

# NINTENDO

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

**THE LEGEND OF ZELDA**



**CELL-WAHSINN:**  
Massenweise neue  
Bilder zu Links  
GameCube-Debüt!

AB 31. OKTOBER: Der Gruselhit

## ETERNAL DARKNESS

TEST & KOMPLETTLÖSUNG:  
Der Echtzeit-RE-Rivale auf zwölf Seiten!

## KEIN PERFECT DARK

# ZERO?

**NINTENDO-SCHOCK:** Die Hitschmiede Rare (Donkey Kong, Conker's Bad Fur Day, Banjo-Kazooie) verlässt Nintendo! Exklusiv-Interviews mit Rare & Nintendo!



### BESSER SPÄT ALS NIE? TUROK EVOLUTION

GETESTET: Die fix und fertige GameCube-Version des lang erwarteten Turok-Comebacks



### DIE SHOW-CATCHER AUF DEM GAMECUBE WWE WRESTLEMANIA

AUFGEDECKT: Warum das neueste WWE-Wrestlingspiel auf dem GameCube nicht an alte Klassiker anknüpfen kann





Super Mario Sunshine © 2002 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo.

Mario ist zurück. Sauber!  
Jetzt wird aufgeräumt.



Life's a game  
[www.nintendogamecube.de](http://www.nintendogamecube.de)



# EDITORIAL

## Der Nintendo-Schock **RARE IST WEG!** Müssen Nintendo-Fans trauern?

### RARE MACHT SICH RAR!

Es ist wahr: Der langjährige exklusive Big-N-Hitlieferant Rareware hat Nintendo verlassen. Die Rare-Gründer Chris und Tim Stamper kauften zunächst die 49 % der Firmenanteile zurück, die Nintendo an Rare hielt und verscherbelten anschließend 100 % ihrer Firma für angeblich 375 Millionen Dollar an Microsoft. Den ultimativen Beweis dafür erhielten wir auf Microsofts XO2-Event in Sevilla, als die als extrem publikumsscheu bekannten Stamper-Brüder mit Microsoft-Vizepräsident Ed Fries auf der Bühne T-Shirts tauschten. Wir nutzen natürlich die Gelegenheit für ein exklusives Interview und gingen der Sache auf den Grund. Eines dürfte klar sein: Mit *Perfect Dark*, *Banjo* und *Conker* gehen Nintendo einige angesehene Spielmarken verloren, doch ist dies angesichts des geringen Spiele-Outputs von Rare in den letzten Jahren wirklich von maßgeblicher Bedeutung? Mit einer Summe von 375 Millionen Dollar kann man beispielsweise talentierte ehemalige Rare-Angestellte zu neuen Meisterwerken animieren, weitere Exklusiv-Deals mit renommierten Herstellern wie Capcom abschließen oder gar das gesamte GameCube-Marketing-Budget über Jahre vervielfachen. Übrigens: Game-Boy-Advance-Titel wird Rare natürlich auch in Zukunft machen. Weitere Exklusiv-Interviews, Hintergründe und Analysen zu diesem Thema gibt es in unserer großen Titelreportage ab Seite 10.

### HIT FÜR HIT – MONAT FÜR MONAT

Nach *Resident Evil* und *Super Mario Sunshine* kommt mit *Eternal Darkness* am 31. Oktober schon der dritte Superhit in Folge für den GameCube. Es versteht sich von selbst, dass wir diesen Titel nicht nur ausführlich testen, sondern auch eine Komplettlösung dazu liefern, die keine Frage offen lässt. Wer sich die Spannung erhalten will, soll die Lösung einfach überblättern. Viel Spaß beim Lesen!

**Euer Hans Ippisch**  
REDAKTIONSDIREKTOR



**VERSTÄRKUNG** Um uns der kommenden GameCube-Spieleflut auch ausgiebig genug widmen zu können, haben wir unser Team ordentlich aufgestockt. Fabian Hübner und Stefanie Sämnn verstärken das Layout-Team, Udo Crnjak machte den Sprung vom freien Mitarbeiter zum fest angestellten Volontär und Kerstin Springer schließlich ist das erste weibliche Mitglied der Redaktion. Herzlich willkommen!

Vordere Reihe, von links nach rechts:  
Kerstin Springer (Redaktion)  
Alexandra Böhm (Layout)

Hintere Reihe, von links nach rechts:  
Udo Crnjak (Redaktion)  
Stefanie Sämnn (Layout)  
Hans Ippisch (Redaktion)  
Christian Harnoth (Layout)  
Fabian Sluga (Redaktion)

Nicht im Bild:  
Jens Quentin (Redaktion)  
Fabian Hübner (Layout)  
Yves Nawroth (Redaktionsassistentz)

# INHALT 11/2002

## NEWS

- 6 Allgemeine News
- 64 Import-News

## REPORTAGEN

- 10 Der Rare-Deal

## RUBRIKEN

- 36 Charts
- 72 Hardware & Zubehör
- 96 Impressum
- 96 Inserentenverzeichnis
- 80 Kleinanzeigen
- 76 Leserbriefe
- 97 Neulich in der Redaktion
- 30 Spiele-Lexikon
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

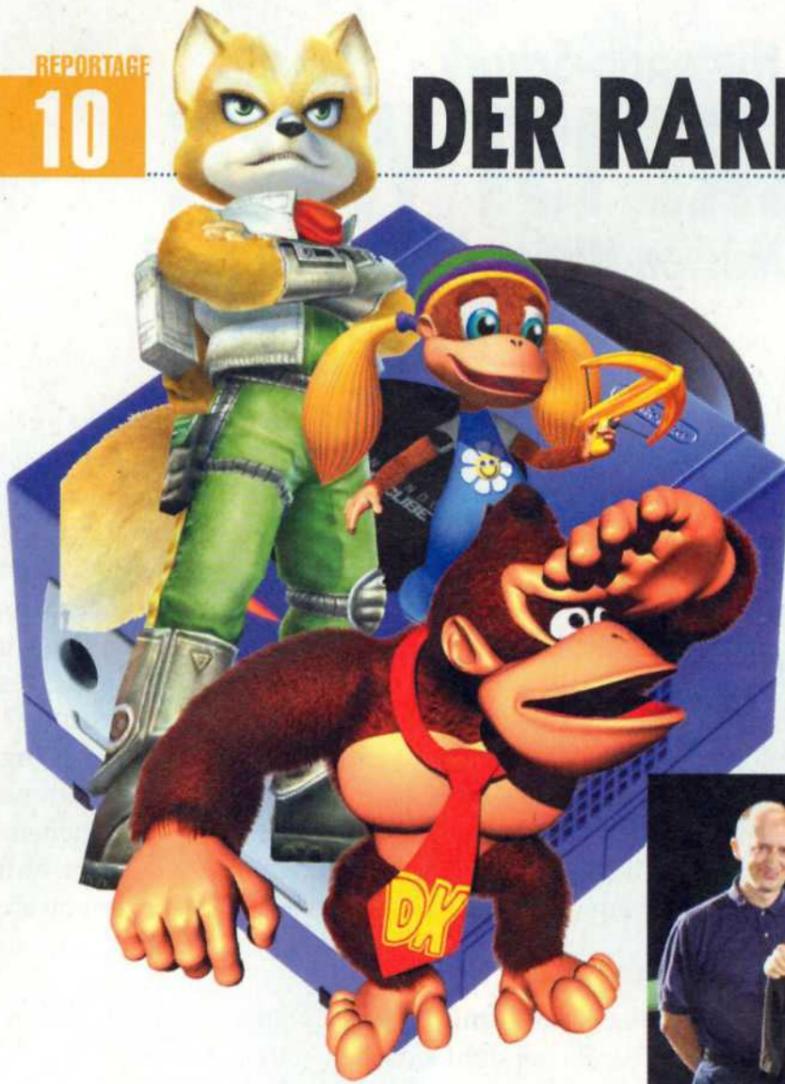
## SPIELEREGISTER

Aggressive Inline .....	60
Baldur's Gate: Dark Alliance .....	8
Big Air Freestyle .....	56
Dakar Rally 2 .....	9
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme .....	28
Der Herr der Ringe: Die Gefährten .....	58
Die Hard Vendetta .....	16
Disney Sports Basketball .....	7
Duke Nukem Advance .....	85
Eternal Darkness .....	38
FreeStyle .....	44
Gauntlet: Dark Legacy .....	57
Gladius.....	6
Harvest Moon: A wonderful Life .....	8
Inspector Gadget Racing .....	62
Kelly Slater's Pro Surfer .....	22
Legend of Zelda .....	14
Madden NFL 2003 .....	62
Minority Report .....	20
MX Superfly .....	48
Phantasy Star Online Episode I & II.....	66
Pro Rally 2002 .....	53
Pro Tennis WTA Tour.....	57
Racing Simulation 3.....	7
Santa Claus .....	62
Sega Soccer Slam .....	46
Smuggler's Run: Warzones.....	84
Speed Challenge .....	56
StarCraft: Ghost .....	24
Street Hoops .....	23
Summoner 2 .....	9
Super Monkey Ball 2 .....	70
Super Monkey Ball Jr. ....	7
Tetris Worlds .....	57
The Mummy.....	60
Turok Evolution .....	42
Turok Evolution (GBA).....	85
Ty the Tasmanian Tiger.....	9
UFC Throwdown.....	52
Worms Blast .....	57
Worms World Party .....	62
Wreckless .....	26
WWE Wrestlemania .....	50
XIII .....	18
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 .....	84

REPORTAGE

10

## DER RARE-DEAL



Lange geisterten Gerüchte herum, dass Nintendo sich von Rare trennen will. Nun ist es bittere Realität geworden. Microsoft hat zugeschlagen und ist nun zu 100 Prozent Eigentümer der Edelschmiede. Neben einem Interview mit Rare verraten wir euch alle Einzelheiten des Deals.



VORSCHAU

16

## DIE HARD VENDETTA



Der exklusiv für den GameCube entwickelte Ego-Shooter macht einen guten Vorab Eindruck. Auch im Rentenalter hat John McLane nichts von seinen Schießkünsten und seinem Zynismus eingebüßt. Warum sich nicht nur Filmfans freuen können, lest ihr ab Seite 16.

# 38 ETERNAL DARKNESS

Da ist die Gänsehaut von Resident Evil gerade abgeflaut und schon wartet der nächste Schocker auf hartgesottene Spieler. Prickelnde Atmosphäre und überraschende Storywendungen treiben den Adrenalinpegel in ungeahnte Höhen!



# 42 TUROK EVOLUTION

Endlich hat es auch bei uns mit dem Test des mit vielen Vorschusslorbeeren überschütteten Ego-Shooters geklappt. Ob der Acclaim-Titel tatsächlich der ersehnte Oberhammer ist oder ob es sich um den überschätzten Nachfolger eines Klassikers handelt, lest ihr in unserem Test.



# 66 PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte die japanische Version des ersten onlinefähigen GameCube-Spiels in unseren Redaktionsräumen ein. Obwohl wir natürlich noch nicht online gehen können, wollten wir euch das Spiel nicht vorenthalten und präsentieren euch einen Import-Test.



## VORSCHAU

### GAMECUBE

- 16 **Die Hard Vendetta**  
John McLane ist zurück!
- 22 **Kelly Slater's Pro Surfer**  
Feuchtfrohliches Surfvergnügen
- 14 **Legend of Zelda**  
Die aktuellsten Bilder
- 20 **Minority Report**  
So genial wie der Film?
- 24 **StarCraft: Ghost**  
Erste Infos und Bilder
- 23 **Street Hoops**  
Blocks bringen Bargeld
- 26 **Wreckless**  
Auf die harte Tour!
- 18 **XIII**  
Ego-Shooter im Comic-Stil

### GAME BOY ADVANCE

- 28 **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**  
Das Epos im Taschenformat

## TEST

### GAMECUBE

- 56 **Big Air Freestyle**
- 38 **Eternal Darkness**
- 44 **Freekstyle**
- 57 **Gauntlet Dark Legacy**
- 48 **MX Superfly**
- 56 **Pro Rally 2002**
- 57 **Pro Tennis WTA Tour**
- 46 **Sega Soccer Slam**
- 53 **Speed Challenge**
- 70 **Super Monkey Ball 2**
- 57 **Tetris Worlds**
- 42 **Turok Evolution**
- 52 **UFC Throwdown**
- 57 **Worms Blast**
- 50 **WWE Wrestlemania X8**

### GAME BOY ADVANCE

- 60 **Aggressive Inline**
- 58 **Der Herr der Ringe: Die Gefährten**
- 62 **Inspector Gadget Racing**
- 62 **Madden NFL 2003**
- 62 **Santa Claus**
- 60 **The Mummy**
- 62 **Worms World Party**

## KOMPLETTLÖSUNG

- 86 **Eternal Darkness**

## CHEATS & CODES

### GAMECUBE

- 83 **Freekstyle**
- 82 **MX Superfly**
- 84 **Smuggler's Run: Warzones**

### GAME BOY ADVANCE

- 85 **Aggressive Inline**
- 85 **Duke Nukem Advance**
- 85 **Turok Evolution**
- 84 **Yoshi's Island: Super Mario Advance 3**

# NEWS

## N-ZONE TOPS & FLOPS

### TOPS



#### 1. DER HELLE WAHNSINN

*Eternal Darkness* sorgt für wahnsinnigen Spielspaß.

#### 2. TEAM KOMPLETT!

Kerstin und Udo sind da!

#### 3. FREAKOUT!

*Freekstyle* ist höllisch schwer und dennoch gut!

#### 4. GRÜNES LICHT!

In den USA sind Demo-Discs für den GameCube nun erlaubt.

#### 5. NICHT GANZ VERLOREN

Trotz Übernahme durch Microsoft entwickelt Rare weiterhin GBA-Spiele.

### FLOPS



#### 1. AUF WIEDERSEHEN

Microsoft kauft Rare. Alle Einzelheiten zu dem Deal erfahrt ihr ab Seite 10!

#### 2. MÜDER DINOJÄGER?

Der lang ersehnte Ego-Shooter *Turok Evolution* kann die Erwartungen nicht ganz erfüllen.

#### 3. PRO TENNIS WTA TOUR

Eine unnötig komplizierte Steuerung nervt

#### 4. ZEITPROBLEM

Es hat noch nicht mit einem *TimeSplitters 2*-Test geklappt.

#### 5. SAUWETTER

Der überraschende Kälteeinbruch lässt die Redaktionsmitglieder erstarren.

**RENDEZVOUS?**  
Auch außerhalb der Arenen kommt es zu gefährlichen Begegnungen.



# Gladius

**ROLLENSPIEL** Ausbildungscamp für Kampfmaschinen

Nachdem der große Krieg vorbei ist, finden Schlachten nur noch in den riesigen Arenen statt. Dort kämpfen Gladiatoren aus aller Welt um den Titel des Imperialen Champions. In der Rolle von Ursula und Valens ist es eure Aufgabe, hoffnungsvolle Nachwuchskämpfer zu rekrutieren und für die gnadenlosen Schlachten fit zu machen. Neben tödlichen Waffen kön-

nen die Gladiatoren auch Magie einsetzen. 16 verschiedene Charakter-Klassen und mehr als 100 verschiedene Typen von Gladiatoren lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. (jq)

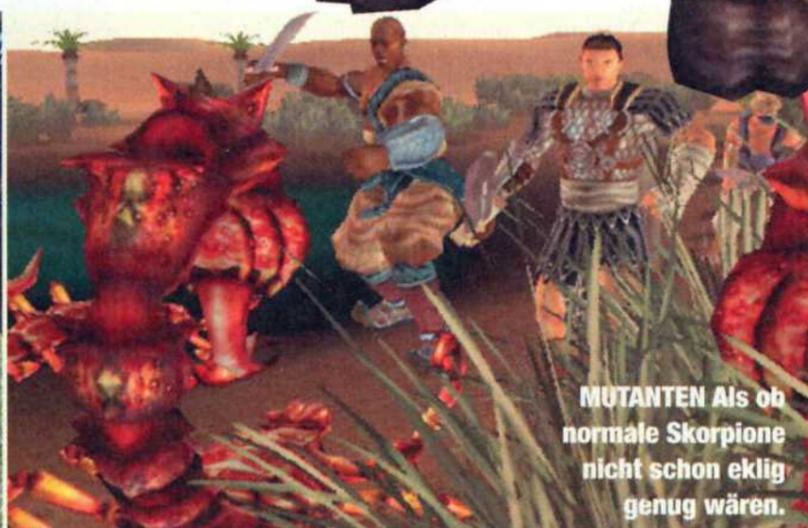
**Hersteller:** LucasArts

**Internet:** [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

**Termin:** Frühjahr 2003



**AB IN DIE BÜSCHE** Zwischen den Keilereien bleibt sogar noch Zeit für Romantik.



**MUTANTEN** Als ob normale Skorpione nicht schon eklig genug wären.

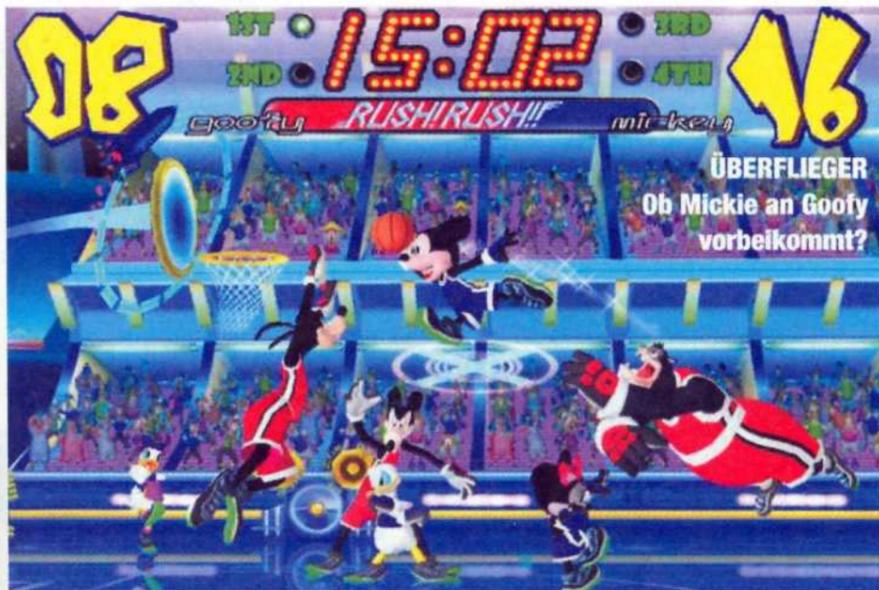
# Disney Sports Basketball

**BASKETBALL** Dunkings mit Donald und Daisy

Nachdem die Disney-Freaks schon auf dem Bolzplatz ihre Fähigkeiten gezeigt haben, zieht es die bekannten Charaktere nun auf den Streetcourt. In Teams mit jeweils drei Akteuren treten Mickie, Minnie, Goofy, Kater Karlo und viele andere an. Nach dem Tipp-off zeigt sich das Geschehen als rasantes Action-Basketball, bei dem sogar Mäuse den Ball in die Reuse

hämmern. Neben einem denkbar einfachen Gameplay sollen Spielmodi wie der Saison-Modus, der Challenge-Cup oder ein All-Star-Game besonders jüngere GameCube-Besitzer ansprechen. Witzige Animationen und der für Streetball übliche Trashtalk runden das Vergnügen ab. (jq)

**Hersteller:** Konami  
**Internet:** www.konami.de  
**Termin:** Ende 2002



Eine 1:1-Umsetzung eines GameCube-Spiels auf dem GBA, geht das? Scheinbar schon, denn mit *Super Monkey Ball Jr.* kommt jetzt der erste Teil der affigen Geschicklichkeitseinlagen auch für unterwegs. Über 60 verschiedene Parcours haben die Entwickler auf das Modul gequetscht und auch auf witzige Minispiele wie Bowling braucht

# Super Monkey Ball Jr.

**ACTION** Auf dem GBA sind die Affen los!

man nicht zu verzichten. Insgesamt können vier der unterhaltsamen Minispiele freigespielt werden. Die Fortschritte des Spielers werden dank Batterie gespeichert und über das

# Racing Simulation 3

**RENNSPIEL** Wer braucht schon die Formel 1?



Auf insgesamt 16 Rennstrecken können Anhänger realistischer Rennsimulationen ihr Können testen. Um sich gegen die – dank einer hohen KI – ausgebufften Konkurrenten durchzusetzen, sollten Anfänger in der Fahrschule ihre ersten Runden drehen. Profis werden bei der Meisterschaft bis aufs Äußerste gefordert. Um eine Chance zu haben, sollte der

Flitzer vor dem Rennen mit den richtigen Fahrzeugeinstellungen konkurrenzfähig gemacht werden. Bei Ausritten ins Kiesbett oder Kollisionen mit anderen Fahrern tragen die Renner Schäden davon, die die Performance beeinträchtigen. (jq)

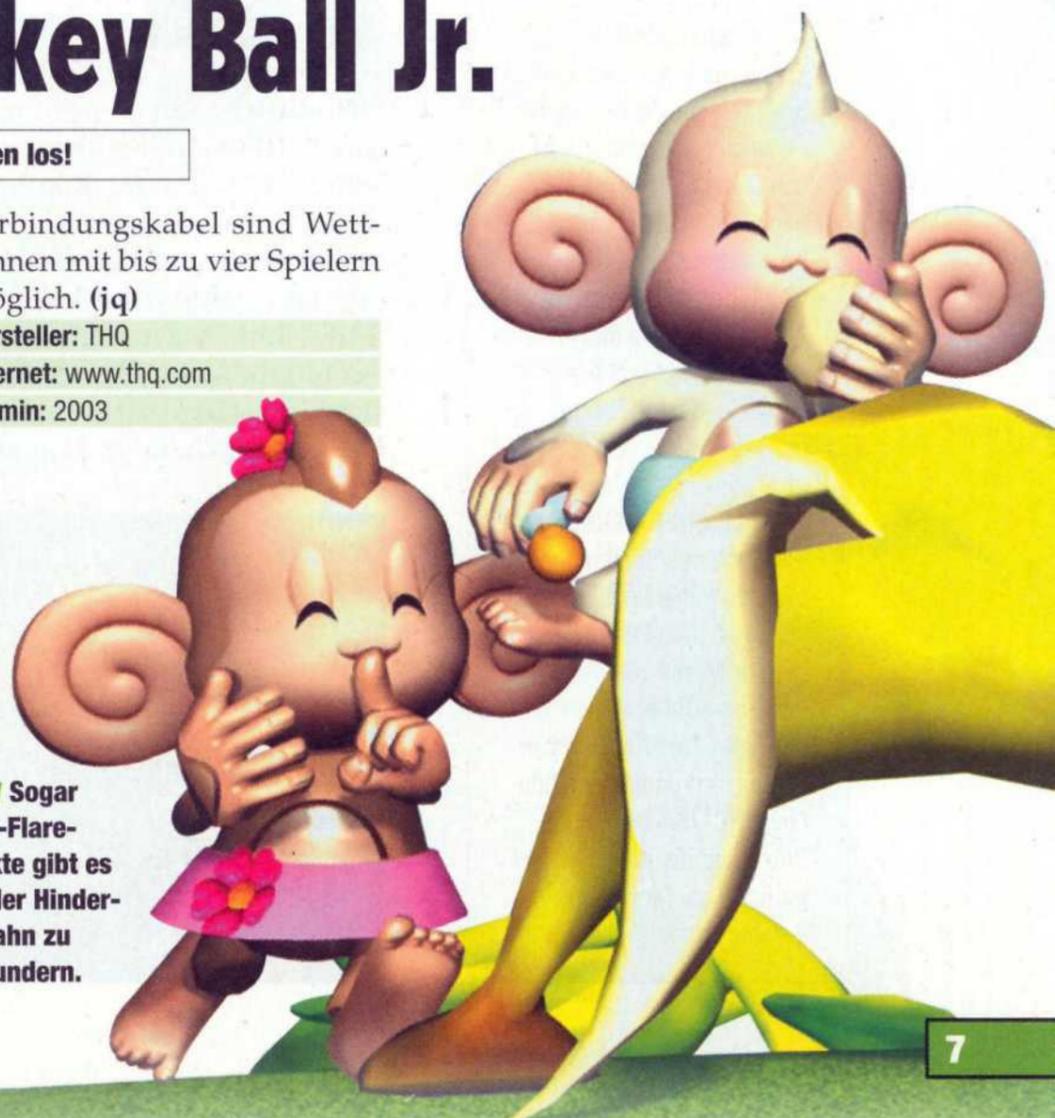
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Internet:** www.ubisoft.de  
**Termin:** Anfang 2003



Verbindungskabel sind Wettrennen mit bis zu vier Spielern möglich. (jq)

**Hersteller:** THQ  
**Internet:** www.thq.com  
**Termin:** 2003

**WOW** Sogar Lens-Flare-Effekte gibt es auf der Hinderisbahn zu bewundern.



# NEWS

## Harvest Moon: A Wonderful Life

**SIMULATION** Der neueste Teil des Kultspiels kommt exklusiv für den GC.

Nicht nur in Japan erfreut sich die obskure Bauernhof-Simulation großer Beliebtheit, auch uns erreichen jede Menge Leserbriefe, in denen nach dem Spiel gefragt wird. Für alle Fans gibt's gute Neuigkeiten: Der neueste Ableger der Serie erscheint exklusiv für den GameCube. Innerhalb von 30 virtuellen Jahren müsst ihr einen abgehalfterten Bauerhof wieder auf Vordermann bringen. Dazu gehören nicht nur die Feldarbeit und die Aufzucht von Nutztieren, auch das Privatleben spielt eine

große Rolle. Bringt euer Weib beispielsweise einen Sohn zur Welt, kann dieser dem Papa später bei der Schufferei zur Hand gehen. Mit insgesamt sechs alternativen Storyverläufen und über 40 Charakteren, mit denen der putzige Landwirt interagieren kann, kommt auf dem Gut so schnell keine Langeweile auf. Eine Verbindung mit der entsprechenden GBA-Version bringt darüber hinaus neue Aufgaben. Bleibt zu hoffen, dass die GC-Version diesmal auch in Europa veröffentlicht wird. (jq)

**Hersteller:** Natsume  
**Internet:** www.natsume.com  
**Termin:** Ende 2002 (Japan)



**INFO KURZ & KNAPP**



**LEFT FIELD VERKAUFT:** Nintendo hat seinen gesamten Aktienanteil am renommierten US-Entwickler Team Left Field veräußert. Zu den bekanntesten Projekten der Entwickler zählten Excitebike 64 für das Nintendo 64 sowie zuletzt NBA Courtside 2002.

**SEGA UND SAURIER:** Sega konnte für ein neues Spielprojekt niemand Geringeren als Michael Crichton, Autor von Jurassic Park, gewinnen. Zu dem Inhalt des Spiels ist bislang ebenso wenig bekannt wie zu dem Titel oder den Plattformen, auf denen das Projekt erscheinen wird. Erscheinungsjahr soll 2004 sein.

**10 MILLIONEN GEKKOS:** IBM hat Ende September bekannt gegeben, inzwischen 10 Mio PC-Prozessoren der Marke „Gekko“ für den GameCube ausgeliefert zu haben. Ursprünglich handelt es sich dabei um einen PowerPC-750-Cxe-RISC-Prozessor, der in modifizierter Form ca. 50 weitere Befehle enthält.



**KINDERZIMMER** Bald kann der Nachwuchs bei der Ernte mit anpacken.



**EINKAUFBSUMMEL** Im Laden erfährt man interessante News.

## Baldur's Gate: Dark Alliance

**ROLLENSPIEL** Ein echter RPG-Klassiker steht an!

Bei diesem Titel bekommt jeder RPG-Fan einen verträumten Blick. In dem epischen Rollenspiel schlüpft ihr in die Rolle eines unerschrockenen Abenteurers, um versteckte Höhlen, geheimnisvolle Sumpflandschaften und grausige Grabstätten zu erkunden. Die auftauchenden Gegner

sind dabei nicht minder beeindruckend, riesige Drachen, gewaltige Eismutanten und andere Monster sorgen für packende Duelle, bei denen vor allem die Magiesprüche optisch genial in Szene gesetzt werden. Die riesigen Areale können auch von zwei Spielern gleichzeitig erforscht

werden. Zu der grafischen Pracht gesellen sich tolle Soundeffekte und aufwendige Sprachaufnahmen bezüglich der zahlreichen Charaktere, mit denen der Spieler interagieren kann. (jq)

**Hersteller:** Interplay  
**Internet:** www.interplay.com  
**Termin:** 2003



**BLICKKONTAKT** Bei diesem Gegner sollte man auch mal ein Auge zudrücken können.



**VERLOCKEND** Was diese Bardame anzubieten hat, sieht wirklich sehr gut aus.

# Dakar Rally 2

**RENNSPIEL** Rasend durch den Wüstensand

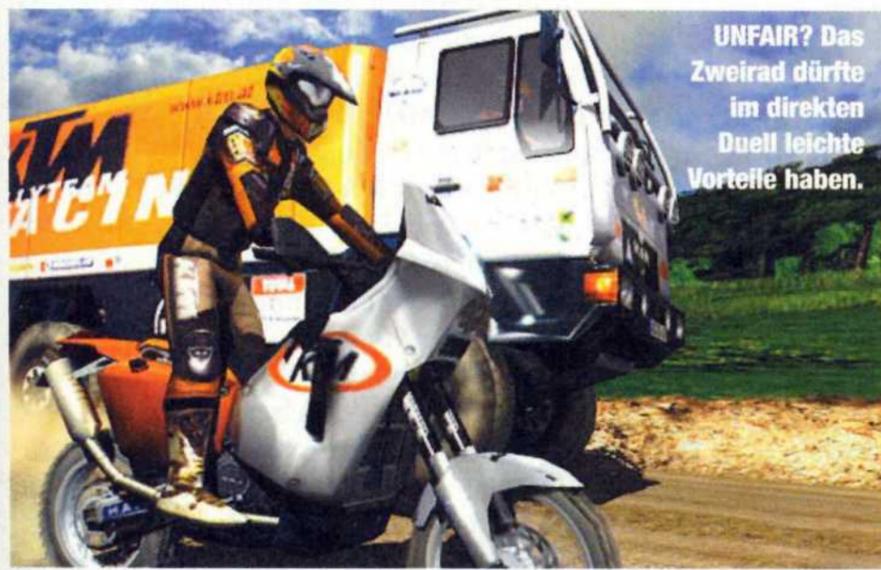
Anfang nächsten Jahres könnt ihr bei *Dakar Rally 2* mit aufgemotzten Trucks, Motorrädern und Rallye-Autos durch Kurse in Frankreich, Spanien und Marokko donnern. Ein ausgefeiltes Schadensmodell sorgt nicht nur für eingedellte Türen oder zerborstene Windschutzscheiben, die Schäden wirken sich auch auf das Fahrverhalten aus. Am

Streckenrand umherstreunende Tiere, jubelnde Fans und Büsche und Bäume sorgen dafür, dass ein Abflug von der Strecke fatale Folgen haben könnte. Somit ist bei der Jagd nach Sekunden absolute Konzentration gefragt. (jq)

**Hersteller:** Acclaim

**Internet:** www.acclaim.de

**Termin:** Januar 2003



**UNFAIR?** Das Zweirad dürfte im direkten Duell leichte Vorteile haben.

# Ty the Tasmanian Tiger

**ACTION-ADVENTURE** Ein Abenteuer im Outback

Was verbindet ihr mit Australien? Kängurus, Bumerangs und das Outback. Zwei dieser drei Begriffe spielen auch bei *Ty the Tasmanian Tiger* eine Rolle. Als tasmanischer Tiger tigert ihr durchs australische Hinterland, um mit über 50 verschiedenen Charakteren zu labern und acht verschiedene Bumerangsorten einzusacken. Darunter befinden

sich witzige Varianten wie der Flamorang. In den 16 Levels surft der knuffige Protagonist wilde Flüsse herunter oder schwimmt an riesigen Korallenriffen entlang. Am Ende wartet ein Duell mit dem üblen Riesenvogel Cass. (jq)

**Hersteller:** Electronic Arts

**Internet:** www.electronicarts.de

**Termin:** Ende 2002



**REGEN** Bei einem solchen Sauwetter mag man keinen tasmanischen Tiger vor die Tür jagen.

# Summoner 2

**ROLLENSPIEL** Eine Göttin als Retterin der Erde

Maia, ihres Zeichens Königin von Halassar und ganz nebenbei die Inkarnation der Göttin Laharah, soll die Welt vor der Herrschaft böswilliger Mächte schützen. Dabei macht sie sich die Fähigkeit zunutze, Kreaturen per Magiespruch aus Runensteinen zu beschwören. Außerdem bekommt sie Hilfe von sieben Begleitern unterschiedlicher Rassen, von denen der Spieler drei gleichzeitig steuern kann. Die Grafik des Spiels glänzt mit tollen Texturen und stimmungsvollen Zwischensequenzen, durch die die spannende Story vorangetrieben wird. Ebenfalls beeindruckend sind die riesigen Fantasiewelten mit gewaltigen Inseln und vielen Details. (jq)

**Hersteller:** THQ

**Internet:** www.thq.de

**Termin:** Ende 2002



**HACKEBEILCHEN** Mit einem satten Rundumschlag macht sich der Charakter Luft.



**VOLLTREFFER** Links oben könnt ihr das hilfreiche Radar erkennen.

# Rare von Micro

Perfect Dark Zero ade! Rare wird in Zukunft **exklusiv für die Xbox** entwickeln.

**EXKLUSIV** Die Original-Nintendo-Charaktere werdet ihr auch in Zukunft exklusiv auf dem Game-Cube zu sehen bekommen.

**D**ie Bombe ist geplatzt! Nach monatelangem Rätselraten über die Zukunft von Rare verkündete Microsoft am 24. September auf der XO2, einem Event in Spanien, dass es die britische Edelschmiede für 375 Millionen US-Dollar gekauft hat. Wenige Tage zuvor veröffentlichte Nintendo bereits eine Pressemitteilung, dass man sich von Rare getrennt habe. Somit wird *Starfox Adventures* der letzte Rare-Titel für den Game-Cube sein. In den nächsten zwei Jahren plant Rare, fünf Spiele, darunter *Kameo* und *Perfect Dark Zero*, exklusiv für die Xbox von Microsoft zu veröffentlichen. Rare wird aber weiterhin Spiele für den GBA produzieren.

## WAS IST PASSIERT?

Der Verkauf von Rare kommt für viele GameCube-Besitzer und Nintendo-Fans mit Sicherheit überraschend. Schließlich war Rare – neben Nintendo selbst – in der Vergangenheit der wichtigste Lieferant hochqualitativer Software für Nintendo-Konsolen. Auch Nintendo wusste um den Wert von Rare und stockte seinen Anteil an der britischen Software-Schmiede in den vergangenen Jahren bis auf 49 Prozent auf, was ihnen ein Vorkaufsrecht einräumte. Im vergangenen Jahr hatte Nintendo nun die Möglichkeit, Rare komplett aufzukaufen, doch man entschied sich aus wirtschaftlichen Erwägungen dagegen. Nach Angaben von Nintendo haben die Software-Verkäufe von Rare im Jahr 2001 9,5 Prozent der gesamten Spieleverkäufe Nintendos ausgemacht. 2002 werden nur 1,5 Prozent erwartet. Aus Sicht von Nintendo war das ganz offensichtlich zu wenig und man trennte sich von Rare. Somit war Rare zu haben und natürlich eines der begehrtesten Entwicklerstudios auf dem Markt. Aufgrund der schleppenden Hardware-Verkäufe der Xbox in Japan



# soft aufgekauft!

und Europa und der begrenzten Möglichkeiten, selbst herausragende Spiele-Software zu entwickeln, war dieses Angebot für Microsoft ein gefundenes Fressen. Für rund 375 Millionen US-Dollar kaufte der Xbox-Hersteller nicht nur Nintendos Anteile in Höhe von 49 Prozent, sondern gleich das komplette Rare-Entwicklungsstudio. „Rare kann für seine Wunschplattform entwickeln und Microsoft kriegt einen exklusiven Wunschentwickler. Wenn man sich gegenseitig so sehr wünscht, kann man auch gleich den Bund fürs Leben eingehen“, so Boris Schneider von Microsoft Deutschland. Unter Nintendo ist Rare zu einem Kultentwickler gereift, dessen Neuentwicklungen von zahlreichen Fans stets mit Hochspannung erwartet wurden. Axel Herr, Chef von Nintendo Deutschland, ist dennoch von der Richtigkeit der Veräußerung Rares überzeugt: „Dieser Verkauf trägt der Tatsache Rechnung, dass die Partnerschaft mit Rare nur ein begrenztes Zukunftspotenzial birgt. Es wird sich nun zeigen, ob Microsoft richtig investiert hat oder nicht.“ In Zukunft wird Rare unter dem Label der Microsoft Games arbeiten, angeblich ohne die Einflussnahme von Microsoft. Bereits in den nächsten zwei Jahren möchte Rare fünf exklusive Spiele für die Xbox auf den Markt bringen, darunter *Kameo*, *Perfect Dark Zero*, Fortsetzungen zu *Banjo* und *Conker* sowie ein Rennspiel (möglicherweise das vormals für den GameCube geplante *Donkey Kong Racing* mit neuen Charakteren). Da Rare, wie wir mittlerweile wissen, bereits seit einer gewissen Zeit an einigen dieser Titel für den GameCube gearbeitet hat, wäre es durchaus möglich, dass Rare dieses ehrgeizige Ziel erreicht. In der Vergangenheit war die britische Edelschmiede aber nicht gerade für termingerechte Abgaben bekannt. Laut Microsoft soll das mächtige Pensum jedoch nicht

die Qualität der Spiele beeinträchtigen. „Rare entscheidet, wann die Spiele ‚fertig‘ sind, und bestimmt die Qualität selbst“, bekräftigt Boris Schneider. Er mache sich dabei keine Sorgen, dass Titel wie *Banjo* und *Kameo* nicht so gut auf der Xbox ankommen würden wie auf dem GameCube, da man ja stets um eine jüngere und eine ältere Zielgruppe bemüht war.

## BYE-BYE CONKER!

Nachdem Rare in den letzten Jahren so grandiose Titel wie

*Donkey Kong Country* (SNES), *Banjo-Kazooie*, einen revolutionären, aber indizierten Bond-Shooter, *Perfect Dark* und *Conker's Bad Fur Day* (alle N64) entwickelt hat, haben viele auf eine Fortführung dieser Titel auf dem GameCube gehofft. Da Rare aber die Rechte an *Banjo*, *Conker* und *Perfect Dark* behält, wird es keine Fortsetzungen auf

**GOODBYE Conker, Banjo und Joanna gibt es nur noch auf der Xbox. Die Hauptdarstellerin aus *Perfect Dark* wird dabei ihr Aussehen etwas verändern.**



INTERVIEW MIT AXEL HERR

# Was sagt Nintendo?

**Der Verkauf von Rare sorgt für ordentlich Wirbel in der Videospielbranche – doch wie beurteilt Nintendo die ganze Sache? Der Chef von Nintendo Deutschland hat uns freundlicherweise ein paar Antworten gegeben.**



**OPTIMISTISCH** Axel Herr macht sich keine Sorgen um die Zukunft von Nintendo.

**N-ZONE:** Verschwindet mit Rare ein wichtiger Kaufgrund für den GameCube?

**Axel Herr:** Nein, so eine Auffassung wäre völliger Unsinn. Nintendo hat anerkanntermaßen die besten Software-Entwickler der Welt, die über eine technische Ausstattung verfügen, wie es sie so nur bei Nintendo gibt. Wir sind bekanntlich bislang auch alleine sehr erfolgreich. Rare hatte z. B. keinen Titel zum Start von Game Boy Advance und auch keinen Titel zum Start von GameCube beigetragen. Zurzeit arbeitet Shigeru Miyamoto an weiteren exklusiven Nintendo-Titeln, die es so nur auf dem GameCube geben wird. Keiner unserer Mitbewerber verfügt über ähnliche Kompetenzen und Charaktere. Der jüngste Beweis hierfür ist der sensationelle Verkaufserfolg von *Super Mario Sunshine* in Japan und den USA. In beiden Ländern verkaufte sich das Spiel in nur wenigen Tagen jeweils über 400.000 Mal.

**N-ZONE:** Vor dem Hintergrund eines Donkey-Kong-Racing-ähnlichen Fun-Racers auf der Xbox: Wäre es nicht an der Zeit, weitere Details zu dem geplanten Mario-Kart-Spiel für den GameCube bekannt zu geben?

**Axel Herr:** Nein. Wir wollen doch nicht die Spannung vorwegnehmen. Außerdem ist fraglich, ob – wenn es ein solches Produkt von Rare überhaupt geben wird – das Spiel ohne die Nintendo-Charaktere wie Mario und Donkey Kong etc. überhaupt Spaß machen wird. Wir haben ja schon oft gesehen, dass bestimmte Genres nur dann glaubwürdig sind und Spaß machen, wenn die Charaktere stimmen. Dies hat sich ja auch am geringen Erfolg der Xbox bereits gezeigt. Es gibt ja nicht von ungefähr mehr als doppelt so viele GameCube- wie Xbox-Besitzer.

**N-ZONE:** Auch wenn Rare in den letzten Jahren möglicherweise nicht den erhofften finanziellen Gewinn für Nintendo erwirtschaftet hat, stellten Spiele wie *Perfect Dark* oder *Conker* doch einen Image-Gewinn für Nintendo dar, da sie eine erwachsenere Zielgruppe ansprachen. Wie möchte Nintendo das kompensieren?

**Axel Herr:** Ich denke nicht, dass wir irgendetwas kompensieren müssen, denn GameCube-Titel, wie z. B. *Resident Evil*, *Turok Evolution*, *Eternal Darkness*, *Die Hard Vendetta* oder *Time Splitters 2*, sprechen absolut für sich. Sie werden mir sicherlich zustimmen, dass dies alles Titel für eine erwachsenere Zielgruppe sind.

**N-ZONE:** Wir bedanken uns für das Interview!

dem GameCube geben. Axel Herr betrachtet den Verlust dieser Spielmarken dennoch gelassen: „Wir haben den größten Respekt vor der Arbeit von Rare. Aber wir haben auch so ein tolles Software-Programm. Denken Sie nur an exklusive Spiele wie z. B. *Super Mario Sunshine*, *Starfox Adventures*,

*Eternal Darkness*, *Zelda* oder *Metroid Prime*, um nur einige zu nennen.“ Zusätzlich kündigte Nintendo an, die Arbeiten an einem neuen Donkey-Kong-Spiel für den GameCube in naher Zukunft selbst aufnehmen zu wollen. Doch ungeachtet dessen stellt sich die Frage, wie hart der Verlust von Rare

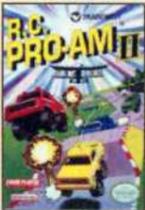
Nintendo tatsächlich trifft. Zu N64-Zeiten hätte der Wegfall der Rare-Titel Nintendo wahrscheinlich ungleich härter getroffen. Im Zeitalter des GameCube sieht die Lage für Nintendo wesentlich besser aus – auch wenn einige Rare-Fans nun aufschreien mögen. Neben einem deutlich besseren Support sei-

tens der Dritthersteller hat sich Nintendo mit den wichtigsten japanischen Software-Häusern wie Square, Namco, Capcom und Sega vertragen und Allianzen geschmiedet. So wird Square ein neues *Final Fantasy* auf dem GameCube veröffentlichen, während Namco u. a. einen neuen *Starfox*-Shooter beisteuern wird. Capcom veröffentlicht die *Resident Evil*-Serie exklusiv auf dem GameCube und Sega arbeitet an einem neuen *F-Zero*. Ganz zu schweigen von Nintendos Plänen in Zusammenarbeit mit Sega und Namco, die auf dem GameCube basierende Triforce-Hardware in Spielhallen aufzustellen. Die Auslagerung von klassischen Nintendo-Franchises wie *Starfox* und *F-Zero* an andere Entwicklungsstudios schafft bei Nintendo Kapazitäten für innovative Spiele. Hinzu kommt, dass Nintendo den Erlös aus dem Verkauf von Rare clever investieren kann. So ist anzunehmen, dass sich Nintendo in kleine, noch relativ unbekannt, aber vielversprechende Entwicklungsstudios einkaufen möchte. Die jüngsten Beispiele, dass Nintendo diese Politik verfolgt, sind Silicon Knights (*Eternal Darkness*) und die Retro Studios (*Metroid Prime*). Die Äußerungen von Axel Herr lassen jedenfalls noch Raum für Spekulationen: „Wir werden das Geld aus dem Verkauf unserer Rare-Anteile für andere Projekte nutzen, über die ich heute jedoch noch nicht sprechen kann.“

## DIE ZUKUNFT

Ob Rare unter Microsoft dieselben hochqualitativen Spiele abliefern kann wie unter Nin-

### INFO EINIGE RARE-HIGHLIGHTS IM ÜBERBLICK

JAHRE	1984	1988	1991	1992	1994	1995
TITEL:	SABRE WULF	JORDAN VS. BIRD	BATTLETOADS	R.C. PRO-AM II	DONKEY KONG COUNTRY	DONKEY KONG LAND
						
	Als Rare noch Ultimate: Play The Game hieß, erschien <i>Sabre Wulf</i> für verschiedene Plattformen.	Der allererste Rare-Titel für das NES war 1988 das ordentliche Basketballspiel <i>Jordan vs. Bird</i> .	Die <i>Battletoads</i> -Reihe bot auf NES, SNES, GB und Mega Drive Beat-'em-Up-Action vom Feinsten.	Die <i>R.C.-Pro-Am</i> -Reihe erschien für mehrere Konsolen und zählt zu den echten Klassikern.	<i>Donkey Kong Country</i> sollte eines der erfolgreichsten SNES-Spiele überhaupt werden.	Es ist keine Überraschung, dass dieses Franchise auch auf dem Game Boy ein Zuhause fand.

tendo, wird sich zeigen. Doch Nintendo-Fans müssen, trotz des Kaufs von Rare durch Microsoft, nicht gänzlich auf die Talente der Rare-Programmierer verzichten. Zum einen wird Rare weiterhin GBA-Spiele veröffentlichen (somit scheint die Zukunft von *Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge* und *Sabre Wulf* für den GBA gesichert) und zum anderen sind einige Rare-Mitarbeiter mittlerweile bei anderen Entwicklungsstudios beschäftigt. So sitzen einige Mitarbeiter aus dem Entwicklungsteam des legendären Bond-Shooters mittlerweile bei Free Radical und arbeiten an *TimeSplitters 2*, von dem wir euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test liefern werden. Zwei weitere ehemalige Rare-Mitarbeiter sind bei einem frisch gegründeten Entwicklungsstudio namens Zoonami gelandet. Einer von ihnen, Martin Hollis, hat an einem indizierten Prügelspiel mitgearbeitet und die Produktionen des indizierten Bond-Shooters sowie von *Perfect Dark* geleitet. Gerüchten zufolge arbeitet Zoonami möglicherweise an einem geheimen Rennspiel oder an einem weiteren Ego-Shooter im Stil von *Perfect Dark* für den GameCube. Die Entwickler verneinen dies aber auf ihrer Homepage [www.zoonami.com](http://www.zoonami.com). Wie es nun tatsächlich aussieht, werden wir wohl in ein paar Monaten wissen. Jedoch scheint es, als ob Nintendo auch ohne Rare ganz gut leben kann. Wir freuen uns jedenfalls schon auf die Zukunft und einige vielversprechende Jahre mit dem GameCube – auch ohne Rare.

