

GamePro
MIT 34 VIDEOS AUF DVD!
Der Herr der Ringe · Halo 2 · The Getaway · Red Faction · Turok Evolution · Brute Force · Pro BMX 2 · Brute Force

NEU

10_2002

PlayStation 2

XBOX

GAMECUBE

DIE WELT DER VIDEOSPIELE

GamePro

SUPER MIT 
RIESENVERLOSUNG:
10 Konsolen  **UND DAZU: 40 SPIELE (u.a. MARIO SUNSHINE) ZUBEHÖR IM WERT VON 2.800 € PLUS: SPANIEN-REISE ZUM X02-EVENT**



TEKKEN 4

TESTVIDEO AUF DVD

RIESENTEST: Ist der Prügel-Hit wirklich besser als Virtua Fighter 4



TUROK EVOLUTION

MEGATEST & MAKING OF AUF DVD

Im Härte-test auf PS2 und Xbox – wir sagen, was das Dino-Spiel taugt

PS 2

- HITMAN 2 PREVIEW
- STUNTMAN LÖSUNG
- TIMESPLITTERS PREVIEW

XBOX

- HALO 2 NEWS
- UNREAL CHAMPIONSHIP PREVIEW
- CRAZY TAXI 3 TEST

CUBE

- STARFOX ADVENTURES PREVIEW
- RESIDENT EVIL 0 PREVIEW
- BEACH SPIKERS TEST&CHEATS

PS2 / XBOX / CUBE / GBA
599 SPIELE GETESTET

James Bond 007

SPIELTRAILER AUF DVD

NIGHTFIRE

Spannende Schleich-Action, rasante Verfolgungsjagden, coole Waffen!
Außerdem: Eine James-Bond-Monsterbox zu gewinnen!

Im Heft: **34 SPIELE-VIDEOS** Video-DVD



DVD läuft auf: PlayStation 2, Xbox (mit Playback-Kit), PC (mit DVD-Lautwerk), Heim-DVD-Player

Deutschland: € 5,20
Österreich: € 5,40
Schweiz: € 5,40



GamePro ist da!

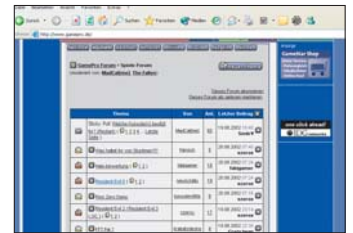
Geschafft! Nach monatelanger Konzeptphase und vier Wochen Vollstress-Produktion liegt GamePro vor euch – das neue Magazin über die Welt der Videospiele. Wir berichten vorurteilsfrei und ohne Scheuklappen über aktuelle Spiele für PS2, Xbox, Cube und GBA. Weil wir finden, dass alle Konsolen es wert sind. Übrigens: Der äußerst günstige Preis dieser Ausgabe ist ein Sonderpreis, der nur kurze Zeit gültig ist. Wer sparen will, sollte mal nach rechts auf unser Einführungs-Aboangebot schauen.

In unserer Erstausgabe haben wir für euch ein fettes Paket geschnürt: unter anderem ein Mega-Preview zu **007: Nightfire**, große Tests zu **Tekken 4** und **Turok Evolution**, Berichte zu **Resident Evil Zero** sowie **Unreal Championship** und und und. Natürlich findet ihr zu diesen Titeln auch bewegte Bilder auf unserer DVD. Exklusiv bei uns: das Making-Of von **Turok Evolution**, bei dem Designer David Dienstbier aus dem Nähkästchen plaudert. Übrigens: Damit ihr unsere Wertungen einschätzen könnt, haben wir bislang 572 erschienene Spiele nachgetestet: Liste ab Seite 100.

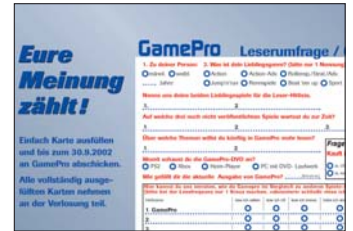
Konsolen-Hefte gibt es viele – wir sind angetreten, um neuen Wind in die Magazin-Landschaft zu bringen. Nur bei uns findet ihr einen ganzseitigen **Lesertest**, den variablen **Wertungskasten**, einen monatlichen **Konsolen-Vergleich** (mit Marktüberblick) und, auf DVD, unseren **TestCheck**, bei dem die in der Ausgabe getesteten Spiele nochmals kurz als Video vorgestellt werden – falls wir nicht gleich ein umfangreiches Video-Special gemacht haben. Insgesamt enthält unsere **DVD** über 100 Minuten Video zu knapp 50 Spielen.

Wir sind zwar ein neues Magazin, aber keine Anfänger in der Spiele-Branche – auf Seite 59 gibt es einige Infos zu unseren Redakteuren und ihren Werdegängen; im **Akte GamePro**-Report beschreiben wir, wie die Zeitschrift entstanden ist. Schreibt uns doch, wie euch GamePro gefällt. Die Adresse: IDG Entertainment, GamePro, Leopoldstr. 252B, 80807 München, E-Mail: post@gamepro.de

Wir hoffen, dass ihr beim Lesen genauso viel Spaß habt, wie wir beim Schreiben hatten, die *GamePros*



Besucht unser Forum auf gamepro.de und diskutiert mit Spielern und Redakteuren über Konsolen und Games.



Wir wollen das Heft für euch machen: schickt uns Leserbriefe und die Mitmachkarte von Seite 51.



Falls euch das Heft gefällt: Für kurzentschlossene gibt es ein mega-günstiges Abo-Angebot (siehe Seite 96)!











GAMEPRO

INHALT 10_2002







TITELGESCHICHTE

007: Nightfire  16

NEWS

Doom 3		10
Halo 2		8
Jedi Knight II		11
Project Gotham 2		10
Ratchet & Clank		11
Rayman 3		9
Rise to Honor		8
This Is Football 2003		11
Treasure Planet		9
Worms 3		9
News aus den USA		12
News aus Japan		13

PREVIEWS

Burnout 2		42
FIFA 2003		40
GTA Vice City		36
Hitman 2		32
Metroid Prime		51
Pro Evolution Soccer 2		48

Doom III SEITE 10




























Rally Championship		45
Resident Evil Zero		30
Splinter Cell		28
Starfox Adventures		44
Tenchu III		38
TimeSplitters 2		26
True Crime: Streets of L.A.		50
Unreal Championship		34

TESTS

Aggressive Inline		88
Akira Psychoball		94

GTA Vice City SEITE 36



Beach Spikers		89
Buffy the Vampire Slayer		75
Commandos 2		90
Conflict Desert Storm		82
Crazy Taxi 3		78
Das Ding		86
DTM Race Driver		62
Ferrari F355 Challenge		91
FILA World Tour Tennis		95
Fireblade		94
Gravity Games		94
Gumball 3000		95
Largo Winch		92
Legion: Legend of Excalibur		92
Loons: Fight for Fame		95
Master Rally		93
Mat Hoffman's Pro BMX 2		80
Ninja Assault		95
Project Zero		84
Stuntman		76
Tekken 4		68
Tekken 4 – Lesertest		71
Tetris Worlds		94
Transworld Surfing		93
Turok Evolution		72

Halo 2 SEITE 8

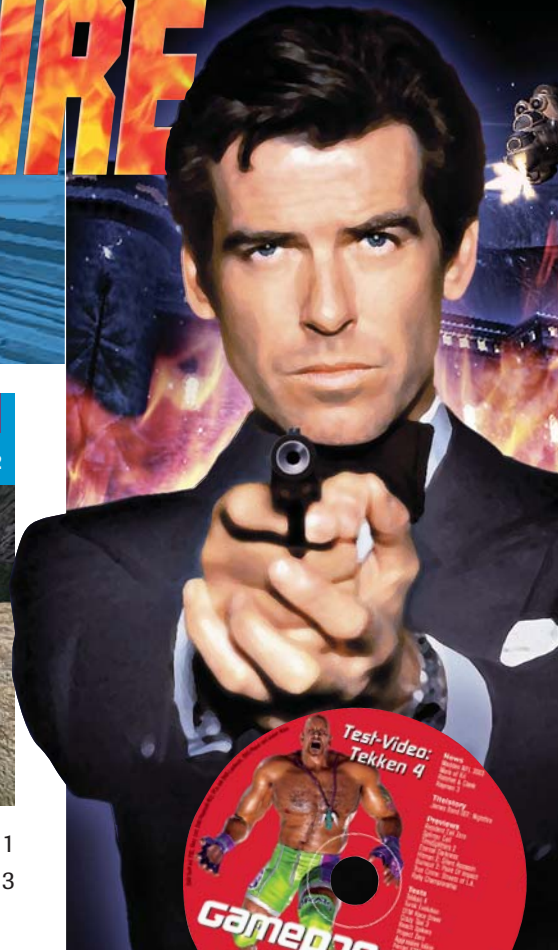


GAMEBOY ADVANCE

Aggressive Inline		98
Castlevania: Harm. Of. Diss.		98
Der Anschlag		99
King Of Fighters EX Neoblood		99
Monster Jam: Maximum Destruction		99
Turok Evolution		98



James Bond: Ein Mann mit (Multi-)Format! Sein nächstes Spiel erscheint parallel zum neuen Film für alle Konsolen, hat aber eine eigenständige Handlung! **SEITE 16**



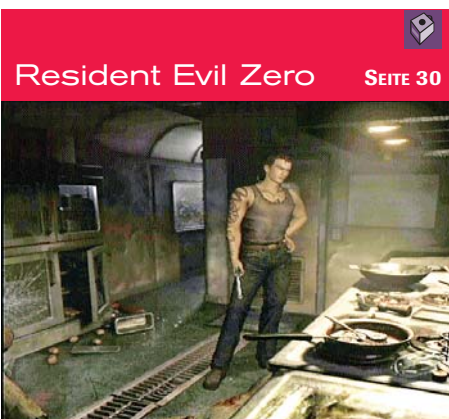
CHEATS & TIPPS

Cheats

Aggressive Inline	106
Barbarian	109
Beach Spikers	108
Crazy Taxi 3	108
Enclave	108
Freekstyle	106
Gravity Games	107
Hunter: The Reckoning	107
Legends of Wrestling	109
Loons: Fight For Fame	110
MOH: Frontline	109
Project Zero	106
Stuntman	109
Tekken 4	110
Tony Hawk's Pro Skater 3	110
Vampire Night	106

Komplettlösungen & Tipps

Stuntman	116
----------	-----



Resident Evil Zero SEITE 30



Tekken 4	111
Turok Evolution	113

SPECIAL

Mega-Verlosung	20
Akte GamePro	14

TECHNIK

Neue DVDs	136
Neues Zubehör	132
Zubehör - Best Of PlayStation 2	134

SERVICE

Das Team	59
DVD-Inhalt	6

DVD-INHALT NÄCHSTE SEITE

Impressum	130
Inhalt	4
Inserentenverzeichnis	130
Leserbriefe	122
Marktüberblick	124
So werten wir	58
Vorschau	138

GameCheck

Alle Spiele dieser Ausgabe

Aggressive Inline	88	Hitman 2	32	Splinter Cell	28
Aggressive Inline (GBA)	98	Jedi Knight II	11	Starfox Adventures	44
Akira Psychoball	94	King Of Fighters EX Neoblood (GBA)	99	Stuntman	76
Beach Spikers	89	Largo Winch	92	Stuntman Tipps	116
Burnout 2	42	Legion: Legend of Excalibur	92	Tekken 4 - Lesertest	71
Castlevania: Harm. Of. Diss.	98	Loons: Fight for Fame	95	Tekken 4	68
Commandos 2	90	Madden NFL 2003	12	Tekken 4 Tipps	111
Conflict Desert Storm	82	Mark Of Kri	12	Tenchu III	38
Crazy Taxi 3	78	Master Rally	93	Tetris Worlds	94
Das Ding	86	Mat Hoffman's Pro BMX 2	80	This Is Football 2003	11
Der Anschlag (GBA)	99	Metroid Prime	51	TimeSplitters 2	26
Doom 3	10	Monster Jam: Maximum Destruction (GBA)	99	Transworld Surfing	93
DTM Race Driver	62	Ninja Assault	95	Treasure Planet	9
Ferrari F355 Challenge	91	Pokémon Ruby/Sapphire	13	True Crime: Streets of L.A.	50
FIFA 2003	40	Pro Evolution Soccer 2	48	Turok Evolution	72
FILA World Tour Tennis	95	Project Gotham 2	10	Turok Evolution Tipps	113
Final Fantasy Crystal Chronicle	13	Project Zero	84	Turok Evolution (GBA)	98
Fireblade	94	Rally Championship	45	Unlimited SaGa	13
Gravity Games	94	Ratchet & Clank	11	Unreal Championship	34
GTA Vice City	36	Rayman 3	9	Worms 3	9
Gumball 3000	95	Resident Evil Zero	30		
Halo 2	8	Rise to Honor	8		



DVD-INHALT 10_2002

NEWS

- Madden NFL 2003
- Mark of Kri
- Rayman 3



TITELGESCHICHTE

- 007: Nightfire

PREVIEWS

- Resident Evil
- Splinter Cell



- TimeSplitters 2
- Eternal Darkness
- Hitman 2
- Burnout 2
- True Crime
- Rally Championship

TEST

- Tekken 4



- Turok Evolution
- DTM Race Driver
- Crazy Taxi 3
- Beach Spikers
- Project Zero
- Aggressive Inline
- Ferrari F355 Challenge
- GamePro-Testcheck

BONUSMATERIAL

- Turok Evolution- Making Of



- Microsoft X02 – Die Highlights
- Nintendo-Highlights
- Jet Li: The One (Kinotrailer)
- Triple X (Kinotrailer)
- J. Lopez: Genug (Kinotrailer)
- Birthday Girl (Kinotrailer)

Eine für Alle – Die GamePro-DVD!

Kompetente und unabhängige Beiträge zu PS2, Xbox, Gamecube und GBA – alle wichtigen Infos aus einer Hand!

Auf der GamePro-DVD findet ihr jeden Monat:

News

Wir versorgen euch mit aktuellen News, zusammen gestellt von unserem Team in München und unseren **Korrespondenten in Japan** und den **USA**. Außerdem stehen wir in engem Kontakt mit den Redaktionen unserer **Schwestermagazine in aller Welt**. Falls ihr wissen möchtet, wo es GamePro schon überall gibt, werft einfach einen Blick auf unsere Akte-GamePro-Reportage ab Seite 14!

Previews

Heiß ersehnte **Vorabversionen**, spannende **erste Einblicke** – Wir halten alles für euch fest, was wir von den Herstellern in die Finger bekommen und stellen nach Möglichkeit erste **Versionsvergleiche** an. Außerdem werden wir sicher den ein oder anderen kamera-scheuen Entwickler für ein Interview vor die Linse zerren.

Tests

Bilder erzählen mehr als Worte – und Videos erzählen mehr als Bilder. Um euch den **perfekten Überblick** zu bieten, testen wir die Highlights des Monats ausführlich auf DVD. Bei Spielen für mehr als ein System bieten wir euch dabei ausführliche **Vergleichsmöglichkeiten** (wie aktuell bei **Aggressive Inline**). Außerdem könnt ihr euch im **GamePro-Testcheck** fast alle in der aktuellen Ausgabe getesteten Spiele in kurzen kommentierten Clips anschauen.

Bonusmaterial

Trailer zu **aktuellen Kinofilmen**, Vor-Ort-Berichte von **aufregenden Events** (wie dem Microsoft X02 in dieser Ausgabe), **Making-Of-Beiträge** zu wichtigen Spielen und alles, was für Zocker noch von Interesse ist: Im Bonusmaterial findet ihr jeden Monat einen Mix spiele-relevanter Themen!



FAQs

Die häufigsten Fragen zur GamePro-DVD

? Womit kann ich die GamePro-DVD abspielen?
Die GamePro DVD läuft auf handelsüblichen DVD-Playern, PCs mit DVD-Laufwerk, der PS2 oder einer Xbox mit DVD-Playback-Kit.

? Warum gibt es bei GamePro eigentlich keine spielbaren Demos?
Spielbare Demoversionen sind den sogenannten offiziellen Magazinen vorbehalten. Für eine regelmäßige Veröffentlichung spielbarer Demoversionen muss man eine Lizenz vom jeweiligen Konsolenhersteller bekommen. Leider leidet bei einer Lizenz meist die Freiheit der Berichterstattung. Eine DVD mit spielbaren Versionen zu allen Systemen wäre ohnehin undenkbar. Wir wollen gute Spiele spielen, egal auf welcher Konsole. Wir unterstützen keine

Spiele-Monokultur, und wir wehren uns gegen System-Scheuklappen. Unser Ziel ist es vielmehr, euch unabhängig, kritisch und kompetent über Spiele für alle Systeme zu informieren.

? Was habt ihr in Zukunft denn so für die GamePro-DVD geplant?
Während ihr in der vorliegenden Ausgabe schmökert, bastelt unser DVD-Mann David schon fleißig an neuen Standards für die Beiträge. Multiple frei wählbare Kameraperspektiven oder Bild-im-Bild-Einblendungen von Vorgängerspielen wären zwei Beispiele für Features, die ihr schon in naher Zukunft regelmäßig auf unserer DVD finden werdet. Über Verbesserungsvorschläge (an dvd@gamepro.de) freuen wir uns natürlich jederzeit.

? Ich habe technische Probleme beim Abspielen der DVD. Könnt ihr mir helfen?
Schreibt bei Problemen bitte an dvd@gamepro.de. Wir werden euch bei technischen Problemen nach besten Kräften zur Seite stehen.

? Meine DVD ist defekt. Kriege ich eine neue?
Defekte DVDs tauschen wir selbstverständlich um! Schickt eure defekte DVD an folgende Anschrift:

A.B.O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstr. 7
80469 München
Tel. 089/20959333, Fax: 089 200281-11



Die bislang einzigen Screenshots stammen aus dem **TRAILER VON HALO 2**, den ihr ab dem 4.9. auf der offiziellen Xbox-Homepage downloaden könnt. SCREEN: XBOX

■ Auf der Microsoft-Messe X02 hat Entwickler Bungie die Fortsetzung des Action-Krachers **Halo** angekündigt und erste Informationen bekannt gegeben. Erneut müsst ihr den Kampf gegen die finstere Allianz aufnehmen, die noch bedrohlicher ist als in Teil 1 und es natürlich wieder auf die Vernichtung der Erde abgesehen hat.

Ein Entwicklungsschwerpunkt ist die Verbesserung der Grafik. Bungie hierzu: »Alle Elemente, die bei **Halo** gut angekommen sind, werden wir natürlich auch diesmal wieder ins Spiel einbinden; allerdings drastisch verbessert. Dies wird kein Halo 1,5, kein liebloser Schnellschuss, sondern ein komplett neues Spiel. Wir verwenden beispielsweise eine komplett umgeschriebene Grafikkarte, die es unseren Programmierern ermöglichen wird, bislang völlig neue Dimensionen in Sachen Komplexität und Detailvielfalt zu erreichen. Die alten Waffensystem werden durch völlig neue ergänzt; neue Vehikel wird es ebenfalls geben.

Und wer schon Schwierigkeiten hatte, die alten Allianz-Truppen zu



besiegen, der sollte langsam aber sicher anfangen zu üben. Diese Übung könnt ihr brauchen, wenn wir den Rest der Armee auf euch loslassen.« Ähnlich euphorisch gibt sich Bungie bezüglich der Multiplayer-Modi, die für **Halo 2** ebenfalls rundum verbessert und natürlich auch online über den Microsoft-Dienst Xbox Live spielbar sein werden.

SYSTEM:	
Genre:	Action
Hersteller:	Microsoft
Release:	Ende 2003
Info:	www.xbox.com

Halo 2 enthüllt



Playstation-2-Spiel mit Jet Li

■ Auf dem Sony Gamers Day wurde der neue PS2-Titel **Rise to Honor** angekündigt. Dieser Titel soll das Kinoflair von Hong-Kong-Action-Filmen einfangen. Hauptdarsteller des Spiels ist Jet Li, der aus solchen Filmen wie **Lethal Weapon 4** bekannt ist, und im Spiel den Bodyguard Kit Yun verkörpert. Nach der Ermordung seines Auftraggebers Boss Chiang muss Kit Yun dessen Tochter

in Amerika aufspüren und zurück nach Hong Kong bringen. Die per Motion Capturing eingefangenen Bewegungsabläufe von Jet Li sollen spektakulär ins Spiel eingebunden werden. Warten wir es ab.

SYSTEM:	
Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Release:	2003
Info:	www.playstation.de



Regie bei den **KAMPFSEQUENZEN** führt Cory Yuen, der auch in den Filmen von Jet Li dafür zuständig ist.

SCREEN: PLAYSTATION 2

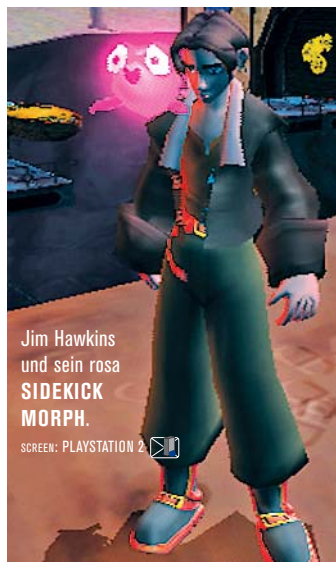
ADRENALINE
LIFE

BLOCK

Intergalaktische PS2-Schatzsuche

■ In **Treasure Planet**, dem 3D-Jump&Run zum bald erscheinenden Disney-Film, geht ihr als »Weltraumseefahrer« Jim Hawkins auf intergalaktische Schatzsuche. Ihm zur Seite fliegt der Formwandler Morph, der sich an bestimmten Stellen in nützliche Werkzeuge wie einen Hammer, Cyber-Handschuhe oder Geschwindigkeitsstiefel verwandeln kann.

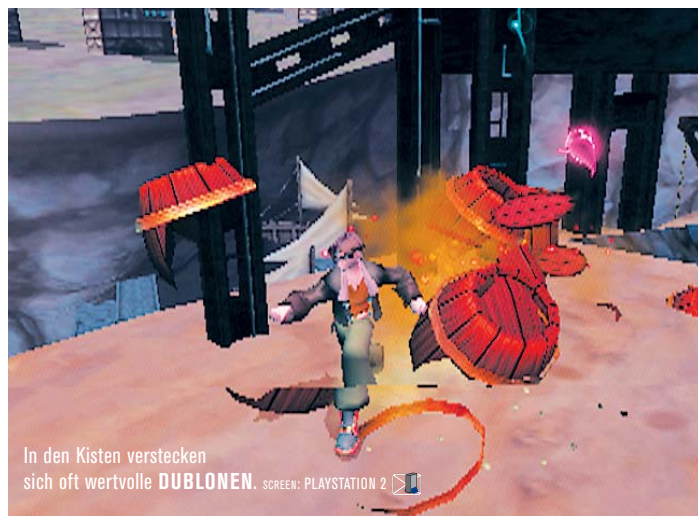
In den meist sehr bunten Levels müsst ihr hauptsächlich Dublonen und Energiebälle einsammeln, Kisten sowie Gegner zerstören und natürlich jede Menge Hüpf-Passagen meistern. Neben diesen Jump&Run-Abschnitten bietet das Spiel aber auch etwas für Trendsportler: Beim Solar-Surfing fliegt ihr auf einer Art Surfbrett durch die Luft und müsst diverse Tricks vorführen, um neue Passagen zu öffnen.



Jim Hawkins und sein rosa SIDEKICK MORPH.

SCREEN: PLAYSTATION 2

SYSTEM:	PS2
Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Sony/Disney Interactive
Release:	4. Quartal 2002
Info:	www.playstation.de



In den Kisten verstecken sich oft wertvolle DUBLONEN. SCREEN: PLAYSTATION 2

Worms exklusiv bei Activision

■ Activision hat die exklusiven Vertriebsrechte für **Worms 3** und einen noch unbekanntem Titel mit den wuseligen Würmern erworben. Das von Team 17 entwickelte, etwas andere Strategiespiel soll sich in der dritten Auflage durch eine spektakuläre Grafik (die Vorgänger hatten zwar Charme, waren aber eher spartanisch) auszeichnen und den typischen abgefahrenen Humor der Serie

beibehalten. Angedacht sind Versionen für PS2 und Xbox.

Als Termin wurde bislang nur vage 2003 genannt.

SYSTEM:	PS2, Xbox
Genre:	Strategie
Hersteller:	Activision
Release:	2003
Info:	www.team17.com



WUNDERSCHÖNE GRAFIK UND ABGEFAHRENE GEGNER.

Rayman 3 ist aus dem gleichen Holz geschnitzt wie seine Vorgänger. SCREEN: PLAYSTATION 2

Rayman 3 angespielt

■ Im ersten Quartal 2003 kehrt der beliebte Jump&Run-Held Rayman zurück, und zwar für alle drei Next-Generation-Konsolen. Anhand einer ersten PS2-Vorabversion von **Rayman 3 Hoodlum Havoc**, in der bereits vier Levels spielbar waren, konnten wir erste Eindrücke sammeln. Und die sind positiv. Der knuddelige Held mit dem großen Zinken macht mal wieder zahlreiche Landschaften im Comicstil unsicher, schießt mit seinen Handschuhen auf bizarre Gegner

und muss knifflige Sprungeinlagen überstehen. In einem Level bedient er sogar eine mächtige Kanone und knallt alles ab, was ihm vor die Flinte kommt. Bereits jetzt gefällt die bunte und flüssige Grafik, und die Steuerung macht auch keine Zicken.

SYSTEM:	PS2, Xbox, Gamecube
Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Ubi Soft
Release:	1. Quartal 2003
Info:	www.ubisoft.de



SCREEN: PLAYSTATION 2



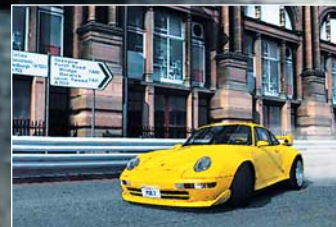
OPTISCH ähnelt Project Gotham 2 noch sehr dem Vorgänger, wie diese ersten Shots zeigen.

Project Gotham 2 kommt

■ Auf dem Xbox-Event in New York wurde **Project Gotham 2** angekündigt. Über den Nachfolger des ungewöhnlichen Rennspiels um Ku-

dospunkte gibt es derzeit keine konkreten Informationen, aber immerhin erstes Bildmaterial, dass wir euch nicht vorenthalten wollen.

SYSTEM:	
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Microsoft
Release:	2004
Info:	www.xbox.com



Bioware macht neues Spiel exklusiv für Xbox

■ Die kanadischen Entwickler und ausgewiesenen Rollenspiel-Experten von BioWare entwickeln im Auftrag von Microsoft derzeit einen Exklusivtitel für die Xbox. Nähere Details stehen zwar noch aus, bei der Vergangenheit des Teams gehen wir aber natürlich stark von einem Rollenspiel aus. Neben diesem Spiel arbeitet Bioware für LucasArts an dem Xbox-RPG **Star Wars: Knights of the Old Republic**.



Das PC-Rollenspiel **BALDUR'S GATE 2** ist einer der größten Hits von Bioware.

SYSTEM:	
Genre:	noch nicht bekannt
Hersteller:	Bioware
Release:	nicht bekannt
Info:	www.bioware.com



Sammlerstück für MGS-Fans

■ Im Konami-Online-Shop kann seit kurzem das **Metal Gear Solid 2**-Artbook bestellt werden. Das in einer streng limitierten Auflage erhältliche Buch kostet knapp 30 Euro, 160 Seiten, und strotzt nur so vor Illustrationen (sowohl in schwarzweiß als auch in Farbe), Artworks und Konzeptzeichnungen. Außerdem interessant: ein Interview mit Yuji Shinkawa, dem Art Director von **MGS 2**.

Hersteller:	Konami
Info:	www.konamistyle.de



OFFIZIELL: Doom 3 kommt für die Xbox

■ Gerüchte gab es schon lange: **Doom 3** wird auch für die Xbox umgesetzt. Nun aber wurden diese Gerüchte offiziell bestätigt. John Carmack von id Software hierzu: »Wir widmen uns im Konsolenbereich exklusiv der Xbox-Hardware, und grafisch wird das Xbox-Doom 3 genauso spektakulär wie das PC-Original.«

SYSTEM:	
Genre:	Action
Hersteller:	id Software
Release:	noch nicht bekannt
Info:	www.idsoftware.com

DOOM 3 soll auf der Xbox ähnlich brillant aussehen wie die PC-Version (hier im Bild).

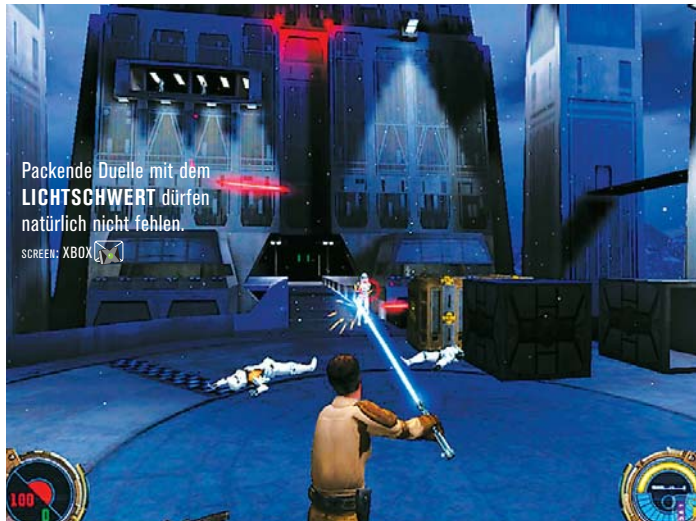


Rundumpaket für Jediritter

Die Xbox- und GC-Umsetzungen des Actiontitels **Jedi Knight II: Jedi Outcast** werden alle Levels der PC-Version, alle Levels des ersten Patches, den PC-Demolevel und außerdem diverse Multiplayer-Modi enthalten, in denen ihr gegen menschliche oder computergesteuerte Gegner antretet. Einige Bots werden allerdings erst freigeschaltet, nachdem man **Jedi Knight II** im Single-Player-Modus durchgespielt hat.



SYSTEM:
 Genre: Action
 Hersteller: LucasArts
 Release: November 2002
 Info: www.activision.de



GamePro-Lesercharts

An dieser Stelle werden in Zukunft eure Lesercharts stehen. In dieser Ausgabe müsst ihr noch mit den Lieblingsspielen der Redaktion vorlieb nehmen, über die wir demokratisch abgestimmt haben. Wenn ihr bei den Lesercharts mitmachen wollt, schickt uns einfach die Mitmachkarte aus dieser Ausgabe zu.



01	GTA III	Rockstar	
02	Halo	Microsoft	
03	Silent Hill 2	Konami	
04	Pro Evolution Soccer	Konami	
05	RalliSport Challenge	Microsoft	
06	Virtua Fighter 4	Sega	
07	Star Wars Rogue Leader	LucasArts	
08	Medal of Honor: Frontline	EA	
09	FIFA 2002	EA	
10	Wave Race Blue Storm	Nintendo	



Die **GRÖßENUNTERSCHIEDE** zwischen den Spielern kommen bei TIF 2003 gut rüber.

SCREEN: PLAYSTATION 2

Doppelpack von Sony

Zwei neue PS2-Vorabversionen erreichten uns zu spät, um sie noch in umfassenden Previews vorzustellen, aber zumindest in Newsform wollen wir euch unsere ersten Eindrücke vom Jump&Run **Ratchet & Clank** und dem Fußballspiel **This Is Football 2003** schildern.

Das lang erwartete Hüpfspiel um den Raumschiffmechaniker Ratchet und den Roboter Clank bietet wie die Spyro-Titel eine tolle, bunte Grafik, die sich zudem durch eine hohe Fernsicht auszeichnet. Spielerisch macht das Ganze ebenfalls einen guten Eindruck, zumal das dynamische Duo seine Gegner mit insgesamt 35 Waffen und Gadgets aufmischen kann.

Die Spiele der This is Football-Reihe standen bislang immer im Schatten von FIFA und Pro Evo-

lution Soccer, was sich möglicherweise mit dem neuesten Teil der Serie ändern wird. Die spielerischen Anlagen sind nämlich gut und liegen irgendwo zwischen trockener Simulation und Arcade-Gebolze. Grafisch stechen speziell die detaillierten Gesichter der Spieler und die tolle Stadionatmosphäre heraus. Auf den neuen Karriere-Modus, den **This Is Football 2003** bietet, werden wir wahrscheinlich schon in der nächsten GamePro-Ausgabe genauer eingehen.

SYSTEM:
 Genre: Sport (TIF 2003) / Jump&Run (Ratchet & Clank)
 Hersteller: Sony
 Release: 25. September (TIF2003)/ Ende 2002 (Ratchet & Clank)
 Info: www.playstation.de



Das Jump&Run **RATCHET & CLANK** stammt von den Spyro-Entwicklern.



Wolf im Cartoon-Pelz

■ Fröhliche, klatschbunte Heiterkeits-Landschaften und geschmeidige Animationen wie aus einem Disney-Trickfilm. Aber wenn Mucki-Held Rau mit seinem Samurai-Schwert den ersten Gegner fachmännisch filetiert, hat



Trotz **TRICKFILMSTIL** metzelt man viel: Mark of Kri beschäftigt amerikanische PS2-Spieler.

die Familienfreundlichkeit ein jähes Ende. Auch spielerisch bietet Sonys PS2-Release **Mark of Kri** interessante Kontraste. Kombo-gesättigte Hack-Prügel-Action und listiges Anschließ-Gemeuchel machen Spaß, solange die (nur) sechs Levels reichen. Cooler Geheimtipp, für den deutschen Markt wohl zu deftig.



HEINRICH LENHARDT HOLLYWOOD SPINNT AUF SPIELE

Die Meldungen über Videospiele, die von Hollywood-Produktionsgesellschaften verfilmt werden sollen, erreichen ungeahnte Realsatire-Gipfel. Tomb Raider oder Resident Evil auf die große Leinwand zu bringen, machte ja noch irgendwie Sinn, da die Spielvorlagen stark von Charakteren und Storys geprägt waren. Aber welche cineastischen Qualitäten hat bitteschön



Crazy Taxi soll verfilmt werden... ernsthaft!

ein oberflächliches Hallodri-Spiel wie Crazy Taxi, dessen einfühlsamste Dialogzeile »Let's have some crazy fun« lautet? Der Drehbuchautor hat mein Beileid. Neueste Kuriositäten-Ankündigung: Eine Verfilmung der alteingesessenen Fahrzeug-Ballerei Spy Hunter mit dem Wrestler The Rock in der Hauptrolle. Der spielt wohlgerne nicht das allseits bekannte Spy-Auto, sondern dessen geheimdienstelnden Insassen. Bei soviel künstlerischer Freiheit kann es nur eine Frage der Zeit sein, bis Klassiker wie Pitfall (Harrison Ford an die Liane?) oder Asteroids reif für eine Hollywood-Interpretation sind.

HEINRICH LENHARDT
Nordamerika-Reporter



US-Verkaufscharts

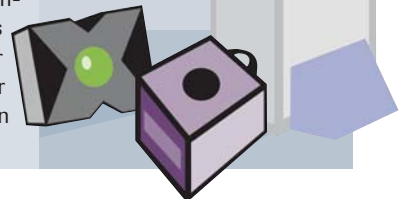
01	Medal of Honor Frontline	Electronic Arts
02	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games
03	Gran Turismo 3 A-spec	Sony
04	Dragon Ball Z: Legacy of Goku	Infogrames
05	Spider-Man	Activision
06	Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda
07	WWE Wrestlemania X8	THQ
08	Test Drive	Infogrames
09	Super Mario World: Super Mario Advance 2	Nintendo
10	Halo	Microsoft

Vom Juni 2002, Quelle: **GAMEPRO**

Zweiter Sieger offen

■ Die PS2 ist der einsame Konsolen-Marktführer in den USA. Das Rennen um den 2. Platz zwischen Xbox und GameCube bleibt laut einer Studie des Marktforschungsinstituts Strategy Group spannend. Danach steht Nintendos Würfel angeblich in mehr Haushalten (4,8 Millionen) als die Xbox (3,8 Millionen). Allerdings tragen sich mehr Befragte mit einer Xbox-Kaufabsicht. Ende 2003 soll Microsoft deshalb Nintendo bei der Verbreitung überholt haben. Die Hochrechnung: 13,7 Millionen Xboxen stünden dann 11,2 Millionen GameCubes gegenüber.

Anhaltend enger **VERBREITUNGS-ZWEIKAMPF** im Schatten der Playstation 2.



Ran ans Leder

■ Amerikanische Sportfans haben sich längst den NFL-Kickoff am 5. September rot im Kalender angestrichen. Die Saison der Top-Liga im American Football ist kurz und knackig, nach nur 17 Spieltagen stehen die Playoff-Teilnehmer fest. Die schönste Zeit im Jahr begann für Football-Fans bereits Mitte August mit dem geballten Erscheinen der neuen Videospiele-Kollektion. Traditionalisten bestehen auf dem Marktführer



MENSCHLICHE SCHRANKWAND rauscht auf Patriots-Quarterback Brady zu: Madden 2003 ist grafisch einwandfrei.



Nur die Besten wie Rams-Star **MARSHALL FAULK** kommen aufs Cover von Madden NFL.

Madden NFL von EA Sports, der mit Segas **NFL 2K3** einen hochkarätigen Herausforderer hat. Außerdem liefern Sony und Microsoft exklusive NFL-Simulationen für ihre jeweiligen Systeme aus. Für Freunde der traditionsreichen Hochschul-Teams gibt es sogar separate College-Football-Titel (erkennbar am Kürzel NCAA) und Action-Fans bekommen bei **NFL Blitz 2003** vereinfachte Regeln geboten.

Die meisten dieser Titel schaffen's nicht nach Europa, doch das neue **Madden** soll Ende September auch in Deutschland für PS2, Xbox und GameCube erhältlich sein. Erster Eindruck: Grafik und Spielablauf sind ultra-realistisch. Ein neuer, motivierender Mini-Games-Modus bringt Einsteigern die wichtigsten Steuerungs-Kniffe bei. Schön, dass auch die Teams von NFL Europa dabei sind – go, Galaxy, go!



Final Fantasy auf dem Gamecube?



Qualitativ bessere Bilder folgen bald, dieses wurde aus dem Nintendo-**WERBESPOT** abfotografiert.

Japanische Werbspots zeigen erste Ausschnitte aus dem Rollenspiel **Final Fantasy Crystal Chronicle** für den Gamecube. In den Spots kann man neben Ausschnitten aus **Super Mario Sunshine**, **Metroid Prime** und **Star Fox Adventures** nämlich auch Echtzeit-Kämpfe in einem Dungeon sehen. Dabei kann es sich nur um **Final Fantasy** handeln. Viel ist über das Spiel noch nicht bekannt, es soll aber auf jeden Fall einen Link-Modus zwischen GameCube und GBA beinhalten.



Die Echtzeitkämpfe sehen bereits spektakulär aus und dürften spielerisch ein Highlight werden.



Japan-Verkaufscharts

01	Mobile Suit Gundam: Lost War Chronicles	Bandai
02	Super Robot War R	Banpresto
03	Super Mario Sunshine	Nintendo
04	Pachi-slot Aruze Kingdom	Japan Amusement Broadcasting
05	Dragon Ball Z: Legendary Super Fighters	Banpresto
06	RPG Maker 5	Enterbrain
07	Jikkou Powerful Pro Baseball 9	Konami
08	My Summer Vacation 2	Sony
08	Ape Escape 2	Sony
10	Air	NEC Interchannel

Vom Juni 2002, Quelle: **GAMEPRO**

Die SaGa kehrt zurück



Das **KAMPFSYSTEM** haben die Designer von Square generalüberholt.

Square und Adobe Systems, soll für extrem weiche Bewegungsabläufe sorgen. Ebenfalls überarbeitet wird das Kampfsystem. Ihr müsst für alle fünf Mitglieder eures Teams bestimmte Befehle auswählen, in den Kämpfen werden diese dann durch eine Art Glücksrad ausgelost.

Klar, Square ist in erster Linie bekannt für seine **Final Fantasy**-Serie, aber sie machen auch andere Rollenspiele; die Titel aus der SaGa-Serie. Auf der Tokyo Game Show, die diesen Herbst stattfindet, will Square **Unlimited SaGa** für die PlayStation 2 enthüllen. Im Gegensatz zu den PSOne-Vorgängern wird sich vor allen Dingen der grafische Stil ändern. Eine neue Animationstechnik, entwickelt von

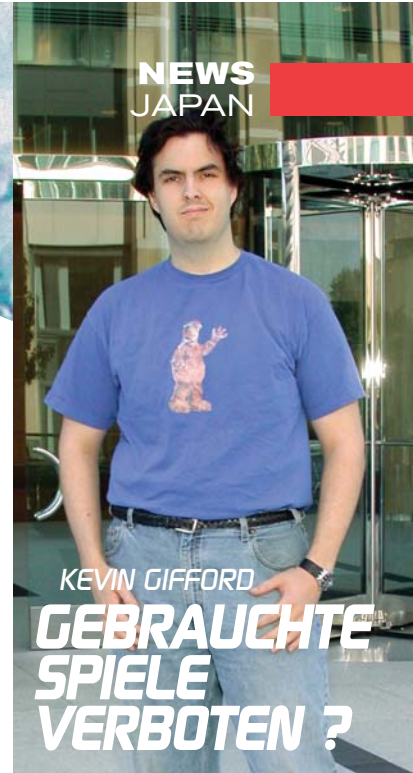
Die Pokémon erobern den GBA



Auf der letzten E3 im Mai wurden die Pokémon-Spiele für den GBA unverständlicherweise nicht gezeigt, aber nun haben wir endlich einige Informationen aufgespürt. Wenn man bedenkt, dass die Spiele Pokémon Ruby und Pokémon Sapphire schon am 21. November in Japan erscheinen sollen, ist der Informationsfluss seitens Nintendo zwar erstaunlich dürftig, aber wie es scheint, lehnen sich die Titel an die Originale an, warten aber mit einigen spannenden Verbesserungen auf.

Das bislang interessanteste bekannte Feature ist wohl das neue Zwei-gegen-Zwei-Kampfsystem. Diesmal könnt ihr mit mehr als einem Pokémon gleichzeitig kämpfen, wodurch die Kämpfe strategischer werden. Zudem könnt ihr wahlweise einen männlichen oder einen weiblichen Trainer wählen; die Gleichberechtigung hat endlich auch Einzug ins Universum der Knuddelmonster gehalten.

Natürlich erweitert Nintendo das Spiel auch um neue Wesen. Bislang wurden elf neue Ruby/Sapphire-Kreaturen enthüllt; darunter der Hai-ähnliche Samehader, der Pelikan-gleiche Pelipper und die Pilzkreatur Kinococo. Dies sind die japanischen Namen, wie die neuen Pokémon in Deutschland heißen werden, steht noch nicht fest. Spielerisch wird die bekannte Struktur (Medaillen einsacken und alle Monster sammeln) beibehalten, allerdings um neue zu bekämpfende Trainer ergänzt. In Deutschland werden Pokémon Ruby und Sapphire irgendwann 2003 erscheinen.



KEVIN GIFFORD GEBRAUCHTE SPIELE VERBOTEN?

Stellt euch vor, Spielehersteller würden euch verbieten, gebrauchte Spiele zu verkaufen. Nicht so toll, was? In Japan hat die Spieleindustrie aber genau dies in den letzten drei Jahren versucht. Es begann 1999, als zahlreiche Firmen, angeführt von Enix und Koei, zwei Spielverlagern verklagten. Begründung: Der Verkauf von gebrauchten Spielen würde ihr Copyright verletzen und die Aufnahmefähigkeit des Marktes für neue Titel blockieren. Nach einem langen Rechtsstreit hat das oberste japanische Gericht nun beschlossen, die Klage abzuweisen. Spielehersteller dürfen ihren Kunden nicht vorschreiben, was sie mit ihren Spielen tun sollen. Ich kann die Hersteller zwar irgendwo verstehen, denn immerhin müssen sie sich mit der Konkurrenz der Billigspiele auseinandersetzen, aber für mich ist der Ansatz dennoch falsch. Statt zu versuchen, Spieler zu bevormunden, sollten sie sich lieber gute Konzepte überlegen. Denn Qualität verkauft sich immer.

KEVIN GIFFORD
Japan-Reporter



Die Akte GamePro



GamePro: Die 7 Gebote

1. Wir sind Videospiele ohne Scheuklappen – alle Konsolen sind uns gleichermaßen lieb, keine wird von uns bevorzugt.
2. Wir sind unabhängig, verstehen uns als Anwalt der Leser und nicht als Sprachrohr der Publisher oder Konsolen-Hersteller.
3. Testkompetenz ist alles: Wir bewerten hart, aber fair.
4. Tests sind für uns das Wichtigste – wir bringen lieber eine ausführlichere Kaufberatung als die zehnte Hype-Preview zu einem bekannten Spiel.
5. Alles in bewegten Bildern! Wir wollen mit unserer DVD neue Maßstäbe setzen – die Scheibe soll den umfassendsten Marktüberblick über Spiele aller Systeme bieten. Unsere Leser müssen sich keine Briefmarken-großen Filmchen aus dem Internet saugen.
6. Wir wollen, dass Redaktion und Leser eine Community bilden. Starke Redakteurspräsenz in unseren Online-Foren halten wir für selbstverständlich. Ebenso die Einbindung der Leser in das Heft.
7. Wir denken global – unsere Korrespondenten und Schwesternmagazine spüren die heißesten Trends weltweit auf.

München, im Frühjahr 2002. Nach langen Beratungen fällt in der Chefetage von IDG die Entscheidung, neben GameStar ein weiteres Spiele-Heft zu starten. Nach dem erfolgreichen Markttest der Nullnummer (siehe Bild auf Seite 15) war der Kurs klar: Wir wollen ein Konsolen-Multiformatheft machen, unabhängig von Konsolenherstellern, kritisch und frisch. Frenetische Betriebsamkeit setzt ein, Chefredakteur (Gunnar Lott, Ex-GameStar) und Stellvertretender

Chefredakteur (André Horn, Ex-Playzone) werden erwählt. Mit vier Mann Besatzung (neben André und Gunnar noch der Layouter Kosta sowie die Assistentin Kristina) an Bord startet Raumschiff GamePro in die Konzeptphase. Die Designagentur h2design.de, für die ersten Layouts zuständig, stützt erst etwas bei Gunnars Forderungen: »Comics müssen her! Und bunte Farben! Und ein klappbarer Wertungskasten!«, legt dann aber rasch sehr schöne Entwürfe vor. Chefredaktion

und Marktforschung machen Leserbefragungen, um herauszufinden, ob den potenziellen Lesern die Aufmachung gefällt – und was sie von einem neuen Konsolenheft erwarten. Der ganze Verlag muss ran, schließlich will eine Druckerei gefunden werden und ein Presswerk für die DVDs. Letzteres gestaltet sich schwierig, keines hat die Kapazitäten für diesen Großauftrag – selten zuvor hat ein Verlag in einem Monat mehrere Hunderttausend Heft-DVDs (GamePro plus



Das GamePro-Team von dieser Ausgabe: Marco, Kristina, André, Benedikt, Kosta, Sabine, Gunnar, David, Kai (von links nach rechts)



GAMEPRO-NULLNUMMER: Die erfolgreiche Testausgabe erschien im März 2002 unter der Regie von Mick Schnelle.

GameStar plus PC-Welt) verlangt. Schließlich finden wir eine Lösung, und das Erscheinen der Erstausgabe ist gesichert. Dann folgt noch das Design von gamepro.de, schließlich muss ein Heft heutzutage auch eine vernünftige Webseite haben. Um gleich von Anfang an mit den Lesern in Kontakt zu treten, stellen wir das Forum schon am 15.8.2002 online, lange vor Er-

scheinen der Zeitschrift. Und obwohl wir keine Werbung dafür gemacht haben, waren zum Redaktionsschluss dieser Seiten schon über 6.000 Postings in den Foren. Vielen Dank an alle Frühstarter für die rege Beteiligung!

Testen, testen, testen!

Und als dann die ersten Redakteure und freien Autoren eintrudeln, geht die Arbeit erst richtig los – alle bislang erschienenen Spiele werden in nächtelange Mammutsessions nachgetestet und die Wertungen in tagelangen Redaktionssitzungen ausdiskutiert. Trotz kleinerer Zwiste kommen wir schnell zum Konsens und entscheiden uns, die Komplettliste gleich mit abzudrucken – damit der Wertungsrahmen von GamePro von Anfang an für alle Leser verständlich ist. Dann beginnt die Su-

che nach Themen für die erste Ausgabe. Und das Schreiben. Und das Schönste: das Spielen brandneuer Spiele. Ob nun Mann-gegen-Mann-Matches bei **Tekken 4** oder aufwändige Fahrsessions bei **DTM Race Driver** – wir haben für euch gründlich getestet. Wir hoffen, das Result unserer Arbeit gefällt euch – wir haben uns sehr viel Mühe gegeben. Schreibt uns doch einfach, wie ihr

GamePro findet. Lob und Kritik sind gleichermaßen willkommen. Wir freuen uns auf eure Post! **PRO**

Die Adresse:

IDG Entertainment
Redaktion GamePro, Leserbriefe,
Leopoldstr. 252B, 80807 München
E-Mail: post@gamepro.de

Gamepro International

Deutschland ist derzeit das vierte Land, in dem GamePro erscheint: nach USA, Griechenland und der Türkei. Allein die USA-Ausgabe verkauft über 500.000 Exemplare pro Monat und gehört damit zu den größten Spiele-Zeitschriften überhaupt. GamePro Deutschland ist jedoch redaktionell unabhängig und auch ganz anders gestaltet als die anderen Ausgaben. Allerdings arbeiten wir eng mit den Amerikanern zusammen, um unseren Lesern exklusive und aktuelle Inhalte bieten zu können. Und auch mit GameStar, IDGs PC-Spiele-Zeitschrift, tauschen wir uns regelmäßig aus, um keinen Trend zu verpassen, der vielleicht vom PC- ins Konsolenlager überschwappt.



Die IDG-Spielehefte-Familie auf einen Blick. Von links nach rechts: GamePro Deutschland, GamePro USA, Codevault USA (GamePros Cheatheft), GamePro Griechenland, Gamepro Türkei, GameStar Deutschland, GameStar Tschechei, GameStar Ungarn.

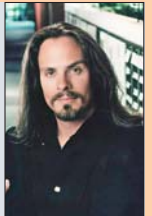
GLÜCKWÜNSCHE ZUM START VON GAMEPRO



»GameStar (GamePros Schwester-Magazin) war immer ein Heft, bei dem ich etwas nervös war, wenn es eines meiner Spiele getestet hat, weil es so gründlich testet. Und GameStars Leidenschaft für Spiele ist unübertroffen. GamePro wird nun mit der gleichen Detailverliebtheit und Leidenschaft Konsolen-Spiele testen!«

Peter Molyneux, Lionhead (Black & White)

»GamePro Deutschland! Möget ihr fruchtbare Lande erobern, und mögen euren Feinden Wedgies serviert werden. Aus San Luis Obispo, Kalifornien, wünschen euch die Inhabitants größtmöglichen Erfolg und viel Spaß bei eurem Unterfangen.«



Lorne Lanning, Oddworld Inhabitants (Munchs Oddyssee)

»Hallo GamePro! Gratulation zum Start! Ich wünsche euch vollen Erfolg mit dem neuen Heft!«

Ed Fries, Vizepräsident Games Publishing, Microsoft Corporation

»Die GamePro wird sicherlich eine Bereicherung für die Videospielszene werden. Ich denke, dass Sie mit diesem Multiformat-Magazin ebenso einen Volltreffer landen werden, wie Sie es schon mit der Gamestar im PC-Bereich geschafft haben.«

Manfred Gerdes, Geschäftsführer Sony Entertainment Deutschland

»Wir freuen uns auf dieses neue Multi-Plattform-Magazin. Nach mehreren Jahren erfolgreicher redaktioneller Arbeit im PC-Bereich begrüßen wir die Entscheidung von IDG, ein reines Videospiel-Magazin zu veröffentlichen. Wir wünschen GamePro alles Gute, zufriedene Leser und viel Erfolg auf dem heiß umkämpften Markt der Videospieldresse.«

Gabriele Schröder, Marketing Manager Germany, Nintendo of Europe

Viel Spaß mit dem Start von GamePro – wir wünschen euch, dass ihr so viele Hefte verkauft wie wir Colin-McRae-Spiele!

Richard Darling, Codemasters (Colin McRae)

Winter
2002

Winter
2002

Winter
2002

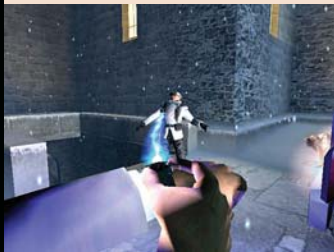
Video
auf DVD

James Bond 007: Nightfire

! INFO
Agenten-
spielzeug



Röntgenbrille SCREEN: PLAYSTATION 2



Armanduhr mit Laser SCREEN: XBOX



Nachtsichtgerät SCREEN: GAMECUBE



Elektroschock-Schlüssel SCREEN: GAMECUBE

Cooler Gadgets, gefährliche Obermotze und rasante Verfolgungsjagden. Bewährte Zutaten, die James Bond 007: Nightfire zu einem flotten Action-Cocktail vermischt.

ANGESPIELT VON MARCO MARZINKOWSKI



! INFO
Ein echter Bond

Für viele Fans ist Pierce Brosnan der ideale Bond-Darsteller. Eine Tatsache, die auch Electronic Arts nicht entgangen ist. Damit James Bond 007: Nightfire besonders attraktiv für die Zielgruppe wird, hat der Publisher einen Vertrag abgeschlossen, der es EA ermöglicht, den virtuellen Bond wie Brosnan aussehen zu lassen.



Viel nehmen die einzelnen Versionen sich nicht, auf der **XBOX** ist die Grafik aber noch einen Tick hübscher. SCREEN: XBOX

Einige Levels, wie dieses **LUXURIÖSE ANWESEN**, sehen dank der hohen Texturedichte atemberaubend aus. SCREEN: XBOX

Das Jahr 2002 wird ein gutes Jahr für Bondisten. Simultan zu Film Nummer 20 **Stirb an einem anderen Tag** erscheint im Winter ein neuer Ego-Shooter mit dem beliebten Doppelnull-Agenten. **James Bond 007: Nightfire** lehnt sich aber nicht an die Geschichte des Streifens an, sondern basiert auf einer völlig neuen Story und kommt spielerisch als James-Bond-Megamix daher, der alles bietet, was Fans sich wünschen.

Die Welt ist nicht genug

In den Filmen bereist Bond die unterschiedlichsten Schauplätze, im Spiel ist es nicht anders. Bestätigt wurden bislang Paris, ein Unter-



wasser-Abschnitt im Südpazifik, die österreichischen Alpen und ein japanischer Vulkan. Ferner erwartet euch, der Bond-Film **Moonraker** lässt grüßen, eine ominöse Raumstation, wobei die fehlende Schwerkraft für ein abgefahrenes Spielgefühl sorgt. Insgesamt wird es über zehn Levels für Solisten geben, und dazu diverse Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler gleichzeitig. In Varianten wie »King of the Hill«, »Arena« und »Team Arena« könnt ihr per

Splitscreen gegeneinander antreten oder kooperieren.

007 jagt Rafael Drake

EA ist um einen hohen Wiedererkennungswert bemüht, daher tauchen neben dem neuen Super-schurken Rafael Drake zahlreiche bekannte Gesichter im Spiel auf. Die bereits im Vorgänger **007: Agent im Kreuzfeuer** verwendete Agentin Zoe Nightshade gehört dazu, zudem diverse Freunde und Feinde aus 40 Jahren Bond-Kinogeschichte. In den bislang fertiggestellten Levels trafen wir zwar nur auf Standardkanonenfutter, aber wir wünschen uns für die Vollversion so illustre Charaktere wie



Hier geht James Bond seiner **LIEBLINGSBESCHÄFTIGUNG** nach; er flirtet mal wieder. SCREEN: GAMECUBE

Max Zorin, Ernst Stavro Blofeld, »Beißer« oder Pussy Galore.

Metal Gear Bond?

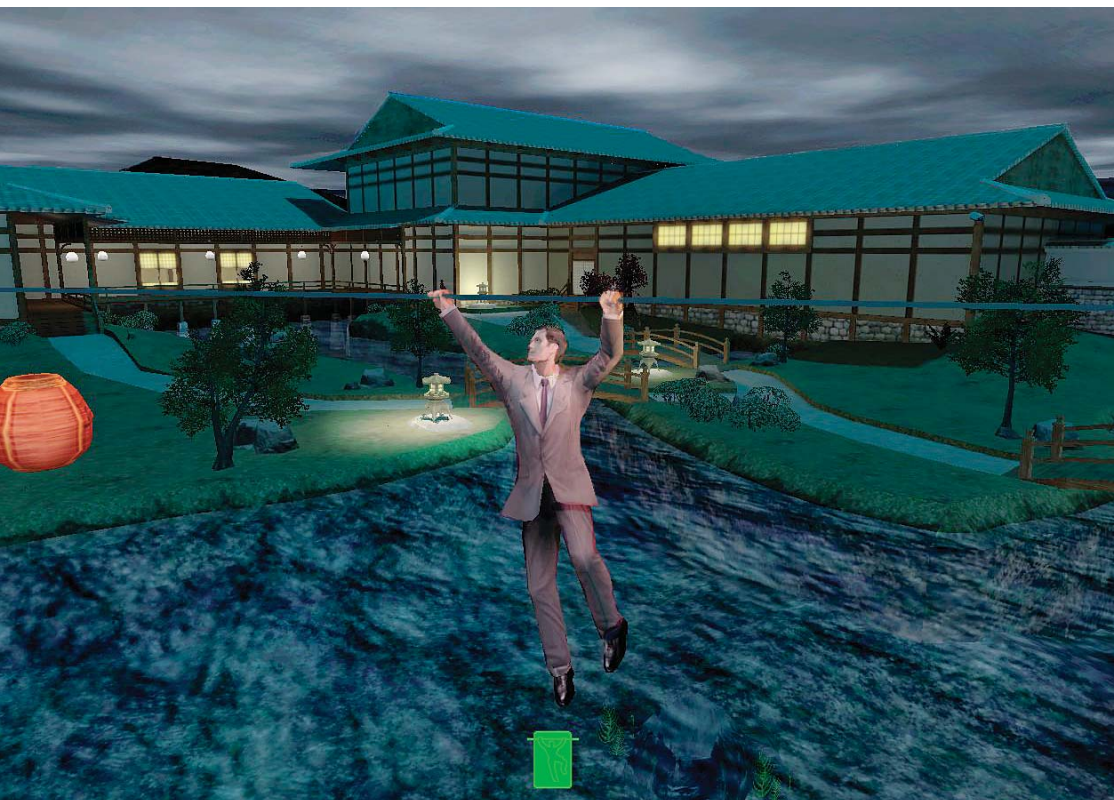
Da euch ein üppiges Arsenal (unter anderem Handgranaten, Pistolen, Maschinen- und Scharfschützengewehre) zur Verfügung steht, könnt ihr die Levels theoretisch wie



Neben Pistolen, Trick-Equipment und Maschinengewehren gehören auch **HANDGRANATEN** zu eurem umfangreichen Waffen-Arsenal. SCREEN: XBOX



Einer der ersten Missionen spielt um Umfeld eines Schlosses, dass unter anderem von **HELIKOPTERN MIT WACHPERSONAL** geschützt wird. SCREEN: GAMECUBE



Im Kern ist das Spiel zwar ein Ego-Shooter, gelegentlich wird aber auch in **ANDERE PERSPEKTIVEN** umgeschaltet. SCREEN: PLAYSTATION 2

ein wildgewordener Ballermann an- gehen und die anstürmenden Wa- chen, Leibwächter und sonstigen Gegner einfach umnieten. Praktisch ist diese Methode aber nicht immer zu empfehlen. Nehmen wir als Beispiel einen der ersten Levels, ein von Helikoptern und zahlreichen Posten gut geschütztes Schloss. Nach einer schicken Filmsequenz, die zeigt, wie Bond mit einem Fallschirm in der Nähe des Schlosses landet, ist es eure Aufgabe, in dieses einzudringen. Ballert ihr nun die Außenposten, die den Vorder- eingang bewachen, in rustikaler (und lautstarker) Manier ab, habt ihr ein großes Problem, denn die ganze Belegschaft wird durch die Kampfgeräusche auf euch auf- merksam. Deshalb haben die Ent- wickler alternative Vorgehenswei-

sen ermöglicht. Variante A): Ballern ja, aber bitte lautlos. Euch steht nämlich auch eine schallgedämpfte Pistole zur Verfügung. Variante B) Wachen und Helikopter im Solid-Snake-Stil schleichend umgehen und die Gegend erkunden. Bald werdet ihr eine Brücke entdecken, unter der ein LKW fährt. Nun springt ihr einfach auf den Last- wagen und werdet ohne Probleme zum Schloss befördert. Variante C) Lautlos und vorsichtig dem Schloss nähern und nach einer anderen Eintrittsmöglichkeit als dem Haupt- eingang suchen. Nach einiger Zeit werdet ihr ein offenes, unbe- wachtes Fenster entdecken. Werft ein Seil aus, und hangelt euch hoch (hier und an einigen anderen Stellen schaltet das Spiel übrigens in eine Third-Person-Perspektive

um). Geschafft. Die meisten Missi- onen sind ähnlich vielfältig aufge- baut, wodurch ihr **James Bond 007: Nightfire** entweder wie einen Ego- Shooter spielen könnt – oder fast schon wie ein Action-Adventure.

Der Tod kam per Fernsteuerung

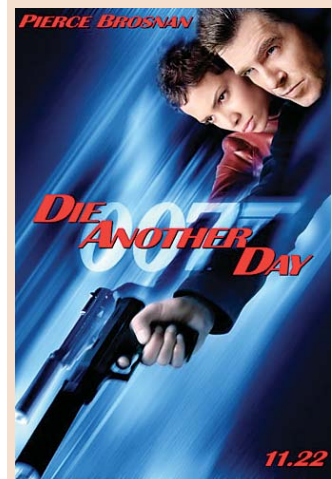
Neben handelsüblichen Waffen stehen euch allerlei pfiffige Gadgets zur Verfügung: etwa Nachtsicht- geräte, eine Röntgenstrahlbrille, ein magnetischer Greifhaken zum Er- klimmen von Metalloberflächen, ein elektrisch geladenes Schlüssel- bund, eine Armbanduhr mit Laser und ein Koffer mit Minipistole. Be- sonders interessant ist letzteres Spielzeug. Setzt den Koffer einfach irgendwo ab und geht dann in einen völlig anderen Bereich des

! INFO Der neue Film



Zu Beginn des Films gibt es einige spekta- kuläre **HOVERCRAFT-SEQUENZEN**.

Wie üblich hält sich 20th Century Fox bedeckt, was Story und Hintergründe betrifft. Einige Fakten haben wir aber trotzdem rausgefunden. Bond folgt einem Hilferuf von General Moon, der einen neuen Konflikt zwischen Nord- und Südkorea verhindern will. Der Bö- sewicht dahinter: Der eigene Sohn des Generals, Colonel Moon. Bond soll ihn stoppen, gerät aber in Gefan- genschaft und wird übelst gefoltert. In einem Interview hat Brosnan zudem verraten, dass Bond diesmal außer- halb des MI6 arbeiten wird, da er des- sen Glaubwürdigkeit anzweifelt. Das Drehbuch zu Stirb an einem anderen Tag stammt von Neal Purvis und Robert Wade, Regie führt Lee Tamah- ori, und die Titelmusik kommt diesmal von Madonna.



Dieser **PLAKAT-TEASER** zeigt die Hauptdarsteller Pierce Brosnan und Oskargewinnerin Halle Berry.



SCHÖNE FRAUEN, schöne Grafik. 007: Night- fire ist optisch ganz gelungen. SCREEN: XBOX



Das Agentendrama ist abwechslungsreich. Neben Innenabschnitten müs- sen auch **AUBENPASSAGEN** bewältigt werden. SCREEN: PLAYSTATION 2



Zwischen den Missionen gibt es zahlreiche, zum Teil spektakuläre **ZWISCHENSEQUENZEN**. SCREEN: GAMECUBE



Regen in Japan. Verschiedene **WITTERUNGEN** wurden grafisch vorzüglich umgesetzt.
SCREEN: PC-VERSION

jeweiligen Levels. Durch ein eingeblenndes Minifenster könnt ihr die Pistole von dort aus fernsteuern und so viele Gegner bequem und aus sicherer Entfernung erledigen.

Vorteil Konsole

Ein besonderes Highlight des Quasi-Vorgängers **007: Agent im Kreuzfeuer** waren spektakuläre Auto-Verfolgungsjagden, die den Ego-Shooter-Alltag gehaltvoll und rasant auflockerten. Dieses Element feiert seine Rückkehr und wird im Gegensatz zum Rest des Spiels nicht vom englischen Eurocom-Team, sondern von EAs **Need For Speed**-Truppe entwickelt. Dem-

entsprechend steuert sich das Ganze fast so wie die kultigen Rennspiele dieser Schmiede. Eines eurer Gefährten wird der brandneue Aston Martin V12 Vanquish sein. Der sündhaft teure Bolide ist bis an die Zähne mit Waffen bestückt und bietet die Möglichkeit, einmal ordentlich abzutauchen: Sollte es die Situation erfordern, kann er per Knopfdruck in ein vollwertiges U-Boot verwandelt werden. Wir konnten eine Tauchsequenz anspielen und düsten zwischen See-minen hindurch, um eine Unterwasser-Installation per Torpedo zu zerstören – cool! Neben ähnlich luxuriösen Autos müsst ihr euch



Auch in den **MULTIPLAYER-MODI**, die teilweise im Fort Knox stattfinden, wird gesnipert.
SCREEN: XBOX

auch hinter den Lenker von Schneemobilen und Off-Road-Fahrzeugen klemmen. Schadenfrohes Detail am Rande: PC-Besitzer bekommen zwar zum selben Zeitpunkt wie wir Konsoleros ihren Bond, allerdings ohne Sequenzen dieser Art.

Grafisches Feuerwerk?

Da der Bond-Titel eine Multiplattform-Entwicklung ist, halten sich die grafischen Unterschiede zwischen den GameCube-, PS2-, und Xbox-Versionen in engen Grenzen. Für die Xbox sieht das Spiel minimal besser aus, die PlayStation-2-Variante hingegen fällt durch dezente

Trepchenbildung und zum Teil gröbere Texturen etwas ab. Schick und technisch gut ist **Nightfire** aber auf allen drei Plattformen. Selbst bei massig Gewusel auf dem Screen bleibt die Darstellung flüssig. Rieselnder Schnee, fulminante Explosionen und zum Teil atemberaubend texturierte, mit vielen Details ausgeschmückte Levels sind weitere Highlights. Das hohe grafische Niveau wird zwar nicht durch die Bank gehalten, besser als beim optisch schon guten Vorgänger ist die Grafik aber allemal. Wir blicken dem Erscheinungstermin gespannt entgegen und gönnen uns bis dahin einige Martinis. **PRO**

! INFO
Fahrsequenzen

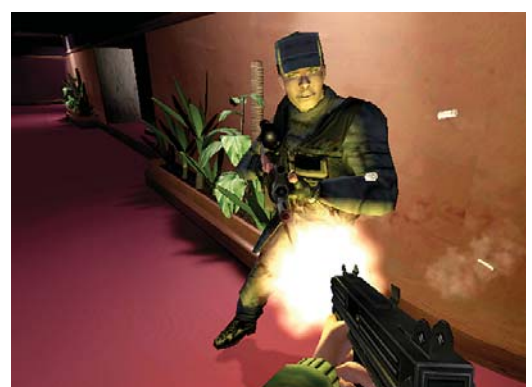


In den Autosequenzen wird in eine Third-Person-Perspektive umgeschaltet. An Fahrzeugen erwarten euch unter anderem Modelle von Aston Martin und BMW.

