. *rf*



GBA Wichtige Infos erhaltet Ihr zu Beginn auf der Weltkarte.

Entwickler: Natsume, USA
Hersteller: Ubisoft
www.natsume.com
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max. 1
notige Module 1

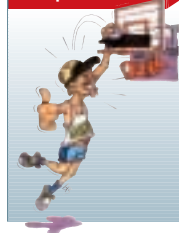
GBA

Grafik 69 %
Sound 71 %

82%
Spielspaß

Anspruchsvolles, erstaunlich durchdachtes Bauernhof-RPG mit mühsamem Einstieg.

Raphael Fiore



Hockt der Bauer auf der Leiter, weiß er bestimmt bei "Harvest Moon" nicht weiter: Denn das vielseitige Hofleben ist gehörig anspruchsvoll und beispiellos durchdacht. Nachdem Ihr Euch eine Küche gekauft habt, dürft Ihr etliche Mahlzeiten zubereiten, mit denen Ihr z.B. Kochwettbewerbe gewinnt. Auch die Detailverliebtheit bei den süßen Single-Damen mit all ihren Vorlieben und dem Liebesindikator verzaubern Euch. Daneben gibt es etliche Vorteile gegenüber den GBC- und SNES-Vorgängern: die simplifizierte Steuerung, die Möglichkeit, überall zu speichern sowie die vielen Minispiele. Schließlich erhaltet Ihr via Verlinkung zur Gamecube-Version attraktive Gimmicks wie z.B. Besuch aus "Mineral Town" und ein wunderschönes Häuschen an der Küste – Klasse!

Need for Speed Porsche Unleashed



GBA Sauwetter: Mit Porsches rast Ihr auch bei Regen und Schneefall.



GBA Schwacher Trost: Immerhin bietet die Cockpitsicht ein Armaturenbrett.

► Skurrilitäten der Softwarewelt: Auf den Heimkonsolen liegen zwischen den beiden "Need for Speed"-Teilen "Porsche Unleashed" und "Underground" mehr als drei Jahre, auf dem GBA kommen sie fast zeitgleich auf den Markt. Damit nicht genug, denn trotz zweier unterschiedlicher Publisher steckt das gleiche Entwicklerteam dahinter.

Bei Ubisofts "Porsche Unleashed" fahrt Ihr dem Namen entsprechend nur Erzeugnisse der Stuttgarter Nobelschmiede: Fünf Szenarien wie Stadt, Berg und Industrieviertel stehen mit (wenigen) Streckenvarianten zur Wahl, 25 Vehikel füllen den Rennstall. Neben Einzel- und K.o.-Rennen fahrt Ihr die 'Evolution'-Karriere, in

der die Läufe mit z.B. Äraeinschränkungen versehen sind. Dummerweise sieht die überambitionierte Vektortoptik in Bewegung gruselig aus, dazu kommen eine tranige Steuerung und nervige Vorgaben, die bereits zu Beginn frustren. *us*

Entwickler: Pocketeers, England
Hersteller: Ubisoft
www.pocketeers.co.uk
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 4
notige Module 4

GBA

Grafik 53 %
Sound 62 %

53%
Spielspaß

Hässliche Grafik, nervige Designmacken und träge Lenkung bremsen die Werksraserei aus.

Need for Speed Underground



GBA Wohin des Weges? Die Leuchtpfeile erkennt Ihr oft nur schlecht.



GBA Die Dragraces erweisen sich als beste "Underground"-GBA-Disziplin.

► Die GBA-Fassung des jüngsten "Need for Speed"-Streichs nahm EA selbst in Angriff, was man dem Modul auch prompt anmerkt: So hat die Street-Racing-Flitzerei vom Grundgehalt her deutlich mehr zu bieten als der "Porsche"-Cousin. Neben den gewitzten Tuning-Optionen und normalen Rennen betätigt Ihr Euch an Etappensprints, achtet im Dragrace auf möglichst exakte Schaltvorgänge und lasst beim Drift die Reifen qualmen. Der Karriere-Modus überrascht gar mit einer Hand voll eigenständiger Ideen wie der wählbaren Duellherausforderung.

Die coole Aufmachung der großen Brüder wurde stellenweise aufs Modul gerettet: Fette Musiksamples und

Kamerawackler beim Dragrace gefallen. Leider finden sich die technischen Ärgernisse von "Porsche" ebenfalls wieder, wenn auch hier nicht in ganz so nerviger Form – trotzdem gibt's bereits eine Reihe (deutlich) besserer GBA-Rennspiele. *us*

Entwickler: Pocketeers, England
Hersteller: Electronic Arts
www.pocketeers.co.uk
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max. 4
notige Module 4

GBA

Grafik 55 %
Sound 71 %

56%
Spielspaß

Ebenfalls wenig schön anzusehen, aber dank besserem Design dezent unterhaltsamer.

In den unendlichen Weiten des Internets finden sich zahllose interessante Seiten und Kuriositäten – solange man weiß, wo man suchen muss. Deshalb stellen wir Euch in dieser Rubrik regelmäßig unterhaltsame und informative Webseiten vor, deren Besuch sich für jeden Zocker lohnt.

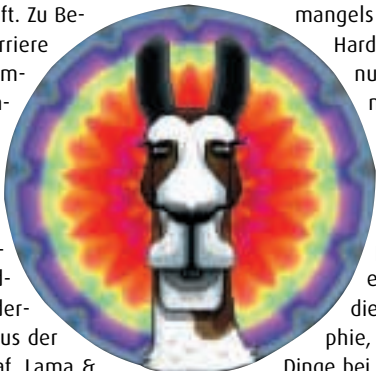
■■■ Llamasoft ■■■

<http://www.llamasoft.co.uk/>

Jeff Minter ist der heutigen Zockergeneration zwar kaum ein Begriff, gehört aber zweifellos zu den langlebigsten und exzentrischesten Exemplaren seiner Zunft. Zu Beginn seiner Karriere auf diversen Heimcomputern machte er sich einen Namen mit abstrakten Actiontiteln, bei denen sich Raumschiffe den Bildschirm mit Wiederkäuern teilten. Aus der Vorliebe für Schaf, Lama & Co. entstand entsprechend auch der Firmenname sowie Minters Spitzname 'Yak'.

In der letzten Dekade zeichnete sich der Briten dadurch aus, dass die Systeme seiner Wahl grundsätzlich dem

Wenn sich die weihnachtliche Spieleflut wieder beruhigt, bleibt Zeit zum philosophieren – wo stecken denn eigentlich die Programmierer aus unserer Jugend? MAN!AC hat für Euch eine Hand voll Webseiten von Branchen-Urgesteinen aufgespürt, deren Besuch sich durchaus lohnt. us



Untergang geweiht waren: Zwar zauberte er für Jaguar und Nuon mit Neuauflagen der "Tempest"-Ballerei grandiose Actionspektakel, doch mangels Verbreitung der Hardware zockten sie nur wenige. Sein neuestes Projekt "Unity" entsteht nun für den Gamecube.

Auf der Homepage finden Fans einen Abriss über die Firmenphilosophie, den Stand der Dinge bei neueren Aktivitäten, eine Widmung an sein unlängst verschiedenes Lieblingsschaf und den Link zum Webtagebuch: Das hält der Exzentriker stets auf dem Stand der Dinge und präsentiert schon mal Überraschungen.

Llamasoft
DISTINCTIVE SOFTWARE DESIGN

www.was-lohnt-sich-sonst-noch.de

<http://www.dadgum.com/giantlist/>: Dahinter verbirgt sich eine Textwüste der ganz besonderen Art. Seit Jahren sammelt der Betreiber nämlich sämtliche auffindbaren Informationen zu Entwicklern aus der Frühzeit – in der 'Giant List of Classic Games Programmers' findet Ihr zu fast jedem Namen der 80er-Jahre eine entsprechende Spieleliste. Zwar ist die Aufmachung ausgesprochen nüchtern, doch angesichts des hohen Informations- und Schmökerverts lässt sich das verschmerzen.

<http://www.dadgum.com/halcyon/>: Auf dem gleichen Server findet sich ein besonderer Leckerbissen für Retrofreunde – die HTML-Fassung des höchst lesenswerten Interviewbuchs 'Halcyon Days'. Der Verfasser packte sein 1997 erschienenes Werk hier gratis ins Netz. Fast 30 Programmierer wie Eugene Jarvis ("Robotron"), Paul Shirley ("Spindizzy"), Archer MacLean ("IK+") oder Danielle Berry ("M.U.L.E.") stellten sich zum Gespräch – eine hochspannende Pflichtlektüre!

■■■ Graftgold ■■■

<http://www.graftgold.com/>

Leider in die ewigen Byte-Jagdgründe eingegangen ist die Graftgoldtruppe mit dem Star Andrew Braybrook. Zeichneten die



Britten mit famosen Klassikern wie "Paradroid", "Uridium" und originellen Konzepten (z.B. die Amiga-Hüpferei "Fire & Ice") für diverse Höhepunkte der Heimcomputer-Zeit verantwortlich, verließ sie beim Wechsel zur Konsolenzeit das Glück. Nur noch wenige Titel schafften es auf den Markt (u.a. die Mega-Drive-"Ottifanten"), mit der PSone-Umsetzung von "Rainbow Islands" glückte immerhin ein würdevoller Abschied.

Die offizielle Homepage wird von Ex-Gründer Steve Turner verwaltet und wartet mit einigen interessanten Features auf: Neben einer

detaillierten und lesenswerten Historie findet sich u.a. das 'Gameplay'-Kredo (wie ein gutes Spiel gestaltet sein sollte) und ein kurzer Artikel über die nötigen Grundlagen zum Start als Entwickler. Nicht fehlen dürfen kurze Biographien der Mitglieder sowie eine Liste aller Spiele. Leider beschränkt sich die jedoch ausschließlich auf Namen und Systeme, Bilder oder Texte findet Ihr keine, aber immerhin Links zu Fanpages.



■■■ Bitmap Brothers ■■■

<http://www.bitmap-brothers.co.uk/>

Wie Kollege Minter sind auch die ehemals mit Superstar-Status behafteten Bitmap Brothers heute noch tätig – allerdings merkt man der Homepage an, dass ihre Pflege ähnlich lustlos ausfällt wie die letzten paar Neuentwicklungen der britischen Truppe.