FABIAN SLUGA

INTERVIEW MIT ED FRIES UND DEN STAMPER-BRÜDERN

## Die Zukunft von Rare!

**Natürlich waren wir auf dem X02-Event von Microsoft persönlich zugegen und hatten die Gelegenheit, mit Ed Fries, Vice President Xbox Game Content, sowie Chris und Tim Stamper, den Gründern von Rare, ein Interview zu führen.**



TAUSCHBÖRSE Die Stamper-Brüder von Rare tauschen mit Ed Fries von Microsoft (Bildmitte) T-Shirts aus.

**N-ZONE: Warum habt ihr euch für Microsoft entschieden?**

**Stamper:** Die Zeit war reif für einen Wechsel. Wir wollten einen Partner, der eine klare und sehr optimistische Vorstellung von der Zukunft hat. Diesen Partner haben wir in Microsoft gefunden.

**N-ZONE: Microsoft hat sehr viel Geld für Rare bezahlt. Ist da anzunehmen, dass Rare nicht nur für die Xbox entwickeln wird?**

**Stamper:** Wir denken nicht so sehr über die aktuelle Plattform nach, wir wollen einfach nur tolle Spiele machen.

**Ed Fries:** Rare hat ja schon Erfahrung in der Entwicklung von Handheld-Spielen. Und natürlich gibt es Interessen von Microsoft, dass Rare auch weiterhin dort aktiv sein wird – wie z. B. im Pocket-PC-Markt.

**N-ZONE: Das erste Rare-Spiel soll bereits in weniger als einem Jahr für die Xbox erscheinen. Wie ist das möglich, da normale Entwicklungszyklen länger dauern?**

**Ed Fries:** Wir sind sehr zuversichtlich, dass das erste Rare-Spiel in weniger als einem Jahr erscheint. Rare hat sechs interne Entwicklungsteams und fünf dieser Teams konnten ohne Probleme bereits angefangene Projekte vom GameCube auf die Xbox hinüberbringen. So sparen wir uns Jahre an Entwicklungszeit.

**N-ZONE: Ist es richtig, dass ein Team übrig bleibt für den GBA?**

**Stamper:** Ja, es gibt ein Team, das sich weiterhin um Projekte für den GBA kümmern wird.

**N-ZONE: Die Verkaufszahlen in Japan sind nicht gerade rosig für Microsoft. Ist der Kauf von Rare die nächste große Attacke auf den japanischen Markt?**

**Ed Fries:** Die Verkaufszahlen der Xbox in Japan entsprechen dem, was wir erwartet haben. Der japanische Markt ist hart. Es ist schwierig für amerikanische und europäische Firmen, hier Fuß zu fassen – das braucht viel Zeit und viel Leidenschaft. Wir haben noch viel über diesen Markt zu lernen, aber wir werden hier auch für eine lange Zeit aktiv sein. Und Rare-Games helfen da natürlich – genauso wie andere Spiele, die wir zurzeit in Japan entwickeln.

**N-ZONE: Rare ist bekannt für Charaktere wie Banjo, Conker und Joanna Dark. Werdet ihr versuchen, diesen Charakteren treu zu bleiben, oder werdet ihr euch neue Charaktere ausdenken?**

**Stamper:** Wir versuchen, bestimmte Charaktere immer mit dem richtigen Produkt zu pushen. Aber wenn man einen beliebten und bekannten Charakter hat, wäre es dumm, ein ähnliches Spiel mit einem neuen Charakter zu entwickeln. Wir entwickeln definitiv ein neues Abenteuer mit Banjo. Aber wir werden uns auch bemühen, neue Charaktere zu entwickeln.

**N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!**

1997

TITEL: DIDDY KONG RACING



Dieser rotzfreche Mario-Kart-Clone war der große Weihnachtsabräumer des Jahres 1997.

1998

TITEL: BANJO-KAZOOIE



Bessere Grafik, gleiche Spielbarkeit – Banjo-Kazooie kam nah an Super Mario 64 heran.

1999

TITEL: JET FORCE GEMINI



Finanziell leider nicht wirklich erfolgreich, bot dieses Spiel einen der besten N64-Soundtracks.

2000

TITEL: PERFECT DARK



Neben dem indizierten Bond-Shooter gehört dieser Titel zu den besten N64-Ego-Shootern.

2001

TITEL: CONKER'S BAD FUR DAY



Genialer Humor und eine Freigabe ab 18 Jahren zeichnen dieses klasse Action-Adventure aus.

2002

TITEL: STARFOX ADVENTURES



Der erste und letzte GameCube-Titel von Rare ist ein echtes Highlight, klaut aber viel bei Zelda!



Die Veröffentlichung des neuesten Teils aus Nintendos Hit-Serie The Legend of Zelda **rückt langsam, aber sicher immer näher.**

**N**ach unseren Vorschau-Berichten in den Ausgaben 7 und 9 können wir euch dieses Mal neue Screenshots präsentieren. Viele neue Fakten gibt es nicht, deswegen lassen wir hauptsächlich die Bilder sprechen. Interessant ist aber, dass es die ersten Informatio-

nen zu der Verbindung zwischen Game Boy Advance und GameCube gibt. So aktiviert sich beispielsweise das GBA-Spiel „Tingle-Ceiver“, wenn ihr den GBA mit dem GameCube verbindet. Auch bestimmte Gegenstände wie die Tingle-Bombe werdet ihr erst erhalten, wenn ihr

# The Legend



das Handheld an Nintendos Flaggschiff-Konsole anschließt. Wenn man die neuen Bilder betrachtet, fällt auf, dass das Spiel immer besser aussieht und Appetit auf mehr macht. Insbesondere die detaillierten Gesichtsanimationen des Hauptcharakters Link – seine Augen bewegen

sich, je nachdem welches Ziel gerade anvisiert ist – sind super gelungen. In Japan soll der Titel noch vor Weihnachten am 13. Dezember erscheinen. Anfang 2003 kommen wohl auch europäische Spieler in den Genuss von Links GameCube-Abenteuer.

FABIAN SLUGA

# of Zelda





**Rache ist Blutwurst!** Der exklusive GC-Ego-Shooter holt einen Bullen aus dem Ruhestand.

# Die Hard Vendetta

will Rache! Rache dafür, dass McClane seinen Papa damals unschädlich gemacht hat. Ziel seines perfiden Plans ist Lucy, die schnuckelige Tochter von John McClane. Und als die in Nöten ist, greift der Herr Papa natürlich sofort zu den Waffen. Das bleihaltige Abenteuer beginnt in einem Museum, wo sich der ergraute Bulle langsam durch die Ausstellungshallen bewegt. Dabei wird schnell deutlich, dass wildes Ballern nicht immer die beste Wahl ist. Neben zahlreichen unschuldigen Passanten, die getroffen werden könnten, verlangen vereinzelte Geiselnahme taktisches Geschick. Nähert man sich den zu allem entschlossenen Ganoven zu schnell, hat die Geisel ihr Leben ausgehaucht. Nur wenn man sich ganz langsam seitlich an die Ganoven heranschleicht, hat man eine Chance, einen finalen Rettungsschuss zu setzen und somit das Leben der Geisel zu retten. Dies wird

**S**ollte es jemals einen Preis für den Polizisten mit dem größten Pech geben, so hat ihn nur einer verdient: John McClane! Nachdem er sich auf der Leinwand bereits dreimal gegen einige der übelsten Filmbösewichter be-

hauptet hat (siehe Extrakasten), geht die Action für den Cop im November auf dem GameCube weiter.

### RENTE? NEIN DANKE!

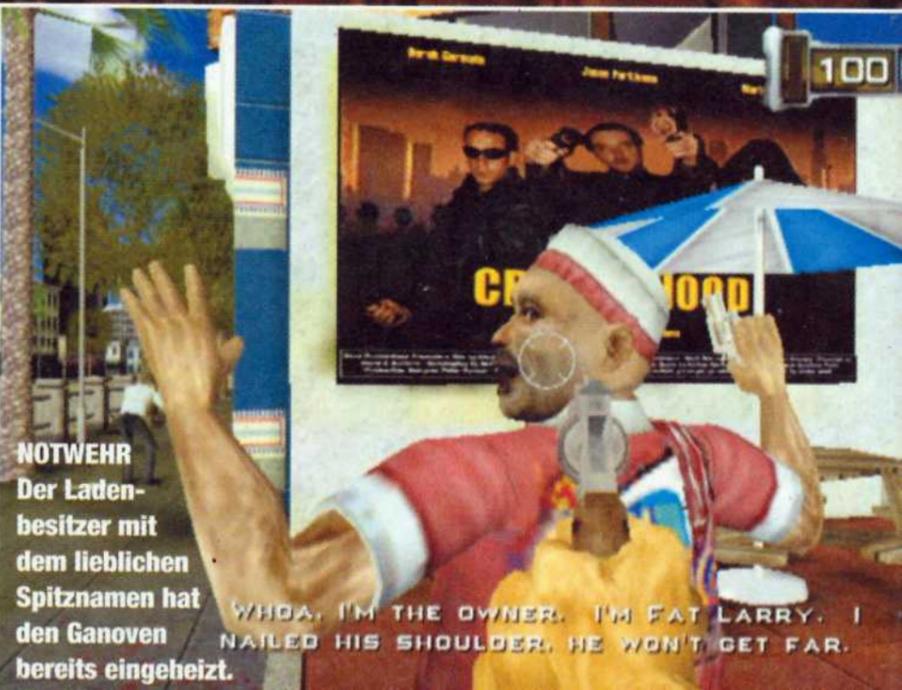
Gerade als der Cop seinen Ruhestand genießen und sei-

ne Waffensammlung nur noch in einer Glasvitrine in der guten Stube bewundern will, brauen sich dunkle Wolken zusammen. Der inzwischen ebenfalls mit mächtig krimineller Energie ausgestattete Sprössling des ehemaligen Top-Terroristen Hans Gruber



**BALLEREI IM BÜRO** Die Bankräuber wurden auf frischer Tat ertappt.

141



**NOTWEHR** Der Ladenbesitzer mit dem lieblichen Spitznamen hat den Ganoven bereits eingeheizt.

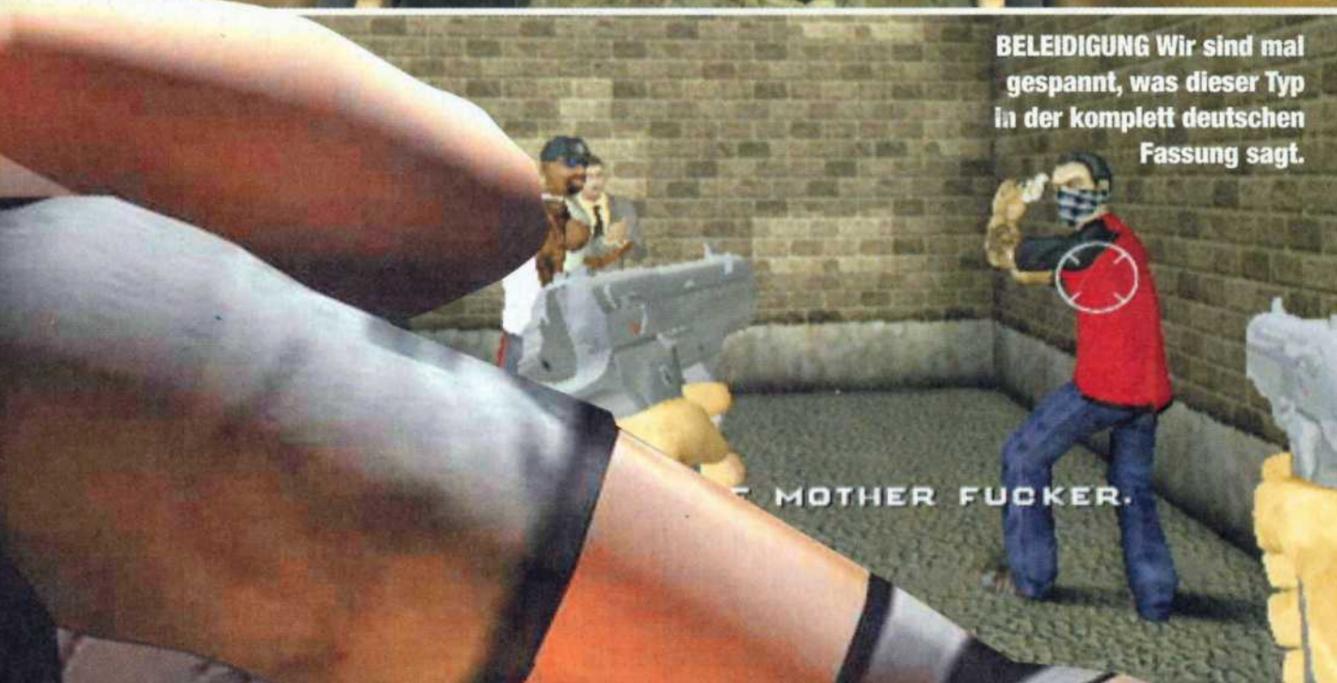
WHOA, I'M THE OWNER. I'M FAT LARRY. I NAILED HIS SHOULDER. HE WON'T GET FAR.



TIEFSTE GÄNGART AUF seine alten Tage muss der arme Kerl erneut durch Lüftungsschächte kriechen.



BELEIDIGUNG Wir sind mal gespannt, was dieser Typ in der komplett deutschen Fassung sagt.



dann ganz Hollywood-like im coolen Matrix-Stil präsentiert. Eingestreute Geschicklichkeitsübungen wie Sprünge von Häuserdach zu Häuserdach, das Krabbeln in Lüftungsschächten oder die Interaktion mit der Umgebung machen deutlich, dass es sich nicht um ein plumpes Ballespiel handelt. Vielmehr kommt es häufig auch auf lautloses Vorgehen und das richtige Timing an, um gegen Straßengangs, feindliche Armeetruppen oder stinknormale Bankräuber zu bestehen.

eine heruntergekommene U-Bahn-Station voller Müll und bettelnder Obdachloser, verhindert Überfälle in einer liebevoll gestalteten Einkaufsstraße oder liefert sich mit den Terroristen im altbekannten Hochhaus aus *Stirb Langsam* spannende Schießereien. Die Auswahl der Waffen lässt auch keine Wünsche offen. Durch Knopfdruck kann man auch beidhändig mit Wummen wie einem Trommelrevolver, Uzi oder einer schallgedämpften Pistole zu Werke gehen. Das sieht nicht nur cool aus, sondern ist auch effektiv. Wer im dunklen U-Bahn-Schacht die Übersicht behalten will, setzt ein Nachtsichtgerät ein, um nicht vor die

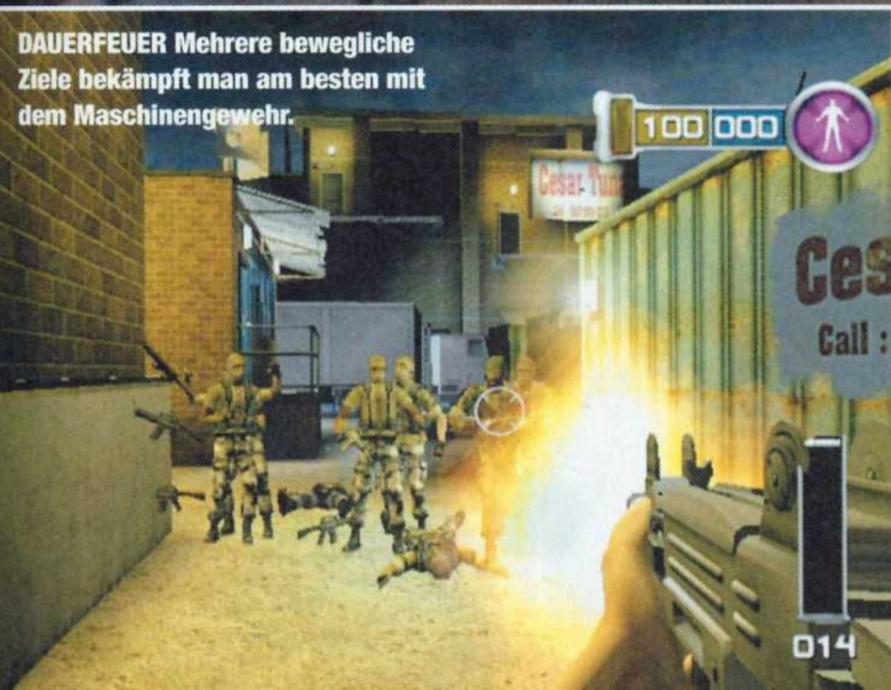
Bahn oder den Ganoven in die Arme zu laufen. Insgesamt macht der Titel schon jetzt einen sehr guten Eindruck und bringt das Flair der Filme mit jeder Menge cooler Sprüche (mit deutscher Sprachausgabe), den Originalschauplätzen und knallharter Action sehr gut rüber. Einziger und nicht ganz nachzuvollziehender Wermutstropfen ist die Tatsache, dass kein Mehrspielermodus enthalten sein wird.

JENS QUENTIN

### MOVIE-WORLD

Bei den Arealen, die dank netter Details sehr authentisch wirken, haben sich die Entwickler an den wichtigsten Schauplätzen der Action-Trilogie orientiert. So streift John durch

DAUERFEUER Mehrere bewegliche Ziele bekämpft man am besten mit dem Maschinengewehr.



INFO STIRB LANGSAM 4?

## Ein Bulle im Dschungel

Schon ewig kursieren Gerüchte um einen 4. Teil.

Kann ein einzelner Mensch wirklich viermal so viel Pech haben? Vier Mal völlig unvorbereitet auf die übelsten Terroristen treffen und denen im Alleingang den Garaus machen? Dreimal ist dies Bruce Willis in seiner Rolle als zynischer Cop John McClane bereits gelungen: 1988 in *Stirb Langsam*, 1990 in *Stirb Langsam 2* und zuletzt 1995 in *Stirb Langsam: Jetzt erst recht*. Seit dem 3. Teil schwirren in der Gerüchteküche Nr.1, dem Internet, Vermutungen und Spekulationen um einen erneuten Auftritt des Super-Bullen herum. Während einige „Quellen“ im Jahre 1999 über bereits begonnene Dreharbeiten berichteten, konnte man an anderer Stelle lesen, dass Bruce Willis der Rolle des ewigen wortkargen Einzelkämpfers überdrüssig sei. Drehorte des angeblichen 4. Teils sollen Hawaii und Neuseeland, Co-Star und Filmpartner soll angeblich Ben Affleck sein. Dem Plot zufolge muss McClane diesmal aus dem Amazonas-Dschungel fliehen. Obwohl eine Fortsetzung der Action-Serie inzwischen mehr als unwahrscheinlich ist, sollten Fans die Hoffnung nicht ganz aufgeben. Wenn die Gage stimmt, wird wahrscheinlich auch Superstar Bruce Willis zu einem 4. Teil nicht nein sagen.

### VORSCHAU DIE HARD VENDETTA

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	10+ Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.vivendi-universal-interactive.de

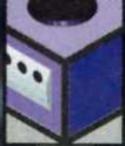
Hersteller	Termin
Vivendi Universal	25. November

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Im November wird Rache geübt. Nicht nur Actionfilmfans sollten sich diesen Titel vormerken.“



SCHIESSWÜTIG Die Rolle des John McClane machte Bruce Willis zum Weltstar.



XIII

VORSCHAU

# XIII

Basierend auf der Comic-Serie von Jean van Hamme, möchte uns Ubi Soft mit XIII in einen **spannenden Cel-Shading-Ego-Shooter** entführen.

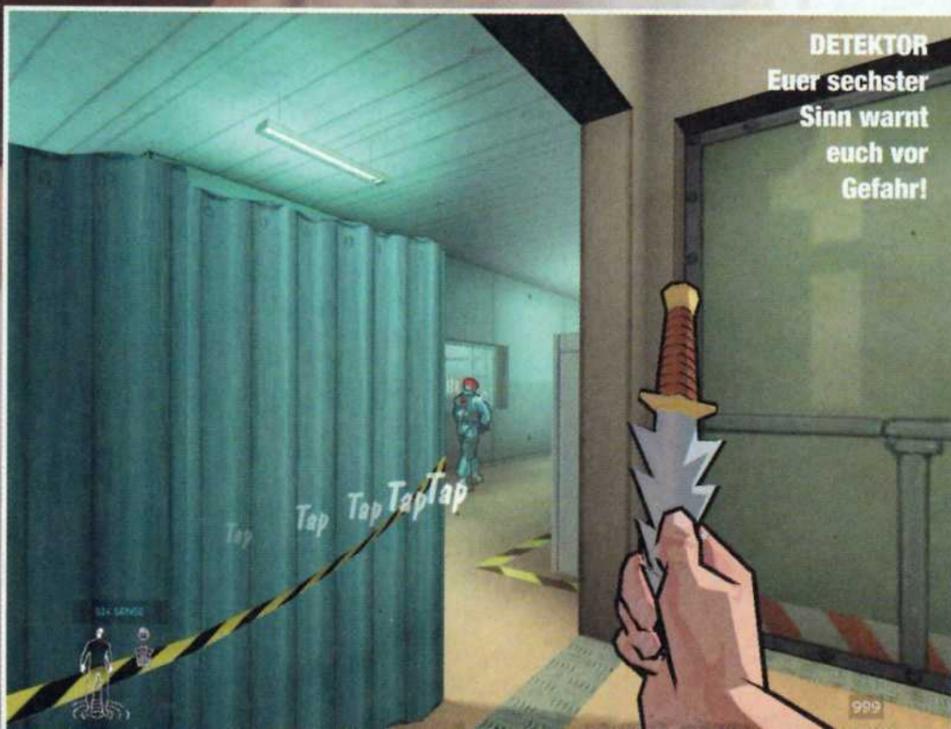


**U**bi Soft betritt Neuland und liefert uns mit XIII den ersten Cel-Shading-Ego-Shooter. Inspiriert von der gleichnamigen Comic-Serie, handelt das Spiel von einem Mann auf der Suche nach seiner Identität. Ohne Gedächtnis wacht dieser Mann schwer verletzt an einem Strand an der US-Ostküste auf und weiß nicht, wer er ist und was mit ihm geschehen ist. Doch es gibt zwei Hinweise auf seine Vergangenheit. Zum einen hat er auf der rechten Schulter ein Tattoo mit der römischen Zahl XIII, zum anderen besitzt er den Schlüssel zu einem Schließfach einer New Yorker Bank. Auf der Suche nach seiner wahren Identität wird der Spieler in eine düstere Verschwörung hineingezogen, die von der Ermordung des amerikanischen Präsidenten handelt. Bei der Erstellung der Geschichte flossen verschiedene Verschwörungstheorien ein, die es nach der Ermordung von John F. Kennedy gegeben hat. In clever inszenierten Rückblenden soll der Spieler nach und nach die ganze Wahrheit über die Vergangenheit des Protagonisten und das Komplott gegen die Regierung erfahren. Hier

erhaltet ihr Informationen über Charaktere, die ihr im Spielverlauf trefft, und bekommt Hinweise, was als Nächstes zu tun ist. Auch in diesen kurzen Rückblenden behaltet ihr stets die volle Kontrolle über euren Charakter.

## DAS WAFFEN-ARSENAL

Ein Ego-Shooter wäre kein Ego-Shooter, wenn es keine Waffen gäbe. Dies ist auch im Cel-Shading-Look nicht anders. So kann sich euer Hauptcharakter unter anderem mit einer Beretta, einer M16, einer Pumpgun, einer AK 47, einem Scharfschützengewehr oder Handgranaten der bösen Buben erwehren. Doch ihr dürft auch auf unkonventionelle re Waffen, wie beispielsweise Glasflaschen oder Stühle, zurückgreifen, mit denen ihr euch von hinten an den ahnungslosen Feind heranschleicht und ihn niederstreckt. Wem das noch nicht reicht, der kann in einer Verladehalle auch riesige Container auf den überraschten Gegner niederrauschen lassen. Da ihr in einem großen Teil des Spiels jedoch unbemerkt vorankommen müsst, empfiehlt es sich, auch auf schallgedämpfte Waffen,



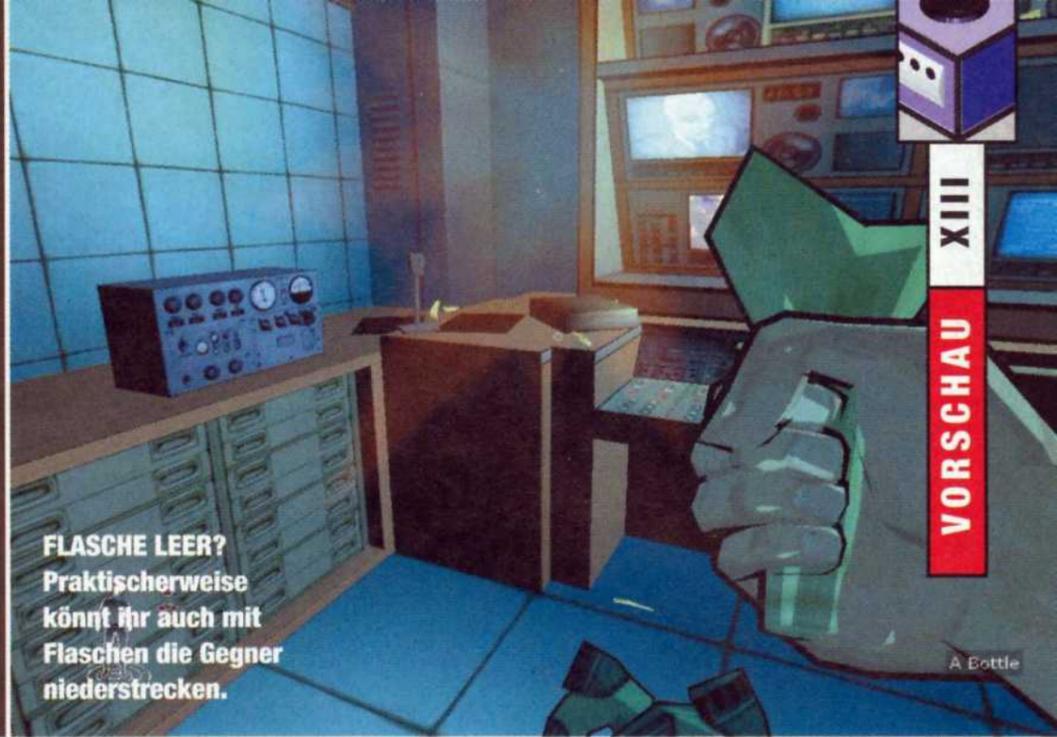
**DETEKTOR**  
Euer sechster Sinn warnt euch vor Gefahr!



**VIELFÄLTIG** Im Spielverlauf werdet ihr auf ein ganzes Waffenarsenal zurückgreifen können.



STILFRAGE Eins ist sicher: Die Grafik hat ihren eigenen Reiz.



FLASCHE LEER? Praktischerweise könnt ihr auch mit Flaschen die Gegner niederstrecken.

XIII  
VORSCHAU

A Bottle

Harpunen, Armbrüste oder Wurfmesser zurückzugreifen. Interessant ist überdies, dass man Feinde als menschlichen Schutzschild gegen zu aggressiven Kugelhagel missbrauchen kann. Die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, euch der lästigen Gegner zu entledigen, versprechen für den Spielverlauf bereits einen taktischen Einsatz der Waffen sowie ein strategisches Vorgehen.

### THE SIXTH SENSE

Ein interessantes Feature stellt auch der so genannte sechste Sinn dar, über den euer Charakter verfügt. Der sechste Sinn funktioniert ähnlich wie ein Radar: Sobald Gegner in der Nähe sind, erhaltet ihr eine Warnung. Schreitet beispielsweise ein Gegner in eurer Nähe auf und ab, zeigt euch ein über den Bildschirm laufender Text wie „Tap Tap Tap“ die Gefahr an. Dies passt sehr gut zum Spiel und zur comicartigen Grafik! Wer keine Lust hat, sich alleine durch die Levels zu schlagen, kann natürlich auch drei Kumpels einladen und sich in den Mehrspieler-Modi austoben. Ubi Soft möchte zudem die Online-Fähigkeiten von Xbox

INTERVIEW MIT JULIEN BARES

## Der Produzent

Mit XIII schafft Ubi Soft den ersten Cel-Shading-Ego-Shooter der Konsolen-Welt. Der Produzent von XIII, Julien Bares, gewährt uns einen kleinen Einblick in die Entwicklung dieses ambitionierten Projektes.



ENTWICKLER  
Julien Bares ist der Produzent von XIII.

**N-ZONE:** Was bietet XIII, was andere Ego-Shooter nicht haben?

**Julien Bares:** Zunächst einmal sind wir die Ersten, die mit dem Cel-Shading-Grafikstil vom üblichen Realismus der First-Person-Shooter abweichen. Des Weiteren gibt es bei uns eine interessante Geschichte. Da unser Hauptdarsteller unter Amnesie leidet, ist er im Verlauf des Spiels auf andere Charaktere angewiesen. Dies gibt uns die Möglichkeit, sehr interessante Sekundär-Charaktere zu entwerfen.

**N-ZONE:** Warum habt ihr euch für den Cel-Shading-Look entschieden?

**Julien Bares:** Nur mit dem Cel-Shading-Stil können wir eine ansprechende realistische Comic-Atmosphäre schaffen. Die Spielatmosphäre von XIII wird jedoch nicht nur durch den Cel-Shading-Look kreiert. Wir bedienen uns vielmehr des „Comic-

Renderings“ und anderer Techniken, um eine grafisch ansprechende Welt entstehen zu lassen. Sehr wichtig sind uns hier auch die scharfen Schatten sowie die originellen Soundeffekte.

**N-ZONE:** Welche Unterschiede wird es zwischen den Konsolen- und der PC-Fassung geben?

**Julien Bares:** Im eigentlichen Spiel wird es kaum Unterschiede geben. Die Hauptunterschiede betreffen den Mehrspielermodus. So planen wir für die PC-Fassung Mehrspielermodi für bis zu 32 Spieler, wie Deathmatch, Capture the Flag und die Neuentwicklung „Cover Me“. Im „Cover Me“-Modus ist es die Aufgabe eines Scharfschützen, den Teamleiter zu beschützen. Doch auch in den Konsolen-Versionen wird es ansprechende Splitscreen-Modi geben, welche die Fähigkeiten der jeweiligen Konsolen ausnutzen.

und PS2 ausnutzen – für den GameCube gibt es derzeit keine Online-Pläne. Alles in allem scheint XIII ein spannender Agenten-Thriller zu werden, für den sich die Entwickler

viel vorgenommen haben. Wer sich mit dem Cel-Shading-Look anfreunden kann, den erwartet mit XIII ein vielversprechender Ego-Shooter.

FABIAN SLUGA

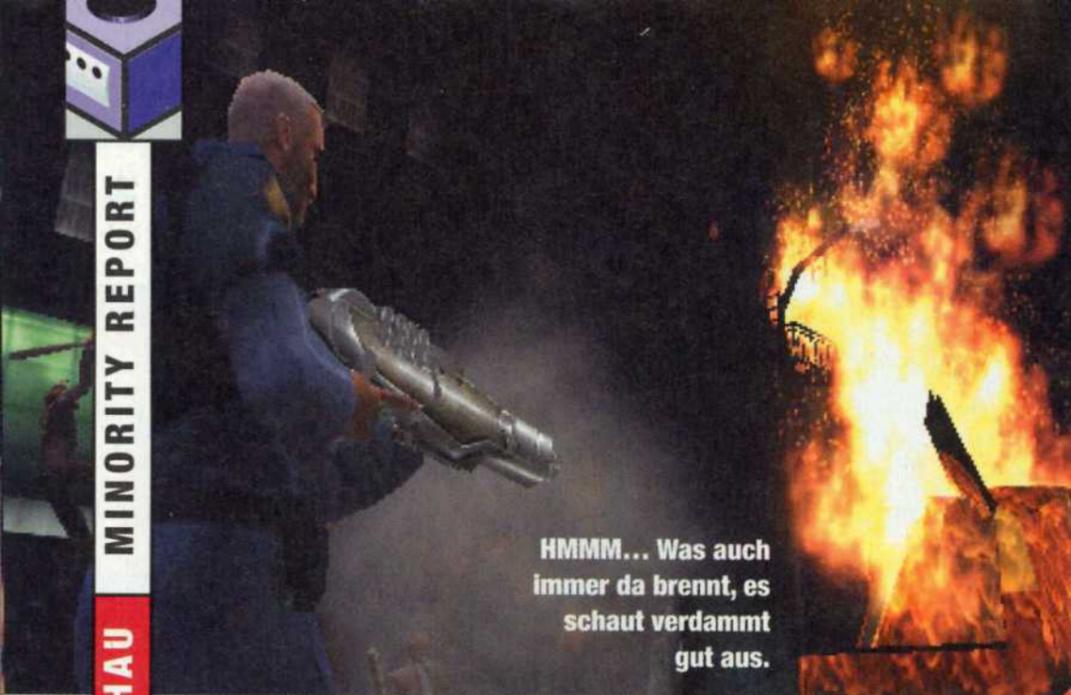
ZUM ZITTERN Auf der Suche nach der Wahrheit verschlägt es euch auch in eisige Regionen.



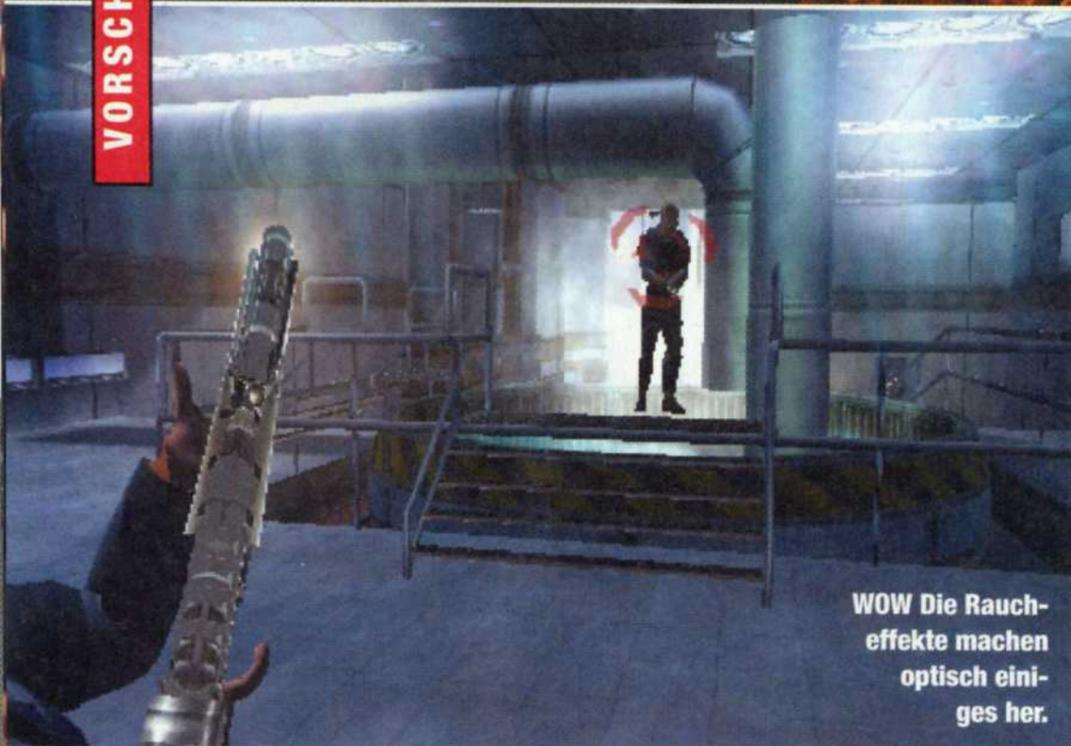
STILLE Normalerweise solltet ihr leise im Spiel vorgehen.



VORSCHAU	
XIII	
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Englisch
Internet: <a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>	
Hersteller Ubi Soft	Termin 1. März 2003
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>GUT</b>	
„Recht vielversprechender Ego-Shooter, der mit einigen sehr interessanten Ideen aufwartet.“	



HMMM... Was auch immer da brennt, es schaut verdammt gut aus.



WOW Die Raucheffekte machen optisch einiges her.



TREFFER Wird ein Gegner angeschossen, verhält er sich sehr realistisch.



KAPUTT Die Animation von zersprungenem Glas ist sehr gut gelungen.

# Minority Report

Bei einer spannenden **Filmvorlage** ist es nur eine Frage der Zeit, bis das Videospiel dazu erscheint.

**W**ir schreiben das Jahr 2054, eine nahe und doch gleichzeitig technisch weit entfernte Zukunft. Sie schlüpfen in die Rolle von John Anderton und sind von Beruf als so genannter „Pre-Crime-Officer“ Leiter einer Elite-Einheit der Polizei. Diese Einheit beschäftigt sich den gan-

zen Tag mit nichts anderem als damit, Verbrechen einzelner Menschen dank modernster Technik vorherzusehen und dann zu vereiteln, bevor diese Menschen die kriminellen Taten überhaupt begehen. Klingt so weit ganz gut und nicht wirklich spektakulär, wäre da nicht das Problem, dass John Anderton auf einmal selber

**JUMP** Selbst dem Müll muss unser Held ausweichen.



**READY** Die Tür geht auf und die „Sick Stick“-Waffe ist geladen ...

auf einer dieser Fahndungslisten steht und plötzlich vom Jäger zum Gejagten wird, ohne zu wissen, worum es eigentlich geht, da er sein „Verbrechen“ ja noch nicht begangen hat. Also gibt es für euch nur eine Möglichkeit: die Flucht ergreifen und herausbekommen, was euch eigentlich vorgeworfen wird.

## SO WEIT, SO SCHLECHT

Ihr findet euch also in der Rolle des gehassten Ex-Polizisten wieder und steuert eure Figur anschließend aus der Third-Person-Perspektive durch 15 aufwendig gestaltete Levels. Die futuristisch aufgebauten Levels sind dabei allesamt besonders eng an die Filmvorlage angelehnt, und wer den Film gesehen hat, erkennt nahezu alle Locations wieder, die im Kino für staunende Gesichter gesorgt haben. Während des Spiels trifft ihr dabei auf eine ganze Menge von Ex-Kameraden und anderen Polizisten, die euch verhaften oder gar gleich liquidieren wollen. Um dies zu verhindern, haben die Entwickler dem Spiel ein intuitives Nahkampfsystem spendiert, mit dem ihr euch die lästigen Angreifer vom Hals haltet. Natürlich darf

bei so einem Spiel auch ein ausreichendes Waffenarsenal nicht fehlen – so gibt es beispielsweise normale Straßenkampfwaffen, Elektro-Pulsgranaten sowie die optisch toll in Szene gesetzten „Sick Sticks“ (Besucher des Kino-Films werden sich noch genau an diese fulminanten Waffen erinnern).

## ALLERLEI GIMMICKS

Damit das Spiel dabei nicht zu einem dumpfen Prügelspiel abdriftet und schnell eintönig wird, haben sich die Entwickler auch hier wieder bei der Filmvorlage bedient und alle möglichen Spielereien eingebaut: Zum Beispiel können etliche Fahrzeuge aus dem Film benutzt werden, darunter auch das kultverdächtige Zukunftsautomobil von Tom Cruise, der „MR-Lexus“. Ansonsten gibt es noch Jetpacks, mit denen ihr durch die Luft fliegen könnt, oder hochmoderne PDAs zum Abrufen von wichtigen Informationen. Auch die bekannten „Spyderbots“, ferngesteuerte Roboter zum Aufsuchen und Identifizieren von Verbrechern, dürfen dabei nicht fehlen. Grafisch macht das Spiel bis jetzt einen ordentlichen Eindruck, befindet sich aber auch noch in

einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Die Areale ähneln bereits jetzt dem Original verblüffend stark, die Animationen der Personen sind über jeden Zweifel erhaben und die Spezialeffekte sind cool in Szene gesetzt. Egal ob ihr einen Gegner durch eine große Glasscheibe werft oder ob ihr einfach nur die „Sick Stick“-Waffe betätigt: Es sieht gut aus und man fühlt sich wirklich in die Filmwelt hineingezogen. Wer den Film mochte, sollte das Spiel auf jeden Fall genauer im Auge behalten.

OLIVER BECK

VORSCHAU	
MINORITY REPORT	
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	15 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet: <a href="http://www.activision.de">www.activision.de</a>	
Hersteller	Termin
Activision	4. Quartal 2002
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>GUT</b>	
„Der kommende Mega-Hit? Das Spiel könnte ein genauso <b>großer Erfolg</b> werden wie der Film!“	



**ELEKTROSCHOCK**  
Gegner setzen allerlei moderne Waffen gegen euch ein.



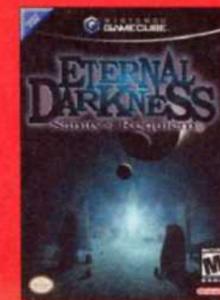
**DICKE WUMME** Merke: Je größer die Waffe, desto größer die Wirkung!