SCREEN: PLAYSTATION 2



Eine effektive Methode, um Gegner von sicherer Entfernung aus zu erledigen, ist der **SNIPER-MODUS**. SCREEN: PLAYSTATION 2



Einige Levels sehen **FANTASTISCH** aus, andere, wie dieser, bieten nur eine dürftige Texturierung. SCREEN: XBOX

<p>007: Nightfire ACTION</p> <p>Hersteller: Electronic Arts Spieler: 1 - 4 Web-Info: www.electronicarts.de Preis: ca. 60 Euro Entwickler: Eurocom/EA</p>		<p>»Pierce-Brosnan-Lizenz, schicke Grafik und abwechslungsreiche Levels; da kann eigentlich nicht mehr viel schiefe gehen.« ... sagt MARCO</p>		<p>Sehr gut</p>	
<p>Playstation2</p>		<p>Xbox</p>		<p>GameCube</p>	
<p>Stand: zu 65% fertig Termin: Winter 2002 Besonderheit: -</p>		<p>Stand: zu 65% fertig Termin: Winter 2002 Besonderheit: -</p>		<p>Stand: zu 65% fertig Termin: Winter 2002 Besonderheit: -</p>	

1000-Euro- Mega-Gewinnspiel

Willkommen bei unserer Mega-Verlosung! In Kooperation mit namhaften Firmen bringen wir hochwertige Konsolen, Zubehör und Spiele unter die Leute. Wer die Mitmachkarte (Seite 51) vollständig ausgefüllt einschickt, nimmt automatisch teil. Wer zusätzlich den Fragebogen von Seite 114 an uns sendet, hat die doppelte Gewinnchance.

Einsendeschluss ist der 31.9.2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Kleine Anmerkung: Natürlich verschicken wir die Preise so, dass ihr auch was damit anfangen könnt – ein Cube-Besitzer gewinnt also beispielsweise kein Playstation 2-Spiel.

Eine Playstation 2 von Amazon.de

Der gut sortierte Online-Shop Amazon.de stiftet 20 Gutscheine im Wert von je 10 Euro, einlösbar im Bereich Computer- & Videospiele. Einer der Gutschein-Gewinner hat besonderes Glück und bekommt von Amazon.de zusätzlich noch eine Playstation 2 dazu.
Gesamtwert der Preise: ca. 500 Euro.



Fettes Final-Fantasy-Paket von Sony

Sony und GamePro verlosen die schicke Final-Fantasy-Edition der Playstation 2. Die enthält die Konsole und Final Fantasy X. Ein weiterer glücklicher Gewinner bekommt etwas, das es im Laden nicht zu kaufen gibt: ein von den Entwicklern handsigniertes Exemplar von Final Fantasy X. Ein echtes Sammler- und Kult-Objekt! Außerdem verlosen wir noch sieben mal Final Fantasy X in der VIP-Edition. Wert insgesamt: rund 1.000 Euro.



Smuggler's Run Warzone und GTA III von Take 2

GameCube- und PS2-Besitzer werden von Take 2 gleichermaßen bedient: Wir verlosen 5 Exemplare von Smuggler's Run Warzones (GameCube) und 5 mal GTA III (Playstation 2). Zu jedem Spiel gibt's noch ein cooles T-Shirt (Seltenheitswert!). Gesamtwert von Spielen und Shirts: gut 850 Euro.



James Bond-Monsterbox mit 19 DVDs von 20th Century Fox Home Entertainment

20th Century Fox Home Entertainment bringt am 11. November die James-Bond-Monsterbox in den Handel. Das edle Teil enthält 19 DVDs. Wir haben uns schon mal vorab ein Exemplar gesichert, falls ihr durch die Titelgeschichte Lust auf 007 bekommen habt. Wert der coolen Box: ca. 330 Euro.



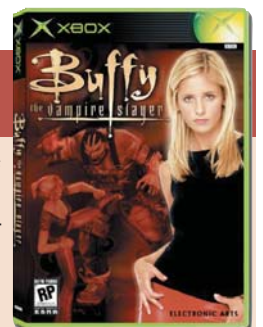
Mario Sunshine plus Game-Cube von Nintendo

Obwohl der Titel noch nicht erschienen ist, hat uns Nintendo schon mal ein Exemplar von Mario Sunshine für euch gesichert. Damit auch Leute, die bislang noch keinen Cube haben, mit Mario auf Abenteuer gehen können, legt Nintendo gleich noch eine Konsole dazu.
Gesamtwert: über 250 Euro.



Zehn Buffy the Vampire Slayer für Xbox von EA

Electronic Arts hat mal wieder einen Hit auf der Pfanne: das schöne Buffy für die Xbox. Das hübsche Action-Adventure ist in dieser Ausgabe im Test. Wir verlosen zehn Exemplare des Spiels unter unseren Lesern.
Gesamtwert der Spiele: rund 700 Euro.





Massenhaft cooles Zubehör von Bigben!

Bigben, bekannt für eine umfangreiche Zubehör-Linie, räumt die Lager: Folgende Peripherie-Teile, insgesamt 133 Stück im Wert von ca. 2.800 Euro, verschenken wir unter den Verlosungs-Teilnehmern:

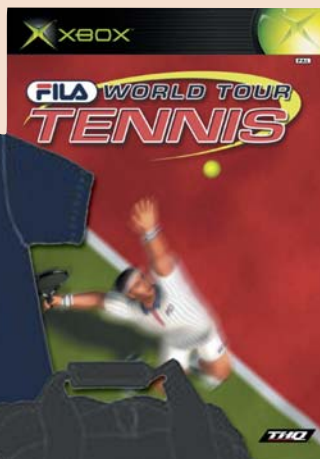
Zubehör	System	Zubehör	System	Zubehör	System	Zubehör	System
28x NGC 12	GC	1x Zip Around Deluxe Hardcover (schwarz)	GBA	3x Deluxe Tote	GBA	1x Zip Around Deluxe Hardcover (schwarz)	GBA
26x XB20	Xbox	3x Zip Around Deluxe Softcover (lila)	GBA	1x Zip Case	GBA	3x Zip Around Deluxe Softcover (lila)	GBA
5x GC- Basic Box Case	GC	3x Zip Around Deluxe Softcover (schwarz)	GBA	8x Zip Case Deluxe	GBA	3x Zip Around Deluxe Softcover (schwarz)	GBA
7x GC-Back Pack (blau)	GC	7x Deluxe System Carrier	GC	1x Mega Memory 16x	GC	7x Deluxe System Carrier	GC
3x GC-Back Pack (schwarz)	GC	6x Quad Case	GBA	1x Fire-Wire Link Cable	PS2	6x Quad Case	GBA
6x GC- Asst Cube Case	GC	4x NGC 22	GC	2x RGB Cable	GC	4x NGC 22	GC
3x Deluxe Tote	GBA	4x NGC 11	GC	2x Memory Card 8MB	GC	4x NGC 11	GC
1x Zip Case	GBA	2x GC-Carrier	GC	3x Carrying Case	GBA	2x GC-Carrier	GC
8x Zip Case Deluxe	GBA	5x Mini Disc Holder	GC	2x Zip Around Deluxe Hardcover (blau)	GBA	5x Mini Disc Holder	GC
1x Mega Memory 16x	GC	28x NGC 12	GC				
1x Fire-Wire Link Cable	PS2	26x XB20	Xbox				
2x RGB Cable	GC	5x GC- Basic Box Case	GC				
2x Memory Card 8MB	GC	7x GC-Back Pack (blau)	GC				
3x Carrying Case	GBA	3x GC-Back Pack (schwarz)	GC				
2x Zip Around Deluxe Hardcover (blau)	GBA	6x GC- Asst Cube Case	GC				

Reise nach Spanien zum X02-Event von Microsoft

Am 24. und 25. September veranstaltet Microsoft in Spanien den X02-Event. Das ist eigentlich eine Veranstaltung für Fachpresse und Handel, bei der alle neuen Xbox-Spiele vorgestellt werden. Einer unserer Leser darf mit einer Begleitperson seiner Wahl dorthin reisen. Die Eckdaten: Flugreise, Unterbringung in einem Luxushotel, Teilnahme an Pressekonferenzen, Testspielen und Partys. Am zweiten Tag folgt Sightseeing. Wichtig: Wer die Reise gewinnen will, muss 18 Jahre alt sein, die Mitmachkarte bis zum 15.9.2002 eingeschickt haben und folgende Frage beantworten:

Wie heißt der Hauptcharakter im Actionspiel Halo?

Gesamtwert der Reise: 2.000 Euro.



Tennis-Paket plus Tetris plus Brettspiel von THQ und MB

Spiele-Publisher THQ und Brettspiel-Hersteller MB schüren zusammen drei fette Pakete. In jeden findet der Gewinner ein Fila-Set (Fila World Tour Tennis für die Xbox, Fila-Shirt, Fila-Rucksack), ein Tetris Worlds für Xbox und ein Shenga-Brettspiel. Gesamtwert der Pakete: knapp 600 Euro.

GamePro verschenkt Konsolen, Controller und Spiele!

Okay, weil so viele freundliche Hersteller tolle Preise gestiftet haben, wollten wir nicht nachstehen und stocken das Gewinnspiel aus eigener Tasche noch ein bisschen auf: Wir verlosen unter den Einsendern 8 Konsolen (3 x Xbox, 3 x GameCube, 2 x Playstation 2). Dazu gibt es jeweils ein aktuelles Spiel und einen zweiten Controller. Das ist doch was, oder? Gesamtwert von Konsolen und Spielen: 2.700 Euro.



PREVIEWS



Unreal Championship:
Preview mit Infos zu
Xbox Live.

INTERVIEW

5 Fragen an Ed Fries, Chef der Microsoft Games Group



PRO: Die Xbox ist in Europa und vor allem Deutschland vergleichsweise nicht allzu erfolgreich – was unternehmen Sie deswegen?

ED FRIES: Wir erholen uns gerade erst davon, mit dem falschen Preis gestartet zu sein. Nun, da der Preis da ist, wo er sein sollte, wird sich das verbessern. Wir müssen einfach

rüberbringen, dass auf Xbox genau so viele Spiele erscheinen wie auf der PS2 und dass sie sich auf Xbox besser spielen.

PRO: Warum ist Microsoft überhaupt mit diesem Preis gestartet?

ED FRIES: Wir haben uns am Start-Preis der PS2 orientiert. Was soll ich sagen? Das war ein Fehler.

PRO: Wird Xbox Live die Verkäufe der Xbox verbessern?

ED FRIES: Im Laufe der Zeit, ja. Die Spieler werden sehen, was sie alles ohne Aufpreis mit Xbox bekommen: vor allem Breitband-Adapter und Festplatte. Xbox Live hat das Potenzial, neue Käuferschichten zu erreichen.

PRO: Ein Blick in die Kristallkugel: Wie viel Prozent der Xbox-Besitzer werden Ende 2003 Live abonniert haben?

ED FRIES: Ich bin mal sehr optimistisch: 20 Prozent.

PRO: Welches demnächst kommende Xbox-Spiel von Microsoft ist für Sie persönlich das wichtigste?

ED FRIES: Schwierig. Nur eines? Okay, das Spiel, von dem ich mir am meisten wünsche, dass es Erfolg hat, ist Blinx. Dieser Titel ist so nur auf Xbox möglich.

PREVIEWS

PlayStation 2

TimeSplitters 2	26
Hitman 2	32
GTA Vice City	36
Tenchu III	38
FIFA 2003	40
Burnout 2	42
Rally Championship	45
Pro Evolution Soccer 2	48
True Crime: Streets of L.A.	50

Xbox

TimeSplitters 2	26
Splinter Cell	28
Hitman 2	32
Unreal Championship	34
FIFA 2003	40
Burnout 2	42
True Crime: Streets of L.A.	50

GameCube

TimeSplitters 2	26
Resident Evil Zero	30
FIFA 2003	40
Burnout 2	42
Starfox Adventures	44
Rally Championship	45
True Crime: Streets of L.A.	50
Metroid Prime	51

Willkommen im Preview-Teil dieser Ausgabe!

Wir glauben, für Besitzer aller Konsolen ein solides Paket geschnürt zu haben. Für PS2, Xbox und GameCube berichten wir brandaktuell über Exklusiv- und Multiplattform-Titel. Dafür waren wir für euch in aller Welt unterwegs: mit Activision in Dublin (True Crime), mit Microsoft in New York (Unreal Championship) und bei EA in London (FIFA 2003). Ein weiteres Top-Highlight hat uns unser Tokyo-Korrespondent besorgt: Die großartige Demo zu Resident Evil Zero war Grundlage für Marcos euphorisches Preview.

Viel Spaß beim Lesen,

Gunnar



TimeSplitters 2

Schöner, größer, besser: Der teamtaugliche Ego-Shooter könnte zum neuen Liebling der Action-Gemeinde werden.

ANGESPIELT VON BENEDIKT PLASS

Der erste Teil erschien im November 2000 noch exklusiv für die PlayStation2, der zweite kommt Ende September zeitgleich auch für Xbox und GameCube in den Handel. Wir haben die fast fertige PS2-Version des 3D-Shooters gespielt – das Ergebnis ist bereits jetzt mehr als überzeugend.

Chicago + Sibirien + wilder Westen

Die Entwickler von Free Radical haben die Kritik der Action-Fans offenbar ernst genommen: **TimeSplitters 2** wird neben einem umfangreichen Multiplayer-Modus auch endlich eine konkurrenzfähige Solo-Kampagne mit durchgehender Geschichte haben. Stimmige Zwischensequenzen und eine spannende Zeitsprung-Handlung sollen die Story-Pleite des Vorgängers vergessen machen. Und was wir im ausgiebigen Probespiel bislang ge-



sehen und gehört haben, macht in der Tat Lust auf mehr: Wir ballerten uns im Jahr 1990 durch eine Forschungsstation in Sibirien, hauten im Wilden Westen auf den Putz und eliminierten im Chicago von 1932 einen mächtigen Mafia-Boss (siehe Kasten). Neun Zeitepochen wird die fertige Fassung haben, darunter einen Abstecher ins Aztekenreich und einen Ausflug in die Zukunft. Die jeweiligen Zeitzonen sind liebe-

voll in Szene gesetzt und schön detailreich gestaltet. Die leistungsstarke Grafik-Engine stellt die 3D-Areale und die pompösen Spezialeffekte absolut ruckelfrei dar, trotzdem rast **TimeSplitters 2** mit stolzen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. In jedem Level greift ihr auf typische Waffen der jeweiligen Epoche zurück; insgesamt kommen im Laufe des Spiels gut 30 unterschiedliche Schießsprügel vor. Die zu bewältigenden Aufgaben ändern sich oftmals mitten während eines Einsatzes, was für zusätzlichen Nervenkitzel sorgt. Und die Gegner sind ebenso schön animiert wie schlau: Sie verfolgen euch hartnäckig, suchen Schutz hinter Objekten und springen mit einer Hechtrolle zur Seite. Wie im Vorgänger kann der Story-Modus mit bis zu vier Spielern an einer Konsole gespielt werden – PS2-Besitzer benötigen dafür Sonys Mehrspieleradapter Multi Tap.

Mich laust der Affe!

Ist der Solo-Modus schon sehr verheißungsvoll, zeigt **TimeSplitters 2** im riesigen Multiplayer-Modus, wie ein moderner Konsolen-Ego-Shoo-

ter sein muss: Rasant, actionreich, spektakulär – und optimal auf den PS2-Controller zugeschnitten. In etwa 20 Mehrspielervarianten könnt ihr nach Herzenslust mit- oder gegeneinander spielen. Spielmodi wie Deathmatch, Capture the Flag oder Last Man Standing kennt jeder Genre-Fan, einige Varianten wurden aber komplett überarbeitet. Der originelle »Monkey Assistant«-Modus etwa ist auf den ersten Blick ein klassisches Deathmatch, entpuppt sich aber als tierisches Vergnügen: Dem schlechtesten Spieler stehen im Kampf drei militaristische Polygon-Äffchen zur Seite! Nimmt schließlich ein anderer Mitspieler den letzten Platz der Frag-Tabelle ein, wechselt die Schimpansen-sippe ihr Herrchen. PlayStation-2-Besitzer können acht Konsolen per iLink-Kabel vernetzen – theoretisch sind so Multiplayer-Matches für bis zu 32 Spieler drin. Die Mehrspieler-Modi sind aber auch für Einzelkämpfer interessant: Die CPU-gesteuerten Bots sind nicht nur nette Dreingabe, sondern ernstzunehmende Gegner. Abge-



Im **CHALLENGE-MODUS** müsst ihr verschiedenste Aufgaben erfüllen. Hier ballern wir auf Pappkameraden. SCREEN: GAMECUBE



Solisten müssen auf die fetzigen Arena-Schlachten nicht verzichten: Clevere **BOTS** ersetzen fehlende menschliche Mitspieler. SCREEN: PLAYSTATION 2

7b INFO Vorgänger-Check

TimeSplitters war einer der Starttitel der PlayStation2. Der Ego-Shooter begeisterte trotz unspektakulärer Optik vor allem Multiplayer-Fans, der Einspielermodus kam hingegen wegen der mauen Story etwas zu kurz. Dank cooler Waffen und vernünftiger Vierspieler-Unterstützung kann man seine PlayStation-2-Sammlung trotzdem guten Gewissens komplettieren: Die solide 3D-Ballerei gibt's längst zum günstigen Platinium-Preis und wird teilweise auch schon für knapp 20 Euro angeboten.



Das erste **TIMESPLITTERS**: Grafisch durchwachsen, in Mehrspielergefechten dennoch spaßig.



GamePro unterwegs im Mafia-Milieu

Der zweite Level der Solo-Kampagne versetzt uns in Chicago der 30er Jahre. Unser Ziel ist es, den Mafia-Boss Tommy um die Ecke zu bringen. Wir zeigen euch, was wir auf unserem nächtlichen Ausflug erlebt haben.



TimeSplitters 2 hat etliche ausgefallene **MULTIPLAYER-MODI** für bis zu vier Spieler pro Konsole. SCREEN: PLAYSTATION 2

rundet wird das dicke Action-Paket von **TimeSplitters 2** durch den exzellenten »Challenge«-Modus: Hier müssen innerhalb einer bestimmten Zeit die verschiedensten Aufgaben erfüllt werden, die vom Zerstören von Objekten über das Dauereliminieren von fiesen Zombiegruppen reichen. **PRO**



Während wir einen Schurken umpusten, zersplittert effektiv die **GLASSCHEIBE**.

SCREEN: PLAYSTATION 2



DETAILLIERT: Die Optik verwöhnt mit spektakulären Lichteffekten und fantasievollen Feinden.

SCREEN: XBOX



Zuerst treffen wir uns mit unserem **INFORMANTEN** Marco. Wir bekommen den Auftrag, ihn unverseht zu seinem Versteck zu bringen.



GELEITSCHUTZ: Unterwegs wird Marco heftig unter Feuer genommen – wir schießen ihm den Weg frei.



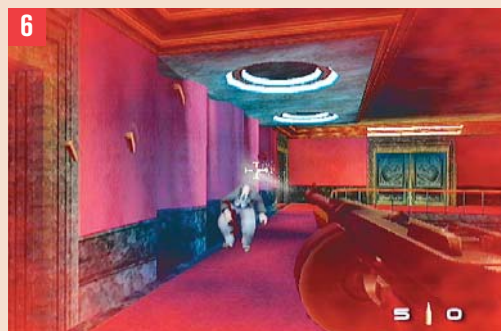
Zum Dank für unsere Dienste bekommen wir die **MITGLIEDSKARTE** für Tommys geheimen Nachtclub.



Nach einige heftigen Schießereien habe wir unser **ZIEL** erreicht – den verrufenen Sunrise Club.



Tommys **WÄCHTER** versuchen uns am Vorankommen zu hindern. Erfolglos – wir sind zu gut bewaffnet.



SHOWDOWN: Im finalen Kampf wird Gangster-Boss Tommy in die Knie gezwungen. SCREENS: PLAYSTATION 2

TimeSplitters 2

ACTION

Hersteller: Eidos
Spieler: 1 bis 32 (PS2)
Web-Info: www.timesplitters.com
Preis: ca. 60 Euro
Entwickler: Free Radical (TimeSplitters)



»Ob allein oder im gewaltigen Mehrspieler-Modus: Die superschnelle 3D-Action macht schon in der Vorschau einen Riesenspaß« ...sagt **BENEDIKT**

Sehr gut



Stand: 95% fertig
Release: 27. September 2002
Besonderheit: Unterstützt Multi Tap und iLink



Stand: 95% fertig
Release: 27. September 2002
Besonderheit: Vierspieler-Modus



Stand: 95% fertig
Release: 27. September 2002
Besonderheit: Vierspieler-Modus

PREVIEW
ACTION-ADVENTURE

geplant
Mitte 2003

Nov.
2002

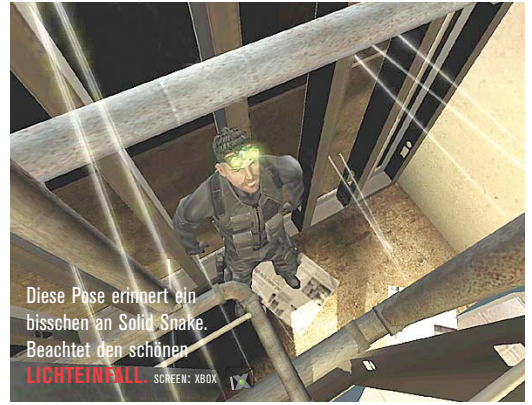
geplant
Mitte 2003

Video
auf DVD



Um keinen Alarm auszulösen, muss Agent Sam Fisher manchmal **MÜHSELIGE WEGE** wählen.

SCREEN: XBOX



Diese Pose erinnert ein bisschen an Solid Snake. Beachtet den schönen

LICHTEINFALL. SCREEN: XBOX



ANSCHLEICHEN ist alles: Manche Gegner kann Sam gefahrlos von hinten überwinden – wenn er keinen Alarm auslöst.

SCREEN: XBOX

Splinter Cell



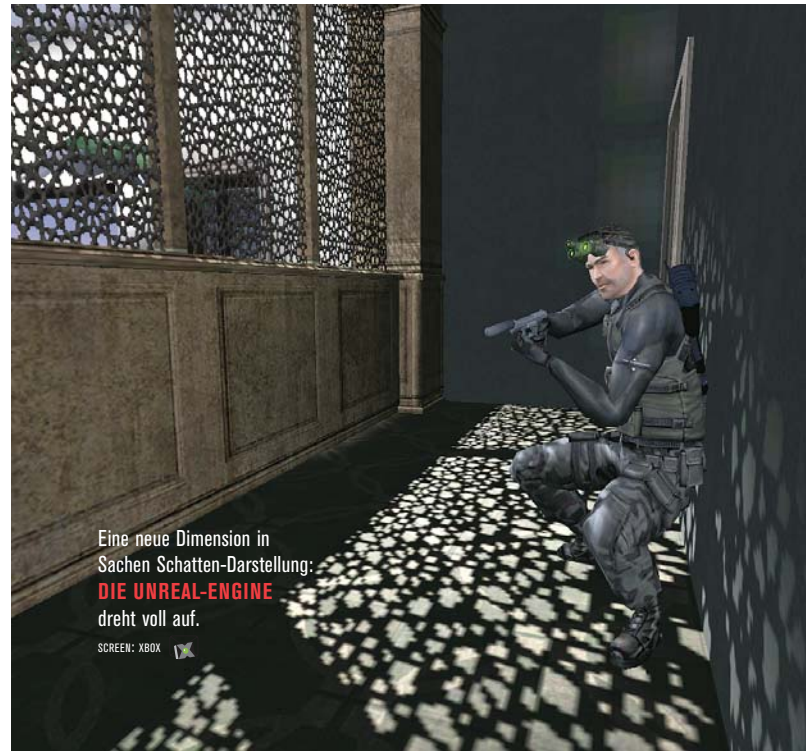
Schleichen statt Ballern: Die Xbox-Konkurrenz zu Metal Gear Solid.

ANGESPIELT VON GUNNAR LOTT

Terrorbande ausheben. Eine Mission erledigt er dabei sogar im Hauptquartier der CIA, dort hat sich ein Verräter eingeschlichen.

Schwankende Schatten

Der erste Eindruck beim Spielen von **Splinter Cell**: Die Grafik ist streckenweise unglaublich – kein Wunder, die Highend-Technologie von **Unreal Championship** kommt zum Einsatz. Da wehen Vorhänge realistisch im Wind und lassen sich zur Seite drücken; Lampen werfen bewegliche Schatten. Da Sam mehr schleicht als schießt, sind die Lichteffekte nicht nur hübsches Augenfutter, sondern



Eine neue Dimension in Sachen Schatten-Darstellung: **DIE UNREAL-ENGINE** dreht voll auf.

SCREEN: XBOX

wichtiges Spielelement – er kann alle Lichtquellen ausschalten oder -schießen, um in der Dunkelheit zum Ziel zu kommen. Damit er dabei nicht blind durch die Gegend tappt, hat er in seinem Helm eine Infrarotsicht

(siehe Kasten) und einen Restlichtverstärker eingebaut. Schick: Als wir testhalber auf eine Hängelampe feuern und die Glühbirne verfehlen, schwankt die Leuchte und wirft wilde Schatten durch den Raum. Ihr steu-

Terroristen bedrohen Amerika: Als zwei Agenten bei einem Einsatz in Aserbeidschan verschwinden, schickt der US-Geheimdienst NSA seine Allzweckwaffe Sam Fisher ins Gefecht. Der soll im Action-Adventure **Splinter Cell** von Ubi Soft seine Kollegen retten – und nebenbei eine nuklear bewaffnete

Splinter Cell ACTION-ADVENTURE		»Auch wenn noch ungewiss ist, ob Sam Fisher Solid Snake übertrumpfen kann – ein hochklassisches Spiel wird Splinter Cell in jedem Fall« ... sagt GUNNAR		Genial PREVIEW	
Hersteller: Ubi Soft Spieler: Einer Web-Info: www.splintercell.com/ Preis: ca. 70 Euro Entwickler: Ubi Soft Montreal	Playstation2	Xbox	GameCube	Umsetzung: geplant für Mitte 2003	Umsetzung: geplant für Mitte 2003
	Stand: zu 80% fertig Termin: 14.11.2002 Besonderheit: Level-Downloads über Xbox Live				



Eine Mission führt euch ins schwer bewachte **HAUPTQUARTIER DER CIA**, wo ein Verräter gestellt werden muss. SCREEN: XBOX 

ert Agent Sam wie Lara Croft in der Von-hinten-Ansicht, beim Zielen wechselt die Perspektive so, dass ihr ihm über die Schulter schaut. Weil er sich ständig verstecken muss, zeigt eine Skala am Bildschirmrand an, wie gut er gerade zu sehen ist.

Schlag mit dem Stuhl

Da es schon mal vorkommt, das Sam in der Mission die Munition ausgeht, kommt er auch ohne Waffen aus. Beispielsweise kann er sich im Spagat zwischen zwei Schränke klemmen und von dort auf eine Wache springen, wenn sie unter ihm durchläuft. Kräftiges Würgen mit muskulösen Oberschenkeln, schon ist der Scherge bewusstlos. Oder er haut mit schwerem Mobiliar um sich – so wird ein Bürostuhl zur Keule. Überhaupt ist die Umgebung ziemlich interaktiv: Ein zerschossenes Aquarium setzt einen halben Raum unter Wasser, und ein Feind mit den

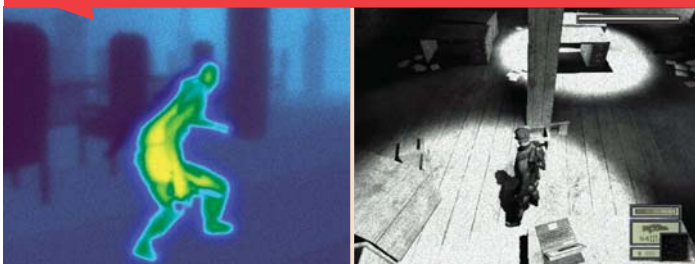
INFO Tom Clancy oder nicht?


In der USA erscheint Splinter Cell übrigens unter dem Namen Tom Clancy's Splinter Cell, obwohl es nicht auf einem Roman des amerikanischen Thriller-Autors beruht. Der Grund liegt hauptsächlich darin, dass Ubi Soft massenhaft Moneten für die Clancy-Lizenz ausgespuckt hat und den Namen möglichst Umsatz-bringend verwursten will. Hierzulande haben die Franzosen sinnvollerweise davon abgesehen.

Füßen im Nass ist leichte Beute für Sams Elektroschock-Gewehr.

Interessant: Für die Käufer von **Splinter Cell** will Ubi Soft über Xbox Live immer wieder mal neue Missionen und Waffen bereit stellen und so das Spiel über einen langen Zeitraum am Leben halten. **PRO**

INFO Ein guter Agent sieht alles



Hightech-Brille: Links seht ihr die **INFRAROT-SICHT** im Einsatz, rechts den **RESTLICHT-VERSTÄRKER**. SCREEN: XBOX 

nicht geplant 
 nicht geplant 
 2003 
 Video auf DVD 



REBECCA CHAMBERS aus dem ersten Teil kehrt zurück. Dazu gesellen sich zwei neu Protagonisten. SCREEN: GAMECUBE 



Neben Otto-Normal-Zombies muss Rebecca auch gegen Spezialausführungen wie dieses BRENNENDE MONSTRUM kämpfen. SCREEN: GAMECUBE 

Resident Evil Zero

INFO
Charakttersache



Billy Coen



Rebecca Chambers



Der große Unbekannte

Ein Charakter des Spiels ist eine alte Bekannte: Rebecca Chambers aus dem ersten Teil. Weitere Protagonisten sind der Militärhäftling Billy Coen und eine dritte, in der Demo nicht spielbare Person, über die Capcom derzeit noch den Mantel des Schweigens hüllt.

Zombiehatz mit Frischzellenkur. Resident Evil Zero haucht der Serie neues Leben ein.

ANGESPIELT VON MARCO MARZINKOWSKI

Der GameCube ist aktuell die ultimative Plattform für Fans der Survival-Horror-Saga **Resident Evil**. Die Kultspiele von Capcom erscheinen nämlich momentan exklusiv für den kleinen Zauberwürfel von Nintendo. Während sich deutsche Fans bald mit dem im Ver-

gleich zum PSone-Original grafisch mächtig aufgebohrten ersten Teil (siehe Kasten) beschäftigen dürfen, sind die Japaner schon weiter. Die vergnügen sich mit einer Demoverision von **Bio Hazard 0** (so heißt die Reihe im japanischen Original), die einen Vorgeschmack auf das neueste Spiel der Serie bietet. Wir haben uns die Demo natürlich besorgt, bis zum Abwinken gespielt und klären, was euch an Verbesserungen und Änderungen erwartet.

Reise in die Vergangenheit

Resident Evil Zero ist zwar ein neues Spiel, gleichzeitig aber auch ein »Prequel«. Zeitlich spielt es vor den Ereignissen des Ur-**Resident Evil**. Auf den ersten Blick scheint dennoch alles wie gehabt: Wir metzeln im einzigen Schauplatz der Demo (einem fahrenden Zug) Zombies ab, heilen Verletzungen mit Pflanzen und suchen nach wichtigen Gegenständen. Schon nach kurzer Zeit offenbaren sich aber zwei entscheidende Neuerungen: Gegenstände kann man endlich an jedem beliebigen Ort ablegen und später dort wieder aufnehmen; die oftmals langwierigen, öden Märsche zur nächsten Truhe haben die Entwickler gestrichen. Aufregender ist allerdings das coole Partnerwechsel-dich-Feature, auf das wir im Folgenden näher eingehen wollen.

Partnertausch

Im Gegensatz zu den bisherigen Spielen der Serie setzt **Resident Evil Zero** verstärkt auf Teamwork. Diesmal könnt ihr jederzeit zwischen den Charakteren wechseln, was dem Aufbau der oftmals kriti-



Einen Charakter kontrolliert ihr direkt, dem anderen können **BEFEHLE** wie »Position halten« erteilt werden. SCREEN: GAMECUBE 



Wie in Teil 1 tauchen die **KILLERHUNDE** unvermittelt auf und sorgen für gehörige Gänsehaut. SCREEN: GAMECUBE 



Hier wird der Vorteil der **VORGERENDERTEN HINTERGRÜNDE** deutlich. Soviel Detailreichtum hat kaum ein Spiel. SCREEN: GAMECUBE 



Die lichteffekte sind eine Klasse für sich. Speziell die LICHT- UND SCHATTENEFFEKTE sind eine Klasse für sich. SCREEN: GAMECUBE



WICHTIGE GEGENSTÄNDE wie dieser Ring am Boden blinken auf, damit sie nicht von euch übersehen werden. SCREEN: GAMECUBE

sierten Rätsel gut tut. Ein Beispiel: Billy Coen findet eine Aktentasche, die sich nur das Einsetzen von zwei speziellen Ringen öffnen lässt. Einen Ring hat er bereits, der andere ist allerdings bei Rebecca Chambers. Räumlich sind die Zwei voneinander getrennt, was also tun? In diesem Fall einfach per Druck auf die X-Taste zu Rebecca switchen, die kurz zuvor einen kleinen Frachtaufzug entdeckt hat. Durch den schickt sie ihren Ring eine Etage tiefer. Nun wechselt ihr erneut zu Billy, geht zum Aufzugsbereich im unteren Bereich des Zuges, nehmt den Ring und könnt somit endlich die Tasche öffnen. In ihr befindet sich der Schlüssel zu einer Tür. Öffnen, durchgehen, und schon sind die beiden Helden erstmals vereint. Auch in den Kämpfen kommt der Teamgedanke zum Tragen. Es ist möglich, dem Partner Befehle wie »Folgen«, »Kämpfen« und »Position halten« zu erteilen. Zudem können die Protagonisten unter-

einander Gegenstände tauschen. Sehr praktisch, wenn etwa Rebecca kurz vor dem Exitus steht, der gute Billy-Boy aber noch eine grüne Heilpflanze besitzt.

Horror von seiner schönsten Seite

Grafisch hat sich im Vergleich zu **Resident Evil** (siehe Kasten) nicht übermäßig viel getan. Noch immer stieft ihr durch vorgerenderte Hintergründe, die aber im Direktvergleich detailreicher und noch auf-

wändiger geworden sind. Speziell die zahlreichen animierten Objekte beleben die Gegend: Kleine Herdflammen lodern, Gardinen wehen im Wind, Flaschen rollen über Tische. Auch Licht- und Schatteneffekte (unverzichtbar im Horror-Genre) sind technisch einwandfrei geraten. Kritikpunkte gibt es wenige: Hauptsächlich nerven die Zwischenanimationen, die nach dem Öffnen einer Tür eingeblendet werden. Da kann Capcom noch so oft betonen, dass sie mittlerweile ein

unverzichtbares Markenzeichen der Serie sind. Die Ladezeiten zwischen einzelnen Räumen könnten zudem kürzer sein, und die starren Kamerawinkel setzen das Geschehen nicht immer übersichtlich in Szene. Diese kleinen Schönheitsfehler ändern allerdings nichts an unserem positiven Gesamteindruck: Sollten Spielumfang und Abwechslungsreichtum der Schauplätze beim Release stimmen, dann wird **Resident Evil Zero** der bislang beste Teil der Survival-Horror-Serie. **PRO**



Leider auf diesem Standbild nicht zu erkennen: In diesem Außenabschnitt tobt ein prächtig animiertes UNWETTER. SCREEN: GAMECUBE



In der japanischen Version gibt es reichlich roten **LEBENS-SAFT** zu sehen. Das wird hierzulande anders sein. SCREEN: GAMECUBE



Nicht nur die Helden gibt es im Doppelpack, auch die Zombies greifen oftmals im Team an. SCREEN: GAMECUBE



Antiquiert: Speichen könnt ihr nur an seltenen **SCHREIBMASCHINEN**. SCREEN: GAMECUBE

FRAGE Wo bleibt der Rest von Resident Evil?

Am 13. September erscheint Resident Evil endlich als PAL-Version in Deutschland. Eigentlich ein Fall für einen GamePro-Test in dieser Ausgabe. Electronic Arts war aber nicht in der Lage, uns bis zum Redaktionsschluss eine deutsche Testversion zur Verfügung zu stellen. Und mit einem Test der US- oder Japan-Fassung ohne Infos über die PAL-Anpassung wollten wir euch nicht abspesen. Ihr müsst auf den Test also noch eine Ausgabe warten, dafür werden wir euch dann aber umfassend informieren, etwa über mögliche Schnitte oder verfärbtes Blut. Unser erster Eindruck: Grafisch ist die GC-Umsetzung von Resident Evil traumhaft schön geworden.

Resident Evil ACTION-ADVENTURE		»Die Zombieschlachtplatte wird um neue Leckerbissen ergänzt. Ein echter Gaumenschmaus für Hartgesottene.« ...sagt MARCO		Genial PROVIEW	
Hersteller: Capcom Spieler: Einer Web-Info: www.capcom.com Preis: ca. 60 Euro Entwickler: Capcom (Maximo, Devil May Cry)	Playstation 2 keine Umsetzung geplant Alternative: Silent Hill 2 (88%)	Xbox keine Umsetzung geplant Alternative: Legacy of Kain: Blood Omen 2 (83%)	GameCube Stand: 70% fertig Release: 21. November (Japan), 2003 (Deutschland) Besonderheit: -		

Winter 2003
Sept. 2002
nicht geplant
Video auf DVD



Wird eine Leiche entdeckt, ist die ganze Mannschaft in **ALARMBEREITSCHAFT**. SCREEN: PLAYSTATION 2



Wie einst Rambo hat auch 47 in einem **KLOSTER** Zuflucht gefunden. SCREEN: PLAYSTATION 2

Meuchelmörder, Auftragskiller – der Beruf von »Codename 47« ist nicht gerade das, was man beim ersten Rendezvous der neuen Freundin erzählt. Kein Wunder, dass auch die deutsche BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) keinen Spaß verstand und das brutale PC-Spiel **Hitman** aus dem Verkehr zog. Der Nachfolger kommt nun zusätzlich auf PS2 und Xbox – und ist dezent entschärft (Blut abschaltbar). Wir haben eine weit fortgeschrittene Version unter die Lupe genommen.

Vom Profikiller zum Gemüse-Gärtner

Nach den Ereignissen aus dem ersten Teil will 47 nichts mehr von Waffen und Auftragsmorden wissen und zieht sich in ein abgelegenes Kloster in Sizilien zurück. Dort erledigt er Gärtnerarbeiten, und freundet sich mit dem ansässigen Pfarrer, Pater Vittorio, an. Doch die Ruhe währt nicht lange: Mafiosi entführen Vittorio und Codename 47 greift wieder zur Waffe. Er setzt sich mit seiner alten Organisation in

Hitman 2 Silent Assassin

Der Nachfolger des umstrittenen PC-Spiels um einen gewissenlosen Auftragsmörder schleicht sich auf die Konsolen. ANGESPIELT VON KAI SCHMIDT



Verbindung und packt die Pistolen und den lässigen schwarzen Anzug wieder aus.

Nach dieser spielbaren Vorgeschichte geht es bereits ans Eingemachte: Möglichst unauffällig



Ein praktisches Feature: der **BLICK DURCHS SCHLÜSSELLOCH**. SCREEN: PLAYSTATION 2

sollen wir das Anwesen des Paten Don Giuliano infiltrieren und den Mafiaboss ausschalten. Die Qual der Wahl: Tarnen wir uns als Lieferant und kommen über die Küche ins Haus, oder klaufen wir dem Postboten die Uniform und spazieren durch den Vordereingang? Egal, wie man's macht – die Devise lautet »Nicht auffallen!«. Die Wachen sind nämlich ziemlich intelligent und riechen einen bewaffneten Killer schon auf mehrere Meter. Bei einem Feuergefecht mit der gesamten Wachmannschaft des Anwesens zieht 47 auf jeden Fall den Kürzeren. Sehr hilfreich ist daher eine neue Funktion, mit deren Hilfe



Offene **SCHIESSEREIEN** sollten auf jeden Fall vermieden werden! SCREEN: PLAYSTATION 2



Unsere Vorabversion beeindruckt mit **TOLLER GRAFIK**, wie hier in dieser Kirche. SCREEN: PLAYSTATION 2



Auf Wunsch kann auch aus der **EGO-PERSPEKTIVE** gespielt werden.

SCREEN: PLAYSTATION 2



Der Schuppen im Klostergarten füllt sich nach jeder Mission mit mehr **WAFFEN**.

SCREEN: PLAYSTATION 2

man durch Schlüssellöcher spähen kann, um die Lage zu sondieren.

Gute Technik

Das Geschehen sieht man aus der klassischen **Tomb Raider**-Perspektive, also mit dem Blick auf den Rücken der Spielfigur. Dabei lässt sich jederzeit die Kamera manuell justieren, um einen perfekten Blick über die traumhafte Grafik zu ermöglichen. Überall gibt es liebevolle Details wie aufgeschreckt davonflatternde Tauben zu entdecken, und butterweiches Scrolling verwöhnt die Augen des Spielers. Einen nicht unbeträchtlichen Teil zu diesem positiven Eindruck trägt der 60-Hz-Modus bei, der bei unserer Vorabversion schon eingebaut war. Auch die komplett deutsche Sprachausgabe lässt sich hören, da eine Reihe bekannter Profisprecher zum Einsatz kommt – in der Titelrolle etwa Torsten Michaelis, der sonst Wesley Snipes in Filmen seine Stimme leiht.

Während der Missionen kann man eine vorgegebene Zahl an Savepunkten verbraten und überall speichern, was den an sich ziemlich kniffligen Schwierigkeitsgrad spürbar entschärft. Insgesamt spielt sich **Hitman 2** angenehm komfortabel, wozu auch die schnell erlernbare Steuerung beiträgt.

Die Steuerung ist, wie schon erwähnt, schnell erlernt, und man

NUR NICHT AUFFALLEN!

Hier seht ihr, wie wir uns **VERKLEIDET IN DAS MAFIA-ANWESEN SCHLEICHEN**: Zuerst den Postboten betäuben, Klamotten tauschen, den Schlafenden beiseite schaffen und unbehelligt durch den Haupteingang spazieren. SCREENS: PLAYSTATION 2



kommt gut zurecht. Auch hektische Situationen sind mit etwas Übung im Bedienen der beiden Analogsticks gut zu meistern.

Moralisch fragwürdig

Allerdings wurde der Vorgänger nicht ohne Grund auf die Liste der indizierten Medien gesetzt, und auch für die Fortsetzung gilt: Weniger wäre hier mehr gewesen! Wenn

gegenwärtig ein Titel die Videospielszene weiter in Verruf bringen könnte, als sie es sowieso schon ist, dann ist es **Hitman 2**. Mit blutigen Details und fragwürdigen Spielelementen haben sich die Entwickler beim besten Willen nicht zurückgehalten. Der Spieler wird gezwungen, seine Gegner (und manchmal auch Außenstehende wie den Postboten) zu töten. Der Grad an Realismus

während dieser Szenen ist stellenweise nur noch geschmacklos, auch wenn sich alibihalber das Blut abschalten lässt. Definitiv kein Spiel für Kinderhände!

Erwachsene Konsolen-Zocker, die das Gesehene und Gespielte zu verarbeiten wissen, erwartet ein intelligent gemachtes und motivierendes Killerspiel (im wahrsten Sinne des Wortes). **PRO**

<h2>Hitman 2</h2> <p>Silent Assassin ACTION-ADV.</p>		<p>»Sehr schöne Grafik, motivierende Missionen – auf erwachsene Taktik-Action-Fans wartet ein starkes Spiel.« ...sagt KAI</p>		<h1>Sehr gut</h1> <p>PROVIEW</p>	
<p>Hersteller: Eidos Spieler: Einer Web-Info: www.hitman2.com Preis: ca. 60 Euro Entwickler: IO Interactive</p>	<p>Playstation2</p>	<p>XBox</p>	<p>GameCube</p>		
<p>Stand: zu 90% fertig Termin: September 2002 Besonderheit: 60-Hertz-Modus</p>	<p>Stand: zu 90% fertig Termin: September 2002 Besonderheit: -</p>	<p>keine Umsetzung geplant Alternative: derzeit kein vergleichbares Spiel erhältlich</p>			

nicht
geplant

30.11.
2002

nicht
geplant



Auch die **Innenlevels** sind nicht ohne – schicke Texturen beleben die Räume. SCREEN: XBOX



Detaillierte Kämpfer vor realistischen **Bäumen** – ich glaub', ich steh' im Wald. SCREEN: XBOX

Unreal Championship

Tolle Levels, Hammer-Grafik und sehr coole Waffen – Epics Online-Shooter wird das Genre neu definieren.

ANGESPIELT VON GUNNAR LOTT

Schluss mit dem Splitscreen – viel mehr Spaß machen Mehrspieler-Matches mit Ego-Shootern, wenn man nicht sieht, wo der Gegner langläuft. Und nicht auf eine Viertecke des Fernsehers starren muss. Mit der Online-Anbindung der aktuellen Konsolen erobern die

Videospiele eine der letzten Bastionen der PC-Fans. Als Konkurrenz zu Sonys viel versprechenden Team-Shooter **SOCOM** bringen Microsoft und Epic **Unreal Championship**, einen der ganz großen Namen unter den Online-Shootern. Bittere Pille für PC-Spieler: Epic hat eigens die PC-Version **Unreal Tournament 2003** weit ins nächste Jahr verschoben, um **Championship** rechtzeitig zum Start von Xbox Live (im November in den USA) fertig zu bekommen. Wir waren für euch auf dem X02-Event von Microsoft in New York (Bericht auf DVD) und konnten dort **Unreal Championship** stundenlang mit Entwicklern und anderen Pressevertretern spielen.

Raketen! Laser! Kugeln!

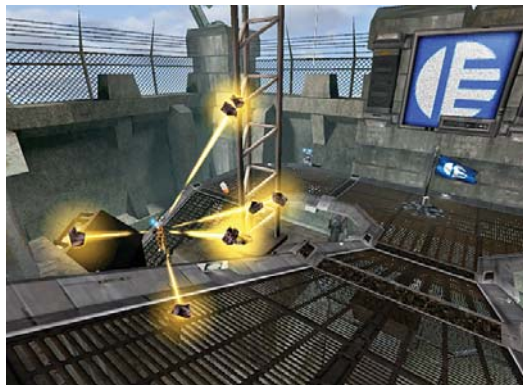
Wir sind mitten in einem Deathmatch. Durch das Headset dringen abgehackte Schreie, überall um uns herum schlagen Raketen ein. Schnell aus der Schusslinie, über die Brücke und auf die Anhöhe. Dort liegt unsere Lieblingswaffe, die Lightning Gun. Die hat einen Scharf-



Während die Spieler vorne zuschauen, wird im Hintergrund ein Kollege per **LIGHTNING GUN** verbrutzelt. SCREEN: XBOX



NAHKAMPF: Wenn die Kämpfer so eng aneinander stehen, gerät ein Gefecht zum Adrenalin-treibenden Showdown. SCREEN: XBOX



Die glühenden Brocken, die auf uns zujagen, entstammen der **FLAK CANNON** des Spielers in Gelb. SCREEN: XBOX



Schlacht um das Schlachtschiff: Eine Spezialität der Unreal-Grafik sind weitläufige Levels mit **HOHER SICHTWEITE**. SCREEN: XBOX



INFO
Harte Fakten

- 6 Rassen
- 25 Charaktere
- 30 Karten
- 6 Spielwelten
- 5 Mehrspieler-Modi
- 10 Standard-Waffen

schützen-Zoom-Modus mit drei Zoomstufen. Gezoomt, gezielt, Volltreffer, weiter. Und noch mal, diesmal haben wir James Schmalz erwischt, den Chef von Digital Extremes. Nach vier Kills in Folge fällt uns die erste kleine Macke im Spiel auf: Diese Waffe ist zu stark, da ist noch Feintuning nötig. Zumal man oft noch trifft, wenn der Schuss eigentlich knapp vorbei gegangen wäre. Ansonsten spielen sich die bislang fertigen Levels schon sehr gut – besonders die Pad-Steuerung (die an **Halo** erinnert) ist gelungen. Und bis auf die Lightning Gun scheinen die Waffen schon recht ordentlich ausbalanciert. Eine kleine Auswahl der Wummen im Schnelldurchlauf: Die Linkgun (Strahl lässt sich mit dem eines Verbündeten koppeln und wird so stärker), Bio Rifle (pumpt klebrige Plasmakugeln aus dem Lauf), Shield Gun (produziert einen Schild vor den Spieler), Raketenwerfer (klassisch), Assault rifle (Sturmgewehr, schleudert im zweiten Feuermodus Granaten) und fünf weitere.

Tekken Unreal

Eine Neuerung im Shooter-Genre: In **Unreal Championship** wird es Special Moves gegeben, z.B. »Ausweichen« oder »Rocket-Jump«. Beim »Wall-Dodge«, einer Art Super-Sprung, könnt ihr euch von einer Wand abstoßen und so über Gegner hinweg hüpfen. In den Levels sind zudem Adrenalin-Kapseln verteilt – wer davon genügend aufnimmt, kann mit etwas Pad-Akrobatik (etwa viermal schnell nach oben drücken) Extra-Fähigkeiten erhalten. Eine der mächtigsten ist der »Berserker-Modus«, der euch zehnfache Feuerkraft verleiht. Aber auch »Verteidigung« (verbesserte Rüstung) oder »Unsichtbarkeit« sind nicht zu verachten. Diese Fähigkeiten halten so lange an, wie eure Adrenalin-Reserven reichen.

Grafisch weit vorn

Haben wir schon die Optik erwähnt? **Unreal Championship** ist unserer Meinung nach eines der grafisch schönsten Konsolen-Spiele überhaupt. In den großen Levels wabern realistische Nebelschwaden, brodelnd Lava, bricht sich Licht

auf runden Oberflächen und wogt Gras sanft im Wind. Dazu kommen grelle Explosions- und Waffeneffekte, sanft fallende Schneeflocken, feine Kämpfer-Animationen und schön gebaute Architektur. Insgesamt ein Freudenfest für Spieleraugen. Übrigens: **Unreal Championship** könnt ihr nicht nur im Multiplayer spielen – intelligente Computergegner und eine Solo-Karriere mit Turnier-Modus sorgen für genügend Abwechslung und Spielspaß für Xbox-Freunde ohne Online-Anbindung. Ach, und ein Splitscreen-Modus ist auch dabei.

PRO



PC-Version: Blick durch den Zoom der Lightning Gun



Einer der unglaublich detaillierten Riesenlevels. SCREEN: XBOX

FAQ Antworten zu Xbox Live

Was ist das eigentlich?

Xbox Live ist der Online-Dienst von Microsoft, mit dem man über das Internet mit anderen Xbox-Besitzern zocken kann.

Taugt das was?

Bei einer ersten Live-Vorführung in New York waren wir ganz angetan:

simple Bedienung, unkomplizierte Einwahl und ein durchdachtes System. Freunde können in Listen geführt und zu Spielen eingeladen werden. Hat jemand die Einladung akzeptiert, kann man über das Headset mit ihm sprechen.

Nett: Microsoft hat einige Verfremdungseffekte eingebaut, beispielsweise eine Roboterstimme. Will man zwischen zwei Spielen wechseln, reicht es, einfach die DVDs auszutauschen – kein Neubooten, keine Neu-Einwahl.

Was kostet das? Und wann geht's los?

Zunächst braucht man ein Starter-Paket, das vermutlich 50 bis 70 Euro kosten wird. Darin enthalten: ein Headset, eine Art Memory-Card (für die Einwahl-Daten), ein Spiel und ein Jahr kostenloser Zugang. Danach werden Monats-Gebühren von 10 bis 15 Euro fällig. Start in Europa: vermutlich Anfang 2003.

Wie installiere ich das?

Ganz simpel: DSL-Kabel in die Xbox, und los geht's. Einen Breitband-Provider (T-Online, QSC o.ä.) braucht man unabhängig davon.

Mit welchen Spielen funktioniert das?

Unreal Championship, MechAssault, Whacked!, NFL Fever 2003 und Midtown Madness 3 sind ersten Titel. Weitere folgen, darunter Halo 2, Counterstrike oder Star Wars Galaxies.



Unreal Championship ACTION			»Dieses Spiel bläst alles weg! Ein Pflichtkauf für jeden, der Xbox Live benutzen will – und jeden Shooter-Fan.« ...sagt GUNNAR			Genial PREVIEW					
Hersteller: Infogrames Spieler: 1 bis 16 Web-Info: www.unrealchampionship.com Preis: ca. 65 Euro Entwickler: Digital Extremes (Indizierter Vorgänger, Adventure Pinball, Extreme Pinball – alle PC)			Playstation 2 keine Umsetzung geplant Alternative: Socom: US Navy Seals (erscheint Winter 2002)			XBOX Stand: zu 80% fertig Termin: 30.11.2002 Besonderheit: unterstützt Xbox live			GameCube keine Umsetzung geplant Alternative: derzeit kein ähnliches Spiel erhältlich.		

Okt.
2002

nicht
geplant

nicht
geplant



Dieses Bild sagt wohl mehr über die **ATMOSPHÄRE** aus als über die Spielmechanik. SCREEN: PLAYSTATION 2



Die ersten **PROMOBILDER** zu GTA Vice City sind im Postkartenstil gehalten. SCREEN: PLAYSTATION 2



Das **GOLFMOBIL** ist wohl eher was für gesetztere Herren. Da wird es Spektakuläreres im Spiel geben. SCREEN: PLAYSTATION 2

Grand Theft Auto: Vice City

So rasch schon ein Nachfolger zu GTA III? Hört sich nach Schnellschuss an. Ist es aber nicht.

GESCHRIEBEN VON ANDRÉ HORN

Wie baut man den Nachfolger zu einem Spiel, das schon nahezu perfekt ist? Ganz klar, man macht es größer, schöner und vielfältiger. Genau das könnt ihr von **Grand Theft Auto Vice City** erwarten: größere Levels, mehr Fahrzeuge, mehr Charaktere, mehr Missionen. So ist die Stadt (eine von Miami inspirierte, fiktive Metropole) doppelt so groß wie Liberty City, der Schauplatz von **GTA III**. Und obendrein von Anfang an frei befahrbar – das aus dem Vorgänger bekannte »Freischalten« von Stadtteilen entfällt. Das Spiel findet dabei nicht ausschließlich an der frischen Luft statt, ihr könnt auch Gebäude betreten (z.B. Casinos, Ho-

tels oder Diskotheken). Fast verdoppelt hat sich auch die Zahl der Fahrzeuge. Nette Neuerung hier: Erstmals dürft ihr Motorräder klauen! Das Waffenarsenal wird ebenfalls kräftig aufgestockt: 40 verschiedene sollen es werden, 25 mehr als im Vorgänger. Wir sind gespannt, mit welchen neuen Zerstörungsinstrumenten wir hantieren dürfen. Eine Machete soll in jedem Fall darunter sein. Angesichts dieser massiven Aufrüstung freut es uns außerdem, dass die Entwickler auch das Zielsystem verbessern wollen. In **Vice City** visiert ihr automatisch den stärksten Gegner zuerst an, nicht den, der euch am nächsten steht. Vorbei die Zeiten, in denen man versehentlich unschuldige Passanten erlegt, obwohl man eigentlich viel lieber den Mafioso treffen würde, der einen mit der Uzi beharkt. Euer Charakter hat übrigens nichts mit dem »Helden« aus **GTA III**

zu tun (die Story ist komplett neu) und kann diesmal sogar sprechen. In der englischen Version wird er von Ray Liotta synchronisiert (bekannt aus dem Film **Goodfellas**; dort spielt er die Hauptrolle). Zur deutschen Fassung gibt es bislang leider noch keine konkreten Informationen.

Radio Ga-Ga

Das Autoradio war schon immer ein wichtiges atmosphärisches Element in **GTA** und macht auch diesmal sofort deutlich, wo es stilistisch im Spiel langgeht: nämlich direkt in die 80er Jahre! Insgesamt dudeln 90 lizenzierte Songs aus zehn Radiosendern. Älteren Lesern klingelt es bei Namen wie »Kool & The Gang« sofort in den Ohren, jüngere haben vielleicht die 80er-Jahre-Show im Fernsehen gesehen und daher auch einen guten Eindruck. Für diejenigen, die das Jahrzehnt im Kälteschlaf

INFO
GTA Vice City und GTA III im Vergleich

	Vice City	GTA III
Fahrzeuge	120	70
Waffen	40	15
Musik	10 Stunden	ca. 3,5 Stunden
Sprache	8.000 Clips	2.000 Clips

verbracht haben, lässt sich das Flair von **GTA Vice City** auf eine einfache Formel bringen: Sommer, Sonne, schöne Frauen und hässliche Klammotten. Wir hätten natürlich zur Veranschaulichung Fotos einiger Redakteure aus dieser denkwürdigen Epoche abdrucken können, haben euch aber diesen Spaß nicht gegönnt. Mutige Seelen, die ein Gefühl für die Atmosphäre des Spiels kriegen wollen, können ja versuchen, ein paar Folgen **Miami Vice** auf Video zu ergattern. Wir kommen aber nicht für die Folgeschäden auf. Stellen wir uns der Wahrheit: Die 80er waren eine Ära grausamer Geschmacklosigkeiten. **GTA Vice City** dagegen ist überhaupt nicht geschmacklos, sondern sieht um einiges besser aus als der Vorgänger. Her mit dem Spiel! **PRO**

FAQ Häufige Fragen

Warum habt ihr nicht mehr Bilder zu GTA Vice City?

Um mehr Bilder zu Vice City zu bekommen, hätten wir uns auf Vereinbarungen mit dem Hersteller einlassen müssen, die wir nicht akzeptieren wollten und konnten. Unsere unbedingte redaktionelle Unabhängigkeit war uns wichtiger, auch wenn wir dafür in diesem Fall auf attraktives Material verzichten mussten. Nächste Ausgabe folgt mehr, versprochen!

GTA Vice City ACTION	»Grafisch verbessert, im Umfang erweitert und in die 80er Jahre verlegt: GTA Vice City wird ein todsicherer Hit« ... sagt ANDRÉ		
	Playstation 2	Xbox	GameCube
Hersteller: Rockstar Spieler: Einer Web-Info: www.take2.de Preis: ca. 60 Euro Entwickler: Rockstar North (ehem. DMA Design)	Stand: zu 90% fertig Termin: 25.10.2002 Besonderheit: -	keine Umsetzung geplant Alternative: Wreckless (70% Spielspaß)	keine Umsetzung geplant Alternative: Noch keine vergleichbaren Spiele erschienen

PREVIEW
ACTION-ADVENTURE

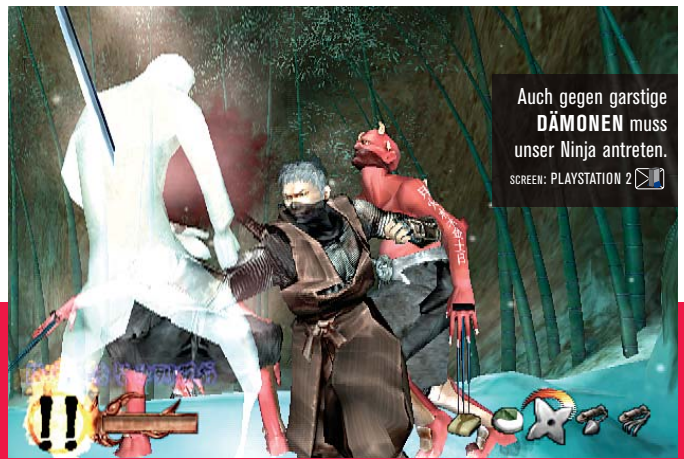
März 2003

nicht geplant

nicht geplant



Die japanische **ATMOSPHERE** wurde stillvoll eingefangen, bis jetzt wirkt die Grafik allerdings noch etwas grob
SCREEN: PLAYSTATION 2



Auch gegen garstige **DÄMONEN** muss unser Ninja antreten.
SCREEN: PLAYSTATION 2

Tenchu 3

– Wrath of Heaven

Als Ninja im Schleicheinsatz – Schauplatz: das Japan des Mittelalters. ANGESPIELT VON KAI SCHMIDT

Eine maskierte Gestalt schleicht durch den Hof eines japanischen Anwesens. Nur das Säuseln des Windes zu hören, als er sich einem ahnungslosen Wachmann nähert und ihn von hinten erledigt. Der verummte Meuchelmörder hört auf den Namen Rikimaru und ist der Held eines in Deutschland mittlerweile indizierten PSOne-Spiels. Mit **Tenchu 3 – Wrath of Heaven** bringt Activision zwei Jahre später die von Fans heißersehnte Fortsetzung des Klassikers.

Lautlos und tödlich

Ihr übernehmt wieder die Kontrolle über einen der beiden Ninjas Rikimaru und Hayame (nach dem Durchspielen kommt noch ein weiterer Charakter hinzu) und kämpft euch durch mehrere Missionen. Dabei steht taktisches Vorgehen eher im Vordergrund als planloses Meucheln möglichst vieler Gegner. Wenn ihr euch unbemerkt an einen Widersacher anpirscht, habt ihr die Chance zu einem Stealth-Kill. Dies ist einem offenen und lautstarken Kampf eindeutig vorzuziehen, da der Gegner sofort ausgeschaltet wird – und füllt euch obendrein noch eine Spezialleiste auf. Ist diese Leiste voll, habt ihr Zugriff auf Ninjamagie und besondere Kampfmanöver. Neuerung: Der praktische Enterhaken dient diesmal nicht nur zum Klettern, sondern auch zum Heranzerrn entfernt stehender

Gegner. Zudem wird es sogar einen 2-Spieler-Modus geben, bei dem ihr euch entweder im Deathmatch beharkt oder kooperativ Missionen angeht. Das Geschehen auf dem Bildschirm sieht trotz enormer Weitsicht bislang eher zweckdienlich als atemberaubend aus; die Grafik bringt aber das Ninja-Flair gut rüber. Da bis zum Erscheinungstermin noch fast ein halbes Jahr Zeit ist, rechnen wir zudem noch mit optischem Feintuning durch die Entwickler.

Für den deutschen Markt wird Activision allerdings mehr als nur kosmetische Änderungen vornehmen müssen, denn besonders bei Stealth-Kills fließt das Blut literweise – und das dürfte die BPS auf den Plan rufen. Trotzdem sollten sich Fans der Ninja-Thematik und generell Freunde intelligenter Action das Spiel schon einmal vormerken, denn die Änderungen für den deutschen Markt haben damals auch **Tenchu 2** nicht geschadet.



Der **BLICK UM DIE ECKE** erweist sich als sehr praktisch, wie Solid Snake behält man so den Überblick, und bleibt unentdeckt.
SCREEN: PLAYSTATION 2



Wie erledigt man diese beiden **WACHEN** lautlos? Ablenkungsmanöver und dunkle Ecken sind der Schlüssel zum Erfolg.
SCREEN: PLAYSTATION 2

Tenchu 3 ACTION-ADVENTURE		»Ninja-Abenteuer mit cleverem Design und spannendem Szenario. Nur die Grafik enttäuscht bislang etwas.« ...sagt KAI		Sehr gut PROVIEW
Hersteller: Activision Spieler: 1 bis 2 Web-Info: www.activision.de Preis: 60 Euro Entwickler: K2	Playstation2	XBox	GameCube	
Stand: 40% fertig Release: März 2003 Besonderheit: -	keine Umsetzung geplant Alternative: Legacy of Kain: Blood Omen 2 (83%)	keine Umsetzung geplant Alternative: Bisher noch keine vergleichbaren Spiele erschienen.		

31. Nov. 2002

31. Nov. 2002

31. Nov. 2002



CHARAKTERISTISCHE EIGENHEITEN bestimmter Kicker sollen in den Spielverlauf einfließen. SCREEN: PLAYSTATION 2



Die Grafik ist sehr detailliert. Selbst die **STOLLEN** an den Schuhen der Spieler sind zu erkennen. SCREEN: PLAYSTATION 2

FIFA 2003

Konkurrenz für Pro Evolution Soccer? FIFA 2003 wird in der nächsten Version deutlich simulationslastiger.

ANGESPIELT VON MARCO MARZINKOWSKI



Ein Schwachpunkt der bisherigen FIFA-Spiele war die KI der **TORHÜTER**. EA gelobt Besserung, aber noch ist offen, ob die Burschen sich diesmal intelligenter verhalten werden. SCREEN: PLAYSTATION 2



Verteidiger können diesmal **AUF KNOPFDRUCK** die Laufwege der Gegenspieler kreuzen. SCREEN: PLAYSTATION 2



Insgesamt wird es 450 Klub- und Nationalmannschaften mit insgesamt **10.000 SPIELERN** geben. SCREEN: PLAYSTATION 2

Ob nun die Bayern im November uneinholbar ihre Kreise in der Bundesliga ziehen oder Kaiserslautern bis dahin im Niemandsland der Tabelle versunken ist, ihr könnt mit **FIFA 2003** bei Bedarf den Saisonverlauf anders gestalten. Im Gegensatz zu **FIFA WM 2002** werden nämlich wieder Klubmannschaften mit von der Partie sein. Interessante Features wie das aufgebohrte Passsystem erwarten euch auch diesmal, werden aber durch neue ergänzt oder weiter optimiert. EA Sports verspricht zum Beispiel drastische Verbesserungen im taktischen und spielerischen Verhalten der Kicker. Pässe, Schüsse

und Dribblings sollen noch echter rüberkommen und die Ausführung von Freistößen wesentlich diffiziler werden. Da die Entwickler sich diesmal einer echten Simulation annähern wollen, fliegt unrealistischer Ballast (etwa die Monsterschüsse der Starspieler) komplett aus dem Programm.

Bayern ist dabei!

Besonders reizvoll dürfte der neue Club-Championship-Modus werden; eine spezielle Meisterschaft, in der die 18 besten europäischen Teams gegeneinander antreten. Welche Klubs dies im Einzelnen sein werden, steht bis auf Galatasary

Istanbul jedoch noch nicht konkret fest. Die Spieler der Club-Championship-Mannschaften (aus deutscher



INFO Was ist neu?