Aktuelle Neuigkeiten finden sich nämlich keine, das jüngste Update feiert in wenigen Monaten bereits sein einjähriges Jubiläum. Dass solche Gurken wie "Speedball 2100" oder die wenig spannendere GBA-

Umsetzung praktisch totgeschwiegen werden, ist ja noch verständlich. Doch auch zu den echten Klassikern hält sich das Informationsangebot in engen Grenzen: Lediglich eine Hand voll Screenshots, Coverabbildungen und magere Presse-Zitate sowie PR-Gefasel sind für jeden Titel abrufbar. Schade drum, denn zu "Gods", "Xenon 2" oder "Cadaver" gäbe es sicher mehr Wissenswertes. Aber immerhin eines schaffen die Bitmaps: Das Musterbeispiel einer lieblosen Firmenseite zu liefern.



Auf Menschenjagd

► Ich zocke seit 20 Jahren Computer- und Videospiele und bin das erste Mal richtig schockiert. Als ich angefangen habe, "Manhunt" zu spielen und den Vorspann sah, hatte ich Lust auf mehr. Bis zum ersten Mord: Plastiktüte über den Kopf, runtergedrückt und dann noch das Knie ins Gesicht geschlagen. Das alles in Großaufnahme und realistisch wie nie. Ihr habt Recht, nach 3-4 Malen langweilt's – ist doch schrecklich, oder?

Die Grenze des guten Geschmacks ist mit dem Titel übertroffen worden. Titel wie "Mortal Kombat Deadly Alliance" oder "Resident Evil" sind gute Spiele, wo auch Blut fließt. Aber immer übertrieben und nicht so realistisch wie in "Manhunt". Bei den 'Fatalities' hat man noch gelacht, weil das mehr Zeichentrick ist als alles andere. Gerade in der Zeit, wo Videospiele so in den Dreck gezogen werden mit den Amokläufen an den Schulen, ist es sehr ungeschickt von Take 2, so einen gewaltverherrlichenden Titel zu veröffentlichen. Sobald wieder was passiert, wird mit Sicherheit "Manhunt" in den Medien als Sündenbock herhalten müssen, und die Videospiele sind mal wieder an allem Schuld. Ich finde es eine Sauerrei, dass mein Hobby mit solchen Spielen kaputt gemacht wird.

Versteht mich nicht falsch, ich zocke gerne Sachen, in denen Blut fließt und geballert wird. Was mich allerdings sehr beunruhigt ist, dass man als Minderjähriger in Kaufhäusern ohne Probleme solche Spiele kaufen kann.

Stephan Rösch, via E-Mail

► Danke für die Berichterstattung zu einem der sicherlich kontroversesten Spiele der letzten Zeit. Ich habe mir "Manhunt" gekauft und möchte Folgendes zu der Diskussion beisteuern: Primär besticht das Spiel durch seine extrem packende Atmosphäre und Story, weniger durch die Meucheleinlagen. Die sind sicherlich in solch realitätsnaher Form selten dagewesen, aber dies macht das Spiel nicht zwingend weniger moralisch richtig als all die ungezählten Ego-Shooter, in denen man 'aufrechte' US-Soldaten verkörpert, die in aller Herren Länder andere Menschen aus der Entfernung über den Haufen schießen, damit

Uncle Sam und die heilige, westlich geprägte Weltordnung weiter existieren darf. Die Diskussion über das Thema 'Moral' in Videospiele wird quasi ja schon durch das Medium ad absurdum geführt. Meiner Meinung nach muss man sich nicht 'schuldig' fühlen, wenn man "Manhunt" spielt und auch noch gut findet. Die extrem gelungene Atmosphäre zieht einen förmlich ins Geschehen, lässt einen schwitzige Hände bekommen und fesselt ans Pad – und dies sind doch immer Eigenschaften, die allerorts als positiv in Bezug auf ein Videospiel gewertet werden. Selbst, wenn die Meuchelszenen nicht in so drastischer Form enthalten wären, trafen alle diese Vorzüge immer noch zu. Und nur so nebenbei: die oben erwähnten

Eigenschaften lassen sich genauso auf beispielsweise "Super Mario Sunshine" anwenden!

Klar gehört "Manhunt" nicht in Kinderhände, das versteht sich aber wohl von selbst. Dafür ist es ja auch (selbst im Ausland) erst ab 18 Jahren freigegeben.

Olaf Buddenberg, via E-Mail

► Vor kurzem kam ich in den Genuss, den umstrittenen Titel "Manhunt" in der ungekürzten (englischen) PAL-Fassung anzutesten. Ich frage mich hierbei, ob es so dringend nötig ist, eine solch explizite Gewaltdarstellung in einem Videospiel zu zeigen. Mich als volljährigen Zocker kümmert es zwar wenig, wenn Körperteile abgehackt oder die virtuellen Gegner enthaupet werden, jedoch ist die Tatsache, dass Jugendliche an dieses Spiel kommen, sehr bedenklich. Selbst bei einer geschnittenen Version, in der weder Blut noch abgetrennte Gliedmaßen vorkommen, würde dieses Spiel extrem jugendgefährdend ausfallen. Die Thematik (zum Töten gedrängt und für brutale Angriffe gelobt) wird bei der BPJM kaum auf positive Resonanz stoßen. Der Ablauf des Spiels und der Einsatz

des Headsets haben zwar einen ordentlichen Tiefgang, jedoch ist es im Grunde ein Splatter-Titel, der von seiner Gewaltdarstellung lebt.

Ich will mit diesem Schreiben keinen volljährigen Spieler bevormunden, hoffe aber, dass "Manhunt" in dieser Version nicht in Deutschland erscheint. Denn wird wieder mal ein Sündenbock zu einer Gewalttat gesucht, hat die Presse einen wirklich deftigen Grund das Medium Videospiele anzugreifen.

Serious Joe, via E-Mail

! Nicht nur die MAN!AC-Redaktion scheint bei Take 2s rabiaten PS2-Action "Manhunt" emotio-

(!!!) Woche eine Antwort bekam. Toll, oder? Deswegen muss ich mich als MAN!AC-Leser der ersten Stunde fragen, warum das bei Euch nicht klappt. Die Konkurrenz hat eine viel höhere Auflage als Ihr und kriegt das trotzdem auf die Reihe, die Leserbriefe zu beantworten.

In dieser Hinsicht bin ich dezent enttäuscht von Euch. Ich frage mich, ob Ihr mit allen treuen Lesern so umgeht. Vielleicht sollte ich meine Meinung auch nochmal überdenken und zur Konkurrenz wechseln – die sind schließlich für mich da. Vergesst nicht: Ihr seid von den Lesern abhängig, nicht umgekehrt!

Marius Jara, Stuttgart



Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

! Dein Ärger ist nachvollziehbar. Nur leider können wir nicht jeden Leserbrief ausführlich und individuell beantworten – dazu landen pro Monat einfach viel zu viele Anfragen in unserer Redaktion. Wollten wir alle kompetent bearbeiten, bräuchten wir einen weiteren Redakteur, der sich ausschließlich um Leserbelange kümmert – und das ist schlichtweg im MAN!AC-Budget nicht drin. Daher versuchen wir in jeder Ausgabe Themenschwerpunkte zu bilden, die einen großen Teil Eurer Anfragen abdecken. Dass dabei einige Antworten offen bleiben, ist leider unvermeidlich. Wir bitten um Nachsicht.

Keiner da?

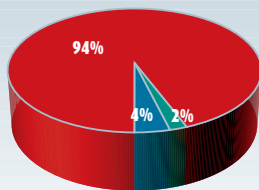
► Ich habe bereits vor etwa zwei bis drei Monaten einen Brief mit einigen Fragen bezüglich den aktuellen Konsolen an Euch geschickt. Bis heute warte ich allerdings vergeblich auf eine Antwort. Zeitgleich ging das Schreiben auch an ein Konkurrenzmagazin, wo ich schon nach einer

Platinen-Probleme

► Ich besitze die Automatenplatine "Bucky o' Hare" (Konami, 1992). Leider zeigt das Spiel vereinzelte Farb- und Grafikfehler, die bei jeder Runde

MAN!AC-MEINUNG NR.15

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.



In Ausgabe 01/04 ging es um die Preisgestaltung von Videospielen. Wir fragten, ob Ihr bei unter 30 Euro pro Titel häufiger zugreifen würdet oder nicht. Hier das eindeutige Ergebnis:

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

an derselben Stelle auftauchen. Komischerweise erhalte ich im 'Mask ROM Check' stets eine 'O.k.'-Meldung. Die Platine ist ein Original (kein Bootleg) und absolut ohne Beschädigung oder Kratzer. Die Pinleiste ist ebenfalls sauber und kalte Lötstellen finde ich auch keine. Die Chips sitzen natürlich alle fest auf der Platine. Daher meine Frage: Gibt es Firmen oder Hersteller, die solche Geräte noch reparieren bzw. prüfen. Wenn ja, würde ich mich über eine Anschrift oder eine Telefonnummer sehr freuen. Mit bestem Dank im Voraus.

Sven Schröter, Rossia

! Mit Adressen respektive Platinen-Spezialisten können wir Dir leider nicht dienen. Daher der Aufruf an alle Leser: Schickt Eure Experten-Kontakte an die Leserbriefadresse – wir leiten sie dann weiter.

Next-Level-Panik

► Ich habe mit großem Interesse die Next-Level-Berichte über den Cell-

UPDATES & ERRATA

► **UPDATE:** Für diese Ausgabe hatten wir eigentlich den Test von Take 2s Gangster-Ballade "Mafia" geplant. Leider traf das Spiel bis zum Redaktionsschluss nicht ein. Gerüchte um eine Verschiebung auf Februar oder März wurden seitens Take 2 weder bestätigt noch verneint. Wir hoffen auf den PS2- und Xbox-Test in der nächsten MAN!AC.

► **MEA CULPA:** Tipps-Onkel Max hat im letzten Heft die Wechstaben verbuchstelt. Oder genauer gesagt, die Gold- und Silber-Bonusfahrzeuge bei "Project Gotham Racing 2" vertauscht. Bei Silber erhältet Ihr den Porsche 911 GT1, bei Gold den Mercedes CLK-GTR.