**HMMM ... Was genau die Wache da im Hintergrund macht, wissen wir auch nicht.**

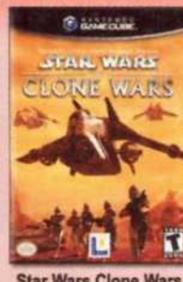


Star Fox Adventures  
nur 56,80 €



Eternal Darkness  
nur 56,80 €

18 Wheeler 55,60 €  
Ace Golf (30.11.) 58,80 €  
Aggressive Inline 55,60 €  
Barbarian (07.11.) 52,50 €  
Batman: Dark Tomorrow (16.11.) unbekannt  
Beach Spikers 57,50 €  
Blood Omen 2 (30.11.) 58,80 €  
Bloody Roar 55,60 €  
Bomberman Generations (29.11.) unbekannt  
Bond 007: Agent im Kreuzfeuer 55,60 €  
Bond 007: Nightfire (29.11.) 53,60 €  
Burnout 55,60 €  
Capcom vs SNK 2 EO 53,60 €  
Cel Damage 52,70 €  
Crash Bandicoot - Zorn des Cortex 57,20 €  
Crazy Taxi 55,60 €  
Dave Mirra Freestyle BMX 2 55,60 €  
Der Anschlag 44,70 €  
Die Hard - Vendetta (30.10.) unbekannt  
Disneys Magical Mirror 54,40 €  
Disneys Sports Skateab. (19.11.) 57,70 €  
Donald Duck Quack Attack 57,80 €  
Doshin the Giant 54,50 €  
ESPN International WinterSports 57,20 €  
Eternal Darkness (01.11.) 56,80 €  
Evolution Worlds (28.11.) 58,20 €  
Extreme G 3 55,60 €  
F1 2002 56,20 €  
FIFA 2003 (31.10.) 56,80 €  
Gauntlet Dark Legacy 56,20 €  
Godzilla (07.11.) unbekannt  
H. Potter-Kammer des Schr. (15.11.) 57,20 €  
Hidden Invasion (30.11.) 53,80 €  
Hot Wheels: Velocity X (02.11.) unbekannt  
Inter. Superstar Soccer 2 (ISS 2) 57,40 €  
J. McGrath Supercross World 53,60 €  
Jimmy Neutron - Erfinder (30.11.) 38,80 €  
Legends of Wrestling 55,50 €  
Lost Kingdoms 55,70 €  
Luigis Mansion 53,40 €  
Madden NFL 2003 53,80 €  
Mario Party 4 (29.11.) unbekannt  
Mat Hoffmans Pro BMX 2 (07.11.) 56,80 €  
Minority Report (15.11.) 57,70 €  
MX Superfly 56,90 €  
Need for Speed Hot Pursuit 2 (25.10.) 57,40 €  
NHL Hitz 2002 56,20 €  
Nightmare Creatures 3 (02.12.) unbekannt  
Pikmin 51,80 €  
Pro Tennis WTA Tour 57,70 €  
Red Card Soccer 56,20 €  
Resident Evil 55,60 €  
Scooby-Doo! Night of 100 Fr. (19.11.) 56,90 €  
Smugglers Run Warzones 54,80 €  
Soccer Slam (24.10.) 58,40 €  
Sonic Adventure 2 Battle 57,50 €  
Soul Fighter (30.11.) 54,40 €  
Spiderman - The Movie 54,50 €  
SSX Tricky 52,80 €  
Star Fox Adventures (22.11.) 56,80 €  
Star Wars Clone Wars 54,80 €  
Star Wars Rogue Leader 55,60 €  
Super Mario Sunshine 53,60 €  
Super Smash Brothers Melee 51,80 €  
Tetris Worlds (31.10.) 56,90 €  
Time Splitters 2 (31.10.) 58,80 €  
Tony Hawks Pro Skater 4 (21.11.) 57,70 €  
Top Gun (07.11.) 52,80 €  
Turok Evolution (deutsch/UK) 55,60 €  
UFC Throwdown 58,50 €  
Universal Studios Theme Park 52,80 €  
Virtua Striker 3 56,50 €  
Wario World (06.12.) unbekannt  
Waverace Blue Storm 53,30 €  
Worms Blast 57,20 €  
WWF Wrestlemania X8 (15.10.) 57,70 €  
X-Men 2 - Next Dimension (07.11.) 56,80 €



Star Wars Clone Wars  
nur 54,80 €



Time Splitters 2  
nur 58,80 €



FIFA 2003  
nur 56,80 €

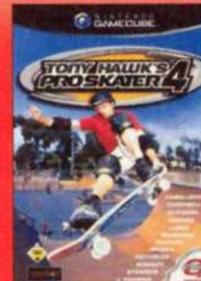


Need for Speed  
nur 57,40 €



Harry Potter  
nur 57,20 €

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



Tony Hawks 4  
nur 57,70 €



Super Mario Sunshine  
nur 53,60 €

Playstation 2 + Xbox  
Auch erhältlich: Alles für PS2 + Xbox.  
Auf unserer Homepage oder telefonisch.



Lieferung nur in Deutschland, nur Versand  
[www.game1.de](http://www.game1.de), Email: [info@game1.de](mailto:info@game1.de)  
Game1.de, Salzstr. 37, 87435 Kempten  
Kasprzak und Obermaier GbR  
Interner und Preisänderungen vorbehalten.

Bankverbindung:  
Raiffeisenbank Kempten  
BLZ: 733 699 02  
Konto-Nr. 12 82 95

Tipp, Tricks & Hilfe vom Profi (1,86 €/Min) Videospiele 0190 - 82 48 71  
Computer 0190 - 82 46 26

Bestell-Hotline: 0700 - 9090 8000  
0,06 € - 0,12 € / Min

**cubeshop.de ist nun**

**GAME 1.de**

# Kelly Slater's Pro Surfer

Pack die Badehose ein und dann nichts wie rauf aufs **Surfbrett!**

**W**as tut man, wenn das Trendsportgenre zu Lande ausgelutscht und alles schon mal dagewesen ist? Man verlagert die Action aufs Wasser! Neben der Surfikone Kelly Slater klettern acht weitere Profis wie der langhaarige Donavon Frankenreiter oder die aparte Lisa Andersen aufs Brett. Da man in Sachen Leveldesign durch das nasse Element sehr eingeschränkt ist, haben sich die Entwickler bei der Wellenphysik reichlich Mühe gegeben, was man dem Titel auch anmerkt. Durch die unterschiedlichen Wellen (von Marke Pipifax bis zum furchteinflößenden Brecher) kommt in Verbindung mit der anspruchsvollen, gelungenen Steuerung schnell cooles Surf-Feeling auf. Während man beim Free Surf ohne Zeitdruck den malerischen Sonnenuntergang am Meer genießen kann, wird es im Karriere-Modus ernst. Hier müssen beispielsweise punkteträchtige Tricks hingelegt werden, um den angereisten Sportfotografen zufrieden zu stellen. Auch der Wettbewerb gegen einen Einheimischen, der den Strand wie seine Westentasche kennt, ist kein Zuckerschlecken. Nur durch die geschickte Kombination von Aerials und Face-Manövern schafft man schwindelerregende Punktzahlen und den Sieg. Einer der Höhepunkte des Spiels ist der Ritt im Wellentunnel, der so genannten Tube. Wer hier neben dem Gleichgewicht auch die Nerven behält, kann mit Tricks Publikum und Punktrichter

in Verückung versetzen. Hat man die Aufgaben gepackt, warten neue Strände und somit neue Wellen auf die Surfer. Die Reise geht rund um den Globus von Spanien über Australien bis nach Hawaii und sogar in die Antarktis, wobei die Schauplätze mit Videosequenzen vorgestellt werden. Neue Surfbretter können im Verlauf des Spiels ebenso freigespielt werden wie versteckte Charaktere. Im Zweispielermodus kämpft ihr mit einem Mitspieler um die beste Welle. Das bereits aus anderen O2-Titeln bekannte, witzige PUSH-Feature sorgt dafür, dass der Bildausschnitt des schlechteren Wellenreiters kleiner wird. Die optisch durch beeindruckende Wasserphysik und coole Animationen erzeugte Surf-Stimmung wird durch stimmungsvolle, ruhige Ambient-Tracks optimal ergänzt.

JENS QUENTIN

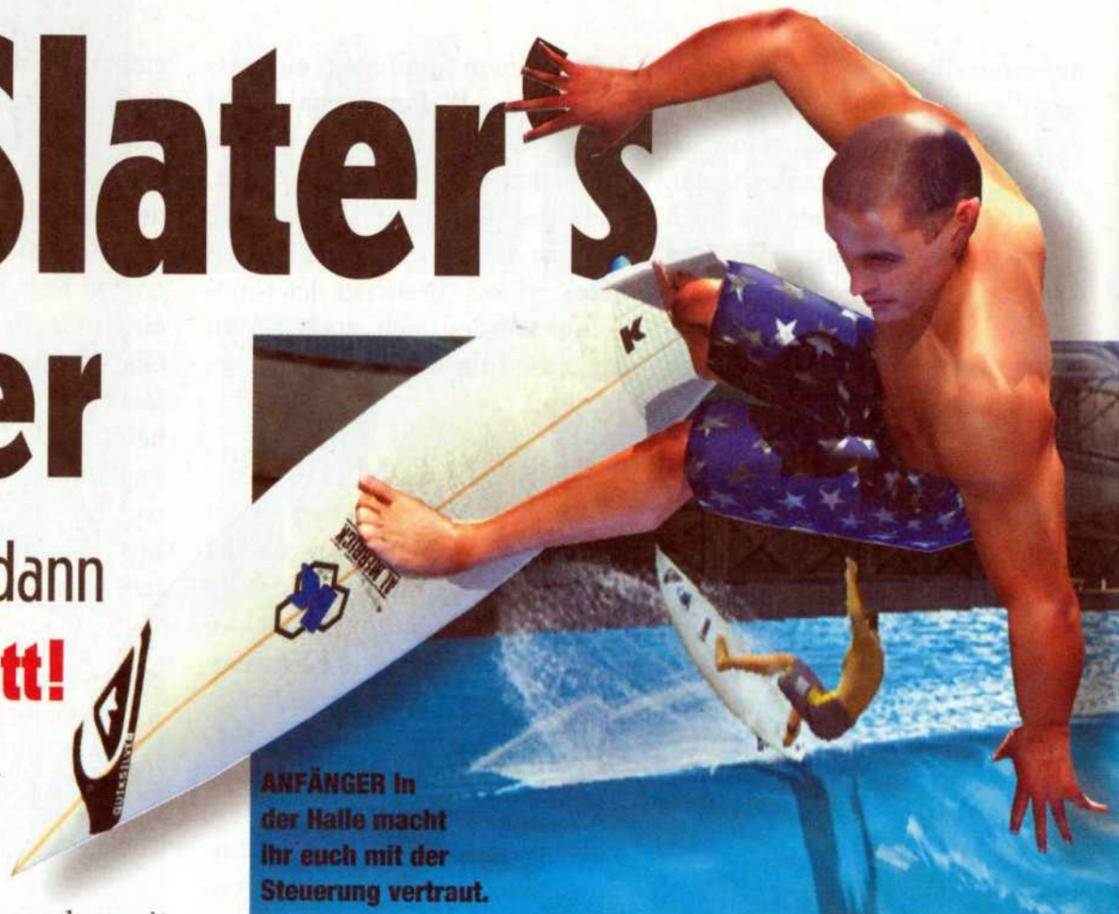
**VORSCHAU**  
**K. SLATER'S PRO SURFER**

Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	14 Areale
Sprache:	Englisch
Internet:	www.activision.de

Hersteller Activision	Termin Ende November
--------------------------	-------------------------

**EINSCHÄTZUNG**  
**SEHR GUT**

„Trendsportfans aufgepasst! Nie zuvor war die Suche nach **der perfekten Welle** unterhaltsamer.“



**ANFÄNGER** In der Halle macht ihr euch mit der Steuerung vertraut.



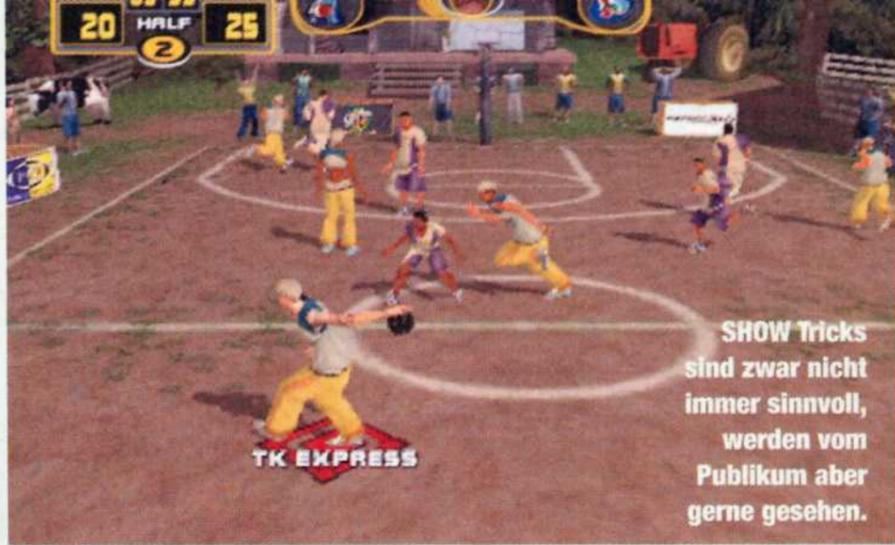
**NACHT** Wer wollte nicht schon immer mal im fahlen Mondschein surfen?



**HÄNDE ZUM HIMMEL** Selbst in dem Wellentunnel bleibt noch Zeit für Trickeinlagen.



**VERDRÄNGUNG** Durch coole Tricks verkleinert man den Bildschirmausschnitt des Gegenspielers.



SHOW Tricks sind zwar nicht immer sinnvoll, werden vom Publikum aber gerne gesehen.



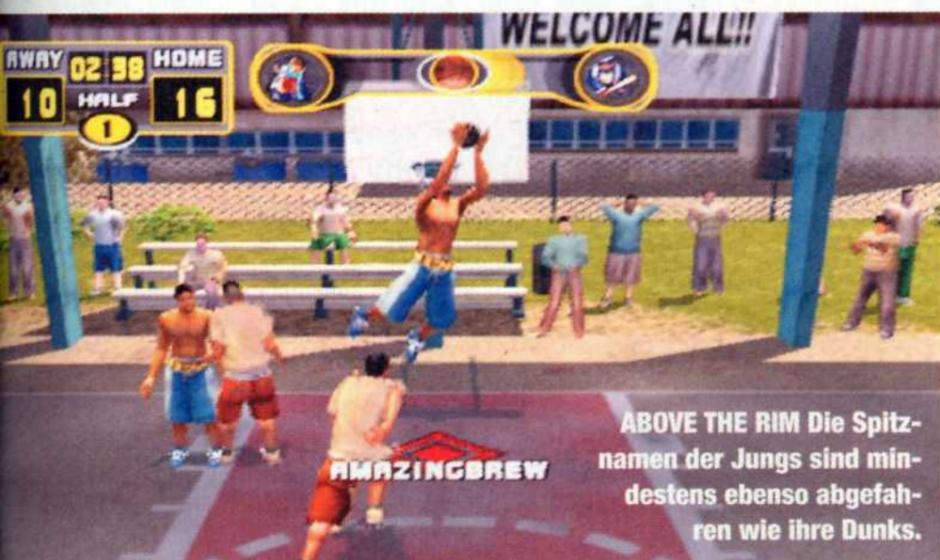
MONEY SHOT  
Besonders spektakuläre Moves bringen besonders viel Kohle.

STREET HOOPS

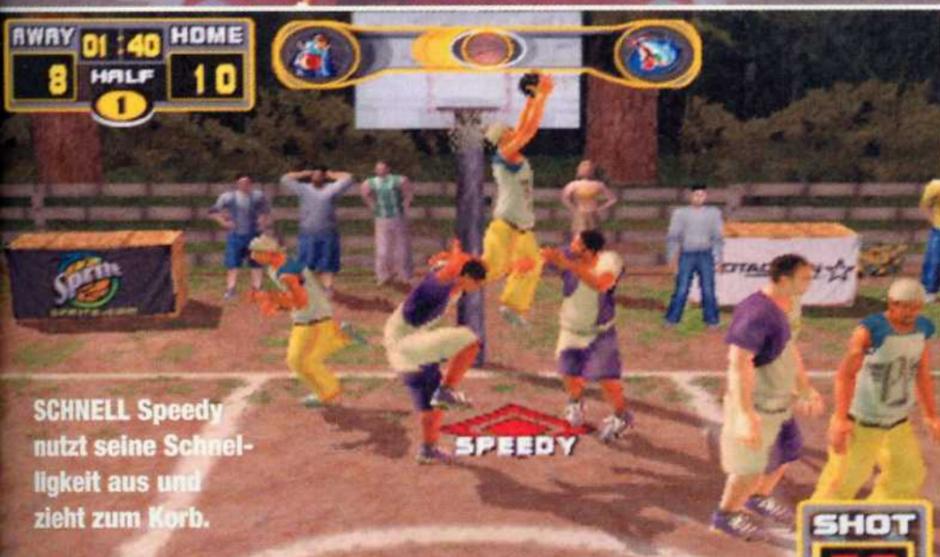
VORSCHAU

# Street Hoops

Wer spielt heutzutage noch um die Ehre? Bei Street Hoops zählt nur **Kohle!**



ABOVE THE RIM Die Spitznamen der Jungs sind mindestens ebenso abgefahren wie ihre Dunks.



SCHNELL Speedy nutzt seine Schnelligkeit aus und zieht zum Korb.



UNBLOCKABLE? Trotz einer guten Defensivarbeit stopft der CPU-Hüne den Ball in die Reuse.

Es gibt so viele schöne Dinge auf der Welt. Da wären zum Beispiel coole Klamotten oder schöner Schmuck. Tätowierungen und ein paar geile Schuhe sind ebenfalls schick, aber auch teuer. Woher also den schnöden Mammon nehmen und nicht stehlen? Die einen knechten tagein, tagaus als arme Videospieldredakteure, andere verdienen sich das Geld spielend an der frischen Luft beim Streetball. Anders als beim offensichtlichen Vorbild *NBA Street* besteht euer Team nicht aus drei, sondern aus fünf B-Ballern. Statt aus teilweise überdrehten Charakteren (Schneemensch, Aliens) bestehen die Mannschaften ausschließlich aus menschlichen Athleten, die den Typen aus *NBA Street* in Sachen Dunks, Dribblings und Trickreichtum allerdings keinesfalls nachstehen. Beim King Of the Court verteidigt ihr euren Freiplatz (darunter Kultstätten wie Rucker Park oder „The Cage“ in New York) gegen spielstarke CPU-Mannschaften. Im Verlauf des Spiels könnt ihr die Streetball-Legenden wie The Main Event, Headache oder Hot Sauce frei spielen.

## IN YOUR FACE!

Wer auch mal andere Plätze sehen will, startet im World Tournament eine vergnügliche Basketballtour. Am meisten Laune bringt natürlich ein Match gegen menschliche Gegenspieler. Wenn man den Kumpel mit einer fiesen Schussfinte ins Leere springen lässt oder per Monsterdunk demü-

tigt, kommt Freude auf. Passend dazu ziehen sich die Athleten während der Partien mit Trash-Talk vom Feinsten gegenseitig auf. Das Publikum lässt sich ebenfalls nicht lumpen und quittiert schlechte Würfe oder Fehlpässe mit Verbalinjurien und Buhrufen. Harte Hip-Hop-Beats von DMX oder Cypress Hill verstärken den Eindruck, wirklich auf einem amerikanischen Hinterhof dem Ball nachzujagen. Technisch ist der Titel durchaus konkurrenzfähig. Geschmeidige Animationen und ein flüssiger Spielablauf machen Lust auf mehr. Lediglich der Schwierigkeitsgrad scheint nach ersten Testspielen etwas unausgewogen, da das CPU-Team so gut wie keinen Wurf versemmt und auch bei guter Defensivarbeit scheinbar nach Belieben punktet. Die Bilder zeigen die PlayStation-2-Version des Spiels.

JENS QUENTIN

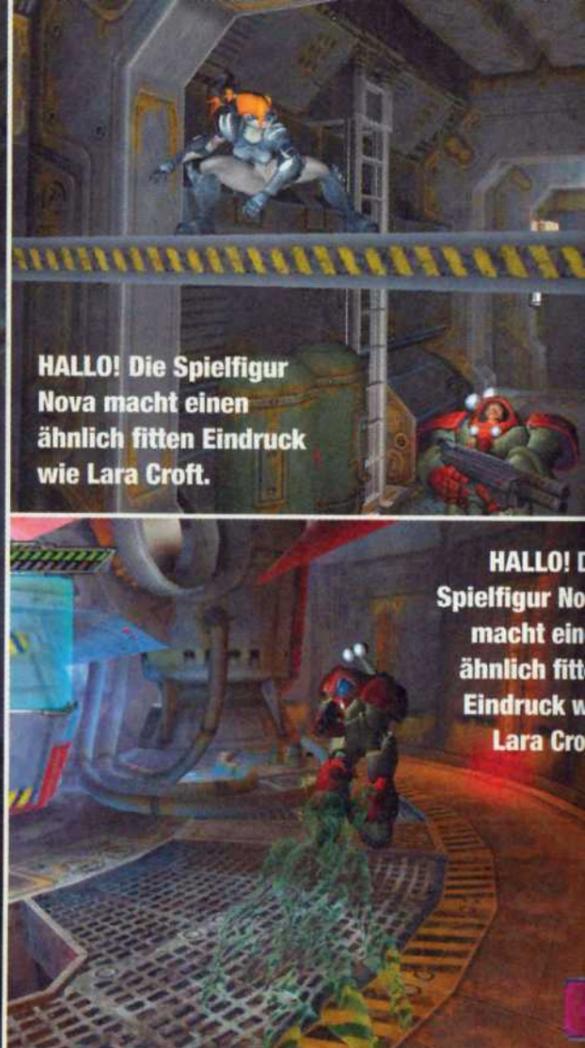
STREET HOOPS	
AMERICAN SPORTS	
Genre:	American Sports
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	3 Spielmodi
Sprache:	Englisch
Internet: <a href="http://www.activision.de">www.activision.de</a>	
Hersteller Activision	Termin Dezember
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Dunk for cash! Street Hoops verspricht viel Spielspaß auf dem Freiplatz.“	



Die WarCraft-Erfinder bringen mit StarCraft: Ghost ihr erstes exklusiv für die **Next-Generation-Konsolen** erscheinendes Spiel.



GEMEIN Nicht wirklich fair, aber effektiv: Attacken aus dem Hinterhalt.



HALLO! Die Spielfigur Nova macht einen ähnlich fitten Eindruck wie Lara Croft.

HALLO! Die Spielfigur Nova macht einen ähnlich fitten Eindruck wie Lara Croft.

# StarCraft: Ghost

**F**ür viele Spieler ging am Abend des 19. September 2002 ein Traum in Erfüllung: Die Edel-Schmiede Blizzard kündigte ihr erstes Action-Adventure an. Bisher punkteten die Amerikaner neben *Diablo* durch ihre allseits bekannten und grandios auftrumpfenden Echtzeit-Strategie-Hits namens *WarCraft* und *StarCraft*. Bei *StarCraft: Ghost* spielt sich dabei, wie der Name schon sagt, alles im *StarCraft*-Universum ab und viele Bekannte aus dem früheren Spiel werden ihren Auftritt haben.

## ALLE MACHT DER FRAU

Bei diesem Spiel schlüpft ihr in die Rolle von Nova, einer

hübschen und gleichzeitig auch tödlichen Agentin. 20 Jahre hartes Training, sowohl physisch als auch psychisch, haben aus der zierlich wirkenden Frau eine wahre Kampfmaschine gemacht. Mit der Unterstützung von einigen wenigen Freunden kämpft ihr euch im besten Third-Person-Shooter-Stil durch die Missionen. Natürlich hat Blizzard dem Spiel auch eine aufwendige Story spendiert, die sich positiv vom gegenwärtigen Einheitsbrei der Branche abheben soll und von der ersten bis zur letzten Minute eines verspricht: Motivation pur. Wie weit Blizzard sein Versprechen wahr macht und dem Spiel auch eine Vielzahl

von taktischen Möglichkeiten einräumt, kann zu dem frühen Zeitpunkt der Entwicklung noch nicht gesagt werden.

## GRAFISCH EIN FEST

Was allerdings jetzt schon Lust auf mehr macht, ist die famose Grafik. Wunderbar ausmodellerte Figuren bewegen sich in einer Umgebung, die schon jetzt grafisch viele Konkurrenz-Titel alt aussehen lässt. Zusätzlich greifen die Entwickler tief in die Spezialeffekte-Trickkiste und bieten beispielsweise toll animierte Mündungsfeuer, Unsichtbarkeits-Modi und andere grafische Highlights. Einziger Haken an der gan-

zen Sache: Das Spiel erscheint voraussichtlich nicht vor Weihnachten 2003!

OLIVER BECK

<b>VORSCHAU</b>	
<b>STARCRRAFT: GHOST</b>	
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch
Internet: <a href="http://www.blizzard.de">www.blizzard.de</a>	
Hersteller Blizzard	Termin Ende 2003
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„StarCraft goes Action-Adventure! Dieses Spiel wird für Begeisterung sorgen.“	



NETT Die grafische Umsetzung des Mündungsfeuers sieht schon mal sehr gut aus.



ENDGEGNER? Nun ja, rein vom Größenverhältnis her haben wir einen Gewinner.

# McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

## 500 exklusive GameCube-Taschen gratis für die Schnellsten!

Jetzt Super Mario Sunshine bei McMEDIA kaufen und stolzer Besitzer einer exklusiven GameCube-Tasche werden! 500 Gratis-GameCube-Taschen warten auf die ersten Käufer von Super Mario Sunshine. Schnell zugreifen - nur solange der Vorrat reicht!



Jetzt auch mit spielbarer Demo!

## Gutschein

**Hol ich mir!**

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

**Gratis**

Das Highlight der aktuellen McMEDIA-CD:

Top-Trailer zu

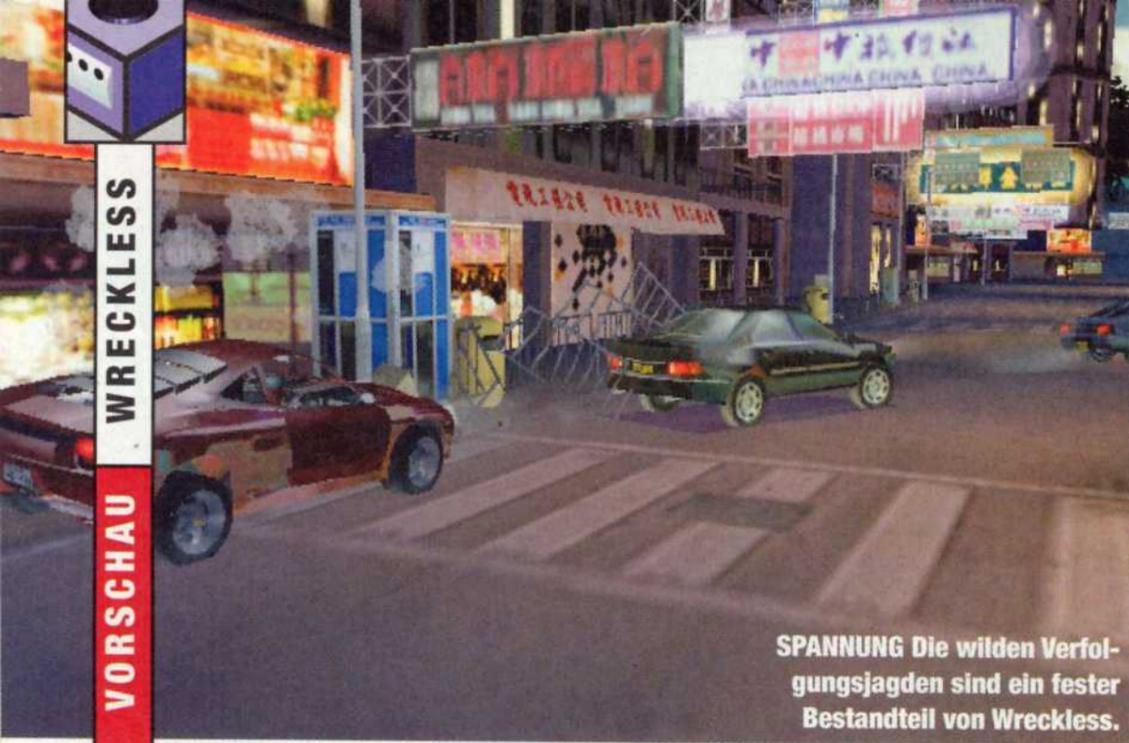


ANNO 1503

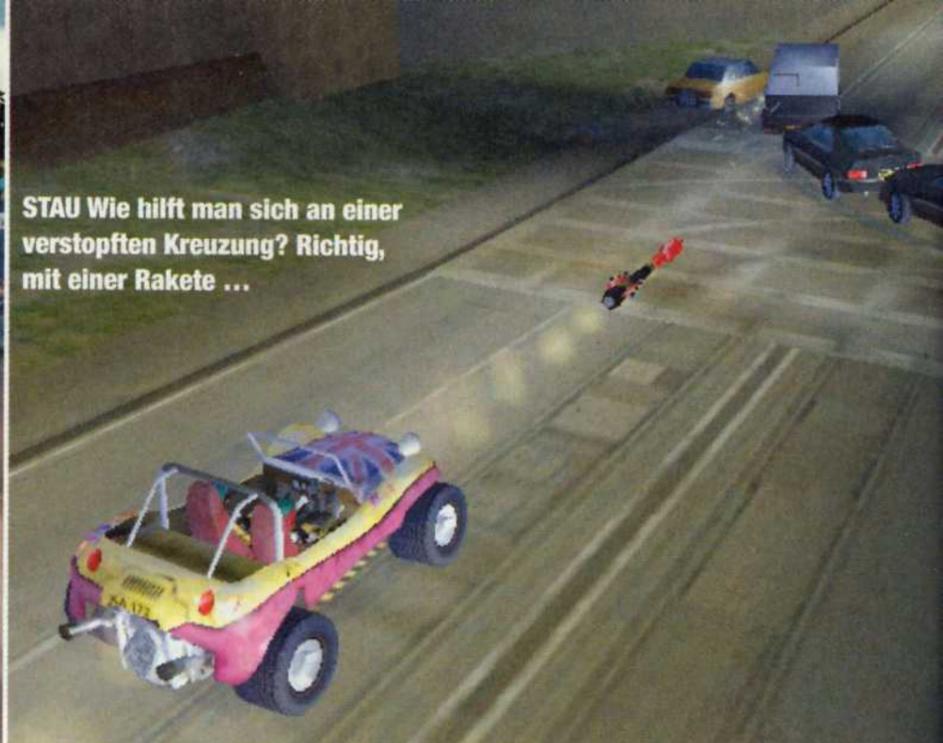
Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores:

<b>KIDS</b> Reichenberger Str. 45 02763 Zittau 03583/510738	<b>NONNENMACHER</b> Bahnhofstr. 11 26169 Friesoythe 04491/2380	<b>SCHNÄPPCHEN-SHOP</b> Lange Str. 87 32756 Detmold 05231/300874	<b>MOBI-GAMES</b> Bahnhofstr. 10 37269 Eschwege 05651/331377	<b>PECHERS SPIELPARADIES</b> Oststr. 4 48231 Warendorf 02581/2396	<b>PECHERS SPIELPARADIES</b> Lange Str. 25 59302 Oelde 02522/4600	<b>ELSER</b> Fuggerstr. 4-6 73033 Göppingen 07161/75115	<b>MEDIA STORE</b> Fuggerstr. 4-6 86150 Augsburg 0821/313134	<b>ACHTNER</b> Ulrichstr. 29 93326 Abensberg 09443/7344
<b>McMEDIA &amp; FANTASY</b> Schillerstraße 3 07407 Rudolstadt 03672/313595	<b>CARL OTTO</b> Langestr. 14 27749 Delmenhorst 04221/91240	<b>SCHNÄPPCHEN-SHOP</b> Citycenter Bergstr. 6 32791 Lage 05232/920955	<b>TOY STORE</b> Sieberstr. 48 37412 Herzberg 05521/987863	<b>JASPER</b> Ibhenbürener Str. 1+3 48496 Hopsten 05458/93170	<b>SPIELPUNKT</b> Hauptstr. 40 61462 Königstein 06174/22064	<b>E+E GmbH</b> Wilhelm-Enßle-Str. 40 73630 Remshalden 07151/71691	<b>HEILIG</b> Überlinger Str. 9 88630 Pfullendorf 07552/1010	<b>GIERSTER</b> Vilsvorstedt 11/13/15 94474 Vilshofen 08541/3979
<b>EICHELKRAUT</b> Tuchmarkt - Markt 07937 Zeulenroda 036628/83214	<b>GLAUBITZ</b> Lange Str. 49-51 29378 Wittlingen 05831/404	<b>SCHNÄPPCHEN-SHOP</b> Königsplatz 10 33098 Paderborn 05251/296971	<b>TOY STORE</b> Uffeplatz 18 37441 Bad Sachsa 05523/303992	<b>TWENHÄFEL</b> Große Str. 23 49565 Bramsche 05461/935311	<b>ALTMANNBERGER</b> Schulstr. 6 63128 Dietzenbach 06074/29920	<b>BE KA EL</b> Buchener Str. 29 a 74731 Walldürn 06282/929020	<b>GAMES GARDEN</b> Karl-Grillenberger-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/2148935	<b>THEO KRANZ e-tainment</b> Juliuspromenade 11 97070 Würzburg 0931/571604
<b>FREIER</b> Freiberger Str. 16 09496 Marienberg 03735/22810	<b>DIE SPIELECKE</b> Verdener Str. 8 29640 Schneverdingen 05193/52740	<b>JONELEIT CENTRUM BÜRO</b> Saure Wiesen 1 34613 Schwalmstadt 06691/94800	<b>FRÜTEL SPORT &amp; SPIEL</b> Asterlager Str. 94 47228 Duisburg-Rheinhausen 02065/64814	<b>MEINHARDT</b> Hauptstr. 22 55487 Söhren 06543/2070	<b>MEDIA STORE</b> Hauptstr. Str. 9 64283 Darmstadt 06151/28860	<b>ENGELHARD + HERR</b> Wilh.-Röntgen-Str. 1/im E-Center 77656 Offenburg 0781/25105	<b>FUN MEDIA</b> Rothenburger Str. 5 90443 Nürnberg 0911/2877083	<b>WORLD OF ILLUSION</b> Marienstieg 1 98527 Suhl 03681/722189
<b>GROSSE</b> Sandberger Str. 14/16 14806 Belzig 033841/32396	<b>TOYS &amp; MORE</b> Afföllerstr. 65 31135 Hildesheim 05121/512026	<b>SULZER</b> Afföllerstr. 98 35039 Marburg 06421/963521	<b>SEIDEL</b> Martkstr. 13 47798 Krefeld 02151/81780	<b>MERKLER</b> Langenbergstr. 8 56299 Ochtendung 02625/958314	<b>GAMESTORE</b> Lammstraße 5 66482 Zweibrücken 06332/905400	<b>HARTWICH</b> Hauptstr. 50 77704 Oberkirch 07802/2269	<b>KOLIBRI</b> Bamberger Str. 27 A 91413 Neustadt /Aisch 09161/873060	<b>Belgien:</b> <b>KINDERPARADIES</b> Klosterstr. 8 B-4700 Eupen (Belgien) 003287/560459
<b>HERRMANN</b> Börnicker Chaussee 1 16321 Bernau 03338/764186	<b>BECKMANN-HENSCHEL</b> Neues Zentrum 3 31275 Lehrte 05132/82850	<b>EITZENHÖFER</b> Hauptstr. 115 35745 Herborn 02772/51021	<b>JANSEN</b> Engerstr. 50 47906 Kempen 02152/2167	<b>FLEMMER</b> Mühlengasse 5-7 57610 Altenkirchen 02681/2951	<b>STROBEL AM MARKT.DE</b> Am Rain 5 72379 Hechingen 07471/2408	<b>SCHLATTL</b> Münchner Str. 16 84359 Simbach 08571/6850	<b>LOLLYPOP</b> Weichser Weg 5 93059 Regensburg 0941/490930	<b>KINDERPARADIES</b> Hauptstr. 93 B-4780 St. Vith (Belgien)
<b>HERRMANN</b> Juncker-Str. 26 16816 Neuruppin 03391/505924	<b>SCHNÄPPCHEN-SHOP</b> Obermarktstr. 10 32423 Minden 0571/9342398	<b>SULZER</b> Klausstr. 14 36251 Bad Hersfeld 06621/78966	<b>KIESKEMPER</b> Everswinkeler Str. 8 48231 Warendorf-Freckenhorst 02581/4193	<b>HABAKUK</b> Lindenstr. 70 57627 Hachenburg 02662/3219	<b>KREMERS</b> Oststr. 56 59065 Hamm 02381/25068			
<b>WIGGER'S</b> Große Str. 32 25938 Wyk / Föhr 04681/580419	<b>SCHNÄPPCHEN-SHOP</b> Mittelstr. 34 32657 Lemgo 05261/188522	<b>RUG</b> Markt 41 36404 Vacha 036962/24336	<b>PECHERS SPIELPARADIES</b> August Wessing Damm 32 48231 Warendorf 02581/2603					

www.mcmedia.de



**SPANNUNG** Die wilden Verfolgungsjagden sind ein fester Bestandteil von Wreckless.



**STAU** Wie hilft man sich an einer verstopften Kreuzung? Richtig, mit einer Rakete ...

# Wreckless: The Yakuza Missions

Mit Wreckless: The Yakuza Missions erwartet uns eine **verbesserte Umsetzung** des Xbox-Hits.

**W**reckless: The Yakuza Missions war Anfang 2002 auf der Xbox ein extrem hübsches und durchaus spaßiges Spiel. Die Hauptaufgabe bestand darin, mit seinem Auto durch eine äußerst belebte Großstadt zu heizen und diverse Aufgaben zu erledigen. Zum Beispiel gab es Missionen, in denen flüchtige Autos zu verfolgen waren oder bestimmte Checkpoints abgefahren werden mussten. Da es bei dem Spiel mit dem Realismus nicht so genau genommen wurde, waren wilde Stunts und herrlich unrealistische Crashes an der Tagesordnung. Neben dem interessanten Leveldesign war auch die Fahrphysik der Autos gut gelungen und die fetzige

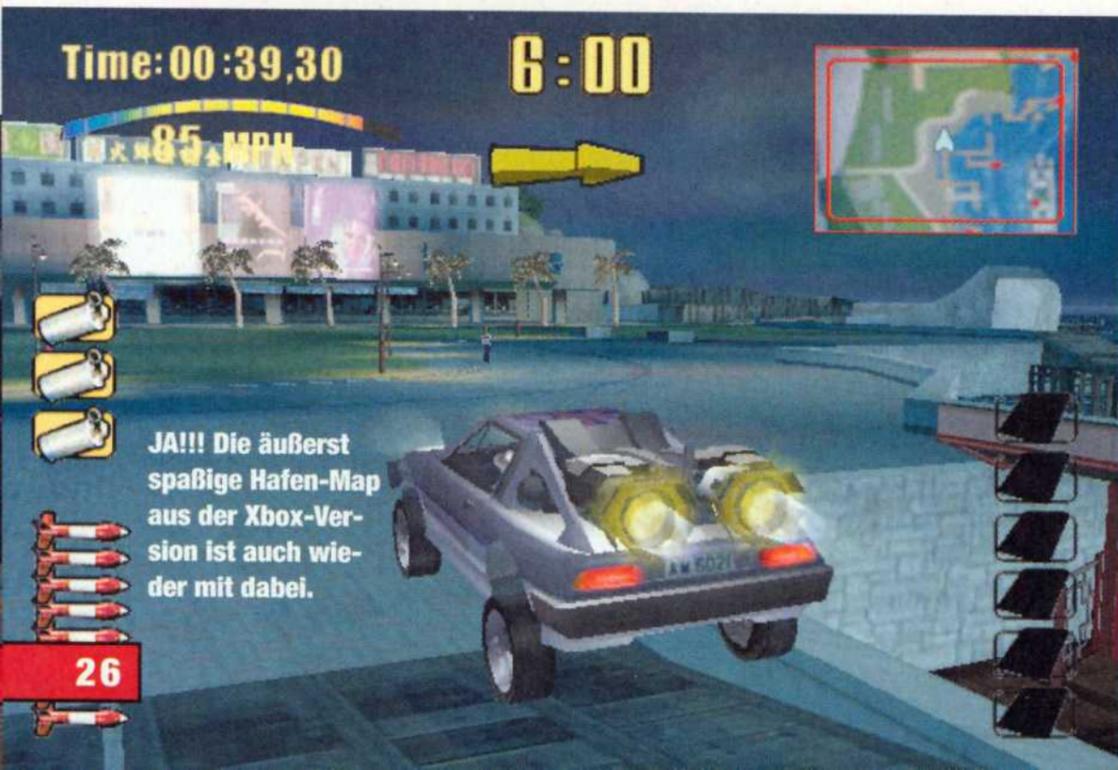
Raserei hatte ihre Reize. Größtes Manko des Spiels damals: Der viel zu geringe Umfang war alles andere als angemessen und flinke Spieler waren schon nach wenigen Stunden mit dem kompletten Spiel durch. Bei der kommenden GameCube-Version haben sich die Entwickler von Bunkasha Games deswegen noch einmal hingesetzt und sowohl am Umfang gearbeitet als auch die eine oder andere Verbesserung eingefügt. Die Fakten sprechen dabei für sich: Diesmal gibt es 40 statt „nur“ 20 Missionen, 16 neue Fahrzeuge, den neuen „Free-Roam“-Mode und sogar einen Multiplayer-Mode, bei dem zwei Spieler gleichzeitig unterwegs sein können. Außerdem sind die Autos nun

auch mit Raketen bestückt, die beim dichten Berufsverkehr durchaus hilfreich sein können und für noch mehr Aktion sorgen sollen. Grafisch haben die Programmierer versucht, so nahe wie möglich an der visuell beeindruckenden Xbox-Version zu bleiben, gleichzeitig aber auch einige Verbesserungen zu integrieren. Eine dieser Verbesserungen wären die flüssigen 60 Bilder pro Sekunde, mit denen das Spiel nun dargestellt wird. Leider mussten aber bisher deutliche Abstriche bei der Texturqualität hingenommen werden, wie unsere Bilder zeigen. Ob die Umsetzung dank der Verbesserungen letztendlich gelungen ist und ob die Entwickler an der Grafik noch ein wenig

nachbessern können, wird unser Test in einer der kommenden Ausgaben klären.

OLIVER BECK

<b>VORSCHAU</b>	
<b>WRECKLESS</b>	
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	20+ Missions
Sprache:	Deutsch
Internet: <a href="http://www.activision.de">www.activision.de</a>	
Hersteller Bunkasha G.	Termin Mitte November
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>GUT</b>	
„Äußerst spaßiger Funracer mit sehr nettem Missionsdesign und ansprechender Optik“	



**JA!!!** Die äußerst spaßige Hafen-Map aus der Xbox-Version ist auch wieder mit dabei.



**NUN JA** Die Texturen sind bei der GameCube-Version leider verwaschener.

# SMUGGLER'S RUN

## WARZONES

Das ultimative Offroad-Abenteuer für den Nintendo GameCube™!

Fünf gigantische Levels in fünf verschiedenen Ländern, ein ganzes Arsenal an Möglichkeiten, um seinen Verfolgern zu entkommen und ein Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler – nie zuvor war der Job in einer Profi-Schmugglerbande aufregender und gefährlicher!



Fünf atemberaubende internationale Levels – explosive Minenfelder erschweren das Verstecken der Beute.



Unglaublich detailliert gestaltete Fahrzeuge mit authentischen Spiegeffekten.



Fünf fesselnde Mehrspieler-Modi für bis zu vier Spieler.



175 abwechslungsreiche und wagemutige Missionen, u. a. mit Luftensätzen und Verfolgungsjagden im Grenzgebiet, eingebettet in eine faszinierende Story.



© 2002 Nintendo GameCube® und das Nintendo GameCube Logo sind Warenzeichen von Nintendo. Angel Studios und das Angel Studios-Logo sind Warenzeichen von Angel Studios. Smuggler's Run, das Smuggler's-Run-Logo, Rockstar Games und das Rockstar-Games-Logo sind Warenzeichen von Take 2 Interactive Software. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Urheberrechte sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



TAKE-TWO COMPANY

# Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Im November dürft ihr auch auf dem GBA auf Ork-Jagd gehen!

Die Macher der GBA- und der GC-Version von *Harry Potter* nehmen sich mit *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* einer weiteren Filmumsetzung an. Das Spielprinzip erinnert dabei an das legendäre PC-Spiel *Diablo*. Denn obwohl Electronic Arts' Ork-Jagd einige Rollenspiel-Elemente bietet, geht es vor allem um kompromisslose Action. Ähnlich wie bei *Diablo* schlagt ihr euch bei *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* aus einer isometrischen Perspektive durch düstere Dungeons. Da diese auf Schauplätzen der ersten beiden *Herr der Ringe*-Teile basieren, dürft ihr euch unter anderem in den Minen von Moria und Helms Klamm mit den Monstern balgen. Dort soll es sogar zu Duellen mit dem Höhlentroll und Saruman kommen. Um

siegreich zu sein, müsst ihr aber die Fähigkeiten der spielbaren Charaktere gezielt einsetzen. Zu denen zählen Frodo, Gandalf, Aragorn, Legolas sowie zwei weitere Charaktere, die sich im Umgang mit Waffen sowie in der Grundschnelligkeit unterscheiden. Doch nicht nur die bekannten Charaktere sorgen für einen hohen Wiedererkennungswert, auch die Musik stammt aus dem Film und wird in abgespeckter Qualität aus dem GBA tönen. Im Gegensatz zur PS2-Version von *Die zwei Türme* verfügt die GBA-Fassung über einen Multiplayer-Modus für bis zu vier Mitspieler. Ob die Qualität des Spiels an die des oscarprämiierten Films oder gar der legendären Bücher herankommt, erfahrt ihr wahrscheinlich bereits in der kommenden N-ZONE. Denn wenn es keine Terminverschiebungen gibt, wird *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* bereits im November erscheinen. Die GameCube-Fassung soll dagegen erst im Jahr 2003 den Weg in die Geschäfte finden. Kinostart des zweiten Kinofilms ist übrigens der 18. Dezember 2002.