- **Speziefähigkeiten** der Starspieler aus FIFA WM 2002 fallen weg
- Optimierung des **Passsystems**
- Ausführung von **Standardsituationen** wird anspruchsvoller
- Differenzierte **Spielerfähigkeiten**
- **Club-Championship-Modus** mit 18 europäischen Spitzenteams
- Authentische **Spielergesichter**, Stadien und Fangesänge für die Club-Championship-Mannschaften
- Mehr Möglichkeiten in der **Defensive**

Sicht sind Bayern München, Bayer Leverkusen und Borussia Dortmund (die wahrscheinlichsten Kandidaten) werden von EA aufwändiger gestaltet als die Kicker der normalen Teams. Deren Stadien werden zudem bis in letzte Pixel realistisch nachgebildet, und authentische Schlachtgesänge der jeweiligen Fans integrieren die Entwickler ebenfalls. Professionelle Kommentare sowie Replays zu Beginn und Ende eines Matches runden das Gebolze atmosphärisch ab.

PRO

FIFA 2003 SPORT

Hersteller: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 8
Web-Info: www.electronicarts.de
Preis: 60 Euro
Entwickler: EA Sports (Fifa-Serie, NHL-Serie, etc.)



Playstation2

Stand: zu 50% fertig
Termin: 31. November 2002
Besonderheit: -



XBox

Stand: zu 50% fertig
Termin: 31. November 2002
Besonderheit: -



GameCube

Stand: zu 50% fertig
Termin: 31. November 2002
Besonderheit: -

Sehr gut

»Klasse Grafik und Präsentation, aber weg vom Kick&Rush-Gebolze der Vergangenheit. FIFA 2003 ist auf dem richtigen Weg.« ... sagt MARCO

31.10. 2002
1. Quartal 2003
1. Quartal 2003
Video auf DVD

Burnout 2: Point of Impact



In einem neuen Spielmodus müsst ihr im **POLIZEIWAGEN** flüchtige Verbrecher rammen. SCREEN: PLAYSTATION 2

Die volle Packung Adrenalin auf DVD gebrannt: Das Rennspiel mit dem Geschwindigkeitskick geht in die zweite Runde!

ANGESPIELT VON ANDRÉ HORN



Bei engen Überholmanövern sprühen schon mal die Funken: Nur mit **AGGRESSIVER FAHRWEISE** bekommt ihr den wichtigen Boost. SCREEN: PLAYSTATION 2



Neben langen Drifts, knappen Überholmanövern und Fahren im Gegenverkehr könnt ihr eure **BOOST-ANZEIGE** jetzt auch durch weite **SPRÜNGE** aufladen. SCREEN: PLAYSTATION 2

Acclaim's **Burnout** hat uns ziemlich begeistert. Dementsprechend gespannt haben wir unsere erste PS2-Vorabversion des Nachfolgers in die Konsole geworfen und erste Proberunden auf den drei Strecken gedreht (im fertigen Produkt sollen es 32 werden). Schon nach den ersten Minuten auf der Piste stellen wir erfreut fest, dass sich die Boost-Anzeige am unteren linken Bildschirmrand wesentlich schneller auflädt als im ersten Teil. Falls ihr den Vorgänger nicht kennt: Durch gefährliche Fahrweise (enge Überholmanöver, Fahren im Gegenverkehr, lange Drifts) lädt sich eine Burnout-Anzeige auf. Ist diese voll, löst ihr durch Druck auf R1 einen Geschwindigkeitsboost aus. Problem beim ersten Teil: Die Anzeige füllt sich sehr langsam, außerdem reduzieren Unfälle euer Konto. Dadurch kam man eher selten in den Genuss, dieses nette Feature überhaupt einsetzen zu können. Anders im zweiten Teil: Fast ständig boosten wir durch die Gegend, selbst

nach Unfällen ist die Anzeige recht schnell wieder voll. Kleine zusätzliche Neuerung: Auch Sprünge erhöhen das Burnout-Meter.

Durch den Schnee

Auffälligste grafische Neuerung sind die Wittereffekte. Beim Heizen über eine der Strecken in der Vorabversion, fährt man stellenweise durch wildes Schneegestöber. Sieht nett aus, wir sind aber vor Ehrfurcht nicht aus unseren Sesseln gefallen. Leicht getrübt werden die grafischen Verbesserungen durch das immer noch deutliche Kantenfimmern, auch wenn es im Vergleich zum ersten Teil abgenommen

hat (liegt oft aber auch daran, welchen Fernseher man benutzt). Schaut euch am besten unseren Beitrag auf DVD an und urteilt selbst, ob ihr mit dem Flimmern leben könnt. Spielbar liegt uns bislang nur eine frühe Version für PS2 vor. Das Spiel soll am 31. Oktober für Sonys Kasten im Laden stehen. Xbox- und GameCube-Besitzer müssen sich noch bis zum nächsten Frühjahr gedulden.

PRO



Witzig: Mit dem **FAHRSCHULAUTO** könnt ihr zeigen, wie man in einer Fahrprüfung besser fahren sollte (oder doch?!)

SCREEN: PLAYSTATION 2



Ein überarbeitetes **SCHADENSMODELL** ermöglicht noch spektakulärere Unfälle als im ersten Teil. SCREEN: PLAYSTATION 2



Aus der **COCKPITPERSPEKTIVE** lässt sich der Abstand zum restlichen Verkehr sehr schlecht einschätzen. SCREEN: PLAYSTATION 2

7D FAKTEN ZU BURNOUT 2

- 32 neue Strecken
- Vierzehn neue Fahrzeuge
- Sieben geheime frei spielbare Fahrzeuge
- Wittereffekte
- Neues Schadensmodell
- Neue Spielmodi (z.B. Verfolgungsjagden)
- Fahrschule für offensives Fahren

<p>Burnout 2 RENNSPIEL</p>			<p>»Spielerisch an den richtigen Stellen verbessert, grafisch ein wenig poliert: Burnout 2 wird garantiert ein Hit!« ...sagt ANDRÉ</p>			<p>Sehr gut PREVIEW</p>					
<p>Hersteller: Acclaim Spieler: noch unklar Web-Info: www.activision.com Preis: ca. 60 Euro Entwickler: Criterion (Burnout (PS2), AirBlade (PS2))</p>			<p>Playstation2</p>			<p>XBox</p>			<p>GameCube</p>		
<p>Stand: 80% fertig Release: 31. Oktober 2002 Besonderheit: -</p>			<p>Stand: 10% fertig Release: 1. Quartal 2003 Besonderheit: -</p>			<p>Stand: 10% fertig Release: 1. Quartal 2003 Besonderheit: -</p>					


PREVIEW
ACTION-ADVENTURE

nicht geplant 
 nicht geplant 
 November 2002 



SENSATIONELLER WASSEREFFEKT: Das kühle Nass sah bislang in keinem anderen Spiel so gut aus.
 SCREEN: GAMECUBE 



Rollentausch: An einigen Stellen steuert Ihr **FUCHSDAME KRYSAL.**
 SCREEN: GAMECUBE 

Starfox Adventures

Vom Fliegerass zum Abenteurer: Nach zwei Auftritten als abgebrühter Weltraumpilot seid ihr mit Fox McCloud nun erstmals im Adventure-Outfit unterwegs.

ANGESPIELT VON BENEDIKT PLASS



Volltreffer! Weit **ENTFERNTE FEINDE** greift der Polygon-Fuchs bequem aus der Distanz an. SCREEN: GAMECUBE 



Ballern in 3D: Rasante **WELTRAUM-SCHLACHTEN** lockern den Abenteureralltag auf. SCREEN: GAMECUBE 



weiter entwickelt. Auf Anweisung von Designer-Legende Shigeru Miyamoto wurden zudem viele der bis dato erdachten Hauptfiguren in Rente geschickt und durch bekannte Nintendo-Helden wie Fox McCloud und Co. ersetzt. Wir konnten bei Nintendo Deutschland eine weit fortgeschrittene Version anspielen.

Ein Fuchs als Retter

Acht Jahre nach den Ereignissen von *Lylat Wars* (N64) schlägt es Spürnase Fox McCloud auf den Planeten Dinosaur. Einst ein friedlicher Ort, beherrschen seit dem Beginn der Tyrannei durch General Scales (seines Zeichens Anführer einer Horde mutierter, menschenähnlicher Dinosaurier) Chaos und

Unterdrückung den prähistorisch bevölkerten Himmelskörper. Ein Zustand, den unser tapferer Held natürlich nicht hinnehmen mag...

Bedienkonzept, Technik und das abwechslungsreiche Missionsdesign der Vorschau-Version lassen schon jetzt kaum Wünsche offen. **Zelda**-Fans dürften sich sofort zu rechtfinden: Hindernisse erklimmt Fox automatisch, frustrierende Sprungpassagen gehören dank »Auto-Jump« der Vergangenheit an. Gegnerverkloppen ist ebenfalls kinderleicht: Kurz in den Lock-On-Modus geschaltet – schon lässt Fox den anvisierten Schurken nicht mehr aus den Augen. Ausgeteilt wird in erster Linie mit einem universell einsetzbaren magischen Stab. Darüber hinaus kann Fox auf



KOMFORTABLES KAMPFSYSTEM: Habt ihr einen Gegner erst einmal anvisiert, müsst ihr nur noch feste drauf halten. SCREEN: GAMECUBE 

die tatkräftige Unterstützung eines Dino namens Prince Tricky bauen, der auf Kommando wie ein Weltmeister buddelt und Dinge apportiert. Partner Nummer zwei ist die sexy Fuchs-Dame Krystal, mit der ihr bestimmte Teile des Spiels meistern müsst. Für Abwechslung sorgen ferner 3D-Shooter-Passagen nach dem Vorbild der Vorgängertitel. Ob Top-Entwickler Rare nach über dreijähriger Entwicklungszeit einen weiteren Meilenstein abliefern, wird sich im Herbst zeigen – wir sind jedenfalls zuversichtlich. **PPO**


Starfox Adventures
ACTION-ADVENTURE




»Fantastische Präsentation, intuitive Steuerung sowie altbewährte als auch neue Spielideen: absolut hitverdächtig!« ... sagt **BENEDIKT**

Genial

Hersteller: Nintendo
 Spieler: Einer
 Web-Info: www.nintendo.de
 Preis: ca. 65 Euro
 Entwickler: Nintendo

 **Playstation2**
 keine Umsetzung geplant
 Alternative: Drakan
 83% Spielspaß
 Getestet in: 10/2002


 **Xbox**
 keine Umsetzung geplant
 Alternative: Legacy of Cain: Blood Omen 2, 81% Spielspaß
 Getestet in: 10/2002

 **GameCube**
 Stand: zu 95% fertig
 Termin: November 2002
 Besonderheit: Nintendo-exklusiv

PREVIEW RENNSPIEL

-  bereits erhältlich
-  nicht geplant
-  Okt. 2002
-  Video auf DVD



Die **BOLIDEN** sehen bereits recht schick aus, die Strecken selbst sollten die Entwickler bis zum Release aber mit mehr Details ausschmücken. SCREEN: GAMECUBE 



Rallye International: Die Strecken führen euch durch die USA, **AFRIKA** (im Bild), Schottland, Wales und Lappland. SCREEN: GAMECUBE 



Kollisionen führen zu **SCHÄDEN** an euren Fahrzeugen, die aber kaum Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben. SCREEN: GAMECUBE 



Rally

Championship

Premiere: Mit Rally Championship erscheint im Oktober das erste Rallyespiel für den Gamecube.

ANGESPIELT VON MARCO MARZINKOWSKI

Wenn Hersteller Codemasters sich an ein Rallyespiel wagt, sind die Erwartungen hoch. Immerhin ist die englische Software-Schmiede für die anerkannt beste Rallyereihe (**Colin McRae**) verantwortlich. Bei **Rally Championship** ist allerdings etwas Skepsis angebracht, denn der Offroad-Flitzer wird nicht von Codemasters selbst, sondern von SCI entwickelt. Dieses Team zeichnete sich nur selten durch echte Hits aus, sondern lieferte in der Vergangenheit zumeist solide Dutzendware ab. Anhand einer frühen Version haben wir überprüft, welches Potenzial in der Gamecube-Version des für die PS2 bereits erhältlichen Spiels steckt.

Besser als Colin? Nein!

Die Eckdaten klingen nicht übel: Sechs Rallyes, unterteilt in 33 Abschnitte, 25 lizenzierte Fahrzeuge

(darunter Ford Puma, Subaru Impreza, Peugeot 206 A8, VW Golf; Renault Megane, Vauxhall Astra und Mitsubishi EVO VI) sowie diverse Einzelspieler- und Multiplayer-Modi sind im Spiel. Die Rennen über Stock und Stein finden dabei an Orten wie Schottland, Wales und Afrika statt. Im Karriere-Modus startet ihr mit wenig Geld in der Tasche und dementsprechend zunächst limitierten Möglichkeiten. Durch Erfolge in den verschiedenen

Rallyes und dem damit verbundenen Preisgeld erschließen sich euch dann schrittweise alle Wagen des Spiels. Bei Probefahrten fiel uns schnell das gutmütige Fahrverhalten auf. SCI hat zwar ein Schadensmodell integriert, der Titel geht aber dennoch eher in Richtung Arcade. Negativ: Die Kollisionsabfrage lässt derzeit noch zu wünschen übrig. Häufig fahren die Wagen durch Felsbrocken, Bäume und andere Hindernisse einfach hindurch. Posi-

tiv: Rally Championship läuft bereits recht flüssig, und die Grafik bringt den Gamecube zwar nicht bis an seine Leistungsgrenzen, ist aber gut gelungen. Speziell die Effekte für Regen, Schnee und Nebel können sich sehen lassen. Wenn die Bugs bis zum Release ausgemerzt werden, erwartet Cube-Besitzer zwar kein **Colin McRae**-Killer, aber eine grundsätzliche Arcade-Rallye. **PRO**

INFO Versionsvergleich



49

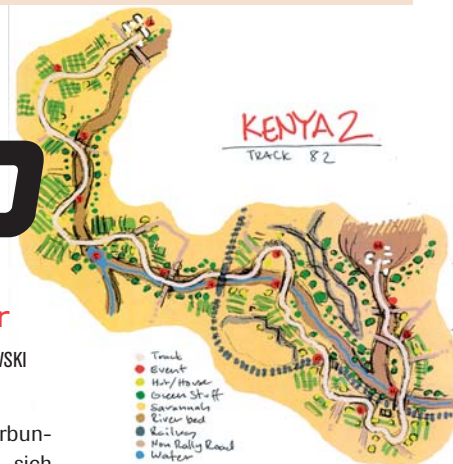


00:09.00




02:02.78

Links seht ihr eine Impression der bereits erhältlichen PS2-Version, rechts ein Bild der Gamecube-Fassung. Die **GRAFISCHEN UNTERSCHIEDE** halten sich in Grenzen.



Rally Championship RENNSPIEL		»Schadensmodell und Abwechslungsreichtum sind okay. Nun noch etwas Feintuning, und uns erwartet ein interessantes Rennspiel.« ... sagt MARCO		Gut PROVIEW	
Hersteller: Codemasters	Spieler: 1 bis 4 (gegeneinander)	Playstation2	Xbox	Gamecube	
Web-Info: www.rally-championship.com	Preis: ca. 60 Euro	Termin: bereits erhältlich	keine Umsetzung geplant	Stand: zu 75% fertig	
Entwickler: SCI	(Aqua Aqua: Wetrax 2)	Unsere Wertung: 75 % Spielspaß	Alternative: Rally Sport Challenge 89% Spielspaß	Termin: Oktober 2002	
				Besonderheit: -	

Nov. 2002
nicht geplant
nicht geplant



Selbst bei solch turbulenten **STRAFRAUMSZENEN** bleibt die Darstellung fast immer flüssig. SCREEN: PLAYSTATION 2



Die Vorstellung der Teams ist zwar nicht **SPEKTAKULÄR**, aber ansprechend in Szene gesetzt. SCREEN: PLAYSTATION 2



In der Halbzeit und zu Spielende gibt es **WIEDERHOLUNGEN** der schönsten Spielszenen. SCREEN: PLAYSTATION 2

Pro Evolution Soccer 2

Erstmals angespielt:
die deutsche Version von
Pro Evolution Soccer 2.

ANGESPIELT VON MARCO MARZINKOWSKI



Drei Tage vor Redaktionsschluss. Das Team erstickt in Arbeit, aber als ein Kurier die erste deutsche Vorabversion von **Pro Evolution Soccer 2** anschleppt, sind wir nicht mehr zu halten. Alles andere muss warten – wir wollen unbedingt wissen, ob die Fassung mit dem großartigen **Winning Eleven 6**

(so heißt **Pro Evolution Soccer 2** in Japan) mithalten kann!

Die gelbe Gefahr

Konami plant keine Revolution, sondern eine Evolution, basierend auf den zahlreichen Stärken (präzise Steuerung, umfassende taktische Möglichkeiten, realistischer Spiel-



Eine der zahlreichen **TRAININGSMÖGLICHKEITEN** – das klassische Umdribbeln von Hüften. SCREEN: PLAYSTATION 2



MIROSLAV KLOSE vom 1. FC Kaiserslautern ist auch in der virtuellen Ausführung ein starker Spieler. SCREEN: PLAYSTATION 2

verlauf) des Vorgängers. Neuerungen gibt es in Sachen Master-Liga. Diese ergänzen die Entwickler um eine dritte Division sowie ein Vertragssystem. Wollt ihr einen Spieler für euer Team verpflichten, so müsst ihr zuvor ausgiebig mit ihm verhandeln. Praktisch für Leute, die oft foulen: Kassiert einer eurer Spieler den gelben Karton, so läuft er fortan mit einer entsprechenden Markierung über den Platz. Hitzige Diskussionen der Marke »Das war nie im Leben Abseits« erstickt **PES2** zudem im Keim. Nach dem Ertönen des Abseitspiffs erfolgt eine Wie-

derholung, in der ihr anhand einer eingblendeten Linie die Richtigkeit dieser Entscheidung erkennen könnt. Erfreulich: Im Vergleich zur japanischen Version hat Konami an der technischen Seite gefeilt. Ruckler kommen kaum noch vor, zudem scheint uns das Spiel durchgängig einen Tick schneller zu laufen. Der spielerische Kern hingegen bleibt nahezu unangetastet; und das ist auch gut so. Erneut ähnelt der Spielverlauf einem echten Match, und Tore müssen durch geschickte Pässe und Flanken herausgespielt werden. **PRO**



Nachdem Scholes vom Schiedsrichter die **GELBE KARTE** gesehen hat, wird dies im Spiel durch die farblich entsprechende Markierung angezeigt. SCREEN: PLAYSTATION 2



Im Gegensatz zu den FIFA-Spielen sind die **TORHÜTER** bei PES 2 erfreulich stark. SCREEN: PLAYSTATION 2



Da **PRO EVOLUTION SOCCER 2** eine Simulation ist, enthält das Spiel eine Einweisung in die Feinheiten der Steuerung. SCREEN: PLAYSTATION 2



Fällt in der regulären Spielzeit und in der Verlängerung kein Tor, kommt es zum **ELFMETERSCHIEBEN**. SCREEN: PLAYSTATION 2

<p>Pro Evolution Soccer SPORT</p> <p>Hersteller: Konami Spieler: 1 bis 8 Web-Info: www.konami-europe.de Preis: ca. 60 Euro Entwickler: Konami Tokio (Pro Evolution Soccer, ISS Pro Evolution 1+2)</p>	<p>Stand: 80% fertig Release: November 2002 Besonderheit: -</p>	<p>keine Umsetzung geplant Alternative: International Superstar Soccer 2 (77%)</p>	<p>keine Umsetzung geplant Alternative: FIFA 2002 (85%)</p>
	<p>»Noch realistischer, noch besser – Pro Evolution Soccer 2 wird brillant.« ...sagt MARCO</p> <p>Genial</p>		

1. Quartal
2003

1. Quartal
2003

1. Quartal
2003

Video
auf DVD



Oft geht es gegen **MEHRERE GEGNER** – wir hoffen, dass man in der fertigen Version seine Ziele vernünftig anwählen kann. SCREEN: XBOX



Die grünen Energieleisten am oberen Bildschirmrand sorgen besonders bei den waffenlosen Auseinandersetzungen für **BEAT 'EM UP-STIMMUNG**. SCREEN: PLAYSTATION 2



Bei Feuergefechten gibt es einen **ZEITLUPENMODUS**, in dem ihr eure Gegner aufs Korn nehmen und dabei besonders cool aussehen könnt. Besonders beim Einsatz von zwei Wummen. SCREEN: XBOX

True Crime: Streets of L.A.

Die Straßen von L.A.: Kriminelle Fahrweise, waffenstrotzende Verbrecher und zu allem entschlossene Cops. Und mittendrin ihr!

ANGESPIELT VON ANDRÉ HORN

Unglaubliche sechs Millionen mal hat sich **GTA III** verkauft. Kein Wunder, dass da einige Herren in den Spielefirmen hellhörig werden und von ihren Entwicklern ähnliche Konzepte wollen. Bei Activision scheint es zumindest so gelaufen zu sein, denn **True Crime** erinnert stark an den Megahit von Rockstar. Schaut man genauer hin, ergeben sich aber trotz der offensichtlichen Inspiration recht schnell angenehme Unterschiede. Das fängt bei der Ausgangssituation an: In **True Crime** brecht ihr keine Gesetze, ihr sollt sie vielmehr vollziehen: nämlich als Cop in Los Angeles. Ihr klaut daher auch keine Wagen, sondern zückt eure Polizeimarke und fordert die Autobesitzer auf, sich doch lieber ein Taxi zu nehmen. Für erfüllte Spielziele gibt es zudem sogenannte Cop-Points. Sammelt man davon genügend, winken Extras (z.B. neue Waffen). Wer bei Verfolgungsjagden allerdings zu ruppig und zerstörerisch zu Werke geht, verliert die Punkte wieder. Aber keine Angst, es geht

nicht zu wie in der Fahrschule. Für wilde Hetzfahrten (inklusive Schießereien aus dem fahrenden Auto heraus) bleibt genügend Spielraum. Atmosphärisch orientiert sich das Spiel an Hong-Kong-Actionfilmen Marke John Woo. Besonders deutlich wird das, wenn ihr mit zwei gezückten Wummen eine Schar von Gegnern stellt. Aus beiden Rohren gleichzeitig feuern und bewegt ihr euch dann oft in einem Zeitlupenmodus, wie ihr ihn vielleicht von einem bekannten indizierten Shooter von Take 2 kennt (Eindrücke vom Zeitlupenmodus gibt es auf unserer DVD). Ebenso typisch für Hong-Kong-Filme (und damit auch



Euer Alter Ego ist ein echter **KAMPFKÜNSTLER** – Hong-Kong-Action ist selten realistisch, daher dürft ihr euch auf recht spektakuläre Moves freuen. SCREEN: PLAYSTATION 2

7p INFO
Versionsvergleich

Auf den Bildern sehen Xbox- und PS2-Version derzeit identisch aus. In Bewegung haben wir bislang nur die PS2-Version von True Crime gesehen. Von der Gamecube-Fassung des Spiels gibt es leider derzeit noch nicht einmal Bilder.

für **True Crime**) sind waffenlose Kampfkünste: Viele der Bösewichter müsst ihr wie in einem Beat 'em Up vermöbeln (es gibt sogar Energieleisten am oberen Bildschirmrand). Nach getaner Arbeit darf der

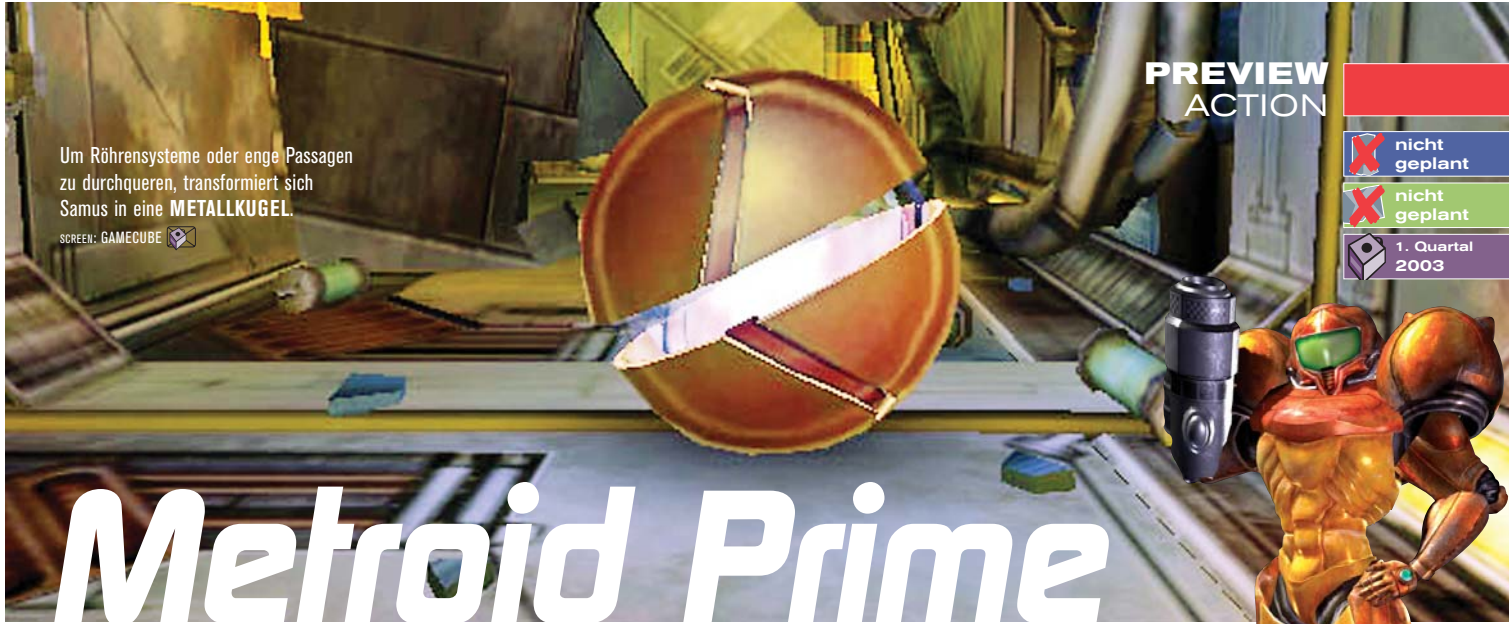
gestresste Cop am Schießstand trainieren (ihr könnt wie in einem Rollenspiel Fähigkeiten steigern), Fahrzeuge reparieren oder Donuts essen gehen – was man als Polizist halt so macht. **PRO**

<p>True Crime: Streets of L.A. ACTION</p> <p>Hersteller: Activision Spieler: steht noch nicht fest Web-Info: www.activision.com Preis: ca. 60 Euro Entwickler: Luxoflux</p>		<p>»Von GTA III inspiriertes Kriminalepos mit Anleihen bei John Woo und Beat 'em Ups. Solltet ihr unbedingt im Auge behalten.« ... sagt ANDRÉ</p>		<p>Sehr gut PROVIEW</p>	
<p>Playstation2</p> <p>Stand: 50% Termin: 1. Quartal 2003 Besonderheit: -</p>		<p>XBox</p> <p>Stand: nicht bekannt Termin: 1. Quartal 2003 Besonderheit: -</p>		<p>GameCube</p> <p>Stand: nicht bekannt Termin: 1. Quartal 2003 Besonderheit: -</p>	

Um Röhrensysteme oder enge Passagen zu durchqueren, transformiert sich Samus in eine **METALLKUGEL**.

SCREEN: GAMECUBE

- ✗ nicht geplant
- ✗ nicht geplant
- 📀 1. Quartal 2003



Metroid Prime

Rückkehr eines Klassikers: Nintendo reanimiert Power-Frau Samus Aran für ein viel versprechendes 3D-Actionspiel.

ANGESPIELT VON BENEDIKT PLASS



Ab nach draußen: In den höheren Levels erwarten Euch **WEITLÄUFIGE AUBENAREALE**. SCREEN: GAMECUBE



Kennen Fans noch aus dem 16-Bit-Vorgänger: Bewährte Utensilien wie **EISSTRAHLER** und Grappling Hook (zum Schwingen über Abgründe) kommen auch in Metroid Prime zum Einsatz. SCREEN: GAMECUBE



Optisch macht Metroid Prime einen hervorragenden Eindruck: **BRACHIALE EXPLOSIONSEFFEKTE** und ein konstant hohes Grafiktempo begeisterte uns beim Probespiel. SCREEN: GAMECUBE

Cyber-Lady Samus Aran stellt in ihrem Comeback erneut ihre Qualitäten als toughe Kämpferin unter Beweis. Nach ihrem Sieg über Oberfiesling »Mother Brain« im Super-Nintendo-Klassiker **Super Metroid** (1994) bahnt sich auf dem Planeten Tallon IV ein galaktischer Krieg an. Also streift Samus ihren Kampfanzug ein weiteres Mal über und stellt sich gut bewaffnet der Herausforderung – erstmals in einem **Metroid**-Spiel aus der Ego-Perspektive.

Erfrischendes Ego-Erlebnis

GamePro zu Besuch bei Nintendo: Wir spielen den kompletten ersten Level von **Metroid Prime** durch – mehr wird uns leider nicht präsentiert. Wir bekämpfen in einer grafisch opulenten Raumstation aggressive Monstermutationen, setzen Selbstschussanlagen außer Gefecht und eliminieren nach harter Auseinandersetzung einen Furcht einflößenden Riesen-Parasiten. Am Ende des Levels geht's dann richtig rund: Wir müssen innerhalb von fünf Minuten fliehen, bevor die Raumstation explodiert – und werden dabei pausenlos attackiert. Mit knapper Lebensenergie erreichen wir gerade noch den rettenden Ausgang. Geschafft!

Hört sich nach einer typischen Ego-Ballerei an? Ist es aber nicht: Zwar erlebt ihr **Metroid Prime** im Gegensatz zu den 2D-Vorgängern

aus der klassischen Ich-Ansicht und schießt euch den Weg frei, doch spielerisch gehen die Entwickler der Retro Studios innovative Wege: Mit der praktischen Lock-On-Funktion nimmt man seine Gegner gezielt aufs Korn und wechselt beim Ballern stressfrei von einem Feind zum nächsten. Samus' Hightech-Kampfanzug hat zudem weitere Feinheiten in petto: Auf Tastendruck wird der Scan-Modus aktiviert, der optimal zur gründlichen Untersuchung der Umgebung geeignet ist. Verschlussene Computerterminals werden so bequem geknackt oder Feinde identifiziert. Besonders cool: Die agile Dame kann sich jederzeit in Kugelform transformieren, um vor Widersachern zu fliehen oder enge Stellen zu passieren. Weitere Gimmicks und



Auge um Auge: Dank **LOCK-ON-FUNKTION** behalten wir den monströsen Parasiten fest im Blick und tänzeln um ihn herum, während wir ihn mit Salven eindecken. SCREEN: GAMECUBE

ein großzügiges Waffenarsenal mit vornehmlich futuristischen Wummen runden Samus' ansehnliches Equipment ab. Was wir beim Vor-Ort-Termin gesehen haben, deutet bereits

eindrucksvoll an, worauf ihr euch freuen dürft: Ein ebenso spannendes wie optisch gelungenes Action-Spektakel, das dem Genre neue Impulse verleihen könnte. **PRO**

Metroid Prime

ACTION



»Grafisch spektakulär, spielerisch aufregend und voll gestopft mit Ideen: Metroid Prime hat das Zeug zum ganz großen Knaller!« ... sagt BENEDIKT

Sehr gut

Hersteller: Nintendo Spieler: Einer Web-Info: www.nintendo.de Preis: ca. 50 Euro Entwickler: Retro Studios	✗ PlayStation2 keine Umsetzung geplant Alternative: MOH: Frontline (90% Spielspaß)	✗ Xbox keine Umsetzung geplant Alternative: Halo (90% Spielspaß)	📀 GameCube Stand: zu 70% fertig Termin: 1. Quartal 2003 Besonderheit: -
--	---	---	--

So testen wir

Alles auf einen Blick: Unser detaillierter Wertungskasten nennt alle wichtigen Fakten zu allen drei Konsolen.

ALLGEMEINE INFOS

GEEIGNET FÜR: Hier schätzen wir Schwierigkeit und Komplexität des getesteten Spiels ein – und geben eine Empfehlung, für welche Spielergruppe es geeignet ist (Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis).

USK-FREIGABE: Die offizielle Alterseinstufung.

SPIELDAUER: Wie lange hat man Spaß mit dem Spiel? Lohnt sich mehrfaches Durchspielen?

SPRACHE: Sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe auf Deutsch?

PRO / KONTRA: Die wichtigsten Punkte auf einen Blick zusammengefasst.

DIE SPIELSPABWERTUNG

Die Spielspaß-Wertung ist das entscheidende Kaufkriterium – sie besagt, wie gut das Spiel insgesamt ist und wie viel Spaß es macht. Anmerkung: Die Wertung errechnet sich nicht aus den Einzelwertungen – auch ein grafisch mittelmäßiges Spiel kann viel Spaß bringen. Grafische Unterschiede zwischen den Konsolen wirken sich nur dann auf diese Wertung aus, wenn dadurch spielerische Vorteile für eine Version entstehen, etwa höhere Sichtweite bei einem Shooter, weniger Nebeneffekte o.ä.

90% und mehr: Absoluter Top-Hit. Muss man haben.

80 bis 89%: Sehr gut, reizt das Genre voll aus.

70% bis 79%: Gut, aber nicht wirklich genial.

60% bis 69%: Spiel mit Schwächen, nur für Genre-Fans.

50 bis 59 %: Unscheinbare Durchschnittskost mit Macken.

10% bis 50%: Nicht mal als Billig-Spiel zu empfehlen.

Unter 10%: Übelster %\$\$%-Schund. Finger weg.

KONSOLEN-INFOS

TERMIN /PREIS: Wann erscheint das Spiel in Deutschland? Und was wird es kosten?

AUSSTATTUNG: Was liegt in der Packung?

EXTRAS: Gibt es Zusatzlevels, 60-Hertz-Modus, Online-Fähigkeiten o.ä.? Wird besonderes Zubehör unterstützt?

Aggressive Inline	PlayStation2	Xbox	GameCube
SPORTSPIEL Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis USK-Freigabe: ab 12 Jahren Spieldauer: 30 bis 40 Stunden Herst./Entw.: Acclaim/Z-Axis Spieler: 1 bis 2 Sprache: Deutsch	PlayStation2 T.Termin: September 2002 Preis: ca. 60 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: -	Xbox T.Termin: September 2002 Preis: ca. 70 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: 60 Hz Modus	GameCube T.Termin: September 2002 Preis: ca. 55 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: -
PRO Präzise Steuerung Gelungene Grafik Guter Karrieremodus	KONTRA Mäßiger Soundtrack Altes Spielprinzip	PRO Präzise Steuerung Gelungene Grafik Guter Karrieremodus	KONTRA Mäßiger Soundtrack Altes Spielprinzip
Grafik: 80	Grafik: 80	Grafik: 80	Grafik: 80
Sound: 85	Sound: 85	Sound: 85	Sound: 85
Bedienung: 90	Bedienung: 90	Bedienung: 90	Bedienung: 90
Atmosphäre: 80	Atmosphäre: 80	Atmosphäre: 80	Atmosphäre: 80
Multiplayer: 80	Multiplayer: 80	Multiplayer: 80	Multiplayer: 80
FAZIT Grafisch marginal schlechter als die Xbox-Version, aber genauso Spaßig.	FAZIT Gelungene Fassung, Konsole wird aber nicht voll ausgereizt.	FAZIT Schwachpunkt: Der Controller ist nicht ideal für dieses Spiel geeignet.	FAZIT Schwachpunkt: Der Controller ist nicht ideal für dieses Spiel geeignet.
SPIELSPASS 90%	SPIELSPASS 90%	SPIELSPASS 90%	SPIELSPASS 90%



DER GAMEPRO-AWARD

Den GamePro-Award in Gold gibt es ab 85% Spielspaß, den in Platin ab 90%. Für besondere Leistungen, etwa bei Atmosphäre, Grafik oder Multiplayer, verleihen wir gegebenenfalls eine Zusatzauszeichnung, den Special-Award.

EINZELWERTUNGEN

GRAFIK: Wie gut ist die Grafik? Gibt es Ruckler, Popups, unscharfe Texturen?

SOUND: Wie gut sind Hintergrund-Musik, Sprache, Ton?

BEDIENUNG: Je besser Interface, Spielkomfort, Pad-Belegung und Speichersystem sind, desto höher die Wertung.

ATMOSPHÄRE: Beim Punkt Atmosphäre bewerten wir Story, Stimmung und die Qualität der Zwischensequenzen.

MULTIPLAYER: Macht das Spiel mit mehreren Leuten Spaß?

DER KLAPP-KASTEN

Wenn ein Spiel nicht auf allen Konsolen getestet werden kann, klappt der Teil für die fehlende Version weg. Dafür erscheint links unten eine Kurzangabe zur Umsetzung.

Aggressive Inline	Xbox	GameCube	Aggressive Inline	GameCube
SPORTSPIEL Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis USK-Freigabe: ab 12 Jahren Spieldauer: 30 bis 40 Stunden Herst./Entw.: Acclaim/Z-Axis Spieler: 1 bis 2 Sprache: Deutsch	Xbox T.Termin: September 2002 Preis: ca. 70 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD, 60 Hz Modus Extras: -	GameCube T.Termin: September 2002 Preis: ca. 55 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: -	SPORTSPIEL Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis USK-Freigabe: ab 12 Jahren Spieldauer: 30 bis 40 Stunden Herst./Entw.: Acclaim/Z-Axis Spieler: 1 bis 2 Sprache: Deutsch	GameCube T.Termin: September 2002 Preis: ca. 55 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: -
PRO Präzise Steuerung Gelungene Grafik Guter Karrieremodus	KONTRA Mäßiger Soundtrack Altes Spielprinzip	PRO Präzise Steuerung Gelungene Grafik Guter Karrieremodus	KONTRA Mäßiger Soundtrack Altes Spielprinzip	KONTRA Mäßiger Soundtrack Altes Spielprinzip
Grafik: 80	Grafik: 80	Grafik: 80	Grafik: 80	Grafik: 80
Sound: 85	Sound: 85	Sound: 85	Sound: 85	Sound: 85
Bedienung: 90	Bedienung: 90	Bedienung: 90	Bedienung: 90	Bedienung: 90
Atmosphäre: 80	Atmosphäre: 80	Atmosphäre: 80	Atmosphäre: 80	Atmosphäre: 80
Multiplayer: 80	Multiplayer: 80	Multiplayer: 80	Multiplayer: 80	Multiplayer: 80
FAZIT Anzeilein greift wie direkte Kopie mit höherem Spielspaß und höherer Grafik	FAZIT Schwachpunkt: Der Controller ist nicht ideal für dieses Spiel geeignet.	FAZIT Schwachpunkt: Der Controller ist nicht ideal für dieses Spiel geeignet.	FAZIT Schwachpunkt: Der Controller ist nicht ideal für dieses Spiel geeignet.	FAZIT Schwachpunkt: Der Controller ist nicht ideal für dieses Spiel geeignet.
SPIELSPASS 90%	SPIELSPASS 90%	SPIELSPASS 90%	SPIELSPASS 90%	SPIELSPASS 90%

Das Team



Gunnar Lott **Chefredakteur**



LIEBLINGSGENRE: Action-Adventures
ERSTES SPIEL: Utopia (Intellivision)
SPIELT GERADE: DTM Race Driver
ZULETZT GESEHEN: Blade 2
ZULETZT GELESEN:
 Song of Fire and Ice (G.R.R. Martin)
IM KÜHLSCHRANK LIEGT:
 Mozzarella und Straciatella-Joghurt
WERDEGANG: Leitender Redakteur bei GameStar (Grüße ans ganze Team!), davor Studium (Sozialpädagogik, Anglistik)



André Horn **Stellvertr. Chefred.**



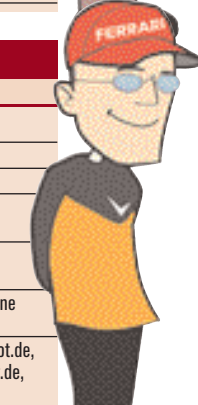
LIEBLINGSGENRE: Action-Adventures
ERSTES SPIEL: Pac-Man (Atari VCS)
SPIELT GERADE: Morrowind (Xbox)
ZULETZT GESEHEN: Pulp Fiction Coll. Ed.
ZULETZT GELESEN:
 Nickel and Dimed (Barbara Ehrenreich)
IM KÜHLSCHRANK LIEGT:
 Mein Feierabend-Pulleken Bier
WERDEGANG: European PR Manager bei Funcom; Leitender Redakteur Playzone, davor: Cultural Studies an der University of East London



Marco Marzinkowski **Redakteur**



LIEBLINGSGENRE: Sport, Rennspiele
ERSTES SPIEL: Frogger
SPIELT GERADE: Pro Evolution Soccer 2
ZULETZT GESEHEN:
 Star Trek: The Next Generation Season 2
ZULETZT GELESEN:
 Star Trek: The New Frontier
IM KÜHLSCHRANK LIEGT: Eine angebrochene Flasche Lanson Champagner
WERDEGANG: Linkmag, PC Joker, GameSpot.de, Sega Magazin, N-Zone, Play Zone, PSGamer.de, DZone.de und videospiele.com



Kai Schmidt **Redakteur**



LIEBLINGSGENRE: Beat 'em up, Action
ERSTES SPIEL: Pole Position
SPIELT GERADE: Tekken 4
ZULETZT GESEHEN:
 Asterix – Mission Kleopatra
ZULETZT GELESEN:
 Harry Potter und der Kelch des Feuers
IM KÜHLSCHRANK LIEGT:
 Mezzo Mix. Sonst nix.
WERDEGANG: Am 1.8.2002 nutzte ich meine große Chance und heuerte bei GamePro an. Davor: freier Autor für Schnittberichte.de.



Kristina Bajic **Office Manager**



LIEBLINGSGENRE: Action-Adventures
ERSTES SPIEL: Resident Evil
SPIELT GERADE: Hunter: The Reckoning
ZULETZT GESEHEN: American Psycho
ZULETZT GELESEN:
 Das Mädchen (Steven King)
IM KÜHLSCHRANK LIEGT:
 Weiße Ritter Sport mit ganzer Nuß (lecker!)
WERDEGANG: Nach einem Ausflug in der Filmindustrie und längerem Auslandsaufenthalt nun der Branchenwechsel zu GamePro



Benedikt Plass **Freier Redakteur**



LIEBLINGSGENRE: Action, Sport
ERSTES SPIEL: Ghost Town (C16)
SPIELT GERADE: Pro Evolution Soccer 2
ZULETZT GESEHEN: Lammbock
ZULETZT GELESEN:
 Elementarteilchen (Michel Houellebecq)
IM KÜHLSCHRANK LIEGT:
 O-Saft, LC1 Vanille, Frischkäse, Eis
WERDEGANG: Derzeit: als freier Autor tätig für GamePro. Davor: u.a. Gamblexx, Play Fun, PSM2; davor: Chefredakteur der Fun Generation.



Heinrich Lenhardt **US-Korrespondent**



LIEBLINGSGENRE: Rollenspiele, Sport
ERSTES SPIEL: Pong
SPIELT GERADE: Mark of Kri
ZULETZT GESEHEN: Resident Evil
ZULETZT GELESEN:
 Blood Doctor (Barbara Vine)
IM KÜHLSCHRANK LIEGT:
 Ritter Sport Nugat
WERDEGANG: Happy-Computer, Power Play, PC Player, freier Autor für GameStar, Maniac, Bravo Screenfun und andere



**Stefanie Schwarz
& Henry Ernst
sind ab nächster
Ausgabe dabei!**

TESTS



Größter Test in diesem Monat: das Rennspiel DTM Race Driver

TESTS

So werten wir _____ 34

PlayStation 2

DTM Race Driver	62
Tekken 4	68
Tekken 4: Lesertest	71
Turok Evolution	72
Stuntman	76
Mat Hoffmann's Pro BMX 2	80
Conflict Desert Storm	82
Project Zero	84
Das Ding	86
Aggressive Inline	88
Commandos 2	90
Ferrari F355 Challenge	91
Legion: Legend of Excalibur	92
Largo Winch	92
Transworld Surfing	93
Master Rally	93
Tetris Worlds	94
Fireblade	94
Akira Psychoball	94
Gravity Games	94
Ninja Assault	95
Gumball 3000	95

Xbox

Turok Evolution	72
Crazy Taxi 3	78
Conflict Desert Storm	82
Aggressive Inline	88
Loons: Fight for Fame	95
FILA World Tour Tennis	95

GameCube

Aggressive Inline	88
Beach Spikers	89

Gameboy Advance

Castlevania: H. of. Diss.	98
Turok Evolution	98
Aggressive Inline	98
Der Anschlag	99
Monster Jam: Max. Dest.	99
KOF EX: Neoblood	99
Stuart Little 2	99
Sabrina	99
Der Pinky und der Brain	99

7D HERSTELLER-HOTLINES

Acclaim (Spiele-Hotline)	0190 82 46 63 Mo-So 8-24 Uhr	Nintendo (techn. Hotline)	01805 00 58 06 Mo-Fr 13-17 Uhr
Acclaim (Techn. Hotline)	040 89 70 33 55 Mo-Fr 15-20 Uhr	Nintendo (Spiele-Hotline)	0190 00 00 00 Mo-Fr 13-17 Uhr
Activision (Spiele Hotline)	0190 51 00 55 Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	Sony (Powerline)	0190 578578 Mo-Fr 10-20 Uhr
Activision (Techn. Hotline)	01805 22 51 55 Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	Sony (techn. Hotline)	01805 766977 Mo-Fr 10-20 Uhr
CDV	0180 52 99 266 Mo-Fr von 11-19 Uhr	Take 2 (Spiele Hotline)	0190 87 32 68 36 Mo-Fr 8-24 Uhr
Disney Interactive	0190 51 05 50 Mo-Fr 11-19 Uhr	Take 2 (Techn. Hotline)	01805 21 73 16 Mo-Fr 12-20 Uhr
Eidos Interactive (Spiele Hotline)	0190 839 582 Mo-So 10-22 Uhr	THQ (Spiele Hotline)	0190 50 55 11 Mo-Fr 16-20 Uhr
Eidos Interactive (Techn. Hotline)	01805 839 572 Mo-So 10-22 Uhr	THQ (Techn. Hotline)	01805 60 55 11 Mo-Fr 16-20 Uhr
Electronic Arts (Spiele-Hotline)	0190 90 00 30 24-Std.-Service	Ubi Soft (Spiele Hotline)	0190 88 24 12 10 Mo-So 11-24 Uhr
Infogrames	0190 51 05 50 Mo-Fr 11-19 Uhr	Ubi Soft (Techn. Hotline)	01805 55 49 38 Mo-Fr 9-19 Uhr
JoWood (Spielanfragen)	06102-81 68 168 Mo-Fr 13-17 Uhr	Virgin (Spiele-Hotline)	01905 89 70 33 24-Std.-Service
JoWood (Techn. Fragen)	06102-8 168 068	Virgin (Techn. Hotline)	040 89 70 33 33 24-Std.-Service
Microsoft (allg. Hotline)	01805 25 11 99 Mo-Fr 8-18 Uhr	Vivendi Universal Games	06103 99 40 40 Mo-Fr 9-19 Uhr
Microsoft (Techn. Hotline)	01805 67 22 55 Mo-Fr 10-18 Uhr		

Achtung: Hotlines sind nicht billig. 1905-Nummern kosten 0,62 Euro pro Minute, 01907-Nummern 1,24 Euro, 01908-Vorwahlen 1,86 Euro. Die Vorwahl 1805 schlägt dagegen nur mit 0,13 Euro zu Buche. Bei Nintendo kostet ein Anruf 1,51 Euro – egal, wie lange er dauert.

Willkommen im Testteil dieser Ausgabe!

Wir haben für euch nicht weniger als 33 Spiele für PS2, Xbox, GameCube und Gameboy Advance kritisch unter die Lupe genommen. Highlight dieser Ausgabe ist sicherlich das grandiose Tekken 4, dem wir vier Seiten widmen. Unser Nachwuchs-Redakteur Kai hat jedenfalls schon Schwielen an den Händen vom vielen Kämpfen – und das Redaktionsleben musste für zwei Tage ruhen, weil alle mal gegen ihn antreten wollten.

Übrigens: Falls ihr Fragen zum Testsystem von GamePro habt, blättert einfach eine Seite zurück: Dort erklären wir es ausführlich. Viel Spaß beim Lesen und Spielen, **André**.



TEST RENNSPIEL

Im Handel

1. Quartal 2003

März 2003

Video auf DVD



Da geht der Punk ab: In einem Rennen bei **DTM RACE DRIVER** ist mehr los als in zehn Formel-1-Rennen zusammen. SCREEN: PLAYSTATION 2



DTM Race Driver

Braucht ein Rennspiel wirklich eine Story? Codemasters meint: ja. Wichtiger sind allerdings die Fahreigenschaften – hier lest ihr, wie sich der Titel auf dem GamePro-Prüfstand schlägt.

GETESTET VON MARCO MARZINKOWSKI

Über 40 TOUREN- UND RENNWAGEN warten auf eine Probefahrt – rechts eine Auswahl.





Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich an heißen **MULTIPLAYER-RENNEN** beteiligen. Spielen nur zwei Leute, lassen sich optional CPU-Gegner dazuschalten.

SCREEN: PLAYSTATION 2



Die Duelle gegen die beachtlich intelligenten **CPU-FAHRER** gehören zu den spannendsten in der Geschichte der PS2.

SCREEN: PLAYSTATION 2

Mein Name ist McKane, Ryan McKane, und ich bin der Beste. Der beste Fahrer aller Zeiten. Ihr glaubt mir nicht? Ignoranten. Benzin im Blut gehört in meiner Familie zur Tradition. Bereits mein Vater Kyle war eine Legende des Rennsports. Leider wurde seine großartige Karriere, sein Leben durch diesen Bastard James Randall viel zu früh beendet. Er behauptet zwar, es war ein ganz normaler Rennunfall, aber für meinen

älteren Bruder Donnie und mich sah es aus wie pure Absicht. Jahre später trat Donnie in die Fußstapfen meines Vaters und wurde selbst zu einem brillanten Rennfahrer; zumindest glaubt er das. Um ehrlich zu sein – er zehrt nur vom glorreichen Namen McKane, ist aber gerade mal Durchschnitt. Aber nun ist endlich meine Stunde gekommen, und ich werde der Welt zeigen, wie gut ich bin.

Im mit viel Tamtam angekündigten Story-Modus wird in zahlreichen Zwischensequenzen gezeigt, wie sich die Karriere des arroganten, aber sympathischen Rennfahrers Ryan McKane weiter entwickelt. Auf dem steinigen Weg zum Titel lernt er die unterschiedlichsten Charaktere kennen: ehrgeizige, verbissene Konkurrenten, Förderer und, natürlich, auch schöne Frauen. Die ganze Rennzirkus-Geschichte kommt zwar selten über Soap-Opera-Niveau hinaus, ist aber eine nette Abwechslung vom üblichen Rennspielallerlei.

In Ligen Siegen

Story hin, Story her, viel wichtiger als die Verpackung ist der spielerische Inhalt; und da hat Codemasters geklotzt, nicht gekleckert. **DTM Race Driver** bietet 38 Kurse (darunter Monza, Hockenheim und Silverstone), unterteilt in 13 Rennserien wie die titelgebende DTM oder die englische TOCA. Diese Rennserien wiederum sind aufgesplittet in die Unterklassen »Super Sports«, »Power Racing« und »Lola World Championship«. Sobald euer Punktekonto durch Siege und gute Platzierungen 132 Punkte (ein Rennsieg: 10 Punkte) aufweist, erfolgt der Aufstieg von der »Super Sports«- in die »Power Racing«-Liga. Sammelt man dort nur noch läppische weitere 162, und schon geht es ab in die »Lola«-Klasse. Klingt abwechslungsreich, oder? Ist aber längst nicht alles. Spezielle Herausforderungrennen, in denen Sieger mit neuen Wagen belohnt werden, und die knifflige »Pro Race



Die **POLYGONDICHTER** der Boliden ist extrem hoch, wodurch sie sehr realistisch wirken. SCREEN: PLAYSTATION 2

INTERVIEW mit Fabian Döhla, PR-Manager bei Codemasters



PRO: Die Grafik-Technologie von **DTM Race Driver** lässt auf einigen Strecken zu wünschen übrig. Worauf führst du dies zurück?

FABIAN DÖHLA: Auf die Tatsache, dass man es sich nicht erlauben kann, bei einem Tourenwagenspiel den Umfang zu Gunsten der Grafik zu reduzieren. Wir haben 14 Wagen gleichzeitig auf der Strecke, eine ausgeklügelte KI und ein cooles Schadensmodell. Ohne grafische Kompromisse hätten wir die Sache mit den Schäden nicht so überzeugend einbauen können, und dann wäre **DTM Race Driver** nicht das selbe Spiel gewesen. Bei Originalkursen kann man nicht tricksen und die Pop-ups geschickt hinter einer Kurve verstecken. Strecken mit langen Geraden sind auf Grund ihrer Natur stärker von diesem Problem betroffen. Zudem ist die PlayStation 2 mit den ganzen von uns implementierten Features am Limit angelangt.

PRO: Welche substanziellen Verbesserungen werden die bereits angekündigten Xbox- und Gamecube-Versionen bieten?

FABIAN: Die haben in Sachen Entwicklung fast nichts mit der PS2-Variante zu tun. Wir übernehmen einige Telemetriedaten, aber das war es auch schon. Die Xbox-Version wird auf der PC-Fassung basieren. Sie bietet eine höhere Auflösung, wird keine Pop-ups haben und, bedingt durch den späteren Termin, aktuellere Lizenzdaten beinhalten. Letzteres gilt auch für den Gamecube.

PRO: Wird es weitere Codemasters-Rennspiele mit Story geben?

FABIAN: Ja, die wird es geben... und nicht nur von Codemasters – da bin ich mir sehr sicher.



DTM RACER DRIVER ALLTAG



1. E-Mail-Kontrolle im **BÜRO**



2. **TUNING** des Wagens



3. Zwischensequenz im **STORY-MODUS**



4. **RENNEN** fahren



5. **REPLAY-MODUS** anschauen



Codemasters hat sich viel Mühe gegeben; alle Boliden haben ein **INDIVIDUELLES COCKPIT**.

SCREEN: PLAYSTATION 2



Realistisch: Nach **KOLLISIONEN** verlieren die Wagen Teile, die sogar in den nächsten Runden noch auf der Strecke liegen.

SCREEN: PLAYSTATION 2



Die **NAVIGATION** zwischen den Rennen erfolgt über zwei spezielle Screens, die im Stil eines Fußballmanagerspiels gehalten sind. SCREEN: PLAYSTATION 2



An Stellen ohne Pop-Ups sieht das Spiel richtig gut aus. Beachtet die schicken **SPIEGELUNGEN** auf der Straße.

SCREEN: PLAYSTATION 2

STORY GUT, ALLES GUT?



Die Idee mit der Hintergrundgeschichte ist zwar richtungweisend, in diesem Fall wurde sie aber nur unbefriedigend umgesetzt: Zu abgedroschen ist der Plot, zu selten kommt es zu prickelnden Höhepunkten. Nun zur guten Nachricht: Codemasters hat ansonsten fast alles richtig gemacht. Die Steuerung der Boliden geht nach etwas Eingewöhnungszeit gut von der Hand, Fuhrpark sowie Streckenvielfalt sind beachtlich, die Gegner verhalten sich speziell in den späteren Rennserien verdammt intelligent, und das Schadensmodell ist einfach nur göttlich. Die technischen Probleme sorgen zwar für Abzüge in der B-Note, aber auch so ist DTM Race Driver neben Gran Turismo 3 eines der bislang besten Rennspiele für die PS2.

HAT AUTOS IM WERT VON 500.000 EURO DEMOLIERT: **Marco Marzinkowski**

Driver«-Liga warten auf euch. Um an den Herausforderungen teilnehmen zu können, müsst ihr am Ende eines Meisterschaftsjahres mindestens Dritter im Gesamtklassement sein, die »PRD«-Liga erschließt sich gar erst nach dem Erreichen des Weltmeistertitels und der zusätzlichen Einnahme von 8.000.000 Dollar Preisgeld. Die üblichen freien Rennen, Fahrten gegen die Zeit, Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler gleichzeitig und die Mög-

lichkeit, einzelne Rennserien nachzuspielen, ergänzen die komplexe Meisterschaftsstruktur um Feierabend-kompatible Varianten.

Scheiben splintern

Der Codemasters-Flitzer ist eine Art Spagat zwischen Arcade-Racer und Simulation. An den Boliden könnt ihr vor dem Start herumschrauben, um sie optimal auf die jeweilige Strecke einzustellen. Allerdings gibt es keine Qualifikationsrunden, son-

dern einen zufälligen Startplatz im 14-köpfigen Teilnehmerfeld. Boxenstopps sind in Rennen mit fünf und mehr Runden Pflicht. Da eure Wagen nicht aufgetankt werden müssen und die Reifen sich nicht abnutzen, scheint das zunächst sinnfrei. Aber: Anders als bei Spielen wie **Gran Turismo 3**, wo Crashes und Kollisionen keine Auswirkungen haben, zerfallen die Alfa Romeos, Chevrolets und Co. bei **DTM Race Driver** schrittweise und deut-



Mit 13 Rennserien und **38 KURSEN** steckt viel Masse im Codemasters-Titel. SCREEN: PLAYSTATION 2





Auf der Kippe: Mit diesem waghalsigen Manöver könnten wir uns auch in einem **STUNTZIRKUS** bewerben. SCREEN: PLAYSTATION 2



In bestimmten Rennserien treten ausschließlich **FAHRZEUGE** des selben Typs gegeneinander an. SCREEN: PLAYSTATION 2

STIMMIGE STORY & FURIOSE FAHRSPASS



Ich weiß gar nicht, was Kollege Marco zu kritteln hat: Die Story-Idee ist verdammt cool. Da stört es mich auch nicht, dass da kein vollwertiger Roman erzählt wird. Mich freut einfach, dass ich bei DTM kein anonymer Rennfahrer bin, und der Fortschritt der Geschichte motiviert mich. Massiv sogar. Weiter so, Codemasters!

FRISCH VON DER PISTE: **Gunnar Lott**

lich sichtbar in ihre Einzelteile. Wenn Windschutzscheiben zerbersten oder Türen sich lockern, beeinträchtigt das nur die Optik der Autos. Motor-, Achsen- oder Getriebeschäden hingegen verändern auch das Fahrverhalten. In solchen Fällen ist der Zwangs-Boxenstopp eine ziemlich willkommene Reparaturgelegenheit.



Gegner aus Fleisch und Blut?

Hervorragend gelungen ist die Steuerung. Bereits nach wenigen Runden habt ihr sie verinnerlicht und geleitet die Wagen dann aus allen vier Perspektiven (darunter eine schicke Cockpitsicht) präzise über die Kurse. Probleme bereiten da schon eher die Gegner, die eine Art Eigenleben zu haben scheinen. Die rammen euch schon mal mit Schmackes von hinten, kämpfen um jeden Zentimeter Strecke, machen zum Ausgleich aber auch menschliche Fehler. Häufig könnt ihr mit Schadenfreude beobachten, wie ein gegnerischer Pilot zum kleinen Ausflug ins Kiesbett driftet oder zum Auslöser einer Massenkarambolage wird.



Schönheit (-sfehler)

Zunächst wirkt die Grafik makellos: Das Geschwindigkeitsgefühl kommt gut rüber. Die detaillierten, mit authentischen Aufklebern versehenen Wagen glänzen wie frisch poliert. Regen, Sturm sowie verschiedene Tageszeiten sorgen für (nicht nur) optische Abwechslung. Die anfängliche Begeisterung weicht aber schnell einer gewissen Ernüch-

terung. Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass je nach Strecke ganze Baumreihen und Tribünen unvermittelt ins Bild ploppen. Der Streckenrand ist zudem detailarm und die Framerate nicht immer stabil. Ähnlich zwiespältig verhält es sich mit dem Sound. Gut sind die satten Motorengeräusche und der Boxenfunk, eher durchschnittlich die deutsche Synchronisation des Story-Modus und die rockige Musik. **PRO**



Wettereffekte gibt es natürlich auch – hier jagen wir durch strömenden Regen. SCREEN: PLAYSTATION 2



RENNSPIEL Geeignet für: Einsteiger bis Fortgeschrittene USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung Spieldauer: 30-50 Stunden Herst./Entw.: Codemasters Spieler: 1 bis 4 (gegeneinander) Sprache: Deutsch		PRO Tolles Schadensmodell Viele Strecken und Wagen Gelungene Steuerung		KONTRA mäßige Story Techn. Schwächen	
Termin: bereits erhältlich Preis: 60 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: unterstützt Force-Feedback-Lenkräder		Grafik: ██████████ 80 Sound: ██████████ 80 Bedienung: ██████████ 90 Atmosphäre: ██████████ 90 Multiplayer: ██████████ 85		FAZIT Intelligente Gegner und Umfang satt; so macht ein Rennspiel Spaß.	
Umsetzung kommt 1. Quartal 2003		Umsetzung kommt März 2003		SPIELSPASS 87%	

TEST BEAT'EM UP

Sept.
2002

nicht
geplant

evtl.
2003

Tipps im
Tipps-Teil

Video
auf DVD



Tekken 4



Kann die Prügel-Legende nach dem umstrittenen Tekken Tag Tournament wieder zu alter Form auflaufen? GETESTET VON KAI SCHMIDT

Alle Jahre wieder lädt das Oberhaupt des Mishima-Konzerns zum »King of Iron Fist Tournament«. Wie immer folgen die besten Martial-Arts-Experten der Welt seinem Ruf und bescheren den PlayStation-Jüngern einen neuen **Tekken**-Teil. Nachdem viele Spieler vom Schnellschuss **Tekken Tag**

Tournament eher enttäuscht waren, flatterte uns mit Teil 4 der Reihe einer der am sehnlichsten erwarteten Titel für die PS2 kurz vor Redaktionsschluss noch ins Haus. Mit **Virtua Fighter 4** hat Sega die Maßlatte für anspruchsvolle Prügel-spiele sehr hoch gesetzt. Kann **Tekken 4** mithalten?



Der mächtige Kazuya darf seine Gegner nun auch durch hübsch anzuschauende **WASSERBASSINS** prügeln. SCREEN: PLAYSTATION 2

Form gezeichneter Standbilder erzählt und enthüllen einige unschöne Details im Leben der lieb gewonnenen Charaktere. Bruce-Lee-Imitator Law beispielsweise schmiss nach dem letzten Turnier alle Tugenden über Bord und wurde zum Trinker. Als er von der Ankündigung eines neuen Wettbewerbs erfährt, trainiert

er wie besessen, um zu seiner alten Form zurückzufinden. Jin Kazama hingegen ist nach dem Verrat durch seinen Großvater Heihachi, den Chef des Mishima-Konzerns, dermaßen aufgewühlt, dass er den Kazama-Kampfstil komplett ablegt und in einem entlegenen Kloster traditionelles Karate trainiert.

Gealterte Helden

Wir befinden uns 20 Jahre nach dem dritten »Ironfist-Turnier«. Alle aus den Vorgängern bekannten Aspiranten sind merklich gealtert und haben die eine oder andere graue Strähne bekommen. Dazu gesellen sich allerdings auch einige unverbrauchte Gesichter wie der Wrestler Craig Marduk, der geheimnisvolle Roboter-Entwickler Violet, Boxer Steve und die hübsche Capoeira-Expertin Christie. Die Vorgeschichten der Kämpfer werden in

INFO Abschied von alten Bekannten

Folgende Kämpfer sind im vierten Teil nicht mehr vertreten:

- | | |
|---------------|---------------|
| Armor King | Ganryu |
| Jack | Gun-Jack |
| Anna Williams | Angel / Devil |
| Baek | Bruce |
| Jun | Kunimitsu |
| Michelle | Roger / Alex |
| Wang | Mokujin. |



Trotz seines putzigen Aussehens hat der **PANDA** durchschlagskräftige Argumente. SCREEN: PLAYSTATION 2



Der **NEUE CHARAKTER** Steve ist professioneller Boxer und hat daher keine Kicks im Repertoire. SCREEN: PLAYSTATION 2



Auch auf dem **FLUGHAFEN** wird ausgeteilt. Prügel bezieht auf dem Bild gerade Christie. SCREEN: PLAYSTATION 2

Ich kann Kung Fu!

Die **Tekken**-Serie war gerade unter Kampfspiel-Anfängern und Gelegenheits-Spielern schon immer sehr beliebt, da auch mit planlosem Knopfgedrücke viel zu erreichen ist. Erfahrenere Kämpfer merken sich hingegen alle Kommandos und reihen sie zu eindrucksvollen Kombos aneinander. Durch die leicht zugängliche Steuerung kann es allerdings schon mal passieren, dass ein gestandener Veteran von einem blutigen Anfänger vom Bildschirm gefegt wird. Die direkte Konkurrenz **Virtua Fighter 4** richtet sich hinge-



INFO Tekken oder Virtua Fighter

Grundsätzlich sprechen die beiden Titel verschiedene Arten von Spielern an. Virtua Fighter 4 hat mit 3 belegten Knöpfen ein äußerst komplexes Kampfsystem, das eine lange Einarbeitungszeit verlangt. Tekken 4 hingegen ist durch sein Prinzip der Kontrolle über alle Extremitäten auch für Neulinge leicht verständlich und erlaubt schon nach wenigen Spielminuten zufriedenstellende Ergebnisse. Fazit: Anspruchsvolle Kämpfer halten sich an Sega, während Neulinge und Spieler mit Hang zu unkomplizierter Action eher zur Tekken-Reihe greifen.

gen von Anfang an eher an die Experten: Ohne sehr gute Kenntnisse der komplexen Steuerung habt ihr keine Chance! Dafür ist die Langzeitmotivation durch die nachvollziehbare Lernkurve bei **Virtua Fighter 4** um einiges höher als bei den letzten Ablegern der **Tekken**-Reihe.

Schelle links, Schelle rechts

Im Gegensatz zu **Virtua Fighter**, wo man ohne immense Eingewöhnungszeit nichts Ansehnliches zustande bringt, sind Einsteiger schnell mit der Grundsteuerung von Tekken vertraut, die auch diesmal nicht großartig verändert wurde. Ihr habt wie bei den Vorgängern einen Knopf für jede Extremität (so entspricht zum Beispiel die Quadrat-Taste dem Schlag mit dem linken Arm, während der Dreiecksknopf den rechten Arm steuert). Hängt ihr linke und rechte Kicks oder Schläge aneinander, bildet ihr so genannte Kombos, die natürlich kräftiger reinhauen. Natürlich ist das noch längst nicht alles, im Zusammenspiel mit den Richtungstasten oder zwei gleichzeitig gedrückten Buttons lasst ihr noch härtere Attacken auf den Gegner einprasseln. Außerdem ist es möglich, euer Gegenüber zu packen und mit Nahkampfmanövern zu bearbeiten. Je nach Kampfstil des ausgewählten Charakters sind diese Aktionen mal mehr, mal weniger

spektakulär. Muskelprotz King zum Beispiel ist Wrestler und zeigt daher eindrucksvollere Manöver als der auf traditionelles Hardstyle-Karate spezialisierte Jin. Kleine Neuerung bei den Griffen: Statt eines Nahkampf-Manöver vollführen eure Fighter auf LP+LK (Quadrat und X) nun einen Richtungswechsel, indem sie den Gegner greifen und mit ihm die Stellung tauschen.

Round One – Fight!