► **MEA CULPA:** "Spawn: Armageddon"-Entwickler Point of View stammt aus den USA, nicht aus Japan.



Chip gelesen und war schlichtweg von den Socken: 1 TeraFLOPS! Irre ich mich, oder hört sich dies so an, dass Xbox 2 und Gamecube 2 dagegen nicht den Hauch einer Chance haben? Ich bin Xbox-Fan der ersten Stunde und mein armes Herz würde es nicht verkraften, wenn meine geliebte Xbox (2) von so einem technischen Machwerk überholt werden würde. Habt Ihr denn gar keine Leistungsdaten der Xbox 2? Ich kann nämlich erst wieder ruhig schlafen, wenn ich weiß, dass die nächste Microsoft-Konsole mindestens genauso gut wird wie die PS3. Ich habe nur Platz für eine – nämlich die beste – Konsole, und auf "Halo 3" möchte ich nur ungern verzichten. Fast hätte ich's vergessen: Hat 1 TeraFLOPS was mit Grafik und Sound oder mit der Speicherkapazität zu tun?

Anonymer Briefschreiber

! Weder noch: 1 TeraFLOPS bezieht sich auf die Leistung der CPU, eben des Cell-Chips. Egal wie die endgültigen PS3-Daten auch aussehen mögen – Microsofts und Nintendos kommende Konsolen dürften in puncto Rechenpower auf ähnlich hohem Niveau liegen. Letztendlich ist das Können der Entwickler für die Spielequalität und -Optik wesentlich entscheidender als differierende Leistungsdaten. So hält beispielsweise ein älterer PS2-Titel wie "Gran Turismo 3 A-spec" auf der vermeintlich schwächeren Konsole immer noch mit den grafisch besten Xbox- und Gamecube-Rennern mit. Du kannst Deine künftige Kaufentscheidung aller Voraussicht nach also beruhigt am Software-Angebot ausrichten. Wer jedoch alle Spiele-Highlights sein Eigen nennen will, wird auch in der nächsten Generation nicht um den Kauf mehrerer Systeme herumkommen.

Nachspiel zum Nachspiel

► Als ich heute meine MAN!AC bekommen habe und nichtsahnend das Heft durchblätterte, bin ich auf die 'Nachspiel'-Kolumne gestoßen. Bereits der Aufmacher hat mich verwundert. Also habe ich mir den Text durchgelesen und muss sagen, dass ich von der MAN!AC doch ziemlich enttäuscht bin. Es ist mir egal, ob der Verfasser Atheist ist – jedem das Seine. Ich werde erst gar nicht versuchen, ihn zum Christentum zu bekehren. Aber genau das, was Ihr in diesem Text schreibt, macht Ihr nicht besser. Wenn der Verfasser Religion als Lehre aus Halbwahrheiten betrachtet, ist das seine Meinung. Doch ist es verwerflich, die MAN!AC als Plattform zu benutzen, um den Lesern eine Weltanschauung aufzudrängen. Das hat in einem Spielmagazin nun absolut nichts verloren. Wenn Titel wie "Manhunt" erscheinen, in denen man irgendwelche Leute abmurksen muss oder sonstige diabolische Inhalte vorkommen, kräht kein Hahn danach. Aber wehe, ein Spiel hat was mit Religion zu tun! "Ach du meine Güte, das könnte ja unsere Jugend beeinträchtigen! Sie könnten noch zu guten Menschen mutieren! Das wollen wir in einer freien Welt ja nicht, gell?!" Zynismus ist laut Bibel zwar eine Sünde, aber ich bin ja kein Heiliger ebenso wenig wie ein religiöser Fanatiker und sehe viele Fehler der Weltkirchen mit Argwohn. Mir geht es nur gegen den Strich, dass Religion mit Kirche gleichgesetzt wird. Religion an sich ist was Gutes. Viele der Gräueltaten der Kirche wurden von Menschen veranlasst, die Religion nur als Vorwand benutzten (bzw. heute noch benutzen), um ihre eigene Macht zu stärken bzw. sich zu bereichern. Außerdem glaube ich kaum, dass Jesus Christus gepredigt hat, Homosexuelle auszuschließen oder so genannte Hexen zu verbrennen. Wie gesagt, ich bin kein Fanatiker und zocke natürlich auch Brutalo-Titel mit fragwürdigem Inhalt. Aber bitte unterlasst es in Zukunft, über Religion zu urteilen. Das hat in einer Spielzeitschrift nichts verloren und vergault vielleicht noch treue Leser. Bleibt bei Eurem Metier, dann ist auch alles gut!

Stefan, via E-Mail

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

! Dazu die Antwort des Kolumnen-Verfassers Thorsten: Tut mir leid, wenn das Nachspiel Deine religiösen Gefühle verletzt haben sollte – dies war mit Sicherheit nicht beabsichtigt. Wie du richtigerweise feststellst, kann man Kirche und Religion nicht gleichsetzen. Allerdings handelt es sich bei der angeprangerten Christen-Software um keine kirchlich arrangierten Produkte, sondern eben um das Werk streng Gläubiger, die so ihrem missionarischen Auftrag nachgehen. Dass ich so etwas nicht gutheißen kann, liegt nicht an meiner persönlichen Weltanschauung, sondern an der Furcht vor Nachahmern. Videospiele sollten ein Politik-freier Raum bleiben – basta! Der Quervergleich mit Brutalo-Titeln wie "Manhunt" hinkt ebenfalls, denn Tötungsszenarien lassen sich nicht zwanghaft mit Satanismus (dessen Zwecke ich ebenfalls keinesfalls befürworte) in einen Topf werfen.

Highend-Fernseher

► Als hardwareverrückter Leser (ich habe alle Next-Gen-Konsolen und auch einige alte) vermisste ich in Eurer Service-Ecke einen Bericht über Fernsehgeräte. Gerade wo die neuen TFTs auf den Markt drängen – wäre es da nicht eine Überlegung wert, eine Kaufberatung zu veröffentlichen?

Stefan Falkiewicz, via E-Mail

! 'Schuster, bleib bei deinen Leisten': Unser redaktionelles Know-how deckt alles rund um Videospiele ab. Wer kompetente Tests zu Highend-Fernsehern oder Heimkino-Equipment sucht, dem sei unsere Schwesterzeitschrift *audiovision* wärmstens ans Herz gelegt.

KNOWHOW

PS2-Importe ohne Chip-Umbau



PS2 Dauert nur eine Minute: Öffnet die CD-Lade, dreht die Konsole um und entfernt die Schraube rechts. Anschließend nehmt Ihr die Frontverkleidung ab (rechts).



► Doppelter Adapter

Der Adapter 'EMS USB2' schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe: Erstens macht er alle PSOne-Bildschirmwaffen mit aktuellen PS2-Shootern wie "Time Crisis 2" kompatibel. Zudem lassen sich damit PS2-Controller an den PC stöpseln. Bei www.liksang.com zahlt Ihr nur zwölf Euro.



► Cheat-Offensive

Ihr wollt mogeln, aber nicht mit dem Action Replay? NBG verkauft gleich eine ganze Palette an Alternativen: Der 'MC Cheat Master' kommt mit eingebauten Codes, während 'Code Devil' und 'Xplorer V4 Pro' mit der Konkurrenz kompatibel sind und weitere Extras besitzen. Besorgt sie Euch unter www.nbgshop.de für 20 bis 50 Euro.



Knowhow-Themen ... im Überblick ...

- MAN!AC 02/04: Im Netz mit dem NGC
So spielt Ihr "Mario Kart DD!!" online
- MAN!AC 01/04: Online spielen via PC
Zockt LAN-fähige Xbox-Titel im Internet
- MAN!AC 12/03: Joypads am PC
So bringt Ihr Controller an den Computer
- MAN!AC 11/03: Controller-Innereien
So funktionieren Konsolen-Pads

Wer auf seiner deutschen Playstation 2 Importperlen aus Übersee spielen will, hat sich bislang einfach einen Umbauchip in die Konsole gelötet. Seit Ende 2003 nehmen Händler und Umbauspezialisten allerdings Abstand von dieser Methode, denn nach der neuen Gesetzeslage ist das damit verbundene Aushebeln des Kopierschutzes strafbar. Aber das ist nicht der einzige Grund, die Konsole im Originalzustand zu belassen: Manche Spiele verweigern bei gechipten Konsolen den Dienst und obendrein verfällt auch noch die Garantie beim Umbau. Ähnlich dem 'Freeloader' für Gamecube gibt es jetzt auch auf der Playstation 2 eine Boot-CD, die Eure Konsole mit Importspielen kompatibel macht: Die 'Magic Slide Card' kostet bei www.digishop24.de 28 Euro.

Weg mit der Verkleidung: Ganz ungefährlich ist der Einsatz der 'Magic Slide Card' nicht, denn für den Scheibenwechsel müsst Ihr die CD-Lade vorsichtig aus der Konsole ziehen.



Die 'Magic Slide Card' besteht aus Boot-CD (links), Boot-DVD (unten) sowie einem Plastikhaken (links unten) zum Öffnen der CD-Lade.

Das gelingt mit einem simplen Umbau: Ihr öffnet die Lade, schaltet die Konsole aus und entfernt mit einem feinen Schraubenzieher die breite Schraube links an der Lade. Bei neueren Konsolen ist sie nicht vorhanden, dann könnt Ihr gleich die Frontverkleidung der Lade abnehmen. Keine Panik, diese Modifikation lässt sich in wenigen Sekunden wieder rückgängig machen.

Booten mit Haken: Der 'Magic Slide Card' liegen zwei Scheiben bei, eine für CD-Spiele und eine für Titel auf DVD. Legt den passenden Silberling in Eure PS2 und bootet. Nach wenigen Augenblicken erscheint das Wechselmenü, das das Laufwerk stoppt. Wer

mit AV-Kabel spielt, darf jetzt das kommende Importspiel auf PAL-Modus schalten – das klappt aber nicht bei allen Titeln fehlerfrei. Nun kommt der beiliegende Henkel zum Einsatz, er lässt sich unter der CD-Lade einschieben und hakt dann ein. Wer nun vorsichtig zieht, kann die Lade problemlos aus der Konsole holen. Wechselt nun die Boot-CD gegen das Importspiel und los geht's!