FABIAN SLUGA

HDR: DIE ZWEI TÜRME

VORSCHAU

**UNTERIRDISCH** Die Schlachten finden auch in den Minen von Moria statt.

**SCHWERPUNKT** Der Titel legt besonderen Wert auf Schwertkampf-Action.

**ORIGINAL-GETREU** Die Levels orientieren sich an den Filmen.

Character Select

Aragorn

**VERSCHIEDEN** Ihr dürft zwischen sechs Charakteren wählen.

VORSCHAU	
HDR: DIE ZWEI TÜRME	
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Nicht bekannt
Umfang:	30 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet: <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a>	
Hersteller	Termin
Electronic Arts	November

EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Ein Spiel, sie zu knechten ...  
**Interessanter Mix** aus Action- und Rollenspiel. Man darf gespannt sein!“

# I BELIEVE I CAN FLY



# MX SUPERFLY

FEATURING  
RICKY CARMICHAEL

Die ultimative Kombination aus...



Motocross



Supercross



Freestyle

SEPTEMBER 2002

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

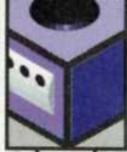


November 2002

PlayStation 2



© 2002 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. THQ, the THQ logo and the MX Superfly logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2002 NINTENDO.



ÜBER 100 SPIELE  
IM ÜBERBLICK

# SPIELELEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**.

**GAMECUBE BEREITS ERHÄLTlich!**

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

**Titel**                      **Hersteller**                      **Wertung**

**ACTION**

Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Taz Wanted	Infogrames	68%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%

**Aktuelle Empfehlung:**

Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
------------------------------	-----------	-----

**EGO-SHOOTER**

J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Turok Evolution	Acclaim	79%

**Aktuelle Empfehlung:**

J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
----------------------------------	-----------------	-----

**BEAT 'EM UP**

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%

**Aktuelle Empfehlung:**

Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
-------------------------	----------	-----

**ACTION-ADVENTURE**

Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Resident Evil	Electronic Arts	88%

**Aktuelle Empfehlung:**

Luigi's Mansion	Nintendo	87%
-----------------	----------	-----

**ROLLENSPIELE**

Lost Kingdoms	Activision	85%
---------------	------------	-----

**Aktuelle Empfehlung:**

Lost Kingdoms	Activision	85%
---------------	------------	-----



**GAMECUBE IN DER ENTWICKLUNG**

Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

**1080° WHITE STORM**



Sobald es neues Bildmaterial und verlässliche Infos zum Spiel gibt, präsentieren wir es euch.

Hersteller: Nintendo  
Termin: 2003  
Genre: Trendsport

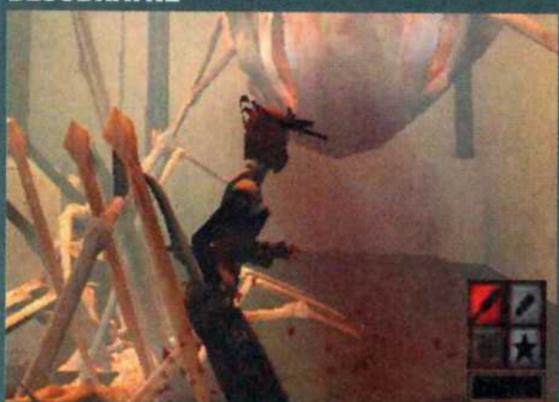
**BATMAN: DARK TOMORROW**



In Zusammenarbeit mit den DC Comics will Kemco für eine authentische Atmosphäre sorgen.

Hersteller: Kemco  
Termin: November  
Genre: Action-Adventure

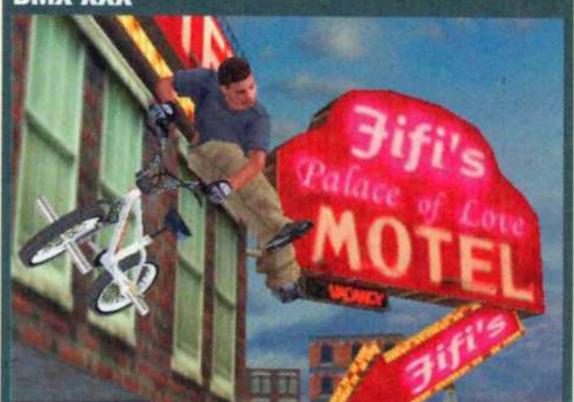
**BLOODRAYNE**



Fans von heißen Kurven und derben Splattereffekten müssen sich nun leider noch bis 2003 gedulden.

Hersteller: Vivendi Universal  
Termin: 2003  
Genre: Action-Adventure

**BMX XXX**



Was gibt es Schöneres, als nach einer ausgedehnten Radtour im örtlichen Stripclub eine Pause einzulegen?

Hersteller: Acclaim  
Termin: November  
Genre: Trendsport

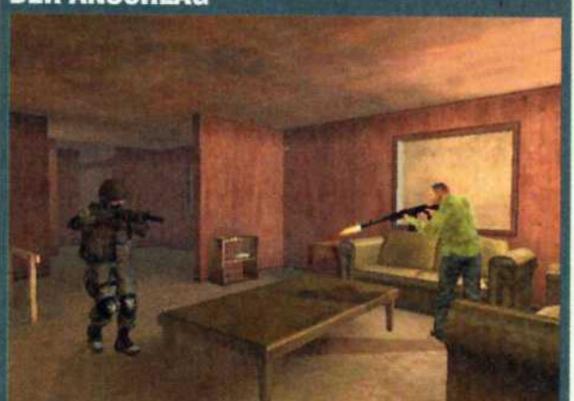
**BURNOUT 2**



Der Nachfolger lässt den ersten Teil der Raserei in jeder Hinsicht alt aussehen.

Hersteller: Acclaim  
Termin: 2. Quartal 2003  
Genre: Rennspiel

**DER ANSCHLAG**



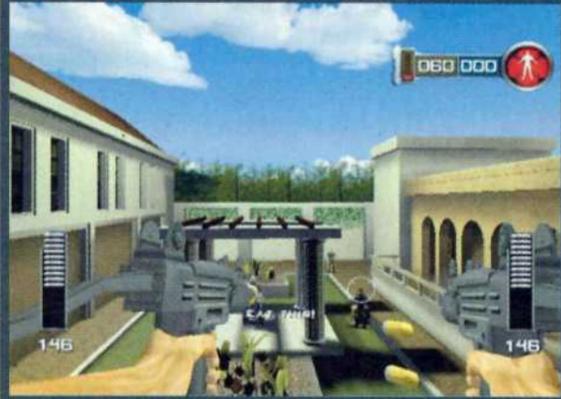
Wenn der Release noch weiter verschoben wird, wird sich niemand mehr an den Kinofilm erinnern können.

Hersteller: Ubi Soft  
Termin: 28. November  
Genre: Action

**DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME**


Auf der PlayStation 2 macht das Spiel bereits in der Vorabversion einen unglaublich guten Eindruck.

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: 2003  
Genre: Action

**DIE HARD VENDETTA**


Titel, wechsele dich! Nun trägt das vielversprechende Spiel doch wieder den englischen Originalnamen.

Hersteller: Vivendi Universal  
Termin: 29. November  
Genre: Action

**ETERNAL DARKNESS**

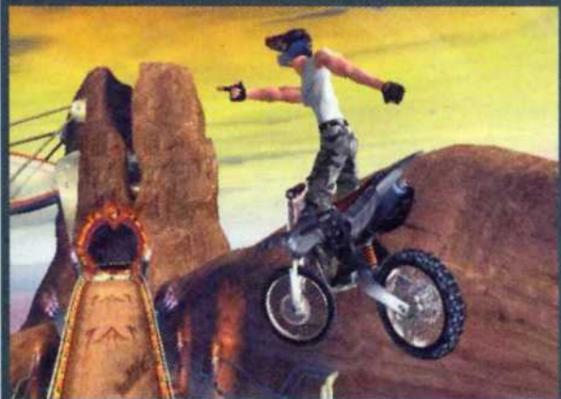

In dieser Ausgabe gibt's den ausführlichen PAL-Test zu Nintendos Antwort auf *Resident Evil*.

Hersteller: Nintendo  
Termin: 31. Oktober  
Genre: Action-Adventure

**FIFA 2003**


Wenn keine Spielverzögerung stattfindet, können wir euch in der nächsten Ausgabe den Test präsentieren.

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: 31. Oktober  
Genre: Fußball

**FREESTYLE**


Fabian hat sich den Helm aufgesetzt und ist furchtlos über die hanebüchernen Strecken gedonnert.

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: Erhältlich  
Genre: Rennspiel

**JAMES BOND 007 NIGHTFIRE**


Ende November ist der smarte Womanizer mal wieder im Auftrag Ihrer Majestät unterwegs.

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: 29. November  
Genre: Action

**JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST**


An guten Ego-Shootern scheint auf dem GameCube in Zukunft kein Mangel zu herrschen.

Hersteller: Activision  
Termin: Ende November  
Genre: Action

**MARIO PARTY 4**


Ob das Mehrspielerspektakel bei euch immer noch so beliebt ist wie auf dem guten alten N64?

Hersteller: Nintendo  
Termin: 29. November  
Genre: Geschicklichkeit

Titel	Hersteller	Wertung
-------	------------	---------

**STRATEGIE**

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Pikmin	Nintendo	88%

**FUSSBALL**

FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Virtua Striker 3	Sega	67%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%

**RENNSPIELE**

18 Wheeler American Pro Truck	Acclaim	72%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Freestyle	Electronic Arts	85%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
MX Superfly	THQ	80%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%

**AMERICAN SPORTS**

NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NHL Hitz 2002	Midway	81%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%

**TRENDSPORT**

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Infogrames	53%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Aggressive Inline	Acclaim	89%

**SPORT (SONSTIGES)**

Beach Spikers	Infogrames	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Beach Spikers	Infogrames	85%

**JUMP & RUN**

Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donal Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%

**GESCHICKLICHKEIT**

Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Sega	81%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Super Monkey Ball	Sega	81%

**WRESTLING**

Legends of Wrestling	Acclaim	56%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%

**GAMECUBE  
WAS KOMMT WANN?**

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

**OKTOBER**

Titel	Hersteller	Termin
Eternal Darkness	Nintendo	31. Okt.
FIFA 2003	Electronic Arts	31. Okt.
Largo Winch	Ubi Soft	1. Okt.
Madden NFL 2003	Electronic Arts	11. Okt.
Monster Force	Vivendi Universal	Okt.
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	25. Okt.
NHL 2003	Electronic Arts	25. Okt.
NHL Hitz 2003	Konami	Okt.
Pro Rally 2002	Ubi Soft	1. Okt.
Rally Championship	Sales Curve	Okt.
Rocket Power Beach Bandits	THQ	Okt.
Rocky	Rage	Okt.
Shox	Vivendi Universal	Ende Okt.
Sega Soccer Slam	Infogrames	24. Okt.
Speed Challenge: J. Villeneuve's R. V.	Ubi Soft	17. Okt.
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	25. Okt.
Super Mario Sunshine	Nintendo	4. Okt.
Taz Wanted	Infogrames	2. Okt.
Tetris Worlds	THQ	Mitte Okt.
TimeSplitters 2	Eidos	Ende Okt.

**NOVEMBER**

Titel	Hersteller	Termin
Barbarian	Virgin Interactive	Nov.
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	Nov.
BMX XXX	Activision	Nov.
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	Vivendi Universal	Nov.
Conflict: Desert Storm	Sales Curve	Nov.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	8. Nov.
Der Anschlag	Ubi Soft	28. Nov.
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	29. Nov.
Disney Sports Skateboarding	Konami	Nov.
Disney Sports Soccer	Konami	Nov.
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte Nov.
Futurama	Sales Curve	Nov.
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Infogrames	7. Nov.
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	15. Nov.
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Ende Nov.
James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	29. Nov.
Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	Ende Nov.
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	Ende Nov.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Nov.
Mario Party 4	Nintendo	29. Nov.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	Anfang Nov.
Minority Report	Activision	Ende Nov.
Monopoly Party	Infogrames	14. Nov.
Mystic Heroes	THQ	Mitte Nov.
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	Ende Nov.
Robotech: Battletcry	TDK	Nov.
Rolling	Rage	Nov.
Rugrats Royal Ransom	THQ	Nov.
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	Ende Nov.
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Vivendi Universal	29. Nov.

**METROID PRIME**



Jetzt haben wir alle so lange gewartet, da kommt es auf die paar Wochen Verzögerung auch nicht mehr an.

Hersteller: Nintendo  
Termin: Anfang 2003  
Genre: Ego-Shooter

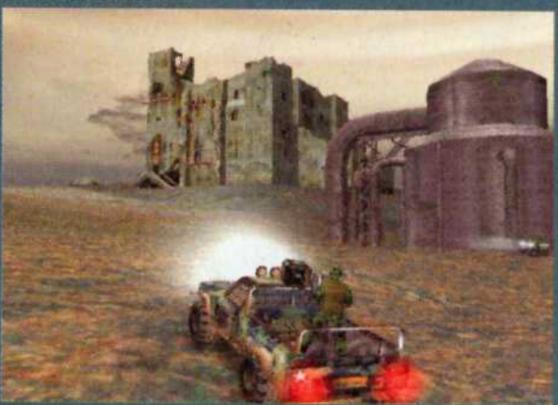
**NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2**



In der N-ZONE 12/02 hängen wir die Bullen ab, um euch einen ausführlichen Test zum Spiel liefern zu können.

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: 25. Oktober  
Genre: Rennspiel

**REIGN OF FIRE**



Dieses Spiel war eine der positiven Überraschungen auf der diesjährigen Games Convention.

Hersteller: Bam!  
Termin: 5. Dezember  
Genre: Action

**SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY**



Schock für alle Drachenfreunde! Spyro spuckt erst im nächsten Jahr Feuer.

Hersteller: Vivendi Universal  
Termin: 2003  
Genre: Action-Adventure

**MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE**



Im kalten Dezember kann man sich beim Abreißen gegnerischer Gliedmaßen ordentlich das Herz erwärmen.

Hersteller: Midway  
Termin: Dezember  
Genre: Beat 'em Up

**RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC**



Dem Protagonisten ohne Gliedmaßen wurden coole Kleidmotten und verschiedene Gesichtsausdrücke spendiert.

Hersteller: Ubi Soft  
Termin: 1. Quartal 2003  
Genre: Action-Adventure

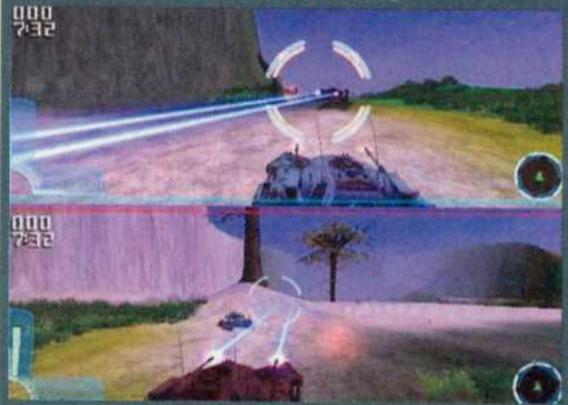
**RESIDENT EVIL ZERO**



Nicht nur den fauligen Zombies läuft beim Gedanken an den neuen Resi-Teil das Wasser im Mund zusammen.

Hersteller: Capcom  
Termin: 2003  
Genre: Action-Adventure

**STAR WARS: THE CLONE WARS**



In der nächsten Ausgabe stürzen wir uns für euch ins futuristische Kriegsgemümel.

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: 25. Oktober  
Genre: Action

**STARFOX ADVENTURES**


In japanischen Fachmagazinen hat der Rare-Titel teilweise überraschend schlecht abgeschnitten.

Hersteller: Nintendo  
Termin: 22. November  
Genre: Action-Adventure

**TIMESPLITTERS 2**


Auch dieser Titel hat sich leider noch einmal kräftig verschoben und erscheint nun erst Ende Oktober.

Hersteller: Eidos  
Termin: Ende Oktober  
Genre: Ego-Shooter

**TONY HAWK'S PRO SKATER 4**


Im vierten Teil missbrauchen die Skater ihre Bretter auch schon mal für eine Partie Tennis.

Hersteller: Activision  
Termin: Ende November  
Genre: Trendsport

**TUROK EVOLUTION**


In dieser Ausgabe hat es endlich mit dem PAL-Test zur lang ersehnten Dinojagd geklappt.

Hersteller: Acclaim  
Termin: Erhältlich  
Genre: Action

**VEXX**


Der Auftritt der abgedrehten Vexx-Riege verzögert sich nun noch bis zum Dezember.

Hersteller: Acclaim  
Termin: Dezember  
Genre: Action-Adventure

**WARIO WORLD**


Der fette Fiesling sorgte erst Anfang 2003 dafür, dass in seinem Schloss wieder Ruhe und Ordnung herrscht.

Hersteller: Nintendo  
Termin: 1. Quartal 2003  
Genre: Action-Adventure

**WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS**


In dieser Ausgabe könnt ihr einen Blick auf die ersten GameCube-Bilder des Rennspiels werfen.

Hersteller: Activision  
Termin: Mitte November  
Genre: Rennspiel

**ZELDA**


Wirklich besser als *Starfox Adventures*? Im Vorschau-Teil haben wir brandneue Bilder für euch!

Hersteller: Nintendo  
Termin: 2003  
Genre: Action-Adventure

**NOVEMBER (Fortsetzung)**

Titel	Hersteller	Termin
Starfox Adventures	Nintendo	22. Nov.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Ende Nov.
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	Nov.
Twin Caliber	Rage	Nov.
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	Mitte Nov.
X-Men: Next Dimension	Activision	Ende Nov.
Zapper	Infogrames	21. Nov.

**DEZEMBER**

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Swing!	Dez.
Bomberman Generation	Vivendi Universal	6. Dez.
Defender	Midway	Dez.
Disney's Donald Duck Phantomas	Ubi Soft	5. Dez.
Freeky Flyers	Midway	Dez.
Garfield	Cryo	Dez.
Gremlins	Light & Shadow	Dez.
Groove Rider	Acclaim	Dez.
Halloween	Swing!	Dez.
Kaan	Cryo	Dez.
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	5. Dez.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Dez.
Reign Of Fire	BAM!	5. Dez.
Street Hoops	Activision	Dez.
Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts	6. Dez.
Vexx	Acclaim	Dez.
VIP	Ubi Soft	5. Dez.

**JANUAR**

Titel	Hersteller	Termin
Battle Bots	THQ	Mitte Jan.
Dakar Rally 2	Acclaim	Jan.
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	16. Jan.
Top Angler	THQ	Mitte Jan.

**FEBRUAR**

Titel	Hersteller	Termin
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Feb.
Galleon: Islands of Mystery	Virgin Interactive	Feb.
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Mitte Feb.

**2003**

Titel	Hersteller	Termin
1080° White Storm	Nintendo	2003
Animal Crossing	Nintendo	2003
Black & Bruised	Vivendi Universal	2003
BloodRayne	Vivendi Universal	2003
Burnout 2	Acclaim	2. Quartal
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	2003
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	2003
Die Monster AG: Scream Arena	THQ	Mitte März
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte April
Evolution Worlds	Ubi Soft	1. Quartal
Gladius	Nintendo	2003
Jane's Attack Squadron	THQ	2003
Metroid Prime	Nintendo	1. Quartal
Project BG&E	Ubi Soft	2003
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Ubi Soft	1. Quartal
Resident Evil Zero	Capcom	2003
SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman	THQ	Mitte März
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	2003
Starsky & Hutch	Vivendi Universal	2003
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	2003
Super Bust-A-Move 2	Ubi Soft	1. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Ubi Soft	1. Quartal
Toxic Grind	THQ	1. Quartal
Wario World	Nintendo	1. Quartal
XIII	Ubi Soft	1. Quartal
Zelda	Nintendo	2003

**GAME BOY ADVANCE REFERENZ-TITEL**

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
<b>ACTION</b>		
Castlevania: Harmony of Dissonance	Konami	87%
<b>ADVENTURE</b>		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
<b>ACTION-ADVENTURE</b>		
Lady Sia	TDK	85%
<b>JUMP &amp; RUN</b>		
Super Mario World	Nintendo	92%
<b>RENNSPIELE</b>		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
<b>BEAT 'EM UP</b>		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
<b>ROLLENSPIELE</b>		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
<b>EGO-SHOOTER</b>		
Duke Nukem Advance	Take 2	87%
<b>FUSSBALL</b>		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
<b>TRENDSPORT</b>		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
<b>SPORT (SONSTIGE)</b>		
FILA Decathlon	THQ	85%
<b>WRESTLING</b>		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
<b>STRATEGIE</b>		
Advance Wars	Nintendo	88%
<b>SIMULATION</b>		
Creatures	Swing!	81%
<b>MUSIK &amp; ENTERTAINMENT</b>		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

**GAME BOY ADVANCE WAS KOMMT WANN?**

**OKTOBER**

Titel	Hersteller	Termin
Bionicle: Matoran Adventures	Electronic Arts	25. Okt.
Black Belt Challenge	THQ	Mitte Okt.
Boulder Dash EX	Kemco	Okt.
Deadly Skies	Konami	Okt.
Die Schlümpfe schlagen zurück	Infogrames	10. Okt.
Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku	Infogrames	1. Okt.
Driver 2	Infogrames	1. Okt.
Hey Arnold! The Movie	THQ	Mitte Okt.
Invaders	THQ	Mitte Okt.
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	2. Okt.
Matchbox Cross Town Heroes	THQ	Mitte Okt.
Medal of Honor Underground	Ubi Soft	3. Okt.
Mega Man Battle Network 2	Ubi Soft	17. Okt.
Minority Report	Activision	24. Okt.
Monster Force	Vivendi Universal	4. Okt.
Moto Racer	Ubi Soft	1. Okt.
Mr. Driller 2	Infogrames	4. Okt.
Pinball of the Dead	Infogrames	24. Okt.
Spyro: Season of Flame	Vivendi Universal	25. Okt.
SSX Tricky	Electronic Arts	31. Okt.
Tennis Masters Series	Vivendi Universal	18. Okt.
WWE Road to Wrestlemania X8	THQ	Mitte Okt.
XXX: The Movie	Activision	17. Okt.

**NOVEMBER**

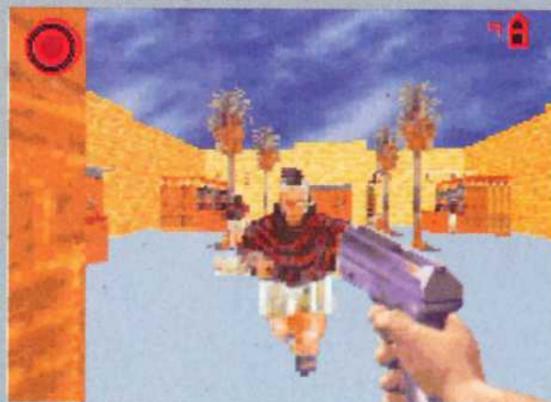
Titel	Hersteller	Termin
BMX XXX	Acclaim	Nov.
Comix Zone	Infogrames	Mitte Nov.
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	EA	8. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi Universal	8. Nov.
Disneys Der Schatzplanet	Ubi Soft	28. Nov.
Disney Sports Soccer	Konami	Nov.
Disney Sports Skateboarding	Konami	Nov.
Earthworm Jim 2	Vivendi Universal	22. Nov.
Ecks vs. Sever 2	Bam!	28. Nov.
Eye of the Beholder	Infogrames	28. Nov.
Gauntlet Dark Legacy	Konami	Nov.
Godzilla: Domination	Infogrames	7. Nov.
Harry Potter	EA	15. Nov.
Justice League of America	Konami	Nov.
Medabot RPG: Metabee	Ubi Soft	28. Nov.
Medabot RPG: Rokusho	Ubi Soft	28. Nov.
Mister Driller 2	Infogrames	7. Nov.
Pinball of the Dead	Infogrames	7. Nov.
Power Rangers Wild Force	THQ	Mitte Nov.
Puyo Pop	Infogrames	Mitte Nov.
Rayman 3	Ubi Soft	14. Nov.
Reign of Fire	Bam!	14. Nov.
Robocop	Virgin Interactive	Nov.
Silent Scope	Konami	Nov.
Sound of Thunder	Bam!	7. Nov.
Star Wars Episode II: New Droid Army	THQ	Mitte Nov.
Street Fighter Alpha 3	Ubi Soft	28. Nov.
Super Cross 2002	Ubi Soft	28. Nov.
Tarzan: Rückkehr in den Dschungel	Activision	Ende Nov.
The Mummy	Ubi Soft	7. Nov.
Tomb Raider: The Prophecy	Ubi Soft	21. Nov.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Ende Nov.
Worms Blast	Ubi Soft	28. Nov.



**GAME BOY ADVANCE IN DER ENTWICKLUNG**

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

**ECKS VS. SEVER 2**



Noch bevor der Film zum ersten Teil hierzulande startet, wird schon die zweite GBA-Umsetzung angekündigt.

Hersteller:	Bam!
Termin:	28. November
Genre:	Action

**TOMB RAIDER: THE PROPHECY**



Fans des virtuellen Vollweibes bekommen bei der GBA-Version gewohnte Kost geboten.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	21. November
Genre:	Action-Adventure

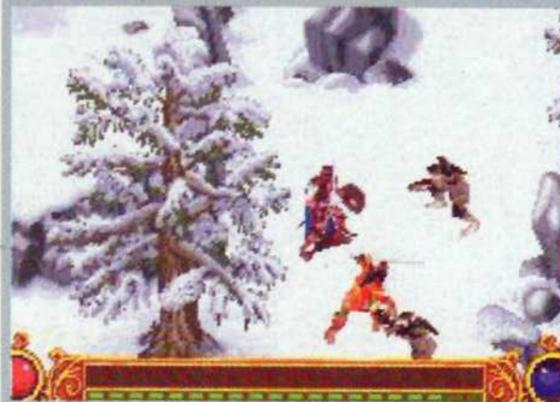
**STAR WARS: NEW DROID ARMY**



Hoffentlich wird das Gameplay bei diesem Teil der Saga dem großen Namen gerecht.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte November
Genre:	Action

**DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME**



Tolkien-Fans, aufgemerkt! Auf Seite 28 gibt's Infos und Bilder zu dem Titel.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	8. November
Genre:	Action-Adventure

**METROID FUSION**



Hoffentlich erscheint die GBA-Version des Titels vor der verschobenen GC-Umsetzung.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action

**TONY HAWK'S PRO SKATER 4**



Ob die Gameplay-Änderungen der GameCube-Version auch bei der GBA-Umsetzung realisiert werden konnten?

Hersteller:	Activision
Termin:	Ende November
Genre:	Trendsport

**ZELDA**



Noch immer hält Nintendo die darbenenden Zelda-Fans hinsichtlich eines Veröffentlichungstermins hin.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rollenspiel



# TUROK

EVOLUTION

TRUST YOUR INSTINCTS  
FIGHT BACK!

PlayStation®2

XBOX

NINTENDO  
GAMECUBE™

Acclaim®

# CHART ATTACK

## Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnlichsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielnamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

**N-ZONE** COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

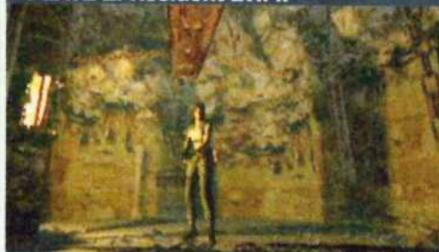
## Leser-Charts

Platz/Vormonat	System	Wertung	Monat
1. 1	GC	85%	5
2. NEU	GC	88%	1
3. 4	GC	88%	4
4. 2	GC	90%	5
5. 3	GC	87%	5
6. 9	GC	81%	3
7. WE	GC	87%	4
8. 5	GC	83%	4
9. 6	GBA	85%	7
10. WE	GC	85%	4
11. NEU	GC	84%	1
12. 14	GC	82%	4
13. WE	N64	96%	24
14. 12	GC	83%	3
15. WE	GC	82%	3

### PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee



### PLATZ 2: Resident Evil II



### PLATZ 3: Pikmin



Die *Super Smash Bros.*-Prügelknaben konnten in diesem Monat den Thron verteidigen. Starker Neueinsteiger ist *Resident Evil*, das auch in den Verkaufscharts eingeschlagen ist. Ironie der Schicksals: Nachdem sich beide *Zelda*-Teile aus den Top 15 verabschiedet haben, hält nur noch *Perfect Dark* die N64-Ehre aufrecht.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

## Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat	System	Wertung	Monat
1. NEU	GC	88%	1
2. 1	GC	85%	4
3. NEU	GC	89%	1
4. 5	GC	83%	4
5. 3	GC	90%	4
6. 4	GC	88%	4
7. 2	GC	87%	4
8. 7	GC	81%	4
9. NEU	GC	70%	1
10. 8	GC	83%	4

### PLATZ 1 (GC): Resident Evil II



### PLATZ 1 (GBA/GB): Dragon Ball Z



Platz/Vormonat	System	Wertung	Monat
1. 2	GB	58%	4
2. NEU	GBA	76%	1
3. NEU	GBA	80%	1
4. 1	GBA	92%	6
5. WE	GBA	92%	11

## Most Wanted

Platz/Vormonat	System	Hersteller	Monat
1. 2	GC	Nintendo	12
2. 4	GC	Nintendo	15
3. 1	GC	Nintendo	9
4. 6	GC	Nintendo	9
5. 3	GC	Capcom	3
6. 10	GC	Nintendo	4
7. NEU	GC	Electronic Arts	1
8. 5	GC	Nintendo	7
9. NEU	GC	Electronic Arts	1
10. NEU	GC	Squaresoft	1

### PLATZ 1: STARFOX ADVENTURES



Nachdem Mario zwischenzeitlich die Knollennase vorn hatte, konnte sich Fox McCloud in diesem Monat wieder an die Spitze setzen. Nach einem kleinen Formkrise klettert Link wieder unter die Top 3. Bester Neueinsteiger: *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

# DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!



**HANS IPPISCH**  
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Nachdem Hans bei *Super Mario Sunshine* so gut wie alle Insignien bereits eingeheimst hat, steht ihm der Sinn nun wieder nach etwas Gruseligem wie *Eternal Darkness*.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Eternal Darkness

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Nach Redaktionsschluss?

Kann es Hans kaum abwarten, nach Feierabend mit seinem Söhnchen Luca zu spielen.



**JENS QUENTIN**  
32, LEITENDER REDAKTEUR

Hat sich laut den Paragraphen des N-ZONE-Gesetzbuches wieder mal strafbar gemacht, weil bei ihm zu Hause neben GameCube und PlayStation 2 nun auch eine Xbox steht.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Freekstyle

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Pinball of the Dead

Nach Redaktionsschluss?

Ist Jens aufgefallen, dass der Controller der Xbox fast größer ist als der GameCube.



**KERSTIN SPRINGER**  
28, Volontärin

Premiere! Endlich hat auch die N-ZONE-Redaktion ein weibliches Mitglied. Demnächst werden wir ein eigenes Postfach für zukünftige Liebes- und Verehrerbriefe einrichten.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Eternal Darkness

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Nach Redaktionsschluss?

Fragt sich Kerstin, ob sie es mit den drei Kerlen in einem Büro aushält.



**UDO CRNJAK**  
25, VOLONTÄR

Als neuer Volontär fährt Udo nun jeden Tag die 60 Kilometer von seinem Heimatort in die Redaktion nach Fürth und nimmt statt der Komplettlösungen die Tests in Angriff.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Turok Evolution

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Worms World Party

Nach Redaktionsschluss?

Zockt Udo sämtliche N-ZONE-Hits der vergangenen Monate.



**FABIAN SLUGA**  
22, VOLONTÄR

Hat sein neues Lautsprechersystem gemeinsam mit exklusiv geladenen Gästen mit einem äußerst gruseligen *Resident Evil*-Abend eingeweiht.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Eternal Darkness

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Nach Redaktionsschluss?

Hat Fabian einen Anwalt beauftragt, die Anzeigen wegen Ruhestörung zu prüfen.



**YVES NAWROTH**  
18, REDAKTIONSSASSISTENT

Skandal! Während seine Kollegen fleißig Überstunden knüppeln, entspannt sich Yves beim Besuch der Berufsschule. Blockunterricht ist schon was Schönes.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Freekstyle

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Duke Nukem Advance

Nach Redaktionsschluss?

Muss Yves wie verrückt für seine Zwischenprüfung büffeln.



**ALEXANDRA BÖHM**  
27, SENIOR DESIGNER

Endlich ist Ali wieder aus ihrem Italien-Urlaub zurück! Komischerweise interessierten sich die männlichen Redaktionskollegen nur für die Bikini-Fotos vom Strand.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Worms Blast

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Nach Redaktionsschluss?

Versucht Ali angestrengt einen geeigneten Partner für ihren Papagei aufzutreiben!



**CHRISTIAN HARNOTH**  
31, SENIOR DESIGNER

Ist froh, dass sein Hundebaby dank seiner liebevollen Fürsorge nun wieder gesund ist. Sucht nun nach einer passenden Hundeschule für seinen Vierbeiner.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Eternal Darkness

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Pinball of the Dead

Nach Redaktionsschluss?

Versucht Christian, seinem Hund kleine Kunststückchen beizubringen.



**STEFANIE SÄMANN**  
23, JUNIOR DESIGNER

Freut sich, ab sofort das N-ZONE-Team zu verstärken und mit Spiele-Fanatikern täglich in den heiligen Hallen des Konsolen-Spiel-Tempels zu wandeln.

Momentanes GC-Lieblingsspiel

Turok Evolution

Momentanes GBA-Lieblingsspiel

Pinball of the Dead

Nach Redaktionsschluss?

Bastelt Steffi an ihrer Karriere als Profi-Golferin.

# SPIEL DES MONATS

## Eternal Darkness

An der deutschen PAL-Version des Nintendo-Gruselwerks gibt es wirklich nichts zu meckern. Die superbe englische Sprachausgabe wurde durch deutsche Untertitel ergänzt und auch auf den 60-Hertz-Modus müssen deutsche Spieler nicht verzichten. Alle weiteren Fakten zum Psycho-Schocker erfahrt ihr in unserem umfangreichen Test auf

SEITE  
**38**



## ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



### GAMECUBE

Big Air Freestyle.....	56
Eternal Darkness.....	38
Freekstyle.....	44
Gauntlet Dark Legacy.....	57
MX Superfly.....	48
Pro Rally 2002.....	56
Pro Tennis WTA Tour.....	53
Sega Soccer Slam.....	46
Speed Challenge.....	56
Tetris Worlds.....	57
Turok Evolution.....	42
UFC Throwdown.....	52
Worms Blast.....	53
WWE Wrestlemania X8.....	50

### IMPORT-TEST

Phantasy Star Online Episode I & II.....	56
Super Monkey Ball 2.....	70



### GAME BOY ADVANCE

Aggressive Inline.....	60
Der Herr der Ringe: Die Gefährten.....	58
Inspector Gadget Racing.....	62
Madden NFL 2003.....	60
Santa Claus.....	62
The Mummy.....	60
Worms World Party.....	62

## VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

**SUPER** Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.

**SEHR GUT** Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.

**GUT** Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.

**OK** Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.

**SCHWACH** Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.

**SCHLECHT** Würd! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.



■ Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.



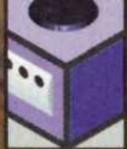
■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18“-Kennzeichnung.



■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

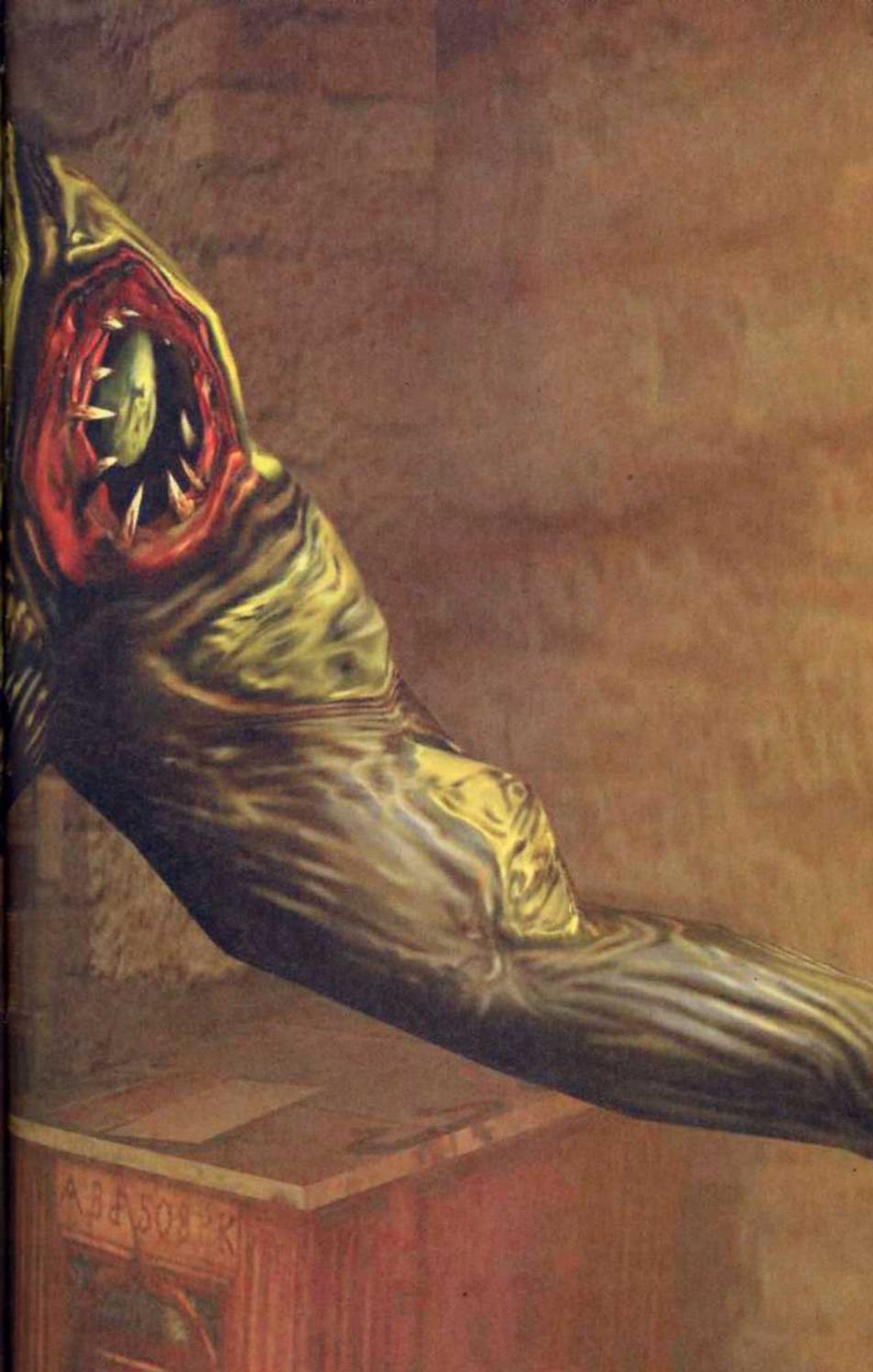


■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.



# Eternal Darkness

Über drei Jahre mussten Spieler auf das düstere Action-Adventure warten. Doch **am 31. Oktober** wird auch Deutschland von der ewigen Dunkelheit heimgesucht.



**E**ndlich erreicht eines der ambitioniertesten Action-Adventures der letzten Jahre Nintendos Konsolen-Flaggschiff. Vor gut drei Jahren war *Eternal Darkness* noch für das Nintendo 64 angekündigt. Doch dann entschieden sich die Entwickler, das Spiel als eines der Highlights für Nintendos GameCube umzusetzen. Neben einer tollen technischen Präsentation legten die Entwickler besonders viel Wert auf eine spannende Geschichte. Und die beginnt auf Rhode Island in einer kleinen Villa, in der Alexandra Roivas den mysteriösen Tod ihres Großvaters untersucht. Zu diesem Zeitpunkt ahnt Alexandra noch nicht, welche wichtige Rolle sie in dieser Geschichte spielt. Ab jetzt übernimmt der Spieler die Kontrolle über Alexandra und führt sie durch das Haus ihres Großvaters, auf der Suche nach einer Spur, die seinen Tod erklären würde. So stoßt ihr nach kurzer Zeit auf ein geheimnisvolles Buch. Dieses birgt ein düsteres Geheimnis, welches weit in die Vergangen-

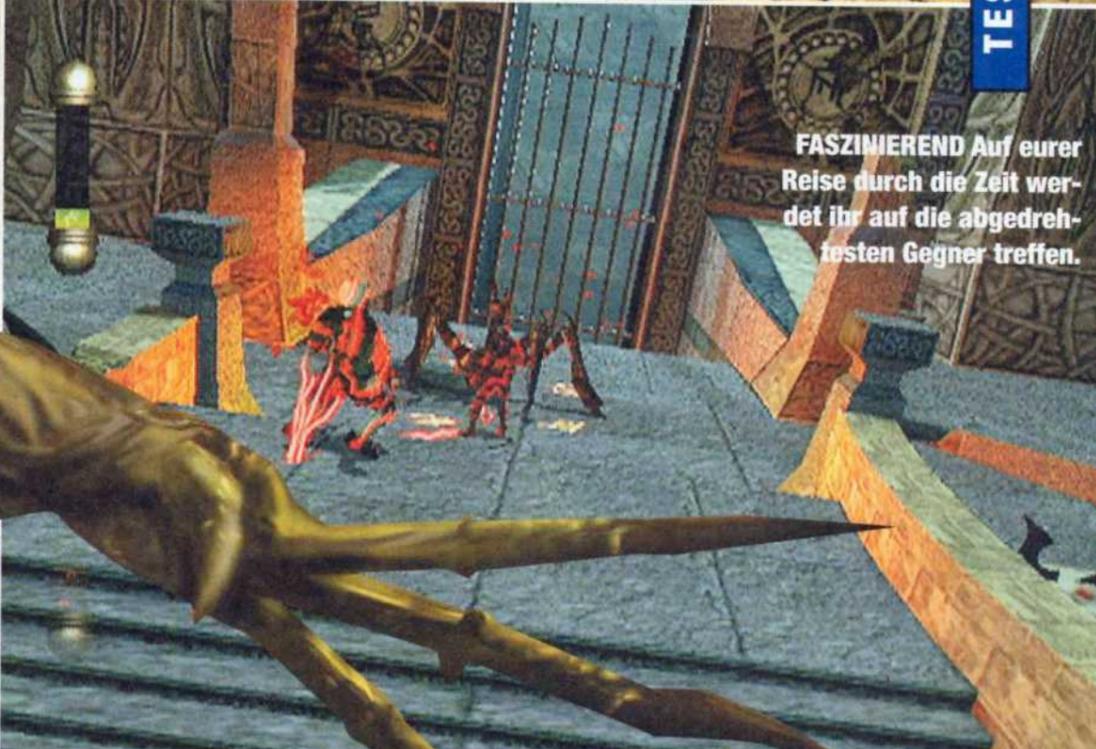
heit zurückreicht. In toll inszenierten Rückblenden übernimmt nun der Spieler nacheinander die Kontrolle über insgesamt zwölf Charaktere. So steuert ihr mal den Römer Pious Augustus, während ihr in einem anderen Level die Kontrolle über den Mönch Paul Luther habt. Auch weitere Familienangehörige der Roivas-Familie gehören zu den spielbaren Charakteren. So erfahrt ihr immer weitere pikante Details zur Hintergrundgeschichte und was mit Alexandras Großvater geschehen ist. Da wir euch jedoch die Spannung und den Spaß nicht verderben wollen, werden wir nicht ausführlicher auf die Story eingehen.