Wie in **Virtua Fighter 3** (Dreamcast) gibt es auch in **Tekken 4** Unebenheiten im Gelände, die erfahrene Spieler zu ihrem Vorteil ausnutzen. So finden einige Kämpfe auf Dachschrägen oder Treppen statt. Weitere Neuerung: Die Kampfarenen sind durch Mauern und zerstörbare Hin-



INFO Fortsetzung oder nicht?

Tekken Tag Tournament vereinte alle Kämpfer der vorhergegangenen Spiele, war aber nicht Teil der Tekken-Storyline. Als Starttitel für die PS2 sah Tag Tournament ziemlich beeindruckend aus, wurde aber auf Basis einer geringfügig weiterentwickelten Tekken 3-Engine programmiert. Folglich gab es nur »platte« Hintergründe zu sehen. Tekken 4 hingegen führt 20 Jahre nach Tekken 3 die Story um den Mishima-Clan offiziell fort. Das Spiel besitzt eine brandneue Engine und bringt echte 3D-Hintergründe auf den Fernseher.



»Darf ich Sie um diesen **TANZ** bitten, Madame?« SCREEN: PLAYSTATION 2

Streets of Rage



Im **TEKKEN-FORCE-MODE** kämpft ihr euch durch scrollende Levels. Bevor es weitergeht, müsst ihr allerdings immer eine bestimmte Anzahl Gegner erledigen. SCREENS: PLAYSTATION 2

Man kommt sich näher



Nicht falsch verstehen: Christie umarmt Yoshimitsu nicht, sondern setzt zu einem **NAHKAMPFMANÖVER** an. SCREEN: PLAYSTATION 2



Bruce Lee lebt! Trotz seines Alters kann Law immer noch **KRÄFTIG ZUSCHLAGEN**.

SCREEN: PLAYSTATION 2

dernisse (Telefonzellen, Statuen) begrenzt. Hier findet oben erwähnter Richtungswechsel Anwendung. Steht

ihr mit dem Rücken zu einer Wand, packt ihr euren Gegner und wirbelt ihn herum. So könnt ihr euren verdutzten Widersacher leicht mit Schlagsalven eindecken. Dieses Spielelement wurde, wenn auch in etwas anderer Form, erstmals in Segas **Fighting Vipers** eingesetzt, und später in anderen Spielen des Genres (wie beispielsweise **Dead or Alive 2**) weiterentwickelt.

Auch an der Spielbalance hat Namco etwas gedreht. Einige Charaktere bewegen sich etwas langsamer (Ninas Schnelligkeit wurde etwas heruntergeschraubt), andere haben neue Manöver dazu gelernt (oder im Falle von Jin einen völlig neuen Kampfstil) oder wurden in ihrer Kampfkraft etwas eingeschränkt (Paul ist zum Beispiel etwas schwächer auf der Brust). Veteranen werden diesen Schritt zwar heftig kritisieren, wir halten die Spielbalance nun für ausgewogener und fairer als bei den Vorgängern.

Das Auge prügelt mit

Sah der ideenlose Aufguss **Tekken Tag Tournament** als Starttitel der PS2 schon sehr gut aus, setzt die offizielle Fortsetzung noch mal ein

drauf. Die Hintergründe, die zum ersten Mal in der **Tekken**-Geschichte aus Polygonen bestehen, sehen besser aus denn je, viele Objekte sind direkt in das Kampfgeschehen involviert. In einer Stage kämpft ihr zum Beispiel in einem Lagerhaus und werdet von einer Menschenmenge angefeuert. Verlagert sich der Kampf an den Rand der Arena, kann es durchaus vorkommen, dass unbeteiligte Zuschauer ausgeknockt werden. Trotzdem wirken gerade die Hintergründe durch die Verwendung nur weniger Polygone etwas klobig und steril. Zwar ist immer Bewegung in den Schauplätzen, doch die Entwickler legten zu viel Wert auf plakative Effekte wie Wasser oder Bodennebel und vergaßen darüber liebevolle Details, wie man sie in **Virtua Fighter 4** in Massen findet: Vorbeifliegende Vögel oder Fische, die ihre Bahnen schwimmen. Die leicht Comic-inspirierte Grafik von **Tekken** hat dafür aber nicht mit dem Flimmermanko der PS2 zu kämpfen. Treppchenbildung tritt nur äußerst selten auf, die Grafik ist großteils gestochen scharf.

Obwohl die Figuren aus weniger Polygonen als noch beim **Tag Tournament** bestehen, präsentiert sich

dem Spieler durch detailliertere Texturen und geschmeidigere Animationen ein mehr als hervorragendes Gesamtbild.

Bescherung

Die bisherigen **Tekken**-Spiele zeichneten sich durch tonnenweise Extras aus, die ihr nach dem Durchspielen oder durch das Erledigen bestimmter Aufgaben freischaltet. Zwar gibt es auch in **Tekken 4** Goodies, allerdings sollte heutzutage schon mehr drin sein als eine Handvoll versteckter Charaktere (mit den Geheimen sind es gerade mal 23) und mittelmäßige Renderfilme, die nicht halb so gut aussehen wie im dritten Teil. Darunter leidet natürlich auch die Langzeitmotivation, weil ihr schnell alles erspielt habt. Segas **Virtua Fighter 4** ist durch hunderte von Gegenständen (Sonnenbrillen, Ketten, Armbänder und so weiter), die ihr im Kumite-Modus für besonders gute Leistungen eures Kämpfers bekommen könnt, in dieser Disziplin führend.

Wieder an Bord ist der aus Teil 3 bekannte **Tekken Force Mode**, ein kurzweiliges Spielchen im Stile von **Final Fight**. Ihr lauft durch scrollende Levels und kämpft gegen die Soldaten des Mishima-Konzerns. In jeder Stage stellt ihr euch einem Obermütz, der euch den Durchgang ins nächste Level verweigern will. Habt ihr dieses Minispielchen durch, bekommt ihr als Belohnung eine neue Stage für das Hauptspiel spendiert. Alles in allem ganz nett, aber nichts Weltbewegendes. Hier hätte eine neue Idee nicht geschadet!

Tekken 4 ist die überaus gelungene Weiterentwicklung der PSOne-Reihe. Trotz des angesprochenen Ideenmangels ist das Spiel gewiss kein Fehlkau. Prügelfans greifen bedenkenlos zu! **PRO**

EIN FEST FÜR PRÜGELSPIELER!



Ich habe mich sehr auf Tekken 4 gefreut und wurde nicht enttäuscht! Die grandiose Spielbarkeit der Vorgänger wurde trotz neuer Spielelemente (Stichwort: Mauern) nicht angetastet. Warum überflügelt das Spiel dann nicht die Sega-Konkurrenz? Ganz einfach: Für den Sprung an die einsame Spitze fehlen innovative Ideen. Die Hindernisse und Unebenheiten sind zwar nett und schaden der Serie nicht, waren aber schon einmal da. Trotzdem ist Tekken 4 ein exzellentes Prügelspiel, das sich Fans des Genres nicht entgehen lassen sollten.

VERHAUT SIE ALLE: Kai Schmidt

Tekken 4		Playstation2
Beat'em up Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis USK-Freigabe: ab 12 Jahren Spieldauer: 15 bis 20 Stunden Herst./Entw.: Sony/Namco Spieler: 1 bis 2 Sprache: Englisch (dt. Untertitel)		Termin: 18. September 2003 Preis: ca. 70 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: 60-Hertz-Modus, Progressive Scan
PRO Flimmerfreie Grafik Neue Spielelemente 3D-Hintergründe	KONTRA Fehlende Langzeitmotivation Steriler Grafikstil	Grafik: 90 Sound: 85 Bedienung: 90 Atmosphäre: 80
Für Xbox keine Umsetzung Umsetzung eventuell 2003		FAZIT Tolle Fortsetzung mit schöner Grafik und leicht zugänglicher Steuerung.
		SPIELSPASS 90%

FanCheck:

Leser testen Tekken 4



MITTEN IM SPIEL: Benjamin gibt Ratschläge, während die anderen zocken.



JUBELSCHREI: Sebastian hat gerade gewonnen!

Bei uns können die Leser mitmachen! Bei dem wichtigsten Test des Monats laden wir uns Spiele-Fans ein, die vorab das Spiel zocken dürfen. Und ihre Meinung sagen müssen. Diesmal: Sebastian, Ugor und Benjamin spielen Tekken 4.

AUFGEZEICHNET VON GUNNAR LOTT UND KRISTINA BAJIC

Dienstag, den 20.08.2002 in München. Während die Redaktion gerade an den letzten Seiten für die erste Ausgabe bastelt, bekommen drei junge Münchner die einmalige Chance, das Beat 'em Up **Tekken 4** vor allen anderen zu spielen. Wir haben Sebastian, Ugor und Benjamin eingeladen, um von leibhaftigen Fans eine Meinung zu bekommen. Betreut von Kristina, André und Gunnar, hatten sie drei Stunden Zeit, das Spiel zu testen.

Was sagen die Fans?

Das erste, was den Jungs auffällt: Die Grafik ist super. »Die Effekte mit dem Wasser sind total abgefahren«, meint Benjamin. Ugor findet, dass die Bewegungen der Figuren im Vergleich zu **Tekken Tag Tournament** viel besser geworden sind. Auch die neuen, dreidimensionalen Hintergründe finden alle cool. Zuerst probieren sie den Force-Modus aus, der ihnen gut gefällt – besonders zu zweit. Obwohl Sebastian sich är-

7b INFO Ihr könnt mitmachen!

Wer will beim FanCheck mitmachen? Wir suchen ständig Spiele-Freaks, die uns besuchen und ihre Meinung zum wichtigsten Spiel des Monats sagen. Wer sich dafür interessiert, muss mindestens 12 Jahre alt sein, in München oder naher Umgebung wohnen und ein bisschen Erfahrung mit aktuellen Spielen haben. Praktisch wär's auch, wenn man mehrere Konsolen besitzt. Wir nehmen aber auch immer mal wieder Einsteiger. Bewerbung per Mail (inklusive an post@gamepro.de, Betreff »FanCheck« oder per Post an IDG Entertainment, GamePro, Stichwort FanCheck, Leopoldstr. 252B, 80807 München. Bitte gebt folgendes an: vollständige Adresse, Telefonnummer, Alter, Konsolen, Lieblingsspiele, bei Lesern unter 18 Einverständniserklärung der Eltern. Es handelt sich um einen Drei-Stunden-Termin, vermutlich von 17:00 bis 20:00 Uhr.

gert, dass die Fun-Modi (etwa das Bowlen) aus den Vorgängern diesmal nicht enthalten sind. Im Spiel gegeneinander ärgern sich alle, dass Kämpferin Christie »ätzend« sei, weil sie sehr viel am Boden kämpft und schwer zu schlagen ist. Sebastian vermisst Afro-Man, dafür gefällt ihm der neue Kämpfer Marduk. Lustige Beobachtung von

Benjamin: »Hey, die Schuhe von Xiao habe ich letztes im Kaufhaus Beck gesehen. Die sind von DKNY.« Der Abend rast vorbei, während die Jungs am Pad alles geben. Nach drei Stunden ist die Show vorbei, und unser FanCheck-Team tritt den Heimweg an. Falls auch ihr mal dabei sein wollt, bewerbt euch! Infos dazu siehe Kasten. **PRO**

DIE FAN-CHECKER



Name: Sebastian Vogt
Alter: 18 Jahre
Beruf: System-Elektroniker-Azubi
Spielt pro Tag: 4 bis 5 Stunden
Lieblingsspiel: GTA III
Spielerfahrung: Fortgeschrittener
Statement zu Tekken 4: »Storymodus macht zu mehreren tierisch Spaß!«



Name: Ugor Serce
Alter: 18 Jahre
Beruf: Spengler-Azubi
Spielt pro Tag: 3 bis 4 Stunden
Lieblingsspiel: indiziert
Spielerfahrung: Fortgeschrittener
Statement zu Tekken 4: »Ziemlich gute Grafik!«



Name: Benjamin Böber
Alter: 18 Jahre
Beruf: derzeit arbeitslos
Spielt pro Tag: 2 Stunden
Lieblingsspiel: GTA III
Spielerfahrung: Einsteiger
Statement zu Tekken 4: »Kann mir nicht vorstellen, das Tekken 4 lange zu spielen.«

6.9.
2002

6.9.
2002

Sept.
2002

Tipps im
Tipps-Teil

Video
auf DVD

Turok Evolution



Ein Indianer auf dem
Kriegspfad: Begleitet Häuptling
Tal'Set durch ein ebenso schweres
wie spannendes Ego-Abenteuer.

GETESTET VON BENEDIKT PLASS

INFO
Drachenreiter

In fünf beinhalten Levels nehmt ihr auf dem Rücken einer prähistorischen Flugechse Platz und erlebt Turok Evolution als typisches 3D-Shoot'em-Up. Prinzipiell eine gute Idee, leider macht die hakelige Steuerung die Flugabschnitte zur Nerven-Zerreißprobe: In den engen Canyons, dichten Wäldern und Einsturz gefährdeten Wolkenstädten werdet ihr ständig attackiert und müsst gleichzeitig die Kontrolle über euer Reittier behalten. Donnert ihr versehentlich an ein Hindernis, dürft ihr den Abschnitt neu beginnen. Die Flugsequenzen wirken trotz schöner Grafik etwas deplaziert und bleiben deutlich hinter den tollen Ego-Gefechten zurück.



Flug-Frust: Die FLUGEINLAGEN erfordern viel Geduld. SCREENS: LINKS PS2, RECHTS XBOX

Amerika im Jahr 1886, Tatort Texas. Unter der Führung von Häuptling Tal'Set kämpfen die letzten Indianer gegen den machthungrigen Captain Bruckner und dessen Schergen. Auf dem Höhepunkt der blutigen Schlacht passiert etwas Unfassbares: Es gibt einen großen Knall, der Boden bebt. Urpötzlich tut sich in der Erde ein riesiger Spalt auf – und verschlingt den verdutzten Tal'Set. Als der Stammeskrieger wieder zu Bewusstsein kommt, traut er seinen Augen nicht: Rundherum umgeben ihn Dinosaurier, dichter Urwald und kristallklare Seen. Bald trifft Tal'Set auf die Einwohner des »Verlorenen Landes«, die ihm seine missliche Lage klar machen: Ein gewisser Lord Tyrannus will mit seinen Echsenkriegern die letzten Ureinwohner ver-

nichten. Zu allem Überflus wird der der fiese Herrscher von einem alten Bekannten tatkräftig unterstützt: Tal'Sets Erzfeind Bruckner...

Mit Kriegsbeil und Raketenwerfer

Im fünften Turok-Teil – den Multiplayer-Ausflug **Age Wars** mitgezählt – steigen PlayStation-2- und



Schreckmoment: Ein schön animierter VELOCERAPTOR springt kreischend aus dem Gebüsch. SCREEN: XBOX



Ein Schuss mit dem dicken **RAKETENWERFER** befördert ganze Feindhorden ins Jenseits. SCREEN: XBOX



Nicht alles Gute kommt von oben: Ab und zu nehmen euch schwer bewaffnete **KAMPFJÄGER** unter Beschuss. SCREEN: XBOX



SCHÜTZENHILFE: Nur selten bekommt ihr Unterstützung von alliierten Soldaten. SCREEN: XBOX



Der **EXPLOSIONSPFEIL** macht aus dem ansonsten schwachen Bogen eine gefährliche Waffe. SCREEN: PLAYSTATION 2



Die **RIESENECHSE** beharkt euch im Nahkampf mit tödlichen Klauen. SCREEN: PLAYSTATION 2

Xbox-Helden in die Indianerkluft von Tal'Set. GameCube-Krieger kommen einige Wochen später dran – den Test lest ihr in der nächsten GamePro.

Turok Evolution ist in 15 Kapitel gegliedert, die wiederum in mehrere Einzelabschnitte unterteilt sind. Neu gegenüber den Nintendo-64-Vorgängern sind die ungemütlichen Flug-Levels (siehe Kasten), die knapp ein Drittel des Spiels ausmachen. Zu Spielbeginn hat Tal'Set lediglich sein Tomahawk dabei, schnell findet er jedoch effektivere Waffen. Zum Beispiel die neuartige Gravitationskanone, mit der ihr eure Widersacher durch die Luft schleudern könnt. Oder einen Bogen, der mit einfachen Pfeilen, aber auch Gift- oder Explosivgeschossen be-

stückt werden kann. Bewährt dagegen sind Flammenwerfer, Schrotflinte, Maschinengewehr, Laserkanone und Handgranaten. Das obligatorische Scharfschützengewehr findet ihr in Form einer Handwaffe, auf die ein Zielfernrohr geschraubt ist. Jede Waffe besitzt mindestens einen alternativen Feuermodus, was den Fund einer neuen Wumme zum freudigen Erlebnis macht: »Jetzt schauen wir mal, was das Baby so drauf hat...« Und das ist in der Regel eine ganze Menge: Das Maschinengewehr verwandelt sich auf Knopfdruck in eine dreiläufige Mini-Gun mit hoher Feuerrate, die Laser-Kanone findet im Alternativmodus automatisch ihr Ziel. Die Steuerung wurde auf Xbox wie PlayStation 2 gut gelöst und

INFO
Versionsvergleich PS2 vs. Xbox

Inhaltlich ist Turok Evolution auf PlayStation2 und Xbox identisch, Detail-Unterschiede gibt's aber dennoch. Optisch hinkt die polygonärmere PlayStation-2-Fassung dem Xbox-Kollegen leicht hinterher, was vor allem bei der Darstellung von Wasser und Feinden ins Auge sticht. Ferner bekommen Raumklang-Fans auf der Xbox satte 5.1-Akustik geboten, PS2-Spieler freuen sich immerhin noch über die Unterstützung von Dolby Surround Pro Logic II. Die Gegnerintelligenz wirkt auf der Xbox ein wenig glaubwürdiger: Zwar rennen eure Feinde in beiden Versionen schon mal sinnlos gegen Wände, in der PS2-Umsetzung tritt dieses Kuriosum aber noch häufiger auf. Den größten Unterschied gibt's beim Mehrspieler-Modus: Auf der Xbox stürzen sich bis zu vier Action-Fans ins Gefecht, auf der PS2 lediglich zwei. Außerdem bietet Turok Evolution auf der Xbox vier zusätzliche, teambasierte Spielmodi wie Capture the Flag und Team Deathmatch.



GRAFIK-VERGLEICH: Links der PlayStation-2-Dino, rechts das detaillierte Xbox-Pendant



XBOX-VORTEIL: Zu viert macht der umfangreiche Multiplayer-Modus noch mehr Spaß.



Im vierten Kapitel infiltriert ihr eine Basis aus Sicht einer **ROBO-SPINNE**. SCREEN: XBOX



stellt euch mehrere Konfigurationen zur Auswahl, die für jeden die passende bereithält.

Motivierende Missionen

Turok Evolution setzt volle Kanne auf Action, die streckenweise atemberaubend ist. In lauschigen Urwaldlandschaften, steilen Gebirgen und

Plätzchen zurück lasst, erkundet ihr mit dem Spinnenspion das Lager und besorgt wichtige Informationen. Von solchen Zwischenspielchen abgesehen, dominiert jedoch der Action-Anteil. Eure zahlreichen Feinde stehen euch als verschieden starke und optisch individuell gestaltete Echsenmenschen gegenüber, die

mehr oder weniger clever vorgehen. Größtenteils ist die Gegnerintelligenz annehmbar, doch gelegentlich fallen – vor allem auf der PS2 – einige KI-Schnitzer negativ auf: Die Echsenmänner rennen teilweise gegen Wände, stürzen sich zu Tode oder bemerken euch nicht, obwohl ihr in unmittelbarer Nähe seid. Diese Patzer treten zwar sehr selten



Innovativ: Der **GRAVITATIONS-BEAMER** schleudert Feinde meterweit durch die Luft. SCREEN: PLAYSTATION 2

futuristischen Innenabschnitten liefert ihr euch heiße Gefechte mit Tal-Sets Feinden. Zeit zum Verschnaufen bleibt nur selten, ruhigere Stellen gibt es aber dennoch. Im vierten Kapitel etwa infiltriert ihr mit Hilfe einer hoch technisierten Roboter-spinne eine feindliche Basis. Während ihr Tal/Set an einem sicheren

auf, hinterlassen aber einen faden Beigeschmack. Wenn die KI so funktioniert, wie sie soll, habt ihr es mit brandgefährlichen Kontrahenten zu tun. Die schuppigen Tiermenschen gehen hinter Vorsprüngen in Deckung, weichen euren Schüssen aus oder versuchen euch zu umzingeln. Diverse Dinosaurierarten wollen euch ebenfalls an die Indianerunterwäsche: Vom mickrigen Aasfresser bis hin zum ausgewachsenen Tyrannosaurus Rex ist nahezu die komplette prähistorische Fauna vertreten. Schade: Kollektives Ballern wie beim Xbox-Kracher **Halo** wird kaum geboten. Zwar werdet ihr in späteren Levels von Verbündeten begleitet, echtes Gruppengedühl haben wir jedoch vermisst. Apropos **Halo**: **Turok: Evolution** hat ähnlich tolle Außenareale wie der Genre-Primus, leider kommen diese viel zu kurz.

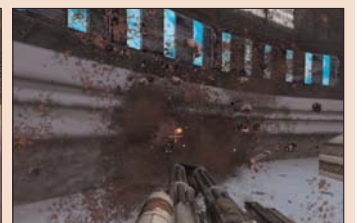


INFO
Zwei Versionen für Deutschland

Kundenfreundlich: Hersteller Acclaim bietet Turok: Evolution hier zu Lande in zwei Versionen an. Die unzensurierte Version enthält sämtliche Sterbeanimationen und Splatter-Effekte, Texte und Sprachausgabe sind in Englisch. Die lokalisierte deutsche Fassung hält sich mit Gewaltexzessen hingegen vornehm zurück: Das Gegnerblut ist entweder grün oder grau, zudem wurden einige Waffeneffekte und Zwischensequenzen deutlich entschärft.



Unblutig: In der **DEUTSCHEN VERSION** von Turok Evolution gibt es keinerlei Gewaltdarstellung. SCREEN: PLAYSTATION 2



Brutal: Die **ORIGINALFASSUNG** geizt nicht mit roter Flüssigkeit und ist ab 18 auch in Deutschland erhältlich. SCREEN: XBOX

Schön, spannend, schwer

Frustrierend: In bester **Turok**-Tradition ist auch der neueste Teil ein extrem harter Brocken. Munition und Lebensenergie sind in den aufreibenden Schlachten schnell aufgebraucht; Speichern ist nur nach Beendigung eines Level-Abschnitts möglich. Soll heißen: Haucht ihr kurz vor dem Ende euer Bildschirmleben aus, müsst ihr alles noch mal spielen. Die – durchweg flüssige – Spitzenoptik entschädigt ausdauernde Spielernaturen aller-

dings: Die bereits erwähnten Freiluftgebiete sind eine wahre Pracht, aber auch die Innenräume können sich durchaus sehen lassen. Abgerundet wird der Grafikgenuss von realistischen Feindanimationen sowie aufwändigen Licht-, Schatten- und Partikeleffekten. Zusammen mit der bombastischen Soundkulisse entsteht auf diese Weise eine fesselnde Atmosphäre, die euch so schnell nicht mehr los lässt. Hinweis: Auf Seite 98 findet ihr den Test der Gameboy-Advance-Fassung. **PRO**

EVOLUTION STATT REVOLUTION



Turok Evolution hat alles, was ein guter Ego-Shooter braucht: Massig Action, mächtige Wummen und klasse Missionen. Das atmosphärische Ambiente begeistert mich auf beiden Systemen; die Xbox-Fassung kommt jedoch deutlich imposanter rüber. Die Gegner agieren auf der Microsoft-Maschine einen Tick schlauer, trotzdem bleibt ihr Verhalten auch hier oft rätselhaft. Ein weiteres Xbox-Plus ist der schweißtreibende Vierspieler-Modus. Gegen meine Genre-Liebliche Halo und Medal of Honor: Frontline ist das Indianer-Spektakel aber chancenlos: Der Schwierigkeitsgrad ist wie schon in den Vorgängern unnötig hoch, die Steuerung in den Flugabschnitten ein Krampf.

Saurier-Schreck: Benedikt Plass

Turok: Evolution	Playstation2	XBox
Action Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis USK-Freigabe: ab 18 Jahren Spieldauer: 35 bis 45 Stunden Herst./Entw.: Acclaim/Acclaim Studios Teeside Spieler: PS2: 1 bis 2, Xbox: 1 bis 4 Web-Info: www.turok.com Sprache: dt. Texte und Sprachausgabe	Termin: 06.09.2002 Preis: 55 Euro Ausstattung: deutsches Handbuch (24 S.), 1 DVD Extras: unterstützt Dolby Surround Pro Logic II	Termin: 06.09.2002 Preis: 60 Euro Ausstattung: deutsches Handbuch (24 S.), 1 DVD Extras: unterstützt Dolby Digital 5.1, vier zusätzliche Multiplayer-Varianten
PRO starke Präsentation dichte Atmosphäre spannende Missionen	KONTRA hoher Schwierigkeitsgrad nervige Flugsequenzen KI-Schwächen	
Grafik: ██████████ 80	Grafik: ██████████ 80	Grafik: ██████████ 85
Sound: ██████████ 85	Sound: ██████████ 85	Sound: ██████████ 85
Bedienung: ██████████ 80	Bedienung: ██████████ 80	Bedienung: ██████████ 80
Atmosphäre: ██████████ 85	Atmosphäre: ██████████ 85	Atmosphäre: ██████████ 85
Multiplayer: ██████████ 80	Multiplayer: ██████████ 80	Multiplayer: ██████████ 85
FAZIT Spannender Dino-Shooter mit unnötigen Spielspaß-Dämpfern.	SPIELSPASS 81%	FAZIT Vorteile bei KI, Optik und Multiplayer: Die bessere Version. SPIELSPASS 84%



Schläge und Tritte reihst ihr zu großartig animierten **KOMBOS** aneinander. SCREEN: XBOX



Dieser **DÄMON** kann eigentlich gar nicht fliegen. Buffy hat mit einem Tritt nachgeholfen. SCREEN: XBOX



Die Prügelorgien werden immer von **KESSEN SPRÜCHEN** (meist von beiden Seiten) begleitet. SCREEN: XBOX



Im Nachtclub »Bronze« pfählt ihr Vampire mit **»MR. POINTY«**, Buffys Holzpflock. SCREEN: XBOX



Diese Wasserpistole ist mit **WEIHWASSER** geladen und damit tödlich für jeden Vampir! SCREEN: XBOX



Mit echtem **HÖLLENFEUER** als Munition könnt ihr ein flammendes Inferno entfachen. SCREEN: XBOX



Buffy the Vampire Slayer

Mit spitzem Pflock und noch spitzerer Zunge rockt Buffy die Xbox.

GETESTET VON ANDRÉ HORN

Ein blondes Mädchen durchquert einen Hinterhof. Plötzlich taucht ein Hüne auf. Er kommt auf sie zu und bleckt seine spitzen Zähne. Ein Vampir! Ein Lächeln umspielt seine bleichen Lippen. Die Kleine ist garantiert leichte Beute. Doch auch das Mädchen grinst. Plötzlich eine Bewegung nach vorne, mit einem Salto springt sie über den Kopf des Vampirs, landet und versetzt ihm einen Tritt in den Magen. Der Vampir fliegt zehn

Meter, das Mädchen setzt nach, zückt einen Holzpflock und rammt ihn durch das Herz des Monsters. Der Vampir vergeht in einer Wolke aus Staub. Willkommen in der etwas schrägen Welt von Buffy Summers, der Vampirjägerin. Das Spiel zur erfolgreichen Fernsehserie setzt die Stärken des Vorbilds hervorragend um: schnelle, unkomplizierte Action, gepaart mit spritzigen Dialogen. Ihr steuert Buffy aus typischer **Tomb Raider**-Perspektive. Mit dem linken Analogstick bewegt ihr die Jägerin, mit dem rechten könnt ihr die Kamera frei rotieren. Auf Knopfdruck teilt Buffy kräftig aus und sieht dabei Serien-Hauptdarstellerin Sarah Michelle Gellar verblüffend ähnlich. Das Kampfsystem ist komplex, aber

eingängig. Neben einer Vielzahl von Special Moves (z.B. »Slayer Triple Kick« oder »Super Cyclone Fist«) könnt ihr euch diverse herumliegende Gegenstände schnappen, die sich zur Vampirjagd eignen, etwa Besenstiele, Baseballschläger oder eine mit Weihwasser gefüllte Wasserpistole. Buffys Armbrust darf natürlich auch nicht fehlen: Durch einen gezielten Schuss ins Herz lassen sich Vampire so auch aus der Ferne ausschalten.

Die ganze Gang!

Aufgelockert werden die Kämpfe durch einige Rätsel (steigen im Schwierigkeitsgrad langsam an, stehen aber klar im Hintergrund) und Zwischensequenzen, in denen die Charaktere gewohnt bissige Sprüche zum Besten geben. Bis auf Buffy werden alle wichtigen Charaktere von den Originalschauspielern gesprochen. Gute Englischkenntnisse solltet ihr allerdings mitbringen, eine deutsche Sprachfassung wird es wohl nicht geben. Die Qualität etwaiger deutscher Untertitel konnten wir noch nicht beurteilen, unsere Testversion war komplett in Englisch. Besonders lustig und nützlich sind Buffys Treffen in der Bibliothek mit den Freunden Xander, Willow und Cordelia sowie ihrem Wächter Giles. Während Giles Ratschläge zu anstehenden Missionen erteilt, wan-

delt Hexe Willow eingesammelte Kristalle in besondere Fähigkeiten um, die Buffy dann auf Knopfdruck einsetzen kann. Außerdem mit von der Partie: Publikumsliebhaber Spike, im Spiel allerdings noch böser Widersacher, da die Handlung zu einem früheren Zeitpunkt ansetzt als die aktuell in Deutschland ausgestrahlten Folgen. **PRO**

EIN TRAUM FÜR FANS!



Ich bin bekennender Buffy-Junkie. Da freut es mich natürlich besonders, dass dieses Spiel so gut geworden ist. Ein Wendepunkt in der Konsolengeschichte ist es nicht, dazu fehlt die Innovation. Was Buffy aber weit über den Durchschnitt hebt, sind nicht überragende Ideen, sondern die handwerkliche Ausführung des Konzepts. Die Kämpfe sind klasse animiert, die Dialoge hervorragend geschrieben, das Tempo im Spiel ist optimal. Einzige Kritikpunkte: Bei mehreren Gegnern wird's hektisch und es sollte öfter gespeichert werden.

GRÖßTER LEBENDER BUFFY-FAN:
André Horn

Action-Adventure		Termin: 13.9.2002	Preis: ca. 70 Euro
Geeignet für: Fortgeschrittene, Profis		Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD	
USK-Freigabe: ab 12 Jahren		Extras: Das Buffy 101 (Hintergrundgeschichte wird animiert erzählt)	
Spieldauer: über 10 Stunden		Grafik: 85	
Herst./Entw.: EA/The Collective		Sound: 90	
Spieler: Einer		Bedienung: 85	
Sprache: Englisch/dt. Untertitel		Atmosphäre: 90	
PRO Es ist Buffy!	KONTRA Etwas schwer	FAZIT	
Tolle Kampf-Animationen	Falsche Buffy-Sprecherin	Handwerklich exzellentes Action-Adventure mit Buffy-Bonus. Pflichtkauf!	
Keine Umsetzung geplant.	Keine Umsetzung geplant.	SPIELSPASS 88%	

nicht
geplant **X**
Sept.
2002

nicht
geplant **X**
Video
auf DVD



BRENNENDE REIFEN, flüchtende Passanten: Mit einem Crazy-Dash-Kavaliersstart bringen wir Leben in die Fußgängerzone des neuen Stadtkurses Glitter Oasis. SCREEN: XBOX



In Big Apple picken wir eine Fahrgastgruppe auf und müssen alle drei Stationen innerhalb des **ZEITLIMITS** erreichen. SCREEN: XBOX

Crazy Taxi 3

Die jüngste Folge der Action-Rennserie ist zugleich die beste. Mit irren Steuerungstricks sorgt ihr in drei US-Metropolen für ereignisreiche Personentransporte. GETESTET VOM HEINRICH LENHARDT

Let's go make some crazy money! ist seit 1999 das inoffizielle Berufsmotto des Taxifahrer-Berufsstands. Denn jener mit heiserer Stimme intonierte Schlachtruf läutet jede neue Schicht bei **Crazy Taxi** ein, einem erfolgreich auf Heimkonsolen umgesetzten Sega-Spielautomaten. Im Zeitalter bombastischer Komplexitäts-Klopse erwies sich das auf fünf Minuten Fun ausgelegte Spielprinzip als äußerst erfrischend. Der Funke springt auch beim brandneuen dritten Teil über: Verkehrsregeln missachtend, Gäste anpöbelnd und physikalische Gesetze ignorierend jagt ihr durch Las Vegas, New York und San Francisco.

Zeit ist Geld

Ein **Crazy Taxi 3**-Fahrer hat es immer eilig. Passanten springen beherzt zur Seite, wenn er Bürgersteige und Fußgängerzonen als prima Abkürzungen missbraucht. Kollisionen mit anderen Fahrzeugen oder Bauwerken bremsen die Fahrt

ab, hinterlassen aber keine blenden Schäden. Zu Beginn eurer Schicht stehen gerade mal 50 Sekunden auf der emsig herunter tickenden Stoppuhr. Durch Aufsammeln eines Passagiers gibt's einen Zeit-Bonus – je weiter die Fahrt geht, desto mehr Sekunden werden dazu addiert. Ist der liebe Gast an seinem Ziel abgesetzt, landet eine Schippe Geld auf eurem Taxameter-Score. Außerdem lässt die Kundschaft während der Fahrt



Dieses **MINIGAME** erspart den Ausflug zur nächsten Bowling-Bahn. Mit gefühlvollen Drifts ... SCREEN: XBOX



... kippt ihr möglichst viele **KEGEL** im Vorbeifahren um -- im Idealfall alle Neune. SCREEN: XBOX

INFO Der GamePro-Städteführer

San Francisco

Die spaßige Route aus Crazy Taxi 1 wurde überarbeitet: Jetzt mit Gruppenfuhren und mehr Landeplätzen für Crazy-Hop-Sprünge.

Fazit: Die Stadt immer eine Reise wert.



New York

Dieses kurvige Szenario kennen Dreamcast-Besitzer von Crazy Taxi 2. Diesmal sind wir nächstens in der mittel-spannenden City unterwegs.

Fazit: Wiedersehen macht halbwegs Freude.



Las Vegas

Der Neon-beleuchtete Strip mit seinen Casinos macht nur einen kleinen Teil der Strecke aus. Ansonsten viel düstere Pampa à la Grand Canyon.

Fazit: Mehr Glitzer als echter Glanz.





Flotte Transporte bringen mehr Knete und Zeit. Diese **EILZUSTELLUNG** des Fahrgasts war 5 Bonus-Sekunden wert. SCREEN: XBOX



Dank **CRAZY HOP** macht Ihr an der West Coast besonders große Sprünge und erkundet neue Landeplätze in den Straßen von San Francisco. SCREEN: XBOX



»Hallo -- Blubb -- Taxi!«. Kreative Chauffeure fischen sogar **UNTER WASSER** nach lukrativen Fahrgast-Ladungen. SCREEN: XBOX



Der Pfeil weist den Weg zum nächsten Absetzpunkt, **ABKÜRZUNGEN** durch die Stadt müsst ihr schon selber rausfinden. SCREEN: XBOX

CRAZY FUN



Die Mucke dröhnt, die Fahrgäste jauchzen, per Super-Sprung schwirre ich über die Dächer von San Francisco. Crazy Taxi 3 beweist überzeugend, dass der Fun-Faktor nicht unbedingt an Realismus und Komplexität gekoppelt sein muss. Es hat nicht den epischen Spielwelt-Anspruch eines GTA III, aber sein Quickie-Charme ist so unwiderstehlich wie eine offene Tüte Kartoffelchips. Sei es eines der haarsträubenden Mini-Games oder die Suche nach optimalen Abkürzrouten: Crazy Taxi 3 betört mich mit seinem »Spielt sich gut«-Appeal, bis die Zeigefinger-Muskulatur lustvoll schmerzt.

CRAAAAAZY: Heinrich Lenhardt

Trinkgeld springen, wenn ihr wagemutig überholt, springt und durch Kurven driftet.

Voller Viersitzer

Lukrativ, aber riskant ist das Aufpacken von Minigrüppchen. Zwei bis vier Bodybuilder, Clowns, Revue-Girls und andere exzentrische Gestalten hoppen auf einmal in eure Todesschleuder, aber jeder möchte an einem anderen Ziel abgesetzt werden. Geld gibt es erst, wenn das letzte Mitglied der Fahrgemeinschaft zugestellt wurde. Sind euch die Arcade-Regeln zu hart gefeiert? Dann ändert ihr den Schwierigkeitsgrad oder räumt euch eine fixe Schichtdauer von drei, fünf oder zehn Minuten ein.

Ganz legale Steuertricks

Je eine Schultertaste dient zum Beschleunigen und Bremsen, dazu kommen Feuerknöpfe für Vorwärtsgang, Rückwärtsgang und »Crazy Hop«. Letzteres ist ein Supersprung dank serienmäßiger Hydraulik, welche die Sega-Ingenieure allen **Crazy Taxis** seit dem 2. Serienteil spendieren. Wundervoll, um elegant über den Gegenverkehr zu sprin-

gen, auf Dächern von Gebäuden zu landen und Abkürzungen zu erkunden. Durch gut getimete Button-Kombinationen führt ihr außerdem Spezialmanöver wie Kurzzeit-Turbo, Kavaliertsstart, Brachial-Bremserung oder Seitwärtsschlittern aus.

Ortskundige Autofahrer

Die drei Stadtkurse stecken voller Abkürzungen und Supersprung-Möglichkeiten. Brandneu: Glitter Oasis, eine komprimierte Mischung aus Las-Vegas-Strip und Grand-Canyon-Umland. Small Apple ist

der aus **Crazy Taxi 2** bekannte New-York-Kurs, während hinter dem dezent geremixten West-Coast-Szenario San Francisco steckt.

Wer etwas Abwechslung zum Chauffeurs-Alltag sucht, kann sich an den 25 Crazy-X-Minispielchen die Zähne am Lenkrad ausbeißen. Der Schwierigkeitsgrad dieser Mini-Prüfungen ist beachtlich. Mal müsst ihr durch gut gezielte Sprünge UFOs rammen, wiederholt durch brennende Reifen hoppen oder einen Football-Spieler an dicken Trucks vorbei in die Endzone kutschieren. **PRO**

	Crazy Taxi 3	
ACTION-RENNSPIEL	Termin: 19.9.2002	Preis: ca. 65 Euro
Geeignet für: Fortgeschrittene, Profis	Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD	Extras: -
USK-Freigabe: ab 12 Jahren	Grafik: 70	Sound: 85
Spieldauer: 8 bis 15 Stunden	Bedienung: 90	Atmosphäre: 65
Herst./Entw.: Sega/Hitmaker	FAZIT	SPIELSPASS 82%
Spieler: Einer	Kontrolliertes Verkehrschaos in Arcade-Reinkultur.	
Sprache: Englisch	PRO Schnell! Nette Minigames Schöne Strecken	keine Umsetzung geplant
KONTRA Spielerisch wenig Neues Seltene Grafik-Bremser Keinerlei Multiplayer	keine Umsetzung geplant	



Mit eifrigem Einsatz von Manuals verknüpft ihr eure Tricks zu ellenlangen Kombos. SCREEN: PLAYSTATION 2



Die **AIR-TRICKS** sehen nicht nur cool aus, sondern bringen auch jede Menge Punkte. SCREEN: PLAYSTATION 2

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Trendsport-Offensive: Noch bevor Tony Hawk in die vierte Runde geht, feiert BMX-Guru Mat Hoffman seine PS2-Premiere. GETESTET VON BENEDIKT PLASS

Ihr wisst, was ein Superman ist? Oder ein Tomahawk? Für manche nur ein Comic-Held und ein Hackebeil, stehen die Begriffe bei Trendsport-Fans für gewagte BMX-Stunts. So auch in **Mat Hoffman's Pro BMX 2**, dem Nachfolger zum PSone-Erstling. Wie beim erfolgreichen **Tony Hawk's Pro Skater 3** braust ihr in der Drahtesel-Variante durch weitläufige 3D-Areale und zelebriert wahnwitzige Tricks, die in der Realität unmöglich sind. Bevor ihr euch an den umfangreichen Karriere-Modus wagt, solltet ihr beim freien Spiel erste Proberunden drehen und euch die facettenreiche Steuerung aneignen. Die wurde na-

hezu 1:1 von der **Tony Hawk**-Reihe übernommen und um BMX-spezifische Kniffe erweitert. So könnt ihr zusätzlich zu bekannten Aktionen wie Grinds, Airs und Flips auch so genannte Flatland-Tricks anwenden und am Boden die verrücktesten Dinge anstellen. Wer schon einen der **Tony Hawk**-Teile gespielt hat, bekommt den Dreh ruckzuck raus; aber auch Einsteiger kommen mit der Steuerung auf Anhieb klar.

Tour de Amerika

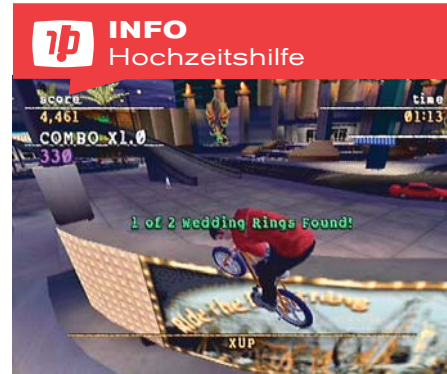
Herzstück von **Mat Hoffman's Pro BMX 2** ist der Karriere-Modus. Mit einem von zehn Original-Sportlern macht ihr insgesamt acht US-Städte

unsicher, ein zusätzlicher Bonus-Level öffnet sich erst nach komplettem Durchspielen.

Neben BMX-Veteran Mat Hoffman stehen neun weitere Szenestars zur Auswahl, etwa Ruben Alcantara oder Natan Wessel. Die Schauplätze sind in Millionen-Metropolen wie Chicago, New Orleans oder Los Angeles angesiedelt und optisch durch typische Merkmale in Szene gesetzt. Im nächtlichen Las Vegas etwa flitzt ihr an grell beleuchteten Casinos und bunten Lichterketten vorbei, im Skatepark von San Francisco steht im Hintergrund majestätisch die Golden Gate Bridge. Da **Mat Hoffman's Pro BMX 2** auf den Grafik-Routinen aus **Tony Hawk's Pro Skater 3** basiert, sehen die beiden Spiele sehr ähnlich aus, allerdings hat das Rollbrett-Spekatelet hat im direkten Vergleich klar die Nase vorn. Die Animationen der Zweiradkünstler sind zwar bestens gelungen, die Locations wirken jedoch deutlich lebloser und nackter als beim Skateboard-Pendant aus dem gleichen Haus. Immerhin bleibt die rasante Spielgeschwindigkeit durchweg erhalten.

Sammelwut

Pro Level gilt es zwölf Aufgabenstellungen zu erfüllen, die in die



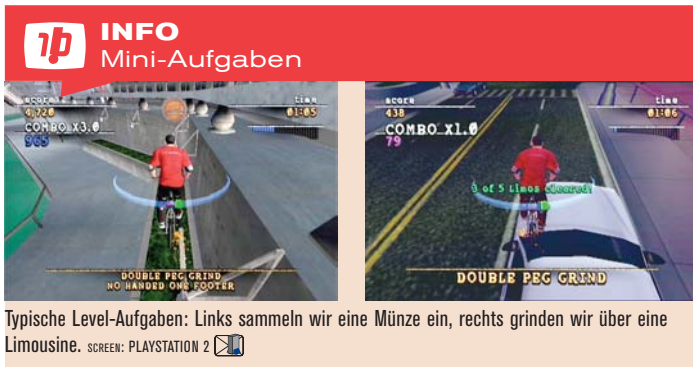
Im nächtlichen **LAS VEGAS** müsst ihr innerhalb von 2 Minuten Eheringe auffinden (oben) und dann schnurstracks zum wartenden Brautpaar bringen. SCREEN: PLAYSTATION 2



Der tolle **MULTIPLAYER-MODUS** hat acht Varianten für zwei Spieler. SCREEN: PLAYSTATION 2



Im **Parkeditor** basteln wir uns in San Francisco einen Parcours (oben) und testen unsere Kreation dann aus (unten). SCREEN: PLAYSTATION 2



einsammeln, eine geforderte Punktzahl einfahren oder an speziellen Stellen einen Trick ausführen – beispielsweise einen Handstand auf

dem Kopf einer Statue. Für erreichte Levelziele erhaltet Ihr »Straßenpunkte«, mit denen Ihr die weiteren Städte auf einer Übersichtskarte auswählen könnt. Das Tricksystem von **Mat Hoffman's Pro BMX 2** funktioniert ebenfalls wie bei Kollege Tony: Mit Manuals (Fahren auf dem Vorder- oder Hinterrad) verknüpft ihr Sprünge und Grinds zu theoretisch endlosen Kombo-Manövern. Solange der Balance-Balken in der Mitte bleibt, könnt Ihr munter weiter tricksen. Besonders viele Punkte winken für Spezialtricks, von denen jeder BMX-Profi seine ganz eigenen beherrscht. Die sind aber nur mit gutem Timing und Fingerakrobatik ausführbar. Jäger und Sammler kommen nicht nur beim Ergattern von Trickpunkten auf ihre Kosten: Ihr findet in den virtuellen Städten neue Fahrräder und Stellen, an denen ihr von einem Fotografen geknipst werdet. Die Schnappschüsse könnt ihr im Fotoalbum abspeichern und dank Zoomfunktion von allen Seiten bewundern. Gut ist auch der Editor: Mit verschiedenen Sets aus Rampen und Rails bastelt Ihr neue BMX-Parks zusammen.

Die Mehrspieler-Fraktion haben die Entwickler ebenfalls nicht vergessen: In acht unterhaltsamen Spielmodi (etwa Half-Pipe-Hell) liefern sich zwei Biker via Splitscreen emotionsgeladene Duelle. **PRO**

ZU NAH AN TONY, ZU WENIG NEUES

Mat Hoffman's Pro BMX 2 ist ohne Frage ein sehr gutes Spiel: Steuerung und Tricksystem sind gekonnt von der Tony-Hawk-Serie übernommen, der Soundtrack ist top, und die zu bewältigenden Aufgaben fordern selbst gestählte Joypad-Artisten. Aber: Warum gibt es keinerlei Innovationen? Das drei Jahre alte Tony Hawk-Schema inklusive lästigem Zeitlimit ist so langsam ausgereizt! Mein momentaner Trendsport-Favorit Aggressive Inline zeigt doch, dass es auch anders geht. Dass die Optik deutlich unspektakulärer als beim Skateboard-Bruder ist, kann ich dagegen verschmerzen. Trotz aller Kritik: Im BMX-Bereich ist Mat Hoffmann's Pro BMX 2 momentan konkurrenzlos.

HÄLT DIE BALANCE: Benedikt Plass

<h3>Mat Hoffmann's Pro BMX 2</h3>		<h3>Playstation 2</h3>	
SPORT Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis USK-Freigabe: ab 6 Jahren Spieldauer: 30 bis 40 Stunden Herst./Entw.: Activision/Rainbow Studios Spieler: 1 bis 2 Sprache: Englische Texte und Sprachausgabe		Termin: 12. September 2002 Preis: ca. 55 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: unterstützt Dolby Surround	
PRO Ausgefeiltes Tricksystem Großer Umfang Starker Multiplayer-Modus		KONTRA Kaum Neuerungen Triste Umgebungsgrafik	
FAZIT Spielerisch rundum gelungener, grafisch unspektakulärer BMX-Spaß.		SPIELSPASS 81%	

TEST ACTION

Sept. 2002

Sept. 2002

nicht geplant

Video auf DVD



Conflict: Desert Storm

Der Golfkrieg als Vorlage für einen actionreichen Taktik-Shooter: Ihr führt eine Spezialeinheit mit strategischem Feingefühl durch feindliches Gebiet.

GETESTET VON BENEDIKT PLASS

Willkommen im Golfkrieg: Im Actionspiel **Conflict: Desert Storm** dirigiert ihr eine vierköpfige Eliteeinheit durchs irakische Hinterland und steht den Vereinten Nationen zur Seite. Zu Spielbeginn entscheidet ihr euch für den britischen SAS oder die amerikanische Delta Force. Eure Wahl hat einzig

optische Auswirkungen und auf den Spielverlauf keinen Einfluss. Zuvor könnt ihr euch im Ausbildungslager gewissenhaft auf die bevorstehenden Einsätze vorbereiten. Und von einem egozentrischen Ausbilder den Umgang mit der Steuerung sowie den Einsatz von Waffen, Teambefehlen und Fahrzeugen eintrichtern lassen.

Die fantastischen Vier

Euer Quartett besteht aus Gruppenführer, Scharfschütze, Sprengstoffexperte und einem Mann mit schwerem Geschütz. Jeder Soldat ist auf sein Gebiet spezialisiert und dementsprechend bewaffnet: Vom Sturmgewehr Colt M16 über das Barrett Scharfschützengewehr, das vollautomatische M60 MG und die Schrotflinte bis hin zum mächtigen Raketenwerfer ist für jeden das passende Kriegsgerät vorhanden. Zusätzlich habt ihr Sprengstoffsätze sowie Rauch- und Splittergranaten im Gepäck. Das Besondere an **Conflict: Desert Storm** ist das enorme Gruppengefühl: Ihr steuert aktiv zwar nur einen Spezialisten, könnt dafür aber beliebig zwischen euren Männern hin- und herwechseln. Die Mitstreiter werden von der CPU kontrolliert, reagieren aber prompt auf Befehle (Vorrücken, Position halten, Angreifen). Toll für Mehrspieler-Fans: Im Koop-Modus nehmt ihr die 15 Missionen mit bis zu zwei (PS2) oder vier (Xbox) Spielern gleichzeitig in Angriff – der Bildschirm wird dabei geteilt. Gespielt wird **Conflict: Desert Storm** vornehmlich aus der 3rd-Person-Ansicht, nur zum besseren Zielen aktiviert ihr die Ego-Perspektive. Zwar lässt sich das Spiel auch komplett aus den Augen der Helden erleben, die



Erkundung eines irakischen Städtchens: Auf offener Straße empfiehlt sich vorsichtiges **VORANROBBERN** im Team-Verband.

SCREEN: XBOX



Sprengeneinsatz bei Nacht: C4-Experte Jones platziert an einer irakischen **SCUD-RAKETE** ein Explosivgeschoss, das Team hält im Hintergrund die Stellung. SCREEN: PLAYSTATION 2



Zu Fuß gegen den Panzer



Mit dem Fernglas erspähen wir einen feindlichen Panzer (links), erlegen aus der Ego-Perspektive die anstürmenden Angreifer (mitte) und jagen anschließend das Kettenfahrzeug mit dem **RAKETENWERFER** in die Luft (rechts). SCREEN: PLAYSTATION 2

Außenansicht ist aber schöner. Grafisch ist die Xbox-Version der PS2-Fassung erwartungsgemäß überlegen: **trotzdem** sehen die irakischen Städte und Wüstenlandschaften **trotz** Nebelschwaden auch auf der PS2 noch gut aus. Akustisch gibt's kaum Unterschiede: Die dramatische Orchestermusik, die authentischen Waffen-Sounds und der markige Militär-Slang klingen auf beiden Systemen erstklassig – auf der Xbox in 5.1-Sound allerdings deutlich voluminöser.

Staubiger Nervenkitzel

Die Aufträge sind an reale Ereignisse der »Operation Wüstensturm« angelehnt; kurze Nachrichtentexte und Zwischensequenzen in der Spielgrafik bereiten euch auf die Einsätze vor. Die sind höchst abwechslungsreich und spannend obendrein:

Ihr befreit einen inhaftierten Kameraden, infiltriert feindliche Basen, sprengt strategisch wichtige Stellungen, eskortiert wichtige Persönlichkeiten und liefert euch in der



UNZENSIERT: In Desert Storm fließt Blut in erträglichen Maßen, Leichen lösen sich in kurzer Zeit in Nichts auf. SCREEN: PLAYSTATION 2

Wüste Feuergefechte mit der Iraki-Infanterie. An einigen Stellen steuert ihr auch bewaffnete Fahrzeuge und Truppen-LKWs. Wildes Geballere nach Rambo-Manier solltet ihr generell vermeiden: Wenn euch

Saddams Schergen lokalisieren, wird flugs der Alarm ausgelöst – und ihr bekommt es in neun von zehn Fällen mit einer feindlichen Übermacht zu tun. Praktisch: Eure Soldaten gewinnen nach jeder Mission automatisch an Erfahrung. So verbessert ihr die Fähigkeiten der Truppe im Umgang mit den verschiedenen Waffen oder im Versorgen von Verwundeten. Letzteres ist im Kampf unentbehrlich: Wird ein KI-Kollege niedergeschossen, hilft nur der rasche Einsatz eines Erste-Hilfe-Pakets. Auch Waffen und Munition könnt ihr bei Bedarf an ein Truppenmitglied weiterreichen. Stichwort KI: Während sich eure Einheit verhältnismäßig schlau anstellt, scheint den Widersachern die ständige Wüstenhitze nicht gut bekommen zu sein. Oftmals reagieren Feinde spät auf eure Aktionen.

Ein Beispiel aus unseren Testspielen: Obwohl wir uns in unmittelbarer Nähe befanden, verfehlte die Attacke eines Panzers Sekundenlang ihr Ziel. Ebenfalls nicht optimal: Auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade dürft Ihr während einer Mission nur einmal abspeichern, auf dem härtesten sogar erst nach absolviertem Auftrag. **PRO**



MITTEN IM KRIEG



Meine Highlights sind die beklemmende Kriegs Atmosphäre und das Gemeinschaftsgefühl. Ständig habe ich Angst, dass meinen KI-Kumpels etwas zustößt; wird mein Quartett von einem Panzer aufs Korn genommen, schiele ich panisch auf die Energiebalken »meiner« Jungs. Und die Steuerung meiner Einheit funktioniert prima – von der nicht immer astreinen Zielhilfe mal abgesehen. Die Xbox-Version gefällt mir dank schönerer Optik besser, auch der tolle Vierspieler-Modus sorgt für kollektive Spielspaßhöhenflüge. Wer moralische Bedenken außer Acht lassen kann, kommt trotz mäßig cleverer Gegner und Speicherfrust auf seine Kosten.

KRIEGSREPORTER: Benedikt Plass



Vorteil Microsoft: Den **VIERSPIELER-MODUS** gibt's nur für die Xbox (links), PS2-Soldaten spielen die Kampagne zu zweit (rechts).

Conflict: Desert Storm	Playstation2	XBox
	<p>Action</p> <p>Geeignet für: Fortgeschrittene USK-Freigabe: ab 16 Jahren Spieldauer: 20-30 Stunden Herst./Entw.: Codemasters/Pivotal Games Spieler: PS2: 1 bis 2, Xbox: 1 bis 4 Sprache: dt. Texte und Sprachausgabe</p> <p>PRO spannende Missionen realistisches Waffenarsenal tolles Mittendrin-Gefühl</p> <p>KONTRA störende KI-Patzer technische Schwächen zu wenige Speicher-möglichkeiten</p> <p>Keine Umsetzung geplant</p>	<p>Termin: 30. September 2002 Preis: ca. 50 Euro Ausstattung: deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: 60-Hertz-Modus,</p> <p>Grafik: 75 Sound: 80 Bedienung: 75 Atmosphäre: 80 Multiplayer: 80</p> <p>FAZIT Spannender Taktik-Shooter mit 1A-Atmosphäre, aber nur mäßiger KI.</p> <p>SPIELSPASS 79%</p>

2. Sept. 2002
Anfang 2003
nicht geplant
Video auf DVD



SCHEMENHAFTE GESTALTEN spuken durch das verlassene Haus. SCREEN: PLAYSTATION 2

Verschwindens herauszufinden. Nur mit einer Taschenlampe und Mafuyus alter Kamera bewaffnet, durchstreift Miku das Gebäude. Schnell findet sie heraus, dass der Fotoapparat über besondere Fähigkeiten verfügt. Mittels des Gerätes kann sie sich der verfluchten Seelen erwehren, die durch dunkle Rituale im Haus gefangen sind.

Eine Kamera als Vielzweckwaffe

Tecmo hat sich kräftig bei Capcoms Klassenprimus des Survival-Horror-Genres, **Resident Evil**, bedient: Kameraperspektive, Düstergrafik und Menüführung sind sehr nahe an den Horror-Opa angelehnt. Dennoch ist das Spiel keine platte Kopie – es finden sich genügend neue Elemente in **Project Zero** (das im Ausland übrigens als **Fatal Frame** bekannt ist). Das auffallendste Merkmal ist die Verwendung der Fotokamera, mit der ihr euch die Spukgestalten vom Hals haltet. Zudem gibt es eine Art Spukalarm, einen orangefarbenen Button, der aufflackert, sobald etwas Übersinnliches in der Nähe lauert. Im Kampfmodus schaltet das Geschehen in die Ego-Perspektive um, und mithilfe des Kamerasuchers ballert ihr ähnlich wie in einem Fadenkreuz-Shooter auf die Gegner. Durch bloßes Fotografieren nehmen die Geister Schaden und lösen sich nach genügend Treffern schließlich in Luft auf. Nach ihrem Ableben hinterlassen die Spukgestalten magische Steine, mit denen sich die Kamera Schritt für Schritt aufrüsten lässt. Die Zauberkiesel setzt ihr in einem Extra-Menü in den Apparat ein. So lässt sich beispielsweise die Reichweite oder Nachladedauer der Kamera verbessern, oder ihr schaltet Zusatzoptionen frei, mit denen ihr die Gegner kurzzeitig einfriert. Mit dem Knipser könnt ihr euch aber nicht nur als Ghostbuster betätigen, sondern auch versteckte Türen und Gegenstände aufspüren. Dazu fotografiert ihr kurzerhand verdächtige Stellen, und das fertige



Anstelle von Schreibmaschinen dienen euch alte Kameras als **SPEICHERPUNKT**. SCREEN: PLAYSTATION 2



Miku macht sich alleine auf die **SUCHE** nach ihrem Bruder. SCREEN: PLAYSTATION 2

WIE IN EINEM HORRORFILM!



Schön gruselig, leicht zu steuern und ein paar frische Ideen im Spielkonzept: Project Zero hat mir beim Testen viel Spaß gemacht. Hätte gar nicht gedacht, dass das ausgelutschte Survival-Horror-Genre noch Überraschungen bereit für mich hält. Aber der Dreh mit der Kamera reisst viel raus -- da bemerke ich kaum, dass die Grafik streckenweise nur Mittelmaß hat. Einzig die arg einfalllosen und teils nervigen Rätsel stören den Spielfluss und verhindern eine höhere Wertung. Die Genre-Fans können aber auf jeden Fall zuschlagen -- ihr werdet nicht enttäuscht. Ich sag' nur: Gänsehaut!

GEISTERJÄGER: Kai Schmidt

Tecmo hat mit diesem Spiel das »Survival-Photo-Shooting« erfunden und lädt zur gruseligen Geisterhatz.

GETESTET VON KAI SCHMIDT

Die Entwickler schicken euch in eine Geisterstory, die angeblich auf wahren Begebenheiten beruht: Während Recherchen zu mysteriösen Todesfällen verschwand

der Journalist Mafuyu auf unter ungeklärten Umständen in einem alten Herrenhaus. Jahre später versucht seine jüngere Schwester Miku, näheres über die Umstände des



Im **WAFFENLOSEN KAMPF** gegen Geister habt ihr keine Chance. SCREEN: PLAYSTATION 2



INFO

Geisterjagd für Anfänger

Der Kampf gegen einen Geist ist simpel: Nehmt den Widerling in den Sucher, drückt ab, und nach ein paar Treffern hat er sich in Wohlgefallen aufgelöst. Ist das Gespenst gebannt, hinterlässt es einen magischen Stein, mit dem ihr die Kamera verbessern könnt.

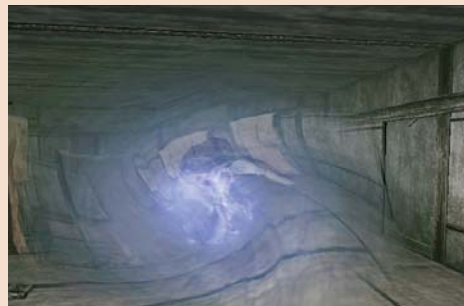


Foto zeigt euch Geheimnisse wie etwa versteckte Türen.

Die Bedienung der Kamera ist sehr eingängig, da die Entwickler das Pad nicht übermäßig mit Kommandos belegt haben. Selbst im Eifer des Gefechts seid ihr immer Herr der Lage und schickt die Geisterwesen mittels dreier mit Hauptfunktionen belegter Tasten zurück in die Hölle. Zum Nachladen werden Filmrollen verwendet, die ihr im Haus verteilt auf dem Boden findet. Diese sind unterteilt in verschiedenen starke Schussstärken: Je nachdem, ob ihr einen Kampf vor euch habt, oder einfach nur einen verdächtigen Gegenstand fotografieren wollt, wählt ihr die passende Munition. Doch Vorsicht: Die Filmdüchsen sind relativ rar gesät!

Im Gegensatz zu oben genanntem Survival-Horror-Klassiker spielt sich das Geschehen in mehreren Näch-

ten ab, was sich in einer Unterteilung in vier Kapitel bemerkbar macht.

Für Langzeitmotivation ist auch gesorgt, da sich per Durchspielen zusätzliche Modi und Schwierigkeitsgrade freispielen lassen.

Atmosphäre wie im Gruselfilm

Die Atmosphäre dieses Programms kann sich durch das Zusammenspiel mehrerer Faktoren durchaus mit bekannten Filmklassikern des Spukhausgenres (**Bis das Blut gefriert** oder **Das Grauen**) messen. Die Vorgeschichte um das Verschwinden des Bruders wird zum Beispiel in einem Schwarzweiß-Intro erzählt, das ihr selbst steuert. Durch den hierbei verwendeten Grieselfilter (ähnlich wie bei **Silent Hill 2**) kommt ein Hauch vom **Blair Witch Project** auf. Nach dem Ende dieses Prologs geht die Geschichte

nahtlos mit Miku und in Farbe weiter. Die düstere Grafik ist sehr atmosphärisch, leider aber etwas durchwachsen: Teilweise ist alles hübsch detailliert gezeichnet, andererseits gibt es aber auch Stellen, die mit ihren wenigen Polygonen an alte PSOne-Zeiten erinnern. Dank der netten Taschenlampeneffekte, die die Umgebung in unheimliches Licht tauchen, fällt dieses Manko aber nicht weiter auf. Sowohl Miku als auch die Gespenster sind schön modelliert und passen sich dem positiven Gesamteindruck an. Gut gelungen ist der Sound: Ständig stöhnt und schreit es irgendwo – sehr, sehr unheimlich. Unser Tipp: Unbedingt im abgedunkelten Zimmer mit voll aufgedrehter Anlage spielen. Eine Gänsehaut ist beinahe garantiert!

Auch ein netter Einfall: Bei Panikattacken vibriert das Pad im Rhyth-

mus mit Mikus Herzschlag.

Die deutsche Version wurde zwar nicht synchronisiert, zeichnet sich aber durch deutsche Untertitel und Menüs aus. Der Umstand, dass nur englische Dialoge vorhanden sind, stört kaum, denn sie hören sich professionell an und bringen die Stimmung gut rüber. Publisher Wanadoo hat dem Spiel einen 60-Hertz-Modus spendiert, ohne den es ruckeln würde.



PRO



An **VERDÄCHTIGEN STELLEN** zückt ihr die Kamera...

SCREEN: PLAYSTATION 2



...und erhaltet so einen **LÖSUNGSHINWEIS**.

SCREEN: PLAYSTATION 2



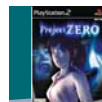
INFO

Verwirrende Symbole



Des Rätsels Lösung: Beginnend beim orange markierten Symbol handelt es sich entgegen dem Uhrzeigersinn um die Ziffern 0-9!

In Project Zero gibt es Symbolrätsel, die ihr lösen müsst, um Türen zu öffnen. Dummerweise habt ihr es mit japanischen Symbolen zu tun, die nicht übersetzt wurden.



Project Zero

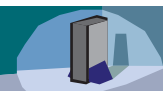
ACTION ADVENTURE

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
USK-Freigabe: ab 16 Jahre
Spieldauer: 15 bis 25 Stunden
Herst./Entw.: Wanadoo/Tecmo
Spieler: Einer
Sprache: Englisch (Dt. Untertitel)

PRO Innovatives Konzept Gute Atmosphäre Interessante Story
KONTRA Teils mäßige Optik Doofe Rätsel Nur englische Sprachausgabe

Umsetzung 2003

Keine Umsetzung geplant



1 get 1 n2

Termin: **02. September 2002**
Preis: **ca 50 Euro**
Ausstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD
Extras: 60-Hertz-Modus

Grafik: 70

Sound: 80

Bedienung: 80

Atmosphäre: 85

FAZIT
Atmosphärische Geisterjagd mit innovativer Grundidee.

SPIELSPASS
81%

Sept.
2002

Sept.
2002

nicht
geplant

Video
auf DVD



MUTIERT: Der Killer-Virus verwandelt einst friedliche Kollegen in abstoßende Bestien. SCREEN: PLAYSTATION 2



Monster vom Grill: Mit dem **FLAMMENWERFER** rösten wir einen aufdringlichen Gesellen. SCREEN: PLAYSTATION 2



RIESENVIEH: Immer wieder müsst ihr gegen ausgewachsene Mutationen antreten. SCREEN: PLAYSTATION 2

Das Ding

Paranoia pur: In diesem Action-Adventure dürft ihr niemanden trauen – nicht einmal den eigenen Kumpels... GETESTET VON BENEDIKT PLASS

Horror auf allen Systemen: Furchtlose GameCube-Besitzer kommen in Kürze mit **Resident Evil** und **Eternal Darkness** auf ihre Kosten, PS2-Abenteurer beweisen in **Das Ding** Nervenstärke. Zeitgleich erscheint auch eine Umsetzung für die Xbox – den Test liefern wir in der nächsten GamePro nach.

Film-Fortsetzung

Die Handlung von **Das Ding** knüpft nahtlos am gleichnamigen Film an (siehe Kasten). Captain Blake und seine Spezialeinheit werden nach einem Notruf in die Antarktis beordert, um die mysteriösen Gescheh-

nisse in einer Forschungsstation aufzuklären. Von den vermissten Wissenschaftlern fehlt jegliche Spur, dafür macht die Truppe schon bald eine schreckliche Entdeckung: Ein heimtückischer Virus hat sich in den verworrenen Laborkomplexen eingenistet. Und verwandelt jeden, der mit ihm in Berührung kommt, in ein blutrünstiges Monstrum. Ihr übernehmt den undankbaren Job des Anführers und dirigiert den Rettungstrupp durch die renovierungsbedürftige Forschungsstation. Anfangs begleiten euch ein Techniker, ein Soldat und ein Sanitäter. Da die meisten Gebäude zerstört sind, kommt ihr an

vielen Stellen nur mit Hilfe des Technik-Freaks weiter. Per Tastendruck erteilt ihr dem Untergebenen einfache Befehle, etwa einen Verteilerkasten zu reparieren. Wenn ihr in den düsteren Gängen Überleben-

de entdeckt, könnt ihr auch die in die Mannschaft nehmen.