Fazit: Das Herumziehen an der CD-Lade wird auf Dauer Eure Konsole beschädigen, deshalb ist die 'Magic Slide Card' eine innovative sowie günstige Import-Lösung für den Notfall. Importfans besorgen sich aber besser eine Konsole aus Übersee. oe



PS2 Nach dem Booten der 'Magic Slide Card' erscheint das Wechselmenü (links): Wählt den Videomodus und zieht mit dem Henkel die CD-Lade aus der Konsole (Mitte). Per Knopfdruck schließt sie sich und das Importspiel wird geladen (rechts).





Game Boy Advance



Gamecube



Xbox



Playstation 2

SERVICE

Universal 360 Modena & Enzo Ferrari

Thrustmasters '360 Modena' (unten) findet via beigelegtem Adapter Anschluss an PS2, Xbox und Gamecube. Zwar liegt das Lenkrad gut in der Hand, der mäßige Rumble-Effekt und die träge Lenkreaktion überzeugen jedoch nicht. Leider ist auch keine Tischmontage vorgesehen, so müssen virtuelle Rennfahrer mit der guten Schenkelhalterung vorlieb nehmen. Zumindest sorgen zwei analoge Schaltwippen für entsprechendes Ferrari-Feeling.



Weit edler wirkt das originalgetreue 'Enzo Ferrari'-Lenkrad (oben rechts). Dank teils gummierter Oberfläche und griffiger Form finden auch schwitzige Hände guten Halt. Die viel zu kleinen Daumenmulden sorgen aber für unbequeme Fahrten. Positiv dagegen überrascht die sehr stabile Tischbefestigung – leider fehlt eine praktische Schenkelhalterung. Dank USB-Anschluss ist auch ein sehr gutes

Hersteller: Thrustmaster
System: PS2, Gamecube, Xbox
Preis: ca. 50 Euro

Das preiswerte '360 Modena' lässt dank fehlender Tischhalterung, nicht vorhandener freier Tastenbelegung und großem Lenkradspiel nur wenig Freude aufkommen.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓



Force Feedback gewährleistet. Fanatecs 'Speedster 3' wirkt in diesem Punkt aber einen Tick besser. Trotz fehlender Einstellbarkeit kann das Steuergerät dank kleinem Lenkradspiel mehr als überzeugen. Die ungewohnte Tastenanordnung dagegen für lästige Sucherei.

Hersteller: Thrustmaster
System: Playstation 2
Preis: ca. 80 Euro

Das 'Enzo Ferrari'-Steuergerät überzeugt mit genauer Lenkung, sehr gutem Force Feedback und vier Schaltwippen. Leider trüben zu enge Daumenmulden den Gesamteindruck.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

GBA-SP Value Pack

Speedlinks GBA-Set '6 in 1' enthält neben einer knapp bemessenen Stoffhülle mit Halterriemen und Adapter für den Zigarettenanzünder auch eine Handschlaufe, Kopfhöreradapter, Ohrstöpsel sowie eine überflüssige Plastikhülle für ein Spielmodul. Das beiliegende Link-Kabel mit Weiche eignet sich dank Umschalter zum Vernetzen zweier GBAs ebenso wie als Extensionport für den Game Boy Color.



Hersteller: Speedlink
System: GBA
Preis: ca. 25 Euro

Nützliches Sammelsurium an Zubehör für den GBA SP. Gerade Autoadapter, Stofftäschchen und Linkkabel lohnen die preiswerte Anschaffung.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR

Xploder V4 Pro

In edler Metallverpackung und in zwei Ausführungen kommt die neueste Xploder-Generation daher. Zusätzlich zur Standard-Variante bringt die Pro-Version neben der eigentlichen Software noch ein USB-Linkkabel samt Software für alle Windows-Versionen mit – der Spielstand-Archivierung und dem Internet-Tausch steht also nichts im Wege. Löblich: Die vollständige Unterstützung von USB-Tastaturen macht das Eingeben neuer Cheats einfach. Über 36.000 Codes sowie 1.000 Saves erwarten den hungrigen Zocker. Sollte das gewünschte Spiel fehlen, könnt Ihr Cheats und Spielstände auch über www.xploder.net herunterladen und via Linkkabel auf Memory Card übertragen. Die Bildschirmhilfe erreicht Ihr in den übersichtlichen Menüs jederzeit über Select respektive der F1-Taste. Nicht fehlen darf außerdem die Region-Free-Option bei Film-DVDs. Abgerundet wird das Set von einem praktischen Memory-Card-Manager samt speicherplatzsparendem Packer. Der 'Game Accelerator' bringt PAL-Titel auf NTSC (sprich 60Hz) in unge-



fähr 80 Prozent der Fälle zum Laufen. Natürlich steigert sich damit auch (ob erwünscht oder nicht) die Spielgeschwindigkeit. Negativ fällt die recht instabile Windows-Software mit häufigen Abstürzen auf.

Hersteller: Mad Catz
System: Playstation 2
Preis: ca. 50 Euro

Nützliches Moge-Tool das mit erweiterbarer Cheat-Bibliothek aufwartet. 'DVD Region Free', Speicher-Manager und PC-Link-Kabel komplettieren das Paket.

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

R-TYPE FINAL

Die letzten Cheats:

Pausiert das Spiel und haltet die L2-Taste gedrückt, während Ihr den Cheatcode eingibt. Die Aktivierung des Codes wird per Ton signalisiert. Den Code für Unverwundbarkeit könnt Ihr durch zweimaliges Eingeben wieder deaktivieren.

Unverwundbarkeit
 → → ← ← → → ← ← R2 ↑ ↑
 ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ R2 ↑
Laderate bei 99,9 Prozent
 R2 R2 ← → ↑ ↓ → → ↑ ↓ ▲
blaue Energie voll
 R2 R2 ← → ↑ ↓ → → ↑ ↓ ●
rote Energie voll
 R2 R2 ← → ↑ ↓ → → ↑ ↓ ■
gelbe Energie voll
 R2 R2 ← → ↑ ↓ → → ↑ ↓ ✕

Museumsreif:

Gibt die folgenden Passwörter im 'R-Museum'-Modus ein, um diverse Bonuschiffe freizuschalten. Neben den per Passwort freischaltbaren Schiffen könnt Ihr noch eine Unmenge weiterer Vehikel vom Museum aus bemanen. Das funktioniert allerdings erst, sobald der Bolide im Museum ausgestellt wird. Manche Schiffe erscheinen, wenn Ihr bestimmte Levels gemeistert habt, andere setzen eine bestimmte Zeitspanne, während der Ihr unverletzt durch die Levels gleitet, voraus. Um möglichst viele Schiffe freizuschalten, könnt Ihr den oben beschriebenen Unverwundbarkeits-Cheat benutzen und ohne Mühe die zum Teil extremen Zeitlimits erfüllen.

Lady Love
 4170 4170
 Strider
 5050 1060
 Mr. Heli
 5959 5959
 Curtain Call
 9910 0101

BIG MUTHA TRUCKERS

Big Mighty Cheetazz:

Im Optionsmenü der Gamecube-Lasterfahrerei könnt Ihr im Passwort-Bildschirm eine Hand voll schwerwichtiger Cheats eingeben.

automatische Navigation
USETHEFORCE
 Bonus-Levels
Jinglebells
 diplomatische Immunität gewinnen
VICTORS
 schneller Truck
GINGERBEER
 böser Truck
VARLEY
 10 Millionen Dollar
LOTSAMONEY
 kleinere Passanten
DAISHI
 unendlich viel Zeit
PUBLICTRANSPORT
 Levelauswahl
LAZYPLAYER
 Schadens-Regulierung
6WL
 alles freischalten
CHEATINGMUTHATRUCKER

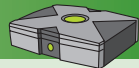
Geldgeschenke:

Wenn Euch die zehn Millionen Dollar nicht ausreichen, die Ihr Euch ersammeln könnt, habt Ihr die Möglichkeit, noch mehr Kohle zu machen. Aktiviert als Erstes den '10 Millionen Dollar'-Cheat. Dann begeben sich die Spieler in eine der Bars und wagt ein Spielchen am einarmigen Banditen. Durch die Cheateinwirkung werfen die Slotmaschinen immer Gewinn ab.

Selbstreparatur:

Sobald Ihr eine Lieferung mit einem Truck erledigt habt, fahrt Ihr leer zur Spedition zurück. Tauscht Euren Laster gegen einen neuen LKW und wieder zurück. Euer alter ist ohne Reparatur so gut wie neu.

GTA DOPPELPAK



"Grand Theft Auto 3"-Cheats:

Alle Cheats werden im laufenden Spiel eingegeben. Die Richtungsangaben beziehen sich auf das Digi-Pad.

alle Waffen
 Schwarz Schwarz L Schwarz ← ↓
 → ↑ ← ↓ → ↑
 volle Rüstung
 Schwarz Schwarz L Weiß ← ↓ →
 ↑ ← ↓ → ↑
 volle Energie
 Schwarz Schwarz L R ← ↓ → ↑
 ← ↓ → ↑
 alle Outfits
 → ↓ ← ↑ L Weiß ↑ ← ↓ →
 Fahrzeug explodiert
 Weiß Schwarz L R Weiß Schwarz Y
 X B Y Weiß L
 Autos fliegen länger
 → Schwarz B R Weiß ↓ L R
 Fahrt in einem Panzer
 B B B B B R Weiß L Y B Y
 leichtere Steuerung
 R L Schwarz L → R R Y
 unsichtbare Autos
 L L X Schwarz Y L Y
 'Gesucht'-Level steigt
 Schwarz Schwarz L Schwarz ← →
 ← → ← →
 viel Geld
 Schwarz Schwarz L L ← ↓ → ↑
 ← ↓ → ↑
 'Gesucht'-Level sinkt
 Schwarz Schwarz L Schwarz ↑ ↓
 ↑ ↓ ↑ ↓

"GTA Vice City (dt.)"-Cheats:

Für die Eingabe gelten dieselben Regeln wie bei den "Grand Theft Auto 3"-Cheats.