#### KINOREIFE PRÄSENTATION

Die Handlung wird in sehr atmosphärischen Zwischensequenzen erzählt, die teils vorberechnet sind, zum größten Teil aber in Spielgrafik ablaufen. Hier begeistert vor allem die ausgezeichnete und lippen-synchrone englische Sprachausgabe. Da diese viel zur



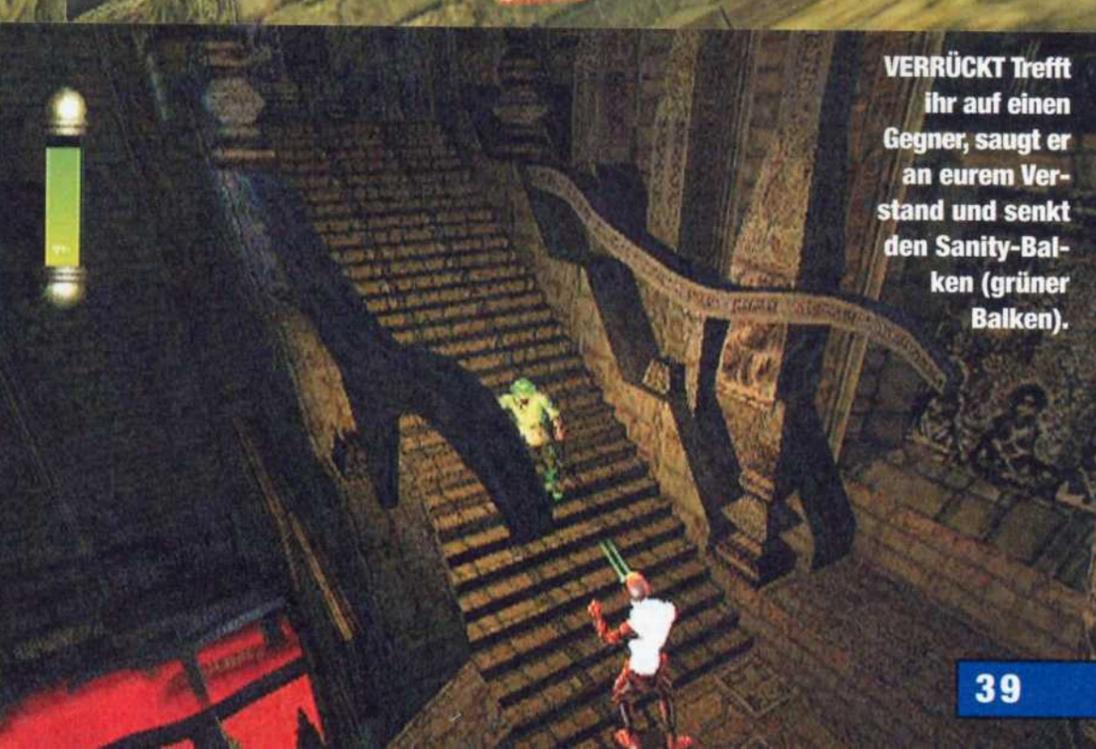
**HINTERHÄLTIG** Dieser Gegner ist durch einen Schildzauber geschützt.



**FASZINIEREND** Auf eurer Reise durch die Zeit werdet ihr auf die abgedrehtesten Gegner treffen.



**UNDURCHDRINGBAR** Euer Schildzauber bewahrt euch vor den Attacken der Gegner.



**VERRÜCKT** Trefft ihr auf einen Gegner, saugt er an eurem Verstand und senkt den Sanity-Balken (grüner Balken).





REALITÄT? Ist euer Sanity-Wert niedrig, ertelndet ihr verschiedene Halluzinationen.

UNVERZICHTBAR Ein wichtiger Gegenstand wird in diesem Raum beherbergt.



GELUNGEN Dank der guten Steuerung wird keine Zeit verschwendet, um ins Spiel zu kommen.



HILFREICH Gelegentlich erhaltet ihr Hinweise von anderen Personen oder auch Geistern.

INFO DIE UNTERSCHIEDE

# Eternal Darkness vs. Resident Evil

Resident Evil kann man nicht direkt mit Eternal Darkness vergleichen. Dazu setzt Resident Evil einfach zu sehr auf die Schockeffekte, während bei Eternal Darkness eher der subtile Horror im Vordergrund steht. In diesem Extrakasten wollen wir euch die Stärken und Schwächen der Spiele etwas näher bringen.

	Eternal Darkness:	Resident Evil:
Innovativ:	☒☒☒☒	☒☒
Geschichte:	☒☒☒☒☒	☒☒☒
Rätsel:	☒☒	☒☒☒
Schockeffekte:	☒☒☒	☒☒☒☒☒☒
Gänsehautfaktor:	☒☒☒☒☒	☒☒☒☒☒
Steuerung:	☒☒☒☒☒☒	☒☒☒
Grafik:	☒☒☒☒☒	☒☒☒☒☒☒
Sound:	☒☒☒☒☒☒	☒☒☒
Abgefaueltere Zombies:	☒☒☒	☒☒☒☒☒☒
Größere Literzahl an Blut:	☒☒☒	☒☒☒☒☒☒
Zerstückelungsmöglichkeiten der Zombies:	☒☒☒☒☒☒	☒☒☒
<b>GESAMT:</b>	<b>43</b>	<b>42</b>

Atmosphäre beitragen, hat man sich bei Nintendo entschieden, den Charakteren keine deutsche Synchronisation zu spendieren, welche qualitativ wahrscheinlich nicht das Niveau der Originalstimmen erreichen würde. Wer jedoch über keine Englischkenntnisse verfügt, braucht nicht zu verzweifeln: Sämtliche Texte wurden ins Deutsche übersetzt sowie die Videos deutsch untertitelt. Insgesamt bietet das Spiel über fünf Stunden Videosequenzen. Möchtet ihr alle sehen sowie ein spezielles Ende freispielen, müsst ihr alle drei möglichen Pfade durchspielen, woraus sich eine Gesamtspielzeit von rund 45 Stunden ergibt. Welchen Pfad ihr wählt, hängt mit einer Entscheidung zusammen, die ihr zu Beginn des Spiels trifft.

## NICHT VON DIESER WELT

Galt Resident Evil im Vorfeld noch als Hauptkonkurrent von

Eternal Darkness, stellt sich jetzt heraus, wie unpassend dieser Vergleich doch war. Während Resident Evil eher auf derbe Schockeffekte setzt, ist der Horror in Eternal Darkness wesentlich subtiler. So fliegen in Eternal Darkness auf unerklärliche Weise Bücher durch den Raum oder es dringen Geräusche aus dem Nebenzimmer, obwohl sich dort niemand aufhält. Durch plötzlich auftretende Visionen werdet ihr zusätzlich verstört. Begünstigt werden diese Visionen durch das Sanity-Meter. Diese Anzeige wird durch einen grünen Balken am Bildschirmrand dargestellt. Jedes Mal, wenn ihr auf einen Feind trifft, sinkt dieser Balken. Je niedriger der Balken ist, desto eher neigt euer Charakter zu Halluzinationen. So kann es euch schon mal passieren, dass euer Charakter bei einem Heilzauber in sämtliche Einzelteile zerspringt, aber kurze Zeit danach wieder in einem Stück auf dem Bildschirm steht.



Oder ihr seht Alexandra Roivas urplötzlich in einer Blutlache im Bad liegen. Eine solche Halluzination kann euch im Eifer des Gefechtes böse schocken! Aufladen könnt ihr das Sanity Meter unter anderem, indem ihr die Gegner mit einem Finishing-Move besiegt.

### TOLLES KAMPFSYSTEM

Bevor ihr jedoch einen Finishing-Move ansetzen könnt, müsst ihr die Feinde erst mächtig traktieren. Behilflich hierbei sind euch characterspezifische Waffen. So greifen manche Charaktere auf Säbel zurück, während andere ein Schwert bevorzugen. Auch Schusswaffen stehen euch zur Verfügung. Auf Knopfdruck könnt ihr bestimmte Körperteile eurer Gegner ins Visier nehmen. Das ist wichtig, da manche Gegner nur mit der richtigen Taktik zu besiegen sind. Äußerst nützlich sind auch die zahlreichen Zaubersprüche, die ihr im Laufe des Spiels erlernt. Mit diesen könnt ihr euch beispielsweise heilen, Gegenstände reparieren oder euer Sanity Meter auffüllen. Besonders gute Dienste im Kampf verrichtet die ausgezeichnete Kamera. Diese ist weder starr, noch müsst ihr sie von Hand nachjustieren. Die clever gewählten Kamerawinkel sowie die geschickten Kamerafahrten geben euch das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein, und gewähren euch eine perfekte

Übersicht über die Situation. Dank der einfachen Steuerung waren Schwertkämpfe gegen Zombies und andere Unholde nie unterhaltsamer.

### TECHNISCH EIN-DRUCKSVOLL

Unterstützt wird die gute Spielbarkeit durch eine beeindruckende Technik. Die Grafik läuft stets flüssig und sieht dabei noch gut aus. So punktet die Optik vor allem mit grandiosen Lichteffekten und hervorragenden Texturen. Beispielsweise hätte man die im Spiel vorkommende Kathedrale grafisch kaum besser darstellen können. Nicht minder beeindruckend sind die Charaktere, die größtenteils aus einer Vielzahl von Polygonen bestehen und äußerst realistisch wirken. Erstaunlich ist aber, dass ausgerechnet die Hauptcharaktere teilweise etwas schlechter aussehen als die Nebencharaktere. Die Musik ist auf einem ähnlich hohen Niveau wie die Grafik und unterstützt das Spiel mit atmosphärischen Melodien. Der Dolby-Pro-Logic-II-Surround-Sound trägt seinen Teil zur Atmosphäre bei und zählt zum Besten, was es bisher auf dem GameCube zu hören gibt. Schade ist nur, dass meist nur ein Musikstück pro Level geboten wird. Neben der tollen Grafik und dem atmosphärischen Sound tragen auch die kurzen Ladezeiten zum Spielvergnügen bei. Lediglich beim Starten des

Spiele muss der Spieler kurz warten.

### SCHWACHPUNKTE

Allerdings ist auch *Eternal Darkness* nicht perfekt. So sehr uns das Spiel auch in seinen Bann gezogen hat, gibt es ein paar Kritikpunkte. Man darf zum Beispiel nicht erwarten, dass *Eternal Darkness* eine Revolution des Action-Adventure-Genres darstellt. Das Spiel braucht zudem ein wenig Zeit, um in die Gänge zu kommen. Beurteilt man das Spiel nur nach dem ersten Kapitel, würde man *Eternal Darkness* nicht gerecht. Das Spiel steigert sich von Kapitel zu Kapitel und wird immer spannender. Ähnlich verhält es sich mit der Grafik. Während ihr zu Beginn des Spiels nur eine solide bis gute Optik zu Gesicht bekommt, wird die Grafik in den späteren Levels immer spektakulärer. Wenig knifflig sind dagegen die Rätsel, die meist relativ leicht zu lösen sind. Kritisieren kann man auch, dass sich einige Schauplätze, trotz kleinerer Veränderungen, zu sehr ähneln. So grandios das Kampfsystem auch ist, kommt die Taktik in den Kämpfen gelegentlich zu kurz. Hier hätten wir uns ein paar schwierigere Gegner gewünscht. Auch die Gesamtspielzeit beim einmaligen Durchspielen – circa 15 Stunden – hätte ruhig etwas länger ausfallen dürfen. Nichtsdestotrotz zählt *Eternal Darkness* zu

### MEIN FAZIT SEHR GUT

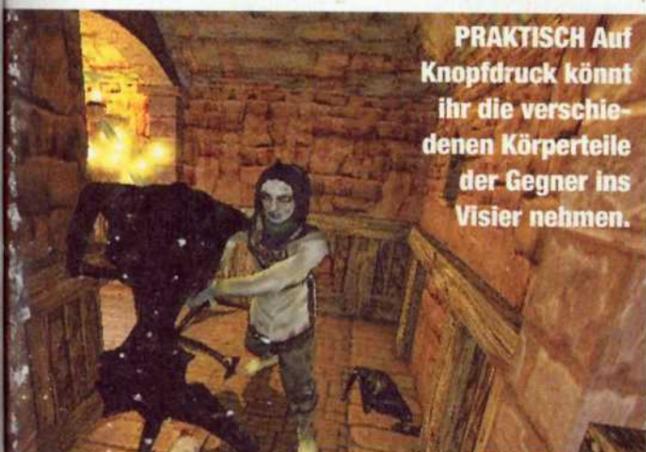


**Fabian Sluga**  
jagt Zombies.

Sicher stellt auch *Eternal Darkness* nicht das perfekte Spiel dar. Dazu sind die Rätsel zu anspruchslos, das Spiel zu kurz und auch der taktische Anteil bei den Kämpfen zu niedrig. Dennoch hat mir in letzter Zeit kaum ein Spiel so viel Freude gemacht wie *Eternal Darkness*. Das kommt vor allem daher, weil alles wie aus einem Guss wirkt. Die Story zieht einen immer mehr in den Bann, bis man am Ende den Controller gar nicht mehr aus der Hand legen mag. Allein wegen des grandiosen Sounds und der verschiedenen Zwischensequenzen lohnt es sich, das Spiel erneut durchzuspielen. Ich werde auf jeden Fall noch einmal auf Zombiejagd gehen und die Welt retten.

den Highlights des Jahres. Die PAL-Anpassung haben die Entwickler gut hinbekommen. Das Spiel kommt ohne PAL-Balken aus und unterstützt den 60-Hertz-Modus. Auch die stimmungsvolle deutsche Übersetzung kann sich sehen lassen. Den Entwicklern ist ein hervorragendes Spiel gelungen, das sich kein GameCube-Besitzer entgehen lassen sollte. Nur die etwas jüngeren Spieler müssen zurückstehen, *Eternal Darkness* ist erst ab 16 Jahren freigegeben.

FABIAN SLUGA



**PRAKTISCH** Auf Knopfdruck könnt ihr die verschiedenen Körperteile der Gegner ins Visier nehmen.



**KINOREIF** Die Zwischensequenzen sind sehr atmosphärisch.

Ich fürchte, es gibt nicht mehr viel zu sehen.



**FINSTERER TYP** Dieses Vieh kann sich in den Körpern anderer Personen verstecken, so dass man es zunächst gar nicht als Feind erkennt.

### TEST ETERNAL DARKNESS

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 15 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Ca. 15 Spielstunden
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: [www.nintendo.de](http://www.nintendo.de)

Hersteller	Termin
Nintendo	31. Oktober

Preis	USK-Freigabe
ca. € 55,-	Ab 16 Jahren

Besonderheiten:  
60-Hertz-Modus,  
Dolby Pro Logic II

### GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>90%</b>
85%	89%	91%	

„Mit *Eternal Darkness* erwartet euch ein **düsteres Action-Adventure** der Spitzenklasse!“



# Turok Evolution

Auf dem N64 schrieb Turok Geschichte. Kann die GameCube-Version an die glorreichen **Ego-Shooter-Zeiten** anknüpfen?



**W**ir schreiben das Jahr 1997. *Turok: The Dinosaur Hunter* erscheint auf dem N64 und stellt für viele Ego-Shooter-Fans den Grund dar, sich die 64-Bit-Konsole zuzulegen. Zwei Fortsetzungen folgen. Doch während *Turok 2* die Spieler noch begeistern kann, führt *Turok 3* die Serie weit vom urzeitlichen Dinosaurier-Thema fort und verprellt zahlreiche Fans. Mit *Turok Evolution* möchte Acclaim nun zurück zu den Wurzeln der Serie und an den Erfolg des ersten *Turok*-Teils anknüpfen. *Turok Evolution* spielt inhaltlich vor dem ersten N64-Teil und erzählt die Geschichte vom Indianer-Häuptling Tal'Set und seiner Entwicklung zum Dinosaurierjäger Turok. Tal'Set führt einen erbitterten Kampf gegen seinen Erzfeind Captain Bruckner. Doch im entscheidenden Kampf fallen die beiden in einen Dimensionsriss, der sie in eine primitive und gefährliche Welt

befördert. Als Tal'Set wieder zu sich kommt, findet er heraus, dass Bruckner auch in dieser Welt versucht, die Macht an sich zu reißen. Der Kampf geht weiter!

## NICHT VIEL NEUES

Wer gehofft hat, in *Turok Evolution* ein völlig neuartiges Spielerlebnis vorzufinden, der wird enttäuscht werden. *Turok Evolution* bietet nicht viel Neues. Als Tal'Set schlägt ihr euch durch insgesamt 15 Levels. Selten müsst ihr Taktiken anwenden oder Rätsel lösen. Meist beschränken sich eure Aufgaben darauf, durch die Gegend zu rennen und Feinde abzuschießen. Die Intelligenz der Gegner reicht dabei von durchaus beeindruckend bis hin zu strunzdumm. Während einige Feinde Schüssen ausweichen, sich hinter Bäumen und Büschen verstecken oder sogar Hilfe holen, merken andere nicht einmal, dass sie getroffen wurden oder



**SAUER!** So ein Raketenwerfer wird leider immer zu schnell leer.

27 3 1



**ANSPRUCHSLOS** Ob ihr leise vorgeht oder einfach alles wegballert, spielt meist überhaupt keine Rolle.

97 18



**VORSICHT** Im Dschungel liegt die ein oder andere Falle aus.

100



**MULTIPLAYER-FREUDEN** Der Mehrspielermodus macht noch am meisten Spaß.



**PECH GEHABT** Trotz des schönen Uzi-Gewehres werden wir getroffen.

laufen stetig gegen eine Wand, so dass sie ein leichtes Ziel darstellen. Dabei könnt ihr auf relativ normale Waffen wie einen Bogen, eine Pistole oder eine Schrotflinte zurückgreifen oder ein etwas beeindruckenderes Arsenal – unter anderem bestehend aus dem auch unter Wasser einsatzbereiten Flechette-Gewehr, dem Flammenwerfer oder den explosiven Spinnenminen – einsetzen. Natürlich dürfen auch Granaten und das obligatorische Sniper-Gewehr nicht fehlen. Die Waffen wirken in der urzeitlichen Umgebung zwar etwas deplatziert, sorgen dafür aber für ordentlichen Spielspaß. Ein neues Spielelement bietet *Turok Evolution* dann aber doch: die Flugszenen! So darf sich Tal'Set in einigen Levels auf den Rücken eines Flugsauriers schwingen und den Feinden von oben einheizen. Dies sorgt zwar für Abwechslung, doch leider gestalten sich die Flugszenen nicht als die erhoffte Spielspaßbombe. So verliert man gelegentlich die Orientierung und auch die Steuerung des Sauriers ist nicht perfekt. Außerdem gerät der Spielfluss deutlich ins Stocken, wenn das Spiel mitten im Flug automatisch abgespeichert oder der nächste Abschnitt geladen wird.

### FEINTUNING VERMISST

Kritikwürdig sind auch die mangelnden Konfigurationsmöglichkeiten der Steuerung. So setzt *Turok Evolution* auf die auf Konsolen mittlerweile zum Standard gewordene Steuerung mit den beiden Analog-Sticks. Wer aber nicht mit dem vorgegebenen Controller-Setup zurechtkommt, ist aufgeschmissen. Weder die Belegung der Analog-Sticks noch die der Knöpfe kann großartig verändert werden. Grafisch erfüllt der Titel die hoch gesteckten Erwartungen nur begrenzt. So flutscht die an sich solide Optik zwar die meiste Zeit mit flüssigen 50 Bild pro Sekunde über den Bildschirm, überblickt ihr jedoch eine große Fläche, geht die Bildrate in die Knie. Darüber hinaus stören die eine oder andere billige Textur und die schwachen Wassereffekte, die zu den schlechtesten gehören, die wir seit einiger Zeit auf dem GameCube gesehen haben. Gelungen sind dagegen die verschiedenen Animationen der Feinde, die variieren – je nachdem wo ihr sie getroffen habt –, sowie die hübsche, nebellose Weitsicht. Ausgereifter als die Grafik wirkt der Sound, der mit atmosphärischen Musikstücken, knackigen Soundeffekten und



**NEUERUNG** Die Flugszenen sind das einzig, wirklich innovative.

der Unterstützung von Dolby Pro Logic II daherkommt. Denkt man aber an die großspurigen Ankündigungen der Entwickler zurück, bleibt beim Betrachten des fertigen Spiels ein fader Beigeschmack. *Turok Evolution* bietet in vielen Spielteilen gute Ansätze, die allerdings noch ein wenig Tuning gebraucht hätten. Somit bietet der Titel ein gutes, jedoch nicht überragendes Ego-Shooter-Erlebnis. Eine der stärkeren Seiten von *Turok* ist ohne Zweifel der Multiplayer-Modus, der mit satten zehn Spielmodi – vom normalen Kampf über Capture the Flag bis zu einem Spielmodus, wo nur Kopfschüsse erlaubt sind, – und speziellen Multiplayer-Arenen aufwartet. Für eine gesonderte Multiplayer-Wertung reicht es aber auch hier nicht.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT	GUT
	<b>Fabian Sluga</b> hasst Raptoren.
<p><i>Turok Evolution</i> ist, gemessen an den hohen Erwartungen, eine herbe Enttäuschung. Das ist umso bedauernswerter, da <i>Turok Evolution</i> viele gute Ansätze bietet. Doch die schwache Technik kostet das Spiel jede Menge Punkte. Vielleicht hätte Acclaim den Entwicklern doch noch etwas Zeit geben sollen. Zu allem Überflus ist auch noch die PAL-Anpassung relativ schwach. Es gibt keinen 60-Hertz-Modus und sogar minimale PAL-Balken.</p>	

### INFO DIE 18ER-FASSUNG

## Für die Vampire!



Neben der normalen deutschen 16er-Fassung dürft ihr in einigen Geschäften auch auf die englische 18er-Fassung von *Turok Evolution* treffen. Die unterscheidet sich vor allem in einem Punkt: Es fließt massenweise Blut!

### INFO GAMECUBE VS. XBOX VS. PLAYSTATION 2

## Welche Version soll ich nehmen?

**Turok Evolution** kommt gleich auf drei Konsolen relativ zeitgleich daher. Für Multikonsoleros stellt sich da die Frage, zu welcher Version sie greifen sollen.

Während die Grafik auf der Xbox einen Tick besser aussieht als auf dem GameCube, läuft sie auf der Microsoft-Konsole lediglich mit 25 Bildern in der Sekunde (in der PAL-Version). Die GameCube-Version kommt mit meist flotten 50 Bildern daher und spielt sich demzufolge minimal besser. Die Ladezeiten sind auf beiden Konsolen relativ gleich, lediglich der Sound ist auf der Xbox dank echtem Dolby Digital noch einen Zacken besser. Die PS2-Fassung kann in keinem Punkt mit den GameCube- und Xbox-Fassungen mithalten. Steuern lässt es sich übrigens in allen Versionen gleich gut (oder gleich schlecht).

TEST	
TUROK EVOLUTION	
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 1 Block
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet: <a href="http://www.acclaim.de">www.acclaim.de</a>	
Hersteller Acclaim	Termin Erhältlich
Preis Ca. € 60,-	USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Besonderheiten: Dolby Pro Logic II	
<b>GESAMTWERTUNG</b>	
GRAFIK 75%	SOUND 80%
SPASS 78%	<b>79%</b>
	„Solider Ego-Shooter mit guten Ansätzen, der aber den hohen Erwartungen nicht gerecht wird.“



# Freekstyle

Schnell, schneller, Freekstyle! EAs **Motocross-Rennspiel** lässt es krachen!



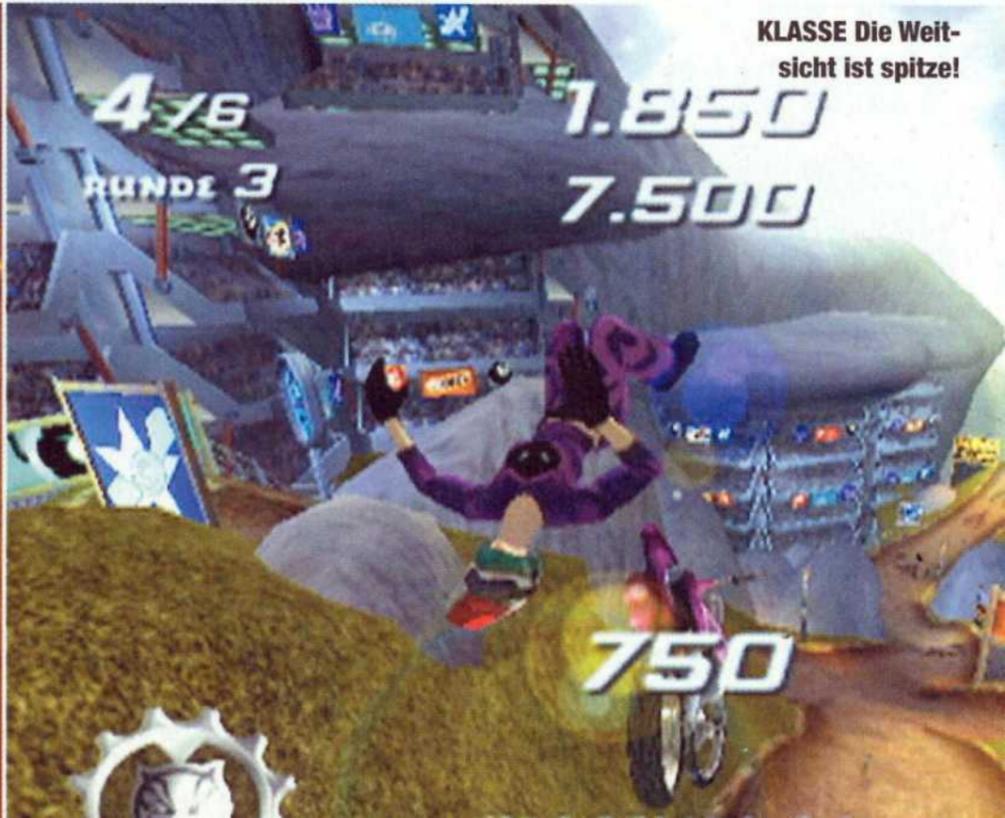
**R**ennspiel-Fans können sich freuen! Mit *Freekstyle* rast nach *Burnout* und *Wave Race: Blue Storm* ein weiterer hochkarätiger Racer auf den GameCube. Dieses Mal schwingt ihr euch aber nicht in einen flotten Sportflitzer oder auf einen wendigen Jet-ski, sondern auf ein Motocross-Bike. Freunde ultrarealistischer Rennspiele können direkt weiterblättern, denn *Freekstyle* bietet in erster Linie unterhaltsame Rennspiel-Action vom Feinsten. Und dank der abwechslungsreichen Tricks kommen auch

Trendsport-Fans voll auf ihre Kosten.

## LET'S RIDE

Zu Beginn des Spiels dürft ihr euch für einen von vier Spielmodi entscheiden. Am interessantesten ist jedoch der Kurs-Modus, eine Art Meisterschaft, in der ihr 14 Herausforderungen bestehen müsst. Nur hier könnt ihr weitere Biker, Outfits und Motorräder freispielen. Denn zunächst könnt ihr nur aus einer begrenzten Anzahl an Fahrern – unter ihnen finden sich dank Lizenz bekannte Persönlichkeiten wie Mike Metzger, Lee

Ann Tweeden und Brian Deegan – und Ausrüstung wählen. Habt ihr euch entschieden, geht es auch schon auf eine der buckeligen Pisten. Bei den ersten neun Herausforderungen müsst ihr drei Rennen auf derselben Strecke absolvieren. Dürft ihr es in den ersten beiden Rennen noch gemächlich angehen lassen und mindestens als Dritter durchs Ziel gehen, kommt ihr im letzten Rennen nur mit einem Sieg weiter. Und das erweist sich als gar nicht so leicht, da der Schwierigkeitsgrad von *Freekstyle* ganz schön happig ist. Nur mit guten





FREETEST

Streckenkenntnissen, der Nutzung der zahlreichen Abkürzungen sowie dem geschickten Einsatz von Tricks werdet ihr eine Topplatzierung erreichen. Mithilfe der Tricks ladet ihr eure Boost-Anzeige auf. Habt ihr genügend Tricks absolviert, könnt ihr zudem den Freestyle aktivieren, einen besonderen Trick, der euch für kurze Zeit einen unbegrenzten Boost verschafft. In den späteren Herausforderungen geht es weniger um die Rennplatzierung als viel mehr darum, eine möglichst hohe Punktzahl für gezeigte Tricks zu bekommen.

## ORDENTLICHE TECHNIK

Mit L, R, X und Y ruft ihr die Tricks ab, mit Z aktiviert ihr den Turbo und verfeinert die Tricks. Dies ist anfangs etwas kompliziert, doch bereits nach kurzer Spieldauer klappen selbst die spektakulärsten Trick-Kombinationen. Neben der Steuerung kann auch die Grafik punkten. So beruht die Optik von *Freestyle* auf einer aufgemotzten *SSX Tricky*-Engine. Aber anders als bei dem Snowboard-Spektakel kommt die sehr gute Optik bei *Freestyle* nicht ins Stocken. Begeistert ist vor allem die sensationelle Geschwindigkeit der Spielegrafik, welche in der PAL-Version mit 50 Bildern in der Sekunde dargestellt wird. Leider hat EA es versäumt, dem Spiel einen 60-Hertz-Modus zu spendieren. Da es jedoch keine PAL-Balken gibt und das Spiel trotzdem pfeilschnell über den Bildschirm saust, ist dies jedoch nicht allzu tragisch. Soundtechnisch trumpt der Racer mit rockigen Klängen, unter anderem von Dry Cell, auf – alles in feinstem Dolby-Pro-Logic-II-

Surround-Sound. Ein deutscher Kommentator begleitet mit flotten Sprüchen, die sich nach einer gewissen Zeit allerdings wiederholen, das Rennen. Die Sprachausgabe der Biker wurde dagegen in Englisch belassen. Sämtliche Menüs und Bildschirmtexte gibt es jedoch in Deutsch. Kritikpunkte? Okay, da wäre der zu starke Einsatz des Blurr-Effektes. Sobald man den Turbo aktiviert, kann man

die Strecke oft nur noch erahnen. Auch der hohe Schwierigkeitsgrad sowie die teilweise unfairen Gegner sorgen für Punktabzüge. So passiert es des Öfteren, dass euch trotz sekundenlangen Einsatzes des Turbos die Gegner am Hinterrad kleben oder einfach kurz vor der Ziellinie an euch vorbeiziehen. Dennoch ist *Freestyle* ein klasse Spiel, das seinen Kaufpreis wert ist.

FABIAN SLUGA

### MEIN FAZIT SEHR GUT



**Fabian Sluga**  
beißt in den Controller

Nach den verkorksten PS2-Umsetzungen von *SSX Tricky* und *F1 2002* habe ich von Electronic Arts neuester Kreation gar nicht mehr viel erwartet. Doch *Freestyle* belehrte mich eines Besseren. Die Steuerung ist ordentlich, Grafik und Sound sehr gut und der Spielspaß stimmt auch. Somit hat sich *Freestyle* den N-ZONE-Hit redlich verdient. Lediglich der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad lässt einen gelegentlich in den Controller beißen. Wer Spaß an Motocross hat und was mit Trendsportgames anfangen kann, der sollte mal Probe fahren.

### IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>FREETEST</b> Electronic Arts	<b>85%</b>
<i>Freestyle</i> ist eine willkommene Ergänzung der EA-Sports-Big-Reihe und stellt derzeit die Motocross-Referenz für den GameCube dar.	
<b>MX Superfly</b> THQ	<b>80%</b>
Wer auf ein etwas realistischeres Motorrad-Vergnügen Wert legt, der ist bei <i>MX Superfly</i> genau richtig aufgehoben.	
<b>Jeremy McGrath Supercross World</b> Acclaim	<b>40%</b>
Dieses Spiel sollte auf keinem Wunschzettel stehen. <i>Jeremy McGrath</i> ist eines der derzeit schlechtesten GameCube-Spiele überhaupt.	

### INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch zur PS2-Version
Performance:	Lädt schneller
Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube	<b>Gut</b>
Rockte <i>Freestyle</i> bereits auf der PS2 mächtig, ist die GameCube-Fassung noch mal einen Zacken besser. Die Ladezeiten der Strecken sind auf dem GameCube kürzer und die Grafik läuft einen Tick flüssiger und sieht zudem etwas besser aus. Lediglich die Steuerung geht auf dem PS2-Controller dank der vier Schultertasten etwas einfacher von der Hand.	

### TEST FREETEST

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	9 Strecken
Sprache:	Deutsch
Internet:	<a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a>

Hersteller	Termin
Electronic Arts	Erhältlich
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 55,-	ab 6 Jahren
Besonderheiten:	Keine

### GESAMTWERTUNG

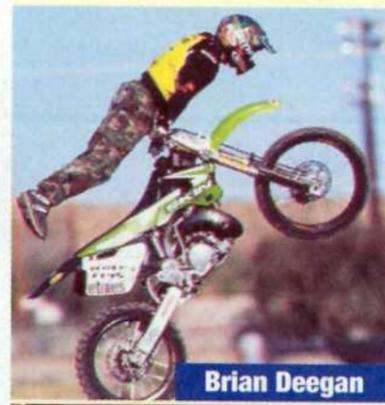
GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>85%</b>
85%	84%	86%	
 „Eine feine Grafik, ein fetter Sound und eine klasse Spielbarkeit zeichnen <i>Freestyle</i> aus.“			

### INFO DIE CHARAKTERE

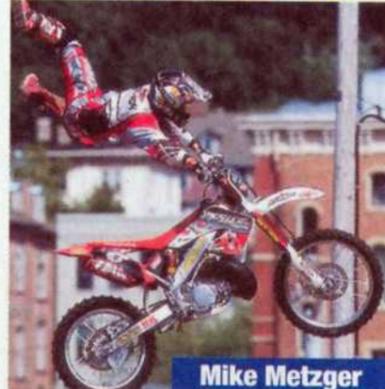
## Vorbilder

Die Fahrer von Freestyle sind keine Fantasie-Gespinnste, sondern existieren auch in der wirklichen Welt.

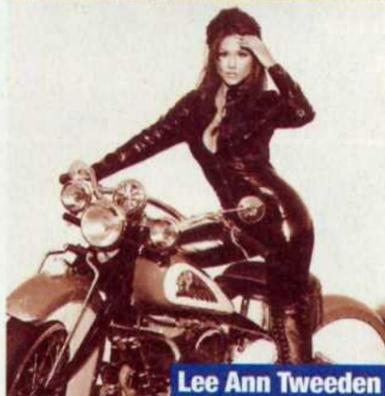
Während Brian Deegan und Mike Metzger auch in der Realität die Motocross-Szene unsicher machen, überzeugte Lee Ann Tweeden hauptsächlich als Fotomodell in diversen Hochglanz-Magazinen. Dennoch hegte sie stets eine Leidenschaft für die Motocross-Welt, welche ihre Anwesenheit in *Freestyle* rechtfertigt.



Brian Deegan



Mike Metzger



Lee Ann Tweeden



# Sega Soccer Slam



Sega Soccer Slam stellt die wohl beste Kreuzung aus Speedball und Fußball dar.

**W**er mit dem Begriff Abseits nichts anfangen kann, Oliver Kahn bei *FIFA* regelmäßig im Sturm platziert und beim Spielen immer nur gelbe und rote Karten kassiert, der ist bei *Sega Soccer Slam* genau richtig. Segas Fußballspiel bietet unkompliziertes Gekicke ohne Auslinie und Schiedsrichter. Hier spielt ihr vier gegen vier auf einem verkleinerten Fußball-

feld. Doch eins hat sich nicht verändert: Der Ball muss ins Tor. So wird bei *Sega Soccer Slam* der gegnerische Abwehrspieler auch schon mal mit einem harten Aufwärtshaken aus dem Weg geräumt, bevor man den Torhüter ausspielt. Im Quest-Modus, einer Art Liga, könnt ihr der Konkurrenz einen Schritt voraus sein, indem ihr eure Spieler im Shop mit einer höheren Laufgeschwindigkeit oder einem stärkeren Schuss ausstattet. Das Geld hierfür verdient ihr euch in euren Spielen. Habt ihr keine Lust, direkt in der Liga zu spielen, könnt ihr im Arcade-Modus auch nur zum Spaß antreten oder euch in einem der in der PAL-Version neu hinzugekommenen Mini-Games vergnügen. Hier könnt ihr mit einer Bombe statt eines Fußballs spielen oder die Konkurrenz ganz einfach nur vermöbeln. Die PAL-Version unterstützt leider keinen 60-Hertz-Modus. Der ist aber auch nicht zwingend notwendig, da die PAL-Anpassung ansonsten gut gelungen ist. Kritik setzt es allerdings für die nicht eingedeutschten Texte. Die Grafik des Spiels reizt die technischen Möglichkeiten des GameCube nicht aus, läuft aber stets flüssig über den Bildschirm und trumpt mit witzigen Animationen der Spieler auf. Auch der Sound ist den Entwicklern schön gelungen, mit diversen Gute-Laune-Melodien und individueller Sprach-



**SCHLÄGEREI** In den neuen Mini-Spielen könnt ihr euch sinnlos verprügeln.



**RUTSCHIG** Auch im Regen dürft ihr euch aufs Spielfeld wagen.



**VORSICHT** Die Bombe solltet ihr schnellstmöglichst an einen anderen Mitspieler weiterreichen.



**SPIELSPASSGRANATE** Besonders mit drei Kumpels kommt auf der Couch Freude auf.



**PRAKTISCH** Mit dem L-Knopf könnt ihr ein Special aktivieren und euch durch die gegnerische Abwehr tanken.

# GEWINNSPIEL

Zusammen mit Infogrames können wir euch ein paar nette Preise zu **Sega Soccer Slam** präsentieren.

Um diese zu ergattern, haben wir uns für euch etwas ganz Besonderes ausgedacht. **Verkleidet euch als einer der drei abgebildeten Charaktere und schickt uns ein Foto von eurer Maskerade.** Die besten und lustigsten Verkleidungen gewinnen! Wir sind schon sehr gespannt!

## 1. PREIS

Hochwertige Sporttasche mit allen Dingen, die man für **Sega Soccer Slam** braucht. Lasst euch überraschen!

## 2. BIS 5. PREIS

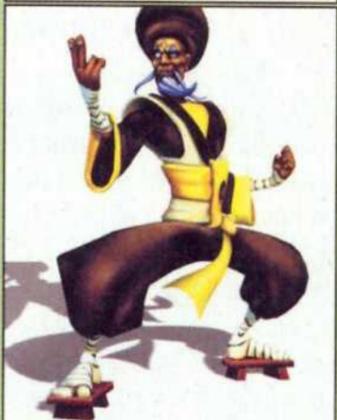
1x **Sega Soccer Slam** für GameCube

Unsere Anschrift lautet:

COMPUTEC MEDIA AG  
Redaktion N-ZONE  
Kennwort: Sega Soccer Slam  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 20. November 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Infogrames und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.



ausgabe für die Spieler. **Sega Soccer Slam** ist das richtige Spiel für all diejenigen, die wenig Wert auf Taktik legen und **Speedball** geliebt haben.

FABIAN SLUGA

## MEIN FAZIT GUT



**Fabian Sluga**  
pfeift auf den Schiri.

**Sega Soccer Slam** ist ein absolut köstlicher Fußballspaß. Besonders im Mehrspielermodus kann das Spiel seine ganze Klasse ausspielen. Allerdings muss man fairerweise sagen, dass man nach einer Zeit genau raus hat, wie man die Torhüter umspielt und Tore schießt. FunSport-Spiele-Hasser werden auch mit **Sega Soccer Slam** nichts anfangen können.

TEST			
SEGA SOCCER SLAM			
Genre:	Action		
Spieler:	1-4		
Speichern:	Memory Card, 5 Blöcke		
Schwierigkeit:	Einstellbar		
Umfang:	7 Spielmodi		
Sprache:	Englisch		
Internet: <a href="http://www.infogrames.de">www.infogrames.de</a>			
Hersteller	Termin		
Sega	24 Oktober		
Preis	USK-Freigabe		
Ca. € 60,-	Ab 12 Jahren		
Besonderheiten:	Keine		
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
GRAFIK	SOUND	SPASS	82%
81%	82%	84%	
<p>„Klasse FunSport-Spiel, welches besonders im Mehrspielermodus zur Höchstform aufläuft“</p>			

# FREAKS SHOP

Alfred-Krupp-Str. 24 • 48291 Telgte • Fax: 02504-9330-99 • Im November ziehen wir um: - Hans-Geiger-Str. 20 !!!