Paranoia-Prinzip

Eine neue Idee: Die Truppe gehorcht nur, wenn sie gut drauf ist; ansonsten



Makaber: Durch die **ÜBERWACHUNGSKAMERA** verfolgen wir den Angriff auf ein Opfer. SCREEN: PLAYSTATION 2



Das Sichern des Spielstands ist nur an den **TONBAND-SYMBOLN** möglich, die in den Levels verstreut sind. SCREEN: PLAYSTATION 2



GESPRÄCHIG: Wenn eure Begleiter Munition benötigen, melden sie sich zu Wort. SCREEN: PLAYSTATION 2

7p INFO Der Film

Die Handlung des Videospiele basiert auf dem Horror-Film **Das Ding aus einer anderen Welt** von 1982 – im Original kurz **The Thing**. John Carpenter (Halloween) schockte mit dem Remake eines 50er-Jahre-Schwarzweißfilms weltweit die Kinogänger. Die Story: Zwölf Wissenschaftler machen am Südpol einen grausigen Fund – ein außerirdischer

Virus, der seine Opfer plötzlich in schreckliche Monster verwandelt. Pilot MacReady (Kurt Russell) kämpft bis zuletzt gegen die Infektion, die sich nach und nach in seinem ganzen Team ausbreitet. **Das Ding** zählt zu den Klassikern des Grusel-Genres und ist auch heute noch Furcht einflößend.



GRUSELKLASSIKER: John Carpenters »Das Ding« diente als Vorlage für das Action-Adventure.



SCHLAGFERTIG: Den Attacken der nackthäutigen Mutanten weicht man besser aus. SCREEN: PLAYSTATION 2



Das **BEFEHLSMENÜ** ist etwas umständlich und bietet nur wenige Möglichkeiten. SCREEN: PLAYSTATION 2



Nicht nur Monster, auch **SOLDATEN** fordern euch zu Schusswechseln heraus. SCREEN: PLAYSTATION 2

wird jeder Befehl einfach ignoriert. Die KI-Kumpels reagieren nicht nur auf euch, ihre Emotionen werden auch von der Umwelt beeinflusst. Stößt die Einheit zum Beispiel auf eine übel zugerichtete Leiche, werden einige Teammitglieder unter Umständen ängstlich. Das kann soweit gehen, dass sie sich – stilecht animiert – ihres Mageninhalts entledigen. Solchen Stimmungstiefs wirkt ihr entgegen, indem ihr dem Betroffenen eine Waffe in die Hand drückt oder ihn schlichtweg vom Ort des

Grauens wegführt. Leider ist die im Vorfeld gepriesene »Trust/Fear«-Engine (dt. »Vertrauen/Angst«) nicht immer nachvollziehbar: Die Crew ändert oft innerhalb kurzer Zeit ihre Stimmung, obwohl weder Feind noch Kadaver in der Nähe sind. Außerdem schade: Teamgefühl kommt gar nicht erst auf, weil ihr in nahezu jedem neuen Abschnitt andere Partner habt. Geskriptete Szenen sorgen für Schockmomente: Eben erledigt ihr noch zusammen mit einem Kollegen eine gefiernde Kreatur – und Sekunden später verwandelt sich der Freund selbst in eine Bestie. Dann bleibt euch nur eins übrig: die Waffe zücken und dem Schrecken ein rasches Ende bereiten.

Gemäßigt Metzeln

Mit Maschinengewehr, Schrotflinte oder Flammenwerfer rückt ihr der Monsterbrut auf die polygonale Pelle. Zum besseren Zielen schaltet ihr in die Ego-Perspektive, könnt euch währenddessen aber nicht bewegen.

Die Feindintelligenz hält sich in Grenzen, die Biester sind aber ziemlich zäh und stecken einiges weg. Das Umschalten zwischen Waffen und Gegenständen funktioniert etwas umständlich – im Eifer des Gefechts ein Nachteil. Als Abwechslung zu den Kämpfen löst ihr immer wieder Rätsel. Die meisten davon beschränken sich auf Genre-typische Such- und Schalterknobeleien, ab und zu bekommt ihr auch unerwartete Hilfe von freundlich gesinnten Personen.

Grafisch begeistert **Das Ding** mit tollen Licht- und Schatteneffekten, detaillierten Innenräumen und architektonischer Vielfalt. Die Soundkulisse verstärkt die bedrohliche Atmosphäre zusätzlich, Musik setzt lediglich in den Zwischenfilmchen ein, die komplett in der Spiel-Engine ablaufen. Die deutsche Synchronisation kann sich hören lassen: Die Sprachaufnahmen des Captain Blake übernahm Manfred Lehmann (der spricht die deutsche Stimme von Bruce Willis), die restlichen Charakterstimmen fallen dagegen etwas ab. **PRO**



Durchdacht: Die Abschnitte sind logisch aufgebaut und bestechen durch **DETAILLIERTE UMGEBUNGEN**. SCREEN: PLAYSTATION 2



Aus der **EGO-PERSPEKTIVE** zielt ihr deutlich präziser. SCREEN: PLAYSTATION 2

CHANCE VERTAN



Es hätte alles so schön werden können: Eine filmreife Rahmenhandlung, schöne Grafik, stimmungsvolle Soundeffekte und eklige Monster – die Voraussetzungen zum Horror-Hit sind vorhanden. Leider bremsst sich **Das Ding** mit vielen kleinen Ungereimtheiten zu oft selbst aus. Meine Begleiter verhalten sich mitunter unglaublich, die Story verwirrt mich mit abrupten Sprüngen, und echte Spannungsmomente sind selten. Von der Interaktion mit den Teamkollegen habe ich mir mehr erwartet – Klasse Idee, aber nur halbherzig umgesetzt. Kurzum: Ein schwerer, optisch beeindruckender Paranoia-Trip. Solide, aber kein Hammer.

AUF EIS GELEGT: **Benedikt Plass**

<h1>Das Ding</h1>		<h2>Playstation 2</h2>	
Action-Adventure Geeignet für: Profis USK-Freigabe: ab 16 Jahre Spieldauer: ca. 20 Stunden Herst./Entw.: Vivendi/Computer Artworks Spieler: Einer Sprache: deutsche Texte und Sprachausgabe		Termin: 20. September 2002 Preis: 55 Euro Ausstattung: Deutsches Handbuch Extras: 60-Hertz-Modus	
PRO Grafik und Sound Innovative Elemente Gutes Leveldesign	KONTRA Nur für Profis Nicht sehr lang Fummelige Menüsteuerung	Grafik: 80 Sound: 80 Bedienung: 70 Atmosphäre: 65	FAZIT Grafisch schöne, spielerisch eintönige Horror-Hatz für Profis.
Test in der nächsten Ausgabe Keine Umsetzung geplant		SPIELSPASS 72%	

INFO
 Deutsche Version

Die deutsche Version hat Hersteller Vivendi entschärft: In den Kämpfen fließt kein Tropfen Blut, auch einige Zwischensequenzen sind geschnitten. Blutlachen, Leichen und Mutationsszenen bleiben dagegen erhalten.

- Im Handel
- Im Handel
- Im Handel
- Tipps im Tipps-Teil
- Video auf DVD



Ohne Handschuhe sind hier üble Schürfwunden vorprogrammiert: **DER HANDGRIND.** SCREEN: XBOX



Nicht besonders realistisch – oder seid ihr schon mal mit **INLINERN** über Rasen gefahren? SCREEN: PLAYSTATION 2



Solche **TRICKS** hat man auch schon von einem gewissen Profi-Skater gesehen. SCREEN: GAMECUBE



Aggressive Inline

Tony Hawk kann ab sofort in den Ruhestand gehen. GETESTET VON KAI SCHMIDT

Man nehme das bekannte Trendsport-Erfolgsrezept des Millionenerfolges **Tony Hawk's Pro Skater**, ersetze das Skateboard durch die derzeit angesagteren Inlineskates – und hat einen Hit. Normalerweise geht eine solche Rech-

nung nur in den seltensten Fällen auf (siehe **Gravity Games**), doch das Entwicklerteam von Acclaim hat das Vorbild ohne Spielspaßabstriche abgekupfert – und verbessert!

Keep rolling, rolling, rolling!

Ihr sucht euch einen von zwölf Charakteren aus, darunter neun Profis, und begeben euch mit ihm (oder ihr) entweder im Karrieremodus auf Punktejagd. Oder skatet nur so zum Spaß durch die freigespielten Areale. Trendsport-Veteranen fühlen sich sofort heimisch: Steuerung, Grafik und Aufgabenstellung erinnern frappierend an **Tony Hawk's Pro Skater**. Ihr fahrt durch riesige Levels und bekommt dabei Aufgaben gestellt, die alle damit zu tun haben, den einen oder anderen Trick zu schaffen. Im Gegensatz zu ande-

ren Titeln dieser Machart tickt dabei allerdings keine erbarmungslose Uhr, sondern ihr müsst durch Kunststückchen oder auf der Karte verteilte Fruchtsaftpäckchen einen Energiebalken voll halten. Dadurch spielen sich die Levels angenehm entspannt. In aller Seelenruhe könnt ihr euch den Aufgabenstellungen widmen. Habt ihr die Energieleiste komplett aufgefüllt, zieht ihr einen Feuerschweif hinter euch her und seid zu besonders spektakulären Tricks in der Lage. Apropos Tricks: Eure Skater beherrschen das gesamte Repertoire. Vom simplen Grab bis zum Hand-Grind ist alles enthalten, was gefährlich aussieht.

Die Schauplätze reichen von einigermaßen realistisch (Hafenanlage mitsamt Schiff) bis hin zu völlig abgedrehten Levels wie einem quietschbunten Vergnügungspark.

WACHABLÖSUNG



Zunächst war ich überrascht, wie dreist heutzutage abgekupfert wird. Nach einigem Spielen entfaltet Aggressive Inline jedoch seinen eigenen Charme, und ich lernte die neuen Features wie den Juice-Balken zu schätzen. Zudem ist das Spielgeschehen etwas flüssiger und schneller als bei der Konkurrenz. Und: Durch das Fehlen der gnadenlos tickenden Uhr entfällt ein großer Nerv-Faktor. Man kann sich also Zeit nehmen und in aller Ruhe die Levels auskundschaften.

GRINDER: Kai Schmidt

Trotzdem ist alles hervorragend designed: Selbst nach dem hundertsten Anlauf findet ihr noch neue Stellen, um möglichst spektakuläre Kombos aneinander zu reihen.

Die Version für den Game Boy Advance testen wir übrigens in dieser Ausgabe auf Seite 99. **PRO**

! INFO Versionsunterschiede

Der auffälligste Unterschied der drei Versionen dürfte der Zoo-Level sein, den exklusiv Xbox-Besitzer bekommen. Grafisch unterscheiden sich die Fassungen kaum, nur die PS2-Variante fällt durch unangenehmes Flimmern auf. Auch die Steuerung ist auf allen Konsolen gut gelungen – allenfalls das GameCube-Pad erfordert bei Aggressive Inline etwas Übung.

Aggressive Inline	Playstation2	Xbox	GameCube
SPORT Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis USK-Freigabe: ab 12 Jahren Spieldauer: 30 bis 40 Stunden Herst./Entw.: Acclaim/Z-Axis Spieler: 1 bis 2 Sprache: Deutsch	T Termin: im Handel P reis: ca. 60 Euro A usstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD E xtras: -	T Termin: im Handel P reis: ca. 70 Euro A usstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD E xtras: 60-Hertz-Modus, Zusatz-Level	T Termin: im Handel P reis: ca. 55 Euro A usstattung: Deutsches Handbuch, 1 DVD E xtras: -
PRO Präzise Steuerung Guter Karrieremodus	G rafik: 80 S ound: 85 B edienung: 90 A tmosphäre: 80 M ultiplayer: 80	G rafik: 80 S ound: 85 B edienung: 90 A tmosphäre: 80 M ultiplayer: 80	G rafik: 80 S ound: 85 B edienung: 90 A tmosphäre: 80 M ultiplayer: 80
FAZIT Grafisch marginal schlechter als die Xbox-Version, aber genauso spaßig.	SPIELSPASS 90%	FAZIT Gelungene Fassung, Konsole wird aber nicht voll ausgereizt.	FAZIT Schwachpunkt: Der Controller ist nicht ideal für dieses Spiel geeignet.
		SPIELSPASS 91%	SPIELSPASS 90%



Die schicken **INTRO-SEQUENZEN** sind nicht gerendert, sondern entstammen der Spielgrafik. SCREEN: GAMECUBE



ZWEIKÄMPFE AM NETZ sind aufgrund des gewöhnungsbedürftigen Blocksystems leider nur wenig spannend. SCREEN: GAMECUBE



TEST SPORT

- nicht geplant
- nicht geplant
- Sept. 2002
- Cheats i. Tipps-Teil
- Video auf DVD

Beach Spikers

Virtua Beach Volleyball



Braungebrannte Frauenkörper + leichte Bedienung = Sportspielhit? GETESTET VON KAI SCHMIDT

Beach-Volleyball in Videospielform – kann das überhaupt gut gehen? Bislang waren solche Spiele nur in Japan erfolgreich. Das heißt allerdings nicht viel, denn in Fernost werden auch schon mal Pferderennsimulationen zu Hits! Mit einem arcadelastigen Spielkonzept und jeder Menge nackter Haut will Sega nun noch vor dem Konkurrenten Tecmo und dessen

kommenden **Dead or Alive**-Beachvolleyball-Ableger den westlichen Markt erobern.

Das ist so einfach!

Man merkt **Beach Spikers** sofort an, dass es seine Ursprünge in der Spielhalle hat: Die Steuerung ist mit gerade mal zwei belegten Buttons sehr simpel und intuitiv. Schon nach wenigen Spielminuten seid ihr Herr der Lage und vollführt die spektakulärsten Manöver. Selbst markige Aufschläge sind mittels der Power-Leiste kein Problem. Timing zählt: Zum richtigen Zeitpunkt auf einen Button gedrückt, und schon schmettert ihr dem gegnerischen Team eine Mörderangabe entgegen.

Die Spielmodi unterteilen sich in drei Kategorien: Arcade, World-Tour, und Mehrspieler. Der Arcade-Modus besteht aus einem Turnier, in dem ihr nacheinander gegen mehrere Teams

antretet und schließlich um den Weltmeistertitel kämpft. Im World-Tour-Modus dürft ihr euer eigenes Team basteln und euren Partner durch Lob, Kritik oder Erfahrungspunkte wie ein Tamagotchi aufpäpeln. In diesen beiden Varianten könnt ihr außerdem Kostüme, Frisuren, Sonnenbrillen, und neue Arenen freispielen. Das Herzstück des Spiel ist jedoch der Multiplayer-Modus. Dabei können bis zu vier menschliche Spieler in mehreren Match-arten gegeneinander antreten. Keine Überraschung bei dieser Sportart: Sega setzt stark auf männliche Kundenschaft und spendiert den sonnengebräunten Sportlerinnen knackige Traummaße. Knackige Jungs für weibliche Zocker haben die Entwickler nicht eingebaut – dennoch ist das Spiel sicher auch für Frauen und Mädchen spielsenswert.

Man kann den heißen Sand förm-



Sie schlug das Dings mehr nach **LINKS**, und mit einem Mal da ging's! SCREEN: GAMECUBE



Mittels der **POWER-LEISTE** könnt ihr dem Gegner ein richtiges Ei vor die Schiene nageln. SCREEN: GAMECUBE

lich unter den Füßen spüren, so gut präsentiert sich die Grafik von **Beach Spikers**. Eure Sportlerinnen hinterlassen individuelle Spuren auf dem Spielfeld und sind auch selbst sehr hübsch modelliert. Störende Kanten müsst ihr bei den Luxuskörpern mit der Lupe suchen. Die Arenen passen sich dem positiven Gesamtbild an und bieten durch verschiedene Themen (etwa einen riesiger Sonic im Hintergrund) angenehme Abwechslung. **PRO**

SOMMERFLAIR UND SPIELSPAB PUR



Okay, im Solo-Modus wird Beach Spikers relativ schnell langweilig. Trommelt ihr allerdings ein paar Freunde zusammen, entfalten sich die wahren Qualitäten des Programms: Zünftige Vier-Spieler-Matches machen in den verschiedenen Varianten einen Höllenspaß. Durch die simple Steuerung fühlen sich selbst Sportspielmuffel angesprochen. Leider hat der etwas zu schlichte Einzelspielermodus eine höhere Wertung verhindert. Für gesellige Spieler lohnt es sich trotzdem auf jeden Fall, Einzelkämpferaturen könnten aber enttäuscht werden.

WAR AM STRAND: Kai Schmidt

	Beach Spikers Virtua Beach Volleyball		GameCube
SPORT		Termin: 12. September 2002	
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis		Preis: ca. 60 Euro	
USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung		Ausstattung: Deutsches Handbuch (1 Mini-DVD)	
Spieldauer: 20 bis 30 Stunden		Extras: 60-Hertz-Modus	
Herst./Entw.: Infogrames/Sega		Grafik: 75	
Spieler: 1 bis 4		Sound: 70	
Sprache: Englisch (dt. Texte)		Bedienung: 90	
<input checked="" type="checkbox"/> PRO	<input checked="" type="checkbox"/> KONTRA	Atmosphäre: 85	
Zu viert ein Heidenspaß		Multiplayer: 90	
mäßiger Solo-Modus		FAZIT	
Intuitive Steuerung		Leicht zugängliches Sportspiel	
Gute Grafik		mit grandiosem Mehrspieler-Modus.	
	keine Umsetzung geplant	SPIELSPASS	
	keine Umsetzung geplant	84%	

INFO Mehrspieler-Gaudi

Beach Spikers überzeugt vor allem durch die Mini-Spiele im Multiplayer-Modus:

Beach Flags: Ihr rennt mit anderen Teilnehmern um die Wette, um als erster eine Fahne zu erhaschen.

Beach Countdown: Volleyball mit einer Bombe! Durch jede Berührung läuft ein Countdown weiter herunter. Wer den Ball bei »0« auf seiner Spielfeldhälfte hat, verliert.

Beach PK: Spaßiges Elfmeterschießen auf dem Volleyballfeld.

6.9. 2002

20.9. 2002

nicht geplant



Die Deutschen Wachen haben uns bemerkt – aber wir haben den **PANZER!**

SCREEN: PLAYSTATION 2



Commandos 2

Spezialisten im Kommando-Einsatz hinter feindlichen Linien. Spannung pur – wenn man die Steuerung beherrscht. GETESTET VON GUNNAR LOTT

Situationen wie diese gibt's in allen Kriegen: Man braucht dringend ein paar geheime Dokumente des Feindes, kann aber keine Panzertruppe hinschicken, weil die zu viel Krach macht. Also wird eine kleine Gruppe Spezialisten hinter den feindlichen Linien abgesetzt, die die Sache richten muss. Um solche Leute geht's im Strategiespiel **Commandos 2**. Sie müssen Brücken

sprengen, Attentate durchführen und Codes klauen.

Schleicher, Kämpfer, Bombenleger

Das Echtzeit-Geschehen sieht ihr aus einer detaillierten Schräg-von-oben-Sicht, die schicke Grafik ist stufenweise zoombar. Bis zu vier eurer Spezialisten sind pro Mission unterwegs, wobei ihr immer nur einen gleichzeitig steuert. Typischerweise geht ihr Schritt für Schritt vor: Erst lenkt der Spion den Wachmann ab, dann durchtrennt der Dieb eine Stromleitung, dann legt der Sprengmeister eine Bombe. Und falls es Ärger gibt, schaltet der Green Beret aufmerksam gewordene Gegner aus. Der Clou dabei sind die grünen Sichtkegel der Wachen (wie bei **Metal Gear Solid**). Per Kopfdruck blendet ihr zweigeteilten Sichtfelder

ein. Tritt der Held in den dunkelgrünen Bereich, schlägt der Wachmann sofort Alarm. Wird euer Mann im äußeren, hellgrünen Abschnitt entdeckt, attackiert die Wache erst nach ein paar Sekunden. Wer durch den äußeren Bereich kriecht, bleibt unsichtbar. Der Titel spielt sich ein bisschen wie eine Denksportaufgabe – zuerst muss man sorgfältig einen Plan machen, dann

vorsichtig ausführen. Offene Feuergefechte gibt's auch schon mal, allerdings sind die wegen der feindlichen Übermacht schwer zu gewinnen. Die meiste Zeit müsst ihr taktisch geschickt mit den zahlreichen Spezialfähigkeiten eurer Helden hantieren, um den Level Abschnitt für Abschnitt zu lösen.

Nur für Profis

Und jetzt zur Steuerung. Die Pad-Belegung hat Pyro zwar sehr trickreich gelöst, dennoch ist der Controller dezent überfordert. Um manche Funktionen zu erreichen, müsst ihr eine Taste festhalten und



In die grünen **SICHTKEGEL** feindlicher Einheiten solltet ihr euch nicht begeben, wenn ihr unbemerkt bleiben wollt. SCREEN: PLAYSTATION 2

eine andere drücken – klingt simpel, geht aber in der Hitze des Gefechts schon mal schief. Schon bei einfachen Aufgaben und gut gelerntem Tutorial (ohne geht's gar nicht) kommt man leicht durcheinander. Dazu kommt, dass der Schwierigkeitsgrad schon auf dem »Normal«-Level zwischen »anspruchsvoll« und »fies« schwankt. Zum Glück darf jederzeit gespeichert werden. **PRO**

ICH BRAUCHE VIER HÄNDE!



Ich habe Commandos 2 schon auf dem PC durchgespielt – der hammerharte Schwierigkeitsgrad konnte mich nicht schrecken, für eine zünftige Tüftel-Session opfere ich gern sechs Stunden. Aber die PS2-Steuerung schafft mich. Pyro hat sich viel Mühe gegeben, die schon auf dem PC überkomplexe Bedienung umzusetzen, dennoch ist nichts intuitiv, sondern harte Arbeit. Dank durchdachter Missionen und cooler Tricks der Helden macht's trotzdem Spaß. Wenn man eine hohe Frustrationstoleranz mitbringt. Zumal auch noch der Schwierigkeitsgrad enorm hoch ist.

HINTER DEN LINIEN: Gunnar Lott

Strategie			
Geeignet für: Profis USK-Freigabe: ab 16 Jahren Spieldauer: 30 bis 40 Stunden Herst./Entw.: Eidos/Pyro Spieler: Einer Sprache: dt. Texte und Sprachausgabe		Termin: 06.09.2002 Preis: ca. 60 Euro Ausstattung: deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: -	
PRO Sieht gut aus Spannend Gute Sprachausgabe	KONTRA Fummelige Steuerung Keine Story Viel zu schwer	Grafik: 80 Sound: 85 Bedienung: 50 Atmosphäre: 70	FAZIT Tolles Spielprinzip, aber zu schwer und schlecht zu steuern.
Test in der nächsten Ausgabe		SPIELSPASS 72%	
Keine Umsetzung geplant			

INFO Was geht?

Commandos 2 strotzt vor netten Details. Hier einiges von dem, was die Helden im Spiel tun können:

- Durch Fenster schauen
- Gebäude betreten
- Fahrzeuge steuern
- Sprengladungen, Fallen & Minen legen
- Masten hochklettern
- Tauchen & schwimmen
- Geschütze bedienen
- Gegenstände tauschen
- Granaten schleudern
- Kleidung wechseln
- Rennen, laufen & kriechen
- Kameraden verarzten
- Wachhunde füttern
- Durch Schlüssellöcher spähen
- Feinde fesseln

Sept. 2002

nicht geplant

nicht geplant

Video auf DVD



Verschiedene, optional zuschaltbare **FAHRHILFEN** senken den Frustrationsfaktor von Einsteigern. SCREEN: PLAYSTATION 2



Im Modus **GREAT DRIVER CHALLENGE** gibt es für Drifts und Überholmanöver Bonuspunkte. SCREEN: PLAYSTATION 2

Ferrari F355 Challenge

Die knüppelharte Simulation steuert nach Spielhallen- und Dreamcast-Versionen auf die PS2 zu. Ist die Umsetzung gelungen? ANGESPIELT VON MARCO MARZINKOWSKI

Die »Schumania« kennt in Deutschland keine Grenzen. Sony will von diesem Boom profitieren. Daher hat man den dezent angestaubten Titel **Ferrari F355** aus der Mottenkiste geholt und eine taufrische PS2-Politur in Form neuer Features aufgelegt. Neben den Modi »Arcade« (inklusive kleiner Fahrschule), »Meisterschaft« und »Zwei-Spieler-Splitscreen« des Original gibt es auf der Sony-Konsole zusätzlich eine zweite Perspektive und den Modus »Great Driver Challenge«. In Letzterem gibt es für

besonders coole Überholmanöver, perfekt ausgeführte Drifts und Rennen ohne Kollisionen Bonuspunkte, was ein wenig an **Project Gotham Racing** (Xbox) erinnert. Die weiteren Modi sind »Arcade« (inklusive kleiner Fahrschule), »Meisterschaft« und »Zwei-Spieler-Splitscreen«. In der Meisterschaft treten ihr gegen sieben fahrstarke Gegner an. Für einen Sieg gibt es 15 Punkte, für Platz zwei 12 und so weiter. Etwas enttäuschend: In der Multiplayer-Variante befinden sich keine CPU-Fahrer auf der Strecke.

Ein Fall für Simulanten

Ihr verspürt keine Lust auf eine lange Einarbeitungszeit? Oder seid immun gegen die Magie des Namens Ferrari? Dann ist die Sega-Entwicklung nichts für euch. Der Anspruch ist hoch und die Zahl der Wagen geradezu »gigantisch« – ihr fahrt ausschließlich den Ferrari F355. Optionale Fahrhilfen mildern den Schwierigkeitsgrad zwar ab, Einsteiger stöhnen dennoch frustriert, nicht lustvoll auf. Ähnlich einem wilden Pferd zeigt sich die Nobelschleuderer von ihrer bockigsten Seite. Immerhin ist die Anzahl der Strecken üppiger als der Fuhrpark. Zehn Kurse (Motegi, Monza, Suzuka, Long Beach, Nürburgring, Laguna Seca, Sepang, Fiorano, Atlanta und Sugo) machen aus **Ferrari F355** zwar kein Komplexitätswunder, für eine aufgebohrte Spielhallenumsetzung geht der Umfang aber gerade noch in Ordnung. Zumal die Strecken einigermaßen originalgetreu sind. Unspektakulär ist auch die Technik: Geschwindigkeitsgefühl? Fehlanzeige. Grafik? Ordentlich, aber nicht brillant. Sound? Hardrockmusik zum Abgewöhnen, durchschnittliche Motorengeräusche. **PRO**



OPTISCH ist der Titel eher enttäuschend. Am schönsten sind noch die Replays. SCREEN: PLAYSTATION 2



Diese Ansicht ist etwas rasanter, richtig schnell wird **FERRARI F355** dadurch aber dennoch nicht. SCREEN: PLAYSTATION 2

NICHT GERADE WELTMEISTERLICH



Nichts gegen Ferrari, aber diese Umsetzung hätte sich Sony schenken können. Umfang und Technik sind nicht mehr zeitgemäß, und der Spielspaß leidet unter der mauen Geschwindigkeit. Hardcore-Ferrari- und Simulationsfans dürften am ehesten mit Ferrari F355 glücklich werden, der Rest fährt mit Gran Turismo 3 und DTM Race Driver besser.

SCHLIEF AM STEUER EIN:
Marco Marzinkowski

Rennspiel Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung Spieldauer: 10 bis 20 Stunden Herst./Entw.: Sony/Sega Spieler: 1-2 Web-Info: www.sega.com Sprache: Englisch (dt. Texte)		Termin: 25. September 2002 Preis: ca. 60 Euro Ausstattung: deutsches Handbuch, 1 DVD Extras: 60-Hertz-Modus	
PRO Ferrari-Lizenz		KONTRA Veraltete Grafik Kein Geschwindigkeitsgefühl Zu wenig Abwechslung	
Keine Umsetzung geplant		Keine Umsetzung geplant	
FAZIT Unspektakuläres Rennspiel. Taugt allenfalls für Fans.		SPIELSPASS 65%	



So schick sieht Legion nur in den **ZWISCHENSEQUENZEN** aus...

Legion

The Legend of Excalibur

Die Artus-Sage in Gestalt eines mittelprächtigen Action-Strategicals.

GETESTET VON KAI SCHMIDT

NETTES SPIEL, MIESE GRAFIK



Irgendwie ist der Wurm drin: Auf der einen Seite stehen ein gutes Spielprinzip und wundervolle Videosequenzen, auf der anderen äußerst durchschnittliche Grafik. Die Texturen sind dermaßen verschwommen, dass ich zuerst versucht war zu glauben, es handele sich um ein PSOne-Spiel. Nichtsdestotrotz macht das Pixel-Gemetzel Laune!

SCHLÄGT SICH DURCH: Kai Schmidt

Strategie gepaart mit Action im Fantasy-Umfeld: So präsentiert sich die Legende um König Artus auf der PS2. Als König von Britannien scharft ihr nach und nach eine Armee um euch und zieht in die Schlacht gegen eure böse Schwester Morgana, die mit Hilfe ihres Dämonenheers das Land unterjochen will. Auf den ersten Blick von den Gauntlet-Titeln inspiriert, entfaltet das Spiel nach und nach seine wahren Qualitäten. Nicht nur stupides Metzeln ist angesagt, sondern ihr müsst auf eure Truppen achten und Vorstöße ins Feindgebiet sehr überlegt ange-



.. die eigentliche **SPIELGRAFIK** ist dagegen eher ein bisschen grobschlächtig geraten.

hen. Per Menü erteilt ihr euren Untertanen Formations- und Angriffsbefehle, Kasernen und Feldlager sorgen für Truppennachschub. Im Laufe des Spiels erringt ihr im Kampf gegen die dämo-

nischen Horden außerdem magische Ausrüstungsgegenstände, die ihr selbst benutzen oder an eure Ritter weitergeben könnt. **PRO**

Legion - The Legend of Excalibur		Launiges Fantasy-Geschmetzel mit schwacher Präsentation.
ACTION/STRATEGIE		
Geeignet für: Fortgeschrittene, Profis	USK-Freigabe: ab 12 Jahren	
Spieldauer: 4 bis 7 Stunden	Hersteller: Konami/Midway	
Spieler: Einer	Sprache: Englisch (dt. Texte)	
PRO Nettes Spielprinzip, Schöne Videos	KONTRA Matschige Texturen, winzige Figuren	
Playstation2	Xbox	GameCube
Termin: September 2002	Termin: Keine Umsetzung geplant	Termin: Keine Umsetzung geplant
Preis: ca. 60 Euro Euro	Alternative: Gauntlet - Dark Legacy (70 % Spielspaß)	Alternative: Gauntlet - Dark Legacy (70 % Spielspaß)
Ausstattung: Dt. Handb., 1 DVD		
Extras: -		
Spielspaß: 66%		

Largo Winch

Hossa! Endlich mal wieder ein richtiges Adventure! Schade, dass es so schnell durchgespielt ist.

GETESTET VON AXEL STROHM

Ubi Softs Largo Winch ist ein klassisches Adventure, basierend auf der gleichnamigen Comic-Reihe. Ihr steuert darin den Milliardärssohn Largo Winch, dessen Vater unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen ist, aus einer Third-Person-Perspektive und versucht, einen Kriminalfall aufzuklären. Die Ermittlungen führen

euch dabei zu Orten wie Mexiko und Russland. Mit den Aktionstasten greift ihr auf euer Inventar zu, in dem ihr Objekte näher untersucht und miteinander kombiniert. Damit ihr wisst, welche Objekte in der Spielwelt benutzt werden können, leuchten sie hell auf, wenn ihr in ihre Nähe kommt.



Auch in diesem verrufenen **NACHTCLUB** müsst ihr ermitteln.

Zwischendurch werdet ihr auch in rundenbasierte Prügeleien verwickelt und müsst Minispiele wie Poker meistern. Dank der eher simplen Rätsel eignet sich das schöne Spiel auch für Einsteiger. **PRO**

CHARME UND WITZ



Na also! Adventure-Spiele können noch attraktiv umgesetzt werden. Die einfachen Rätsel sind einsteigerfreundlich und ermöglichen eine kontinuierliche Entwicklung der Story. Zahlreiche Personen und Orte (Mexiko, Russland, etc) sorgen ausserdem für die nötige Abwechslung. Largo Winch ist aber leider etwas kurz geraten.

ERMITTELT: Gunnar Lott



Largo Winch ist schon mal in fremden **LUXUS-WOHNUNGEN** unterwegs.



Durch **GESPRÄCHE** mit den verschiedensten Personen bekommt Largo nützliche Tipps.

Largo Winch		Charmantes, einsteigerfreundliches Adventure, aber etwas kurz.
ADVENTURE		
Geeignet für: Einsteiger	USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung	
Spieldauer: 10 bis 12 Stunden	Hersteller: Ubi Soft	
Spieler: Einer	Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln	
PRO Zahlreiche Minispiele, solide Story	KONTRA Etwas zu kurz	
Playstation2	Xbox	GameCube
Termin: 5. September	Termin: 16. September	Termin: 26. September
Preis: 60 Euro	Test in der nächsten Ausgabe	Test in der nächsten Ausgabe
Ausstattung: Dt. Handb., 1 DVD		
Extras: -		
Spielspaß: 70%		

Transworld Surf

Realistische Wellenphysik, ansonsten nicht viel los.

GETESTET VON KAI SCHMIDT

Auf Xbox und PS2 könnt ihr ab sofort mit Profi-Surfern wie Tim Curran, Fred Patacchia oder Rochelle Ballard auf virtuellen Wellen reiten. Zur Auswahl stehen internationale Schauplätze wie Fiji, San Francisco und Australien. Vor jedem Strand ist der Wellengang anders, große Brecher wechseln sich mit kleineren Wogen ab. Der Spielablauf ist dem echten Surfsport nachempfunden, ihr paddelt also mit eurem Brett durch die Brandung und tobt euch für ein paar Sekunden auf realistisch anmutenden Wellen aus. Dabei absolviert ihr im Karriere-Modus Trendsport-übliche Aufgaben (bestimmte Tricks ausführen, vorgegebene Punktzahlen erreichen). Das Wasser sieht auf der Xbox recht manierlich aus, während auf der PS2 matschige Texturen das Vergnügen trüben.

PRO



Auf der Xbox beeindruckt die schöne WASSEROBERFLÄCHE...



... während die Texturen auf der PS2 etwas BREIIG wirken.

FÜR SURF-FANS EMPFOHLEN



Das Spiel wirkt auf den ersten Blick recht gelungen, der Teufel steckt aber im Detail. Wenn ihr ständig auf eurem Brett bis zur nächsten Welle paddeln müsst, ohne dabei etwas tun zu können, dann ist das auf Dauer langweilig! Ungeduldige Surfer drehen eine Proberunde, alle anderen warten noch etwas: Vielleicht schafft es Activision mit dem kommenden Kelly Slater's Pro Surfer, den Sport videogpielgerecht umzusetzen.

REITET WELLEN: Kai Schmidt

Transworld Surf SPORT		Schöne Wellenphysik, aber mittelmäßige Umgebungsgrafik – kurzfristig unterhaltsam.	
Geeignet für:	Fortgeschrittene, Profis	USK-Freigabe:	ohne Altersbegrenzung
Spieldauer:	ca. 6 bis 10 Stunden	Hersteller:	Infogrames
Spieler:	1 bis 2	Sprache:	Deutsch (mehrsprachig)
PRO	Realistische Umsetzung	KONTRA	Matschige Texturen
Termin:	12. September 2002	Termin:	Im Handel
Preis:	ca. 80 Euro	Preis:	ca. 80 Euro
Ausstattung:	Dt. Handb., 1 DVD	Ausstattung:	Dt. Handb., 1 DVD
Extras:	-	Extras:	-
Spielspaß:	68%	Spielspaß:	68%

Master Rallye

Solider Offroader zum Schnäppchenpreis.

GETESTET VON MARCO MARZINKOWSKI

KNAPP DANEBEN



Eigentlich erwartet man ja von einer PC-Umsetzung nicht allzu viel - Master Rallye ist aber sehr ordentlich geworden. Leider haben die Entwickler bei der für ein Rennspiel so wichtigen Kollisionsabfrage geschlumpt, was mich beim Spielen sehr stört. Dennoch: Das Spiel taugt für Genre-Fans und die schnelle Rallye zwischendurch.

OFFROUND: Marco Marzinkowski



Wagen okay, **BODENTEXTUREN** etwas grob.



In einem simplen **MENÜ** wählt ihr die Wagen aus.

Fairer Deal für Offroad-Piloten: **Master Rallye** bietet 25 Fahrzeuge (Toyota Land Cruiser, Ford Ranger Pro Truck und andere) und 30 Strecken in Ländern wie Italien, Deutschland und Österreich. Im Herausforderungs-Modus tretet ihr nur gegen einen einzelnen Wagen an, in den regulären Rallyes gegen deren drei. Die Orientierung auf den weitläufigen Kursen erleichtert eine kleine Karte am Bildschirmrand, die sonst üblichen Kommentare eines Co-Piloten gibt es hier nicht. Pad-Steuerung und Grafik des Microid-Titels sind insgesamt ganz ordentlich geworden. Mit

intelligenteren Gegner-Fahrzeugen, einer besseren Kollisionsabfrage und nicht gar so Ohrenkrebs verursachender Mucke wäre sogar eine

noch Wertung im 80er-Bereich drin gewesen. So bleibt es bei einer Empfehlung an Leute, die **Colin 3** nicht abwarten können.

PRO

Master Rallye RENN Spiel		Gelungenes Rallye-Vergnügen mit kleinen Schwächen.	
Geeignet für:	Einsteiger, Fortgeschrittene, ca. 20 Stunden	USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Spieldauer:	ca. 20 Stunden	Hersteller:	Vivendi Universal/Microïds
Spieler:	1-2 (gegeneinander)	Sprache:	Deutsch
PRO	Gelungene Grafik, viele Strecken	KONTRA	Mäßige KI, miserable Musik
Termin:	bereits erhältlich	Termin:	Keine Umsetzung geplant
Preis:	ca. 30 Euro	Alternative:	Rally Sport Challenge
Ausstattung:	Dt. Handb., 1 DVD	Alternative:	Bisher kein ähnliches Spiel erschienen
Extras:	-	Alternative:	Bisher kein ähnliches Spiel erschienen
Spielspaß:	75%	Alternative:	Bisher kein ähnliches Spiel erschienen

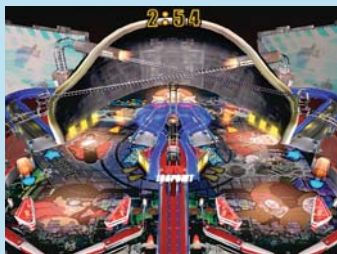
Akira Psychoball

Darauf haben die Fans gewartet: Der Flipper zur Anime-Lizenz!

GETESTET VON KAI SCHMIDT

Bei dem zugegebenermaßen ambitionierten Flipper mit für dieses Genre ungewöhnlichen Storyelementen wollte der Funke nicht richtig überspringen. Dazu ist der Spielverlauf zu unübersichtlich. Außerdem tun extrem flimmernde Grafik, dicke PAL-Balken und unübersichtliches Layout der Tische ihr übriges, um keinen rechten Spielspaß aufkommen zu lassen. Hardcorefans des Anime riskieren

einen vorsichtigen Blick, alle Anderen warten auf einen besseren Flipper. Schade um die nette Idee. Mit etwas mehr Sorgfalt bei der Programmierung wäre eine höhere Wertung drin gewesen. **PRO**



Sieht auf den ersten Blick nicht schlecht aus, ist aber in Bewegung zu unübersichtlich.

Tetris Worlds

Golden Oldie?

GETESTET VON MARCO MARZINKOWSKI

Zahlreiche Blöcke in den verschiedensten Formen sinken langsam auf den Grund eines Behältnisses, müssen von euch gedreht und am Boden zu vollständigen Reihen zusammengefügt werden. Dieses Prinzip dürfte den meisten bekannt vorkommen, denn Tetris-Spiele gibt es schon seit einer kleinen Ewigkeit. Die Neuauflage von THQ bietet eine hanebüchene Hintergrundgeschichte und neben dem klassischen Tetris fünf wenig



Ist es ein Super Nintendo? Ist es ein Mega Drive? Nein, dieser Screenshot stammt wirklich von der PS2.

spannende Variationen des Grundkonzepts. Die Grafik ist ähnlich prähistorisch wie die Spielidee selbst und das Preis/Leistungsverhältnis auf Grund des Gebotenen katastrophal. **PRO**

Akira Psychoball

SONSTIGES (FLIPPER)

Ambitionierter Lizenz-Flipper mit überladener Optik und konfusem Spielprinzip.



Geeignet für: Fortgeschrittene, Profis
Spieldauer: 1 bis 3 Stunden
Spieler: 1 bis 2 (gegeneinander)

USK-Freigabe: voraussichtlich ohne Altersbegrenzung
Hersteller: Infogrames/Kaze
Sprache: Englisch

PRO Interess. Spielkonzept, gute Lizenz **KONTRA** Mittelmäß. Ausfg., Überladene Optik

Playstation2
Termin: 05. September
Preis: ca. 60 Euro
Ausstattung: Dt. Handb., 1 DVD
Extras: -

XBox
Termin: Keine Umsetzung geplant
Alternative: Bisher kein ähnliches Spiel erschienen

GameCube
Termin: Keine Umsetzung geplant
Alternative: Bisher kein ähnliches Spiel erschienen

Spielepaß: 58%

Tetris Worlds

SONSTIGES

Zu teures Geschicklichkeitsspiel für Nostalgiker



Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieldauer: ca. 5 Stunden
Spieler: 1 bis 4 (gegeneinander)

USK-Freigabe: ohne Altersbegrenzung
Hersteller: THQ/Blue Planet Software
Sprache: Deutsch

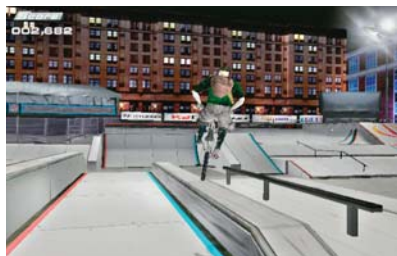
PRO Zeitloses Spielkonzept **KONTRA** Grafik u. Sound schwach

Playstation2
Termin: bereits erhältlich
Preis: 49,95 Euro
Ausstattung: Dt. Handb., 1 DVD
Extras: -

XBox
Termin: September 2002
Test in der nächsten Ausgabe

GameCube
Termin: Oktober 2002
Test in der nächsten Ausgabe

Spielepaß: 65%



Auf dem BMX-Sektor nichts Neues: Ihr vollführt eure Tricks auf tristen Kursen.

Gravity Games

Braucht die Welt ein weiteres mittelmäßiges BMX-Spiel?

GETESTET VON KAI SCHMIDT

Für den schnellen Euro: Bei Gravity Games heizt ihr mit eurem BMX-Rad durch einfalllose Kurse und vollführt über Tastenkombinationen das aus Spielen dieser Art bekannte Trick-Repertoire. An Spielmodi gibt es den üblichen Reigen an Karriere- und Übungs-

varianten, dazu stehen 16 Biker zur Auswahl. Die Grafik erinnert in ihrer Schwammigkeit an das veraltete N64 und hat einige Macken, beispielsweise bleibt man ab und an unrealistisch in Polygon-Gebilden stecken. Ebenso bescheiden steuert sich das Machwerk. **PRO**

Gravity Games

SPORT

Trendsportgucke ohne großen Spielspaß, dafür mit mäßiger Grafik und schwammiger Steuerung



Geeignet für: Fortgeschrittene, Profis
Spieldauer: 2 bis 3 Stunden
Spieler: 1 bis 2 (gegeneinander)

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Hersteller: Konami/Midway
Sprache: Englisch

PRO Gute Musik **KONTRA** Schlechte Steuerung

Playstation2
Termin: 27. September
Preis: 60 Euro
Ausstattung: Dt. Handb., 1 DVD
Extras: -

XBox
Termin: 27. September
Test in der nächsten Ausgabe

GameCube
Termin: Keine Umsetzung geplant
Alternative: Mat Hoffman's Pro BMX 2 (noch nicht erschienen)

Spielepaß: 44%

Fire Blade

Mit amerikanischen HeliCops auf Terroristenjagd

GETESTET VON KAI SCHMIDT

Seit dem 11. September 2001 hat sich das Feindbild der USA geändert: Statt auf Vietkong oder



Aus allen Rohren ballend auf Terroristenjagd.

Russen wird nun auf Terroristen geballert. Midway hat die Gunst der Stunde genutzt, und die Story eines wohl schon länger in der Schublade schlummernden Actionspiels dem derzeitigen Trend angepasst.

Die Grafik von Fireblade geht gerade noch so als mittelmäßig durch, der Sound dudelt belanglos vor sich hin, aber das Spiel ist keinesfalls schlecht. Die Action kann durchaus begeistern, und der Wechsel der Missionsziele zwischen brachialem und subtilem Vorgehen bringt Abwechslung in den Pilotenalltag. Mit mehr Entwicklungszeit und Feintuning hätte es vielleicht für einen Hit gereicht. Für zwischendurch aber gar nicht mal schlecht! **PRO**

Fire Blade

ACTION

Spannende Terroristen-Hatz per Helicopter, leider mit durchwachsender Grafik



Geeignet für: Fortgeschrittene, Profis
Spieldauer: 4 bis 5 Stunden
Spieler: 1

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Hersteller: Midway
Sprache: Englisch

PRO Unterhaltsame Action **KONTRA** Mäßige Optik, Doofe KI, keine Lizenz

Playstation2
Termin: 13. September
Preis: ca. 60 Euro
Ausstattung: Dt. Handb., 1 DVD
Extras: -

XBox
Termin: Keine Umsetzung geplant
Alternative: Bisher kein ähnliches Spiel erschienen

GameCube
Termin: Keine Umsetzung geplant
Alternative: Bisher kein ähnliches Spiel erschienen

Spielepaß: 68%

Loons Fight for Fame

Die Looney Toons treiben ihr Unwesen auf der Xbox. GETESTET VON KAI SCHMIDT

Klonk! Ein Amboss landet auf der schwarzen Ente. Doch Daffy rappelt sich wieder auf, und bietet seinen drei Widersachern mit der ACME-Bubble-Gum-Kanone Paroli. In Infogrames' Looney-Tunes-Versorgung für die Xbox dürfen sich bis zu vier Spieler die Köpfe einhauen. Zur Wahl stehen die Figuren Bugs Bunny, Daffy Duck, Sylvester und der tasmanische Teufel, die übrigens allesamt per Cell-Shading

zum Leben erweckt wurden. Ge-kämpft wird in Filmstudios, da die Rahmenhandlung des Einspielermodus einen Wettstreit um verschiedene Filmrollen vorsieht. Außerdem lassen sich hier verschiedene Extras freischalten. **Loons** entpuppt sich als äußerst spaßiges Mehrspieler-spektakel, das immer wieder mal zu einer Runde motiviert. **PRO**



Vier Spieler beharken sich mit allerlei ACME-Gerätschaften. SCREEN: XBOX

Loons Fight for Fame ACTION		Sehr spaßiges Multiplayer-Spektakel mit netter Optik – Fans greifen ohne Bedenken zu!			
Geeignet für:	Einsteiger, Fortgeschrittene	USK-Freigabe:	voraussichtlich ab 6 Jahren		
Spieldauer:	3 bis 8 Stunden	Hersteller:	Infogrames		
Spieler:	1 bis 4 (gegeneinander)	Sprache:	Deutsch (mehrsprachig)		
PRO	Schöne Comic-Optik	KONTRA	Der Einzelspieler-Modus ist etwas zäh		
	Playstation2		XBox		
Termin:	Keine Umsetzung geplant	Termin:	26. September	Termin:	Keine Umsetzung geplant
Alternative:	Rayman M (Spielspaß 62%)	Preis:	ca. 70 Euro	Alternative:	Super Smash Bros. Melee (Spielspaß 77%)
		Ausstattung:	Dt. Handb., 1 DVD		
		Extras:	-		
Spielspaß:		71%			

Ninja Assault

Mit der Lightgun durchs mittelalterliche Japan ballern.



GETESTET VON KAI SCHMIDT

Zum **BUDGET-PREIS** wäre diese fade Lightgun-Action ganz okay gewesen. SCREEN: PLAYSTATION 2

Alleine die Grundidee ist so hirnrig, dass sie schon wieder gut ist: Mittelalterliche Ninjas treten mit Pistolen (!) gegen allerlei Bösewichte und Dämonen an. Das Spielkonzept orientiert sich an klassischen Arcade-Ballereien. Ihr kämpft euch mit der Pistole durch mehrere selbständig scrollende Levels und mäht alles nieder, was

sich euch in den Weg stellt. **Ninja Assault** ist zwar recht kurzweilig, Grafik und Spielprinzip befinden sich allerdings auf Steinzeit-Niveau. Selten durften Testeraugen kantigere Polygon-Objekte in einem 128-Bit-Spiel bewundern. Nur hartge-sottene Revolverhelden greifen zu, alle anderen sind mit **Time Crisis 2** weit besser bedient. **PRO**

Ninja Assault ACTION		Die Spielbarkeit ist zwar verhältnismäßig gut, allerdings wirkt die Grafik veraltet.			
Geeignet für:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	USK-Freigabe:	ab 16 Jahren		
Spieldauer:	3 bis 6 Stunden	Hersteller:	Sony/Namco		
Spieler:	1 bis 2 (gleichzeitig)	Sprache:	Deutsch (mehrsprachig)		
PRO	Gut spielbar, allerlei Trainingsmodi	KONTRA	Steinzeitgrafik, veraltetes Spielkonzept		
	XBox		Playstation2		
Termin:	2. Oktober	Termin:	Keine Umsetzung geplant	Termin:	Keine Umsetzung geplant
Preis:	ca. 70 Euro	Alternative:	House of the Dead 3 (noch nicht erschienen)	Alternative:	Bisher kein vergleichbares Spiel erschienen
Ausstattung:	Dt. Handb., 1 DVD				
Extras:	Unterstützt Lightguns				
Spielspaß:		58%			

Fila World Tour Tennis

Vorteil oder Aus? GETESTET VON MARCO MARZINKOWSKI

Fila World Tour Tennis, der jüngste Spross der aktuellen Tennisspielflut, ist zwar Xbox-exklusiv, rein grafisch profitiert das Spiel



Im Challenge-Modus müssen witzige **MINI-SPIELE** absolviert werden. SCREEN: XBOX

aber nicht davon. Zu bieder ist die Optik, zu schwankend die Qualität der Animationen. Mit insgesamt 200 (Fantasie-) Gegnern und 24 Stadien stimmt aber immerhin der Umfang. Positiv sind zudem die akzeptable Steuerung und der Challenge-Modus, in dem ihr eure Spieler durch hartes Training langsam an große Aufgaben heranführt. Negativ: Die zum Teil ungläubwürdige Ballphysik, die monotone englische Sprachausgabe und die ziemlich nervtö-dende Dudelmusik. **PRO**

Fila World Tour Tennis SPORT		Gutes, aber unspektakuläres Tennisspiel.			
Geeignet für:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung		
Spieldauer:	10 bis 20 Stunden	Hersteller:	THQ/Hokus Pokus		
Spieler:	1 bis 4	Sprache:	Englisch		
PRO	Karriere-Modus, gute Steuerung	KONTRA	durchschnittliche Technik		
	Playstation2		XBox		
Termin:	Keine Umsetzung geplant	Termin:	September	Termin:	Keine Umsetzung geplant
Alternative:	Smash Court Tennis Pro Tournament (Spielspaß 78%)	Preis:	69,95 Euro	Alternative:	Bisher kein vergleichbares Spiel erschienen
		Ausstattung:	Dt. Handb., 1 DVD		
		Extras:	-		
Spielspaß:		70%			

Gumball 3000

Burnout für Arme!

GETESTET VON KAI SCHMIDT

Einmal mit Luxuskarossen über Europas Straßen brettern – wer würde das nicht gerne tun? Das dachten sich auch einige durchgeknallte Neureiche und veranstalten nun jedes Jahr eine wilde Hatz quer über den Kontinent. Logisch, dass die ansässigen Ordnungshüter alles tun, um die Raser aufzuhalten. Eigentlich ein idealer Stoff für eine Videospielumsetzung! Nur

zu schade, dass SCI außer altbackener Ruckel-Optik und drögem Fahrverhalten nichts zustande gebracht hat, was den Spieler länger als eine halbe Stunde vor den Bildschirm fesseln könnte. Auch freispielfähige Autos und zahlreiche Einzel- und Mehrspieler-Modi ändern daran nichts. **PRO**



Wie auf **SCHIENEN** ruckelt ihr über die Straßen. SCREEN: PLAYSTATION 2

Gumball 3000 RENNSPIEL		Simpel-Raser mit hoffnungslos veralteter Optik. Selbst härteste Rennspielfans wenden sich mit Grausen ab.			
Geeignet für:	Einsteiger, Fortgeschrittene	USK-Freigabe:	ab 6 Jahren		
Spieldauer:	1 bis 3 Stunden	Hersteller:	Codemaster/SCI		
Spieler:	1 bis 2	Sprache:	Englisch		
PRO	Leicht zugängliche Steuerung	KONTRA	Hässliche Ruckel-Optik		
	XBox		Playstation2		
Termin:	26. September	Termin:	Keine Umsetzung geplant	Termin:	Keine Umsetzung geplant
Preis:	ca. 70 Euro	Alternative:	Burnout (Spielspaß 83%)	Alternative:	Burnout (Spielspaß 83%)
Ausstattung:	Dt. Handb., 1 DVD				
Extras:	-				
Spielspaß:		43%			

Gameboy Advance



Castlevania: Harmony of Dissonance Jump'n'Run

Graf Dracula scheint zum ewigen Halbleben verdammt zu sein, denn wieder muss ein Mitglied des Belmont-Clans eine junge weibliche Statistin aus seinen spitzgefeilten Fängen retten. Mutig und anfangs nur mit einer Peitsche bewaffnet stellt sich Juste den über 80 verschiedenen Schergen des dunklen Fürsten. Gut, dass ihn ein Lageplan der Gewölbe auf seinem Weg begleitet, auf dem er massig Ausrüstung (Helm, Rüstung, Tränke...) und



Durch eines von fünf **ZAUBERBÜCHERN** werden Justes Messer zu Lenkraketen.

sechs Waffen (Messer, Axt, Kreuz...) sammelt. Diese kann er mit fünf Zauberbüchern kombinieren, damit schüttelt er ganze 30 magische Angriffe aus den Manschetten. Durch die in den Scharmützeln gewonnenen Erfahrungspunkte steigert sich seine Kampfkraft, besondere Gegenstände verleihen ihm die Fähigkeit durch Maueröffnungen zu rutschen oder doppelt so hoch zu springen. So werden im Lauf des Abenteuers neue Abschnitte freigeschaltet – bis nach vielen Zwischen-



Gegner und Projektile sind trotz des düsteren GBA-Displays stets **GUT ZU ERKENNEN**.

bossen der Weg zu Dracula offen ist. Der Vorgänger »Circle of the Moon« wurden konsequent verbessert. Die Gegnersprites sind gut zu erkennen, Objekte rotieren, Transparenzeffekte und Hintergründe in mehreren Ebenen sehen schön aus. Mit den Schultertasten kann der junge Belmont nach vorne und hinten ausweichen und damit viele Monster schadensfrei erledigen. Nur der etwas schwächere Sound dämpft das Glücksgefühl, kann eine Höchstwertung aber nicht verhindern. **PRO**

Castlevania: Harmony of Dissonance

Termin: 20.09.2002
Preis: ca. 50 Euro

Geeignet für: Einsteiger bis Fortgeschrittene
Hersteller: Konami
Sprache: Englisch (Anleitung Deutsch)
Spieler: 1
Unterstützt: Batteriespeicher

Grafik: 85%
Sound: 75% **91%**

Turok Evolution Action

Tal'Set, besser unter seinem Kampfnamen »Turok« bekannt, schlachtet sich durch die »Verlorenen Lande«. Er kommt seinem Erzfeind Capt. Bruckner immer näher, der ihm durch fünf Welten mit jeweils drei Levels (plus Geheimlevel) Dinos und Söldner entgegenhetzt. Durch scrollende Landschaften streifend nützt er dazu seine geliebte Streitaxt oder Feuerwaffen wie Schrotflinte und Flammenwerfer.

Am Ende jeder Welt wartet ein Bosslevel: Die Feinde werden nun wie in **Moorhuhn** anvisiert und erledigt. Das ist leider sauschwer. Und auch im restlichen Spiel wurde der klassische Spielansatz mit gelungener Grafik und gutem Sound durch einen irrwitzigen Schwierigkeitsgrad verdorben. Nur der kooperative 2-Spieler-Modus macht Freude, man leidet gemeinsam. **PRO**



In den **BOSS-KÄMPFEN** schießt Turok immer Richtung Zielkreuz – und deshalb oft daneben.

Turok Evolution

Termin: 06.09.2002
Preis: ca. 50 Euro

Geeignet für: Profis
Hersteller: Acclaim
Sprache: Deutsch
Spieler: 1 bis 2
Unterstützt: Passwort, Link-Kabel

Grafik: 80%
Sound: 80%
Multi: 85% **64%**

Aggressive Inline Sport

Activisions **Tony Hawk's** hat den Weg bereitet: Anfangs nur bei Skatern hip, entstand in kürzester Zeit das Funsport-Genre – und das hat jetzt mit **Aggressive Inline** einen würdigen Neuzugang.

Feine Steuerung, 13 große, intelligent konstruierte Levels und der reißende Soundtrack (u.a. Hoobastank: »Crawling In The Dark«) lassen die Konkurrenz älter aussehen, als sie ist. Dazu trägt auch das einfache, aber sehr gute Grind-System bei: Zuerst ladet ihr die Grind-Anzeige durch Aerials und andere Tricks auf. Anschließend grindet ihr eine ewige Combo ohne Gleichgewichtsprobleme, bis die Energie verbraucht und euer Punktekonto prall gefüllt ist. Fett. Allerdings nervt die fehlende Passwort-Option gewaltig, wer keine Cheats benutzt, muss immer wieder von vorne anfangen. **PRO**



Weit über der Straße legt **C. EDWARDS** einen perfekten »Acid Soul«-Grind auf die Rail.

Aggressive Inline

Termin: im Handel
Preis: ca. 50 Euro

Geeignet für: Fortgeschrittene
Hersteller: Acclaim
Sprache: Deutsch
Spieler: 1 bis 2
Unterstützt: Link-Kabel

Grafik: 80%
Sound: 90%
Multi: 55% **82%**

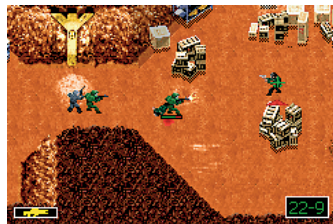


Der Anschlag Action

Pünklich zum Kinostart des gleichnamigen Actionthrillers mit Ben Affleck und Morgan Freeman wird auch auf dem Gameboy Advance taktisch geschossen. Dafür wurde die **Rouge Spear**-Engine mit neuen Missionen bestückt.

Als Mitglied einer Spezialeinheit des FBI steuert Ihr bis zu vier Spezialeinheiten (Scharfschützen, Aufklärung, Sturmangriff, und Sprengstoffexperten) bei ihrer isometrischen Jagd auf Missionsziele. Betätigt Schalter, erledigt Terroristen, Söldner sowie Schmuggler und befreit und eskortiert Geiseln.

Dank der Karte können die 15 Einzelspieler-Missionen leicht geplant und effektiv ausgeführt werden. Obwohl die Tastenbelegung umständlich ist, macht der Taktikshooter Spaß. Gelungen sind auch die Koop- und VS-Mehrspieler-Modi. **PRO**

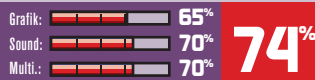


Die terroristische Vereinigung »Mountain Men« hat einen Agenten als Geisel genommen.

Der Anschlag

Termin: 19.09.2002
Preis: 50 Euro

Geeignet für: Fortgeschrittene
Hersteller: Ubi Soft
Sprache: Deutsch
Spieler: 1 bis 4
Unterstützt: Batteriespeicher, Link-Kabel



Monster Jam: Maximum Destruction Action

In acht Arenen versuchen vier Monster-Trucks sich mit verschiedenen Extrawaffen gegenseitig abzuwracken. Wer am längsten durchhält, bekommt die meisten Punkte und wandelt diese im Championship-Modus in bare Münze. Ist das Konto gut gefüllt, lässt sich der Truck mit besseren Motoren, Reifen und anderem Tuningzubehör gewaltig aufwerten. So rüpelt man sich durch die komplette Meisterschaft – in der man leider schon nach zwei Stunden Spielzeit den letzten Goldpokal erobert. Ein kurzer Spaß, doch immerhin ein guter Spaß.

Der Sound verwendet astreine Samples, die Grafik dagegen bewegt sich nur auf leicht verbessertem GBC-Niveau. Unverständlicherweise wurde auch kein Vier-Spieler-Modus eingebaut, und so bremst sich der Action-Raser selber aus. **PRO**



Bei aufgefüllter Power (Anzeige links oben) geht es in den **Mayhem-Modus**.

Monster Jam: Maximum Destruction

Termin: 26.09.2002
Preis: ca. 50 Euro

Geeignet für: Anfänger und Fortgeschrittene
Hersteller: Ubi Soft
Sprache: Deutsch
Spieler: 1
Unterstützt: Batteriespeicher



The King of Fighters EX Neoblood Beat 'em up

SNK ist pleite, doch die **King of Fighters**-Serie lebt weiter. Die GBA-Version orientiert sich an **KOF'99**, zu den erprobten Kämpfern kommt aber noch Geese Howard aus **KOF'96** und als völlig neuer Charakter Moe Habana dazu.

Die bekannten Moves und Specials wurden übernommen, die zum Teil aus **KOF'2000** stammenden Strikers mischen ebenfalls mit. Das sieht gut aus, die Größe der Sprites und ihre Animationen sind erfolgreich an den GBA angepasst.

Die Steuerung mit vier Knöpfen ist schwierig, mit drei Buttons spielt es sich nach einer Umgewöhnungsphase besser. Zwar sind die Kämpfer nicht optimal abgestimmt, trotzdem handelt es sich um einen Pflichtkauf für KOF-Fans, die unterwegs trainieren oder über Linkkabel einen Freund demütigen wollen. **PRO**

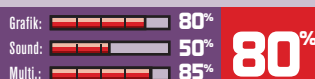


Das erste Tournament gewinnt Kyo mit nur einer Attacke: dem Schulterwurf (R-Taste).

The King of Fighter EX Neoblood

Termin: im Handel
Preis: ca. 50 Euro

Geeignet für: Anfänger und Fortgeschrittene
Hersteller: Sammy/Bigben
Sprache: Englisch, deutsches Handbuch
Spieler: 1 bis 2
Unterstützt: Batteriespeicher, Link-Kabel



Weitere aktuelle GBA-Titel

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN	WERTUNG
Stuart Little 2	Jump'n Run	Activision	im Handel	52%
Sabrina	Jump'n Run	Ubi Soft	12.09.2002	51%
Der Pinky und der Brain	Jump'n Run	Swing/Bigben	im Handel	62%

Wichtige GBA-Titel in den nächsten Monaten

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Wizardry Summoner	Rollenspiel	Ubi Soft	19.09.02
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Ubi Soft	26.09.02
Medal of Honor Underground	Action	Ubi Soft	03.10.02
Moto Racer Advance	Rennspiel	Ubi Soft	10.10.02
Pinball of the Dead	Flipper	Infogrames	24.10.02
Street Fighter Alpha 3	Kampfspiel	Capcom/Ubi Soft	31.10.02
SSX Tricky	Sport	EA	01.11.02
The Mummy	Action-Adventure	Ubi Soft	07.11.02
Der Herr der Ringe – Die zwei Türme	Action-Adventure	EA	08.11.02
Medabot RPG: Metabee & Rokusho	Rollenspiel	Ubi Soft	14.11.02
Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy	Action-Adventure	Ubi Soft	28.11.02
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	Ubi Soft	28.11.02

397 Spiele im Test-Überblick

Tests



Playstation 2

TITEL	GENRE	HERSTELLER	WERTUNG
007: Agent im Kreuzfeuer	Action	EA	79 %
18 Wheeler	Rennspiel	Acclaim	70 %
4x4 Evolution	Rennspiel	Take 2	62 %
7 Blades	Action-Adventure	Konami	40 %
Ace Combat 4 - Distant Thunder	Action	Sony	82 %
Age Of Empires II: The Age Of Kings	Strategie	Konami	71 %
Aggressive Inline	Sport	Acclaim	89 %
Air Blade	Sport	Sony	76 %
All-Star Baseball 2002	Sport	Acclaim	66 %
All-Star Baseball 2003	Sport	Acclaim	69 %
Alone In The Dark - The New Nightmare	Action-Adventure	Infogrames	80 %
Antz Extreme Racing	Rennspiel	Empire	65 %
Aqua Aqua - Wetrix 2	Sonstiges	Hasbro	61 %
Arctic Thunder	Rennspiel	Konami	35 %
Armored Core 2	Action	Ubi Soft	66 %
Army Men: Air Attack 2 - Blade's Revenge	Action	Infogrames	69 %
Army Men: Green Rogue	Action	Infogrames	19 %
Army Men: Sarges Heroes 2	Action	Infogrames	48 %
Atlantis III - Die neue Welt	Adventure	Modern Games	53 %

Dynasty Warriors 2	Action	Midas	68 %
Dynasty Warriors 3	Action	THQ	70 %
Ecco The Dolphin - Defender Of The Future	Action-Adventure	Sega	77 %
Endgame	Action	Empire	64 %
EOE: Eve Of Extinction	Action-Adventure	Eidos	36 %
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	44 %
ESPN International Track & Field	Sport	Konami	78 %
ESPN National Winter Sports	Sport	Konami	80 %
ESPN National Hockey Night	Sport	Konami	58 %
ESPN NBA 2Night	Sport	Konami	70 %
ESPN NBA 2Night2002	Sport	Konami	72 %
ESPN Winter X-Games Snowboarding 2	Sport	Konami	79 %
ESPN X-Games Skateboarding	Sport	Konami	71 %
ESPN X-Games Snowboarding	Sport	Konami	78 %
Eternal Ring	Rollenspiel	Ubi Soft	51 %
Everblue	Action-Adventure	EA	48 %
EverGrace	Rollenspiel	Ubi Soft	59 %
Evil Twin - Cyprien's Chronicles	Jump'n'Run	Ubi Soft	70 %
Extermination	Action-Adventure	Sony	80 %
Extreme G3 - XG3	Rennspiel	Acclaim	81 %

Gifty	Jump'n'Run	Modern Games	61 %
Gitaroo Man	Sonstiges	THQ	79 %
Godai Elemental Force	Action	Infogrames	35 %
Gradius III & IV	Action	Konami	61 %
Gran Turismo 3 A-Spec	Rennspiel	Sony	90 %
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	Rennspiel	Sony	82 %
Grandia II	Rollenspiel	Ubi Soft	83 %
G-Surfers	Rennspiel	Midas	45 %
GTA III - Grand Theft Auto III	Action	Take 2	92 %
GTC Africa	Rennspiel	Infogrames	64 %
Guilty Gear X	Beat'em-Up	Virgin	76 %
Gun Griffon Blaze	Action	Swing!	70 %
Half-Life (dt.)	Action	Vivendi	85 %
Headhunter	Action-Adventure	Sony	85 %
Herdy Gerdy	Action-Adventure	Eidos	70 %
Heroes Of Might And Magic	Strategie	Infogrames	71 %
Hidden Invasion	Action-Adventure	Swing!	45 %
Hype - The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	28 %
ICO	Action-Adventure	Sony	81 %
indiziert	Action	Take 2	83 %
indiziert	Action	Codemasters	76 %
indiziert	Action	Konami	71 %
indiziert	Action	Take 2	69 %
indiziert	Action	Konami	69 %
indiziert	Action	EA	83 %
indiziert	Action	Infogrames	80 %
International League Soccer	Sport	Bigben	55 %
Iron Aces 2 - Birds Of Prey	Action	THQ	43 %
ISS	Sport	Konami	75 %
ISS 2	Sport	Konami	77 %
Jade Cocoon 2	Rollenspiel	Ubi Soft	70 %
Jak and Daxter - The Precursor Legacy	Jump'n'Run	Sony	87 %
Jeremy McGrath: Supercross World	Rennspiel	Acclaim	31 %
Jet Ion GP	Rennspiel	Ubi Soft	15 %
Jet Ski Riders	Rennspiel	Eidos	47 %
Kengo - Master Of Bushido	Action	Ubi Soft	64 %
Kessen	Strategie	EA	63 %
Kessen II	Strategie	THQ	70 %
Kick Off 2002	Sport	Acclaim	21 %
Klonoa 2 - Lunateas's Veil	Jump'n'Run	Sony	83 %
Knockout Kings 2001	Sport	EA	72 %
Knockout Kings 2002	Sport	EA	71 %
Kuri Kuri Mix	Sonstiges	Empire	74 %
Lake Masters EX	Sport	Midas	65 %
Le Mans 24 Stunden	Rennspiel	Infogrames	79 %
Legacy Of Kain: Blood Omen 2	Action-Adventure	Eidos	83 %
Legacy Of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	86 %
Legends Of Wrestling	Sport	Acclaim	53 %
Lego Racers 2	Rennspiel	Lego	44 %
Looney Tunes Space Race	Rennspiel	Infogrames	71 %
Lotus Challenge	Rennspiel	Virgin	72 %
Mad Maestro!	Sonstiges	Eidos	65 %
Madden NFL 2001	Sport	EA	85 %
Madden NFL 2002	Sport	EA	86 %
Magix Music Maker	Sonstiges	Magix	k.W.