volle Rüstung
 Schwarz B R Weiß ← R L Schwarz
 Weiß
 Autos Explodieren
 Schwarz Weiß R L Weiß Schwarz X
 Y B Y Weiß L
 volle Energie
 R Schwarz L B ← ↓ → ↑ ← ↓
 → ↑
 schnellere Fahrzeuge
 → R ↑ Weiß Weiß ← R L R R
 niedrigeres 'Gesucht'-Level
 R R B Schwarz ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
 perfekte Steuerung
 Y R R ← R L A Schwarz
 Waffen #1
 R Schwarz L Schwarz ← ↓ → ↑
 ← ↓ → ↑
 Waffen #2
 R Schwarz L Schwarz ← ↓ → ↑
 ← ↓ → ↑
 Waffen #3
 R Schwarz L Schwarz ← ↓ → ↑
 ← ↓ → ↓
 Zeitlupe
 Y ↑ → ↓ X Schwarz R
 Zeit vergeht schneller
 B B L X L X X L Y B Y
 Bikini-Girls mit Wummen
 → R B Weiß ← A R L A
 als Candy Suxxx spielen
 B Schwarz ↓ R ← → R L A Weiß

... 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



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Beißfest für die PS2:

Alle Sony-Vampire dürfen sich über etliche bissige Cheats freuen. Pausiert das Spielgeschehen und gebt einen der unten stehenden Cheatcodes ein. Sobald die Spielpause beendet wird, ist der Cheat aktiviert.

alle Bonus-Features

R2 ↓ L2 R1 ← L2 ↓ L1 ▲

alle dunklen Chroniken

R1 ↓ R2 L1 → R2 ▲ ↓ L1

volle Energie

← → ← → R1 L1 ● ▲ ↓

alle Slams

→ ↓ ↑ ↓ ↓ R1 ▲ ● ↓

alle Power-Ups

← ← ↑ ↑ L1 R2 ● ▲

unendlich Reaver-Ladungen

↓ ↓ ↑ ← R1 R2 ↓ ▲ ●

Unverwundbarkeit

↑ ↓ → ↓ R1 R2 ↓ ▲ L1

keine Texturen

L1 ↓ R2 → R2 ↑ ▲ L1 ↓

Toon-Version

↑ ↓ ↑ ↓ R1 R2 ↓ ● ▲

Tubereaver-Modus

↑ ↓ ← → R2 L2 ▲ ↓ ●

Wireframe-Modus

L1 ↓ L1 ↑ R1 L2 L1 ↓ ▲

Xbox-Schummelblutbad:

Auch auf der Xbox aktiviert Ihr die Cheats während der Spielpause.

alle Bonus-Features

Schwarz ↓ Weiß R ← Weiß R ←

Weiß R ← Weiß ↓ L Y

alle dunklen Chroniken

R ↓ Schwarz L → Schwarz Y ↓ L

volle Energie

← → ← → R L B Y ↓

alle Slams

→ ↓ ↑ ↓ ↓ R Y B ↓

alle Power-Ups

← ← ↑ ↑ L ← Schwarz B ↓ Y

unendlich Reaver-Ladungen

↓ ↓ ↑ ← R Schwarz ↓ Y B

Unverwundbarkeit

↑ ↓ → ↓ R Schwarz ↓ Y L

keine Texturen

L ↓ Schwarz → Schwarz ↑ Y L ↓

Toon-Version

↑ ↓ ↑ ↓ R Schwarz ↓ B Y

Tubereaver-Modus

↑ ↓ ← → Schwarz Weiß Y ↓ B

Wireframe-Modus

L ↓ L ↑ R Weiß L ↓ Y



BACKYARD WRESTLING

Hinterhof-Schummeleien:

Sowohl auf der PS2 als auch auf der Xbox könnt Ihr diverse Cheateffekte aktivieren, wenn Ihr Euren selbstgemachten Prügelprotz auf einen der aufgelisteten Namen tauft.

unsichtbare Spieler

denicholas

Spieler 1 wird unsichtbar

jche

Spieler 2 wird unsichtbar

cbarlow

Spieler 1 hat unendlich Special-Moves

ddaniels

Spieler 2 hat unendlich Special-Moves

jmaxwell

große Köpfe

rtaylor

große Hände

okendall

große Füße

tpiperi

alles Groß

tho

Halo-Modus

jgintu

Geister-Modus

pjefferies

Greyscale-Modus

ksimeonov

Wireframe-Modus

ewilliams

Ego-Perspektive

edma

superharter Schwierigkeitsgrad

stomanovski

Toon-Wrestler

pstapley

Toon-Hintergrund

mbilodeau

Mastercheat für PS2:

Um auf der PS2 alles auf einen Schlag freizuschalten, haltet Ihr im Hauptmenü die L-Taste gedrückt und führt die folgende Kombination aus.

× ■ ▲ ● × ■ ▲ ●

Mastercheat für Xbox:

Besitzt Ihr Microsofts Spielekiste, haltet Ihr ebenfalls die L-Taste im Hauptmenü gedrückt und benutzt den Cheatcode. Auf beiden Systemen ertönt nach erfolgter Eingabe ein Signal, das die Freischaltung aller Goo-dies und Cheatmodi ankündigt.

A X Y B A X Y B



NFL STREET

Schummelnamen:

Gebt die folgenden Passwörter als Spielernamen ein, um diverse Goo-dies freizuschalten. Die Codes gelten für alle Konsolen-Versionen.

alle NFL-Legenden

Classic

alle Stadien

Travel

Team 'Kay Slay' freischalten

KaySlay

Team 'X-ecutioner' freischalten

Excellent

Freispielbare Teams:

Aus dieser Liste könnt Ihr die Bedingungen entnehmen, die Ihr erfüllen müsst, um die angegebenen Teams freizuschalten.

AFC West All-Stars

gewinnt die 'AFC West Ladder' im

NFL Challenge-Modus

AFC East All-Stars

gewinnt die 'AFC East Ladder' im

NFL Challenge-Modus

AFC North All-Stars

gewinnt die 'AFC North Ladder' im

NFL Challenge-Modus

AFC South All-Stars

gewinnt die 'AFC South Ladder' im

NFL Challenge-Modus

NFC West All-Stars

gewinnt die 'NFC West Ladder' im

NFL Challenge-Modus

NFC East All-Stars

gewinnt die 'NFC East Ladder' im

NFL Challenge-Modus

NFC North All-Stars

gewinnt die 'NFC North Ladder' im

NFL Challenge-Modus

NFC South All-Stars

gewinnt die 'NFC South Ladder' im

NFL Challenge-Modus

NFL Legends

schlägt das erste 'Ladder Team' im

NFL Challenge-Modus

Kayslay

schlägt das zweite 'Ladder Team'

im NFL Challenge-Modus

X-ecutioners

schlägt das vierte 'Ladder Team' im

NFL Challenge-Modus

Unendlich Turbo für PS2:

Pausiert das Spiel und haltet während der Eingabe die L-Taste gedrückt.

● × → ← ← ↑



STARSKY & HUTCH

Cheatcodes:

Mit gehöriger Verspätung trifft die Gamecube-Variante der Koteletten-Versorgung "Starsky & Hutch" ein. Unbeeindruckt veröffentlichen wir trotzdem die Cheats zum Kultserien-Spiel. Gebt die folgenden Codes während des Spiels ein.

große Köpfe

Y B A X X A B Y

Unsichtbarkeit

↑ → ↓ ← Z ← → ←

tiefergelegte Fahrer

↑ ↑ ↓ ↓ A X Y B

niedrige Perspektive

↑ ↑ ← ← R Z L Z

Monster Truck

L L ← → Z Z Z Z

psychedelische Perspektive

L Z R Z ← ← ↑ ↑

seltames Auto

↑ A ↓ Y ← X → B

Trike-Kamera

↑ ↑ → → R Z L Z

Mastercheat:

Gebt diesen Cheat als Namen ein, um alle Code-Effekte gleichzeitig freizuschalten.

VADKRAM



NHL RIVALS 2004

Passwörter:

Sucht Euch das Passende aus unserem Passwort-Angebot heraus und benutzt den Code anschließend im 'Code'-Bildschirm des Spiels. Eine Mehrfacheingabe ist möglich.

perfekt balancierte Spieler

EVENSTEVEN

große Spieler

BIGDUDES

großer Puck

BIGBISCUIT

geringe Schwerkraft

WEIGHTLESSPUCK

Rivals East All-Stars

CUJOEAST NHL

Rivals West All-Stars

CUJOWEST NHL

kleine Spieler

TINYTYKES

unendlich 'Speed Burst'

CAFFEINE



HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN



Das Haus am Strand:

Jedes Mal, wenn Ihr per Link-Kabel Verbindung zur Gamecube-Version des Spiels "Harvest Moon: A Wonderful Life" aufnehmt, verleiht Euch die Spielgöttin ein paar Sterne. Wenn Ihr 42 Sterne beisammen habt, wird das 'Seaside'-Haus am Strand zugänglich.

Manischer Moment:

Wandert am Mittwoch zwischen acht und elf Uhr vormittags zum 'Mothers Hill'. Um diese Zeit steht der Arzt am See und starrt auf das Wasser hinaus. Sobald er Euch bemerkt, erklärt er Euch, dass er seiner Eltern gedenkt. Ab jetzt steht die Spielzeit solange still, bis Ihr das Areal wieder verlasst. So könnt Ihr in aller Ruhe fischen oder Eure Axt respektive Eure Angelrute von Vergiftungen befreien, ohne eine Sekunde Zeit dabei zu verlieren. Der Trick ist jeden Mittwoch wiederholbar.

Freund der Geister:

Am Strand könnt Ihr die 'Harvest Sprites' in ihrem Haus aufsuchen. Vererbt den Gesellen von Frühjahr bis Herbst Kräuter, um sie zu Euren Freunden zu machen. Jetzt könnt Ihr mit den Wichten spielen, während sie Eure Arbeit erledigen. Die Kräuter wachsen hinter der Kirche in der Nähe des Geisterhauses. Achtet beim Kräuterverschenken auf die korrekte Farbkombination: Blaue Geister mögen blaues Gras, violette Geister violettes Gras und so weiter.