<p><b>Game Boy Color:</b></p> <p>Game Boy Color 72,95 Auto Adapter 6,95 Akku "Grip"&amp;Netzteil 14,95 Link Kabel Universal 6,95 Radio Gameball FM 9,95 Memory Card 8MB 24,95</p> <p>Netzteil, Tasche, Lichtlupe + Linkkabel 14,95 Netzteil, Minilight, Linkkabel, Tasche ab 14,95</p> <p>Tasche, Link-Kabel, Licht + Lupe 9,95 X-ploder 34,95 4x4 World Trophy 14,95 Antz 29,95 Armorines in Pro. 14,95 Battletanx 14,95 Bibi &amp; Tina: Fohlen 34,95 Caesars Palace 2 19,95 Cannonfodder 32,95 Centipede 14,95 Chase HQ 14,95 Cool Hand 14,95 Defender &amp; Joust 14,95 Dragon Ball 39,95 Duke Nukem 19,95 E.T. 34,95 Ein Schweinchen... 14,95 Game &amp; Watch G. 3 19,95 Godzilla: The Series 19,95 Harvest Moon 2 34,95 Hercules 29,95 Hexcite 14,95 Hugo teuflische Spiegel 34,95 Indiana Jones 24,95 Int. Track &amp; Field 29,95 Lufia 34,95 Mat Hoffman's Pro 29,95 Men in Black 14,95 Merlin 34,95 Missile Command 14,95 Monkey Puncher 14,95 Moorhuhn Jagd 2 24,95 Moorhuhn Jagd 3 34,95 Mortal Kombat 4 14,95 NBA Jam 99 14,95 NBA Pro 99 9,95 NFL Blitz 19,95 NHL 2000 19,95 Pitfall 14,95 Pokémon gold 39,95 Pokémon Kristall 39,95 Pokémon Pinball 29,95 Pokémon Puzzle 19,95 Pokémon Silber 39,95 Pokémon Trading G. 19,95 Quiz Adventure 19,95 Quest for Camelot 24,95 R-Type DX 19,95 Reservoir Rats 14,95 Resident Evil: Gaiden 32,95 Roadsters 14,95 Sabrina Simsalabim 34,95 Schneewittchen 39,95 Sesamstrasse: Streets 29,95 Shadowgate 19,95 Spy Hunter &amp; Moon P. 24,95 Spy Vs Spy 14,95 Tetris DX 29,95 Tiny Toons: Dizzys 32,95 Turok 2 19,95 Turok Rage Wars 14,95 Vegas Games 19,95 Zelda (Ages) 34,95 Zelda (Seasons) 34,95</p> <p><b>Game Boy Adv.:</b></p> <p>GBA: Clear Blue, Purple Red &amp; White je 95,- ADV-Set: Akku, Lichtlupe, Linkkabel, Netzteil, Schutzhülle + 19,95 Action Replay 45,95 Autoadapter 9,95 Clipschutzhülle + Joystick mit Licht 11,95 Koffer 14,95 Linkkabel 4 Spieler 14,95 Memory Card 8 MB 24,95 Minilight 6,95 Multitap + 3 Kabel 9,95 Netzteil / Akku / Autoa. 16,95 Schutzhülle 6,95 Taschen ab 11,95 Advance Wars 42,95 Baphomets Fluch 45,95 Breath Of Fire 49,95 Breath of Fire 2 44,95 Castlevania 45,95 Castlevania Harmony 42,95 Earthworm Jim 45,95 F-Zero 39,95 Fire Pro Wrestling 49,95 Golden Sun 42,95 Jurassic Park: Park 47,95 Lego Racers 2 47,95 Lucky Luke Wanted 45,95 Mario Advance 42,95 Matt Hoffman 42,95 Monster AG 29,95 Moorhuhn 3 45,95 Pac Man Collection 45,95 Ready to Rumble 2 45,95 Spyro the Dragon 43,43 Star Wars J.P.B. 39,95</p> <p><b>Game Boy Color:</b></p> <p>S. Mario Adv. 2 42,95 S. Streetfighter 2 44,95 Tetris World 45,95 Warland 4 39,95 WWF Road to Wrestle. 45,95</p> <p><b>geplante Neuheiten:</b></p> <p>Barbarian 07.11.02 Bomberman Max 15.11. Dragon Ball: Erbe 02.10. Driver 2 02.10. GTA 3 15.11. Harry Potter 2 15.11. Herr d. Ring Gef. 24.10. Herr d. Ringe Türme Nov. Robocop 21.11. Spyro Seas. Flame 15.10. Super Mario Adv. 3 11.10. Toca World T. 28.11. Tony Hawk 4 28.11. Tomb Raider 04.11. Worms Blast 28.11.</p> <p><b>SUPER NINTENDO</b> PAL VERSION</p> <p>ACME Animation 19,95 Aero the Acro-Bat 2 14,95 Aladdin 19,95 Aladdin &lt;a&gt; 14,95 Big Hurt Baseball 9,95 Biometal &lt;a&gt; 19,95 Donald in Maui Mall. 19,95 Donkey Kong C. 2 19,95 &lt;dt. Anleitung&gt; FIFA Soccer '96 9,95 Hebereke's Popoitto 19,95 Incr. Crash Dummies 9,95 Justice League 14,95 Lufia incl. Berater 19,95 Mohawk &amp; Headph. 9,95 Mr. Do 9,95 NBA Live 97 14,95 PGA Tour Golf '96 14,95 Primal Rage 14,95 Puzzle Bobble 19,95 Realm 14,95 Schlumpfe, Die 2 19,95 Shaq Fu &lt;a&gt; 9,95 Shaq Fu 14,95 Star Trek Next G. 19,95 Terranigma 45,95 Tetris Attack 14,95 Tim in Tibet &lt;a&gt; 14,95 Tim in Tibet 19,95 Timecop 9,95 Toy Story 19,95 Weapon Lord 19,95 Wild Guns 19,95 Williams Arcade G. 19,95 World Cup Striker 14,95 Worldmaster Golf 9,95 Zoop 14,95</p> <p><b>GEBRAUCHTSPIELE:</b></p> <p>Animaniacs 19,95 Arkanoid 19,95 Boogerman 19,95 Champ. W.C. Soccer 9,95 Chessmaster 29,95 Donkey Kong 3 45,95 F-Zero 24,95 Full Throttle Racing 19,95 Harvest Moon 54,95 Illusion of Time 59,95 Incr. Crash Dummies 6,95 Int. S. Soccer 24,95 J. Conner Tennis 19,95 Judge Dredd 24,95 Might &amp; Magic 2 65,95 Mystic Quest Legend 65,95 N. Mansell Indy Car 14,95 NBA Live 95 9,95 PGA Europ. Tour 9,95 Pinball Dreams &lt;a&gt; 24,95 Realm 9,95 Revolution X 9,95 Shaq Fu 9,95 Sim City 29,95 Sim City 2000 45,95 Sonic Blastman a 14,95 Soul Blazer 49,95 Star Trek N.G. 19,95 Star Wars Return of 34,95 Starwing 24,95 Super Drop Zone 14,95 Super Mario Kart 34,95 Super Morph 11,95 Super Star Wars 29,95 S. Streetfighter 2 29,95 Tetris &amp; Dr. Mario 45,95 Timecop 7,95 Timon &amp; Pumbass 29,95 Urban Strike 45,95 Utopia 29,95 Vortex 9,95 Waterworld 14,95 Where in the World is 19,95 Carmen Santiago 19,95 Whizz 14,95 Yoshi's Island 45,95 Young Merlin 45,95 Zelda 49,95</p> <p><b>Game Boy Adv.:</b></p> <p>GBA: Clear Blue, Purple Red &amp; White je 95,- ADV-Set: Akku, Lichtlupe, Linkkabel, Netzteil, Schutzhülle + 19,95 Action Replay 45,95 Autoadapter 9,95 Clipschutzhülle + Joystick mit Licht 11,95 Koffer 14,95 Linkkabel 4 Spieler 14,95 Memory Card 8 MB 24,95 Minilight 6,95 Multitap + 3 Kabel 9,95 Netzteil / Akku / Autoa. 16,95 Schutzhülle 6,95 Taschen ab 11,95 Advance Wars 42,95 Baphomets Fluch 45,95 Breath Of Fire 49,95 Breath of Fire 2 44,95 Castlevania 45,95 Castlevania Harmony 42,95 Earthworm Jim 45,95 F-Zero 39,95 Fire Pro Wrestling 49,95 Golden Sun 42,95 Jurassic Park: Park 47,95 Lego Racers 2 47,95 Lucky Luke Wanted 45,95 Mario Advance 42,95 Matt Hoffman 42,95 Monster AG 29,95 Moorhuhn 3 45,95 Pac Man Collection 45,95 Ready to Rumble 2 45,95 Spyro the Dragon 43,43 Star Wars J.P.B. 39,95</p> <p><b>Game Boy Color:</b></p> <p>S. Mario Adv. 2 42,95 S. Streetfighter 2 44,95 Tetris World 45,95 Warland 4 39,95 WWF Road to Wrestle. 45,95</p> <p><b>geplante Neuheiten:</b></p> <p>Barbarian 07.11.02 Bomberman Max 15.11. Dragon Ball: Erbe 02.10. Driver 2 02.10. GTA 3 15.11. Harry Potter 2 15.11. Herr d. Ring Gef. 24.10. Herr d. Ringe Türme Nov. Robocop 21.11. Spyro Seas. Flame 15.10. Super Mario Adv. 3 11.10. Toca World T. 28.11. Tony Hawk 4 28.11. Tomb Raider 04.11. Worms Blast 28.11.</p> <p><b>SUPER NINTENDO</b> PAL VERSION</p> <p>ACME Animation 19,95 Aero the Acro-Bat 2 14,95 Aladdin 19,95 Aladdin &lt;a&gt; 14,95 Big Hurt Baseball 9,95 Biometal &lt;a&gt; 19,95 Donald in Maui Mall. 19,95 Donkey Kong C. 2 19,95 &lt;dt. Anleitung&gt; FIFA Soccer '96 9,95 Hebereke's Popoitto 19,95 Incr. Crash Dummies 9,95 Justice League 14,95 Lufia incl. Berater 19,95 Mohawk &amp; Headph. 9,95 Mr. Do 9,95 NBA Live 97 14,95 PGA Tour Golf '96 14,95 Primal Rage 14,95 Puzzle Bobble 19,95 Realm 14,95 Schlumpfe, Die 2 19,95 Shaq Fu &lt;a&gt; 9,95 Shaq Fu 14,95 Star Trek Next G. 19,95 Terranigma 45,95 Tetris Attack 14,95 Tim in Tibet &lt;a&gt; 14,95 Tim in Tibet 19,95 Timecop 9,95 Toy Story 19,95 Weapon Lord 19,95 Wild Guns 19,95 Williams Arcade G. 19,95 World Cup Striker 14,95 Worldmaster Golf 9,95 Zoop 14,95</p> <p><b>GEBRAUCHTSPIELE:</b></p> <p>Animaniacs 19,95 Arkanoid 19,95 Boogerman 19,95 Champ. W.C. Soccer 9,95 Chessmaster 29,95 Donkey Kong 3 45,95 F-Zero 24,95 Full Throttle Racing 19,95 Harvest Moon 54,95 Illusion of Time 59,95 Incr. Crash Dummies 6,95 Int. S. Soccer 24,95 J. Conner Tennis 19,95 Judge Dredd 24,95 Might &amp; Magic 2 65,95 Mystic Quest Legend 65,95 N. Mansell Indy Car 14,95 NBA Live 95 9,95 PGA Europ. Tour 9,95 Pinball Dreams &lt;a&gt; 24,95 Realm 9,95 Revolution X 9,95 Shaq Fu 9,95 Sim City 29,95 Sim City 2000 45,95 Sonic Blastman a 14,95 Soul Blazer 49,95 Star Trek N.G. 19,95 Star Wars Return of 34,95 Starwing 24,95 Super Drop Zone 14,95 Super Mario Kart 34,95 Super Morph 11,95 Super Star Wars 29,95 S. Streetfighter 2 29,95 Tetris &amp; Dr. Mario 45,95 Timecop 7,95 Timon &amp; Pumbass 29,95 Urban Strike 45,95 Utopia 29,95 Vortex 9,95 Waterworld 14,95 Where in the World is 19,95 Carmen Santiago 19,95 Whizz 14,95 Yoshi's Island 45,95 Young Merlin 45,95 Zelda 49,95</p> <p><b>Game Boy Adv.:</b></p> <p>GBA: Clear Blue, Purple Red &amp; White je 95,- ADV-Set: Akku, Lichtlupe, Linkkabel, Netzteil, Schutzhülle + 19,95 Action Replay 45,95 Autoadapter 9,95 Clipschutzhülle + Joystick mit Licht 11,95 Koffer 14,95 Linkkabel 4 Spieler 14,95 Memory Card 8 MB 24,95 Minilight 6,95 Multitap + 3 Kabel 9,95 Netzteil / Akku / Autoa. 16,95 Schutzhülle 6,95 Taschen ab 11,95 Advance Wars 42,95 Baphomets Fluch 45,95 Breath Of Fire 49,95 Breath of Fire 2 44,95 Castlevania 45,95 Castlevania Harmony 42,95 Earthworm Jim 45,95 F-Zero 39,95 Fire Pro Wrestling 49,95 Golden Sun 42,95 Jurassic Park: Park 47,95 Lego Racers 2 47,95 Lucky Luke Wanted 45,95 Mario Advance 42,95 Matt Hoffman 42,95 Monster AG 29,95 Moorhuhn 3 45,95 Pac Man Collection 45,95 Ready to Rumble 2 45,95 Spyro the Dragon 43,43 Star Wars J.P.B. 39,95</p> <p><b>Game Boy Color:</b></p> <p>S. Mario Adv. 2 42,95 S. Streetfighter 2 44,95 Tetris World 45,95 Warland 4 39,95 WWF Road to Wrestle. 45,95</p> <p><b>geplante Neuheiten:</b></p> <p>Barbarian 07.11.02 Bomberman Max 15.11. Dragon Ball: Erbe 02.10. Driver 2 02.10. GTA 3 15.11. Harry Potter 2 15.11. Herr d. Ring Gef. 24.10. Herr d. Ringe Türme Nov. Robocop 21.11. Spyro Seas. Flame 15.10. Super Mario Adv. 3 11.10. Toca World T. 28.11. Tony Hawk 4 28.11. Tomb Raider 04.11. Worms Blast 28.11.</p> <p><b>SUPER NINTENDO</b> PAL VERSION</p> <p>ACME Animation 19,95 Aero the Acro-Bat 2 14,95 Aladdin 19,95 Aladdin &lt;a&gt; 14,95 Big Hurt Baseball 9,95 Biometal &lt;a&gt; 19,95 Donald in Maui Mall. 19,95 Donkey Kong C. 2 19,95 &lt;dt. Anleitung&gt; FIFA Soccer '96 9,95 Hebereke's Popoitto 19,95 Incr. Crash Dummies 9,95 Justice League 14,95 Lufia incl. Berater 19,95 Mohawk &amp; Headph. 9,95 Mr. Do 9,95 NBA Live 97 14,95 PGA Tour Golf '96 14,95 Primal Rage 14,95 Puzzle Bobble 19,95 Realm 14,95 Schlumpfe, Die 2 19,95 Shaq Fu &lt;a&gt; 9,95 Shaq Fu 14,95 Star Trek Next G. 19,95 Terranigma 45,95 Tetris Attack 14,95 Tim in Tibet &lt;a&gt; 14,95 Tim in Tibet 19,95 Timecop 9,95 Toy Story 19,95 Weapon Lord 19,95 Wild Guns 19,95 Williams Arcade G. 19,95 World Cup Striker 14,95 Worldmaster Golf 9,95 Zoop 14,95</p> <p><b>GEBRAUCHTSPIELE:</b></p> <p>Animaniacs 19,95 Arkanoid 19,95 Boogerman 19,95 Champ. W.C. Soccer 9,95 Chessmaster 29,95 Donkey Kong 3 45,95 F-Zero 24,95 Full Throttle Racing 19,95 Harvest Moon 54,95 Illusion of Time 59,95 Incr. Crash Dummies 6,95 Int. S. Soccer 24,95 J. Conner Tennis 19,95 Judge Dredd 24,95 Might &amp; Magic 2 65,95 Mystic Quest Legend 65,95 N. Mansell Indy Car 14,95 NBA Live 95 9,95 PGA Europ. Tour 9,95 Pinball Dreams &lt;a&gt; 24,95 Realm 9,95 Revolution X 9,95 Shaq Fu 9,95 Sim City 29,95 Sim City 2000 45,95 Sonic Blastman a 14,95 Soul Blazer 49,95 Star Trek N.G. 19,95 Star Wars Return of 34,95 Starwing 24,95 Super Drop Zone 14,95 Super Mario Kart 34,95 Super Morph 11,95 Super Star Wars 29,95 S. Streetfighter 2 29,95 Tetris &amp; Dr. Mario 45,95 Timecop 7,95 Timon &amp; Pumbass 29,95 Urban Strike 45,95 Utopia 29,95 Vortex 9,95 Waterworld 14,95 Where in the World is 19,95 Carmen Santiago 19,95 Whizz 14,95 Yoshi's Island 45,95 Young Merlin 45,95 Zelda 49,95</p> <p><b>Game Boy Adv.:</b></p> <p>GBA: Clear Blue, Purple Red &amp; White je 95,- ADV-Set: Akku, Lichtlupe, Linkkabel, Netzteil, Schutzhülle + 19,95 Action Replay 45,95 Autoadapter 9,95 Clipschutzhülle + Joystick mit Licht 11,95 Koffer 14,95 Linkkabel 4 Spieler 14,95 Memory Card 8 MB 24,95 Minilight 6,95 Multitap + 3 Kabel 9,95 Netzteil / Akku / Autoa. 16,95 Schutzhülle 6,95 Taschen ab 11,95 Advance Wars 42,95 Baphomets Fluch 45,95 Breath Of Fire 49,95 Breath of Fire 2 44,95 Castlevania 45,95 Castlevania Harmony 42,95 Earthworm Jim 45,95 F-Zero 39,95 Fire Pro Wrestling 49,95 Golden Sun 42,95 Jurassic Park: Park 47,95 Lego Racers 2 47,95 Lucky Luke Wanted 45,95 Mario Advance 42,95 Matt Hoffman 42,95 Monster AG 29,95 Moorhuhn 3 45,95 Pac Man Collection 45,95 Ready to Rumble 2 45,95 Spyro the Dragon 43,43 Star Wars J.P.B. 39,95</p> <p><b>Game Boy Color:</b></p> <p>S. Mario Adv. 2 42,95 S. Streetfighter 2 44,95 Tetris World 45,95 Warland 4 39,95 WWF Road to Wrestle. 45,95</p> <p><b>geplante Neuheiten:</b></p> <p>Barbarian 07.11.02 Bomberman Max 15.11. Dragon Ball: Erbe 02.10. Driver 2 02.10. GTA 3 15.11. Harry Potter 2 15.11. Herr d. Ring Gef. 24.10. Herr d. Ringe Türme Nov. Robocop 21.11. Spyro Seas. Flame 15.10. Super Mario Adv. 3 11.10. Toca World T. 28.11. Tony Hawk 4 28.11. Tomb Raider 04.11. Worms Blast 28.11.</p> <p><b>SUPER NINTENDO</b> PAL VERSION</p> <p>ACME Animation 19,95 Aero the Acro-Bat 2 14,95 Aladdin 19,95 Aladdin &lt;a&gt; 14,95 Big Hurt Baseball 9,95 Biometal &lt;a&gt; 19,95 Donald in Maui Mall. 19,95 Donkey Kong C. 2 19,95 &lt;dt. Anleitung&gt; FIFA Soccer '96 9,95 Hebereke's Popoitto 19,95 Incr. Crash Dummies 9,95 Justice League 14,95 Lufia incl. Berater 19,95 Mohawk &amp; Headph. 9,95 Mr. Do 9,95 NBA Live 97 14,95 PGA Tour Golf '96 14,95 Primal Rage 14,95 Puzzle Bobble 19,95 Realm 14,95 Schlumpfe, Die 2 19,95 Shaq Fu &lt;a&gt; 9,95 Shaq Fu 14,95 Star Trek Next G. 19,95 Terranigma 45,95 Tetris Attack 14,95 Tim in Tibet &lt;a&gt; 14,95 Tim in Tibet 19,95 Timecop 9,95 Toy Story 19,95 Weapon Lord 19,95 Wild Guns 19,95 Williams Arcade G. 19,95 World Cup Striker 14,95 Worldmaster Golf 9,95 Zoop 14,95</p> <p><b>GEBRAUCHTSPIELE:</b></p> <p>Animaniacs 19,95 Arkanoid 19,95 Boogerman 19,95 Champ. W.C. Soccer 9,95 Chessmaster 29,95 Donkey Kong 3 45,95 F-Zero 24,95 Full Throttle Racing 19,95 Harvest Moon 54,95 Illusion of Time 59,95 Incr. Crash Dummies 6,95 Int. S. Soccer 24,95 J. Conner Tennis 19,95 Judge Dredd 24,95 Might &amp; Magic 2 65,95 Mystic Quest Legend 65,95 N. Mansell Indy Car 14,95 NBA Live 95 9,95 PGA Europ. Tour 9,95 Pinball Dreams &lt;a&gt; 24,95 Realm 9,95 Revolution X 9,95 Shaq Fu 9,95 Sim City 29,95 Sim City 2000 45,95 Sonic Blastman a 14,95 Soul Blazer 49,95 Star Trek N.G. 19,95 Star Wars Return of 34,95 Starwing 24,95 Super Drop Zone 14,95 Super Mario Kart 34,95 Super Morph 11,95 Super Star Wars 29,95 S. Streetfighter 2 29,95 Tetris &amp; Dr. Mario 45,95 Timecop 7,95 Timon &amp; Pumbass 29,95 Urban Strike 45,95 Utopia 29,95 Vortex 9,95 Waterworld 14,95 Where in the World is 19,95 Carmen Santiago 19,95 Whizz 14,95 Yoshi's Island 45,95 Young Merlin 45,95 Zelda 49,95</p> <p><b>Game Boy Adv.:</b></p> <p>GBA: Clear Blue, Purple Red &amp; White je 95,- ADV-Set: Akku, Lichtlupe, Linkkabel, Netzteil, Schutzhülle + 19,95 Action Replay 45,95 Autoadapter 9,95 Clipschutzhülle + Joystick mit Licht 11,95 Koffer 14,95 Linkkabel 4 Spieler 14,95 Memory Card 8 MB 24,95 Minilight 6,95 Multitap + 3 Kabel 9,95 Netzteil / Akku / Autoa. 16,95 Schutzhülle 6,95 Taschen ab 11,95 Advance Wars 42,95 Baphomets Fluch 45,95 Breath Of Fire 49,95 Breath of Fire 2 44,95 Castlevania 45,95 Castlevania Harmony 42,95 Earthworm Jim 45,95 F-Zero 39,95 Fire Pro Wrestling 49,95 Golden Sun 42,95 Jurassic Park: Park 47,95 Lego Racers 2 47,95 Lucky Luke Wanted 45,95 Mario Advance 42,95 Matt Hoffman 42,95 Monster AG 29,95 Moorhuhn 3 45,95 Pac Man Collection 45,95 Ready to Rumble 2 45,95 Spyro the Dragon 43,43 Star Wars J.P.B. 39,95</p> <p><b>Game Boy Color:</b></p> <p>S. Mario Adv. 2 42,95 S. Streetfighter 2 44,95 Tetris World 45,95 Warland 4 39,95 WWF Road to Wrestle. 45,95</p> <p><b>geplante Neuheiten:</b></p> <p>Barbarian 07.11.02 Bomberman Max 15.11. Dragon Ball: Erbe 02.10. Driver 2 02.10. GTA 3 15.11. Harry Potter 2 15.11. Herr d. Ring Gef. 24.10. Herr d. Ringe Türme Nov. Robocop 21.11. Spyro Seas. Flame 15.10. Super Mario Adv. 3 11.10. Toca World T. 28.11. Tony Hawk 4 28.11. Tomb Raider 04.11. Worms Blast 28.11.</p> <p><b>SUPER NINTENDO</b> PAL VERSION</p> <p>ACME Animation 19,95 Aero the Acro-Bat 2 14,95 Aladdin 19,95 Aladdin &lt;a&gt; 14,95 Big Hurt Baseball 9,95 Biometal &lt;a&gt; 19,95 Donald in Maui Mall. 19,95 Donkey Kong C. 2 19,95 &lt;dt. Anleitung&gt; FIFA Soccer '96 9,95 Hebereke's Popoitto 19,95 Incr. Crash Dummies 9,95 Justice League 14,95 Lufia incl. Berater 19,95 Mohawk &amp; Headph. 9,95 Mr. Do 9,95 NBA Live 97 14,95 PGA Tour Golf '96 14,95 Primal Rage 14,95 Puzzle Bobble 19,95 Realm 14,95 Schlumpfe, Die 2 19,95 Shaq Fu &lt;a&gt; 9,95 Shaq Fu 14,95 Star Trek Next G. 19,95 Terranigma 45,95 Tetris Attack 14,95 Tim in Tibet &lt;a&gt; 14,95 Tim in Tibet 19,95 Timecop 9,95 Toy Story 19,95 Weapon Lord 19,95 Wild Guns 19,95 Williams Arcade G. 19,95 World Cup Striker 14,95 Worldmaster Golf 9,95 Zoop 14,95</p> <p><b>GEBRAUCHTSPIELE:</b></p> <p>Animaniacs 19,95 Arkanoid 19,95 Boogerman 19,95 Champ. W.C. Soccer 9,95 Chessmaster 29,95 Donkey Kong 3 45,95 F-Zero 24,95 Full Throttle Racing 19,95 Harvest Moon 54,95 Illusion of Time 59,95 Incr. Crash Dummies 6,95 Int. S. Soccer 24,95 J. Conner Tennis 19,95 Judge Dredd 24,95 Might &amp; Magic 2 65,95 Mystic Quest Legend 65,95 N. Mansell Indy Car 14,95 NBA Live 95 9,95 PGA Europ. Tour 9,95 Pinball Dreams &lt;a&gt; 24,95 Realm 9,95 Revolution X 9,95 Shaq Fu 9,95 Sim City 29,95 Sim City 2000 45,95 Sonic Blastman a 14,95 Soul Blazer 49,95 Star Trek N.G. 19,95 Star Wars Return of 34,95 Starwing 24,95 Super Drop Zone 14,95 Super Mario Kart 34,95 Super Morph 11,95 Super Star Wars 29,95 S. Streetfighter 2 29,95 Tetris &amp; Dr. Mario 45,95 Timecop 7,95 Timon &amp; Pumbass 29,95 Urban Strike 45,95 Utopia 29,95 Vortex 9,95 Waterworld 14,95 Where in the World is 19,95 Carmen Santiago 19,95 Whizz 14,95 Yoshi's Island 45,95 Young Merlin 45,95 Zelda 49,95</p> <p><b>Game Boy Adv.:</b></p> <p>GBA: Clear Blue, Purple Red &amp; White je 95,- ADV-Set: Akku, Lichtlupe, Linkkabel, Netzteil, Schutzhülle + 19,95 Action Replay 45,95 Autoadapter 9,95 Clipschutzhülle + Joystick mit Licht 11,95 Koffer 14,95 Linkkabel 4 Spieler 14,95 Memory Card 8 MB 24,95 Minilight 6,95 Multitap + 3 Kabel 9,95 Netzteil / Akku / Autoa. 16,95 Schutzhülle 6,95 Taschen ab 11,95 Advance Wars 42,95 Baphomets Fluch 45,95 Breath Of Fire 49,95 Breath of Fire 2 44,95 Castlevania 45,95 Castlevania Harmony 42,95 Earthworm Jim 45,95 F-Zero 39,95 Fire Pro Wrestling 49,95 Golden Sun 42,95 Jurassic Park: Park 47,95 Lego Racers 2 47,95 </p>
--



# MX Superfly

Mit MX Superfly erscheint eine **ernst zu nehmende Motocross-Simulation** für den GameCube.

**G**ameCube-Besitzer hatten beim Thema „Motocross“ bisher nichts zu lachen. Das bisher erschienene *Jeremy McGrath SW* ist alles andere als ein gutes Spiel. Mit *MX Superfly* wird vor allem auf eine gesunde Mischung aus realistischem und arcadelastigem Fahrverhalten gesetzt, die es so bisher noch nicht gab. Schon in den ersten Kurven wird dem Spieler klar, dass er mit reiner Vollgas-Raserei hier nicht weit kommt. Um bei den „normalen“ Rennen gegen die 10 starken Mitstreiter zu bestehen, ist neben einer genaueren Streckenkenntnis vor allem der Einsatz aller möglichen Steuerungsaktionen vonnöten. Neben der normalen Bremse wäre das vor allem der Z-Knopf, mit dem ihr euch in scharfen Kurven waghalsig zur Seite neigt und euer Bike vor dem Sturz rettet. Des Weiteren spielt die R-Taste eine wichtige Rolle, mit der ihr euer Federbein „aufladen“ könnt, um nach Hügeln und Sprungschanzen weiter und höher zu springen und dabei ganz nebenbei auch

noch die tollsten Kunststücke auszuführen. Habt ihr euch erstmal mit diesen Optionen vertraut gemacht, hebt sich *MX Superfly* gerade durch das komplexere Handling von anderen Genre-Titeln ab und dürfte deshalb auch anspruchsvollere Spieler ansprechen.

## LICHT UND SCHATTEN

Während es am Umfang des Spiels überhaupt nichts auszusetzen gibt (25 Strecken, 26 Fahrer und 11 Mini-Spielchen sprechen eine deutliche Sprache), sind die Grafik und der Sound ein zweiseitiges Schwert. Einerseits überzeugt die saubere Grafik, die Weitsicht ist für ein Rennspiel vorbildlich und die Tatsache, dass das Spiel konstant mit 30 Bildern pro Sekunde läuft, ist ebenfalls positiv hervorzuheben. Andererseits sind die Animationen nicht wirklich gelungen und wirken teilweise geradezu komisch. Während die Motorengeräusche und die sonstigen Soundeffekte gerade noch guter Durchschnitt sind, überzeugt

## MEIN FAZIT GUT



**Oliver Beck**  
ist der Weitsprung-King.

Ganz ehrlich, es war Liebe auf den zweiten Blick! Zu Beginn weiß das Spiel aufgrund der zu geringen Spielgeschwindigkeit, der hart auftretenden Gegner und der anspruchsvollen Steuerung nicht so sehr zu gefallen. Nach einer gewissen Einarbeitungszeit spielt der Titel jedoch seine ganzen Stärken aus: Fordernde Duelle mit den Gegnern, toll ausgearbeitete Strecken und eine wirklich innovative Steuerung bedeuten viele Stunden Spielspaß. Der gute Mehrspielermodus und die elf Minispiele tragen ihren Teil dazu bei.

die Musikuntermalung durchgehend. Fetziges Lied aus verschiedenen Musik-Genres sorgen für eine passende Sound-Untermalung.

OLIVER BECK



## TEST MX SUPERFLY

Genre:	Motocross
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	25 Strecken
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: [www.thq.de](http://www.thq.de)

Hersteller THQ	Termin Erhältlich
Preis Ca. € 59,-	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Besonderheiten: Keine	

## GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>80%</b>
<b>79%</b>	<b>78%</b>	<b>82%</b>	



„MX Superfly ist ein guter Mix aus einem fetzigem Arcade- und einem realistischen Motocross-Rennspiel.“

# MX SUPERFLY

**Gewinnt ein Exemplar von MX Superfly oder ein cooles T-Shirt zum Spiel!**

Ende September erschien die GameCube-Version von *MX Superfly*. Wer ein Spiel oder eines der schicken T-Shirts gewinnen will, muss nur die Frage beantworten und schon könnte er einer der glücklichen Gewinner sein. Mitmachen lohnt sich!

## INSGESAMT GIBT ES FOLGENDE PREISE ZU GEWINNEN:

Jeweils 5x:  
1x MX Superfly für den GameCube  
1x MX-Superfly-T-Shirt



Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet ihr einfach folgende Frage:

**Wie viele Strecken hat MX Superfly zu bieten?**

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an **Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: MX Superfly, Dr.-Max-Str. 77, 90762 Fürth.** Teilnahmeschluss ist der 20.11.2002.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von THQ und der Computec Media sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.



**CRAZY** Natürlich sind auch bei MX Superfly waghalsige Stunts möglich.



**JUMP** Mit aufgeladenem Federbein lassen sich extrem hohe Sprünge realisieren.



**BITTE?** Die Sturz-Animationen sind durch die Bank eine Katastrophe.



## FREI-STÖSSE 2003

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



## FREE-STYLE CONTROL 2003

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



## PASSEN 2003

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



## BALL-PHYSIK 2003

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



## DRIBBELN 2003

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

## KONTROLLIERE DEN BALL UND DU KONTROLLIERST DAS SPIEL

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

Kontrolliere das Spiel. Du bist der 12. Mann.



[www.fifafootball2003.ea.com](http://www.fifafootball2003.ea.com)



Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™ IT'S IN THE GAME



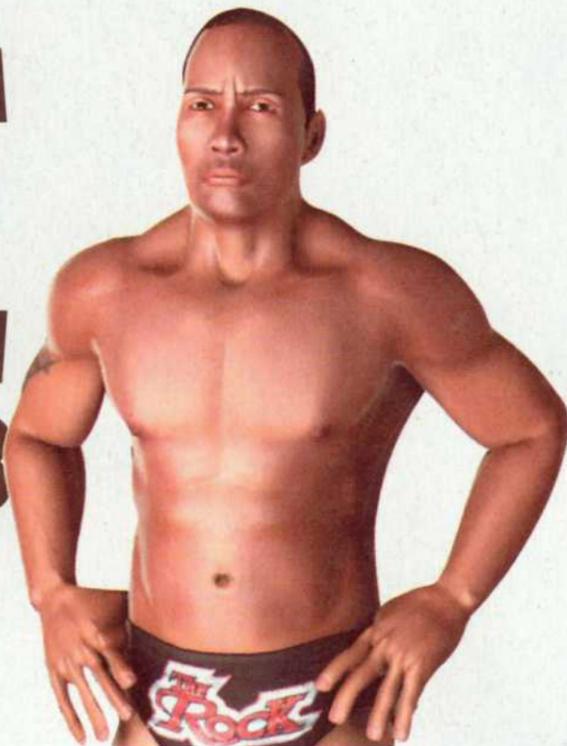
PlayStation 2





# WWE Wrestlemania X8

## Lächerliche Show oder knallharter Sport?



einem der 36 Athleten (+ 6 Bonus-Wrestler) übernehmen oder eine ganz neue Kampfmaschine in den Ring schicken.

### ACTION STATT REALISMUS

Im Ring sind die Adrenalin- und die Motivationsanzeige entscheidend. Während Ersterer die Möglichkeit zu verheerenden Finishing-Moves von Superstars wie The Rock, Steve Austin oder Hollywood Hogan eröffnet, gibt die Motivationsanzeige Auskunft über die Kampflust eures Recken. Bekommt dieser permanent Haue, verfärbt sich die Anzeige blau, was eine drohende Niederlage bedeutet. Durch Drücken der A- und B-Taste setzt euer Hüne Griffe an oder schickt den Gegner mit diversen Tritten oder Schlägen zu Boden. Auch anspruchsvollere Manöver wie ein Move vom obersten Ringseil oder ein überraschender Reversal sind dank der gut umgesetzten Steuerung kein Problem. Trotzdem will kein rechter *No Mercy*-Spielfluss aufkommen, dafür agieren die gut dargestellten Protagonisten zwischen den Ringseilen aufgrund abgehackter Animationen zu hektisch. Die Einmärsche der Muskelberge wurden mit Original-Musiken und reichlich Brimborium wie Feuerwerken TV-gerecht in Szene gesetzt.

JENS QUENTIN

**B**islang wurden Besitzer des GC lediglich mit einem Wrestling-Spiel bedacht. Dabei konnte der Titel *Legends of Wrestling* nicht gerade Bäume ausreißen. Nun treten die THQ-Hünen in den Ring und versuchen, die lange Tradition vorzüglicher Wrestlingsspiele auf dem N64 auf der neuen Nintendo-Konsole fortzuführen. Beim „Path of a Champion“ catcht ihr euch auf der Karriereleiter nach oben, um einen der WWE-Titel zu erlangen. „Battle for the Belts“ bringt euch direkt zu einem harten Titelkampf oder gibt euch die Chance, mehrere Gürtel zu vereinen. Beim Superstar-Editor könnt ihr entweder Manöver oder Outfits von



**AUSBRECHER** Während sich die anderen beiden vermöbeln, macht sich der dritte Mann aus dem Staub.



**ERLEDIGT** Auch durch seine Ausflüge ins Schauspiel hat der Superstar The Rock nichts von seinen Fähigkeiten verlernt.



**VORSICHT, STEINSLAG!** The Rock verweigert Rikishi den Aufstieg auf deutliche Weise.

#### MEIN FAZIT GUT



**Jens  
Quentin**  
kramt das N64 raus.

Wie sehr hatte ich mich auf diesen Titel gefreut und gehofft, dass die nahezu perfekte Spielmechanik von *WWF No Mercy* übernommen wird. Doch Fehlzanzeige: Statt auf realistische Matches setzt *WWE Wrestlemania X8* eher auf eine unkomplizierte Klopperei ohne rechten Spielfluss. Vor allem teils stümperhafte Animationen und eine unsaubere Kollisionsabfrage drücken den Spielspaß. Zu viert machen die Matches noch am meisten Spaß, da im Mehrspielermodus die teilweise unterdurchschnittliche CPU-Intelligenz nicht ins Gewicht fällt. *WWE Wrestlemania X8* ist kein schlechtes Spiel, von der Klasse eines *WWF No Mercy* ist es allerdings weit entfernt.

#### TEST

### WWE WRESTLEMANIA X8

Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 12 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Englische Sprache

Internet: [www.thq.de](http://www.thq.de)

Hersteller THQ	Termin Erhältlich
Preis € 59,99	USK-Freigabe Ab 12 Jahren

Besonderheiten:  
Keine

#### GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>73%</b>
72%	61%	77%	



„WWE Wrestlemania X8 ist leider **nicht der erhoffte Nachfolger** zu *WWF No Mercy*.“



Sei Legolas. Sei Aragorn. Sei Gimli.

Begib dich in die fantastische Welt Mittelerde.  
Das Abenteuer beginnt am 8. November.

# DER HERR DER RINGE

DIE ZWEI TÜRME

GAME BOY ADVANCE

NEW LINE CINEMA 





# UFC Throwdown

Mit UFC Throwdown kommt nun auch auf dem GameCube das **wohl härteste Kampfspiel** der Welt.

**E**inige unter euch können vielleicht mit dem Begriff „UFC“ (steht für „Ultimate Fighting Championship“) nicht viel anfangen. Das ist auch durchaus verständlich, da dieser „Sport“ zwar in den USA große Erfolge feiert, bei uns in Deutschland aber kaum bekannt ist. Der Grund dafür ist ganz einfach: Bei UFC geht

es ultrahart zur Sache und die dort ausgetragenen Kämpfe enden meist mit blutigen Nasen, Knochenbrüchen oder sonstigen schwereren Verletzungen. Während das amerikanische TV-Publikum hinsichtlich der Brutalität anscheinend ziemlich abgehärtet ist, gibt es laut den deutschen TV-Anstalten hierzulande keine Zielgruppe für diese Veranstaltungen. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines Fighters und begeben euch gegen einen der 25 Kontrahenten in den Käfig. Ihr könnt euren Spieler dabei frei durch den Ring bewegen und attackiert mit den vier Angriffstasten. Neben den normalen Angriffstasten gibt es noch die Möglichkeit, den Gegner zu klammern, ihn auf den Boden zu werfen und anschließend auf ihm sitzend zu schlagen. Liegt der Gegner erst einmal auf dem Boden, kann außerdem der „Tapout“ erzwungen werden und der Kampf ist vorbei. Konter-Moves sind im Spiel ebenfalls enthalten und so bedeutet ein auf dem Boden

liegender Spieler noch lange nicht das automatische Aus für diesen.

## FIGHTING BRUTAL

Leider wird euch aber schon nach einigen Spielminuten klar, dass die eigentlich zahlreichen Aktionsmöglichkeiten nicht wirklich zu taktischen Schlägereien führen und dass bei dem Spiel oft nur Glück oder die schnellste Reaktion zum Sieg führt. Beim Umfang dagegen besteht kein Grund zur Klage. Neben dem üblichen Arcade-, Exhibition- und Tournament-Modus sind zusätzlich noch ein Trainings- und ein gelungener Karriere-Modus integriert worden, die auch längerfristig ans Spiel fesseln sollen. Grafisch ist das Spiel ordentlich, ohne dabei wirklich zu glänzen. Die Figuren sind schön in Szene gesetzt und durch die recht hohe Polygonzahl ziemlich ansehnlich. Die Animationen sind dagegen weniger hübsch und wirken teilweise arg abgehackt.

OLIVER BECK

## MEIN FAZIT OK



**Oliver Beck**  
steht nicht auf Gewalt!

Es soll ja Leute geben, die die UFC-Veranstaltungen für ein tolles Sportfestival halten. Für jene ist *UFC Throwdown* mit Sicherheit eine lohnende Anschaffung. Alle anderen sollten erst einmal einen Blick auf das Spiel werfen und sich fragen, ob diese Art von Kampfspiel überhaupt etwas für sie ist. Unabhängig vom fragwürdigen Hintergrund ist auch die Spielmechanik einfach zu simpel und erfordert zu wenig Taktik, als dass man hier von einem empfehlenswerten Prügelspiel sprechen kann.

## TEST UFC THROWDOWN

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 5 Blocks
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	25 Kämpfer
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

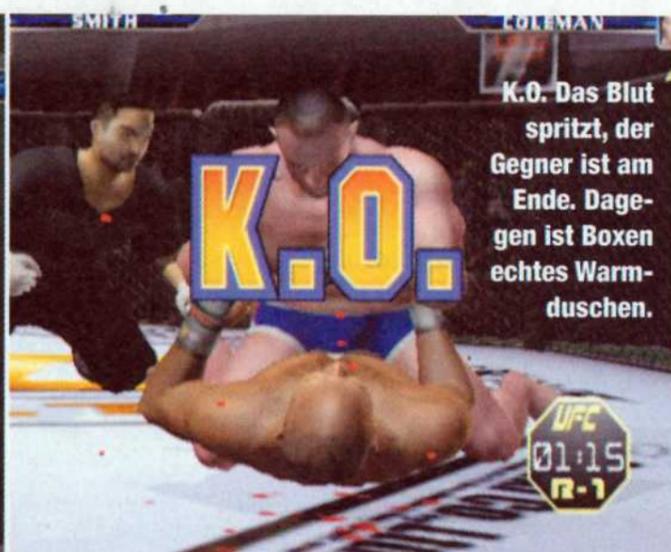
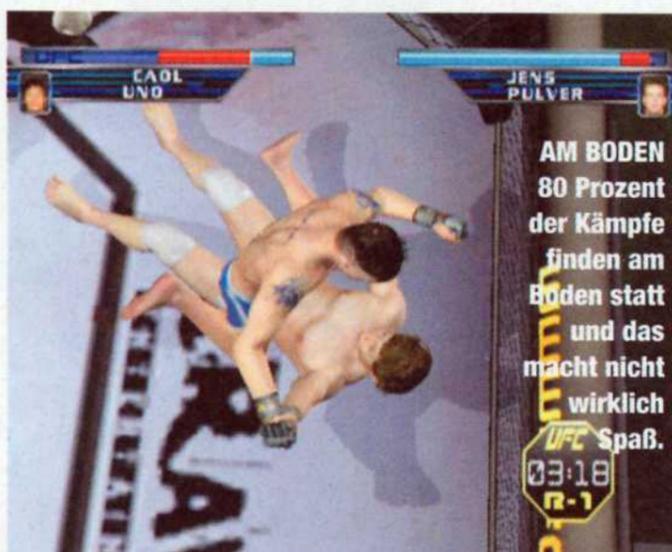
Internet: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

Hersteller	Termin
Ubi Soft	Erhältlich
Preis	USK-Freigabe
€ 59,95	Ab 16 Jahren

Besonderheiten:  
Keine

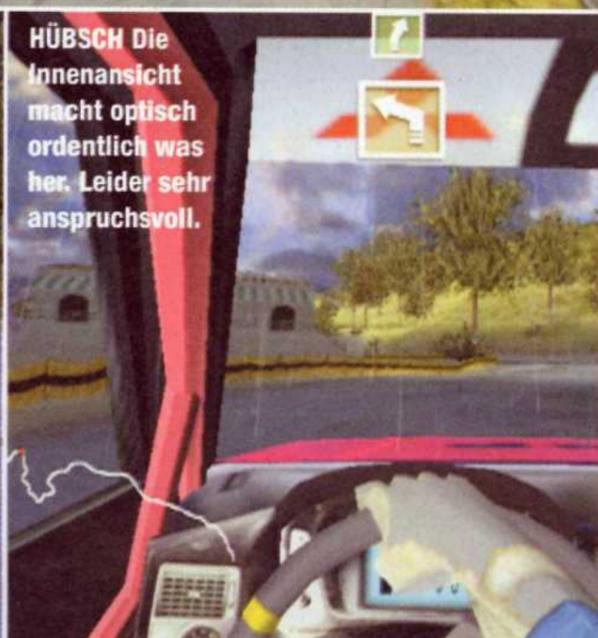
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	67%
72%	69%	63%	

**„Brutales Prügelspiel,**  
welches wohl nur die Fans  
der Sportart anspricht“



# Pro Rally 2002

Mit Pro Rally 2002 liefert uns ein Hersteller endlich ein **waschechtes Rallye-Spiel** für den GameCube.



**J**aja, GameCube-Besitzer haben es wirklich nicht leicht. Diskutierten die Freunde über die verschiedensten Rallye-Spiele für ihre Konsolen, so konnten sie bisher nur zuhören und nicht mitsprechen. Das ändert sich jetzt, denn mit *Rally Pro 2002* erscheint das erste Rallye-Spiel überhaupt für die Nintendo-Konsole – und dazu nicht mal ein schlechtes. Der Reihe nach: Habt ihr im Spiel erstmal die lokale Rallye-Fahrschule besucht (fahren will gelernt sein), könnt ihr auch schon euer Glück im Meisterschaftsmodus versuchen und bei einem privaten Rennstall anheuern. Solltet ihr die Meisterschaft gewinnen, steigt ihr in

die nächste Liga auf. Außerdem eröffnet sich mit dem Arcade-Modus eine weitere Herausforderung. Dort fahrt ihr verschiedene Strecken mit fünf computergesteuerten Gegnern gleichzeitig. Leider ist der Arcade-Mode jedoch wenig gelungen, da alle Computer-Gegner gleich dumm sind und wie an einer Schnur gezogen hintereinander her fahren, ohne sich zu überholen. Ansonsten darf bei einem Rallye-Spiel natürlich auch ein Time-Attack-Mode nicht fehlen, in dem ihr später eure eigenen Bestzeiten verbessern könnt. Der Zweispieler-Splitscreen-Mode hat zwar keine Computer-Gegner, dafür aber eine grundsätzliche Technik. *Rally Pro 2002* bietet insgesamt

ein eher realistisches Fahrverhalten, was so viel heißt, dass ihr ohne regelmäßigen Einsatz der normalen Bremse und der Handbremse nichts erreicht. Die Steuerung ist dabei etwas sehr träge geraten, lässt sich jedoch mit ein wenig Übung ordentlich handhaben. Von der technischen Seite gibt es zwar keine Höchstleistungen zu erwarten, doch ist der grafische Gesamteindruck nicht schlecht. Konstante 50 fps, schöne Lichteffekte, eine tolle Weitsicht und ein ordentliches Automodell lassen über ein fehlendes Schadensmodell und eine nicht wirklich gelungene Kollisionsabfrage hinwegsehen.

OLIVER BECK

**MEIN FAZIT** **GUT**



**Oliver Beck**  
fährt gerne auf Schnee.

Dass die Entwickler die Technik des GameCube kaum ausnutzen, ist ärgerlich, aber verschmerzbar, denn insgesamt ist *Pro Rally 2002* ein gutes Spiel. Während die Grafik wie angesprochen ihren Zweck erfüllt, kann das Spiel in anderen Bereichen punkten. Da wäre zum einen die gewöhnungsbedürftige, aber gute Steuerung, mit der ihr nach einer gewissen Einarbeitungsphase euer Auto sicher über die Piste dirigiert. Das Streckendesign ist ebenfalls gelungen. Egal, ob auf regennassem Asphalt oder auf verschneiten Bergzügen, die Kurse sind anspruchsvoll und interessant gestaltet. Wären einige kleine Schwächen vermieden worden, (z. B. die schlechte Kollisionsabfrage) und hätten die Programmierer ein Schadensmodell integriert, würde *Pro Rally 2002* sicherlich ein „Sehr Gut“ erreichen.