ATV: Offroad	Rennspiel	Sony	76 %
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Interplay	88 %
Barbarian	Action	Titus	75 %
Bass Strike	Sport	THQ	58 %
Batman Vengeance	Action-Adventure	Ubi Soft	62 %
BDFL Manager 2002	Strategie	Codemasters	74 %
Bloody Roar 3	Beat'em-Up	Virgin	71 %
Bloody Roar 3 - Limited Lenticular Edition	Beat'em-Up	Virgin	71 %
Bouncer, The	Action	Sony	58 %
Britney's Dance Beat	Sonstiges	THQ	68 %
Burnout	Rennspiel	Acclaim	82 %
Capcom vs. SNK 2 - Mark Of The Millennium 2001	Beat'em-Up	EA	56 %
CART Fury Championship Racing	Rennspiel	Konami	66 %
Casper - Spirit Dimensions	Action-Adventure	THQ	49 %
Centre Court: Hard Hitter	Sport	Midas	49 %
Circus Maximus - Chariot Wars	Rennspiel	THQ	64 %
City Crisis	Action	Take 2	63 %
Conflict Zone	Strategie	Ubi Soft	76 %
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Jump'n'Run	Vivendi	76 %
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	80 %
Dark Cloud	Action-Adventure	Sony	78 %
Dark Summit	Sport	Acclaim	70 %
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Sport	Acclaim	76 %
David Beckham Soccer	Sport	Ubi Soft	52 %
Dead Or Alive 2: Hardcore	Beat'em-Up	Sony	85 %
Deus Ex - The Conspiracy	Action-Adventure	Eidos	85 %
Devil May Cry	Action	Capcom	84 %
Disneys Dinosaurier	Action-Adventure	Ubi Soft	42 %
DNA - Dark Native Apostle	Action	Virgin	47 %
Donald Duck - Quack Attack	Jump'n'Run	Ubi Soft	70 %
Dragon Rage	Action	Infogrames	41 %
Drakan - The Ancients' Gates	Action-Adventure	Sony	83 %
Driven	Rennspiel	Ubi Soft	39 %
Driving Emotion Type S	Rennspiel	Squaresoft	42 %
Dropship - United Peace Force	Action	Sony	80 %
Dschungelbuch Groove Party	Sonstiges	Ubi Soft	70 %
DSF Fußball Manager 2002	Strategie	Ubi Soft	18 %

F1 2001	Sport	Sony	78 %
F1 2002	Rennspiel	EA	85 %
F1 Championship Season 2000	Rennspiel	EA	67 %
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	75 %
Fantavision	Sonstiges	Sony	71 %
FIFA 2001	Sport	EA	82 %
FIFA Football 2002	Sport	EA	85 %
FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002	Sport	EA	84 %
Final Fantasy X	Rollenspiel	Squaresoft	88 %
Flintstones			
In Viva Rock Vegas, The	Jump'n'Run	Swing!	45 %
Flucht von Monkey Island	Adventure	LucasArts	84 %
Formel Eins 2001	Rennspiel	Sony	80 %
Freak Out	Jump'n'Run	Swing!	62 %
Freestyle	Rennspiel	EA	80 %
Frequency	Sonstiges	Sony	80 %
Frogger's Adventure	Jump'n'Run	Konami	34 %
Fünfte Element, Das - NYR	Rennspiel	Wanadoo	49 %
Fur Fighters - Viggo's Revenge	Action-Adventure	Acclaim	77 %
G1 Jockey	Sport	THQ	61 %
Gauntlet Dark Legacy	Action	Konami	70 %
Giants - Citizen Kabuto	Action	Virgin	75 %



Zwei besonders spektakuläre Gurken für die Playstation 2: Army Men: Green Rogue und Sky Surfer!

Tests



Playstation2

Maximo - Ghosts To Glory	Action	EA	84 %
MDK 2: Armageddon	Action	Virgin	83 %
Medal Of Honor: Frontline	Action	EA	90 %
Megarace 3 - Nanotech Disaster	Rennspiel	Modern Games	43 %
Men In Black II - Alien Escape	Action	Infogrames	53 %
Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty	Action-Adventure	Konami	90 %
Midnight Club Street Racing	Rennspiel	Take 2	67 %
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Sport	Codemasters	72 %
Ministry Of Sound			
- Interactive Edition	Sonstiges	Ubi Soft	k.W.
Monster AG.			
Die - Schreckens-Insel	Jump'n'Run	Sony	52 %
Moto GP	Rennspiel	Sony	81 %
Moto GP 2	Rennspiel	Sony	82 %
Motor Mayhem	Rennspiel	Infogrames	55 %
Mr Moskeeto	Action	Eidos	70 %
MTV Music Generator 2001	Sonstiges	Codemasters	k.W.



Medal of Honor: Frontline ist zweifelsohne eines der besten PlayStation-2-Spiele überhaupt!

Mumie kehrt zurück, Die	Action	Vivendi	30 %
MX 2002			
- Featuring Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	75 %
MX Rider	Rennspiel	Infogrames	71 %
NBA Hoopz	Sport	Konami	70 %
NBA Live 2001	Sport	EA	76 %
NBA Live 2002	Sport	EA	78 %
NBA Street	Sport	EA	85 %
NFL Quarterback Club 2002	Sport	Acclaim	69 %
NGT - Next Generation			
- Tennis: US Open	Sport	Wanadoo	51 %
NHL 2001	Sport	EA	84 %
NHL 2002	Sport	EA	90 %
NHL Hitz 2002	Sport	Midway	78 %
No One Lives Forever	Action	Vivendi	78 %
Off-Road Wide Open	Rennspiel	Infogrames	63 %
Oni	Action	Take 2	66 %
Onimusha Warlords	Action-Adventure	EA	84 %
Operation: Winback	Action	Midas	78 %
Orphen: Scion of Sorcery	Rollenspiel	Activision	58 %
Parappa The Rapper 2	Sonstiges	Sony	67 %
Paris-Dakar Rally	Rennspiel	Acclaim	52 %
Penny Racers	Rennspiel	Midas	68 %
Pirates - The Legend Of Black Kat	Action-Adventure	EA	77 %
Polaroid Pete	Sonstiges	Virgin	65 %
Police 24/7	Action	Konami	69 %
Pool Master	Sport	Take 2	73 %
Portal Runner	Jump'n'Run	Infogrames	60 %
Prisoner Of War	Action-Adventure	Codemasters	75 %
Pro Evolution Soccer	Sport	Konami	90 %
Pro Rally 2002	Rennspiel	Ubi Soft	73 %
Project Eden	Action-Adventure	Eidos	75 %
Rally Championship	Rennspiel	Codemasters	75 %
Rayman M	Action	Ubi Soft	79 %
Rayman Revolution	Jump'n'Run	Ubi Soft	85 %
RC Revenge Pro	Rennspiel	Acclaim	69 %
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Sport	Konami	75 %
Red Card	Sport	Konami	71 %
Red Faction	Action	THQ	82 %
Resident Evil: Code Veronica X	Action-Adventure	EA	86 %
Resident Evil: Survivor 2			
- Code Veronica	Action	EA	54 %
REZ	Action	Sega	79 %
Ridge Racer V	Rennspiel	Sony	80 %
Ring Of Red	Strategie	Konami	80 %
Robot Warlords	Strategie	Midas	32 %
Rumble Racing	Rennspiel	EA	76 %
Salt Lake 2002	Sport	Eidos	56 %
Shadow Hearts	Rollenspiel	Konami	78 %

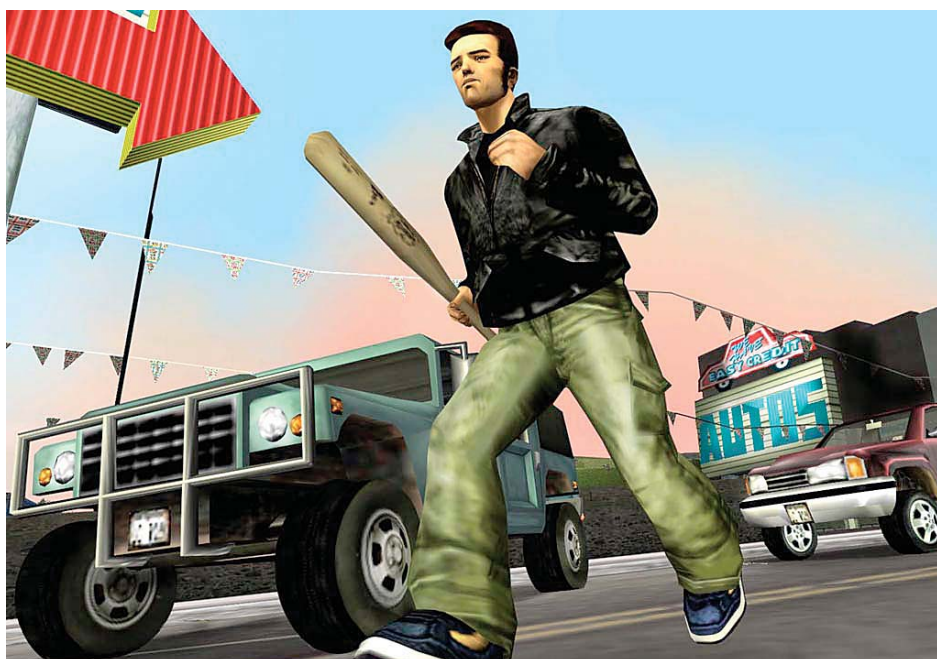
Shadow Man: 2econd Coming	Action-Adventure	Acclaim	80 %
Shadow Of Memories	Rollenspiel	Konami	76 %
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Sport	Activision	79 %
Shifters	Action	Bigben	40 %
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	88 %
Silpheed - The Lost Planet	Action	Swing!	77 %
Simpsons: Road Rage, The	Rennspiel	EA	75 %
Sky Odyssey	Action	Sony	78 %
Sky Surfer	Sport	Swing!	15 %
Slam Tennis	Sport	Infogrames	69 %
Sled Storm	Rennspiel	EA	78 %
Smash Court			
Tennis Pro-Tournament	Sport	Sony	78 %
Smuggler's Run	Rennspiel	Take 2	78 %
Smuggler's Run 2			
- Hostile Territory	Rennspiel	Take 2	81 %
Space Channel 5 - v1	Sonstiges	Sony	80 %
Spider-Man: The Movie	Action	Activision	79 %
Splash Down	Rennspiel	Infogrames	82 %
Spy Hunter	Action	Konami	77 %
SSX	Sport	EA	87 %
SSX Tricky	Sport	Virgin	88 %
Star Trek Voyager Elite Force	Action	Codemasters	70 %
Star Wars - Episode I:			
- Racer Revenge	Rennspiel	LucasArts	69 %
Star Wars Jedi Starfighter	Action	LucasArts	78 %
Star Wars Starfighter	Action	LucasArts	72 %
Star Wars: Super Bombad Racing	Rennspiel	LucasArts	59 %
State Of Emergency	Action	Take 2	72 %
Stitch Experiment 626	Jump'n'Run	Sony	55 %
Street Fighter 3 EX	Beat'em-Up	EA	61 %
Stunt GP	Rennspiel	Virgin	65 %
Summoner	Rollenspiel	THQ	80 %
Sunny Garcia Surfing	Sport	Ubi Soft	63 %
Super Bust-A-Move	Sonstiges	Acclaim	79 %
Super Trucks	Rennspiel	Bigben	78 %
Supercar Street Challenge	Rennspiel	Activision	48 %
Surfing H3O	Sport	Take 2	22 %
Tarzan Freeride	Jump'n'Run	Ubi Soft	69 %
Tekken Tag Tournament	Beat'em-Up	Sony	81 %
Test Drive Overdrive	Rennspiel	Infogrames	70 %
Tetris Worlds	Sonstiges	THQ	70 %
Theme Park World	Strategie	EA	72 %
Thunderhawk: Operation Phoenix	Action	Eidos	82 %
TIF 2002 - This Is Football 2002	Sport	Sony	80 %
Tiger Woods PGA Tour 2001	Sport	EA	79 %
Tiger Woods PGA Tour 2002	Sport	EA	82 %
Time Crisis 2	Action	Sony	78 %
TimeSplitters	Action	Eidos	75 %
Tokyo Xtreme Racer	Rennspiel	Ubi Soft	73 %
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	Activision	89 %
Top Angler	Sonstiges	THQ	45 %

Top Gear Dare Devil	Rennspiel	Mitsui	50 %
Top Gun - Combat Zones	Action	Virgin	76 %
Tour de France, Le	Sport	Konami	52 %
Twisted Metal: Black	Action	Sony	80 %
UEFA Challenge	Sport	Infogrames	55 %
UEFA Champions League			
- Saison 2001/2002	Sport	Take 2	66 %
USA Raser	Rennspiel	Davilex	63 %
Vampire Night	Action	Sony	75 %
Victorious Boxers	Sport	Empire	44 %



Erinnert ihr euch noch an den unglaublichen Hype um Metal Gear Solid 2 schon über ein Jahr vor dem Erscheinen?

Virtua Fighter 4	Beat'em-Up	Sega	90 %
V-Rally 3	Rennspiel	Infogrames	84 %
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	66 %
Warriors Of Might & Magic	Action	Infogrames	49 %
Wer wird Millionär? 2. Edition	Sonstiges	Eidos	60 %
Wild Wild Racing	Rennspiel	EA	71 %
WipeOut Fusion	Rennspiel	Sony	82 %
WM Nationalspieler	Sport	Ubi Soft	21 %
Woody Woodpecker - Die Flucht			
- aus Buzz Buzzard's Park	Jump'n'Run	Modern Games	55 %
World Championship			
- Snooker 2002	Sport	Codemasters	62 %
World Destruction League:			
- Thunder Tanks	Action	3DO	46 %
World Destruction League:			
- Warjetz	Action	3DO	40 %
World Rally Championship	Rennspiel	Sony	83 %
Worms Blast	Sonstiges	Ubi Soft	60 %
WTA Tour Tennis	Sport	Konami	42 %
WWF SmackDown!: Just Bring It	Sport	THQ	78 %
X-Squad	Action	EA	66 %
Zone Of The Enders	Action	Konami	79 %
Zorro - Der Schatten	Action-Adventure	BMS Modern Games	56 %



GTA III ist das von uns am höchsten bewertete PlayStation-2-Spiel bis jetzt. Was Besseres gibt es für Sonys Kiste nicht!

Tests



GameCube

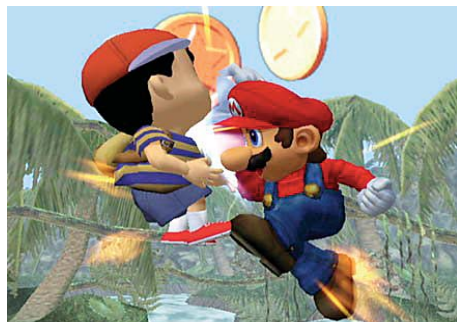
TITEL	GENRE	HERSTELLER	WERTUNG
007: Agent im Kreuzfeuer	Action	EA	79 %
18 Wheeler	Rennspiel	Acclaim	70 %
Batman Vengeance	Action-Adventure	Ubi Soft	62 %
Bloody Roar - Primal Fury	Beat'em-Up	Activision	74 %
Burnout	Rennspiel	Acclaim	83 %
Cel Damage	Rennspiel	EA	36 %
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	80 %
Dark Summit	Sport	THQ	74 %
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Sport	Acclaim	78 %
Donald Duck - Quack Attack	Jump'n'Run	Ubi Soft	66 %
Driven	Rennspiel	Ubi Soft	39 %
ESPN International Winter Sports	Sport	Konami	80 %
Extreme G3 - XG3	Rennspiel	Acclaim	82 %
F1 2002	Rennspiel	EA	87 %
FIFA 2002	Sport	EA	85 %

FIFA World Cup 2002	Sport	EA	84 %
Gauntlet Dark Legacy	Action	Konami	70 %
ISS 2	Sport	Konami	77 %
Jeremy McGrath: Supercross World	Rennspiel	Acclaim	31 %
Legends of Wrestling	Sport	Acclaim	53 %
Luigi's Mansion	Action-Adventure	Nintendo	78 %
NBA Courtside 2002	Sport	Nintendo	80 %
NHL Hitz 2002	Sport	Konami	80 %
Pikmin	Strategie	Nintendo	85 %
Red Card	Sport	Konami	72 %
Simpsons: Road Rage, The	Rennspiel	EA	75 %
Sonic Adventure 2 Battle	Jump'n'Run	Infogrames	80 %
Spider-Man: The Movie	Action	Activision	79 %
Spy Hunter	Action	Konami	74 %

SSX Tricky	Sport	EA	88 %
Star Wars: Rogue Leader	Action	EA	86 %
Super Monkey Ball	Action	Nintendo	79 %
Super Smash Brothers Melee	Beat'em-Up	Nintendo	80 %
Tarzan Freeride	Jump'n'Run	Ubi Soft	69 %
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	Activision	88 %
Virtua Striker 3 - Version 2002	Sport	Infogrames	66 %
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	87 %
Zoo Cube	Sonstiges	Acclaim	60 %



Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II war sicherlich der zugkräftigste Titel für den GameCube im Westen.



Noch ein Bestseller: Nintendos Knuddel-Beat 'em Up Super Smash Brothers Melee.



Luigis Mansion hat viele Fans etwas enttäuscht. Zu kurz und zu simpel. Aber bald kommt ja Mario Sunshine.

XBox Tests



Xbox

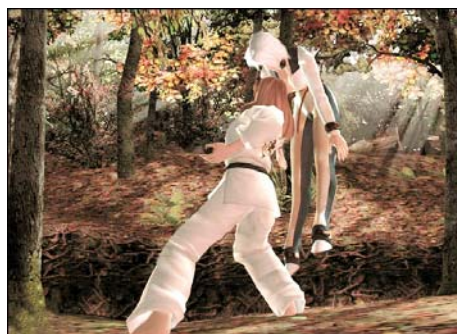
TITEL	GENRE	HERSTELLER	WERTUNG
007: Agent im Kreuzfeuer	Action	EA	79 %
4x4 Evolution 2	Rennspiel	Take 2	68 %
All-Star Baseball 2003	Sport	Acclaim	69 %
Amped	Sport	Microsoft	85 %
Arctic Thunder	Rennspiel	Konami	35 %
Azurik: Rise of Perathia	Action-Adventure	Microsoft	60 %
Batman Vengeance	Action-Adventure	Ubi Soft	62 %
Blood Wake	Action	Microsoft	55 %
Burnout	Rennspiel	Acclaim	83 %
Cel Damage	Rennspiel	EA	36 %
Circus Maximus - Chariot Wars	Rennspiel	THQ	64 %
Crash	Action	Rage	73 %
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Jump'n'Run	Vivendi	77 %
Dark Summit	Sport	THQ	74 %
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Sport	Acclaim	78 %
David Beckham Soccer	Sport	Ubi Soft	46 %
Dead or Alive 3	Beat'em-Up	Microsoft	88 %
Deadly Skies	Action	Konami	72 %
Enclave	Action-Adventure	Swing!	75 %
ESPN International Winter Sports	Sport	Konami	80 %
ESPN Winter X-Games Snowboarding 2	Sport	Konami	79 %
F1 2002	Rennspiel	EA	84 %

FIFA World Cup 2002	Sport	EA	84 %
Fuzion Frenzy	Sonstiges	Microsoft	46 %
Gauntlet Dark Legacy	Action	Konami	70 %
Genma Onimusha	Action	EA	86 %
Gun Metal	Action	Rage	76 %
Gun Valkyrie	Action	Sega	81 %
Halo	Action	Microsoft	90 %
Hunter: The Reckoning	Action	Virgin	72 %
ISS 2	Sport	Konami	77 %
Jet Set Radio Future	Sport	Sega	89 %
Knockout Kings 2002	Sport	EA	70 %
Legacy Of Kain: Blood Omen 2	Action-Adventure	Eidos	83 %
Legends Of Wrestling	Sport	Acclaim	58 %
Mad Dash Racing	Rennspiel	Eidos	69 %
indiziert	Action	Take 2	85 %
Meistertrainer 2001/2002	Strategie	Eidos	30 %
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Sport	Codemasters	73 %
Moto GP	Rennspiel	THQ	85 %
MX 2002 Featuring Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	75 %
NBA Inside Drive 2002	Sport	Microsoft	78 %
NBA Live 2002	Sport	EA	80 %
New Legends	Action	Konami	30 %
NHL 2002	Sport	EA	90 %

NHL Hitz 2002	Sport	Konami	78 %
Nightcaster	Action-Adventure	Microsoft	61 %
Oddworld: Munch's Oddysee	Jump'n'Run	Microsoft	84 %
Offroad Wide Open	Rennspiel	Infogrames	40 %
Pirates - The Legend Of Black Cat	Action-Adventure	EA	77 %
Prisoner of War	Action-Adventure	Codemasters	75 %
Project Gotham Racing	Rennspiel	Microsoft	83 %
Ralli Sport Challenge	Rennspiel	Microsoft	89 %
Red Card	Sport	Konami	76 %
Shrek	Jump'n'Run	TDK	38 %
Simpsons: Road Rage, The	Rennspiel	EA	75 %
Slam Tennis	Sport	Infogrames	69 %
Spider-Man: The Movie	Action	Activision	80 %
Splashdown	Sport	Infogrames	83 %
Spy Hunter	Action	Konami	76 %
SSX Tricky	Sport	EA	88 %
Star Wars Jedi-Starfighter	Action	EA	78 %
Star Wars Starfighter	Action	EA	73 %
Star Wars: Obi-Wan	Action-Adventure	EA	68 %
Test Drive Overdrive	Rennspiel	Infogrames	70 %
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	Activision	88 %
Tour de France, Le	Sport	Konami	52 %
Transworld Surf	Sport	Infogrames	71 %
Wreckless	Action	Activision	70 %



2 Millionen verkaufte Exemplare: Halo ist ein phänomenaler Erfolg auf der Xbox. Davon bräuchte Microsoft mehr.



Dead Or Alive 3 hat sich 1,5 Millionen mal verkauft. Das richtige Spiel, um mit seiner Xbox anzugeben.



Aufgrund des realistischen Ansatzes ist Amped genau das Richtige für Leute, die auch im echten Leben snowboarden.

GameBoy Advanced Tests

TITEL	GENRE	HERSTELLER	WERTUNG
Advanced Wars	Strategie	Nintendo	93 %
Alexander Zickler			
Total Soccer 2002	Sport	Ubi Soft	6 %
Alienators - Evolution Continues	Action	Activision	68 %
Arcade Classics			
- Konami Collectors Series	Spielesammlung	Konami	80 %
Army Men Advance	Action	Infogrames	45 %
Asterix & Obelix: Jetzt geht's rund	Action	Infogrames	45 %
Atlantis - Das Geheimnis der verlorenen Stadt	Jump'n'Run	THQ	62 %
Back Track	Action	Telegames	35 %
Batman Vengeance	Jump'n'Run	Ubi Soft	60 %
Bomberman Tournament	Action	Activision	82 %
Boxing Fever	Sport	THQ	55 %
Breath Of Fire	Rollenspiel	Ubi Soft	81 %
Breath of Fire II	Rollenspiel	Ubi Soft	82 %
Britney's Dance Beat	Sport	THQ	57 %
Broken Sword - Baphomet's Fluch	Adventure	Ubi Soft	79 %
Casper	Action	Microids	62 %
Castlevania - Circle Of The Moon	Action-Adventure	Konami	88 %
Caesars Palace Advance	Strategie	THQ	50 %
Chessmaster	Strategie	Ubi Soft	78 %
Chu Chu Rocket!	Sonstiges	Infogrames	80 %
Columns Crown	Sonstiges	Infogrames	67 %
Crash Bandicoot XS	Jump'n'Run	Vivendi	83 %
Creatures	Strategie	Swing! Entertainment	72 %
Cruis'n Velocity	Rennspiel	Konami	58 %



CT Special Forces	Action	Bigben Interactive	75 %
Dark Arena	Action	THQ	67 %
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Sport	Acclaim	80 %
David Beckham Fussball	Sport	Ubi Soft	35 %
Davis Cup	Sport	Ubi Soft	23 %
Denki Blocks	Sonstiges	Ubi Soft	65 %
Dexter's Laboratory	Action	Ubi Soft	64 %
Die Biene Maja	Jump'n'Run	Acclaim	80 %
Die Monster AG	Jump'n'Run	THQ	69 %
Dokapon - Monster Hunter	Rollenspiel	Ubi Soft	72 %
Donald Duck Advance	Jump'n'Run	Ubi Soft	74 %
Doom	Action	Activision	82 %
Downforce	Rennspiel	Titus	60 %
Driven	Rennspiel	Ubi Soft	60 %
Droopy's Tennis Open	Sport	Bigben Interactive	65 %
DSF Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	68 %
Earthworm Jim	Jump'n'Run	THQ	70 %
Ecks vs Sever	Action	Ubi Soft	78 %
ESPN Final Round Golf	Sport	Konami	63 %
ESPN Great Outdoor Games			
- Bass Tournament	Sport	Konami	54 %
ESPN International Winter Sports	Sport	Konami	80 %
ESPN X-Games Skateboarding	Sport	Konami	67 %
ESPN Winter X-Games			
Snowboarding 2	Sport	Konami	66 %
E.T. - Der Ausserirdische	Action-Adventure	Ubi Soft	27 %
European Super League	Sport	Titus	33 %
Expedition der Stachelbeeren			
- Zoff im Zoo	Jump'n'Run	THQ	30 %
Extreme Ghostbusters			
- Code Ecto-1	Action-Adventure	Wanadoo	61 %
F-14 Tomcat	Action	THQ	61 %
F-Zero - Maximum Velocity	Rennspiel	Nintendo	80 %
Familie Feuerstein			
- Bedrock steht Kopf	Jump'n'Run	Swing! Entertainment	40 %
Feivel der Mauswanderer und der verborgene Schatz	Jump'n'Run	Swing! Entertainment	69 %
FILA Decathlon	Sport	THQ	62 %
Final Fight One	Action	Ubi Soft	85 %
Fire Pro Wrestling	Sport	Ubi Soft	79 %



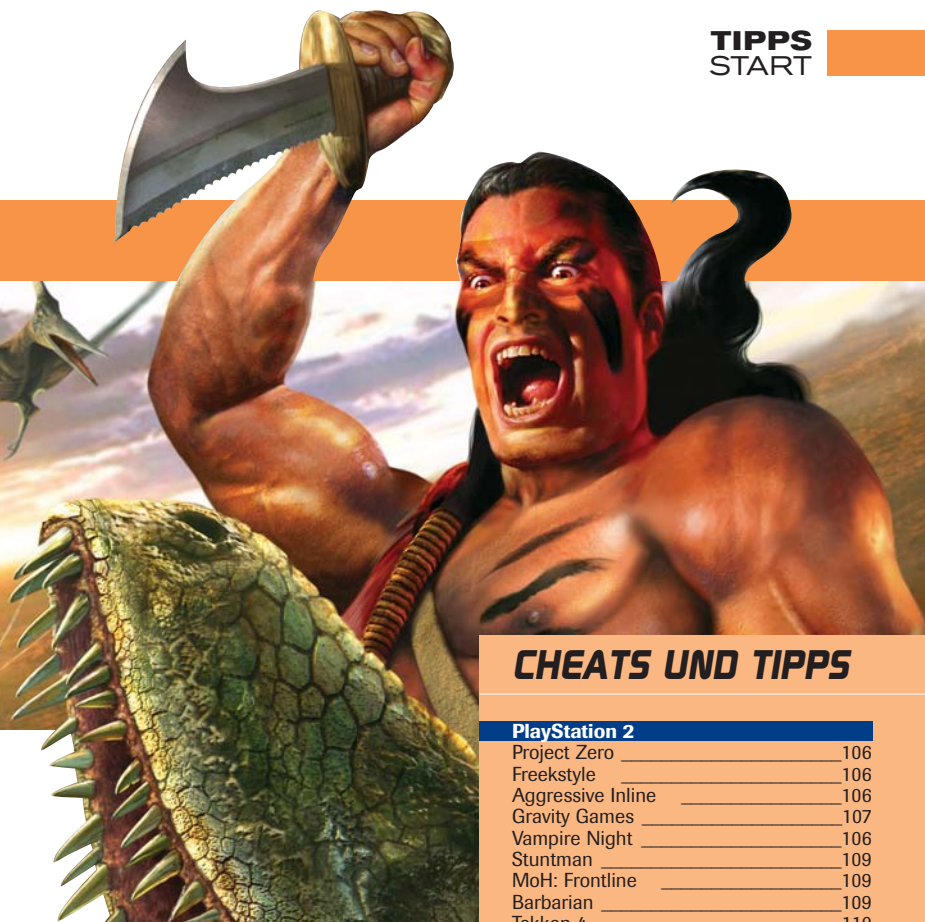
Fortress	Strategie	THQ	63 %
Frogger's Adventures			
- Temple of the Frog	Jump'n'Run	Konami	75 %
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	90 %
Gradius Advance	Action	Konami	85 %
Gremlins - Stripe vs Gizmo	Jump'n'Run	Wanadoo	59 %
GT Advance Championship Racing	Rennspiel	THQ	80 %
GT Advance 2 - Rally Racing	Rennspiel	THQ	80 %
Harry Potter und			
der Stein der Weisen	Action-Adventure	Electronic Arts	60 %
Hey Arnold! The Movie	Jump'n'Run	THQ	55 %
Hot Potato	Sonstiges	Ubi Soft	76 %
Ice Age	Jump'n'Run	Ubi Soft	43 %
In einem Land vor unserer Zeit	Jump'n'Run	Swing! Entertainment	59 %
Inspector Gadget			
- Advance Mission	Jump'n'Run	Bigben Interactive	73 %
International Karate Advanced	Sport	Flashpoint AG	75 %
ISS - International			
Superstar Soccer	Sport	Konami	79 %
Iridion 3D	Action	THQ	56 %
Jackie Chan Adventures	Action	Activision	71 %
Jimmy Neutron			
der mutige Erfinder	Jump'n'Run	THQ	69 %
Jurassic Park 3 - Dino Attack	Action-Adventure	Konami	50 %
Jurassic Park 3 - DNA Factor	Sonstiges	Konami	43 %
Jurassic Park 3 - Park Builder	Strategie	Konami	70 %
Kao the Kangaroo	Jump'n'Run	Titus	43 %
Klonoa - Empire of Dreams	Jump'n'Run	Infogrames	83 %
Konami Crazy Racers	Rennspiel	Konami	81 %
Kong - The Animated Series	Jump'n'Run	Ubi Soft	58 %
Kuru Kuru Kururin	Sonstiges	Nintendo	80 %
Lady Sia	Jump'n'Run	TDK	81 %
Lego Bionicle	Adventure	Electronic Arts	53 %
Lego Footbal Mania	Sport	Electronic Arts	48 %
Lego Insel 2 -			
Der Steinbrecher kehrt zurück	Action-Adventure	Electronic Arts	69 %
Lego Racers 2	Rennspiel	Electronic Arts	67 %
Lilo & Stitch	Action	Ubi Soft	80 %
Lucky Luke - Wanted!	Jump'n'Run	Infogrames	63 %
Manic Miner	Action	Bigben Interactive	47 %
Maniac Racers Advance	Rennspiel	Konami	68 %
Mario Kart - Super Circuit	Rennspiel	Nintendo	90 %
Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	82 %
Match Platoon	Strategie	Kemco	83 %
Medabots AX	Action	Ubi Soft	55 %
Meganam Battle Network	Action	Ubi Soft	75 %
Men in Black - The Series	Action	Ubi Soft	30 %
Midnight Club Street Racing	Rennspiel	Bigben Interactive	46 %
Midway's Greatest Arcade Hits	Spielesammlung	Konami	42 %
Mike Tyson Boxing	Sport	Ubi Soft	46 %
Moorhuhn 3 ... Es gibt Huhn	Action	Ubi Soft	10 %
Moto GP			
- Ultimate Racing Technology	Rennspiel	THQ	72 %
Mr. Driller	Sonstiges	Infogrames	70 %
Mr. Driller 2	Sonstiges	Infogrames	72 %
Muppet Pinball Mayhem	Flipper	Ubi Soft	65 %
MX 2002 featuring			
Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	60 %
NBA Jam 2002	Sport	Acclaim	48 %
Namco Museum	Spielesammlung	Infogrames	79 %
Pac-Man Collection	Spielesammlung	Infogrames	80 %
Penny Racers	Rennspiel	THQ	59 %
Peter Pan - Neue Abenteuer im Nimmerland	Jump'n'Run	Ubi Soft	58 %
Phalanx	Action	Kemco	84 %
Pinball Challenge Deluxe	Flipper	Ubi Soft	76 %
Pinobee - Wings of Adventure	Jump'n'Run	Activision	57 %
Pitfall - The Mayan Adventure	Jump'n'Run	THQ	47 %
Planet Monsters	Action	Titus	64 %
Planet der Affen	Action-Adventure	Ubi Soft	62 %

Pocket Music	Sonstiges	Ubi Soft	63 %
Powerpuff Girls:			
Mojo Jojo A-Go-Go	Action	Ubi Soft	60 %
Power Rangers - Time Force	Action	THQ	62 %
Prehistorik Man	Jump'n'Run	Titus	61 %
Pro Tennis WTA Tour	Sport	Konami	70 %
Puyo Pop	Sonstiges	Infogrames	83 %
Rainbow Six - Rogue Spear	Action	Ubi Soft	71 %
Rampage Puzzle Attack	Sonstiges	Konami	77 %
Rayman Advance	Jump'n'Run	Ubi Soft	85 %
Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	Sport	Konami	56 %
Salt Lake 2002	Sport	Ubi Soft	48 %
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	Jump'n'Run	THQ	44 %
Scrabble	Sonstiges	Ubi Soft	72 %
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Sport	Activision	60 %
Sheep	Sonstiges	Empire Interactive	74 %
Shrek - Swamp Kart Speedway	Rennspiel	TDK	49 %
Snood	Sonstiges	Bigben Interactive	43 %
Sonic Advance	Jump'n'Run	Infogrames	78 %
Space Invaders	Action	Activision	80 %
Spider-Man - Mysterio's Menace	Action-Adventure	Activision	83 %
Spider-Man - The Movie	Action-Adventure	Activision	80 %
Spy Hunter	Rennspiel	Konami	50 %
Spyro - Season of Ice	Action-Adventure	Vivendi	80 %
Star Wars - Jedi Power Battles	Action-Adventure	THQ	38 %
Star Wars Episode II			
- Angriff der Klonkrieger	Action	THQ	25 %
Star X	Action	Ubi Soft	57 %
Super Black Bass Advance	Sport	Ubi Soft	36 %
Super Bust-A-Move	Sonstiges	Ubi Soft	84 %
Super Dodge Ball Advance	Sport	Ubi Soft	68 %
Super Mario Advance	Jump'n'Run	Nintendo	80 %
Super Mario World			
- Super Mario Advance 2	Jump'n'Run	Nintendo	90 %
Super Street Fighter II			
- Turbo Revival	Beat'em-Up	Ubi Soft	85 %
Tang Tang	Sonstiges	Take 2	49 %
Tekken Advance	Beat'em-Up	Infogrames	82 %
Tetris Worlds	Sonstiges	THQ	73 %
The Scorpion King			
- Sword of Osiris	Jump'n'Run	Vivendi	75 %
Tiger Woods PGA Tour 2002	Sport	Ubi Soft	40 %
Tiny Toon Adventures			
- Buster's Bad Dream	Action	Swing! Entertainment	64 %
Tiny Toon Adventures			
- Wacky Stackers	Sonstiges	Swing! Entertainment	78 %
Tom und Jerry			
- Der Magische Ring	Action	Ubi Soft	28 %
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Activision	81 %
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	Activision	87 %
Top Gun: Firestorm	Action	Virgin	70 %
Top Gear GT Championship	Rennspiel	Kemco	68 %
Total Soccer Manager	Sport-Simulation	Ubi Soft	60 %
Tweety & The Magic Gems	Sonstiges	Kemco	39 %
Virtual Kasparov	Strategie	Titus	62 %
V.I.P.	Action	Ubi Soft	50 %
V-Rally 3	Rennspiel	Infogrames	90 %
Wario Land 4	Jump'n'Run	Nintendo	90 %
WWF - Road to Wrestlemania	Sport	THQ	54 %
X-Bladez - Inline Skater	Sport	Ubi Soft	21 %
X-Men - Reign of the Apocalypse	Action	Activision	70 %
Zone of the Enders			
- The Fist of Mars	Strategie	Konami	80 %
Zoo Cube	Sonstiges	Acclaim	65 %



TIPPS

In diesem Monat:
WAFFEN-TIPPS für
Turok Evolution



Gameboy Advance: Tipp des Monats

Castlevania: Harmony of Dissonance

Hard Mode: Gebt als Namen **HARDGAME** ein.

Keine Magie: Benutzt **NO MAGIC** als Namen und spielt ohne Magiebücher.

Boss-Rush-Mode: Nachdem ihr das Spiel bezwungen habt erhaltet ihr automatisch den Boss-Rush-Mode, in dem ihr nacheinander gegen die finsternen Obermotive antretet.



Als 8-Bit-Simon spielen: Nachdem ihr den Boss-Rush-Mode erhalten habt gebt ihr während dem Konami-Logo **▲▲▼▼◀▶◀▶B, A** ein. Startet danach den Rush-Mode.



Als Maxim spielen: Nachdem ihr einmal durch seid, gebt ihr **MAXIM** als Namen an.

INFO
Kassiert bis zu 250 Euro für
eingesandte Tipps & Tricks!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Cheat-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztipp bis hin zur mehrseitigen Taktikensammlung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Aufwändige Lösungen mit Karten oder anderem Material sind uns bei Veröffentlichung bis zu 250 Euro wert.

Allerdings solltet ihr dabei folgende Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muss von euch stammen – auf Internet-Seiten abschreiben ist sinnlos.
- Bei größeren Beiträgen darf der Text nur unserem Verlag vorliegen.
- Der Beitrag muss sich mit einem neuen, aktuellen Spiel befassen.
- Schickt uns Tipps möglichst per E-Mail, beim größeren Texten ist uns auch Post willkommen. Bilder sind uns als GIF-, TIF- oder JPG-Dateien willkommen.

CHEATS UND TIPPS

PlayStation 2

Project Zero	106
Freekstyle	106
Aggressive Inline	106
Gravity Games	107
Vampire Night	106
Stuntman	109
MoH: Frontline	109
Barbarian	109
Tekken 4	110
Tekken 4	111
Turok Evolution	113
Stuntman	116

Xbox

Aggressive Inline	106
Crazy Taxi 3	108
Hunter: The Reckoning	107
Enclave	108
Loons	110
Turok Evolution	113

GameCube

Aggressive Inline	106
Beach Spikers	108
Legends of Wrestling	109
Tony Hawk 3	110
Turok Evolution	113

Schickt euren Beitrag an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GamePro
Cheats & Tipps
Leopoldstr. 252 b
80807 München
E-Mail: tipps@gamepro.de

Hallo und herzlich willkommen in unserer Cheat-Ecke!

Auf diesen Seiten präsentieren wir euch Tipps, Cheats und Komplettlösungen zu allen wichtigen Systemen. Habt bitte Verständnis dafür, wenn speziell der GameCube nicht sonderlich stark vertreten ist: Für Xbox und PS2 erscheinen einfach mehr Titel. Da wir nicht den ganzen Tag auf die Suche nach Tricks zu den neuesten Spielen gehen können (schließlich wollt ihr ja auch Tests lesen), sind wir auf eure Mithilfe angewiesen. Falls ihr einen nützlichen Tipp herausgefunden habt, dann immer her damit! Ich freue mich über jede Zuschrift, **Kai**.



Cheats und Tipps

Project Zero

Bei Tecmos Geisterhatz könnt ihr verschiedene Boni freischalten, indem ihr das Spiel unter bestimmten Voraussetzungen beendet.

Einmal den Story-Mode durchspielen:

Battle Mode, Geisterliste, Sound-Test, neue Kostüme, und Spezial-Funktionen werden freigeschaltet.

Battle Mode durchspielen:

Der Schwierigkeitsgrad Nightmare wird freigeschaltet.

Das Spiel auf Nightmare beenden:

Die Kapitelauswahl wird freigeschaltet, und ihr bekommt ein alternatives Ende zu sehen.



SPINNWEBEN wird das Spiel in eurem Regal kaum ansetzen, wenn ihr alles sehen wollt.

Vampire Night

Um die Vampirjagd zu erleichtern, könnt ihr einen **Free-Play-Modus** mit unendlich vielen Continues aktivieren, indem ihr alle Trainingsmissionen komplettiert.



Die Geschöpfe der Nacht haben nichts mehr zu lachen, wenn ihr erstmal den **FREE-PLAY-MODUS** aktiviert habt.

Freekstyle

Mit unseren Codes lässt sich bei dem Motorsport-Spektakel einiges anstellen.

CODE	BESCHREIBUNG	CODE	BESCHREIBUNG
flysolo	No Bike Mode	horns	Lil' Demon Bike (Mike Jones) freischalten
cooldude	Clifford Adoptante freischalten	plunger	Flushed Bike (Mike Jones) freischalten
toughguy	Mike Jones freischalten	hekacool	Speedy Bike (Jessica Patterson) freischalten
blondie	Jessica Patterson freischalten	lightnin	Charged Up Bike (Jessica Patterson) freischalten
gimegreg	Greg Albertyn freischalten	tonboy	Racer Girl Bike (Jessica Patterson) freischalten
populate	Alle versteckten Charaktere freischalten	allshook	The King Bike (Greg Albertyn) freischalten
carverok	Kurs "Burn It Up" freischalten	patriot	National Pride Bike (Greg Albertyn) freischalten
clippers	Kurs "Gnome Sweet Gnome" freischalten	number1	Champion Bike (Greg Albertyn) freischalten
blackjak	Kurs "Let It Ride" freischalten	wheels	Alle Bikes freischalten
todamoon	Kurs "Rocket Garden" freischalten	hellooo	Ecko MX Outfit (Mike Metzger) freischalten
wideopen	Kurs "Crash Pad FreeStyle" freischalten	bodyart	All Tatted Up Outfit (Mike Metzger) freischalten
tuckelle	Kurs "The Burbs FreeStyle" freischalten	ripped	Muscle Bound Outfit (Brian Deegan) freischalten
trakmeet	Alle Kurse freischalten	soldier	Commander Outfit (Brian Deegan) freischalten
eyedrops	Bloodshot Bike (Mike Metzger) freischalten	thnkpink	Fun Lovin' Outfit (Leeann Tweeden) freischalten
brrrrrap	Rock Of Ages Bike (Mike Metzger) freischalten	spicy	Red Hot Outfit (Leeann Tweeden) freischalten
seventwo	Rhino Rage Bike (Mike Metzger) freischalten	kidsgame	Playing Jax Outfit (Stefy Bau) freischalten
whatever	Mulisha Man Bike (Brian Deegan) freischalten	invasion	UFO Racer Outfit (Stefy Bau) freischalten
hedbangr	Heavy Metal Bike (Brian Deegan) freischalten	wings	Tiki Outfit (Clifford Adoptante) freischalten
whozaskn	Dominator Bike (Brian Deegan) freischalten	nosleeve	Tankin' It Outfit (Clifford Adoptante) freischalten
ovenmitt	Hot Stuff Bike (Leeann Tweeden) freischalten	babyblue	Blue Collar Outfit (Mike Jones) freischalten
stylin	Trendsetter Bike (Leeann Tweeden) freischalten	boxcars	High Roller Outfit (Mike Jones) freischalten
goodlook	Seducer Bike (Leeann Tweeden) freischalten	layers	Warming Up Outfit (Jessica Patterson) freischalten
hereiam	Amore Bike (Stefy Bau) freischalten	not2grly	Hoodie Style Outfit (Jessica Patterson) freischalten
sparkles	Disco Tech Bike (Stefy Bau) freischalten	ilookgud	Sharp Dresser Outfit (Greg Albertyn) freischalten
twoneone	211 Bike (Stefy Bau) freischalten	comet	Star Rider Outfit (Greg Albertyn) freischalten
supdude	Gone Tiki Bike (Clifford Adoptante) freischalten	yardsale	Alle Outfits freischalten
goflobro	Island Spirit Bike (Clifford Adoptante) freischalten	loksmith	Alle Geheimnisse freischalten
stoked	Hang Loose Bike (Clifford Adoptante) freischalten	wtchkprs	Slow Motion / Blur Mode
kickbutt	Beater Bike (Mike Jones) freischalten	allfreak	Immer "Freakout" Zeit

Mit unseren Codes werdet auch ihr zu **HÖHENFLÜGEN** fähig sein.



Viele **VERSTECKTE FAHRER UND BIKES** warten darauf, freigeschaltet zu werden.

Aggressive Inline

Wenn ihr ob des Schwierigkeitsgrades am Verzweifeln seid (oder einfach zu faul, alles selbst zu erspielen), dann benutzt am besten die folgenden Codes, die für alle Versionen gelten. Alle Codes werden im Cheats-Bildschirm im Optionsmenü eingegeben.

BESCHREIBUNG	CODES
Cheat Mode	PLZDOME
Level Select, alle Editor-Objekte, volle Statuswerte	▲, ▲, ▼, ▼, ▲, ►, ◀, ►, BABA
Alle Charaktere	▼, ►, ►, ▼, ◀, ▼, ◀, ►, ►, ►
Alle Schlüssel	SKELETON
Niemals sterben	KHUFU
Juice-Regeneration	◀, ◀, ►, ►, ◀, ►, ▼, ▲, ▲, ▼, ▲

Juice-Leiste ist immer voll	BAKABAKA
Super Spin	◀, ◀, ◀, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶
Perfekte Manuals	QUEZDONTSLLEEP
Perfekte Handplants	JUSTINBAILEY
Perfekte Grinds	BIGUPYASELF
Geringe Schwerkraft bei Wallrides	▲, ▼, ▲, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ABABS

Um einen **Handgrind** auszuführen, drückt ihr während der Fahrt an einem Grind-Hindernis dreimal runter und dann Grind.

Um **Videos freizuschalten**, müsst ihr alle normalen Herausforderungen eines Levels beenden.

Wenn ihr alle Safttüten eines Levels aufsammelt, bekommt ihr dafür einen **Cheat-Code**.

Komplettiert alle Levels mit 100%, um die **Ultra Skates** freizuschalten, die euch einen blauen Statuspunkt für jede Fähigkeit spendieren.

Komplettiert alle Herausforderungen (normale und versteckte) jedes

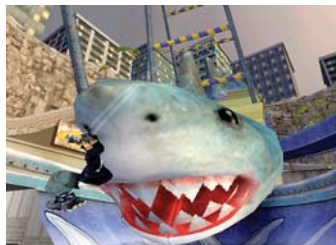


In diesem **MENÜ** gebt ihr die Codes ein.

Levels, um **Power Skates** freizuschalten. Sie geben euch einen blauen Statuspunkt für jede Fähigkeit.

Vollendet alle normalen und versteckten Herausforderungen eines Levels, um einen coolen **Bonus-Charakter** freizuschalten.

LEVEL	CHARAKTER
Movie Lot	The Bride
Civic Center	Goddess
Industrial	Junkie
Boardwalk	Captain
Cannery	Diver
Airfield	Bombshell
Museum	Mummy



Selbst dieser Zeitgenosse kann euch nicht schrecken, wenn ihr unsere **CODES** benutzt.



Hunter: The Reckoning



Ein paar nützliche (und auch einige weniger nützliche) Tipps trudelten auch zur Xbox-Untoten-Metzelei ein.

Alle Waffen:

Während dem Spiel drückt ihr B, ▲, ◀, ▼, ▶, B, B auf dem Steuerkreuz. Dieser Code ist nur einmal möglich.

Sound-Test:

Während des Spiels

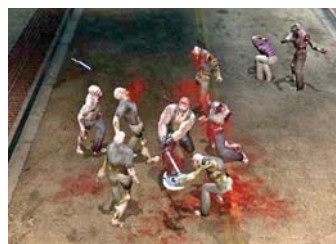
◀, ◀, B oder ▶, ▶, B drücken.

Nightmare-Modus:

Auch nach dem ersten Durchspielen bekommt ihr Zugriff auf den Nightmare-Modus.

Gutes Ende:

Rettet mindestens 50 Unschuldige.



Mit dem Cheat für **ALLE WAFFEN** metzelt es sich gleich viel besser.



Gravity Games Bike: Street, Vert, Dirt

Solltet ihr euch aus Versehen diese Trendsportgurke zugelegt haben, dann gebt als Entschädigung folgende Codes im Cheatmenü ein.

CODE	AUSWIRKUNG
LOTACRAP	Cheat Mode
MAXSTATS	maximale Werte für alle Fahrer
PIKARIDE	alle Bikes
DMCDMAN	Dennis McCoy's Werte
BONEGUY	spielt als Bobby Bones
FLYAWAY	spielt als Bird Brains
BADGIRL	spielt als Hotty Babe
SIGMAN	spielt als Angus Sigmund
OLDLADY	spielt als Ramp Granny
OILSPILL	Oil Refinery Level freischalten
CHOOCHOO	Train Depot Level freischalten
ARTRIDER	Museum District Level freischalten
ARTCOMP	Museum District Wettbewerb freischalten
FUZYDIRT	Fuzzy's Yard Level freischalten
VOLCANO	Mount Magma Level freischalten
PAVEMENT	Gravity Games Street Level freischalten
GGFLYER	Gravity Games Vert Level freischalten
MUDPUDDLE	Gravity Games Dirt Level freischalten
ANDFMV	Andre Ellisons Video
DMCFMV	Dennis McCoy's Video
JAMFMV	Jamie Bestwicks Video
LEIFMV	Leigh Ramsdells Video
MATFMV	Mat Berringers Video
REUFMV	Reuel Eriksons Video
FUZFVM	Fuzzy Halls Video



Selbstironie der Entwickler? Mit diesem **CODE** schaltet ihr alles frei.

bevor ihr in den Zug steigt.

Alternate-Hunter-Modus:

Nach dem ersten Durchspielen wird diese Option im Special-Features-Screen aktiviert. Die vier Charaktere bekommen nach der Anwahl neue schicke Kostüme.

Waffen voll aufrüsten:

Drückt ▼, ▼, B, Y, ▼, ▼ einfach während des laufenden Spiels.

Alle Cheats, die während dem laufenden Spiel eingegeben werden, gebt ihr mit dem Steuerkreuz ein.



Crazy Taxi 3: High Roller

Bei Segas Taxirennen könnt ihr diverse Features freischalten:

Beendet Level 1 im Crazy-X-Mode, um detaillierte **Stadtpläne** zu bekommen (West Coast, Glitter Oasis, Small Apple).

Für **neue Fahrzeuge** (Bike, Stroller, Carriage) beendet ihr Level 2.

Bei Kompletzierung des 3. Levels gibt's den coolen **Another-Day-Mode** als Extra.

Schafft ihr gar Level S-S, könnt ihr **alle Kurse** mit **allen Fahrern** angehen.

Außerdem gibt's noch **folgende mehr oder weniger sinnvolle Codes**:

Um den **Richtungspfeil auszuschalten**, haltet ihr im Charakter-Auswahl-Screen den weißen Button und drückt dann A.

Wenn ihr aus irgendeinem Grund die **Zielmarkierung ausschalten** wollt, dann haltet im Charakter-Auswahl-Screen den schwarzen Button und drückt A.

Beide Auswirkungen zusammengefasst im **Expert-Mode** bekommt ihr, indem ihr im Charakter-Auswahl-Screen den schwarzen und den weißen Button gedrückt haltet und dann A betätigt.



Im Expert-Mode gibt es **KEINE RICHTUNGS- ODER ZIELMARKIERUNG**.



Enclave

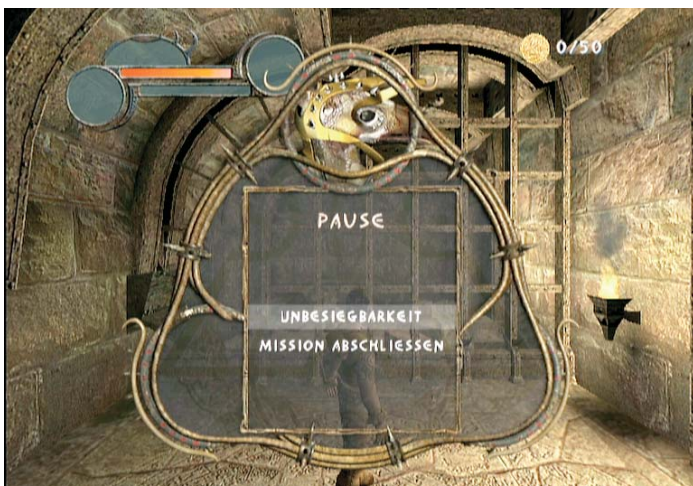


Mit unseren Cheats könnt ihr sofort die **KAMPAGNE DER FINSTERNIS** starten.

Zu dem gelungenen Action-Adventure von Swing! Entertainment präsentieren wir euch Cheats und Tipps.

Cheat Mode:

Pausiert das Spiel und drückt **X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y** um den God-Mode und eine



Mit **UNBESIEGBARKEIT** braucht ihr die Legion der Finsternis nicht zu fürchten.



Beach Spikers

Jede Menge zusätzliche Kostüme gibt es bei Beach Spikers von Infogrames zu entdecken.

Fighting Vipers Kostüme:

Gebt **FVIPERS** als Passwort ein (Badeanzug 109 und 110; Haar 75; Gesicht 51).

Space Channel 5 Kostüme:

Gebt **ARAKATA** als Passwort ein



Die neuen Badeanzüge und Sonnenbrillen setzt ihr im **EDITOR** ein.

Außerdem könnt ihr noch Kostüme und Accessoires in den verschiedenen Spielmodi freispielen:

Arcade-Modus mit Japan durchspielen	Badeanzug 103 und 104
Arcade-Modus einmal durchspielen	Badeanzug 87 und 88
Arcade-Modus zweimal durchspielen	Badeanzug 90 und 91
Arcade-Modus dreimal durchspielen	Badeanzug 93 und 94
World-Tour-Modus durchspielen	Badeanzug 96 bis 102
World-Tour-Modus durchspielen	Sonnebrille 86 bis 93
World-Tour-Modus durchspielen	Haar 71 bis 74
World-Tour-Modus auf erstem Platz beenden	Badeanzug 89, 92, 95
Team Dural besiegen	Gesicht 54 und 55
Alle Trainingslevel beenden	Badeanzug 71 bis 86



Gegen Team Dural antreten:

Platziert euch auf dem **ersten Platz der World Tour**.

(Badeanzug 111, 112, 113; Haar 76; Gesicht 53).

Daytona USA Kostüm:

Gebt **DAYTONA** als Passwort ein (Badeanzug 107 und 108).

Phantasy Star Online Kostüme:

Gebt **PHANTA2** als Passwort ein (Badeanzug 114 und 115; Haar 77; Gesicht 53).

Sega Kostüme:

Gebt **OHTORII** als Namen im World-Tour-Modus an (Badeanzug 116 und 117).

Virtua Cop Kostüme:

Gebt **JUSTICE** als Namen im World-Tour-Modus an (Badeanzug 105 und 106; Sonnenbrille 94).

Option zum beenden der aktuellen Mission freizuschalten.

Kampagne der Finsternis freischalten:

Startet ein neues Spiel, gebt einen Namen für den Spielstand ein, und wenn der Episoden-Auswahl-Bildschirm erscheint drückt ihr **X, Y, Y, X, X, Y, X, Y**.

Als Erd-Golem spielen:

Beendet die Kampagne des Lichts, um den Erd-Golem als Charakter freizuschalten. Er kann nicht mit Waffen oder Rüstungen ausgestattet werden, ist dafür aber extrem stark und haut ordentlich zu.

Als Stein-Gnom spielen:

Beendet die Kampagne der Finsternis, um den Stein-Gnom als spielbaren Charakter freizuschalten. Für ihn gilt das selbe wie für den Erd-Golem: Er kann nicht ausgerüstet werden, ist dafür aber sehr stark.

Als Kampfdroide 9320 spielen:

Sammelt alles Gold der Kampagne des Lichts ein, um den mächtigen Kampfdroiden als Spielcharakter freizuschalten.

Als Fetica spielen:

Sammelt alles Gold der Kampagne der Finsternis ein.

Medal of Honor: Frontline

Extras-Option:

Gebt **DAWOIKS** über die Enigma-Maschine ein.

Photonen-Torpedos:

Gebt **TPDOMOHTON** ein. Im Bonus-Menü unter der Enigma könnt ihr nun einstellen, ob ihr mit Photonen-Torpedos anstatt Kugeln schießen wollt.

Kugelsicher:

Gebt **BULLEZZAP** ein, und ihr könnt im Bonus-Menü einstellen, ob ihr gegen gegnerische Kugeln gefeit sein wollt.

Männer mit Hüten:

Gebt **HABRDASHR** ein, und nehmt die üblichen Einstellungen im Bonus-Menü vor.

Aktuelle Mission mit Goldmedaille abschließen:

Gebt **MONKEY** ein, und nehmt die üblichen Einstellungen im Bonus-Menü vor.

Vorige Mission mit Goldmedaille abschließen:

Gebt **TIMEWARP** ein.

Perfektionist:

Gebt **URTHEMAN** ein und stellt ein, ob ein einziger Schuss tödlich für euch sein soll.

Kopfschuss:

Gebt das Wort **GLASSJAW** ein und legt fest, ob eure Gegner nur mittels eines Kopfschusses zu erledigen sein sollen.

Unsichtbare Gegner:

Gebt **WHERERU** ein, und kämpft

gegen unsichtbare Gegner. Nur Helm und Waffe sind dann noch sichtbar. Sieht bizarr aus

Gummigranaten:

Gebt **BOING** in die Enigma ein.

Alle Waffen im Scharfschützenmodus:

Gebt **LONGSHOT** ein, um mit allen Waffen zoomen zu können.

Silberkugel-Modus:

Gebt **WHATYOUGET** ein, um die Gegner mit nur einem Schuss erledigen zu können.

Mission überspringen:

Gebt **MONKEY** ein, um die aktuelle Mission mit einer Goldmedaille abzuschließen.

Mission 2:

Gebt **ORANGUTAN** ein, um die zweite Mission freizuschalten.

Mission 3:

Gebt **BABOON** ein, um die dritte Mission freizuschalten.

Mission 5:

Gebt **LEMUR** ein, um die fünfte Mission freizuschalten.

Mission 6:

Gebt **GORILLA** ein, um die sechste Mission freizuschalten.

Making Of's der Videosequenzen:

BACKSTAGET Storm In The Port
BACKSTAGEI Rolling Thunder
BACKSTAGEO D-Day
BACKSTAGER Needle In A Hay Stack



Mit den Cheats könnt ihr **KNIFFLIGE MISSIONEN** einfach überspringen.



Harte Brocken probieren den Code **URTHEMAN** aus!

Stuntman



Mit allen **STUNT-OBJEKTEN...**

Der hammerharte Schwierigkeitsgrad wird durch die folgenden Tricks wieder etwas ausgeglichen.

Immer Nitro vorrätig:

Benutzt **NiTrouS** als Fahrernamen (auf die Groß- und Kleinschreibung achten!)

Schnellstart:

Haltet während des Countdowns R1 gedrückt.

Alle Objekte für die Stunt-Arena freischalten:

Startet eine neue Karriere und gebt **Meff** als Namen ein (auch hier wieder auf Groß- und Kleinschreibung achten!).

Alle Autos freischalten:

Startet eine neue Karriere und gebt

BACKSTAGEF Several Bridges Too Far

BACKSTAGES The Horten's Nest

Unbesiegbarkeit:

Pausiert das Spiel und drückt **□, L1, O, R1, Δ, L2, Select, R2.**

Unendliche Munition:

Pausiert und drückt **O, L2, □, L1, Select, R2, Δ, Select.**



... oder allen **AUTOS** habt ihr mehr Spass.

ChUmP als Namen ein (wieder auf Groß- und Kleinschreibung achten!).

Alle Filmtrailer ansehen:

Startet eine neue Karriere und gebt **Fella** als Namen ein (und wieder drauf achten...).

Legends of Wrestling

Alle Wrestler freischalten:

Im Hauptmenü drückt ihr **▲, △, ▼, ▽, ◀, ▶, ◀, ▶, Y, Y, X.**

Nachdem ihr den Code eingegeben habt, speichert ihr am besten die Einstellungen. So müsst ihr den Code nicht immer wieder eingeben.



Mit unserem Code könnt ihr alle **VERSTECKTEN WRESTLER** freischalten.

Barbarian

Ein alternatives Outfit erhält ihr beim rabiaten Barbarenspektakel, indem ihr **bei der Charakterauswahl R1 drückt.**



Mit **ANDEREN KLAMOTTEN** kämpft es sich gleich viel abwechslungsreicher.



Tony Hawk's Pro Skater 3

Jede Menge Cheats haben wir auch zum Skater-Bestseller für den Cube.

Alle Cheats:

Geht ins Optionsmenü und gebt dort im Cheats-Teil **MARKEDCARS** ein. Wenn ihr im laufenden Spiel nun Start drückt, könnt ihr über das Pausemenü alle Cheats aufrufen.

Alle Charaktere:

Geht wieder ins Optionsmenü und gebt dort unter Cheats **FREAK-SHOW** ein. Ihr habt nun die freie Auswahl zwischen allen Skatern, die im Spiel enthalten sind: Darth Maul, Wolverine, Officer Dick, Private Carrera, Ollie the Magic Bum, Kelly Slater, Demoness und das Neversoft-Männchen.

Volle Statuspunkte:

Um eurem Skater Maximalwerte zu spendieren, gebt ihr **MAXMEOUT** ein. Diese Prozedur muss für jeden Skater wiederholt werden.

Alle Videos:

Die selbe Prozedur wie im vorigen Tipp, diesmal gebt ihr aber **POP-CORN** ein. Schon könnt ihr euch mit allen Videos des Spiels vergnügen.

Versteckte Skater:

Im »Mach dir deinen Skater«-Modus haben sich die Entwickler (teilweise mit ihren Kindern) verewigt. Um mit ihnen spielen zu können, gebt ihr einfach den jeweiligen Namen ein.

Aaron Skillman (geht auch mit **Aaron**, **Skillman**, oder **ARS**)

Alan Flores

Andrew Rausch (geht auch mit **Jujy**)

Andy Nelson

Brian Jennings (geht auch mit **BDJ** oder **Brian**)

Captain Jennings (geht auch mit **Cap'n Jennings** oder **Capn Jennings**)

Chad Findley (geht auch mit **Stallion** oder **Doofus**)

Chris Glenn

Chris Rausch (geht auch mit **Team Chicken**, **CJR**, oder **Rausch**)

Chris Ward

Connor Jewett

Darren Thorne (geht auch mit **Darren** oder **Thorne**)

Dave Cowling

Dave Stohl

Edwin Fong (geht auch mit **Maya's Daddy**)

Gary Jesdanun (geht auch mit **Garvin** oder **Garvin Jesdanun**)

Henry Ji

James Rausch (geht auch mit **My Jamie**)

Jason Uyeda

Jeremy Anderson

Joel Jewett

Johnny Ow

Junki Saita (geht auch mit **Kage**)

Kevin Mulhall (geht auch mit **Guilt Ladle**)

Lisa Davies

Mark Scott (geht auch mit **Hi Ben**)

Matthew Day

Mick West

Mike Ward

Nicole Willick

Noel Hines (geht auch mit **Noel** oder **Hines**)

Nolan Nelson

Paul Robinson

Pete Day

Rachael Day

Ralph D'Amato

Ryan McMahon

Sandy Jewett

Scott Pease (geht auch mit **Scott Pease**, **Spease**, oder **Cheesy Peasey**)

Steve Ganem

Steven Rausch (geht auch mit **Wevenowski**)

Trey Smith

William Pease (geht auch mit **Wild Bill**)

Riley Hawk

Spencer Hawk

Hinter den folgenden Namen verstecken sich lustige Kreationen der Entwickler:

062287

80's Mark

Braineaters

Crashcart

DDT

Eastside

Frogham

GMIAB

Gorilla

Grass Patch

Mini Joel

Pimpin Frank

Rastapopolous

Skillzilla

(geht auch mit **Gi Skillz**)

Stacey D



In diesem Menü gebt ihr die **CHEATCODES** für das dritte Skaterspektakel ein.