Die erste Kraftbeere:

Um die erste der begehrten Kraftbeeren zu sammeln, solltet Ihr alle Quadratmeter Eures Farmfeldes abjäten. Ist das Feld bearbeitet, wächst irgendwo darauf die Beere.

Fernsehgeschädigt:

Um 04:44 Spielzeit solltet Ihr keinesfalls fernsehen. Das Textfenster verschwindet dann nicht mehr.

Juwelen der Wahrheit:

Sobald Ihr die Regale im TV-Shop gekauft habt, könnt Ihr 'Juwelen der Wahrheit' sammeln gehen. Die folgende Liste verrät einige der Fundorte.

**hinter der Hundehütte
im Wassertrog des Pferdes
neben der Straßenlaterne zwischen
der Kirche und Rose Square
im oberen Stock der Bücherei auf
dem niedrigen Regal in der Nähe
der Stufen**

Über Stock und Stein:

Um auf Zäunen, Felsen und Bäumen laufen zu können, benötigt Ihr ein ausgewachsenes Pferd und eine Kuh oder ein Schaf. Stellt das Weidevieh vor ein Hindernis und reitet auf dem Pferd auf die andere Seite des Objektes. Jetzt galoppiert Ihr auf Euer Weidevieh zu. Im Versuch darüberzuspringen scheut das Pferd und schleudert Euch auf das Objekt.

MAN!AC Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfängt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

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
Gran 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)	0190/829076221
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter 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 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210



BEYOND GOOD & EVIL

Die letzte M-Disk

des Spiels findet Ihr im ersten Stock der Location 'Akudas Bar' in einem Schränkchen versteckt.

BOMBASTIC

Neue Spiele:

Um neue Spielmodi freizuschalten, benutzt Ihr die folgenden Codewörter im Passwort-Menü des Spiels.

drei Minuten Zeitlimit

QQRniV6tM5

'Chain Attack'-Modus,
zwei Minuten Zeitlimit,
Geschwindigkeit auf 3/5

TQXYRyXhdm5

alle Würfel löschen, bevor
die Combo endet

GVFhSiQW8m5

alle 50 Würfel im Startbildschirm
erledigen

J3P8rfQeTF3

in drei Minuten zu Level 10 kommen

U8mnPYmG7QW

möglichst schnell Level 5 erreichen

BbrMjXSbnB3

drei Minuten Zeitlimit,
Geschwindigkeit auf 4/5

mqH7aHQUMC3

zwei Minuten Zeitlimit,
Geschwindigkeit auf 4/5

APGyfybXjd3

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Neue Levels:

Um neue Bereiche von Mittelerde mit Eurem GBA zu erkunden, müsst Ihr diverse Aufgaben erfüllen. Die Liste verrät Euch, was zu tun ist.

Fangorn

**zockt das Spiel mit allen
Charakteren durch**

Helms Klamm

**zockt das Spiel mit sämtlichen
Charakteren durch**

Moria

**gewinnt das Spiel mit jedem
Charakter einmal**

Wetterspitze

**gewinnt das Spiel und sammelt
alle Artefakte**

Smeagol:

Smeagol gesellt sich zu Eurer Helmdenauswahl, wenn Ihr das Spiel mit zwei Charakteren durchgezockt habt. Der schnüffelnde Stinker hoptelt allerdings nur über Multiplayer- oder Bonus-Karten.

Sam mit Gamecube:

Wenn Ihr einen Gamecube nebst "Die Rückkehr des Königs" Euer Eigenes nennt, könnt Ihr Euren GBA per Link-Kabel an den Würfel stöpseln. Läuft das Spiel gleichzeitig auf beiden Systemen, wird Sam auf dem GBA verfügbar.

Sam ohne Gamecube:

Für alle Tolkienisten ohne Gamecube oder Link-Kabel gibt es auch einen anderen Weg, um Sam in Multiplayer-Spielen oder in Bonuslevels zu steuern. Zockt zuerst das Spiel mit Frodo durch und achtet darauf, alle Artefakte einzusammeln. Jetzt beginnt Ihr ein neues Spiel und wagt Euch mit Frodo abermals bis zu 'Kankras Lauer' vor. Sobald die Riesenspinne Frodo in ihren Hinterhalt gelockt hat, übernimmt Sam die Steuerung. Speichert jetzt Euer Spiel und brecht ab. Ab sofort steht der tapfere Gärtner als Bonusfigur zur Verfügung.

Gegenstände verdoppeln:

Dieser Trick funktioniert nur in Levels mit einem Walddläufer-Versteck. Sobald Ihr alle Gegenstände, die Ihr verdoppeln wollt, im Rucksack habt, speichert Ihr und beendet das Spiel. Im Hauptmenü dupliziert Ihr jetzt Euren Speicherstand in alle noch leeren Speicherslots. Nacheinander startet Ihr jetzt diese identischen Spielstände und deponiert jedesmal die Gegenstände im Walddläufer-Schlupfloch des Levels. Nachdem Ihr mit allen Speicherständen auf diese Weise verfahren seid, startet Ihr wieder das Original-File und freut Euch über Eure wundersam vervielfachte Habe.

Mehr Erfahrung:

Spielt ein beliebiges Level bis kurz vor Schluss und verliert dann absichtlich. Ihr müsst die Mission nochmal von vorn angehen, dürft aber Eure bereits gesammelten Erfahrungspunkte behalten.

Castlevania

Playstation 2

Blutrünstige Vampire, majestätische Zinnen und unzählige Überraschungen – die brandneue "Castlevania"-Episode hat's wahrlich in sich. Damit Ihr dennoch nicht blind durch Draculas Schloss spurtet, hilft unser Player's Guide: Von Boss-Taktiken über

versteckte Geheimnisse und Tabellen aller wichtigen Gegenstände bleiben (hoffentlich) keine Fragen offen! Ein Hinweis zum Schluss: Wir behandeln nur knifflige Stellen des Spiels, denn der lineare Lösungsweg bedarf keiner weiteren Erklärung. tk

Die versteckten Geheimnisse

Haus der Heiligen

1. Stock

Im östlichsten Raum des nördlichen Trakts findet Ihr einen erhöhten Balkon, der von einem Gitter geschützt wird. Begebt Euch einfach auf die benachbarte Plattform, hüpfst in Richtung Raummittle und zieht Euch per Doppelsprung-Peitschen-Kombination am Geländer hoch. Die so erreichten Geheimräume enthalten sowohl Magie- und Health-Container als auch ein weiteres Secret: Sucht in der Bibliothek nach einem Bücherregal, vor dem Kratzer am Boden zu sehen sind. Rennt nun einfach ständig gegen den Schrank – schon öffnet sich ein Schalteraum. Durch das Aktivieren dieses und zwei weiterer Hebel (welche frei zugänglich im Level verteilt sind) kommt Ihr eine Etage tiefer an den **Weißten Tigerschlüssel**.

1. Untergeschoss

Im Westen des Kellers stoßt Ihr auf einen Raum mit fünf Statuen, die Frauen- und Ziegenköpfe zeigen. Um die obere Türe zu öffnen, verwendet Ihr

folgende Kombination (von links nach rechts): Ziege, Frau, Ziege, Frau, Frau. Die westliche Pforte lässt sich hingegen durch Ziege, Ziege, Ziege, Frau, Ziege entriegeln.

Laboratorium der Anti-Seelen

1. Stock

Im östlichen Saal versperrt eine große Statue den weiteren Weg. Für dieses Rätsel benötigt Ihr sowohl **Eis-als auch Flammen-Peitsche**: Haut ständig auf die Steinfigur und wechselt dabei zwischen beiden Elementen – irgendwann zerbricht das Hindernis in tausend Stücke.

2. Stock

Hier schnappen wir uns die **Flammen-Peitsche**: Bewegt Euren Hintern zuerst in den langen, östlichen Raum. Jetzt springt Ihr auf die bewegliche Plattform und hüpfst weiter zum rechts liegenden Vorsprung. Am unteren Bildrand könnt Ihr nun eine gut



versteckte Querstange ausmachen – peitscht Euch an dieser und dem nächsten Pfosten zur grünen Türe. Vor der Treppe zum dritten Stock entdecken aufmerksame Zocker zudem eine gelbe Bodenplatte. Wer sich drauf stellt, wird zum **Gelben Drachenschlüssel** gebeamt.

Palast der dunklen Wasser

1. Untergeschoss

Am Ende eines Ganges gelangt Ihr zu einer versteinerten Türe. Stellt Euch vor die Felspforte und wartet, bis der riesige Ritter mit seinem Morgenstern angreift – mit etwas Glück öff-

net der tumbe Kerl so die Türe. Nun findet Ihr Euch in einer Höhle wieder: Hüpfst auf die Vorsprünge und schnappt Euch im Geheimraum oben den Health-Container. Nun stolziert Leon wieder hinaus und springt blind über das Gelände, welches direkt vor der Türe liegt – mit Geduld landet Ihr so auf einer versteckten Plattform, die zum Eis-Elementar führt. Besiegt das Biest und die **Eis-Peitsche** gehört ebenfalls Euch! Zurück im eben besuchten Geheimraum steigt Euer Held durch die Schädel-Rutsche: Wer auf der Abfahrt alle Münzen einsammelt, wird mit dem **Meditations-Weihrauch** belohnt.



Einen weiteren Health-Container findet Ihr im Raum mit den Axt-Fallen bei der südlichsten Kreuzung: Führt in der Mitte des Gangs einen Doppelsprung nach rechts aus und ergreift den kleinen Vorsprung.

2. Untergeschoss

Im Nordwesten dieser Etage müsst Ihr die **Flammen-Peitsche** einsetzen, um die gefrorene Türe zu öffnen – viel Spaß mit dem nächsten Geheimraum! Südöstlich setzt Leon unterdessen den **Schwarzen Schildkrötenschlüssel** ein und gelangt so an den Draupnir. Dieser Armreif verbessert Eure Angriffswerte. Vom Draupnir-Fundort steuert Ihr Euren Schützling nach Osten, damit er dort den Hebel umlegen kann. Hernach wandert Ihr in die südwestlichste Ecke der Karte: Dort peitscht Leon die drei Säulen aus und schlüpft dann schnell durch die Türe – der **Blaue Drachenschlüssel** gehört Euch! Die **Wolfsfüße** findet Ihr dagegen im Nordwesten: Öffnet das zugehörige Portal einfach mit dem **Roten Phönixschlüssel**.