**TEST**  
**PRO RALLY 2002**

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, Blöcke 4
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	30+ Strecken
Sprache:	Deutsch
Internet:	<a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>
Hersteller <b>Ubisoft</b>	Termin <b>Erhältlich</b>
Preis <b>Ca. € 50,-</b>	USK-Freigabe <b>Ohne Beschränkung</b>
Besonderheiten:	<b>Keine</b>

**GESAMTWERTUNG**

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>76%</b>
<b>76%</b>	<b>72%</b>	<b>75%</b>	

 „Ordentliches Rallye-Spiel mit schönem Streckendesign, ordentlicher Steuerung und **guter Grafik.**“

# GamesProfis

auch in Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

[www.GamesProfis.de](http://www.GamesProfis.de)

**Kids Spielwaren**  
**11** Reichenberger Str. 45  
 02763 Zittau  
 03583-510738

**Play Away**  
**48** Heinrich-Mann-Str. 9  
 02977 Hoyerswerda  
 03571-405659

**Mc Media und Fantasy**  
**13** Schillerstraße 3  
 07407 Rudolstadt  
 03672-313595

**Netgames**  
**4** Nicolaiberg 2  
 07545 Gera  
 0365-2900840

**Fantasy und Future**  
**16** Frankfurter Allee 3  
 10247 Berlin  
 030-42089622

**Power Play**  
**15** Senftenberger Ring 44b  
 13435 Berlin  
 030-40712664

**Media World Service Agentur**  
**14** Postplatz 4-4C  
 16761 Hennigsdorf  
 03302-272706

**Games Store**  
**17** Doberaner Str.110  
 18057 Rostock  
 0381-2003330

**Games World**  
**5** Ulzburger Strasse 289 A  
 22850 Norderstedt  
 04191-956240

**Europlay**  
**18** Europaplatz 2  
 24103 Kiel  
 0431-9709921

**Game World**  
**7** Buntentorsteinweg 33  
 28201 Bremen  
 0421-596506

**Mega Video & Game Store**  
**20** Gröpelinger Heerstr.171  
 28237 Bremen  
 0421-6166593

**Else's Gameshop**  
**21** Blumlage 64  
 29221 Celle  
 05141-907079

**Mega Company**  
**47** Am Hornberg 2  
 29614 Soltau  
 05191-967581

**Spieleparadies Dreier**  
**8** Poststr.15a  
 29614 Soltau  
 05191-71101

**Xpert Games**  
**22** Lindenstraße 13 a  
 31224 Peine  
 05171-581418

**MC Game**  
**23** Detmolder Strasse 68  
 33604 Bielefeld  
 0521-64234

**Funtronixx**  
**24** Die Freiheit 14  
 34117 Kassel  
 0561-7393801

**Toystore**  
**10** Hauptstraße 55  
 37412 Herzberg  
 05521-1780

**Phoenix**  
**25** Altendorfer Str. 6  
 37574 Einbeck  
 05561-3332



**Joypoint**  
**26** Am Wehrhahn 24  
 40211 Düsseldorf  
 0211-364445

**Players Level**  
**49** Kurt-Schuhmacher-Str. 17  
 40764 Langenfeld  
 02173-980944

**Gameland**  
**6** Kaiserswerther Str. 14  
 40878 Ratingen  
 02102-470473

**Gameshop D.Weichelt**  
**27** Ostwall 12  
 41515 Grevenbroich  
 02181-231323

**Top-Games**  
**28** Stockumerstr.226  
 44225 Dortmund-Barop  
 0231-779700

**Gamestore**  
**3** Rüttenscheider Str.181  
 45131 Essen  
 0201-777225

**High Score**  
**29** Goethe Str.44  
 45964 Gladbeck  
 02043-928831

**Multimediasoft Gansekow**  
**19** Neuer Wall 2-4  
 47441 Moers  
 02841-21704

**Joystix**  
**12** Oxfordstraße 10  
 53111 Bonn  
 0228-650095

**Gamefreax**  
**30** Kölner Straße 155  
 53840 Troisdorf  
 02241-881240

**SK Gamenatix**  
**31** Paulinstr.36  
 54292 Trier  
 0651-27211

**Guild of Freaks**  
**32** Binger Str. 5  
 55218 Ingelheim am Rhein  
 06132-799920

**Game-Station**  
**33** Topferstr. 30  
 56727 Mayen  
 02651-1262

**Game Planet**  
**34** Am Klafeldermarkt 4  
 57078 Siegen  
 0271-8909880

**A.S. Superplay**  
**35** Boelerstraße 122  
 58097 Hagen  
 02331-983524

**Werne's Gamestore**  
**45** Konrad-Adenauer-Str.17  
 59368 Werne  
 02389-951666

**Soundcheck**  
**44** Kaiserstr. 31  
 63065 Offenbach/Main  
 069-884299

**Game und Fun GmbH**  
**46** [www.game-and-fun.de](http://www.game-and-fun.de)

**Theis Computerspiele**  
**1** Rheinstraße 93  
 65185 Wiesbaden  
 0611-9333090

**Gamestore Zweibrücken**  
**36** Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.  
 66482 Zweibrücken  
 06332-905400

**CD + Game Shop**  
**37** Westspange 5  
 66538 Neunkirchen  
 06821-25517

**Spielraum**  
**38** Stummpl. 1 (Saarparkcenter)  
 66538 Neunkirchen  
 06821-140064

**Gameland**  
**9** Stummstraße 2  
 66763 Dillingen  
 06831-705612

**Mac Fun**  
**39** Nusslocher Straße 12  
 69181 Leimen  
 06224-951885

**Your Level**  
**40** Kronenstr.21-23  
 78054 VS-Schwenningen  
 07720-36402

**Mega-Star**  
**41** Güterstr. 2  
 79713 Bad Säckingen  
 07761-59953

**CSE Schauties GmbH**  
**2** Marktstr.19  
 88212 Ravensburg  
 0751-26138

**Susi's Little Shop**  
**42** Am Königshof 5  
 93047 Regensburg  
 0941-565125

**Softprice**  
**43** Lindenstraße 16  
 97877 Wertheim  
 09342-912315

## GamesProfi des Monats

**CSE SCHAUTIES**  
 Computer & Zubehör  
 PC-Spiele  
 Spielkonsolen  
 DVD Spieltime  
 Service & Reparatur  
 Handys & Zubehör

Marktstraße 19  
 88212 Ravensburg  
 Tel.: (07 51) 26 13 8  
 Fax: (07 51) 35 31 83  
 E-Mail: [info@schauties.de](mailto:info@schauties.de)  
<http://www.schauties.de>

CSE Schauties ist ein schöner, mittelgroßer Laden in der Stadt der Türme, Ravensburg. Das Fachgeschäft besteht seit über 20 Jahren und bietet neben einer Riesenauswahl an Spielen und Zubehör für die Systeme PC, PSone, PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Dreamcast, GameBoy, GameBoy Advance auch Import-Spiele, DVD-Filme, PC-Hardware & Lösungsbücher. Natürlich stehen auch Geräte zum „Anzocken“ bereit (Xbox, Game Cube, PlayStation 2).



**CSE Schauties GmbH**  
 Marktstr. 19  
**47** 88212 Ravensburg  
 Tel.: 0751-26138

Nach Rogue Leader das zweite große GameCube-Spiel von Lucas Arts

Star Wars  
The Clone Wars  
Game Cube

€ 59,99

Unverbindliche  
Preisempfehlung  
des Herstellers

Streetday  
8. Nov. 2002



Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen der jeweiligen Hersteller in Euro (€).  
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi!**

Preisgünstiger Controller für  
jede Spielsituation:

4 Action-Buttons  
2 Mini-Sticks  
L/R-Buttons  
Turbofunktion

Saitek  
GTV90 Controller  
Game Cube

€ 14,99

Unverbindliche  
Preisempfehlung  
des Herstellers

TIME SPLITTERS 2

„Ego-Shooter-Fans  
stehen rosige Zeiten  
bevor“

(NZone 06/02)

Streetday  
30. Okt. 2002

Timesplitters 2  
Game Cube

€ 59,99

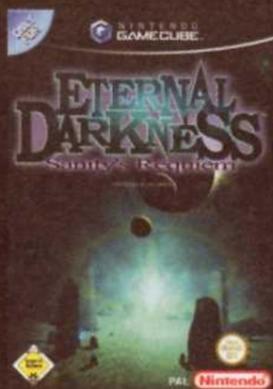
Unverbindliche  
Preisempfehlung  
des Herstellers



„Das zurzeit vielleicht  
beste GameCube-  
Spiel ist ein echter  
Kaufgrund für  
Nintendos Wunderwürfel“

(NZone 8/02: 90%)

ETERNAL  
DARKNESS



Eternal Darkness  
Sanity's Requiem  
Game Cube

€ 59,95

Unverbindliche Preisempfehlung  
des Herstellers

Streetday  
1. Nov. 2002

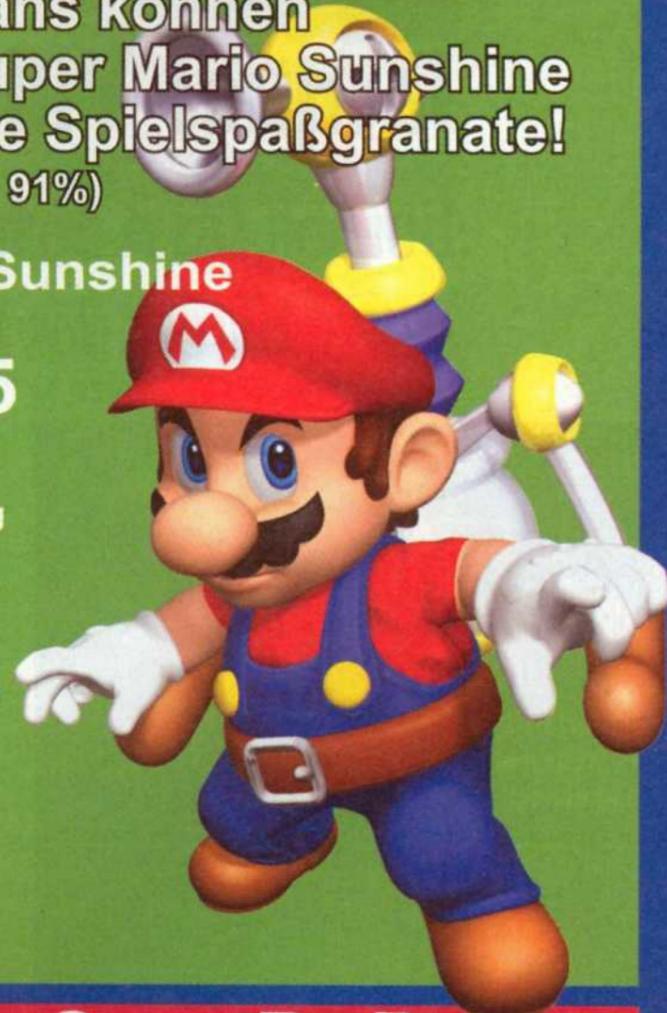
„Nintendo-Fans können  
aufatmen: Super Mario Sunshine  
ist eine wahre Spielspaßgranate!

(NZone 10/02: 91%)

Super Mario Sunshine  
Game Cube

€ 59,95

Unverbindliche  
Preisempfehlung  
des Herstellers



Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen **GamesProfi** werden?  
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

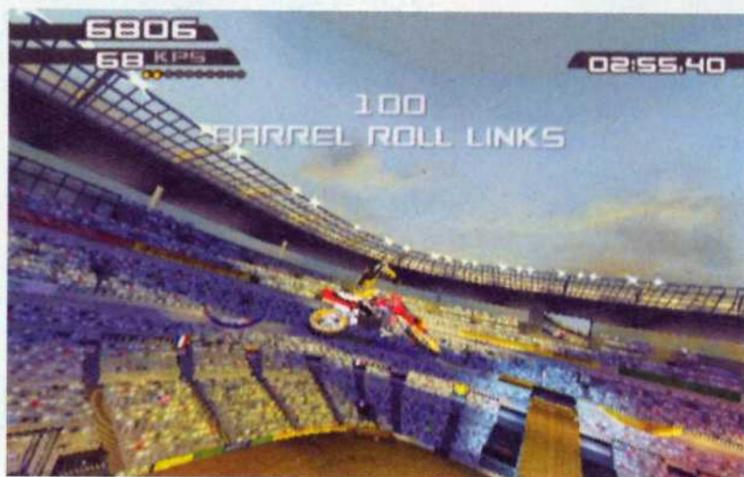
Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - [www.GamesProfis.de](http://www.GamesProfis.de) - [info@im-games.de](mailto:info@im-games.de)



## Big Air Freestyle verspricht spannende Duelle auf der Piste.

**I**nfogrames hat den Trend erkannt und bringt rechtzeitig ein neues Motocross-Spiel auf den Markt. Im Spiel entscheidet ihr euch entweder für den „Freestyle“-Mode, in dem ihr in verschie-



**WAGHAL-SIG** Bei besonders tollen Stunts fährt die Kamera um den Fahrer herum.

denen Arenen Stunts ausübt und auf Highscore-Jagd geht, oder ihr heizt gegen mehrere Computer-Gegner auf abgesteckten Strecken um die Wette. Die Idee war es, das Fahrverhalten simpel zu halten, da vor allem die wahnwitzigen Stunts und die spannenden Duelle mit den Gegnern im Vordergrund stehen sollten. Leider ging die Idee in die Hose, da *Big Air Freestyle* einige gravierende Mängel aufweist.

Da wäre da die katastrophale Framerate, die trotz der mauen Durchschnittsoptik ständig im Keller ist und nie ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl vermitteln kann. Ansonsten ist noch das unausgereifte Streckendesign und die schlechte Animation eures Motorrads erwähnenswert.

OLIVER BECK

### MEIN FAZIT NAJA



**Oliver Beck**  
hasst Ruckeln!

Das simple Fahrverhalten der Autos langweilt bereits nach einigen Minuten, die Strecken wirken unfertig und die künstliche Intelligenz der Gegner ist praktisch nicht vorhanden. Auch das ständige Ruckeln und die peinlich wirkenden Animationen lassen den Titel leider nur im Mittelmaß versinken.

TEST			
BIG AIR FREESTYLE			
Genre:	Big Air Freestyle		
Spieler:	Motocross		
Speichern:	1-2		
Schwierigkeit:	Memory Card, 3 Blöcke		
Umfang:	20 Strecken		
Sprache:	Deutsch		
Internet: <a href="http://www.infogrames.de">www.infogrames.de</a>			
Hersteller*	Termin		
Infogrames	Erhältlich		
Preis	USK-Freigabe		
Ca. € 60,-	Ohne Beschränkung		
Besonderheiten:			
Keine			
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>53%</b>
51%	60%	58%	
		„Arcadelastiger Motocross-Racer mit miserabler Grafik und dumpfem Fahrverhalten“	

# Speed Challenge – Jacques Villeneuve's Racing Vision

Ubi Soft lässt sich nicht lumpen und schickt diesen Monat bereits das zweite GC-Rennspiel an den Start.

akzeptabel und die Grafik ordentlich. Leider fehlt dem Titel die Langzeitmotivation, da er insgesamt einfach zu durchschnittlich ist.

OLIVER BECK/JENS QUENTIN



BEI NACHT Die Nachtstrecken sind hübsch.

REGEN?! Wieso regnet es unter der Brücke?

**B**ei *Speed Challenge* handelt es sich um ein Rennspiel, bei dem ihr mit gestylten Vehikeln durch bunte Großstädte heizt und euch gegen die Mitstreiter durchsetzen müsst. Obwohl die Fahrzeuge und die Städte aus einem Zukunftsfilm stammen könnten, verhalten sich eure Wagen alles andere als supermodern: Ohne kontrollierten Einsatz von Gas und Bremse werdet ihr kein Rennen gewinnen und ständig in der Bande landen. Das Geschwindigkeitsgefühl kommt gut rüber, die KI der Gegner ist

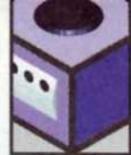
### MEIN FAZIT OK



**Oliver Beck**  
mag Jacques Villeneuve.

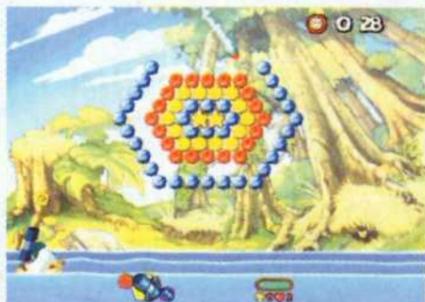
Ich hatte ja eher ein schwaches Formel-1-Rennspiel erwartet, bei dem die Lizenz mit Jacques Villeneuve ausgeschlachtet wird. Was Ubi Soft dann letztendlich abliefern kann, sich doch sehen lassen. Die Grafik bietet zwar nur gehobenen Durchschnitt, dafür ist die Framerate konstant und das Geschwindigkeitsgefühl recht ordentlich. Die Rennen durch die verschiedenen Städte und die Duelle mit den Gegnern machen ebenfalls Spaß.

TEST			
SPEED CHALLENGE			
Genre:	Rennspiel		
Spieler:	1-2		
Speichern:	Memory Card, 52 Blöcke		
Schwierigkeit:	Mittel		
Umfang:	4 Spielmodi		
Sprache:	Englisch		
Internet: <a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>			
Hersteller	Termin		
Ubi Soft	17. Oktober		
Preis	USK-Freigabe		
Ca. € 50,-	Ohne Beschränkung		
Besonderheiten:			
Keine			
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>68%</b>
67%	60%	68%	
		„Schnelles Rennspiel mit ordentlicher Optik, simpler Steuerung und netten Strecken“	



# Worms Blast

Mit Worms Blast von Ubi Soft steht uns ein **brandneues Puzzle-Spiel** ins Haus.



Über euch befinden sich Dutzende von farbigen Steinen, die weggeschossen werden müssen. Ihr könnt nur die Steine auslösen, die die gleiche Farbe wie eure Munition haben. Spezialgegenstände, wie zum Beispiel Kisten, sind mit zusätzlichen Gimmicks beladen. Neben den normalen Spielmodi gibt es noch die Puzzle-Option, in der ihr besonders schwer erreichbare Steine erwischen müsst.

OLIVER BECK



**GRÜN** Nur mit der richtigen Munitionsfarbe baut ihr die Steine ab.

# Pro Tennis WTA Tour

Die **Damen schwingen** nun auch auf dem GameCube den Schläger. Mit Erfolg?



Die WTA-Meisterschaft mit 20 Original-Spielerinnen steht im Mittelpunkt der Spielmodi. Die Schwäche des Spiels liegt in der Steuerung. So muss man einmal drücken, um auszuholen, um dann den Ball mit einem zweiten Knopfdruck schlagen zu können. Dummerweise ist das Timing dabei so schwierig, dass die Bälle meist als harmlose Mondbälle und grandiose Einladung zum Punkten beim Gegenspieler landen.

JENS QUENTIN



**SMASH** Jennifer Capriati hat eine starke Rückhand.

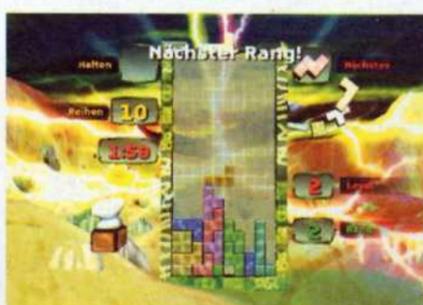
# Tetris Worlds

**Yippie!** Endlich wieder ein Tetris ... diesmal mit dem schmucken Beinamen „Worlds“.



Über ein Jahrzehnt nach dem ersten Tetris erscheint jetzt die neueste Variante für den GameCube. Was hat sich geändert? Vom reinen Spielprinzip natürlich gar nichts. Zwar gibt es sechs verschiedene Spielvarianten, doch können diese kaum begeistern. Technisch ist das Spiel natürlich schwach. Während die Grafik schlicht ist, kann der Sound nur als „Katastrophe“ bezeichnet werden.

OLIVER BECK



**SUPER** Baut ihr vier Steine auf einmal ab, gibt es einen netten Effekt.

# Gauntlet: Dark Legacy

Mit Gauntlet feiert **eines der bekanntesten** Spiele überhaupt sein GameCube-Debüt.



Mit seinem Helden marschiert man durch verwinkelte Labyrinth und plättet immer wieder neu erscheinende Monster. Ab und an kann zur Abwechslung noch ein mächtiger Zauber eingesetzt werden, der gleich mehrere Monster auf einmal mit ins Grab nimmt. Klingt eintönig und wenig spannend? Ist es auch. Technisch ein mittleres Desaster und nur im Multiplayer-Mode motivierend.

OLIVER BECK



**MULTIPLAYER** Zu viert ist auf dem Bildschirm richtig was los.

TEST			
WORMS BLAST			
Genre:	Geschicklichkeit		
Spieler:	1-2		
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke		
Schwierigkeit:	Mittel		
Umfang:	60 Missionen		
Sprache:	Deutsch		
Internet: <a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>			
Hersteller	Termin		
Team 17	Erhältlich		
Preis	USK-Freigabe		
Ca. € 60,-	Ohne Beschränkung		
Besonderheiten:			
Keine			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	64%
55%	60%	70%	
„Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus <b>allenfalls Puzzle-Durchschnitt.</b> “			

TEST			
PRO TENNIS WTA TOUR			
Genre:	Sportspiel		
Spieler:	1-4		
Speichern:	Memory Card, 3+ Blöcke		
Schwierigkeit:	4 Spielstufen		
Umfang:	3 Spielmodi		
Sprache:	Deutsch		
Internet: <a href="http://www.konami-europe.de">www.konami-europe.de</a>			
Hersteller	Termin		
Konami	Erhältlich		
Preis	USK-Freigabe		
Ca. € 60,-	Ohne Beschränkung		
Besonderheiten:			
Keine			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	55%
66%	68%	50%	
„Eine verhunzte Steuerung macht den Titel zu einer <b>unfreiwilligen Geduldsübung.</b> “			

TEST			
TETRIS WORLDS			
Genre:	Puzzle		
Spieler:	1-4		
Speichern:	Memory Card, Blöcke		
Schwierigkeit:	Variabel		
Umfang:	6 Spielmodi		
Sprache:	Deutsch		
Internet: <a href="http://www.thq.de">www.thq.de</a>			
Hersteller	Termin		
THQ	Erhältlich		
Preis	USK-Freigabe		
Ca. € 30,-	Ohne Beschränkung		
Besonderheiten:			
Keine			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	60%
17%	10%	62%	
„Sechs verschiedene Spielmodi und doch ein weiteres Tetris <b>wie jedes andere</b> “			

TEST			
GAUNTLET: DARK LEGACY			
Genre:	Action		
Spieler:	1-4		
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke		
Schwierigkeit:	Mittel		
Umfang:	60+ Missionen		
Sprache:	Deutsch		
Internet: <a href="http://www.konami-europe.de">www.konami-europe.de</a>			
Hersteller	Termin		
Konami	Erhältlich		
Preis	USK-Freigabe		
Ca. € 60,-	Ohne Beschränkung		
Besonderheiten:			
Keine			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	61%
62%	71%	60%	
„ <b>Monotones Metzelspiel</b> mit schwacher Optik“			
<b>78%</b> MEHRSPIELERMODUS			



NICHT IM FILM Tom Bombadil hilft euch beim Weidenbaum bestimmen.



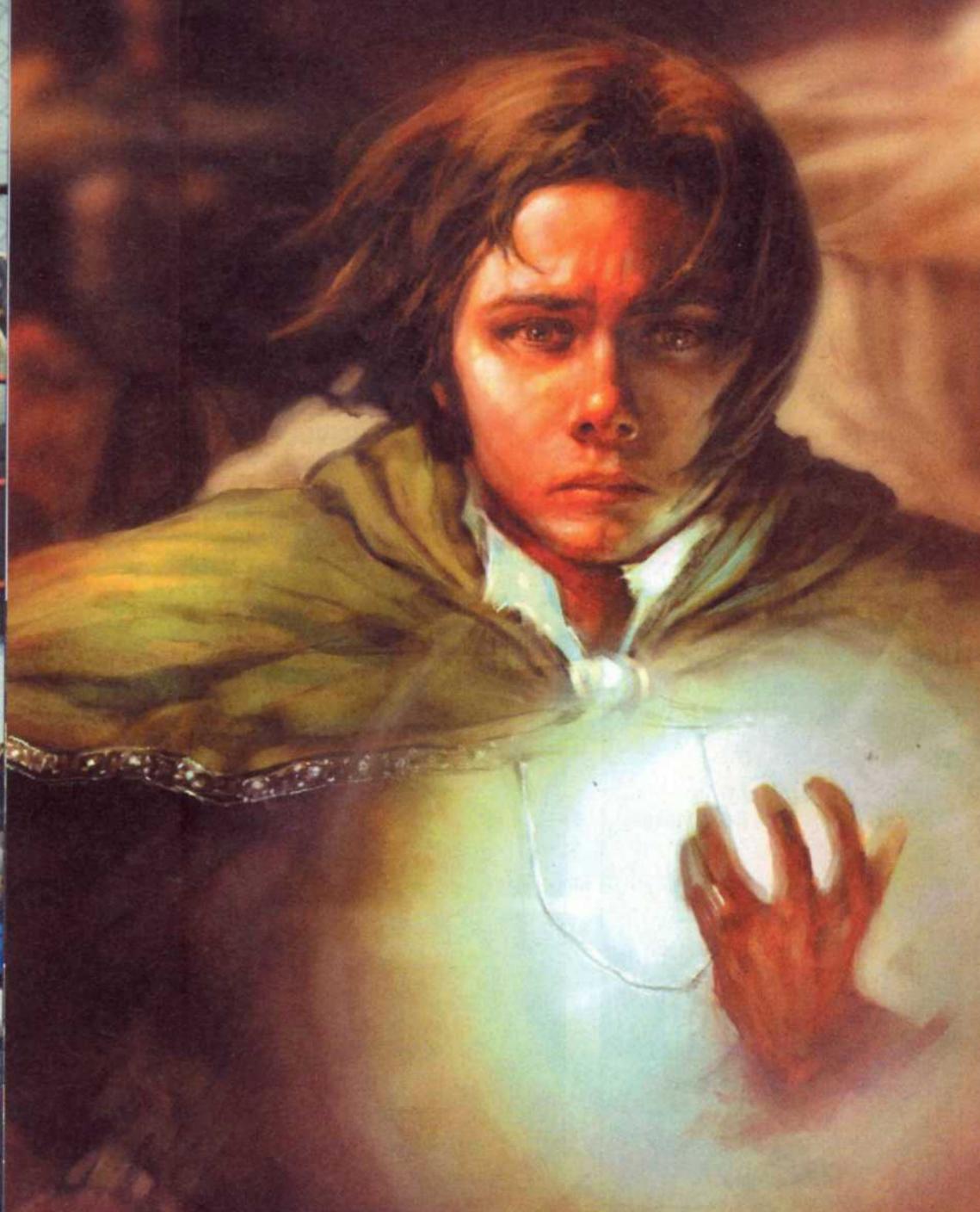
BESCHRÄNKT Leider steigt man nur an vorgegebenen Stellen auf.



SPITZE Kommen die Flussgeister, haben die schwarzen Reiter nichts mehr zu lachen.

# Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Rund einen Monat vor Start des zweiten Kinofilms spendiert euch Vivendi Universal ein klassisches Rollenspiel zum ersten Buch.



**D**er Herr der Ringe schrieb Geschichte, als die ersten beiden Bände der Trilogie 1954 veröffentlicht wurden. Tolkien führte Millionen von Lesern in die Welt von Mittelerde, dem Schauplatz von *Herr der Ringe*. Die Geschichte handelt von der Odyssee Frodos und seiner Gefährten zum Schicksalsberg, wo der unheilvolle Ring der Macht zerstört werden soll. Doch der dunkle Herrscher Sauron setzt alles daran, dies zu verhindern, um die Welt mit dem Ring in ewige Dunkelheit zu stürzen. Seit dem Start des oscarprämierten Kinofilms im vergangenen Dezember ist Tolkiens Fantasy-Saga wieder in aller Munde. Am 18. Dezember läuft nun der zweite Kinofilm an. Klar, dass auch Vivendi Universal Interactive auf den *Herr der Ringe*-Hype aufspringen möchte. Doch anders als *Die zwei Türme* von Electronic Arts orientiert sich Vivendis GBA-Spiel nicht an den Filmen, sondern am ersten Buch. Somit gibt es im Spiel einige Locations und Charaktere, die

es nicht in den Film geschafft haben. Das Spiel beginnt mit einem hübschen Intro, das die Hintergrundgeschichte erzählt. Anschließend übernehmen ihr die Kontrolle über Frodo und seinen Freund Sam. Ihr verabschiedet euch von allen Hobbits und führt sie aus deren Heimat Hobbingen heraus. Schon bald trifft ihr auf Pippin, den Bauern Maggot, Tom Bombadil und das Hügelgrab. Kenner des Buches werden ein Déjà-vu nach dem anderen erleben und wohlwollend anerkennen, dass sich die Entwickler so nah wie möglich an das Buch gehalten haben.

## DIE REFERENZ?

Im Lauf des Abenteuers trifft ihr auf immer weitere bekannte Gesichter wie Gandalf, Legolas und Aragorn. Zwischenzeitlich befinden sich gar alle neun Gefährten unter eurer Kontrolle – jeder mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, könnt ihr die Fähigkeiten eurer Charaktere steigern. Da es jedoch keine Zufallskämpfe

# PRIMAL GAMES®

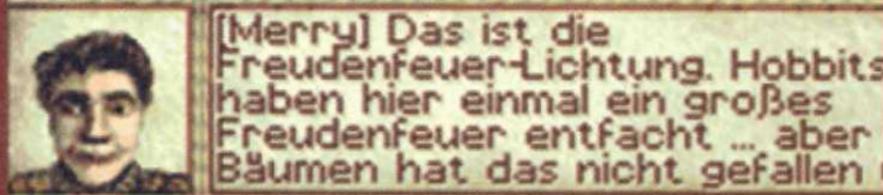
THE GAME SOURCE



**IN DIE BÄUME**  
In Lothlorien  
trefft ihr auf  
die Elben.



**ORIGINALGETREU** Das Spiel hält  
sich nah an das Buch.



[Merry] Das ist die  
Freudenfeuer-Lichtung. Hobbits  
haben hier einmal ein großes  
Freudenfeuer entfacht ... aber  
Bäumen hat das nicht gefallen

gibt, sondern die Feinde an bestimmten Plätzen platziert wurden, erhaltet ihr keine Erfahrungspunkte. Somit dürft ihr bestimmte Eigenschaften eurer Charaktere nur nach bestimmten Ereignissen steigern. Doch nicht nur in diesem Punkt kommt *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* nicht an die Genre-Referenzen *Golden Sun* und *Breath of Fire 2* heran. Auch die Gesamtspielzeit sowie der dynamische Spielverlauf der Vorbilder werden nicht erreicht. Denn leider bewegen sich eure Charaktere recht langsam über den Bildschirm und der Spielverlauf ist strikt vorgegeben. Grafisch wurden die Gegenden Mittel-erdes solide umgesetzt, ohne jedoch den GBA auszureizen und an die Brillanz eines *Golden Sun* heranzukommen. Auch der Sound kitzelt nicht das Letzte aus dem GBA heraus, bietet aber einige schöne Melodien. Leider wiederholen sich bestimmte Musikstücke ein ums andere Mal. Somit reicht es für *Herr der Ringe* nicht zum Referenz-Titel. Dennoch macht das Spiel Spaß, insbesondere für Kenner des Buches. GBA-Besitzer, die sich auf den kommenden Kinofilm einstimmen wollen oder die einfach nur ein gutes Abenteuerspiel für ihr Handheld suchen, können beruhigt zugreifen.

FABIAN SLUGA

## MEIN FAZIT GUT



**Fabian Sluga**  
„wartet auf Dezember“

Der Herr der Ringe: Die Gefährten ist ein wirklich liebevolles Rollenspiel. Leider ist es relativ linear und die Spieldauer etwas zu kurz. Auch der Sound könnte etwas mehr Abwechslung tragen. Wer sich jedoch auf den kommenden Kinofilm einstimmen möchte, kann nicht viel falsch machen.

## TEST DER HERR DER RINGE

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15+ Spielstunden
Sprache:	Deutsch

Internet: [www.vivendiuniversalinteractive.de](http://www.vivendiuniversalinteractive.de)

Hersteller: Vivendi Universal  
Termin: 8. November

Preis: Ca. € 45,-  
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

Besonderheiten: Keine

## GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>78%</b>
77%	72%	79%	



„Liebvolle Buchumsetzung, die aber leider nicht an die Referenz-Rollenspiele herankommt“

24 Stunden Online-Shoppen  
[www.primalgames.com](http://www.primalgames.com)

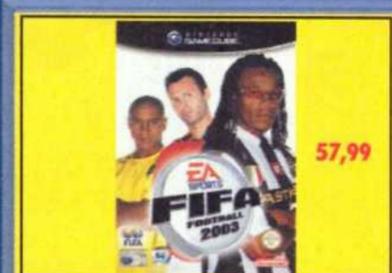
## EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

### GAME CUBE

- Grundgerät Lila/Schwarz ... 199,00
- Action Replay ..... 44,99
- Game Cube Advance Link ... 12,95
- RGB-Kabel Original ..... 29,95
- Wavebird Controller ..... 44,99
- Aggressive Inline ..... 57,99
- Beach Spikers ..... 59,99
- Bomberman Generationen .. 59,99
- Capcom Vs. Snk Eo ..... 57,99
- Crash Bandicoot ..... 59,99
- Der Anschlag Nov. .... 59,99
- Donald Duck Phantomias ... 59,99
- Doshin the Gaint ..... 59,99
- Evolution World Neo ..... 59,99
- F1 2002 EA ..... 59,99
- Gauntlet ..... 59,99
- Harry Potter Kammer des... 59,99
- James Bond Agent im ... .. 59,99
- Lost Kingdome ..... 59,99
- Luigi's Mansion ..... 56,99
- Magical Mirror ..... 59,99
- Madden 2003 ..... 59,99
- Medal of Honor Frontline ... 57,99
- NBA Live 2003 ..... 59,99
- NHL 2003 ..... 57,99
- Rocky ..... 59,99
- Spyro enter the Dragonfly .. 57,99
- Star Wars Clone Wars ..... 57,99
- Star Wars Bounty Hunter ... 59,99
- Star Wars Jedi Knight 2 Nov. . 59,99
- Stirb Langsam Vendetta .... 59,99
- Street Hoop 's Nov. .... 59,99
- Sonic Adventure 2 ..... 59,99
- Tiger Wood 2003 Nov. .... 59,99
- Tony Hawk 4 Nov. .... 59,99
- Turok Evolution , ..... 57,99
- X-Men Next Dimension ..... 59,99
- Zoo Cube ..... 59,99

### GAMEBOY ADVANCE

- Grundgerät diverse Farben .. 99,99
- Action Replay ..... 39,99
- Breath of Fire 2 ..... 49,99
- Castelvania Harmony of .... 39,99
- D&D Eye of the Beholder Nov. . 49,99
- DBZ das Erbe des Goku ..... 49,99
- Driver 2 ..... 49,99
- Duke Nukem Advance ..... 44,99
- Fifa 2003 ..... 49,99
- Golden Sun ..... 44,99
- Guilty Gear x ..... 49,99
- Harry Potter die Kammer. ... 49,99
- Herr der Ringe die zwei Türme 51,99
- King of Fighters ex ..... 49,99



57,99



57,99

57,99



59,99

59,99



59,99

57,99



57,99

59,99



44,99

45,99

- Magical Quest ..... 45,99
- Mario Kart Advance ..... 34,99
- Medal of Honor ..... 64,99
- Sonic Advance ..... 54,99
- Super Ghouls&Ghosts ..... 51,99
- Tactic Orgre ..... 64,99
- Tekken ..... 54,99
- Tomb Raider Prophecy Nov. ... 49,99
- Turok ..... 49,99
- Wario Land 4 ..... 44,99
- Wer wird Millionär ..... 44,99

Wir führen auch das komplette Programm für :

### PLAYSTATION 2

### X-BOX

### PLAYSTATION

MEHR UNTER [WWW.PRIMALGAMES.DE](http://WWW.PRIMALGAMES.DE)

BESTELLUNGEN ODER VORBESTELLUNGEN GREIFT ZUM TELEFON UNTER:

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme 2,99 Porto + Zahlungsgebühr 3,99 + Post-MN, Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.



# Aggressive Inline

Kann Acclaims Trendsport-Serie auch den GBA-Thron erklimmen?

**A**ggressive Inline möchte auch auf dem GBA Tony Hawk vom Referenz-Thron stoßen. Doch leider ist die Qua-

lität des Spiels nicht mit der seines großen GameCube-Bruder zu vergleichen. Die Kollisionsabfrage ist schlecht, was insbesondere beim Grind auffällt, wo ihr mehr als einmal neben dem anvisierten Objekt landet oder einfach hindurchfliegt. Auch der Zweispieler-Modus ist relativ witzlos, da man seinen Kontrahenten nicht einmal anrempeln kann. Technisch macht der Titel ebenfalls keinen Stich, denn die Grafik

sieht nicht so gut aus wie bei Tony Hawk's Pro Skater 3. Allerdings kann der hervorragende Sound wieder einige Pluspunkte sammeln. Alles in allem

ist Aggressive Inline für den GBA ein solides Trendsport-Spiel – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

FABIAN SLUGA



## MEIN FAZIT GUT



**Fabian Sluga**  
findet Tony besser.

Schade, hier hat Acclaim eine gute Möglichkeit vergeben, auch auf dem GBA weit nach vorne zu fahren. Leider verhindert die schlampige technische Umsetzung eine höhere Wertung. Wer jedoch von den Inlinern nicht genug bekommt, der kann auch auf dem GBA mal eine Proberunde drehen.

TEST			
AGGRESSIVE INLINE			
Genre:	Trendsport		
Spieler:	1-2		
Link-Modus:	Ja (2 Module)		
Speichern:	Nicht möglich		
Schwierigkeit:	Mittel		
Umfang:	13 Levels		
Sprache:	Deutsch		
Internet: <a href="http://www.acclaim.de">www.acclaim.de</a>			
Hersteller Acclaim	Termin Erhältlich		
Preis Ca. € 45,-	USK-Freigabe Ab 6 Jahren		
Besonderheiten: Keine			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	73%
70%	86%	73%	
		„Die geniale Qualität der GameCube-Fassung wird <b>leider nicht erreicht.</b> “	

# The Mummy: Manacle of Osiris

The Mummy ist ein **klassisches Action-Adventure** und wandelt auf den Spuren von Indiana Jones.

**U**bi Softs Action-Adventure basiert auf der Zeichentrickserie *The Mummy*, die wiederum aus den recht erfolgreichen Kinofilmen entstanden ist. Im Spiel schlüpft ihr in die Haut der Hauptcharaktere der Serie, Alex, Evy und Rick O'Connell, und kämpft gegen den üblen Imhotep. Jeder Cha-

rakter verfügt über individuelle Stärken. Während der eine Hieroglyphen entziffern kann, ist der andere in der Lage, Zaubersprüche auszuführen. Dies kann jedoch manchmal auch nerven, weil ihr so ständig gezwungen seid, zwischen den Charakteren zu wechseln. Insgesamt erinnert das Spiel ein wenig an die alten *Indiana Jones*-Point&Click-Adven-

tures von Lucas Arts, setzt aber wesentlich mehr auf Action. Dank der guten Präsentation ist *The Mummy* eines der besseren GBA-Spiele der letzten Zeit.

FABIAN SLUGA

## MEIN FAZIT GUT



**Fabian Sluga**  
vermisst die Peitsche.

Da fühlt man sich doch gleich in die Zeit der guten alten Lucas-Arts-Spiele zurückversetzt. Leider kommt *The Mummy* nicht an die legendären *Indiana Jones*-Spiele heran. Viel zu häufig rennt man sinnlos durch die Gegend und weiß nicht genau, wo man hin soll. Hobby-Archäologen können jedoch mal einen Blick riskieren.

TEST			
THE MUMMY			
Genre:	Action-Adventure		
Spieler:	1		
Link-Modus:	Nein		
Speichern:	Passwort		
Schwierigkeit:	Mittel		
Umfang:	15 Levels		
Sprache:	Deutsch		
Internet: <a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>			
Hersteller Ubi Soft	Termin 7. November		
Preis Ca. € 45,-	USK-Freigabe Ab 6 Jahren		
Besonderheiten: Keine			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	77%
76%	79%	77%	
		„Überraschend guter Lizenztitel, der für <b>Jung und Alt</b> geeignet ist.“	



**SCHNELL** Mit einem Druck auf L könnt ihr die Charaktere wechseln.





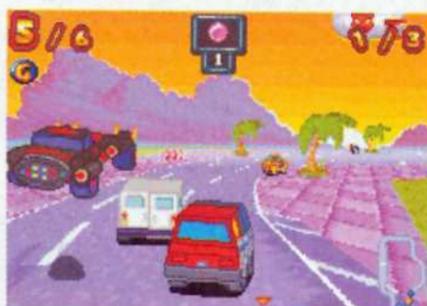
## Inspector Gadget Racing

Der etwas **trottelige Inspektor** wandelt in diesem Spiel auf den Spuren von Super Mario Kart.



**B**ei *Inspector Gadget Racing* wählt ihr einen von acht Charakteren – unter ihnen Inspector Gadget, Sophie sowie Kralle – und düst *Mario Kart*-mäÙig über diverse Kurse. Dabei könnt ihr auf Extras zurückgreifen, mit denen ihr die Konkurrenz ausbremst. Leider erreicht *Inspector Gadget Racing* in keiner Weise das Vorbild *Super Mario Kart* und stellt nur GBA-Mittelmaß dar. Selbst Hardcore-Fans sollten erst einmal eine Proberunde mit dem Spiel drehen.

FABIAN SLUGA



**KEIN SPASS** Selbst im Mehrspieler-Modus kommt keine Freude auf.

## Santa Claus Jr.

**Ja, hammer** denn schon Weihnachten? Bei JooWood schon! Viel Spaß mit diesem Jump & Run.



**E**s ist Weihnachten und der Weihnachtsmann hat ein Problem. Die Kinder haben sich überall versteckt, so dass er die Geschenke nicht rechtzeitig zustellen kann. Doch zum Glück kann der kleine Nick helfen. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über den Knaben und führt ihn durch diverse Levels. Dieser Titel entpuppt sich als anspruchsloses, aber unterhaltsames Hüpfspiel für eine jüngere Zielgruppe. Die stimmungsvolle Musik entschädigt dabei für die teilweise schäbige Grafik.

FABIAN SLUGA



**INTERESSANT** Die Grafik ist nicht immer gut, passt aber zum Spiel.

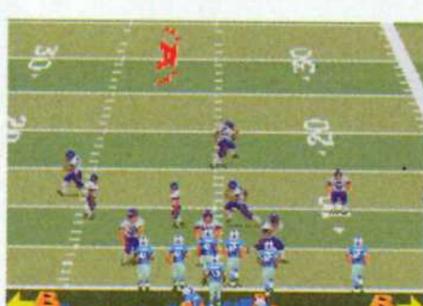
## Madden NFL 2003

EAs **berühmte Football-Serie** räumt auf den großen Konsolen alles ab. Und auf dem GBA?



**B**ereits *Madden NFL 2002* erinnerte uns an glorreiche 16-Bit-Zeiten. Der Nachfolger macht da keine Ausnahme und überzeugt mit einfacher Steuerung und für GBA-Verhältnisse akzeptabler Spieliefe. Denn obwohl das Spiel recht arcadelastig ausgelegt ist, könnt ihr im Play Book überraschend viele Spielzüge auswählen. Grafik und Sound hat man auf dem GBA aber schon in besserer Qualität erlebt. Wer ein Fan von American Football ist, sollte jedoch unbedingt zugreifen.

FABIAN SLUGA



**SEHR PRAKTISCH** Ihr erkennt sofort, zu wem ihr passen könnt.

## Worms World Party

Ubi Softs verrückte Würmchen machen **in diesem witzigen** Actionspiel auch den GBA unsicher.



**I**n *Worms World Party* könnt ihr euch in vier verschiedenen Spielmodi vergnügen, wobei es hauptsächlich darauf ankommt, die gegnerischen Würmer zu eliminieren. An sich wäre *Worms World Party* ja ein lustiges Spiel, doch leider scheint der GBA ein wenig mit dem Spiel überfordert zu sein. Nur so ist es zu erklären, dass man nach jeder Aktion ein paar Sekunden warten muss, bis es endlich weitergeht. Schade, gerade im Mehrspielermodus hat *Worms* Potenzial.

FABIAN SLUGA



**VORGEGEBEN** In den Missionen müsst ihr Aufgaben erfüllen.

TEST	
INSPECTOR GADGET RACING	
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (1 Modul)
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	10 Strecken
Sprache:	Deutsch
Internet: <a href="http://www.bigben-interactive.de">www.bigben-interactive.de</a>	
Hersteller	Termin
<b>BigBen</b>	<b>1. November</b>
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 40,-	<b>Ohne Beschränkung</b>
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
46%	60%
SPASS	<b>45%</b>
40%	
	„Träges Gameplay, ruckelige Grafik – ein Ausflug in vergangene Konsolen-Zeiten.“

TEST	
SANTA CLAUS JR.	
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	36 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet: <a href="http://www.jowood.com">www.jowood.com</a>	
Hersteller	Termin
<b>Jowood</b>	<b>15. 11.</b>
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 45,-	<b>Ohne Beschränkung</b>
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
67%	76%
SPASS	<b>74%</b>
74%	
	„Niedliches Jump & Run, welches vor allem <b>jüngere Spieler</b> begeistern dürfte.“

TEST	
MADDEN NFL 2003	
Genre:	Sport
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	3 Spielmodi
Sprache:	Englisch
Internet: <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a>	
Hersteller	Termin
<b>Electronic Arts</b>	<b>November</b>
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	<b>Ohne Angabe</b>
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
71%	72%
SPASS	<b>82%</b>
85%	
	„ <i>Madden NFL 2003</i> ist <b>ohne Zweifel</b> das beste Football-Spiel auf einem Handheld.“

TEST	
WORMS WORLD PARTY	
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Nein
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	8 Missionen
Sprache:	Deutsch
Internet: <a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>	
Hersteller	Termin
<b>Ubi Soft</b>	<b>Erhältlich</b>
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	<b>Ab 6 Jahren</b>
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
69%	72%
SPASS	<b>63%</b>
60%	
	„Kurzweiliger Actiontitel, der leider mit deutlichen technischen Defiziten <b>zu kämpfen</b> hat.“

# 6 WELTMEISTERTITEL – EINE PERFEKTE WELLE



Besuche 13 der bekanntesten Surf-Spots weltweit.