Tekken 4

Das Durchspielen des neuen Namco-Prüglers im Story-Mode lohnt sich, da ihr viele **versteckte Kämpfer** freischalten könnt. Abhängig davon, mit wem ihr das Spiel beendet, bekommt ihr einen Charakter aus unserer Liste dazu:

Kuma/Panda
Violet/Lee
Nina Williams
Heihachi Mishima
Julia Chang
Lei Wulong
Jin Kazama
Bryan Fury
Comboto
Miharu
Eddie Gordo

Alternatives Kostüm für Ling Xiaoyu:

Nachdem ihr den Story-Mode mit ihr durchgespielt habt, bekommt ihr ein zusätzliches Schulmädchen-Kostüm, das ihr mit Dreieck auswählen könnt.

Als Miharu spielen:

Spielt den Story-Mode mit Ling Xiaoyu durch und wählt sie mit dem Kreis-Button im Charakter-Auswahlscreen aus.

Als Panda spielen:

Wenn ihr Kuma als anwählbaren Kämpfer bekommen habt, könnt ihr durch Auswahl mit Dreieck oder Kreis Panda aus ihm machen.

Als Violet spielen:

Wählt Lee aus und bestätigt mit druck auf den Kreis-Button.

Dojo-Stage:

Spielt den Tekken-Force-Mode durch, und ihr könnt Jins Dojo-Stage als Kampfplatz auswählen.

Replays und Matches abspeichern:

Nachdem ihr den Story-Mode einmal beendet habt, könnt ihr durch Druck auf den Select-Button eure Replays oder sogar ganze Matches abspeichern.



Der kräftige Panda freut sich schon darauf, von euch **FREIGESCHALTET** zu werden.

Galerie:

Spielt das Spiel einmal im Story-Mode durch, und ihr bekommt Zugriff auf die Galerie. Hier könnt ihr euch Vor- und Abspanne sowie gespeicherte Replays ansehen und den Soundtrack anhören.



Loons - Fight for Fame

Beim spaßigen Multiplayer-Gekloppe könnt ihr den Big-Head-Mode aktivieren, indem ihr das **Spiel pausiert**, **▼+A gedrückt haltet und viermal B** betätigt.



Sylvester wird Augen machen, wenn ihm plötzlich **WASSERKÖPFE** gegenüberstehen.

Tekken 4

TIPPS für Einsteiger

Bevor ihr loslegt solltet ihr euch etwas mit der Spielmechanik auseinandersetzen. Zu diesem Zweck haben wir die wichtigsten Grundbewegungen für euch zusammengetragen.

Legende:

LP = Linker Schlag = Quadrat
LK = Linker Kick = X
RP = Rechter Schlag = Dreieck
RK = Rechter Kick = Kreis
() = Kommandos in Klammern müssen gleichzeitig eingegeben werden.

Bei allen beschriebenen Manövern gehen wir davon aus, dass euer Charakter nach rechts blickt. Andernfalls dreht ihr Richtungsangaben einfach um.

TIPPS Position wechseln

Solltet ihr an einer Mauer gefangen sein, ist der Positionswechsel recht praktisch. Mit (LP+LK) schnappt ihr euren Gegner und wechselt mit ihm die Position. Früher lag auf dieser Kombination übrigens ein weiterer Griff, Veteranen werden sich an die neue Belegung erst gewöhnen müssen.



Drückt (LP+LK) um mit eurem Gegner die Position zu wechseln.



Drückt links, links, (LP+LK) um den Gegner in Richtung Wand zu schubsen.



Drückt links, (LP+LK) oder rechts, (LP+LK) um den Gegner weg zu schubsen.

TIPPS Juggles

Juggles nennt man Schlagserien, die einen Gegner in der Luft halten.

Als Beispiel sehen wir hier eine von Steves Juggle-Kombos:



Steve schlägt seinen Gegner mit links (links+RK) in die Luft.



Sobald der Gegenspieler etwa auf Schulterhöhe ist, wird er durch LP, RP, LP, RP in der Luft gehalten.

Das Tekken-Kampf-ABC

Boden-Angriffe

In den Vorgängerteilen war euch ein zusätzlicher Treffer garantiert wenn ihr den Gegner zu Boden geschlagen hattet. In Tekken 4 ist das anders, da die Kämpfer sich nach einem Sturz schnell erholen und in eine Abwehrhaltung wechseln können. Außerdem ist es schwerer geworden, niedrige Kicks zu landen.

Mauern und andere Hindernisse

Mauern und andere Objekte finden sich in allen Arenen und sind die wohl größte Neuerung in der Tekken-Serie. Euer Gegner kann euch gegen eine Wand schlagen und effektiv ganze Kombo-Ketten anbringen. Durch den Aufprall an einer Mauer wird euch außerdem zusätzlich etwas Energie abgezogen.

Umkehrbewegungen

Einige Charaktere beherrschen Reversals, mit denen ihr einen Angriff des Gegners abfangen und zu seinen

Ungunsten verwenden könnt. Nach einem Reversal ist der Gegner kurzzeitig kampfunfähig. Diese Zwangspause könnt ihr für eigene Attacken benutzen.

Bewegungen vor Kampfbeginn

Vor Kampfbeginn könnt ihr euch schon in der Arena bewegen. Nutzt diese Gelegenheit um euren Gegner einzuschüchtern, indem ihr dicht aufrückt. Sollte er zurückweichen, ist es schwerer für ihn, vor euch einen eigenen Schlag anzubringen. Hier bietet sich außerdem eine gute Gelegenheit, euer Gegenüber blitzschnell

nach Matchbeginn zu greifen. Hier stellen wir euch die Grundbewegungen vor.

Basismoves

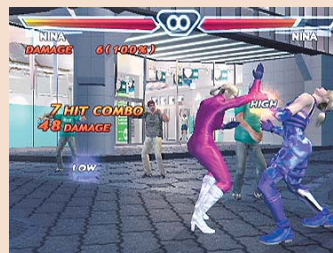
Normale Schläge und Kicks sind euer Grundarsenal. Jeder Button des

TIPPS 10-Treffer-Combos

Alle Charaktere haben Angriffe, die sich zu Kombos mit mindestens 10 aufeinanderfolgenden Treffern summieren. Wenn ihr den ersten Treffer landet garantiert euch das allerdings keine erfolgreiche Kombo, da es immer wieder Lücken gibt, die der Gegner ausnutzen kann.



Nina hat 6 verschiedene 10er-Kombos. Die einfachste davon dürfte LP, RP, LP, RP, LK, LK, RP, LP, RP, RK sein.



TIPPS Würfe verhindern

Die einfachste Art, einem Wurf auszuweichen, ist das Ducken.



Etwas schwieriger gestaltet sich ein unterbrechender Schlag: Wenn ihr seht, dass der Gegner zu einem Griff ansetzt, unterbricht ihr die Greif-Animation mit einem gut platzierten Schlag.



Joypads ist einem Körperteil zugeordnet, wobei LP und RK die schnellsten Angriffe sind.

Würfe

Der Schaden, der durch Würfe verursacht wird, ist in etwa mit dem zu vergleichen, der durch normale Angriffe entsteht. Wenn ihr einen Wurf anwenden wollt, solltet ihr euch immer im Klaren darüber sein, dass sie leicht abzuwehren sind. Andererseits sind Würfe eine gute Taktik gegen Widersacher, die vornehmlich blocken oder ständig Counterattacks benutzen.

Blocken

Das Blocken ist die wohl wichtigste Defensiv-Taktik. Um einen Angriff zu blocken haltet ihr zurück auf dem Controller gedrückt.



Außerdem könnt ihr einen Wurf-Reversal ausführen. Hierbei handelt es sich um die schwierigste Variante. Um ihn auszuführen, müsst ihr den Schlagbutton drücken, der der Körperseite des ausgeführtenwurfes entspricht. Schnappt euch der Gegner mit (RP+RK) müsst ihr folglich RP drücken, um den Wurf zu verhindern.



TIPPS Erholung



TIPPS Ausfallschritte

Diese Ausweichmanöver können von einigen Charakteren in Verbindung mit Angriffen verwendet werden. Für die meisten gilt hier allerdings: Um einen Ausfallschritt richtig zu timen müsst ihr in dem Moment, in dem ihr den Schlag des Gegners wahrnehmt, schnell aufeinanderfolgend nach oben oder unten drücken.



Bekommt ihr das Timing nicht hin, wird euch der Gegner in der Bewegung erwischen.



Erholung von einem Schlag gegen die Mauer

Solltet ihr gegen eine Mauer geschlagen werden, seid ihr ein leichtes Ziel für den Gegner. Durch den Kontakt mit der Wand bekommt ihr zusätzlich Energie abgezogen, während die Kombinationen eures Widersachers auf euch einprasseln.

Nachdem ihr gegen eine Wand oder ein anderes Objekt am Rand der Arena geschlagen wurdet, drückt ihr schnell wiederholt eine der vier Angriffstasten, um wieder auf die Beine zu kommen. Allerdings gibt es auch einige Attacks und Würfe, von denen ihr euch nicht erholen könnt.

TIPPS Gegenangriffe

Gegenangriffe (auch Counter-Attacks genannt) können nur von bestimmten Charakteren ausgeführt werden und sollen helfen, eine schwächere Spielfigur besser gegen stärkere auszubalancieren.

Auf den folgenden vier Bildern ein paar Beispiele anhand von Ninas Techniken:



Counter gegen RP



Counter gegen LP



Counter gegen RK



Counter gegen LK

Turok Evolution

Das Urzeituniversum des neuen Turok-Abenteuers wimmelt nur so von fiesen Feinden. Wir haben die wichtigsten Tipps und Taktiken im Umgang mit den zahlreichen Waffen für euch zusammengestellt.

Turok Evolution ist alles andere als einfach. Wir versorgen euch mit allen Infos zu den zahlreichen Waffen inklusive der Alternativmodi und geben Tipps, wie ihr sie optimal einsetzt. Unsere Tipps beziehen sich auf die Solo-Kampagne und den Multiplayer-Modus. Feuer frei!

Die Waffen

Kriegsbeil

Die erste und schwächste Waffe des Spiels ist nur für den Nahkampf geeignet. Gegen leicht gepanzerte Gegner (schwarze Rüstung) und kleinere Dinos ist sie recht wirkungsvoll, bei größeren Brocken (graue Panzerung) richtet sie allerdings kaum Schaden an. Im Alternativmodus greift ihr mit den wirkungsvolleren Stacheln an – die Ausführung der Attacke dauert jedoch länger als im normalen Modus. Verwendet das Tomahawk nur im Notfall oder bei Munitionsmangel.



Nur für den Nahkampf zu gebrauchen: das **KRIEGSBEIL**.

Einfacher Bogen

(ohne Zoomfunktion; max. 40 Pfeile bzw. 15 Explosiv- und Gift-Geschosse)

Der Standardbogen verschießt Holz-, Explosiv- und Giftpfeile. Die erste Distanzwaffe des Spiels ist mit Explosivgeschossen ziemlich gefährlich, mit Holzpfeilen hält sich ihre Effektivität aber sehr in Grenzen. Größter Nachteil: Die Schussfrequenz ist ausgesprochen gering.



Den **STANDARDBOGEN** setzt ihr am besten nur gegen schwach gepanzerte Gegner ein.

Pistole

(max. 100 Schuss)

Die Standardpistole findet ihr bereits im ersten Level. Sie ist eine brauchbare Handfeuerwaffe mit mittlerer Durchschlagskraft. In den ersten Abschnitten ist sie im Nahkampf ein zuverlässiger Begleiter, in späteren Levels greift ihr besser auf Maschinengewehr & Co. zurück.



Die **STANDARDPISTOLE** ist dank ordentlicher Feuerrate eine gute Allround-Waffe. In späteren Levels ist sie allerdings viel zu schwach.

Pistole mit Zielfernrohr

(max. 100 Schuss)

In Kombination mit dem Zielfernrohr wird die Standardpistole im Alternativmodus zum gefährlichen Scharfschützengewehr. Ideal, um Feinde



aus großer Distanz mit einem gezielten Kopfschuss zu beseitigen und Duelle mit gegnerischen Sniper-Schützen zu gewinnen (erkennt ihr am Federschmuck auf dem Kopf). Leicht und mittelschwer gepanzerte Widersacher werden so bequem aus dem Weg geräumt. Tipp: Geht beim Zielen in die Hocke, da das Fadenkreuz weniger hin- und herwackelt.



Ziel erfasst: Mit der **SCHARFSCHÜTZENPISTOLE** erlegt ihr die Echsenbrut aus sicherer Entfernung.

Granaten

(max. 10 Stück)

Bei geschicktem Einsatz brandgefährlich. Nutzt Granaten vor allem, um feindliche Truppenverbände auseinander zu sprengen oder ausgewachsene Dinosaurier zu bekämpfen. Im Nah-

kampf lasst ihr die Finger von den Explosivkörpern, da euch ihre Detonation unter Umständen mit in den Tod reit. Im Alternativmodus setzt ihr Granaten als Annherungsmine ein: Wenn ihr von Feinden verfolgt werdet, haltet ihr euch so die lstigen Burschen stressfrei vom Leib.



Vorsicht: **GRANATEN** haben einen groen Explosionsradius.

Bogen mit Zweifach-Zoom
(max. 40 Pfeile bzw. 15 Explosiv- und Gift-Geschosse)

Der »Tek Bow« ist eine Weiterentwicklung des Standardbogens. Ausgerstet mit Zielfernrohr und Zweifach-Zoom, ist diese Waffe erste Wahl, um mehrere Gegner gleichzeitig mit Explosionspfeilen zu attackieren. Falls euch die Munition fr die Scharfschtzenpistole ausgeht, ist der multifunktionale Bogen auch mit normalen Pfeilen und Giftmunition eine brauchbare Distanzwaffe.



Der vielseitige **TEK BOW** ist eine klasse Waffe, beansprucht aber viel Zeit beim Nachladen.

Spinnenmine

Die Spinnenmine setzt ihr in Infiltrations-Missionen ein. Auf Knopfdruck aktiviert ihr den

praktischen Helfer und sondiert mit der eingebauten Spionagekamera die Umgebung. Achtet darauf, dass ihr euch nicht zu weit von Tal'Set entfernt, da sonst das Signal abbricht und der Spinnenspion sich selbst zerstrt. Das Hightech-Gert besitzt drei ntzliche Funktionen: Ihr knnt eure Feinde ablenken, Giftgas freisetzen und es per Fernzndung als Mine einsetzen.



Die **SPINNENMINE** im Einsatz: Mit dem ferngesteuerten Krabbelviech foppt ihr ahnungslose Gegner.

Vierlufige Schrotflinte
(max. 50 Schuss)

Im Nahkampf ist die Shotgun sehr effektiv und reit leicht sowie mittelschwer gepanzerte Gegner schnell in Stcke. Durch die Streuung erwischt man einige Gegner gleichzeitig, sofern diese dicht beisammen stehen. Fr Schusswechsel ber grere Entfernungen ist die Schrotflinte jedoch ungeeignet. Im Alternativmodus feuert ihr vier Patronen gleichzeitig ab, was die Shotgun in Scharmtzeln auf engem Raum unverzichtbar macht.



Auf kurze Distanz extrem tdlich: Die **SHOTGUN**.

Flammenwerfer
(max. 120 Ladungen)

Eine weitere Nahkampf-Waffe, mit der ihr leicht und mittelschwer gepanzerte Gegner (orange Rstung) flambiert. Im normalen Modus ver-

schiet sie einen lodernden Flammenstrahl, der mehrere Kontrahenten gleichzeitig rstet. Setzt den Flammenwerfer mit Bedacht ein – die Angriffsreichweite ist sehr gering. Im alternativen Modus lsst sich eine Feuerwand legen, die den Gegner fr kurze Zeit aufhlt und ihm Schaden zufgt. Passt aber auf, dass ihr nicht in eure eigene flammende Falle tappt.



Der brandgefhrliche **FLAMMENWERFER** verwandelt Gegner in brennende Fackeln.

Flechette-Gun / Mini-Gun
(max. 100 Schuss / max. 200 Schuss)

Die Allzweckwaffe fr alle Arten von Gegnern. Im normalen Modus feuert sie lautlose Stahlgeschosse ab, bei der Verwendung der Sekundrfunktion mutiert sie zur dreilufigen Mini-Gun – setzt sie gegen schwer gepanzerte Echtenmenschen ein. Werdet ihr von bermchtigen Gegnergruppen attackiert, befreit ihr euch dank der hohen Schussfrequenz sehr rasch aus brenzlichen Situationen. Nachteil: Der Munitionsverbrauch ist dabei extrem hoch. Im Standardmodus die einzige Waffe des Spiels, die auch unter Wasser funktioniert.



Lautloser Killer: Die fiese **FLECHETTE-GUN** ttet eure Feinde schnell und leise.



Hoher Munitionsbedarf: Die dreiläufige **MINI-GUN** verschießt bei der Sekundärfunktion 18 Projektile gleichzeitig.

Gravitation Beamer (max. 150 Schuss)

Eine finessenreiche Waffe. Im ersten Schussmodus erzeugt sie eine kreisförmige Druckwelle, die alle Gegner in unmittelbarer Nähe durch die Luft wirbelt – optimal, um euch in heißen Gefechten etwas Raum zu verschaffen. Im Alternativmodus packt ihr die Gegner mit dem Gravitationsstrahl und schleudert sie an die Wand oder bugsiert sie in Abgründe.



Würgegriff: Mit dem **GRAVITATION BEAMER** packt ihr die Echsenviecher am Schlafittchen.

Energiewürfel (max. 5)

Den Energiewürfel findet ihr im Solo-Spiel sehr selten, im Multiplayer-Modus kommt er dafür zum Dauereinsatz. Im normalen Modus erzeugt er eine gewaltige Detonation, die flächendeckende Schäden produziert. Die Alternativfunktion errichtet hingegen ein Kraftfeld, das alle in der Nähe befindlichen Feinde aufsaugt und sich dann mit einem großen Knall verabschiedet. Die Handhabung funktioniert wie bei Granaten.

Plasma-Kanone (max. 100 Schuss)

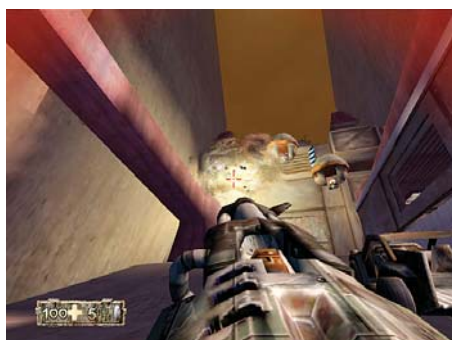
Die Plasma-Kanone hat gleich drei Feuermodi. Der erste lässt kleine Energiekugeln mit hoher Geschwindigkeit auf den Feind prasseln, was ihn für Nahkämpfe geradezu prädestiniert. Der zweite feuert zielsuchende Energiebälle ab – nutzt diesen Modus, um auch in hitzigen Kämpfen Treffer zu landen. Im letzten Schussmodus entlädt die Waffe Energieblitze, die sehr großen Schaden anrichten. Nachteil: Die Reichweite ist nicht sonderlich groß, der Munitionsverbrauch sehr hoch – nichts für wilde Ballereien.



Treffsicher: Im zweiten Feuermodus findet die **PLASMA-KANONE** automatisch ihr Ziel.

Raketenwerfer (max. 5 Schuss)

Das Nonplusultra jedes Ego-Shooters ist auch in Turok Evolution der Raketenwerfer. Schwer gepanzerte Feinde, Flugobjekte und Geschütztürme pulverisiert die Waffe in Sekunden-schnelle. Der primäre Feuermodus verschießt eine große und mehrere kleine Raketen gleichzeitig – verschwendet keine Munition an leichte Gegner und bleibt beim Abfeuern auf Distanz. Der zweite Feuermodus wartet mit zielsuchenden Projektilen auf, die in den Körper des



Waffenmonster: Der mächtige **RAKETENWERFER** hinterlässt eine Spur der Verwüstung.

Getroffenen eindringen und dann explodieren. Benutzt diesen hauptsächlich für einzelne Gegner. Den dritten Modus könnt ihr erst einsetzen, wenn ihr den Nuklearsprengstoff gefunden habt. Damit ballert ihr eine Mini-Atombombe ab, die verheerende Schäden anrichtet.



Der **ENERGIEWÜRFEL** ist eine tödliche Waffe in Multiplayer-Gefechten, da er mehrere Gegner gleichzeitig erwischt.

Die Waffen der Flugabschnitte

Am Flugsaurier sind links und rechts je eine Laser-Wumme angebracht. Nehmt Angreifer und leichte Bodenziele ruhig mit Dauerfeuer aufs Korn, die Munition ist unbegrenzt. Orientiert euch an den roten Zielhilfen, um die feindlichen Gleiter vom Himmel zu holen.

Overdrive (temporär)

Das Overdrive-Upgrade müsst ihr erst einsammeln. Damit erhöht sich kurzzeitig die Durchschlagskraft der Laser und ihr könnt auch besser gepanzerte Stellungen zerstören.

Raketen (max. 20)

Für alle stationären Ziele wie Geschütztürme, Panzer oder große Gebäude geeignet. Achtet auch bei Raketenangriffen auf die roten Zielmarkierungen und ballert die Geschosse im richtigen Moment ab.



Stuntman Komplettlösung



Ihr verzweifelt an den knackigen Stunts des Karriere-Modus? Keine Panik: GamePro hat Stuntman komplett gelöst und liefert detaillierte Regieanweisungen sowie allgemeine Fahr Tipps. TIPPS VON BENEDIKT PLASS

Allgemeine Tipps

Tipp 1: Schnellstart: Haltet schon während des Countdowns die R1-Taste gedrückt, so kommt ihr besser vom Fleck.

Tipp 2: Zeit sparen: Lasst bei akutem Zeitmangel im Zweifelsfall einige Manöver aus. Die gelben Check-

points aber auf keinen Fall verpassen!

Tipp 3: Rampen: Stellt euch optimal auf Schanzensprünge ein, indem ihr den Wagen vor dem Absprung auf die Mitte der Rampe ausrichtet. Geht vor einem einfachen Schanzensprung leicht vom Gas – die Landung fällt so wesentlich sanfter aus. Für größere Sprünge tretet ihr das

Gaspedal dagegen bis zum Anschlag durch.

Tipp 4: Action-Szenen: Die L1-Taste fungiert als Action-Button. Wird auf dem Bildschirm das Action-Symbol eingblendet, müsst ihr augenblicklich reagieren. Ihr löst dann je nach Stunt verschiedene Aktionen aus, etwa den Nitro-Boost oder eine Explosion.

Tipp 5: Ansichtssache: Welche Ansicht für einen ideal ist, findet man durch eifriges Experimentieren heraus. An besonders engen Passagen hat sich die Ego-Perspektive bewährt, weil man so kleinere Hindernisse besser erkennt. Mit der Select-Taste schaltet ihr zwischen Innen- und Außenansicht um.

Film 1: Toothless in Wapping

Szene 1: Hiccup with the Pickup
Schwierigkeit: 3 von 10
Stunts gesamt: 7

Der erste Stunt dient zum Aufwärmen. Weicht im Tunnel dem entgegenkommenden LKW aus. Wartet, bis das erste blaue Auto vorbei gefahren ist und überholt anschließend den grünen PKW. Umkurvt den zweiten LKW, haltet das Tempo und legt am Ende des Stunts eine Vollbremsung hin. BILD: 127

Szene 2: Safe Stealin'
Schwierigkeit: 3 von 10
Stunts gesamt: 9

Noch relativ simpel: Folgt den grünen Richtungspfeilen und reißt die linke Tür des weißen Van ab. Nach der nächsten Kurve wird eine 180-Grad-Wendung mitten durch eine Reihe von Kisten gefordert. An der gelben Markierung bremsst ihr ab und legt auf der Stelle den Rückwärtsgang ein. Fallt aber nicht ins Wasser! Gebt wieder Gummi, rast durch die Absperrung direkt vor euch und bremsst nach geglückter Landung am Zielpunkt. BILD: 127

Szene 3: Rozzer Bover
Schwierigkeit: 4 von 10
Stunts gesamt: 9

In dieser Szene ist es wichtig, konstant schnell zu fahren. Achtet in der zweiten Lagerhalle auf den Gabelstapler zwischen den gelben Containern. Die folgende Treppe nimmt man im Optimalfall genau in der Mitte. Nach dem Tunnel fährt ihr direkt zwischen dem grünen Auto und dem blauen LKW hindurch. BILD: 127



101 Weicht dem LKW aus, sobald ihr im Tunnel seid.

Nehmt die Schanze am Müllcontainer genau in der Mitte, um die Szene erfolgreich abzuschließen.

Szene 4: Fink in the Drink
Schwierig: 4 von 10
Stunts gesamt: 6

Am Ende der Strecke muss man das Fluchtauto in den Fluss stoßen. Bleibt dem Ausreißer dicht am Auspuff, folgt den grünen Pfeilen und rast unter dem Container hindurch, bevor er euch zerquetscht. **BILD: 102**

Hat man den Ausreißer erwischt, steigt man auf der Stelle in die Eisen – sonst macht man selbst einen Ausflug in den Fluss. **BILD: 103**

Szene 5: Filled in
Schwierigkeit: 5 von 10
Stunts gesamt: 8

Diese Szene verlangt schon mehr Geschick. Nach der scharfen Rechtskurve, die in eine Lagerhalle mündet, hält man sich links und springt über den beladenen Lastwagen. **BILD: 104**

Bereitet euch darauf vor, den Action-Button (L1) zu drücken, wenn ihr das Ende der Strecke erreicht. **BILD: 105**



102 Nutzt die Lücke zwischen den beiden Wagen.



103 Immer schön dem Pfeil nach: Mit einem Satz durch die Absperrung kommen wir ans Ziel.

Stuntshow 1: Cannon Sprung

Gebt nach dem Startschuss Vollgas und springt mit einem weiten Satz durch die zwei Feuerreifen. Zerschmettert die Barriere und rast auf die Röhre zu, um den „Cannon Sprung“ in Angriff zu nehmen. Ziel ist es, das oberste Auto im Sprung zu erwischen. Mit etwas Glück und vorsichtigem Abbremsen in der Luft segelt ihr im richtigen Bogen auf die Autos zu und besteht den Stunt.

Film 2: A Whoopin and a Hollerin

Szene 1: Outta Town
Schwierigkeit: 6 von 10
Stunts gesamt: 19

Eine lange Szene mit vielen kleinen Stunts. Die meisten sind recht einfach, aber ein paar harte Nüsse machen die Szene zur Geduldprobe. Das Haus überspringt man idealerweise durch den Schornstein. **BILD: 107**

Fahrt zügig um die nächste Kurve und beschleunigt weiter – so könnt ihr problemlos über den Zug springen.



104 Gefahr von oben: Flitzt unter dem Container hindurch.



gen. Fahrt rechts am Zaun vorbei und zerlegt die brennende Hütte. Rast dann schnurstracks auf die Rampe zu und springt durch den markierten Waggon. Nach der Landung schlägt ihr scharf rechts ein und passiert das gelb markierte Tor. Haltet euch weiter an die Regieanweisungen, überspringt mit Vollgas den Pool und orientiert euch gleich links, um nicht im nächsten Becken zu landen.

Zerpflügt den Zaun, haltet euch rechts und fahrt dicht an den Explosionen vorbei. Jetzt ab durch die Tankstelle und rein in eine scharfe Rechtskurve. Hier muss man schnell genug sein, sonst macht man Bekanntschaft mit zwei umstürzenden Schornsteinen. Danach springt man durch das Plakat auf die andere Seite des Flusses. **BILD: 107**

Bringt das Fahrzeug nach der Landung unter Kontrolle und fahrt auf der Straßenmitte weiter. In der gelben Markierung aktiviert ihr via L1 den Nitro-Beschleuniger und springt über die eingestürzte Brücke.

Szene 2: The Corkscrew
Schwierigkeit: 7 von 10
Stunts: 14

Eine heiße Verfolgungsjagd. Nehmt den Fuß vom Gas, wenn ihr über die Straßenbaustelle springt. Sobald die erste Straßensperre erreicht ist, schleudert man das Auto nach rechts und durchbricht den Zaun. **BILD: 108**

Fahrt vorsichtig durch die schmale Lücke zwischen den beiden Bäumen. Befolgt die Regieanweisungen und überholt die zwei PKWs. Nach einer scharfen 90-Grad-Linkskurve prescht ihr durch die Hütte, weicht dem Jeep aus und fahrt danach sofort rechts weiter. **BILD: 109**

Biegt links ab, rast durch die Scheune und springt über die Straßensperre. Den ersten Zaun pflügt ihr um, den folgenden überspringt ihr. **BILD: 110**

Absolviert eine 180-Grad-Drehung in der gelben Markierung und wagt euch an den letzten Stunt. Rast mit Höchsttempo auf die Mitte der Holzrampe und meistert den „Korkenzieher“.

Szene 3: Taming the Train
Schwierigkeit: 7 von 10
Stunts gesamt: 11



105 Gutes Timing erwünscht: Verfolgt das Fluchtauto und rammt es am vorderen Flügel, um es in den Fluss zu bugsieren.



17 Sicher ist sicher: Betätigt vor dem Sprung über die Rampe die Bremse.



17 Drückt beim letzten Stunt L1, sobald das Action-Symbol eingeblendet wird.



17 Beim Sprung über das Haus zertrümmern wir den Schornstein.

Eine knackige Szene mit viel Frustpotenzial. Nach dem Countdown rast man die Straße hoch, weicht dabei dem Schulbus, den PKWs und dem Lastwagen aus und springt dann leicht rechts versetzt auf den fahrenden Zug. Bild: **12**

Film 3: Blood Oath

Szene 1: Office Obliteration
Schwierigkeit: 7 von 10
Stunts: 18

Fällt man vom Zug, kann man den Stunt trotzdem noch bestehen: Springt über die Schanze und fährt dann rechts auf den Bahnsteig. Vor der Waschanlage fährt ihr rechtzeitig zwischen den zwei Wagen durch. In der Waschanlage wählt ihr den mittleren Weg. Bild: **14**

Der Gegenverkehr stellt in dieser Szene das größte Problem dar. Überholt zügig die markierten Wagen, durchbricht die Fahrbahnbeschränkung und zieht sofort links rüber, da ein Bus den Weg blockiert. Bild: **15**

Vor dem Sprung durch den geparkten LKW fährt ihr die Rampe sauber in der Mitte an und verringert leicht das Tempo. Nach der Landung weicht man dem Verkehr aus, beschleunigt wieder und durchfährt die Barriere auf der rechten Seite. Donnert in das vor euch liegende Gebäude. Nehmt hier den Tisch in der Mitte des Raums mit, passiert den Checkpoint und zerstört nach einer Rechts-Links-Kombination einen weiteren Tisch.

Der letzte Stunt liegt vor euch: Rast mitten durch das markierte Fenster und landet auf dem Anhänger. Fahrt zügig weiter und überquert die Zielmarkierung. Bild: **16**

Szene 2: Downtown Dash
Schwierigkeit: 6 von 10
Stunts gesamt: 12

In dieser Szene ist man in einem PS-starken Sportschlitten unterwegs – stellt eure Fahrweise dementsprechend ein. In der Gasse fährt ihr in die gelbe Markierung, schaltet sofort in den Rückwärtsgang und streift dann den angezeigten Wagen. Überholt die beiden Autos, biegt scharf links ab und bereitet euch auf den folgenden Sprung vor: Fahrt die Rampe in der Mitte an und springt auf den fahrenden Truck. Bild: **17**

Nach einigen Ausweich- und Überholmanövern steht der letzte Stunt auf dem Programm: Peilt die Rampe mit Vollgas an und springt auf die gegenüber liegende Seite. Bild: **18**

Szene 3: Tuk Tuk Chase
Schwierigkeit: 6 von 10
Stunts gesamt: 12

Eine reine Verfolgungsjagd in einem »Tuk Tuk«. Der beste Weg, das motorisierte Dreirad unter Kontrolle zu halten, ist ein optimales Zusammenspiel von Gas und Bremse. Vermeidet in den engen Kurven den Einsatz der Handbremse, da das Tuk Tuk stark aufschaukelt und zu kippen

droht. Bleibt dicht hinter dem vorausfahrenden Tuk Tuk, springt am Marktplatz über die Rampe und rammt die anschließende Ladenecke. Hängt euch ans Heck des Vordermanns, überholt die angezeigten Wagen, biegt scharf links ein und folgt dem gelben Pfeil in den Korridor. Bild: **19**

Nach dem Korridor lenkt ihr sofort scharf links, folgt dem Flüchtling durch eine schmale Gasse, umkurvt den Gegenverkehr und biegt zweimal links ab. Bremsst in der gelben Zielmarkierung ab.

Szene 4: Rooftop Rumble
Schwierigkeit: 7 von 10
Stunts gesamt: 14

Setzt die gleichen Fahrtechniken wie im vorherigen Abschnitt ein. Fahrt nach dem Startschuss rechts über die Brücke und durchquert linkerhand das Explosionsfeld, ohne euch von der Attacke des Helikopters treffen zu lassen. Folgt den grünen Orientierungspfeilen und rast über die Rampe in die Holzütte. Bild: **20**

Im folgenden Abschnitt fährt man auf Häuserdächern, während der Hubschrauber weiter bombardiert. Lasst euch nicht aus der Ruhe bringen und fährt konstant schnell wei-

Stuntshow 2: Autodomino

Rammt die sieben Autos nacheinander in moderatem Tempo mit dem Frontflügel. Es folgen drei weitere Autodomino; mal wieder geht's durch die goldene Mitte. Braust die Rampe hoch und springt mit gedrückter L1-Taste durch das Plakat.



18 Mit einem Satz über den Sandhügel gelangt man über den Zaun.



18 Ist der Sprung auf den Zug geglückt, müsst ihr schleunigst auf die Ladefläche gelangen.



18 Die Waschanlage durchquert ihr in der Mitte.



19 Lasst euch vor dem Sprung nicht von der Sheriff-Visage ablenken.



10 Mit wohl dosiertem Einsatz der Handbremse durchbrechen wir den Zaun.



10 Vorsicht: Hinter der Hütte versperrt ein langsamer Jeep den Weg.

ter. Touchiert alle Explosionsfelder und Checkpoints. Bei den Sprüngen über die Häuserschluchten drückt ihr vor dem Absprung ordentlich auf die Tube. BILD: **22**

Eine weitere Rampe ermöglicht euch den Sprung über den Helikopter. Nach der Landung sollte man sich beeilen, da der Hubschrauber die nächste Holzbrücke pulverisiert, falls man sie nicht schnell genug überquert. Am Ende des Balkons kehrt man zurück auf die Straße und nutzt die Lücke zwischen den geparkten Wagen clever aus. Nach dem Checkpoint nehmt ihr den letzten Sprung in Angriff: Braust mit Vollgas auf die Rampe zu und springt auf den Kahn mit den Kartons.

Stuntshow 3: Hell Drivers

Folgt der Autoformation und klemmt euch hinter das jeweils angezeigte Fahrzeug, schließt aber nicht zu dicht auf. Nach der Rampensequenz folgt eine einfache Slalomstrecke. Biegt links in den markierten Weg ein, rollt über die Rampen und springt durch den Feuerring. Die Stuntshow endet mit einem weiten Satz über eine markierte Rampe. Springt man sauber

ab, ist auch diese Aufgabe schnell gemeistert.

Film 4: Conspiracy

Szene 1: Suspects on Snowmobiles
Schwierigkeit: 7 von 10
Stunts gesamt: 7

Eine rasante Verfolgungssequenz im Schneemobil. Folgt dem markierten Snowbike und fahrt die Treppen der roten Skihütte hoch. BILD: **22**

Oben angekommen, legt man eine 90-Gradwende hin, rast durch den Tisch und gelangt durch das Geländer ins untere Gebäude. Die Landung muss sitzen, da der Raum ziemlich eng ist. Lasst das flüchtende Schneemobil nicht entkommen – nehmt die Kurven sehr eng. Rast den letzten Abhang hinunter und springt mit Vollgas auf die gegenüberliegende Seite. Sobald das Action-Symbol erscheint, drückt ihr den L1-Button.

Szene 2: Haunted by Microlites
Schwierigkeit: 8 von 10
Stunts gesamt: 17

Ihr werdet von einem Flugzeug gejagt und gleichzeitig von einem anderen Schneemobil verfolgt. Achtet

darauf, die Explosionsfelder stets nur am Rande zu befahren. Folgt den grünen Richtungspfeilen, passiert die Explosionsfelder sowie den Checkpoint zwischen den Bäumen. Mit einem weiten Satz gelangt man über die gähnende Schlucht. Mittels einer Rampe springt ihr über den einstürzenden Baum. Der Schneemann wird im Eiltempo pulverisiert.

Szene 3: River Race
Schwierigkeit: 7 von 10
Stunts gesamt: 12

Eine weitere Verfolgungsjagd, diesmal auf extrem rutschigen Untergrund. Der Geländewagen ist schwer zu kontrollieren und reagiert sehr spät. Vor Kurven und Hindernissen ist deshalb frühes Einlenken gefragt. BILD: **28**

Bleibt am Flüchtenden dran, passiert die Checkpoints und achtet am Ende des Parcours auf das Cable Car.

Stuntshow 4: Monster Truck Mayhem

Mit den Monster Trucks muss man unter Zeitdruck drei Runden in der Arena drehen und dabei Autos platt walzen. Keine einfache Aufgabe, weil die hypernervösen Trucks auf jeden Lenkbefehl höchst empfindlich rea-

gieren. Bremsst vorsichtig ab, bevor ihr über die Wagen brettet. Vor den größeren Sprüngen geht ihr vom Gas und beschleunigt schon kurz vor der Landung.

Film 5: Scarab of Lost Souls

Szene 1: Wake the Garrison
Schwierigkeit: 6 von 10
Stunts gesamt: 15

In dieser Szene – wie auch im gesamten fünften Film – tuckert man mit dem Jeep über staubige Sandspalten. Streift in der ersten Linkskurve den markierten Truck, folgt den Richtungspfeilen und führt die gewünschten Handbrems-Turns aus. BILD: **28**

Springt über die Treppe und fahrt wie immer dicht an den Explosionsfeldern vorbei. Beim Sprung auf den Marktplatz schlägt ihr bei der Landung scharf rechts ein und weicht den zwei Panzern aus. Gebt Vollgas und rast auf die Zielmarkierung zu. Taucht das Action-Symbol auf, drückt ihr sofort L1 und genießt den coolen Stunt. BILD: **28**

Szene 2: Panzer Attack
Schwierigkeit: 7 von 10
Stunts gesamt: 15



19 Vorsicht beim Spurwechsel: Nachdem ihr diese Begrenzung durchbrochen habt, rast euch ein Bus entgegen.



18 Im letzten Stunt müsst ihr durch das Fenster springen und auf dem Anhänger aufsetzen.



19 Fahrt die Rampe sauber an und springt auf den fahrenden LKW.



19 Fahrt frontal auf die Rampe zu und springt auf die gegenüber liegende Seite.



18 Hier lang: Die Verfolgungsjagd führt durch einen engen Korridor.



20 Kleinholz: Fahrt die Rampe hoch und durchquert die Holzhütte.

In dieser Verfolgungsszene kann der kleinste Fahrfehler einen Riesen-schaden anrichten - etwa der harmlos aussehende Mauervorsprung in der ersten Kurve. Verfolgt den Jeep, erledigt die Regieanweisungen und streift so viele Explosionsfelder wie möglich. **BILD: 28**

Verfolgt das voraus fahrende Auto weiter - bei der Explosion der Brücke wird es zerstört. Ihr seid schlauer und springt über die linke Rampe auf die andere Seite. Weiter geht's rechts durch eine Holzhütte, dann links um den Felsen vorbei. Am Checkpoint rast ihr durch die markierte Stelle. In der Zielmarkierung drückt ihr den L1-Button, um euch vor dem Aufprall aus dem Wagen zu katapultieren.

Szene 3: The Temple Trap
Schwierigkeit: 8 von 10
Stunts gesamt: 16

Die Fahrt mit dem Motorrad samt Beiwagen hat es wirklich in sich und erfordert viel Geduld. Hauptproblem: Das unberechenbare Fahrverhalten, speziell beim Abbremsen. Nach dem Sprung über die linke Rampe fährt man rechts durch die gelbe Markierung und den anschließenden Checkpoint, orientiert sich an der Richtungsvorgabe und rast in

den Tempel. Über eine Rampe springt ihr wieder nach draußen, fährt durch die nächsten Checkpoints und rast durch die Lücke zwischen den zwei Lastwagen. Beim folgenden Sprung über den Tempel ist es wichtig, dass ihr a) blitzschnell beschleunigt, b) sauber von dem Hügel abspringt und c) nach der Landung sofort abbrems. **BILD: 20**

Im Stunt zum Ende der Szene wird man von einem bewaffneten Wagen verfolgt und muss per Rampe über das Becken springen. Achtet zuvor auf den herab stürzenden Schutt und nehmt dann die kleine markierte Rampe in Angriff.

Szene 4: Sink the U-Boat
Schwierigkeit: 8 von 10
Stunts gesamt: 19

Der Panzerwagen ist wendiger als er aussieht und steckt einiges ein. Nach der ersten Linkskurve passiert man den Checkpoint und schlägt sofort mit einem Handbrems-Turn scharf links ein. Zerdeppert die markierten Kisten und drückt in der direkt folgenden gelben Markierung rechtzeitig den L1-Button. Beschleunigt wieder und steuert zwischen den zwei Panzern hindurch auf die umgestürzte Säule. **BILD: 28**

Folgt den Regieanweisungen, passiert die Explosionsfelder und Checkpoints und durchbrecht die markierte Mauer. In der kommenden Passage verarbeitet ihr die Tische zu Kleinholz. Im entscheidenden Stunt rast ihr durch den gelben Checkpoint am Pier und springt über die Rampe mitten auf das U-Boot.

Stunt Show 5: World Record

Weltrekordversuch! Der Stunt ist eigentlich ganz einfach, wenn ihr unsere Anweisungen befolgt. Schaltet beim Start via Select-Taste in die Ego-Perspektive - der Looping ist so leichter kontrollieren. An der gelben Markierung drückt ihr L1, um den Nitro-Boost zu aktivieren. Fahrt die Rampe sauber in der Mitte an und legt einen Riesensatz über die Autos hin. Glückwunsch, neuer Weltrekord!

Film 6: Live Twice for Tomorrow

Szene 1: Mountain Chase
Schwierigkeit: 9 von 10
Stunts gesamt: 9

Eine beinharte Verfolgungsjagd im James Bond-Stil auf einer engen

Bergstrecke. Der Flüchtende muss unter allen Umständen in geringem Abstand verfolgt werden. Das heißt aber nicht, dass seine Route auch für euch maßgeblich ist: Bahnt euch den für euch besten Weg durch den Gegenverkehr. Vor uneinsehbaren Kurven fährt man immer auf der rechten Spur. Unser allgemeiner Tipp 2 sollte in dieser Szene unbedingt befolgt werden. Den ersten LKW überholt ihr links und wechselt dann sofort auf die rechte Spur. **BILD: 28**

Im Tunnel fährt ihr zwischen den Lastwagen hindurch. Achtung: Die rechte Spur beansprucht ein sehr langsamer PKW. Im nächsten Tunnel fährt ihr rechts an der Wand entlang, um den Gegenverkehr zu meiden. Führt die angezeigten Überholmanöver aus und weicht dabei entgegen kommenden Autos aus. Verlässt man den letzten Tunnel, zirkelt man mit einer 180-Grad-Drehung nach links und nimmt die Verfolgung wieder auf. Überholt den LKW linkerhand und zieht rechts über, damit ihr nicht in das nächste Auto rauscht. Mit einem Sprung über die Rampe am Ende der Streck überwindet ihr den Abgrund. Drückt vor dem Absprung auf die Tube, sonst segelt ihr nicht



28 Nicht ohne meine Handbremse: Ohne Drift-Einlagen kommt man in diesem Abschnitt nicht weit.



28 Löst in der Zielmarkierung per L1 den »Cannon Roll-Stunt aus



28 Spuren im Sand: Den Vordermann kann man anhand seiner Fahrspur kaum aus den Augen verlieren.



20 Beschleunigt vor dem Absprung auf Höchstgeschwindigkeit, um über die Häuserschluchten zu segeln.



28 Nur wer schnell genug ist, kommt die Treppe hoch.



28 Rutschpartie: auf der Eisstrecke

weit genug und müsst die Szene komplett neu spielen.

Szene 2: Head on

Schwierigkeit: 8 von 10
Stunts gesamt: 16

Eine Verfolgungsszene mit einem Hubschrauber, in der es auf ein hohes Fahrttempo ankommt. Der Sportwagen regiert sehr sensibel auf eure Steuerkommandos und überschlägt sich schnell - hier hilft nur fleißiges Üben. Beachtet, dass ihr die Explosionsfelder nur kurz am Rand der gelben Markierung touchieren müsst. Vor dem Sprung über die eingestürzte Brücke geht man kurz vor der Landung vom Gas. Wenn ihr durch die Lücke zwischen den beiden Lkws fährt, nähert ihr euch erst dem linken Brummi und zieht dann rechts rüber, um einem Crash mit dem zweiten zu entgehen. Der erste Steinschlag ist harmlos, sofern man auf der rechten Straßenseite bleibt. An der Stelle mit den heruntergefallenen Steinblöcken fährt ihr vorsichtig durch den linken Spalt. Im abschließenden Stunt der Szene muss man auf den Helikopter zufahren und dann in der Zielmarkierung L1 betätigen, um sich aus dem Wagen zu bugsieren.

Szene 3: Police Chase

Schwierigkeit: 9 von 10
Stunts gesamt: 15

Meidet den Gegenverkehr und fahrt durch den markierten Zaun - Vorsicht, ein schlecht geparktes Polizeiauto blockiert euch den Weg. Während des Sprungs über den Brunnen zieht ihr die Karre leicht nach rechts. Geht den Stunt nicht zu schnell an, die Landung ist nämlich sehr holprig. Befolgt die Regieanweisungen und haltet eine hohe Geschwindigkeit. Im Innenhof rast ihr dann durch die markierten Tische, touchiert die Checkpoints und fahrt die Treppen runter. Vor der geforderten 90-Gradwende steigt ihr kurz auf die Bremse. Auf dem Hoteldach müsst ihr anschließend voll beschleunigen, da euch ein Polizeiwagen verfolgt. Den Sprung auf das Konferenzzentrum geht ihr mit Vollgas an - lenkt rechtzeitig ein, um nicht im Meer zu landen. An der gelben Zielmarkierung kommt ihr mit einer Vollbremsung zum Stehen. Setzt für alle Fälle zusätzlich auch noch die Handbremse ein.

Szene 4: Moving Target

Schwierigkeit: 9 von 10
Stunts gesamt: 17

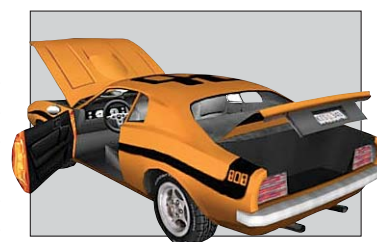
Eine weitere Verfolgungsjagd, die erst nach einiger Zeit beginnt. Für die ersten Aufgaben kann man sich deshalb etwas Zeit nehmen. Sobald die Verfolgung des Vans startet, ist Vollgas jedoch Pflicht. Am Ende des ersten Verfolgungsabschnitts geht ihr vor der Treppe leicht vom Gas, rollt die Rampe hoch, beschleunigt wieder und springt ab. Auf halbem Weg zur Eingangsrampe schaltet die Kamera automatisch auf die Außenansicht um. Wer bislang die Ich-Ansicht bevorzugt und mit der Außenperspektive Probleme hat, kann im Stunt-Constructor Nachhilfestunden nehmen. An den geparkten Autos legt ihr beim Durchfahren des Checkpoints eine 180-Gradwende hin und nutzt die Lücken zwischen den Wagen geschickt aus. Im letzten Stunt lasst ihr es krachen: Gebt Gas und rast in den markierten Van, der daraufhin explodiert.

Szene 5: Stop the Stealth Jet

Schwierigkeit: 10 von 10
Stunts gesamt: 17

Der letzte Stunt des Spiels - durchhalten! Da er extrem schwer zu bewältigen ist und die Regieanweisungen in sehr kurzen Abständen erfolgen, können wir nur grobe Anweisungen geben. Ihr müsst einer-

seits extrem schnell fahren, dürft euch aber auch keinerlei Fahrfehler erlauben. Setzt alle Fahrtechniken ein, die ihr erlernt habt. Die Tische am Start zerstört man am Besten, indem man während des Aufpralls sofort nach links zieht. So könnt ihr direkt auf die Straße hinunter springen und geht gleichzeitig den Treppen aus dem Weg. Seid ihr unter dem zweiten Laster durchgefahren, wählt ihr die linke Rampe. Der Sprung über das Flugzeug muss perfekt sitzen - überspringt es exakt in der Mitte! Nach dem letzten Checkpoint bereitet ihr euch auf den alles entscheidenden Stunt vor: Richtet eure Karre genau auf die Mitte der Rampe aus und nehmt sie mit ordentlichem Speed. Während des Sprungs geht ihr vom Gas, um die Zielmarkierung zu erwischen. Hier drückt ihr L1 und löst den finalen Stunt aus. Gratulation: Ihr habt den Karriere-Modus durchgespielt und dürft euch stolz zurück lehnen!



20 Beim Satz über den Tempel ist es wichtig, schnell zu sein und sauber abzuspringen.



28 Über die umgestürzte Säule gelangt ihr auf die andere Seite des Abschnitts.



28 Die LKWs in diesem Abschnitt überholt ihr auf der linken Spur.

Leserbrieffe



GamePro-Nullnummer

Ich bin übergücklich, dass es ab September das neue Konsolenmagazin GamePro geben soll! Da ich mich sehr, sehr stark für Spiele und Spieleplattformen aller Art interessiere, kommt mir GamePro genau richtig. Ich besitze neuerdings auch eine Xbox und habe kaum ein geeignetes Magazin, das richtig informiert wie etwa GameStar für Zocker. GamePro wird ja von Gunnar Lott an der Spitze angeführt – kann ja nur noch gut werden. Werde jedenfalls die erste Ausgabe kaufen und mal sehen, ob sie meine Erwartungen erfüllt.

DANIEL LEBER

PRO Danke für das Lob! Wir hoffen, deine Erwartungen mit dieser Ausgabe erfüllt zu haben.

Nachdem ja die meisten Multiplattform-Magazine ausgestorben sind, war ich doppelt froh, dass ausgerechnet von euch ein Heft herauskommt. Auch wenn



Wurde viel gewünscht: Ein eigener Bereich für GAMEBOY-ADVANCE-SPIELE.

die Auswahl der Tests in der Nullnummer etwas seltsam ist, war die erste Ausgabe doch sehr gelungen.

DENNIS KLINGELHÖFER

Endlich wieder ein tolles deutsches Multi-Konsolenmagazin. Und was für eines. Die erste Ausgabe war ein absoluter Volltreffer. Macht weiter so!

TOM BARTHELS

PRO Wir haben das Lob an Mick Schnelle, den Macher der Nullnummer, weiter geleitet. Hoffentlich gefällt euch diese neu gestaltete Fassung genauso gut.

Ein paar Vorschläge nach Lektüre der Nullnummer: Eine Gameboy-Advance-Ecke wäre fein. Es gibt sicher genug Leute, die neben einer Konsole noch einen GBA haben. Und: Ein Hitstern wäre empfehlenswert, damit man gleich sieht, was man kaufen soll. Die Videos auf der DVD sollten vertont sein, und die Auswahl (sehr Xbox-lastig) müsste ausgewogener sein.

STEFAN BERGMANN

PRO Okay. GBA-Ecke? Erledigt. Hit-Award? Erledigt. Vertonte Videos? Erledigt. Danke für das Feedback.

Da dies die erste monatliche GamePro ist, gibt es logischerweise noch keine aktuellen Leserbriefe. Die meisten Einsendungen und Forumseinträge auf diesen Seiten beziehen sich daher auf die Nullnummer (siehe Bild), die im März erschienen ist.



FAQ

Häufige Fragen zu GamePro

Warum macht ihr keine Import-Tests?

Wir halten nichts davon, Spiele zu testen, die man nicht in normalen Läden kaufen und ohne Fremdsprachenkenntnisse nicht spielen kann. Zudem sagt die Qualität der ausländischen Fassung noch nichts über die Güte der deutschen Umsetzung aus – oft werden noch Inhalte geändert. Wenn wir US- oder Japan-Versionen anspielen, machen wir ein Preview oder detaillierte News auf den Korrespondenten-Seiten.

Gibt's das Heft auch ohne DVD?

Nein. Wir finden die bewegten Bilder von Spielen so aussagekräftig, dass wir nicht darauf verzichten wollen. Mittlerweile dürfte ja auch in den meisten Haushalten eine Möglichkeit bestehen, DVDs abzuspielen – unsere läuft schließlich neben PS2 und Xbox mit Playback-Kit auch auf PCs und Macs (mit Laufwerk) sowie normalen Heim-Playern.

Wie kann ich ein Abo abschließen?

Über www.gamepro.de. Außerdem liegt diesem Heft eine Karte bei. Mehr Infos auf Seite 96.

Was mache ich, falls meine DVD nicht läuft?

Umtauschen. Bei A.B.O. Verlagsservice GmbH, Ickstattstr. 7, 80452 München. Einfach die defekte Scheibe einschicken, dann gibt's eine neue.

Gab's da 1996 nicht schon mal ein Heft namens GamePro – war das auch von euch?

Nein, für die damalige GamePro hat ein Hamburger Verlag die Lizenz der US-GamePro gekauft. Dieses Heft hat nichts mit uns zu tun.

Was sind das für Comics?

Wir hatten die ewig Redakteurs-Passfotos anderer Hefte satt. Daher haben wir sie zeichnen lassen.

Warum habt ihr keine spielbaren Demos auf der DVD?

Weil's nicht geht – eine DVD mit Xbox-Demos wäre auf anderen Konsolen nicht abspielbar und umgekehrt. Für jedes System eine eigene beizulegen würde das Heft zu teuer machen. Zudem kochen die Konsolen-Hersteller bei den Demos ihr eigenes Süppchen und behalten sie zumeist ihren so genannten offiziellen Magazinen vor. Uns ist die redaktionelle Unabhängigkeit sehr wichtig, daher können wir uns nicht in solche Nähe zu einem Hersteller begeben.

Was habt ihr mit GameStar zu tun?

GameStar ist unsere Schwester und erscheint im selben Verlag. Wir arbeiten eng zusammen, haben aber natürlich unsere eigene Redaktion.



INFO

Leserbrieffe

Bitte schreibt, egal ob bei E-Mail oder Post, immer euren vollständigen Absender dazu. Leserbriefe nur mit Nicknames können wir leider nicht abdrucken.

Wir behalten uns das Recht vor, Briefe zu kürzen.

Mitmachen 1: Falls ihr Lust auf künstlerische Betätigung habt: Der am hübschesten bemalte, bedruckte oder besprayte Leserbrief wird hier abgedruckt und bekommt einen kleinen Preis.

Mitmachen 2: Wer kein großer Künstler ist, aber eine gigantische Spiele-Sammlung und einen Fotoapparat besitzt, kann ein Foto seines Spiele-Schranks (inklusive Konsolen und sich selbst davor!) einschicken. Auch hierbei drucken wir das beste Bild ab und prämiieren es. Also los!



Postonkel & -Tante: Die Leserbriefe haben diesmal Kristina und Gunnar aus-
 gesucht und beantwortet.

FORUM
 Thema

• Ich freu mich riesig auf ein GamePro-Abo, aber bitte kein »per Sie«. Und fast noch wichtiger: Kein so überladenes Vorschulldesign wie eure Konkurrenz im Multiformatsektor. Ihr seid besser! **DABATSCH**

• Auf der vorletzten Seite der neuen GameStar ist abgebildet, wie Gunnar Lott die Mannschaft bildet. Und auf letzten Seite des offiziellen Xbox-Magazins ist abgebildet, wie sich ein Mann (vermutlich ein Redakteur) eine Xbox kauft und dann zu einem »X-Man« verwandelt wird. Und jetzt das Komische: Bei der GameStar sieht man, wie Gunnar einen Mann zu überreden versucht, bei GamePro mitzumachen. Dieser Mann ist derselbe wie der, der im OXM zum Xbox-Man wird. **BLOODLUST**

Andrés Forum-Antwort:
 Habe die Seite im offiziellen Xbox-Mag zwar nicht gelesen, habe mich aber bislang nicht in »X-Man« verwandelt und war dort auch bestimmt nicht abgebildet. Ich bin nur bei der GamePro und hatte die

Ehre, mich von Gunnar würgen zu lassen (war aber alles gestellt, in Wahrheit hab ich natürlich die Kohle genommen...) **ANDRÉ HORN**

• Ich bin ja sehr gespannt auf die jetzt monatliche GamePro. Leider wurde mir beim Lesen der Nullnummer teilweise der Spaß auf einige Hits verdorben. Durch Spoiler. Daher habe ich leider gesehen, wie der »geheime« Bösewicht in Final Fantasy X aussieht. Ich hoffe mal, dass die GamePro auf so etwas in Zukunft verzichten kann. Ich bin mir sicher, ihr schafft es auch ohne Spoiler, die Leser auf einen Titel hungrig zu machen. Viel Erfolg mit eurem neuen »Baby«. P.S.: Arbeiten eigentlich ehemalige Videogames-Leute bei euch mit? **KRABATSEDESIRE**

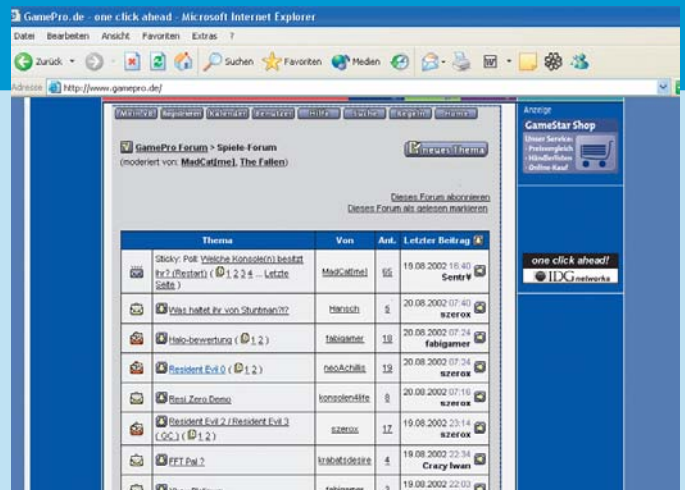
Gunnars Forum-Antwort:
 In einem Test haben Spoiler nix verloren, da habt ihr recht. Zum P.S.: Ja, einer: Kosta Christinakis. Der hat bei der VideoGames im Layout gewirkt. **GUNNAR LOTT**

• Wie sieht es bei euch mit einer Game-Wertungs-Liste aus? Ich habe noch kein Heft gefunden, das eine Liste mit allen schon getesteten Games drin hat. **SWISSOLDIER**

(Anmerkung der Redaktion: siehe Seite 100 bis 104.)

• Hey Gunnar, ich hoffe, dass du hauptsächlich Tests für Strategie- und Rollenspiele machst (wie bei GameStar). Wie ist es? **JAOAPAO**

Gunnars Forum-Antwort:
 Okay, wenn mal ein Strategiespiel den Weg auf



eine Konsole findet, werde ich's schon testen. Ansonsten Action-Adventures, Shooter, Rennspiele. Für Konsolen-Rollenspiele haben wir größere Experten als mich im Team. Obwohl, das eine oder andere... mal schauen. **GUNNAR LOTT**

Ich hoffe mal, dass die Videos im Gegensatz zur Nullnummer moderiert sind. Wie bei der GameStar. Eine gaaaanz große Bitte hab ich noch: lasst diese viel zu vielen übergroßen Fotos im Magazin sein! Das hat mich damals wirklich gestört. **TWOS**

(Anmerkung der Redaktion: Dein Wunsch ist uns Befehl.)

• Ich finde, Microsoft sollte den Spielepreis etwas senken, mit 50 Euro wäre ein Spiel echt ein Kaufgrund für die schwarze Box... **FABIGAMER**

• Bin ein Nippon-Fan. Irgendwie ein verdammt faszinierendes Land... Sprache, Kultur, Traditionen, Mu-

sik, Animes, Videospiele – gibt echt tausend Gründe warum ich unbedingt mal dahin will. **SEIYA**

• Die GamePro muss darauf achten, dass alle drei Konsolen gleich gut behandelt werden, meiner Meinung nach gelingt das meinem bisherigen Lieblingsmagazin manchmal nicht.

Das Layout fand ich in der ersten Ausgabe schon gut und es wird bestimmt jetzt nicht schlechter. **PK. DIVINITY**

• Ich vergöttere die amerikanische GamePro (die ja zu eurem Verlag gehört). Ich werde die Gamepro zwar auf jeden Fall kaufen, da ich auch ein treuer GameStar Leser bin und daher weiss, dass ich eurer Redaktion vertrauen kann. Aber die Nullnummer sah kein bisschen konsolentypisch aus. **AHOIBROWSER**

Gunnars Forum-Antwort:
 Was das Layout angeht: Lass dich überraschen, wir haben einige vor. **GUNNAR LOTT**

Welche Konsole(n) besitzt ihr?			
Sie haben schon an dieser Umfrage teilgenommen.			
NES	31	5.69%	
SNES	51	9.36%	
Nintendo 64	51	9.36%	
Nintendo GameCube	57	10.46%	
Nintendo GameBoy (Classic, pocket)	46	8.44%	
Nintendo GameBoy Color/Advance	52	9.54%	
Nintendo Virtual Boy	4	0.73%	
Sega Master System	11	2.02%	
Sega Mega Drive	21	3.85%	
Sega Saturn	14	2.57%	
Sega Dreamcast	48	8.81%	
Sega GameGear	14	2.57%	
Neo Geo	2	0.37%	
Neo Geo CD	4	0.73%	
3DO	3	0.55%	
Jaguar	4	0.73%	
Lynx	3	0.55%	
Sony PlayStation bzw. PSone	42	7.71%	
Sony PlayStation 2	51	9.36%	
Microsoft Xbox	36	6.61%	
Total:	98 Stimmen	100%	

Umfrage im Forum von gamepro.de: Welche Konsolen besitzen unsere User?

Wie alt seid ihr?		
Sie haben schon an dieser Umfrage teilgenommen.		
0 - 10 Jahre	0	0%
11 - 20 Jahre	33	68.75%
21 - 40 Jahre	15	31.25%
41 - 60 Jahre	0	0%
älter	0	0%
Total:	48 Stimmen	100%

Umfrage im Forum von gamepro.de: Wie alt sind die Leute, die dort posten?

SERVICE MOST WANTED

PS2

Xbox

GC

Most wanted!

Auf dieser Doppelseite findet ihr einen Ausblick auf die wichtigsten Spiele, die sich derzeit in der Entwicklung befinden.

Die Auswahl erfolgt durch die Redaktion. Widerspruch gegen einzelne Titel, Zustimmung oder Alternativvorschläge nehmen wir gerne per Leserbrief entgegen!

Blinx: The Time Sweeper

Jump&Run



Endlich nutzt mal jemand die Festplatte der Xbox vernünftig: Per Zwischenspeicherung dürft ihr an der Zeit drehen!

PS2	Keine Umsetzung geplant
Xbox	Microsoft Herbst
GC	Keine Umsetzung geplant

Colin McRae Rally 3.0

Rennspiel



Schade. Fast hätte es geklappt mit einer aussagekräftigen Vorabversion. Am Ende kam es doch nicht mehr rechtzeitig. Nächste Ausgabe!

PS2	Codemasters	11.10.2002
Xbox	Codemasters	11.10.2002
GC	-	

Dead To Rights

Action



Action von Namco, inspiriert von John Woo. Leider gibt es immer noch keinen bestätigten Termin für Europa.

PS2	Namco	noch nicht bekannt
Xbox	Namco	noch nicht bekannt
GC	Keine Umsetzung geplant	

Devil May Cry 2

Action



Noch cooler, noch spannender und diesmal auch hoffentlich besser an den europäischen Fernseher angepasst: Dante kehrt zurück!

PS2	Capcom	2003
Xbox	Keine Umsetzung geplant	
GC	Keine Umsetzung geplant	

Eternal Darkness

Action-Adventure



Das gruselige Zeitreiseabenteuer hat in den USA voll abgeräumt. Auf unserer DVD findet ihr einen Zwischenbericht, den großen Test gibt es bald.

PS2	Keine Umsetzung geplant
Xbox	Keine Umsetzung geplant
GC	Nintendo 01.11.2002

Fable

Rollenspiel



Hinter diesem Arbeitstitel verbirgt sich das ehemalige Project Ego, mit dem Designerlegende Peter Molyneux neue Maßstäbe setzen will.

PS2	Nö
Xbox	Microsoft 2003
GC	Nope

FIFA 2003

Sport



Weihnachtszeit, FIFA-Zeit: Jetzt gibt es erste Bilder und Infos zum neuen EA-Kick, zusammen gefasst auf Seite 40.

PS2	EA	25.10.2002
Xbox	EA	31.10.2002
GC	EA	31.10.2002

GTA Vice City

Action

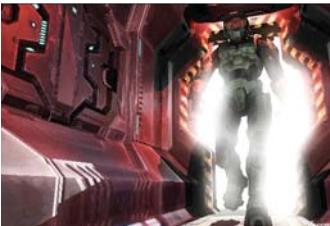


GTA III hat sich ca. 6 Millionen mal verkauft. Kein Wunder, dass Take 2 da schnell nachlegt. Der Test kommt hoffentlich schon im nächsten Monat.

PS2	Take 2	25.10.2002
Xbox	Keine Umsetzung geplant	
GC	Keine Umsetzung geplant	

Halo 2

Action



Jetzt ist's offiziell! Den ersten Bildern und Informationen zu Halo 2 widmen wir uns im News-Teil dieser Ausgabe.

PS2	Sollte Microsoft Sony kaufen...
Xbox	Microsoft Ende 2003
GC	Sollte Nintendo Microsoft kaufen...

Hitman 2

Action-Adventure



Die Attentäter-Simulation ist nix für schwache Nerven. Harte Burschen schlagen für einen Erlebnisbericht Seite 32 auf!

PS2	Eidos	13.09.2002
Xbox	Eidos	13.09.2002
GC	Keine Umsetzung geplant	

Metroid Prime

Action



Eine Frau, die sich bei Bedarf in eine Kugel verwandeln kann?! Naja, Nintendo lässt ja auch Klempner auf Schildkröten springen.

PS2	eher besuchen uns Schweine aus dem All
Xbox	Eher landen Menschen auf Tau Ceti
GC	Nintendo ????

Morrowind

Rollenspiel



Totale Freiheit im Spiel - Fluch oder Segen? Das Epos westlicher Prägung war auf dem PC sehr erfolgreich, bald kommt es auf Xbox!

PS2	Sollte Microsoft Sony kaufen...
Xbox	Ubisoft 07.11.2002
GC	Sollte Microsoft Sony kaufen...

Onimusha 2 Action-Adventure



Ein neuer Hauptcharakter und vor allem mehr Spielumfang, das hört sich schon mal gut an. Hoffentlich auch besser angepasst.