3. Stock

In der Halle, die sich südlich der Treppen befindet, geht Ihr bis ans östliche Ende: Dort kann Leon nämlich durch die Tapeten hüpfen und so einen Geheimraum erreichen. Mit den eben gefundenen **Wolfsfüßen** spurtet Ihr indes über die bröckelnde Brücke am nördlichen Rand der Karte – auch hier warten Extras auf Euch.

Garten der Vergänglichkeit

1. Stock

In der Nähe des Startpunkts findet Ihr einen Raum mit sich bewegenden Querstangen. Springt zum ersten Pfosten, so dass Ihr ihn genau im höchsten Moment mit Eurer Peitsche erwischt. Nun wuchtet sich Leon über die zweite zur dritten Stange weiter und aktiviert schließlich per Peitsche den Schalter, der eine Plattform erscheinen lässt – so erreicht Ihr den Geheimraum.

Unmittelbar neben dem zweiten Speicherpunkt trampelt Euer Recke in einen Raum mit Riesenpflanze. Am oberen Bildrand könnt Ihr einen Balkon ausmachen, doch wie kommt man dort hoch? Schlagt einfach auf die Pflanze und wartet, bis sie ihre Knospe öffnet – nun könnt Ihr das

Blümchen als Sprungbrett nutzen.

Nördlich von der eben beschriebenen Stelle trifft Ihr abermals auf eine gigantische Pflanze. Wiederholt also das Prozedere von eben (der Balkon befindet sich auf der rechten Raumseite). Hernach landet Leon in einem Saal mit zwei Statuen: Aktiviert per Peitsche beide Hebel und springt dann schnell auf die erscheinende Plattform. Jetzt sind's nur noch wenige Meter bis zum Donner-Elementar: Lauft einfach geradeaus und nehmt die Treppe zum zweiten Stock. Schon bald gehört die zugehörige **Donner-Peitsche** Euch!

Auf dem Rückweg schaut Ihr noch beim Gang mit der eingestürzten Brücke vorbei: Wer die **Wolfsfüße** aktiviert, kann zur linken Türe springen und einen Geheimraum erreichen.

Als letztes holt sich Leon noch den **Roten Phönixschlüssel** im Nordos-



Garten der Vergänglichkeit

ten des schaurigen Gartens ab – aktiviert zuvor aber alle drei Schalter!

Theater der Toten

1. Stock

Der Raum mit den fiesen Stachelfal-

len enthält einen Health-Container: Lauft ganz auf die linke Seite der Halle und sucht nach einer kaum zu erkennenden Peitsch-Stange, die Euch zum ersehnten Balkon bringt. Den **Weißten Tigerschlüssel** setzt Ihr hinge-

Alle wichtigen Gegenstände im Überblick

Die Schlüssel		
	Wo finde ich den Schlüssel?	Wo kann ich ihn einsetzen?
1 Weißer Tigerschlüssel	1. Untergeschoss im Haus der Heiligen	1. Stock im Theater der Toten
2 Blauer Drachenschlüssel	2. Untergeschoss im Palast der dunklen Wasser	1. Stock im Garten der Vergänglichkeit
3 Gelber Drachenschlüssel	2. Stock im Laboratorium der Anti-Seelen	1. Stock im Haus der Heiligen
4 Roter Phönixschlüssel	1. Stock im Garten der Vergänglichkeit	2. Stock im Laboratorium der Anti-Seelen
5 Schwarzer Schildkrötenschlüssel	2. Stock im Theater der Toten	2. Untergeschoss im Palast der dunklen Wasser
6 Juwel der Entriegelung	2. Stock in der Pagode des Monds	1. Untergeschoss in der Eingangshalle
Die Relikte		
	Wo finde ich das Relikt?	Was bringt das Relikt?
1 Schwarzer Bischof	1. Stock im Haus der Heiligen	Erhöht Eure Angriffswerte
2 Weißer Bischof	Wird von Rinaldo angeboten	Erhöht Eure Defensivwerte
3 Wolfsfüße	2. Stock im Laboratorium der Anti-Seelen	Erhöhen Sprungweite wie Lauftempo
4 Kristallschädel	Wird von Phantomen fallengelassen	Garantiert temporäre Unsichtbarkeit
5 Krug der Unsterblichkeit	Wird von Zauber-Skeletten fallengelassen	Garantiert temporäre Unsterblichkeit
6 Kleiner Hammer	2. Untergeschoss im Palast der dunklen Wasser	Getötete Gegner lassen immer Geld fallen
7 Luzifers Schwert	2. Stock im Theater der Toten	Verletzt Gegner, die in Eurer Nähe stehen
8 Saisei Weihrauch	1. Stock im Garten der Vergänglichkeit	Füllt Lebensenergie im Tausch gegen Magiepunkte auf
9 Svarog Statue	Im Tutorial-Raum zu Beginn des Spiels	Erzeugt eine Flammenspur, wo Leon hinläuft
10 Meditations-Weihrauch	In der Schädel-Rutsche des Palastes der dunklen Wasser	Füllt Herzchen im Tausch gegen Magiepunkte auf
Die Orbs		
	Wie bekomme ich den Orb?	Wozu brauche ich den Orb?
1 Blauer Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit dem Wurm	Freischalten des letzten Levels
2 Roter Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit dem Golem	Freischalten des letzten Levels
3 Grüner Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit Joachim Armster	Freischalten des letzten Levels
4 Gelber Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit dem Sukkubus	Freischalten des letzten Levels
5 Violetter Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit der Medusa	Freischalten des letzten Levels
6 Schwarzer Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit dem Vergessenen	Keine besondere Bewandnis
7 Weißer Orb	Hinter der Statue im Laboratorium der Anti-Seelen	Keine besondere Bewandnis
Die Hauptwaffen		
	Wo bekomme ich diese Peitsche ?	Wofür brauche ich den Riemen?
1 Flammen-Peitsche	Vom Feuer-Elementar im Laboratorium der Anti-Seelen	Bei der Eistür im Palast der dunklen Wasser
2 Eis-Peitsche	Vom Eis-Elementar im Palast der dunklen Wasser	Um die Statue im Laboratorium der Anti-Seelen zu zerstören
3 Donner-Peitsche	Vom Donner-Elementar im Garten der Vergänglichkeit	Keine besondere Bewandnis
4 Vampir-Killer	Von Rinaldo, nachdem Ihr fünf Orbs eingesammelt habt	Um Walter Bernhard zu besiegen



gen im Südosten ein, um an eine wertvolle Herz-Brosche zu kommen. Ein weiteres Geheimnis entdecken aufmerksame Vampirjäger im Westen des Theaters: Dort fliegen Euch unaufhörlich Meteoriten auf den Schädel. Während Ihr eine Türe durch die offensichtliche Zerstörung der roten Statuen (stellt Euch einfach in die Nähe jeder Figur und wartet, bis sie vom Steinschlag erfasst wird) öffnet, lässt sich die zweite Pforte mit den blauen Denkmälern entriegeln – allerdings befinden sich diese an schwer zugänglichen Stellen.

2. Stock

Wenn Ihr über die östliche Treppe ins obere Stockwerk gelangt, wird Leon schon bald wieder von fallenden Stacheln bedroht. Im zugehörigen Raum befindet sich ebenfalls ein Secret: Direkt links vom Eingang hängt nämlich eine Querstange, die Euch zum nächsten Magie-Container bringt. Wer gar noch weiter nach oben hüpf, wird mit **Luzifers Schwert** belohnt. Westlich vom Zentrum trifft Euer Alter Ego hingegen auf Laser spuckende Totenköpfe: Benutzt den Block-Knopf (R1) und blickt die Fratzen jeweils frontal an – dann wird der Energie-

strahl abgeschaltet. So erreicht Ihr den **Schwarzen Schildkrötenschlüssel**.

Pagode des Monds

1. Stock

Im nördlichsten Raum attackieren Euch fiese Zauber-Skelette, die sich duplizieren können. Das einzige verwundbare Gerippe erkennt Ihr jeweils an der Reflexion auf dem Kachelboden – haut es in Stücke! Mit etwas Glück lässt einer Eurer Widersacher sogar den **Krug der Unsterblichkeit** fallen. Wundert Euch aber nicht, wenn's länger dauert: Wir benötigen über fünfzig Anläufe!

2. Stock

Folgt dem westlichen Pfad bis zum kreisförmigen Gang. In dessen Zentrum wartet ein fieses Plattform-Rätsel: Die beleuchteten Stellen führen Euch nämlich nur zur rechten Türe, die linke (versteckte) Pforte bleibt im Dunkeln! Folgt also dem Scheinwerfer bis zum erleuchteten Tor und geht dann wieder eine Plattform zurück. Jetzt legt Leon seine **Wolfsfüße** an, die ihn per Doppelsprung schräg nach links auf einen geheimen Vorsprung führen. Hier entdeckt Ihr schließlich das **Juwel der Entriegelung**.



Die Bosse des Bösen

Der Wurmparasit

Lebensenergie: 1.200 Punkte

Am Ende des Hauses der Heiligen wartet ein gigantischer Wurm auf Euch. Allerdings müsst Ihr nicht das Biest selbst, sondern den wabernden Kern attackieren. Weicht also der Schlange aus und beobachtet die fünf Löcher im Boden: Dort erscheint regelmäßig eine Art Knospe, die Ihr fortwährend mit schnellen Peitschenhieben eindeckt. Aber Vorsicht: Wenn der Wurm Feuer spuckt, sollte sich Leon schnellstens aus dem Staub machen – sonst endet er als Grillfleisch. Zur Belohnung für Eure Mühen erhaltet Ihr schließlich den **Blauen Orb**.