PS2	EA	04.10.2002
Xbox	bislang nicht angekündigt	
GC	bislang nicht angekündigt	

Primal Action-Adventure



Ein Action-Adventure mit krachigem Industrial-Soundtrack: André freut sich. Macht aber auch spielerisch einen sehr guten Eindruck!

PS2	Sony	Jan 03
Xbox	Wohl kaum	
GC	Wohl kaum	

Pro Evolution Soccer Sport



Nichts dreht sich derzeit mehr in der Redaktions-PS2 als die Vorabversion. Mehr muss man dazu wohl nicht sagen!

PS2	Konami	November
Xbox	Keine Umsetzung geplant	
GC	Keine Umsetzung geplant	

Rayman 3 Jump&Run



Wir haben eine ganz frische "First Look"-Version für euch angespielt. Einen Bericht darüber findet ihr im News-Teil dieser Ausgabe.

PS2	Ubi Soft	1. Quartal 2003
Xbox	Ubi Soft	1. Quartal 2003
GC	Ubi Soft	1. Quartal 2003

Resident Evil Action-Adventure



Das Remake des ersten Teils der Serie für den Gamecube sieht bombig aus. Leider immer noch kein Testmuster der deutschen Version.

PS2	Leider nicht	
Xbox	Leider auch nicht	
GC	Capcom	13.09.2002

Resident Evil Zero Action-Adventure



RE 0 wird ein Prequel, spielt also vor dem ersten Teil. In Japan gibt es jetzt eine erste Demo, über die wir ab Seite 30 berichten.

PS2	Leider nicht	
Xbox	Leider auch nicht	
GC	Capcom	2003

Silent Hill 3 Action-Adventure



Diesmal spielt eine Frau die Hauptrolle. Welche düsteren Geheimnisse ihren Seelenfrieden stören ist noch nicht bekannt.

PS2	Konami	2003
Xbox	Bislang nicht angekündigt	
GC	Keine Umsetzung geplant	

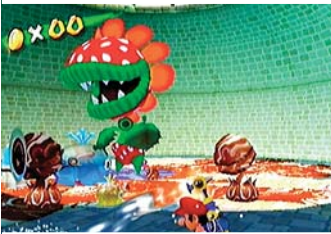
Starfox Adventures: Dinosaur Planet Action-Adventure



Benedikt hat alle aktuellen Nintendo-Titel begutachtet und hat dieses Werk der Entwickler von Rare zu seinem Privatfavoriten erkoren.

PS2	Bestimmt nicht	
Xbox	Genauso bestimmt nicht	
GC	Nintendo	22.11.2002

Super Mario Sunshine Jump&Run



Einen kleinen Vorgeschmack auf die Rückkehr des Klempners findet ihr auf unserer DVD. In der nächsten Ausgabe folgt der Riesentest!

PS2	Eher friert die Hölle zu	
Xbox	Ja, und Bill Gates ist der Endgegner	
GC	Nintendo	04.10.2002

Tekken 4 Beat 'em up



Kai hat Tekken 4 ab Seite 68 ausführlich für euch getestet. Direkt im Anschluss findet ihr außerdem einen Lesertest zum Spiel.

PS2	Sony	18.9.2002
Xbox	Keine Umsetzung geplant	
GC	Keine Umsetzung geplant	

The Getaway Action



Wenn es vor Weihnachten kommt, wenn es nicht ruckelt, wenn alle versprochenen Features enthalten sind...Viele "Wenns"!

PS2	Sony	Nov./Dez.
Xbox	Sony wird sich hüten	
GC	Sony wird sich erst recht hüten	

Time Splitters 2 Action



Zwei Seiten in dieser Ausgabe und ein großer DVD-Beitrag: Damit könnt ihr euch selbst ein Bild von dem feinen Ego-Shooter machen.

PS2	Eidos	27.09.2002
Xbox	Eidos	27.09.2002
GC	Eidos	27.09.2002

Tomb Raider: Angel of Darkness Action-Adventure



Wiederbelebung eines Kults oder langweilige Leichenfledderei? Wir bleiben skeptisch und warten gespannt auf Laras Comeback.

PS2	Eidos	4. Quartal 2002
Xbox	Keine Umsetzung angekündigt	
GC	Keine Umsetzung angekündigt	

Tony Hawk's Pro Skater 4 Sport



Größte Neuerungen: Ein komplett überarbeiteter Karrieremodus und die Möglichkeit, online gegen den Rest der Welt zu skaten.

PS2	Activision	November
Xbox	Activision	November
GC	Activision	November

True Crime: Streets of L.A. Action



Eine Mischung aus GTAIII, MGS2, Dead To Rights und Beat 'em Up-Elementen: Wir fanden das erste Material überzeugend.

PS2	Activision	1. Quartal 2003
Xbox	Activision	1. Quartal 2003
GC	Activision	1. Quartal 2003

Unreal Championship Action



Das Zugpferd für Microsofts Online-Service Xbox Live war in New York voll spielbar. Gunnar berichtet euch im Heft und auf DVD.

PS2	Keine Umsetzung geplant	
Xbox	Infogrames	November
GC	Keine Umsetzung geplant	

**Playstation 2
Termine**



September

TITEL	HERSTELLER	TERMIN	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Projekt Zero	Wanadoo	02.09.2002	Die zwei Türme	EA Games	8.11.2002
Akira Psycho Ball	Infogrames	05.09.2002	Harry Potter und die		
UFC Throwdown	UbiSoft	05.09.2002	Kammer d. Schreckens	EA Games	15.11.2002
Largo Winch	UbiSoft	05.09.2002	Legend Of Alon D'Ar	UbiSoft	21.11.2002
Stuntman	Infogrames	05.09.2002	Speed Challenge	UbiSoft	21.11.2002
Turok Evolution	Acclaim	06.09.2002	The Lost	UbiSoft	28.11.2002
Peter Pan	Disney	11.09.2002	Dragon Ball Z:		
Super Bust a Move 2	UbiSoft	12.09.2002	Saiyan Fighters	Infogrames	28.11.2002
Transworld Surf	Infogrames	12.09.2002	Die Sims	EA Games	29.11.2002
Hitman 2	Eidos	13.09.2002	007: Nightfire	EA Games	29.11.2002
Fire Blade	Midway	13.09.2002	Pro Evolution Soccer 2	Konami	November 02
Tekken 4	Namco	18.09.2002	Haven	Konami	November 02
Mat Hoffman's			Animaniacs	SWING!	November 02
Pro BMX 2	Activision	19.09.2002	Minority Report	Activision	November 02
Das Ding	Vivendi	20.09.2002	Wreckless	Activision	November 02
Conflict Desert Storm	Codemasters	20.09.2002	Tony Hawk's Pro		
Dino Stalker	Capcom	20.09.2002	Skater 4	Activision	November 02
Gumball 3000	Codemasters	20.09.2002	BDFL Manager 2003	Codemasters	November 02
Ferrari F355 Challenge	Sega	25.09.2002	FC Bayern München		
This is Football 2003	Sony	25.09.2002	Club Football	Codemasters	November 02
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	26.09.2002	Borussia Dortmund		
Blade 2	Activision	26.09.2002	Club Football	Codemasters	November 02
Myst 3: Exile	UbiSoft	26.09.2002	HSV Club Football	Codemasters	November 02
Der Anschlag	UbiSoft	26.09.2002	Total Immersion		
Street Hoops	Activision	26.09.2002	Racing	Vivendi	November 02
Donald D. Phantomias	UbiSoft	26.09.2002	Legends of Wrestling 2	Acclaim	November 02
Madden NFL 2003	EA Sports	27.09.2002	Vexx	Acclaim	November 02
NHL 2003	EA Sports	27.09.2002	Ben Hur	Vivendi	November 02
Timesplitters 2	Eidos	27.09.2002	Tennis Master Series	Vivendi	November 02
Way Of The Samurai	Eidos	27.09.2002	Der Herr der Ringe:		
Gravity Games	Midway	27.09.2002	Die Gefährten	Vivendi	November 02
Shox	EA Sports Big	27.09.2002	Malice: Kats Tale	Vivendi	November 02
Barbarian	Titus	September	Spyro -		
Guilty Gear X	Virgin	September	Enter The Dragonfly	Vivendi	November 02
Master Rallye	Vivendi	September	James Cameron's		
Legion - Leg. of Exc.	Midway	September	Dark Angel	Vivendi	November 02
Pro Tennis WTA Tour	Konami	September	Syberia	Vivendi	November 02
Downforce	Titus	September	White Fear	Vivendi	November 02
			Black & Bruised	Vivendi	November 02
			Blood Rayne	Vivendi	November 02
			Starsky & Hutch	Vivendi	November 02

Oktober

TITEL	HERSTELLER	TERMIN	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ninja Assault	Namco	02.10.2002			
Wizardry	UbiSoft	03.10.2002			
Metropolismania	UbiSoft	03.10.2002			
Disney Golf	Disney	04.10.2002			
Onimusha 2	Capcom	04.10.2002			
World Ch. Snooker 2002	Codemasters	05.10.2002			
Colin McRae Rally 3	Codemasters	11.10.2002			
Legia 2: Duel Saga	Eidos	11.10.2002			
Formel Eins 2002	Sony	16.10.2002			
Taz Wanted	Infogrames	17.10.2002			
Rally Fusion:	Activision	24.10.2002			
X-Men: Next Dim.	Activision	24.10.2002			
Soccer Slam	Infogrames	24.10.2002			
Terminator	Infogrames	24.10.2002			
Burnout 2	Acclaim	25.10.2002			
GTA Vice City	Take 2	25.10.2002			
Need For Speed:					
Hot Pursuit 2	EA Games	25.10.2002			
FIFA 2003	EA Sports	31.10.2002			
Monster Jam	UbiSoft	31.10.2002			
Scorpion King	Vivendi	Oktober			
Robocop	Titus	Oktober			
NHL Hitz 2003	Konami	Oktober			
Run Like Hell	Interplay	Oktober			

November

TITEL	HERSTELLER	TERMIN	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ghost Recon			XIII	UbiSoft	2003
Gundam:	UbiSoft	7.11.2002	Rayman 3:	UbiSoft	2003
Federation vs. Zeon	Infogrames	7.11.2002	Rainbow Six Raven Sh	UbiSoft	2003
Micromachines Exp.	Infogrames	7.11.2002	Project BG&E	UbiSoft	2003
Der Herr der Ringe:			Tiger & Dragon	UbiSoft	2003
			ATV Quad Racing 2	Acclaim	2003
			Tenchu III	Activision	2003
			True Crime	Activision	2003

**XBox
Termine**



September

TITEL	HERSTELLER	TERMIN	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Turok Evolution	Acclaim	06.09.2002	Jedi Outcast	Activision	November 02
Hitman 2			BDFL Manager 2003	Codemasters	November 02
- Silent Assassin	Eidos	13.09.2002	FC Bayern München		
Buffy			Club Football	Codemasters	November 02
The Vampire Slayer	Fox	13.09.2002	Borussia Dortmund		
Mat Hoffmann's			Club Football	Codemasters	November 02
Pro BMX 2	Activision	19.09.2002	HSV Club Football	Codemasters	November 02
Crazy Taxi 3	Infogrames	19.09.2002	Harry Potter und die		
Largo Winch	UbiSoft	19.09.2002	Kammer d. Schreckens	EA Games	November 02
Conflict Desert Storm	Codemasters	20.09.2002	House Of The Dead 3	Infogrames	November 02
Das Ding	Vivendi	20.09.2002	Unreal Championship	Infogrames	November 02
Myst 3: Exile	UbiSoft	26.09.2002	Grand Prix 4	Infogrames	November 02
Deathrow	UbiSoft	26.09.2002	MechAssault	Microsoft	November 02
Street Hoops	Activision	26.09.2002	Total Immersion		
Kelly Slater's			Racing	Vivendi	November 02
Pro Surfer	Activision	26.09.2002	Malice	Vivendi	November 02
Blade 2	Activision	26.09.2002	James Cameron's		
Loons	Infogrames	26.09.2002	Dark Angel	Vivendi	November 02
Madden NFL 2003	EA Sports	27.09.2002	Operation Flashpoint	Codemasters	November 02
NHL 2003	EA Sports	27.09.2002			
Timesplitters 2	Eidos	27.09.2002			
Shadow Of Memories	Konami	September 02			
Pro Tennis WTA Tour	Konami	September 02			
Tetris Worlds	THQ	September 02			
Gravity Games	Konami	September 02			
NHL Fever 2003	Microsoft	September 02			
Barbarian	Virgin	September 02			
FILA World					
Tennis Tour	THQ	September 02			
Baldur's Gate:					
Dark Alliance	Virgin	September 02			

Dezember

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Crimson Skies:		
High Road to Revenge	Microsoft	Dezember 02
Quantum Redshift	Microsoft	Dezember 02
Midtown Madness 3	Microsoft	Dezember 02
Whacked!	Microsoft	Dezember 02
Galleon	Virgin	Dezember 02

2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Brute Force	Microsoft	2002
Kung Fu Chaos	Microsoft	2002
Blinx:		
The Time Sweeper	Microsoft	2002

2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Burnout 2	Acclaim	2003
ATV Quad		
Power Racing 2	Acclaim	2003
Tork	Microsoft	2003
Fable		
(ehem. Project Ego)	Microsoft	2003
Psychonauts	Microsoft	2003
Kakuto Chojin	Microsoft	2003
Sneakers	Microsoft	2003
Cleaners	SWING!	April 03
Rainbow Six		
Raven Shield	UbiSoft	2003
XIII	UbiSoft	2003
Rayman 3		
Hoodlum Havoc	UbiSoft	2003
Project BG&E	UbiSoft	2003
Dragon's Lair 3D	UbiSoft	2003
Blood Rayne	Vivendi	2003
Starsky & Hutch	Vivendi	2003
True Crime	Activision	2003





September

TITEL	HERSTELLER	TERMIN	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Turok Evolution	Acclaim	06.09.2002	X-Men: Next Dim.	Activision	November 02
Worms Blast	UbiSoft	12.09.2002	Minority Report	Activision	November 02
UFCThrowdown	UbiSoft	12.09.2002	Jedi Knight II:		
Super Bust a Move 2	UbiSoft	12.09.2002	Jedi Outcast	Activision	November 02
Disney's Magical Mirror	Nintendo	13.09.2002	Street Hoops	Activision	November 02
Resident Evil	Capcom	13.09.2002	Disney Sports		
Doshin The Giant	Nintendo	20.09.2002	Soccer	Konami	November 02
FreeStyle	EA Sports	20.09.2002	Bomberman		
Largo Winch	UbiSoft	26.09.2002	Generation	Vivendi	November 02
Speed Challenge	UbiSoft	26.09.2002	Stirb Langsam:		
Beach Spikers	Infogrames	26.09.2002	Vendetta	Vivendi	November 02
Madden NFL 2003	EA Sports	27.09.2002	Spyro - Enter the Dragonfly	Vivendi	November 02
Smuggler's Run	Take 2	27.09.2002	Starsky & Hutch	Vivendi	November 02
Timesplitters 2	Eidos	27.09.2002	Disney Sports		
Gauntlet Dark Legacy	Konami	September 02	Skateboarding	Konami	November 02
Pro Tennis WTA Tour	Konami	September 02			
Barbarian	Virgin	September 02			
Top Gun	Virgin	September 02			

Oktober

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Super Mario Sunshine	Nintendo	04.10.2002
Crash Bandicoot - Der Zorn des Cortex	Vivendi	04.10.2002
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	04.10.2002
NHL 2003	EA Sports	11.10.2002
Taz Wanted	Infogrames	17.10.2002
Soccer Slam	Infogrames	24.10.2002
V.I.P	UbiSoft	24.10.2002
Rally Fusion: Race Of Champions	Activision	24.10.2002
Need For Speed Hot Pursuit 2	EA Games	25.10.2002
Clone Wars	Lucas Arts	25.10.2002
Ace Golf	Eidos	25.10.2002
Der Anschlag (Sum of all Fears)	UbiSoft	31.10.2002
FIFA 2003	EA Sports	31.10.2002
Rally Championship	Codemasters	Oktober 02
NHL Hitz 2003	Konami	Oktober 02
Tetris Worlds	THQ	Oktober 02
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Vivendi	Oktober 02

November

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Nintendo	01.11.2002
Disney's Donald Duck Phantomias	UbiSoft	07.11.2002
Godzilla	Infogrames	07.11.2002
Big Air Freestyle	Infogrames	14.11.2002
Harry Potter u. die Kammer d.Schreckens	EA Games	15.11.2002
Tom Clancy's Ghost Recon	UbiSoft	21.11.2002
Star Fox Adventures	Nintendo	22.11.2002
Pro Rally 2002	UbiSoft	26.11.2002
Evolution Worlds	UbiSoft	28.11.2002
Mario Party 4	Nintendo	29.11.2002
James Bond 007 Nightfire	EA Games	29.11.2002
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	30.11.2002
Legends of Wrestling 2	Acclaim	November 02
Vexx	Acclaim	November 02
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	November 02

Dezember

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Wario World	Nintendo	06.12.2002

2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Burnout 2	Acclaim	2003
ATV Quad		2003
Power Racing 2	Acclaim	2003
Animaniacs: the Great Edgar Hunt	Swing!	2003
XIII	UbiSoft	2003
Rayman 3		2003
Hoodlum Havoc	UbiSoft	2003
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	UbiSoft	2003



Morrowind: Bald gibt es endlich Futter für Xbox-Rollenspieler. Der PC-Hit ist ein Rollenspiel typisch westlicher Prägung. Auf ein vernünftiges Japano-RPG müssen Xbox'ler noch warten.

Project BG&E	UbiSoft	2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	UbiSoft	2003
Black & Bruised	Vivendi	2003
Blood Rayne	Vivendi	2003
Galleon	Virgin	2002

Project BG&E: Ein Spiel, von dem wir uns eine Menge erwarten. Leider ist es bislang in der Öffentlichkeit ein wenig untergegangen.




Pflichtkäufe

– Die besten Spiele für PS2, Xbox, Gamecube und GBA!

Action


Erster Platz:
GTA III



Titel	System	Wertung
1. GTA III		92%
2. Halo		90%
3. MOH: Frontline		90%
4. Jet Set Radio Future		89%
5. Star Wars: Rogue Leader		86%

Action-Adventures


Erster Platz:
MGS 2:
Sons of Liberty



Titel	System	Wertung
1. MGS 2: Sons of Liberty		90%
2. Resident Evil: Code Veronica X		88%
3. Silent Hill 2		88%
4. Genma Onimusha		86%
5. Deus Ex		85%

RPG/Strategie

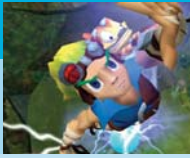
Erster Platz:
Final Fantasy X



Titel	System	Wertung
1. Final Fantasy X		88%
2. Baldur's Gate: Dark Alliance		88%
3. Pikmin		85%
4. Grandia II		83%
5. Summoner		80%

Jump & Run


Erster Platz:
Jak&Daxter



Titel	System	Wertung
1. Jak&Daxter		86%
2. Rayman Revolution		85%
3. Oddworld: Munch's Odyssee		84%
4. Klonoa 2		83%
5. Sonic Adventure 2		80%

Sport


Erster Platz:
NHL 2002



Titel	System	Wertung
1. NHL 2002		90%
2. Pro Evolution Soccer		90%
3. Aggressive Inline		89%
4. Tony Hawk's Pro Skater 3		89%
5. SSX Tricky		88%

Rennspiele


Erster Platz:
Gran Turismo 3



Titel	System	Wertung
1. Gran Turismo 3		90%
2. Rally Sport Challenge		89%
3. F1 2002		85%
4. V-Rally 3		84%
5. World Rally Championship		83%

Beat 'em Up


Erster Platz:
Virtua Fighter 4



Titel	System	Wertung
1. Virtua Fighter 4		90%
2. Dead Or Alive 3		88%
3. Dead Or Alive		85%
4. Tekken Tag Tournament		81%
5. Super Smash Brothers Melee		80%

Sonstiges


Erster Platz:
Space Channel 5: v.1



Titel	System	Wertung
1. Space Channel 5: v.1		80%
2. Gitaroo Man		79%
3. Super Bust-A-Move		79%
4. Frequency		75%
5. Kuri Kuri Mix		74%

Game Boy Advance

Erster Platz:
Advance Wars



Titel	System	Wertung
1. Advance Wars	GBA	93%
2. Golden Sun	GBA	90%
3. Mario Kart Super Circuit	GBA	90%
4. Super Mario World – SMAdv. 2	GBA	90%
5. Wario Land 4	GBA	90%

Anmerkung:

Beim Erstellen der Referenzlisten verzichten wir auf Mehrfachnennung weitgehend inhaltsgleicher Spiele. Sollten wir also den Nachfolger eines in der Liste vertretenen Spiels testen und höher bewerten, dann verdrängt er seinen Vorgänger (Beispiel: Sollte Pro Evolution Soccer 2 mehr als 90% bekommen, wird es in die Liste aufgenommen; der Vorgänger würde dann komplett aus der Liste verschwinden)

Ihr wollt eine Konsole kaufen und wisst nicht welche? Ihr habt schon eine und wollt wissen, wie sie im Rennen liegt? Ihr streitet euch mit Kumpels, auf welcher Konsole es die besten Action-Kracher gibt?

Unser großer monatlicher Konsolenvergleich beantwortet alle Fragen. Egal, ob ihr Kaufentscheidungshilfe oder Diskussionsgrundlage braucht, hier findet ihr alle nötigen Daten und Fakten.*

NextGen-Konsolen im Vergleich

KONSOLENVERTEILUNG

Installierte Konsolenbasis in Deutschland (qualifizierte Schätzung der Redaktion)

PLAYSTATION 2		ca. 1.000.000
XBOX		ca. 100.000
GAMECUBE		ca. 100.000

GAMEPRO MEINT: Die Übermacht der Playstation 2 ist deutlich und so schnell sicher nicht zu brechen. Für Microsoft und Nintendo wird die Qualität der exklusiven Eigenentwicklungen entscheidend sein, wenn sie eine stärkere Verbreitung ihrer Systeme erreichen wollen. Wir haben allerdings nicht den Eindruck, dass sich Xbox und GameCube schlechter verkaufen als die PS2 im gleichen Zeitraum nach ihrem Launch. Wirklich gefloppt ist also keine der Konsolen. Man muss sich daher beim Kauf bestimmt nicht zurückhalten aus Angst, in ein »totes« System zu investieren.

ANGEKÜNDIGTE SPIELETITEL

Erfasste angekündigte Spiele bis Ende 2002 für...

PLAYSTATION 2		132
XBOX		134
GAMECUBE		108

GAMEPRO MEINT: Interessant: In unserer Liste (Stand 17.8.) sind mehr angekündigte Titel für die Xbox erfasst als für die PS2. Der Launch der Xbox und der damit einhergehende Ankündigungswahn der Hersteller liegt aber nicht lange zurück. Man wird sehen, wie viele dieser Ankündigungen den Weg in den Markt finden. Typisch Nintendo: Gegenüber der Konkurrenz fällt die Zahl der angekündigten Spiele von Drittherstellern deutlich ab. Man verlässt sich wie immer primär auf die Megahits aus eigenem Hause. Apropos eigenes Haus: In der nächsten Ausgabe werden wir ausgiebig analysieren, für welche Konsole wie viele Exklusivtitel in der Mache sind und welche Zweitkonsole für PS2-, Xbox- oder GameCube-Besitzer die Sinnvollste ist.

DIE SPIELE-VERKAUFS-CHARTS VON AMAZON

amazon.de

Erstellungsdatum: 20.08.2002 (gilt für die letzten 31 Tage).

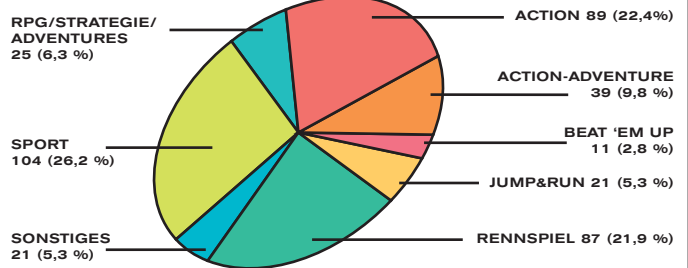
	01 MEDAL OF HONOR FRONTLINE	Electronic Arts
	01 ENCLAVE	Swing! Entertainment
	01 F1 2002	Electronic Arts
	02 GRAN TURISMO 3 - A-SPEC (PLATINUM)	Sony Computer Entertainment
	02 LUIGI'S MANSION	Nintendo
	02 FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002	Electronic Arts
	03 RESIDENT EVIL - CODE VERONICA X (PLATINUM)	Electronic Arts
	03 HALO	Microsoft
	03 SPIDERMAN - THE MOVIE	Activision
	04 FINAL FANTASY X	Sony Computer Entertainment
	04 JET SET RADIO FUTURE	Infogrames Deutschland GmbH
	04 SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	Infogrames Deutschland GmbH
	05 FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002	Electronic Arts
	05 GENMA ONIMUSHA WARLORDS	Electronic Arts
	05 STAR WARS ROGUE LEADER - ROGUE SQUADRON 2	Electronic Arts
	06 GTA III	Take 2
	06 JAMES BOND 007 - AGENT IM KREUZFEUER	Electronic Arts
	06 LOST KINGDOMS	Activision
	07 DEVIL MAY CRY	Electronic Arts
	07 PROJECT GOTHAM RACING	Microsoft
	07 TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision
	08 F1 2002	Electronic Arts
	08 DEAD OR ALIVE 3	Microsoft
	08 SSS TRICKY	Electronic Arts
	09 SPIDERMAN - THE MOVIE	Activision
	09 ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	Microsoft
	09 EXTREME G 3	Acclaim
	10 PIRATES - THE LEGEND OF BLACK KAT	Electronic Arts
	10 TD OVERDRIVE	Infogrames Deutschland GmbH
	10 FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002	Electronic Arts

ERHÄLTICHE SPIELETITEL

Erfasste erhältliche Spiele insgesamt: 397. Verteilung nach Konsolen:

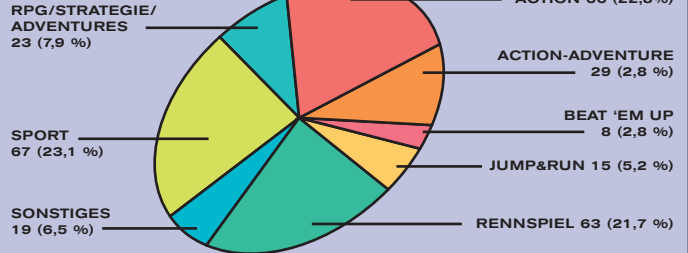
PLAYSTATION 2		290
XBOX		69
GAMECUBE		38

VERTEILUNG NACH GENRES



PS2 SPIELETITEL

Spiele insgesamt: 290. Verteilung nach Genres:



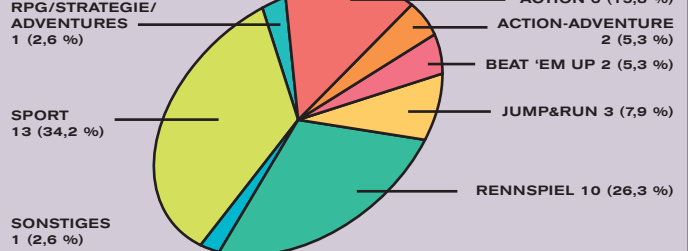
XBOX SPIELETITEL

Spiele insgesamt: 69. Verteilung nach Genres:



GAMECUBE SPIELETITEL

Spiele insgesamt: 38. Verteilung nach Genres:



GAMEPRO MEINT: Es ist interessant zu sehen, dass die Genreverteilung bei allen drei Konsolen ähnlich ist (man muss allerdings anmerken, dass das Datenmaterial besonders auf dem GameCube noch sehr dünn ist). Es gibt also keine besondere Konsole für Jump&Runs, Actionspiele etc. Böse Zungen mögen jetzt sagen, dass die PS2 natürlich die beste Konsole für alle Genres ist, schon allein auf Grund der vorhandenen Spielebibliothek. Dieses Argument ist schwer zu entkräften. Allerdings gibt es für Xbox und GameCube gerade in den populären Genres sehr starke Exklusivtitel. Besonders für Rollenspieler geht aber derzeit wohl kein Weg an der PS2 vorbei.

*Die Zusammenstellung der Daten erfolgt nach bestem Wissen und Gewissen. Die Redaktion bemüht sich um Vollständigkeit, gibt aber keine Gewähr oder Garantie. Sollten wir ein Spiel übersehen oder falsch eingeordnet haben, wären wir für einen Hinweis per Leserbrief sehr dankbar. In der aktuellen Ausgabe getestete Spiele werden im Konsolenvergleich als angekündigte, nicht als erschienene Spiele erfasst. Aktueller Stand: 17.8.2002

Impressum

Chefredakteur: Gunnar Lott (verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
 Stellvertretender Chefredakteur: André Horn
 Redaktion: Marco Marzinkowski, Kai Schmidt (Trainee)
 DVD-Produktion: Toni Schwaiger (Ltg.), David Bhulapatna
 Online-Redaktion: Frank Maier (Ltg.), Christian Merkel, Jan Tomaszewski
 Nordamerika-Reporter: Heinrich Lenhardt (freier Redakteur)
 Japan-Reporter: Kevin Gifford (GamePro US), Martyn Williams (IDG News Service)
 Office Management: Kristina Bajic
 Layout: Kosta Christinakis, Sabine Schickele
 Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Benedikt Plass, Medienbüro Freie Schrift, Axel Strohm, Christian Witte, Roland Wolf, Daniel Visarius
 Layout-Entwurf und Titel: H2DESIGN.de
 Comics gezeichnet von Robert Kraus
 © **Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH**
 Einsendungen: Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
 Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GamePro erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.
 Mediaberatung Print, CD, Online:
 Anzeigenleitung/Markenartikel: Petra Hermann (-730), (verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
 Stellv. Anzeigenleitung/Key Account Online: Klaus Maurer (-673)
 Mediaberaterin: Julia Hirsch (-671)
 Assistenz Anzeigen/Marketing: Melanie Bernard
 Tel.: 0 89/360 86-670, Fax: -672
 Assistenz Anzeigenverkauf/Markenartikel: Karin Hecker
 Tel.: 0 89/360 86-321, Fax: -672
 Leitung Anzeigenendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)
 Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), leitend Manfred Aumaier (-602), Andreas Mallin (-603), Martin Mantel (-780), Fax (-619, -328)
 IDG Global Solutions: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299)
 Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1.10.2001.
 Zahlungsmöglichkeiten: HypoVereinsbank, BLZ 70020270, Konto-

Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
 Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
 Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
 Großbritannien: IDG Global Solutions, Europe, Middle East & Africa, Kumaran Ramanathan, 29-31 Kingston Road, GB-Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1784/210/210, Fax: -202. Frankreich: IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble La Fayette, 2 Place des Voges, Cedex 65, F-92051 Paris la Défense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: -7830. USA Ost: IDG Global Solutions, Johanna O'Connor, 500 Old Connecticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377/USA Tel.: +1/508/879/0700, Fax: -820/1639. USA West: IDG Global Solutions, Carol Ann-Tonn, 501 Second Street, Suite 114, San Francisco, CA 94107, USA, Tel.: +1/415/243/4141, Fax: -974/7368. USA Florida: IDG Global Solutions, Elba Intriago, Norma Intriago, 8390 NW, 53rd Street, Suite 105, Miami, FL 33166, USA, Tel.: +1/305/477/9004, Fax: -468/7982. USA Kanada: IDG Global Solutions, Rob Livingston, 55 Town Centre Court, Suite 700, Toronto, ON M1P 4X4, Canada, Tel.: +1/416/290/0892, Fax: -296/1259. Hongkong: IDG Communications (HK) Ltd., Vera Chan - Sales Director, Suite 1701, K. Wah Centre, 191 North Point, Hong Kong, Tel.: +852/2861/3238, Fax: -2861/0953. Japan: IDG Global Solutions, Keichi Maesato - President, Landic 2nd, Torasomon Bldg. 3F, 3-7-8 Torasomon, Minato-Ku, Tokyo 105-0001, Japan, Tel.: +81/3/5777/1681, Fax: +81/3/3459/6125. Singapur: IDG Global Solutions Asia Pacific, Jimmy Yu - Sales Director, 80 Marine Parade Road, #17-01A Parkway Parade, Singapore 44 92 39, Tel.: +65/345/8383, Fax: -1581. Taiwan: The Infopro Group Inc., Carole Pao - Sales Director, 8F 131 Sec. 3 Nanking E. Road., Taipei, Taiwan, ROC., Tel.: +886/2/2717/0571, Fax: +886/2/2547/0601. Korea: Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191,2-ka, Choongjungro Seodaemun-ku, Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182/3, Fax: -4184. Indien: Raghavan Associates, Ajay Sekhar - Sales Director, Ramaswamy Road 83, CP Alwarpet, IND-Chennai 6000018, Tel.: +91/44/498/1872, Fax: +91/44/466/1989.
 Vertriebsleitung: Josef Kreitmair (-243)
 Vertriebsmarketing: Peter Priefwässer (-154)
 Marketingkoordination: Stefanie Kufßeler (-451)
 Vertriebsassistentin: Katrin Elsler
 Vertrieb Handlungsaufgabe: MVZ Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
 Email: mvz@mvz.de, Webseite: www.mvz.de
 Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Erscheinungsweise: GamePro erscheint monatlich.
 Produktionsleitung: Heinz Zimmermann
 Druck und Beilagen: Echter Druck, Stauffenberg-/Delpstrasse 15, 97084 Würzburg
 DiscPac, ODS Optical Disc Service GmbH

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Leopoldstr. 252 b, 80807 München, Tel.: 0 89/360 86-02, Fax: 0 89/360 86-501
 Geschäftsführer: York von Heimbürg
 Mitglied der Geschäftsleitung: Stephan Scherzer
 Verlagsleiter: Uwe Kielmann
 Associate Publisher: Jörg Langer
 GamePro ist eine Publikation der IDG Entertainment Verlag GmbH, einer Tochter der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 290 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG.
 Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
 Vorstand: K. Arnot, K. P. Conlin, Y. v. Heimbürg, R. P. Rauchfuss
 Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

Leserservice

Website: www.gamepro.de Email: post@gamepro.de
 Nachbestellung älterer Ausgaben:
 A.B.O. Verlagsservice GmbH, Ickstattstraße 7, 80469 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11
 Email: IDG@csj.de
 Umtausch defekter CDs und DVDs:
 A.B.O. Verlagsservice GmbH, Ickstattstraße 7, 80469 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11
 Email: IDG@csj.de
 Abonnements: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 18 05/99 98 03, Fax: 0 71 32/9 59-166, Email: idg@dsb.net, Österreich: dsb Abo-service GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.
 Abonnement-Bestellungen nehmen auch der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
 Jahresbezugspreis (Inland): 53,- Euro (106,- sfr, übriges Ausland: 62,- Euro). Schüler- und Studentenpreis (Inland): 48,- Euro (97,- sfr, übriges Ausland: 57,- Euro). Preise jeweils inkl. Porto und Verpackung. Eine Kündigung des Abos ist immer zur kommenden Ausgabe möglich. Luftpostzuschlag bei Auslandsversand auf Anfrage.
 Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705
So erreichen Sie die Redaktion:
 IDG Entertainment Verlag GmbH, Redaktion GamePro
 Leopoldstr. 252 b, 80807 München,
 Tel.: 089/360 86-679 Fax: 089/360 86-658



Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Tel	Fax	online
Activision Deutschland GmbH	39	01805/225155	089/96118848	info@activision.de
Codemasters	24	089/499910	089/49991-500	www.touringcar.com
Eidos Interactive GmbH	20/21, 52-57, 66/67	040/30633400		www.eidosinteractive.com
Electronic Arts	U4	0190/776633	02408/940111	www.ea.com
IDG Entertainment Verlag GmbH	96,97	089 / 3608602	089 / 36086267	
Infogrames	U2	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Konami of Europe GmbH	U3, 7	069/985573	069/98557340	www.konami.com
Play Com	60	0361/4929300	-	info@playcom.de
Rage Software plc	41	0044/1512372200	0044/15112372202	www.rage.com
Ubisoft Entertainment	37	0211/3380050	0211/3380051	www.ubisoft.de
Vivendi Universal GmbH	29	06103/99400	06103/994035	www.havas.de
Wanadoo Edition	43	0171/4482161	02132/138002	
Wcom	81	0190/866270	0190/866271	

TECHNIK



TECHNIK-INHALT

Technik allgemein

Brooklyn Booster 9000	132
Cell-Chip	132
FreeStyle-Lautsprecher	132
GBA-Platin-Edition	132
Personal Music Device	132
360 Modena Force GT	133
Adrenalin Stick	133
Chihiro-Hardware	133
Multistation 6in1	133
X-Warrior Game Pad	133

Schwerpunkt: Best of PS2

Lenkräder	
GT Driving Force	134
Thunder Force Racing Wheel	134
Speedster 2	134

Gamepads	
Dualshock 2	134
PX 5000 LCD Gamepad	134
Jaguar Racing Pad	134

Lightguns	
Walther PPK Light Gun	134
Blizzard	134
XK21 Lightgun	134

DVD-Fernbedienungen	
DVD Remote Control	135
Universal DVD Commander	135
Saitek DVD Remote Control	135

Memory Cards	
16 MB Memory Expander	135
Memory Card 8 MB (Sony)	135
Memory Card 8 MB (MadCatz)	135

RGB-Kabel	
AV-DVD-RGB-Scart-Kabel Ultima	135
DVD-RGB-Scart-Kabel TM PS2	135
AV-DVD-RGB-Scart-Kabel	135

Neue DVDs

Der Herr der Ringe: Die Gefährten	136
Sag' kein Wort	136
Akte X: Göttliche Vorsehung	137
Tron Deluxe Edition	137
Willow - Special Edition	137
Was tun, wenn's brennt?	137
Ballistic: Ecks vs. Sever	137
Moulin Rouge: Easter Eggs	137
Star Trek: Nemesis	137
xXx - Triple X	137

Was wollt ihr lesen?

Helft uns, GamePro noch besser zu machen. Schreibt uns eure Meinung zum Technik-Teil: Welche Zubehör-Schwerpunkte wollt ihr in den nächsten Ausgaben bei uns lesen? Welche großen Themen sollen wir für euch in Angriff nehmen?

Unsere Adresse:

IDG Entertainment Verlag GmbH

Redaktion GamePro

Stichwort »Technik«

Leopoldstr. 252 b

80807 München

Email: brief@gamepro.de

Unter allen Einsendungen verlosen wir unseren Lenkrad-Testsieger, das GT Driving Force von Logitech. Einsendeschluss ist der 30.9.2002. Mitarbeiter der IDG Entertainment Verlags GmbH sowie deren Angehörige dürfen nicht an diesem Gewinnspiel teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



INFO

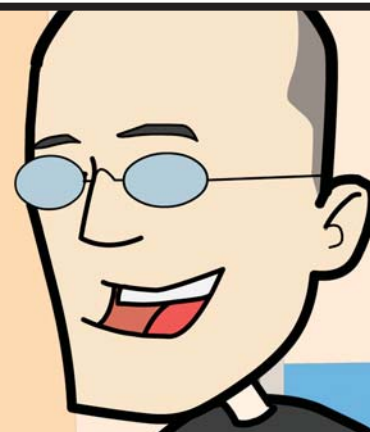
Service Nummern und Internet-adressen der Hardware-Hersteller

HERSTELLER	TELEFON	ONLINE
Big Ben/4 Gamers	02271 498 590	www.bigben-interactive.de
Blaze	02154 945 223	www.blaze.de
Brooklyn/ Gamester/Vidis	040 514 84 00	www.vidis.de
Guillemont/Thrustmaster	09123 965 80	www.thrustmaster.de
Flame	040 710 060	www.flameware.de
Interact	0180 512 51 33	www.interact-europe.de
Logitech	089 89 46 70	www.logitech.com
Mad Catz	01805 624 445 33	www.madcatz.com
Saitek	089 546 75 70	www.saitek.de

Willkommen im Technikteil dieser Ausgabe!

Was hat es mit dem ominösen Cell-Prozessor auf sich? Wie wird der Gameboy Advance zu einem MP3-Player? Welche DVDs lohnen sich diesen Monat? Fragen über Fragen, die ebenfalls in GamePro beantwortet werden. Wir wollen euch nämlich nicht nur kompetent und umfassend über die besten Spiele informieren, sondern auch Zubehör und die laut Umfragen besonders beliebten DVDs nicht zu kurz kommen lassen. Regelmäßige, besonders umfangreiche Schwerpunktberichte sind ebenfalls geplant. Zum Auftakt stellen wir euch das beste Zubehör für die PlayStation 2 vor. Da wir als Multiformat-Magazin keine Präferenzen gegenüber bestimmten Systemen haben, folgen in den nächsten Monaten natürlich die entsprechenden Einkaufsberater für den GameCube und die Xbox.

Viel Spaß beim Lesen, Kaufen und Ausprobieren, **Marco**.



Zubehör – News & Test

Neueste Infos zum Cell-Chip

Das Rohdesign des so genannten **Cell-Chips**, der angeblich in der PlayStation 3 seinen Dienst verrichten wird, steht. Der von IBM, Toshiba und Sony entwickelte Chip soll eine Billion Rechenoperationen pro Sekunde bewältigen können und somit etwa die hundertfache Leistung eines Pentium 4 mit 2,5 GHz bringen. Selbst wenn der Prozessor so leistungsfähig sein sollte, bedeutet dies noch nicht automatisch fotorealistische Grafik in extrem hoher Auflösung und absolut flüssiger Qualität. Denken wir nur an die Emotion Engine der PlayStation 2, die als wahres Grafikkwunder angekündigt, aber durch viele Flaschenhälse ausgebremst wurde. Wie dem auch sei – seine Serienreife wird der Cell-Prozessor wohl im Jahr 2004 erlangen.

Multiplattform-Lenkrad

Mitte Oktober veröffentlicht Vidis zu einem Preis ca. 70 Euro das USB-Lenkrad **Brooklyn Booster 9000**. Das Gerät hat ein voll analoges, ergonomisch geformtes Lenkrad mit gummierten Griffen, dazu ein ebenfalls analoges Gas- und Bremspedal, Fingertipp-Rennschaltung, Steuerknüppel und zwei Motoren. Letztere sollen für besonders ausgeprägte Vibrationseffekte gut sein. Der Hersteller gewährt erstaunliche 36 Monate Garantie, hält sein Produkt also vermutlich für unkaputtbar.



Der Brooklyn Booster 9000 ist **PS2- UND GC-KOMPATIBEL**.



MP3-Boy

Durch ein spezielles Modul von Hersteller SongPro wird der Game Boy Advance zu einem MP3-Player. Das so genannte **PMD** (Personal Music Device) steckt ihr ganz einfach in den Modulschacht des GBA, schließt es mit dem mitgelieferten Kabel an den USB-Port eines PCs oder Macs an. Schon könnt ihr Musikdateien auf die kleine Karte übertragen, die 32 MB Speicherplatz bietet. Preis und deutscher Releasetermin stehen noch nicht fest.

Mobile Spielkonsole und MP3-PLAYER gleichzeitig – mit dem Personal Music Device von Songpro kein Problem.

Limitierte GBA in Platin

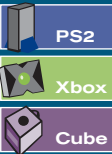
Wer bislang noch keinen **Game Boy Advance** hat, weil ihm die erhältlichen Farbtöne nicht zusagten, sollte sich den 27. September vormerken. Dann nämlich erscheint das Handheld von Nintendo in einer limitierten Version, die im edlen Platinlook gehalten ist.

Supreme-Sound für die Xbox

Ende September kommen in den USA Raumklanglautsprecher von Nobelhersteller Bose auf den Markt. Das so genannte **FreeStyle-System** wird speziell auf die Xbox zugeschnitten und soll mit nur zwei Lautsprechern räumlich ähnlich beeindruckende Sounds ermöglichen wie vergleichbare Produkte mit fünf. Mit 500 Dollar ist das Gerät allerdings nur für wohlbetuchte Konsoleros geeignet.



NUR FÜR DIE XBOX: das FreeStyle-System von Bose.



Thrustmaster 360 Modena Force GT

Das **360 Modena Force GT** von Thrustmaster unterstützt sowohl PSone als auch Playstation 2. Für knapp 80 Euro bekommt ihr ein solide verarbeitetes Force-Feedback-Lenkrad inklusive stabiler Pedalerie. Mit einem gut erreichbaren Drehschalter wählt ihr zwischen öden Vibrationen oder echtem Force Feedback, alternativ könnt ihr die Rüttel-effekte abschalten. Die Feuerknöpfe

und das digitale Steuerkreuz erfüllen ihren Zweck, die Schaltwippen haben zusätzlich einen knackigen Druckpunkt. Gas- und Bremspedale sind groß genug, die Hebelwege genau richtig. Allerdings rutscht die Pedalerie bei hastigen Gas-Bremse-Manövern schon mal.

In den Testspielen (u.a. mit **F1 2000**) jagten wir unser Auto mit dem griffigen Lenker präzise um

den Kurs. Doch die Steuerung hat eine Macke. Unserem Tester schmerzten nämlich nach längerem Spielen die Daumen – die entsprechenden Aussparungen des Force GT sind zu klein geraten.

Das Thrustmaster-**Lenkrad** könnt ihr entweder am Tisch befestigen oder auf eure Beine stellen. Bei Letzterem fährt ihr eher LKW als Sportwagen.

360 Modena Force GT



Hersteller:	Thrustmaster	Preis:	79,- Euro
Funktionalität (50%):	80%		
Design (10%):	60%		
Verarbeitung (20%):	75%		
Preis/Leistung (20%):	85%		
Gesamtwertung	79%		

Fazit: Das Force GT ist ein gutes Lenkrad, glücklich werden damit aber nur Gelegenheitsspieler. Profis sollten zur Konkurrenz von Logitech greifen.

Adrenalinschub von Saitek

Joysticks für Konsolen sind ja eher selten. Saitek legt einen für die Xbox auf: den **Adrenalin Stick**. Das Gerät eignet sich sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder und soll laut Hersteller höllisch vibrieren und nicht wegrutschen. Zur Ausstattung: Neun Buttons, einem Schubregler und einem Mini-Stick (Coolie-Hat) sollten für genügend Bedienkomfort sorgen. Der Adrenalin Stick ist zu einem Preis von ca. 55 Euro erhältlich.

FÜR VIELFLIEGER:
der neue Joystick
von Saitek.



Neues Pad für Xbox-Krieger

Pad für Xbox-Besitzer mit schmalen Geldbeutel: **X-Warrior GamePad** kommt mit 18 Euro preislich einigermaßen moderat daher. Neben allen Features des Standard-Controllers verfügt es zusätzlich über eine Turbofunktion, mit der zum Beispiel Dauerfeuer aktiviert werden kann. Erscheinungstermin: September 2002.

GÜNSTIGES PAD VON INTERACT:
der X-Warrior GamePad (ca. 18 Euro).



Sega-Box Sixpack von Interact

Das Sega-Entwicklungsteam AM2 will Ende September auf der japanischen Automatenmesse AOU die ersten Spiele für die Xbox-basierte Chihiro-Hardware präsentieren. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird es sich dabei um die Titel **Out Run 2** und **Virtua Cop 3** handeln.



Das klassische Rennspiel
OUT RUN bekommt endlich
einen Nachfolger.

Mit der Multistation **6in1 + Bonus Pad** hat Interact ein interessantes Kombigerät für die Playstation 2 veröffentlicht. Die Multistation verfügt über gleich zwei Scart-Eingänge, so dass es möglich ist, neben dem Fernseher auch gleich einen Videorekorder daran anzuschließen. Die Aufzeichnung von Spielszenen auf Video wird somit einfach. Vier Controller-Ports und vier Memory-Card-Slots hat der Kasten außerdem. Und taugt noch als Stauraum: für vier PS2-Controller und sechs Memory Cards. Damit der Käufer auch gleich was zum Verstauen hat, gehören noch eine DVD-Fernbedienung und ein PSone-Controller zum Lieferumfang.



Praktisches Gerät,
mäßiges Design: die
MULTISTATION von
Interact.

Das beste Zubehör für die PlayStation 2

Lenkräder



PLATZ 1:
Logitech GT Driving Force.



PLATZ 2:
ThunderForce Racing Wheel

Testsieger GT Driving Force

Hersteller:	Logitech	Preis:	130,- Euro
Funktionalität (50%):	95%		
Design (10%):	85%		
Verarbeitung (20%):	90%		
Preis/Leistung (20%):	85%		
Gesamtwertung	92%		

Unser Testsieger bietet alles: Tolles Design, griffige Steuerung und Force-Feedback-Effekte vom Feinsten. Allerdings müsst ihr dafür ziemlich tief in die Tasche greifen: 130 Euro zwackt euch das gute Stück vom Konto ab. In

Platz 2 Thunder Force Racing Wheel

Hersteller:	interact	Preis:	100,- Euro
Funktionalität (50%):	85%		
Design (10%):	80%		
Verarbeitung (20%):	85%		
Preis/Leistung (20%):	85%		
Gesamtwertung	84%		

Kombination mit der hervorragenden Steuerung ist das Fahrgefühl phänomenal. Die üblichen PlayStation-2-Buttons und ein digitales Steuerkreuz sind auch mit an Bord. So braucht ihr in den Menüs der Spiele nicht umständlich

Platz 3 PREISTIPP 360 Modena Force GT

Hersteller:	Sony	Preis:	75,- Euro
Funktionalität (50%):	80%		
Design (10%):	85%		
Verarbeitung (20%):	85%		
Preis/Leistung (20%):	90%		
Gesamtwertung	82%		

mit dem Lenkrad zu navigieren. **TIPP:** Könnt ihr auf Vibrationen verzichten, ist unser Preistipp **SPEEDSTER 2** der ideale Partner für alle Rennspiele. Gegenüber der Force-Feedback-Konkurrenz spart ihr locker 50 Euro.

Gamepads



PLATZ 1:
DualShock-2 von Sony



PLATZ 2:
Saitek PX 5000

Testsieger DualShock-2-Controller

Hersteller:	Sony	Preis:	30,- Euro
Funktionalität (50%):	95%		
Design (10%):	80%		
Verarbeitung (20%):	95%		
Preis/Leistung (20%):	90%		
Gesamtwertung	91%		

Noch immer ungeschlagen ist Sonys Standard-Controller. Dazu trägt vor allem die erstklassige Verarbeitung bei: Der DualShock 2 macht auch bei exzessiven Dauerfeuer-Orgien nicht schlapp und liegt toll in der Hand. Die

Platz 2 PX 5000 LCD Gamepad

Hersteller:	Saitek	Preis:	25,- Euro
Funktionalität (50%):	85%		
Design (10%):	90%		
Verarbeitung (20%):	85%		
Preis/Leistung (20%):	85%		
Gesamtwertung	87%		

Kombination zwischen Analog- und Digitalsteuerung funktioniert tadellos, ebenso die wohl dosierten Rumble-Effekte. Einziges Manko des Klassikers ist der mit 30 Euro gesalzene Preis. Wer diesen Betrag investieren möchte, der

Platz 3 PREISTIPP Jaguar Racing Pad

Hersteller:	4Games	Preis:	15,- Euro
Funktionalität (50%):	80%		
Design (10%):	85%		
Verarbeitung (20%):	85%		
Preis/Leistung (20%):	85%		
Gesamtwertung	81%		

sollte zum Original greifen. **TIPP:** Wenn ihr für ein gutes Gamepad nicht mehr als 20 Euro investieren wollt, bekommt ihr mit dem Jaguar Racing Pad von 4Gamers einen ordentlichen Controller zum kleinen Preis.

Lightguns



PLATZ 1:
Walther PPK-Light Gun von Thrustmaster.



PLATZ 2:
Blizzard von Flame.

Testsieger Walther PPK-Light Gun

Hersteller:	Thrustmaster	Preis:	30,- Euro
Funktionalität (50%):	90%		
Design (10%):	90%		
Verarbeitung (20%):	85%		
Preis/Leistung (20%):	90%		
Gesamtwertung	89%		

Die Laser-Waffe von Thrustmaster ist voll kompatibel zu den Sony-Standards Gcon 1 und 2. Sie kann also nicht nur auf der PlayStation 2, sondern auch auf der PSone eingesetzt werden. Vibration und Autoladefunktion sorgen für

Platz 2 Blizzard

Hersteller:	Flame	Preis:	40,- Euro
Funktionalität (50%):	85%		
Design (10%):	85%		
Verarbeitung (20%):	80%		
Preis/Leistung (20%):	75%		
Gesamtwertung	83%		

authentisches Baller-Flair. Besonders gut gefallen hat uns die große Zielgenauigkeit der PPK; die langjährige Erfahrung von Hersteller Thrustmasters auf diesem Gebiet macht sich bezahlt. Die Desert Eagle aus gleichem Haus

Platz 3 PREISTIPP XK21 Lightgun

Hersteller:	4Games	Preis:	25,- Euro
Funktionalität (50%):	80%		
Design (10%):	85%		
Verarbeitung (20%):	80%		
Preis/Leistung (20%):	85%		
Gesamtwertung	81%		

ist übrigens nahezu identisch. **TIPP:** Für 25 Euro bietet die XK21 ein gelungenes Design und eine tolle Ausstattung. An die Zielsicherheit der beiden Testsieger kommt sie allerdings nicht ganz heran.



DVD-Fernbedienungen



PLATZ 1:
Sony DVD Remote Control.

PLATZ 2:
Universal DVD Commander.



Testsieger
DVD Remote Control

Hersteller: Sony	Preis: 30,- Euro
Funktionalität (50%):	95%
Design (10%):	85%
Verarbeitung (20%):	90%
Preis/Leistung (20%):	90%
Gesamtwertung	92%

Auch bei den DVD-Fernbedienungen hat Sony die Nase vorn: Zum akzeptablen Preis von 30 Euro gibt's gute Verarbeitung und eine Top-Ausstattung. Sonys Treiber-Software in der Version 2.10 ist frei von Makeln: Filme

Platz 2
Universal DVD Commander

Hersteller: Saitek	Preis: 30,- Euro
Funktionalität (50%):	90%
Design (10%):	90%
Verarbeitung (20%):	85%
Preis/Leistung (20%):	85%
Gesamtwertung	88%

lassen sich beinahe so einfach steuern wie auf reinen DVD-Playern. An einem kleinen, aber nicht unwichtigen Detail krankt Sonys Fernbedienung allerdings: Ein Joypad-Port der PS2 wird komplett belegt.

Platz 3 PREISTIPP
DVD Remote Control

Hersteller: Saitek	Preis: 20,- Euro
Funktionalität (50%):	85%
Design (10%):	85%
Verarbeitung (20%):	85%
Preis/Leistung (20%):	90%
Gesamtwertung	86%

TIPP: Schon für runde 20 Euro kann Saiteks DVD Remote Control fast alles, was auch die teureren Modelle können. Sie bietet gegenüber dem Modell von Sony sogar den Vorteil, dass der Controller-Anschluss nicht belegt wird.

Memory Cards



PLATZ 1:
16MB Memory von 4Games

PLATZ 2:
Die Original-Karte von Sony.



Testsieger
16MB Memory Expander

Hersteller: 4Games	Preis: 35,- Euro
Funktionalität (50%):	95%
Design (10%):	85%
Verarbeitung (20%):	90%
Preis/Leistung (20%):	90%
Gesamtwertung	93%

Eine tolle Idee: Den Memory Expander steckt ihr in den Memory Slot der PlayStation2, und eure alte Memory Card wandert in den Expander. Schon könnt ihr zusätzlich zu den 8 MB nochmals 16 MB für Speicherstände verbraten.

Platz 2
Memory Card 8 MB

Hersteller: Sony	Preis: 40,- Euro
Funktionalität (50%):	90%
Design (10%):	85%
Verarbeitung (20%):	95%
Preis/Leistung (20%):	75%
Gesamtwertung	89%

Mit insgesamt 24 MB Speicherplatz seid ihr bestens gerüstet. Und praktischer, als mit mehreren Memory Cards zu hantieren, ist der Memory Expander allemal. Hinweis: Den Memory Expander gibt's auch in einer kleineren Ver-

Platz 3 PREISTIPP
Memory Card 8 MB

Hersteller: MadCatz	Preis: 30,- Euro
Funktionalität (50%):	90%
Design (10%):	80%
Verarbeitung (20%):	85%
Preis/Leistung (20%):	85%
Gesamtwertung	86%

sion, die den Speicher lediglich um 8 MB erhöht. **TIPP:** Mit 30 Euro ist die Memory Card von MadCatz zwar günstiger als das Original, Qualität und Datensicherheit stimmen dennoch.

RGB-Kabel



PLATZ 1:
Ultima-Kabel von Blaze

PLATZ 2:
Sonyms Scart-Kabel



Testsieger
AV-DVD-RGB-Scart Kabel Ultima

Hersteller: Blaze	Preis: 20,- Euro
Bildqualität (60%):	95%
Verarbeitung (20%):	90%
Preis/Leistung (20%):	85%
Gesamtwertung	93%

Die wirtschaftliche Zukunft des Herstellers ist zwar noch ungeklärt - trotzdem solltet ihr euch unbedingt das AV-DVD-RGB-Scart Kabel Ultima von Blaze besorgen. Denn dieses Kabel hat einige Schmankele, die die Konkurrenz nicht zu bieten hat. Ihr

2. Platz
DVD-RGB-Scart Kabel TM PS2

Hersteller: Sony	Preis: 13,- Euro
Bildqualität (60%):	85%
Verarbeitung (20%):	90%
Preis/Leistung (20%):	85%
Gesamtwertung	86%

könnt damit beispielsweise zwischen DVD- und Spielwiedergabe umschalten und habt so immer die bestmögliche Qualität. DVD-Filme mit Grünstich gehören damit der Vergangenheit an. Die Anschlüsse sind vergoldet, um beste Bildqualität zu ge-

3. Platz PREISTIPP
AV-DVD-RGB-Scart Kabel

Hersteller: Sunflex	Preis: 4,- Euro
Bildqualität (60%):	80%
Verarbeitung (20%):	80%
Preis/Leistung (20%):	85%
Gesamtwertung	82%

währleisten, und mit dem Stereo-Audiokabel könnt ihr die Verbindung zur HiFi-Anlage herstellen. **TIPP:** Es geht auch günstig und gut: Für unter 10 Euro bietet das Kabel von Sunflex ein konkurrenzfähiges scharfes Bild, Extras gibt's keine.

Der Herr der Ringe:

Die Gefährten

Wer diese Geschichte noch nicht kennt, lag wohl knapp 50 Jahre im Koma: Hobbit Frodo Beutlin (Elijah Wood) macht sich im Auftrag des Zauberers Gandalf (Ian

McKellen) auf die Reise, um einen magischen Ring zu zerstören, dessen Existenz ganz Mitteleerde bedroht. Dazu muss er tief ins Land des dunklen Herrschers Sauron eindringen und den Ring in das Feuer des Berges Orodruin werfen. Der abtrünnige Magier Saruman (Christopher Lee) will dies verhindern – doch er hat nicht mit Frodos eisernem Willen und seinen kampferprobten Gefährten gerechnet.



Vorschau auf **DIE ZWEI TÜRME**: Beim Kampf um Helms Klamm geht es gegen 10.000 Uruk-Hai.

Zusatzmaterial: Über zwei Stunden Bonusmaterial finden sich auf einer eigenen DVD – leider mehr Masse als Klasse. Die verschiedenen »Making of«-Features ähneln sich zu sehr, immer wieder sieht man das gleiche Filmmaterial leicht unterschiedlich kommentiert. Dabei stößt einem Fan sauer auf, dass die »Ringwraith« manchmal den Namen »Dunkle Ritter« verpasst bekommen (sorry, der „Dunkle Ritter“ ist immer noch Batman!). Es fehlen Audio-kommentare und entfallene Szenen, allein die 10-minütige Vorschau auf **Die zwei Türme** macht richtig Laune. Doch spätestens beim Teaser auf die vier DVDs umfassende Extended Edition (erscheint im November mit einem 30

Minuten längeren Director's Cut) fragt sich der Käufer, warum er nicht gewartet hat. **PRO**

Der Herr der Ringe
FANTASY



USA 2001, Warner Home Video, V.O.: im Handel 171 Min., FSK: 12 **ca. 30 Euro**
Bild: 16:9 (anamorph widescreen), Originalform. 2.35:1
Ton: Deutsch (DD 5.1EX) und Englisch (DD 5.1EX);
Untertitel: Deutsch, Englisch; Zusatzmaterial meistens in Englisch mit zuschaltbaren dt. Untertiteln

Unbestritten der beste Film des letzten Jahres. Echte Sammler greifen bei der Kinoversion zu, alle anderen warten auf die Extended Edition.

Film:  **100%**
Extras:  **60%**

TOP 10



1. Herr der Ringe - Die Gefährten



2. Star Trek Next Generation Season 3



3. Men in Black Collector's Edition

4. Die Klapperschlange
5. Snatch - Schweine und Diamanten
6. Harry Potter und der Stein der Weisen
7. Apocalypse Now Redux
8. Rush Hour 2
9. The Untouchables
10. Heat

Quelle: amazon.de August 2002

Sag` kein Wort!

Für den erfolgreichen Psychiater Dr. Nathan Conrad (Michael Douglas) wird Thanksgiving zum Alptraum. Seine kleine Tochter wurde nachts von Gewaltverbrechern aus der Wohnung entführt. Statt einer Lösegeldzahlung zwingen sie ihn, innerhalb weniger Stunden einer Anstaltspatientin Informationen zu entreißen. Denn nur die völlig verstörte Elisabeth (Brittany Murphy) kann den Ort finden, an dem vor zehn Jahren ein millionenschwerer Diamant versteckt wurde – und an dem die Leiche ihres Vaters liegt...

Zusatzmaterial: Der sehr gute Audiokommentar von Regisseur Gary Fleder (**Denn zum Küssen sind sie da**) erklärt unter anderem, wie aus dem fast fertigen Film kurz vor der Premiere das World Trade Center entfernt wurde. Weiterhin gibt es unveröffentlichte Szenen und sehr umfangreiches Material zur Entstehung des Films. **PRO**



Zehn Jahre nach dem **DIAMANTENRAUB...**



...kennt nur **ELISABETH** das Versteck der Beute

Sag` kein Wort! THRILLER



USA 2001 20th Century Fox Home Entertainment V.O.: 26.09.02
109 Min., FSK: ab 16 Jahren **ca. 25 Euro**
Bild: 16:9 (anamorph widescreen), Originalformat 2.35:1
Ton: Deutsch (DD 5.1), Englisch (DD 5.1); Untertitel: Deutsch, Englisch; Zusatzmaterial in Englisch mit zuschaltbaren dt. Untertiteln

Inhaltlich und handwerklich gelungener Thriller, der ein immer stärker werdendes Gefühl der Bedrohung erzeugt. Mit tollen Extras für Cineasten.

Film:  **80%** Extras:  **80%**

Vorschau



Super Mario Sunshine – im Test!

Für unseren Test besuchen wir den Klempner auf seiner Urlaubsinsel und schauen ihm tief in seinen Wasserschlauch. Was wir dabei ans Licht bringen, erfahrt ihr in der nächsten GamePro!



Colin McRae Rally 3.0

Die
Ausgabe
11/2002

erscheint am
**Freitag, dem
27. September**

Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel einige Tage früher!

Die GamePro-DVD

Auch in der nächsten Ausgabe erwartet euch wieder eine prall gefüllte DVD. Unter anderem mit einem Riesenbericht über Colin McRae Rally 3.0. Außerdem natürlich aktuelle News, eine spannende Titelgeschichte, tonnenweise Previews und Tests, der große GamePro TestCheck und umfangreiches Bonusmaterial. Außerdem arbeiten wir an ein paar Überraschungen, um die DVD noch attraktiver zu machen: Ihr dürft gespannt sein.



André freut sich auf:



Dead To Rights, das so lange durch die Branche geistert (zunächst für PS2). Jetzt bin ich gespannt, ob es wirklich was taugt.

Gunnar freut sich auf

TimeSplitters 2, weil bei mir seit dem Microsoft X02-Event das Shooter-Fieber ausgebrochen ist und ich nicht auf Unreal warten will.



GTA Vice City – Im Test!

Die ersten Infos sind gerade verdaut, da folgt auch schon der Test. Erscheinen soll das Spiel nämlich schon am 25. Oktober, wir rechnen schon bald mit einer testfähigen Version!



Dead To Rights

Auch wenn es immer noch keine offizielle Bestätigung für ein Erscheinen in Europa gibt: Wir haben uns die US-Vollversion von Namcos Krimi besorgt und ausführlich für euch gespielt.



Großer Messemonat!

Gleich zwei Messen buhlen um die Aufmerksamkeit der europäischen Spielepresse. Die ECTS in London und die Games Convention in Leipzig. Wir haben beide für euch besucht.



Tony Hawk's Pro Skater 4!

Kurz nach Redaktionsschluss bekamen wir eine Preview-Version zu Tony Hawk's Pro Skater 4, die wir ausführlich anspielen werden. In der nächsten Ausgabe gibt es dann einen fetten Bericht!



Eure Meinung zählt!

Einfach Karte ausfüllen
und bis zum 30.9.2002
an GamePro abschicken.

Alle vollständig ausge-
füllten Karten nehmen
an der Verlosung teil.

GamePro Leserumfrage / Oktober

- 1. Zu deiner Person:** männl. weibl.
..... Jahre
- 3. Was ist dein Lieblingsgenre? (bitte nur 1 Nennung)**
- Action Action-Adv. Rollensp./Strat./Adv.
 Jump'n'run Rennspiele Beat 'em up Sport
- 2. Welche Konsole(n) besitzt du?**
- PS2 Xbox
 Cube DC
 PSone N64
 GBA GBC

Nenne uns deine beiden Lieblingsspiele für die Leser-Hitliste.

1. 2.

Auf welche drei noch nicht veröffentlichten Spiele wartest du zur Zeit?

1. 2. 3.

Über welche Themen willst du künftig in GamePro mehr lesen?

1. 2.

Womit schaust du die GamePro-DVD an?

- PS2 Xbox Heim-Player PC mit DVD- Laufwerk

Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe von GamePro? (Schulnote)

Frage des Monats

Kauft ihr Import-Spiele?

- Ja, US & Japan Ja, nur US
 Ja, nur Japan Nie

Hier kannst du uns verraten, wie du Gamepro im Vergleich zu anderen Spiele-Heften findest, die du kennst (bitte bei der Lesefrequenz nur 1 Kreuz machen, »abonniert« schließt »lese ich immer« ein):

Hefename	lese ich selten	lese ich oft	lese ich immer	habe ich abonniert	Heft-Qualität (Schulnote)	CD-Qualität (Schulnote)
1. GamePro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
2.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
3.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Stadt

E-Mail (freiwillige Angabe)

Zur Microsoft-X02-Verlosung (siehe S. 23)

Die Antwort lautet:

Bitte beachtet, dass an dieser Verlosung nur Leser über **18 Jahren** teilnehmen dürfen.
Der Einsendeschluss ist bereits am **15.9.2002!**

Bitte
freimachen

Antwortkarte

IDG Entertainment Verlag GmbH

Redaktion GamePro

Postfach 40 14 29

80714 München

**Sagt uns auf der Rückseite
dieser Karte eure Meinung.**

**Genaue Informationen
zu unserem Gewinnspiel
findet ihr auf Seite 22 – 23.**