Der Golem

Lebensenergie: 1.500 Punkte

Der steinerne Wächter des Laboratoriums der Anti-Seelen setzt sich vor Euren Augen zusammen und greift sofort an. Versucht erst gar nicht, seine mächtigen Fausthiebe zu blocken, denn jedwede Defensiv-Haltung ist hier wirkungslos. Ergo geht Leon gleich zur Offensive über: Umrundet Euren klobigen Widersacher und attackiert ihn von hinten. Werdet Ihr hingegen frontal erwischt, wirkt eine Sprungattacke mit anschließenden Schlägen auf den Kopf des Golems Wunder – auch der Einsatz von Sub-Weapons leistet unschätzbare Dienste. Dummerweise gibt der grobe Klotz nicht nach einem Gefecht klein bei, sondern besitzt eine zweite Energieleiste. Außerdem erweitert sich seine Offensiv-Palette durch eine fiese Rammattacke. Sobald der Golem seine Faust fliegen lässt, weicht Ihr aus und bringt Euch in Schlagreichweite: Kloppt nun wie wild auf die glühende Kugel am Kopf des Opponenten – so wandert bald auch der **Rote Orb** in Euer Inventar!

Die Medusa

Lebensenergie: 2.000 Punkte

Im Garten der Vergänglichkeit haust ein schreckliches Schlangenmonster, welches Euren Helden in Stein verwandeln kann. Tastet Euch dementsprechend vorsichtig ans Boss-Biest heran und verpasst ihm via Peitsche eine Kopfmassage. Sobald die Medusa angeschlagen ist, sondert sie gifti-

ges Blut ab – weicht dem ranzigen Lebenssaft unbedingt aus! Sollte Leon gar vom Versteinerungsfuch erwischt werden, rotiert Ihr schnell den linken Analogstick bzw. hämmert auf alle Aktionstasten – nur so kommt Euer Recke rechtzeitig frei. Der Rest des Kampfes dürfte kein großes Problem darstellen: Merkt Euch einfach die verschiedenen Angriffs-Schemata der hässlichen Fratze, blockt sämtliche Gemeinheiten ab und nutzt Eure Sub-Weapons (besonders Weihwasser wirkt hier Wunder!). Den **Grünen Orb** hat sich Leon nach diesem Gefecht wirklich verdient!

Joachim Armster

Lebensenergie: 1.500 Punkte

Der Palast des Dunkles Wassers wartet mit einem besonders kniffligen Obermütz auf: Vampirfürst Joachim Armster bewirft Euch mit allerlei Zaubersprüchen. Aufmerksame Zocker bemerken in den Ecken des Raumes blaue Sphären: Diese magischen Siegel machen Euren Widersacher immun gegen Peitschenschläge. Demnach müsst Ihr alle drei Schutzmechanismen deaktivieren, bevor Leon zum Angriff übergehen kann. Verwundet Joachim so schnell wie möglich, denn die Sphären regenerieren sich nach kurzer Zeit wieder. Wenn Ihr unsere Anweisungen befolgt, gehört der **Violette Orb** im Handumdrehen Euch.

Der Sukkubus

Lebensenergie: 1.000 Punkte

Im finalen Raum des Theaters der Toten stoßt ihr auf Sara, welche sich urplötzlich in eine dunkle Herrscherin verwandelt. Die gemeingefährliche Dame bewegt sich wesentlich fixer als Euer Held, denkt also immer einen Schritt voraus und empfängt das Biest mit einer Combo-Attacke. Achtet außerdem unbedingt auf den Knutscher (kein Scherz!) des Sukkubus: Kommt Ihr zu nahe heran, wird Leon nämlich mit tödlichen Küssen eingedeckt. Wenn Eure Gegnerin schließlich Pflanzen aus dem Boden schießen lässt, antwortet Ihr mit einem blitzschnellen Sprung-Angriff – der **Gelbe Orb** geht auf diese Weise ebenfalls in Euren Besitz über.

Der Doppelgänger

Lebensenergie: 1.500 Punkte

Der Eingang des oberen Schlossbereichs wird von einem frechen Scharlatan bewacht. Allerdings sollte der Kampf gegen das Leon-Plagiat keine größere Hürde darstellen, weil Ihr an dieser Stelle des Spiels auf die legendäre 'Vampir Killer'-Peitsche vertraut. Denkt einfach nur daran, dass Euer Doppelgänger die selben Sub-Weapons wie Leon verwendet und kloppt den Nachmacher per Lederriemen-Stakkato aus der Burg.

Walter Bernhard

Lebensenergie: 1.500 Punkte

Auch das Duell mit dem vermeintlichen Erzbösewicht entscheidet Ihr dank unserer Tipps locker für Euch. Nachdem Walter beim ersten Schlag die Kraft Eurer Alchemisten-Peitsche registriert, zieht er andere Saiten auf: Immer wieder teleportiert sich Herr Bernhard durch die Halle und lässt anschließend fiese Explosions-Kugeln ab. Außerdem streut Euer Gegenüber gelegentlich fiese Blitzschläge ein. Gebt also unaufhörlich Fersengeld und greift nur in ruhigen Momenten mit Eurer Peitsche an! Vorsicht auch vor der Super-Schockwelle des geifernden Schlossherrn: Sobald Ihr ein unverständliches Gemurmel registriert, sollte Leon ins hintere Eck des Saales flüchten – sonst trifft Euch im wahrsten Wortsinne der Schlag. Nach dem Scharmützel erfahrt Ihr schließlich den wahren Drahtzieher und werdet in die Hölle transportiert.

Der Tod

Lebensenergie: 4.444 Punkte

Leider liegt zwischen dem Kampf mit Walter und Eurer härtesten Prüfung kein Speicherpunkt – spart also unbedingt einige Heiltränke auf! Mit Geduld wie Konzentration lässt sich aber auch Gevatter Tod bezwingen: Weil das satanische Vieh stets am Rande der Arena rumschwirrt bzw. hier sämtliche Sub-Weapons keine Wirkung besitzen, muss Leon sich was Besseres einfallen lassen: Wartet einfach drarauf, dass Euer Widersacher fliegende Totenköpfe beschwört. Während dieser Phase könnt Ihr problemlos eine Peitschen-Kombo anbringen. Kommen Euch die Schädel schließlich zu nahe, tretet Ihr den sofortigen Rückzug an! Wer diese Anlei-

tung beherzigt respektive auch den Sensenhieben ausweicht, hat das Obermonster schnell am Rande einer Niederlage. Aber Achtung, im letzten Drittel der Schlacht packt Mister Gerippe seine beste Waffe aus: Krachen Feuerbälle vom Himmel, weicht Ihr blitzschnell zur Seite und vermeidet die anschließende Druckwelle durch einen perfekt getimten Doppelsprung – geschafft!

Die Elementare

Lebensenergie: jeweils 1.500 Punkte

Egal ob Feuer-, Eis- oder Donner-Elementar – die optionalen Bosskämpfe lassen sich am besten nach Beendigung der eigentlichen Story erledigen. Dann strotzt Euer Recke nämlich nur so vor Lebenskraft und Extras. Nutzt in jedem Fall die offensichtlichen Schwächen der Elementare: So ist das Feuer-Biest nicht gut auf Eis-Peitschen zu sprechen – umgekehrt

verhält es sich genauso. Den Donner-Gott schlägt Ihr schließlich mit ausgewählten Combo-Schlägen zu Brei. Auf diese Weise erhält Leon alle drei **Bonus-Peitschen**.

Der Vergessene

Lebensenergie: 4.800 Punkte

Wer hätte das gedacht: Der dickste Boss des Spiels versteckt sich nicht im eigentlichen Story-Geschehen, sondern in den düsteren Katakomben des Schlosses. Mit dem **Juwel der Entriegelung** öffnet Ihr das Gefängnis unterm zentralen Teleporter-Raum und trefft so auf den Vergessenen. Dieser Kampf erstreckt sich über drei knallharte Phasen:

Phase 1

Den ekligen Unterbauch traktiert Ihr mit steten Peitschen-Attacken. Nach kurzer Zeit tauchen Würmer auf: Metzelt das Gesindel einfach per 360°-Schlag (Analogstick drehen und Dreieck-Taste drücken) ab.

Phase 2

Nun muss sich Leon mit Händen sowie Brust der Riesenkreatur rumärgern. Konzentriert Euch jedoch auf die Pranken: Weicht eventuellen Schwingern aus und malträtiert dann die Fingerchen des Vergessenen.

Phase 3

Im letzten Drittel des epischen Gefechts steht Ihr Eurem Opponenten Auge in Auge gegenüber. Der gigantische Kopf lässt Felsbrocken auf Euch niederprasseln, denen Ihr tunlichst ausweichen solltet. Danach folgt eine kurze Feuerpause, welche Leon zum Gegenangriff nutzt. Greift aber nicht zu lange an, denn jetzt folgt der heikelste Teil: Die Visage des Vergessenen spuckt Feuer! Nur wer sich schnell genug hinter einen der zuvor herunter gefallenen Steinblöcke begibt, überlebt auch diese Folter. Nun könnt ihr wieder in die Offensive gehen und den heiß begehrten **Schwarzen Orb** einsacken.



Die freischaltbaren Bonus-Optionen

	Was muss ich erfüllen?	Wie erhalte ich das Extra?	Was bringt's mir?
'Alle Skills'-Modus	Spiel mit Leon beenden	@LLSKILL als Namen eingeben	Alle Skills sofort verfügbar
'Boss Rush'-Modus	Alle Bosse im Spiel besiegen	Erscheint im Level-Hub	Besiegt so schnell wie möglich alle Bosse
'Crazy'-Modus	Spiel mit Leon beenden	@CRAZY als Namen eingeben	Spielt auf dem ultimativen Schwierigkeitsgrad
Jade Maske	Spiel mit Leon beenden	Lässt sich bei Rinaldo kaufen	Lässt Kronleuchter automatisch zerbersten
Joachim Armster	Spiel mit Leon beenden	@JOACHIM als Namen eingeben	Schlüpft in die Rolle von Vampir Joachim
Möbius' Brosche	'Crazy'-Modus beenden	Lässt sich bei Rinaldo kaufen	Sub-Weapon-Einsatz kostet keine Herzen mehr
Musik Box	Spiel mit Leon beenden	Lässt sich bei Rinaldo kaufen	Hört Euch alle Musikstücke einzeln an
Pumpkin Modus	Spiel mit Joachim beenden	@PUMPKIN als Namen eingeben	Schlüpft in die Rolle des kuriosen Kurbiskopfs