9 Spielmodi, inklusive dem PUSH-Modus für zwei Spieler.

## SURFEN AUF VÖLLIG NEUEM LEVEL ...

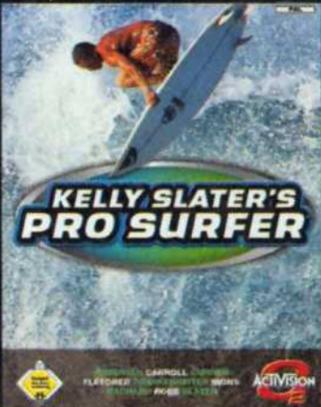
Gib dir mit dem sechsfachen Surf-Weltmeister Kelly Slater und acht weiteren Top-Profis das ultimative Surf-Erlebnis Kelly Slater's Pro Surfer®. Spiele 30 Level an den aufregendsten Surf-Locations rund um den Erdball. Surfe wie nie zuvor und leg waghalsige Sprünge und Fantasetricks hin wie Rodeo Flip, Knack Knack und Hangman. Lerne die unterschiedlichsten Wellen im genialen Karriere-Modus zu bezwingen – du wirst einer Welle nie zweimal begegnen.

# KELLY SLATER'S PRO SURFER®



Bahne dir deinen Weg auf Wellen, auf denen großer Andrang herrscht.

PlayStation 2



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™

TREYARCH™



ACTIVISION  
2  
SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

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

# IMPORT NEWS

## INFO DIE WICHTIGSTEN SPIELE

<b>Bandai</b>		
One Piece – Treasure Battle	1. Nov.	
Kinniku Man 2nd Generation	22. Nov.	
Mini-Robo	Frühjahr 2003	
<b>Capcom</b>		
Biohazard Zero (GC)	November	
Rockman EXE (GC)	Nicht Bekannt	
<b>From Software</b>		
Rune II (GC)	Frühjahr 2003	
<b>Hudson</b>		
Bomberman Geddars (GBA)	24. Oktober	
Bomberman Geddars (GC)	Dezember	
<b>Kemco</b>		
Music Recorder MP3 (GBA)	Oktober	
<b>Konami</b>		
Crokke (GBA)	17. Oktober	
Silent Scope (GBA)	17. Oktober	
Contra Hard Spirits (GBA)	14. November	
Real World Soccer Pocket 2 (GBA)	18. November	
Muscle Champion (GC)	21. November	
K1 Pocket Grand Prix (GBA)	28. November	
Evolution Skateboarding (GC)	12. Dezember	
Evolution Snowboarding (GC)	Januar 2003	
Perfect Play Pro Baseball (GC)	März 2003	
<b>Namco</b>		
Tales of the World Nariki Dungeon 2 (GBA)	25. Oktober	
Klonoa Heroes (GBA)	13. Dezember	
Drill Land (GC)	20. Dezember	
Choco-Vaders (GBA)	20. Dezember	
<b>Sega</b>		
Super Monkey Ball 2 (GC)	21. November	
Eternal Arcadia Legend (GC)	28. November	
Sonic Mega Collection (GC)	19. Dezember	
Sonic Advance 2 (GBA)	19. Dezember	
Sega Rally (GBA)	19. Dezember	
<b>Square</b>		
Chocobo Land – A Game of Dice (GBA)	Dezember	
Final Fantasy Tactics Advance (GBA)	4. Quartal	
<b>Takara</b>		
Choro Q Advance (GBA)	November	
Choro Q (GC)	Dezember	
Beyblade 2002 (GC)	Nicht bekannt	
<b>Taito</b>		
Space Raiders (GC)	12. Dezember	

Alle Terminangaben beziehen sich auf den japanischen Markt.

## INFO VERKAUFSCHARTS

<b>Japan</b>	
1. Legend of Stafi	GBA
2. Super Mario Sunshine	GC
3. J. League Pro Soccer Club	GBA
4. Black Matrix Zero	GBA
5. WWE Wrestlemania X8	GC
<b>USA</b>	
1. Super Mario Sunshine	GC
2. Dragon Ball Z: The Legacy of Goku	GBA
3. Super Mario Advance 2	GBA
4. Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories	GB
5. Animal Crossing	GC

# Tokyo Game Show

Wir berichten euch von den **wichtigsten Neuheiten** direkt von Japans größter Spielemesse.

Japans größte Spiele-Show, die Tokyo Game Show (kurz TGS), fand vom 20. bis zum 22. September direkt hinter der Stadtgrenze Tokios statt. 134.042 Besucher genossen dabei die Neuheiten der Spiele-Hersteller. Auch wenn Nintendo dieses Jahr nicht auf der Tokyo Game Show vertreten war, gab es doch eine große Auswahl an GameCube- und Game-Boy-Advance-Spielen von den Drittherstellern.

## SEGA/TECMO

Sega hatte nicht nur den größten und spannendsten Stand der Messe, sondern auch einige der besten GameCube- und GBA-Spiele. Zu den beliebtesten Spielen am Sega-Stand zählten *Sonic Advance 2* und die *Sonic Mega Collection*. Aber auch *Sega Rally* bekam viel Aufmerksamkeit – und das nicht ohne Grund: Der Titel sieht für ein GBA-Spiel richtig gut aus. Dank des Link-Kabels können bis zu vier Spieler gleichzeitig um den Sieg kämpfen. Zu den großen Sega-Weihnachtshoffnungen zählen *Super Monkey Ball 2* und *Eternal Arcadia Legend*. *Eternal Arcadia Legend* zeigte sich gegenüber der Dreamcast-Version deutlich verbessert. Neben einer aufgemotzten Grafik, welche die Power des GameCube voll ausnutzt, wird es auch neue Charaktere, neue Monster und neue Story-Elemente geben. Tecmo zeigte auf

der TGS eine stark verbesserte Fortsetzung der beliebten *Monster Farm*-Serie für den GBA. So sind über 500 verschiedene Monster-Typen sowie ein neues Kampf- und Kontersystem geplant. Wie immer hatte Tecmo auf der Messe ein riesiges *Monster Farm*-Turnier auf die Beine gestellt, welches Hunderte von Besuchern anlockte.

## SQUARE/CAPCOM

Über die Hälfte des Square-Standes wurde von GBA-Titeln eingenommen, was zeigt, wie wichtig Square seine Nintendo-Titel einschätzt. Ganze Men-

schennmassen wollten selbst Hand an *Final Fantasy Tactics Advance* legen, welches in Japan ohne Zweifel das zweitgrößte GBA-Spiel in diesem Jahr werden wird (*Pokémon* wird Nummer 1). Doch nicht nur *Final Fantasy* feiert ein Comeback auf einer Nintendo-Konsole, auch *Chocobo* wird in einem neuen GBA-Spiel auftauchen. Capcom war ebenfalls auf der Show vertreten und tat viel, um seinen potenziellen Mega-Hit *Biohazard Zero* (hierzulande *Resident Evil Zero*) ins rechte Licht zu rücken. So gab es auf dem Capcom-Stand eine riesige Ecke,

## EIGENER ABSCHNITT

**Biohazard Zero** erscheint am **15. November** in den USA.



# FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

VERLINKBAR Von Final Fantasy befindet sich auch eine GameCube-Version in Arbeit.

ENDLICH Auf der TGS enthüllte Capcom endlich Details zu Megaman für den GameCube.



die speziell für dieses Spiel eingerichtet war. Neben Biohazard Zero kündigte Capcom auf der TGS endlich die lang erwartete Fortsetzung zu Rockman (Megaman) für den GameCube an.

## FROM SOFTWARE/TAKARA

Rune II soll im Frühjahr 2003 erscheinen, nichtsdestotrotz gab es auf der TGS bereits eine spielbare Version zu bestaunen. Rune II wird eine Menge neuer Features mitbringen. So kann sich der Hauptcharakter in verschiedene Kreaturen verwandeln. Außerdem wird das Spiel einen speziellen Zweispieler-Versus-Mode bieten. Rune II wird mit über 200 Karten mehr als doppelt so viele Karten beinhalten wie der Vorgänger. Ähnlich wie From Software setzt auch Takara auf Altbewährtes. Takara zeigte auf der Messe die neuesten Kreationen aus seiner ChoroQ-Reihe (Penny Racer) für den GameCube und den GBA. Diese bieten zwar nicht viel Neues, dafür aber soliden Spielspaß. Des Weiteren plant Takara, ein auf der Zeichentrick-Serie Beyblade basierendes Spiel für den GameCube zu entwickeln. Da das Spielzeug zur Serie zur-

zeit das angesagteste Spielzeug überhaupt ist, wird sich das Spiel wahrscheinlich ebenfalls gut verkaufen.

## NAMCO/BANDAI

Namco brachte sein lang erwartetes Drill Land für den GameCube mit auf die Show, welches kurz vor Weihnachten in Japan erscheinen soll. Neben Drill Land für den GameCube möchte Namco drei Spiele für den GBA veröffentlichen. Auch Bandai möchte Spiele für eine Nintendo-Konsole entwickeln. Geplant sind satte fünf Spiele für den GameCube. Zwei davon waren auf der TGS bereits spielbar: Kinniku Man 2nd Generation und One Piece - Treasure Battle. Ein drittes Spiel, Mini-Robo, wurde nur in Video-Form gezeigt. Kinniku Man und One Piece stellen zwei der beliebtesten Anime-/Manga-Serien in Japan dar und die Spiele hierzu werden garantiert absolute Hits.

## HUDSON/TAITO

Hudson ist vor allem für seine Bomberman-Spiele bekannt. Auch auf der TGS blieben sie ihrem Ruf treu und zeigten je ein Bomberman-Spiel, basierend auf der neuen Zeichentrick-Serie Bomberman Geddars, für

den GameCube und den GBA. Anders als Hudson sorgte Taito für eine kleine Überraschung auf der Show. Von der Presse bisher unbemerkt, werkeln die Jungs nämlich bereits seit einiger Zeit an Space Raiders für den GameCube. Details sind noch nicht bekannt, ein spezielles Event im Oktober soll jedoch Licht ins Dunkel bringen.

## KONAMI/KEMCO

Auch wenn Konami keine großen Projekte für die Nintendo-Konsolen ankündigte, hatte man jedoch die meisten Spiele für GameCube und GBA im Angebot. Konami setzt mit fünf Titeln in den nächsten Monaten insbesondere auf den GBA. Kemco sieht das ähnlich und möchte mit dem Music Recorder MP3 bereits im Oktober in Japan ein außergewöhnliches Gerät auf den Markt bringen. Mithilfe einer speziellen Cartridge soll es möglich sein, Musikstücke von einer CD auf die Cartridge zu überspielen. Obwohl der GBA nur über begrenzte Möglichkeiten verfügt, MP3-Titel abzuspielen, scheint die Qualität immer noch erstaunlich gut zu sein.

WARREN HARROD/FABIAN SLUGA



HÖRSINNIG GUT Mit dem Music Recorder zeichnet ihr MP3s auf dem GBA auf.

XXL Der Nachfolger zu Lost Kingdoms bietet doppelt so viele Karten wie der Vorgänger.



## INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

### Japan

#### NINTENDO GAMECUBE

<b>Zuletzt erschienen:</b>	
Sega Soccer Slam	26. September
Eggmania	27. September
Starfox Adventures	27. September
The Baseball 2002	1. Oktober
<b>Erscheint demnächst:</b>	
Pool Edge	25. Oktober
Eternal Darkness	25. Oktober
One Piece	1. November
Mario Party 4	8. November
Muscle Champion	21. November
Super Monkey Ball 2	21. November
Kinniku Man	22. November
Eternal Arcadia Legend	28. November
Biohazard Zero	November
Dokapon DX	November
Tetris World	4. Quartal
Batman: Dark Tomorrow	4. Quartal

#### GAME BOY ADVANCE

<b>Zuletzt erschienen:</b>	
Air Force Delta II	26. September
Groove Adventure Rave	26. September
Super Mario Advance 3	26. September
Eggmania	27. September
Fancy Pocket	27. September
Metal Gun Slinger	27. September
Street Fighter Zero 3	27. September
South Seas Odyssey	3. Oktober
J-League Winning Eleven 6	10. Oktober
<b>Erscheint demnächst:</b>	
Silent Scope	17. Oktober
Crocker	17. Oktober
Bomberman Geddars	24. Oktober
Monster Farm 2	25. Oktober
Kirby Star DX	25. Oktober
Tales of the World 2	25. Oktober
Card Party	25. Oktober
Moto GP	25. Oktober
Beast Shooter	31. Oktober
Silk and Cotton	31. Oktober
Scan Hunter	8. November
Contra Hard Spirits	14. November
Devil Children Light	15. November
Devil Children Darkness	15. November
Little Buster Q	15. November
Real World Soccer Pocket	18. November
Pokémon Monster Sapphire	21. November
Pokémon Monster Ruby	21. November
Muscle Champion	21. November
Choro Q Advance 2	November
One Piece	November
Tales of Fantasia	4. Quartal
Legend of Zelda	4. Quartal
Sylvanian Family 4	4. Quartal
Magi-nation	4. Quartal
RPG School Advance	4. Quartal
Chocobo Land	4. Quartal
Kinnikuman	22. November
Derby Stallion Advance	4. Quartal
Zoids Saga 2	4. Quartal
Final Fantasy Tactics Advance	4. Quartal
Metroid Fusion	4. Quartal
Harvest Moon	4. Quartal

### USA

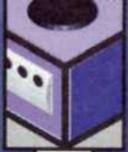
#### NINTENDO GAMECUBE

<b>Zuletzt erschienen:</b>	
Animal Crossing	20. September
Top Gun: Combat Zones	20. September
Star Fox Adventures	23. September
Rocket Power Beach Bandits	23. September
Capcom vs. SNK 2: ED	24. September
Rayman Arena	24. September
Mat Hoffman's Pro BMX 2	24. September
WTA Tour Tennis	24. September
Jimmy Neutron Boy Genius	25. September
NHL Blitz 2003	30. September
NHL 2003	1. Oktober
Mystic Heroes	3. Oktober
Need for Speed: Hot Pursuit	4. Oktober
Backyard Football	11. Oktober
Knockout Kings 2003	11. Oktober
Mat Hoffman's Pro BMX 2	11. Oktober
Namco Museum	11. Oktober
Swingerz Golf	11. Oktober
Tax Wanted	11. Oktober
Ty the Tasmanian Tiger	11. Oktober
NBA 2K3	11. Oktober

<b>Erscheint demnächst:</b>	
NBA Live 2003	17. Oktober
Timesplitters 2	18. Oktober
X-Men: Next Dimension	18. Oktober
Robotech: Battletory C.E.	18. Oktober
Barbarian	22. Oktober
ET: Search for Dragora	23. Oktober
Mario Party 4	24. Oktober
Worms Blast	25. Oktober
Star Wars: The Clone Wars	28. Oktober
Blood Omen 2	31. Oktober
Rugrats: Royal Ransom	31. Oktober
Star Wars: The Clone Wars	31. Oktober
Rayman Arena	Oktober
Monopoly Party	Oktober
Resident Evil Zero	Oktober
Bakura's Gate: Dark Alliance	1. November
Nickelodeon Party Blast	1. November
Evolution Skateboarding	1. November
Hot Wheels Velocity X	7. November
Disney's PK: Out of the Shadows	8. November
Harry Potter and the Chamber of Secrets	8. November
Spyro: Enter the Dragonfly	8. November
Star Wars Bounty Hunter	12. November
Cubivore	15. November
Zapper	15. November
Evolution Worlds	15. November
Men in Black 2	15. November
Monopoly Party	15. November
NHL 2K3	15. November
SHOX	15. November
Street Hoops	15. November
Resident Evil Zero	15. November
Tiger Woods PGA Tour	15. November
Shrek Extra Large	18. November
Vexx	20. November
James Bond: Nightfire	21. November
Medal of Honor: Frontline	21. November
Metroid Prime	21. November
Star Wars: Jedi Knight 2	22. November

#### GAME BOY ADVANCE

<b>Zuletzt erschienen:</b>	
Butt-Ugly Martians: B.K.M. Battles	23. September
Sega Smash Pack	23. September
Lord of the Rings: F. o. T. R.	24. September
Spyro: Season of Flame	24. September
Turbo Turtle Adventure	4. Oktober
Crazy Chase	4. Oktober
Robotech: The Macross Saga	10. Oktober
Virtual Tennis	10. Oktober
Shrek Hassle at the Castle	18. Oktober
Pocky & Rocky with Becky	11. Oktober
Grand Theft Auto 3	11. Oktober
Rocky	11. Oktober
<b>Erscheint demnächst:</b>	
NHL Hitz 2003	17. Oktober
Yu-Gi-Oh! The Eternal Duellist Soul	18. Oktober
Barbarian	18. Oktober
Downforce	18. Oktober
Robocop	18. Oktober
Mary-Kate & Ashley: Sweet 16	18. Oktober
Ultimate Brain Games	24. Oktober
Bionicle: Matoran Adventures	24. Oktober
Hardcore Pinball	24. Oktober
Dora the Explorer	25. Oktober
WWE Road to Wrestlemania X8	25. Oktober
Reign of Fire	25. Oktober
Game & Watch Gallery 4	31. Oktober
Gaidor: Defenders of the Outer Dimension	1. November
SSX Tricky	1. November
Star Wars Episode II: New Droid Army	1. November
Rugrats: I Gotta Go Party	4. November
Fairly Odd Parents	4. November
Contra Advance	8. November
Zapper	8. November
Harry Potter and the Chamber of Secrets	8. November
Frogger's Adventure 2: The Lost Wand	8. November
Tom Raider: The Prophecy	15. November
Lord of the Rings: The Two Towers	15. November
Disney Sports Football	15. November
Monster Rancher Advance 2	18. November



MOBIL Mit einem Teleporter transportiert ihr euch zwischen den Welten hin und her.

Mit Phantasy Star Online erhält der GameCube endlich ein RPG und gleichzeitig den **ersten online-fähigen** Titel.



# Phantasy Star Online: Episode I & II

**M**ehr als 80.000 japanische Spieler sind bereits vom *Phantasy Star Online*-Fieber auf dem GameCube befallen. Diese Zahl dürfte mit dem Erscheinen des Breitbandadapters Anfang Oktober noch einmal erheblich angestiegen sein. In Anbetracht der Tatsache, dass es sich bei *Phantasy Star Online* – wie der Name schon sagt – um ein Online-Spiel handelt, sind mehr als 80.000 verkaufte Exemplare in den ersten Wochen ein überraschend gutes Ergebnis. Square hat mit der Online-Episode von *Final Fantasy* auf der wesentlich verbreiteteren PlayStation 2 gerade mal um die 200.000 Stück verkauft. Man darf also gespannt sein, wie sich die Zahlen von *Phantasy Star Online* in den kommenden Wochen verändern. Die GameCube-Version ist dabei vom Spielprinzip her identisch mit *Phantasy Star Online: Episode I & II* für den Dreamcast, bietet aber drei

zusätzliche Charakterklassen sowie zwölf weitere Outfits und vier exklusive Welten. Leider hat sich in Sachen Grafik zu der von uns angespielten Trial-Version nicht allzu viel getan. Somit gibt es immer noch den einen oder anderen Clipping-Fehler und unschöne Pop-ups. Allerdings kommt es bei *Phantasy Star Online* auch nicht zuallererst auf die Grafik an, sondern auf das Gameplay. Und das kann – insbesondere im Mehrspieler- bzw. Online-Modus – überzeugen.

## DER HINTERGRUND

Die Handlung des Spiels findet auf dem fremden Planeten Ragol statt. Der eigene Heimatplanet scheint vor die Hunde zu gehen und so schickt man Sonden durch das ganze Universum auf die Suche nach einem bewohnbaren Planeten. Als endlich ein Planet, Ragol, gefunden wird, entsendet man sofort das Kolonialisierungsschiff Pioneer 1. Sieben Jahre

später befindet ihr euch auf der Pioneer 2, welche ebenfalls auf Ragol landen soll. Doch kurz vor der Landung bricht der Kontakt zur Kolonie ab und eine gigantische Explosion erschüttert den Planeten. Sofort macht ihr euch auf den Weg zur Planetenoberfläche, um herauszufinden, was passiert ist. So schlagt ihr euch durch Wälder, Höhlen, Minen, Ruinen, Sümpfe, Strände oder Berge. Die Gegenden sind allesamt von diversen Monstern und Kreaturen bevölkert, die ihr besiegen müsst. Am ehesten ähnelt *Phantasy Star Online* noch *Diablo* auf dem PC. *Phantasy Star Online* ist ein Hack&Slay-Rollenspiel, welches aber durch die Vielzahl an Waffen und die besondere Ausrichtung auf Mehrspieler-Vergnügen einen gehörigen taktischen Einschlag bekommt. Das Besondere am Spiel ist nun, dass ihr im Team wesentlich größere Siegeschancen habt. So hat jeder Charakter beispielsweise eigene

## INFO DIE ONLINE-PLÄNE

### Wann ist Europa so weit?

Ursprünglich plante Infogrames, *Phantasy Star Online* bereits im Oktober hierzulande zu veröffentlichen. Doch leider möchte Nintendo Modem und Breitbandadapter noch nicht auf den europäischen Markt bringen.

Nintendo hält sich noch bedeckt, was seine Online-Pläne in Europa angeht. Dies liegt wohl zum großen Teil daran, dass die Massenmarktverbreitung von Breitband-Internetzugängen in Europa einfach noch nicht gewährleistet ist. Nicht ohne Grund ist auch Sony vorsichtig und hat noch keine Details bezüglich der Online-Pläne in Europa rausgerückt. Wir in der Redaktion rechnen nicht ernsthaft mit einer Veröffentlichung in diesem Jahr und auch nicht in der ersten Hälfte des nächsten Jahres. Doch wer weiß, vielleicht überrascht uns Nintendo ja? Falls der Titel doch kommt, dürfte es ähnlich wie in Japan und Amerika ablaufen, dass man eine monatliche Grundgebühr zu entrichten hat. Geht man von den Gebühren in Japan und den USA aus, wo *Phantasy Star Online* noch Ende Oktober erscheinen soll, dann dürften die Gebühren unter 10 Euro liegen. Dafür wird man sich jedoch auch bestimmte Goodies vom Server herunterladen können, die das Spiel angeblich noch interessanter machen.

## INFO DER FEHLERTEUFEL

# Bug in Phantasy Star Online

Bereits in den ersten Tagen gingen in Japan über 50.000 Einheiten von Phantasy Star Online über die Laden-theken. Doch die Freude währte nicht lange; bereits kurze Zeit später war klar, auch die GameCube-Fassung bleibt nicht von Cheatern verschont.

Damit hatte wohl niemand gerechnet: Bereits nach wenigen Tagen im Handel tauchten die ersten Cheater auf dem Game-Cube auf. So ist es genau wie in der Dreamcast-Version ohne Action Replay möglich, Gegenstände beliebig oft zu vervielfältigen. Der Aufstand unter den Phantasy Star Online-Spielern war natürlich groß. Und so kommt es, wie es kommen muss, Ende November möchte Sega eine überarbeitete Version von Phantasy Star Online für den GameCube rausbringen. In Amerika soll direkt die fehlerfreie Version erscheinen. Eigentlich ist es umso erstaunlicher, dass ein Fehler, den es bereits in der Dreamcast-Version gab, nicht von vorneherein beseitigt wurde.

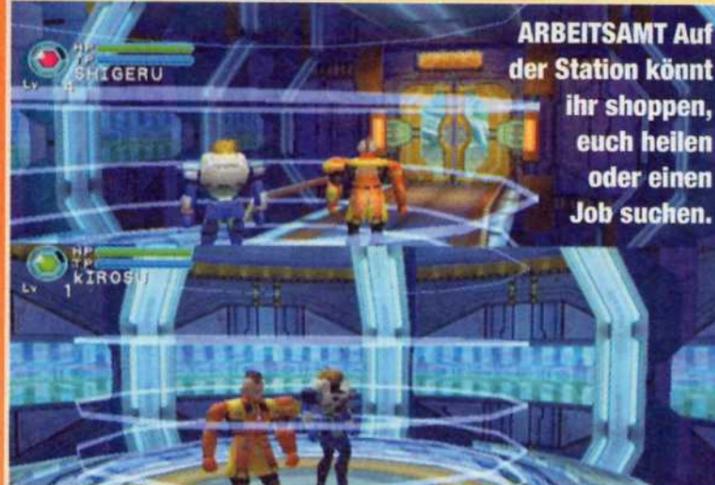
Zauber und Waffen, die je nach Situation gefordert sind. Im Laufe der Zeit steigert ihr die Fähigkeiten-Werte eurer Charaktere und der Umgang mit den Waffen verbessert sich. Das Kampfsystem läuft dabei in Echtzeit ab, sodass ihr nicht erst warten müsst, bis der Gegner einen Zug macht. Je nachdem für welchen Charakter ihr euch zu Beginn des Spiels entschieden habt, beherrscht ihr auch unterschiedliche Waffen oder Zauber besser. So könnt ihr zunächst zwischen Human, Newman und Android wählen. Diese sind wiederum unterteilt in Hunter, Rangers and Force. Die Hunter sind beispielsweise gut im Nahkampf und können gut mit Hieb- und



ECHT HEISS Dieser Drache stellt den ersten Endgegner dar.



SHOPPING Hier könnt ihr euch mit Waffen und hilfreichen Gegenständen eindecken.



ARBEITSAMT Auf der Station könnt ihr shoppen, euch heilen oder einen Job suchen.



WILDE EHE Im Battle Mode bekämpft ihr euch mit Verbündeten.

Stichwaffen umgehen. Die Ranger greifen lieber aus der Distanz mit Fernwaffen an, während die Force gerne auf übernatürliche Kräfte zurückgreifen. Habt ihr euch für eure Rasse und zwischen Hunter, Ranger und Force entschieden, könnt ihr noch eine der Charakterklasse wählen. Hier gibt es in der GameCube-Version drei neue: die HUCaseal, die RAMarl und die FOMar. Die Großbuchstaben am Anfang der Charakterklassen zeigen dabei an, ob sie zu den Hunttern, Rangern oder Force gehören. Das hört sich alles recht kompliziert an, gestaltet sich aber im Spiel weniger schwierig.

## MEHRSPIELER-FREUDEN

Da die GC-Version vom Spielablauf her identisch mit der Dreamcast-Fassung ist, verfügt sie auch über dieselben Mängel. Neben den grafischen Schwächen ist die Steuerung relativ träge und die Kamera nicht optimal. So kommt es des Öfteren vor, dass euch von einer Wand die Sicht versperrt wird. Eine gewisse Eingewöhnung erfordert auch die Tatsache, dass die Gegner euch weiter attackieren, während ihr im Menü nach einer besseren Waffe sucht. Dies sind jedoch nur kleine Mängel, die speziell in

den Mehrspieler-Partien nicht mehr so zum Tragen kommen. Während der Einzspieler-Modus Rollenspieler nur begrenzt fesseln wird, läuft Phantasy Star Online im Mehrspieler-Online-Modus zur Höchstform auf. Das Spiel zieht seinen Reiz aus der Tatsache, dass man mit anderen Menschen kommunizieren sollte, um bestimmte Feinde zu besiegen. So kann man die Feinde zwar auch im Einzspieler-Modus besiegen, jedoch lenkt ein Spieler die Feinde ab, während der andere sie mit einer Distanzwaffe zur Strecke bringt. Die Kommunikation erfolgt, wenn man online spielt und nicht nebeneinander sitzt, über vorgegebene Ausdrücke oder über die ebenfalls für den GameCube erhältliche Tastatur. Die Tatsache, dass jeder seinen eigenen Charakter erschaffen kann (inklusive Größe, Dicke, Breite, Haarfarbe, Klamotten) und jeder über unterschiedliche Waffen verfügt, lässt einen im Online-Modus auf immer neue Gefährten treffen. Dank der kleinen Mini-Spiele auf der Raumstation versinkt man beim Spielen in eine fantastische virtuelle Welt. Hoffentlich entscheidet sich Nintendo bald, Modem und Breitbandadapter auch hierzulande zu veröffentlichen.

FABIAN SLUGA

## MEIN FAZIT GUT



**Fabian Sluga**

staunt nicht schlecht.

Während man am Anfang seine Zeit braucht, um ins Spiel zu finden, macht der Titel nachher umso mehr Spaß. Allerdings sollte man unbedingt versuchen, einen Kumpel mit vor den Fernseher zu bekommen bzw. die Online-Fähigkeit des Spiels auszunutzen. Import-Freunde können die Sprache sogar auf Deutsch einstellen.



## IMPORT-TEST

### PHANTASY STAR ONLINE

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 25 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	8 Welten

Internet: [www.sonicteam.com](http://www.sonicteam.com)

Sprache Deutsch Störfaktor Sprache Keiner

Hersteller Sega Europa-Termin Nicht bekannt

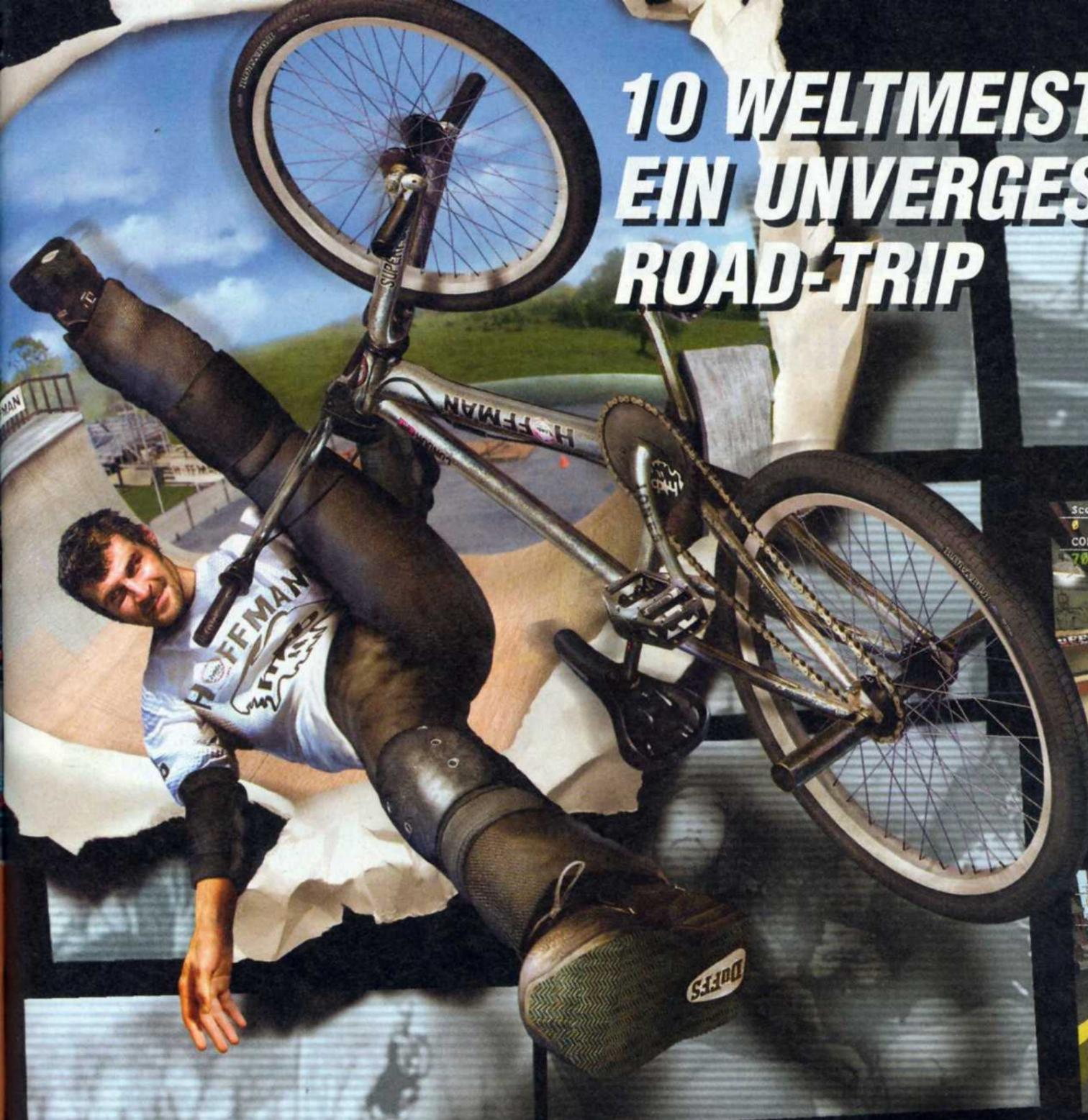
Besonderheiten: Keine

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	82%
75%	77%	87%	

„PSO stellt eines der besten Online-Spiele aller Zeiten dar.“

IMPORT JAPAN

# 10 WELTMEISTERTITEL – EIN UNVERGESSLICHER ROAD-TRIP



Mach fette Sprünge wie der zehnfache Weltmeister Mat Hoffman.



Das einzige BMX-Spiel mit Flatland-Tricks.

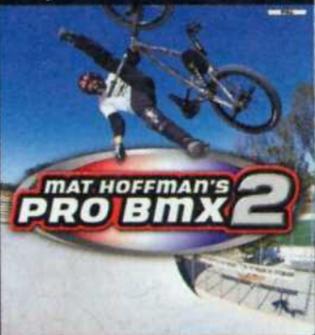
## BMX WIE NIE ZUVOR ...

Spring in den Bus mit Mat Hoffman und zehn anderen Top-Profis und steig ein bei der ultimativen Tour durch acht Städte in den USA. Lande Hunderte von Tricks und Kombos mit dem neuen Tricksystem oder bleib auf dem Boden im einzigen BMX-Spiel, bei dem Flatland-Moves möglich sind. Spiel exklusive Videos hinter den Kulissen von Mats richtigem Road-Trip frei und mach Schnappschüsse deiner besten Tricks für dein eigenes Fotoalbum. Nur ein Tag auf diesem Road-Trip wird dir zeigen, warum BMX so sein kann, wie nie zuvor ...



Feg deinen Gegner im exklusiven O2-Push-Modus vom Bildschirm.

PlayStation 2



ALGATEXZAR ROBINSON, MAT HOFFMAN, KOBALSKI, THORPE, ROBINSON, THORPE



PlayStation 2



XBOX



NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE



rainbow STUDIOS

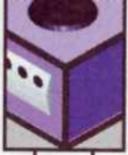


HOTGEN



SPORTS REVOLUTION

ACTIVISIONO2.COM



# Super Monkey Ball 2

**Größer, schöner, unterhaltsamer**

- Super Monkey Ball 2 bietet Geschicklichkeitsspaß vom Feinsten!

Als einer der Starttitel für den GameCube bot *Super Monkey Ball* ein unterhaltsames Geschicklichkeitsvergnügen und staubte bei uns ordentliche 79 % ab. Der Nachfolger bietet von allem etwas mehr: Bessere Levels, mehr Party-Games und eine schönere Optik! Am Spielprinzip hat sich allerdings nichts geändert. Immer noch steuert ihr einen Affen in einer rollenden Kugel über diverse Plattformen und versucht, nicht runterzufallen. Stellt das in den ersten Levels, insbesondere für Spieler des ersten Teils, kein Problem dar, zieht der Schwierigkeitsgrad in den späteren Abschnitten auf brutale Weise an. Korkenzieherkonstruktionen, Loopings, starkes Gefälle, schmale Stege, Bumper, Beschleunigungsstreifen, sich bewegende Plattformen, Höhenunterschiede und Sprünge erfordern eine ruhige Hand und viel Fingerspitzengefühl. Unge-

duldige Spieler werden sicherlich das ein oder andere Mal frustriert in den Controller beißen. Nichtsdestotrotz ist man meist motiviert, es weiter zu probieren, bis man sich zufrieden zurücklehnen kann. Das Schöne an *Super Monkey Ball 2* ist, dass man diese Gefühlsachterbahn zusammen mit bis zu drei Kumpeleis durchleben kann. Aufgrund des simplen Spielprinzips haben junge wie ältere Spieler gleichermaßen ihren Spaß, und auch die wenig videogamesbegeisterte Freundin wird den Controller zumindest mal in die Hand nehmen. Wer keine Lust auf die mehr als 150 normalen Levels hat, kann sich auch in zwölf Partygames vergnügen. Diese bieten die bekannten Spiele aus dem ersten Teil, wie beispielsweise *Monkey Bowling*, *Monkey Race* und *Monkey Fight*, und zusätzlich sechs neue Partygames wie *Monkey Tennis* und *Soccer*. Allein mit diesen Spielen kann man ganze Abende ver-



bringen. Für Solospieler wird darüber hinaus ein neu hinzugekommener Story Modus geboten, der zwar nicht allzu spannend ist, aber immerhin eine nette Dreingabe darstellt. Die Grafik von *Super Monkey Ball 2* reißt aufgrund der geringen Polygonzahl keine Bäume aus, kann aber dank der flüssigen 60 Bilder in der Sekunde und der tollen, meist animierten Hintergründe dennoch punkten. Der Sound kann hier leider nicht mithalten und bietet lediglich typisches Japano-Gedudel.

FABIAN SLUGA

SEHR GUT



**Jens Quentin**  
kugelt sich.

Schon der erste Teil konnte mich vor den Bildschirm fesseln. Der zweite Teil setzt überall noch einen drauf! Alleine *Monkey Tennis* bietet für ein Party-Spiel erstaunlich viel Spieltiefe und motiviert zu tagelangem Spielen. Wer ein gutes Geschicklichkeitsspiel oder ein geniales Multiplayer-Game sucht, sollte sich den Titel vormerken, wenn er - irgendwann - auch hierzulande erscheint.



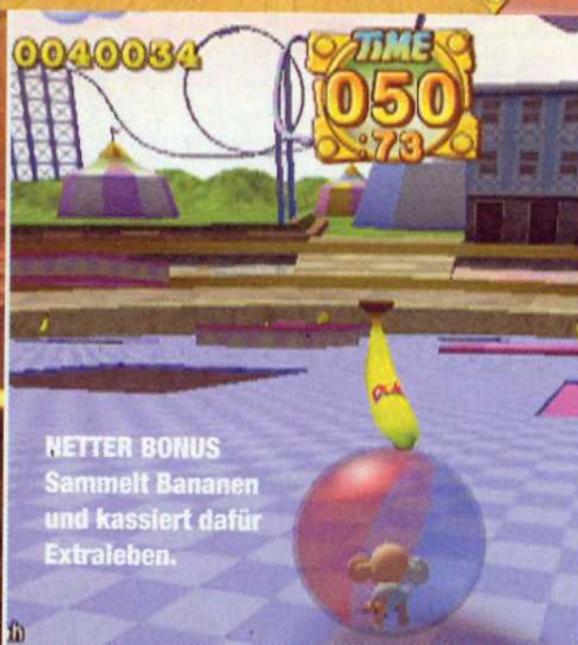
WITZIG Neben Billard könnt ihr auch die Fußball- und Tennisspiele ausprobieren.



KLASSE Insgesamt dürft ihr euch in zwölf Party-Games vergnügen.



VERTEUFELT SCHWER Je höher der Level, desto schwerer das Spiel.



NETTER BONUS Sammelt Bananen und kassiert dafür Extraleben.

IMPORT-TEST SUPER MONKEY BALL 2

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	150+ Levels

Internet: [www.sega.com](http://www.sega.com)

Sprache Englisch Störfaktor Sprache Gering

Hersteller Sega Europa-Termin Nicht bekannt

Besonderheiten: Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	84%
82%	50%	87%	

„Klasse Geschicklichkeitsspiel mit tollem Mehrspielermodus.“

89%

# DAS GEILSTE MATCH DEINES LEBENS! VON SEGA, DEN MACHERN VON VIRTUA TENNIS



**GAMEPRO:**  
"Leicht zugängliches Sportspiel mit grandiosem Mehrspielermodus. Man kann den heißen Sand förmlich unter den Füßen spüren."



**n-ZONE:**  
"Wer Virtua Tennis mag, darf den Damen von Beach Spikers keinen Hieb geben. Ein Hit nicht nur für Machos!"



**MANIAC:**  
"Hervorragender Arcade-Volleyball mit feiner Optik und Steuerung: gleichermaßen als Solo-Titel und Party-Spaß ein Hit!"



# HARDWARE



**PRAKTISCH**  
Der drehbare Griff dient als Ruder.

## Flight Stick

**FLIGHT STICK** Der Joystick für angehende Hobby-Piloten!

Als der Flight Stick von Thrustmaster in unserem Büro eintrudelte, staunten wir nicht schlecht. Schließlich gibt es noch kein richtiges Flugzeugspiel für den GameCube.

Nach einigen Testrunden mit *Star Wars: Rogue Leader Rogue Squadron II* sowie diversen Rennspielen, können wir dem Thrustmaster Flight Stick aber eine solide Vorstellung bescheinigen. Der Flight Stick bietet einen Schubregler, einen Coolie-Hat, der die Funktion des Digital-Kreuzes übernimmt, volle Programmierbarkeit sowie einen dreistufigen Rumble-Effekt. Zusätzlich lässt sich der Steuerknüppel nach rechts und links drehen, um die Funktionen eines Flugzeug-Ruders zu imitieren (hiermit kann man bei *Rogue Leader* sein Schiff rollen). Bis auf den etwas ungünstig platzierten Z-Knopf lassen sich sämtliche Buttons gut erreichen. Für eine bessere Wertung reicht es dennoch nicht, da die Lenkung zu sensibel reagiert, die Rumble-Effekte zu schwach sind und die Verarbeitung doch etwas

wackelig wirkt. Sobald die ersten vernünftigen Flugspiele für den GameCube eintreffen, können Hobby-Piloten mit dem knapp 40 Euro teuren Flight Stick aber nicht viel falsch machen. (fs)

wackelig wirkt. Sobald die ersten vernünftigen Flugspiele für den GameCube eintreffen, können Hobby-Piloten mit dem knapp 40 Euro teuren Flight Stick aber nicht viel falsch machen. (fs)

TEST	
FLIGHT STICK	
Hersteller:	Thrustmaster
Typ:	Flight Stick
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-
Extras: Programmierbar, Schubregler, Coolie-Hat, drehbare Achse	
Design:	GUT
Verarbeitung:	GUT
Handhabung:	GUT
GESAMTWERTUNG	
<b>GUT</b>	

## Saitek GTV90

**CONTROLLER** Die neueste Kreation von Saitek

TEST	
SAITEK GTV90	
Hersteller:	Saitek
Typ:	Controller
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 15,-
Extras: Dauerfeuer	
Design:	OK
Verarbeitung:	OK
Handhabung:	GUT
GESAMTWERTUNG	
<b>GUT</b>	

**VERBESSERUNGSWÜRDIG**  
Mit dem Saitek GTV90 lässt es sich ordentlich steuern, allerdings geben Design und Verarbeitung noch Grund zur Kritik.

Der GTV90 ist der zweite GameCube-Controller von Saitek. Nachdem der erste Saitek-Controller in unserem Hardware-Special in der N-ZONE 8/02 mit einem „GUT“ bedacht wurde, veröffentlicht Saitek

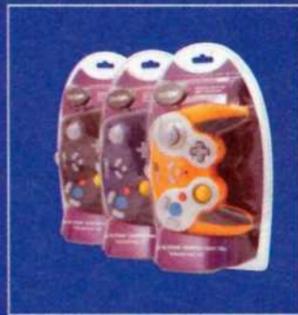


nun einen Controller, der mit 15 Euro nur halb so teuer ist. Den günstigeren Preis merkt man dem Controller leider auch an. Er liegt längst nicht so gut in der Hand wie der Original-Nintendo-Controller und ist, wie man insbesondere an den Buttons und den Analogtriggern merkt, nicht besonders gut verarbeitet. Überzeugen können dagegen die beiden Analogsticks

sowie das digitale Steuerkreuz. Wer einen günstigen zweiten Controller sucht und keine allzu hohen Ansprüche stellt, kann zugreifen, allerdings bietet die Konkurrenz von BigBen zu einem ähnlichen Preis bereits deutlich bessere Alternativen. (fs)



**1. PREIS** Das Starter Pack von BigBen wird neuerdings mit dem Analog Controller und einer Memory Card ausgeliefert.



**2./3. PREIS** Das Soft Touch Pad ist der zurzeit beste Controller eines Drittherstellers und sahnte den N-ZONE-Hitstempel ab.



**4.-8. PREIS** Der Clou bei diesem gelungenen Controller ist die Möglichkeit, dass man die Cover-Schalen austauschen kann.

**In Zusammenarbeit mit BigBen verlosen wir ein paar echte Hardware-Highlights. Um zu den Gewinnern zu gehören, müsst ihr einfach die Antwort auf die folgende Frage wissen: Über welche Bildschirmdiagonale verfügt der LCD Games Screen von BigBen?**

Schreibt uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Big Ben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 20.11.2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von THQ und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

# LCD Games Screen

**FLATSCREEN** Der bisher beste Flatscreen im Test

Der LCD Games Screen von BigBen ist ohne Zweifel der bisher beste und günstigste Flatscreen (5.4 Zoll) für den GameCube. Dazu trägt vor allem der gute Weißwert bei, denn jetzt ist es endlich möglich, auch auf dem Hoth-Planeten von *Star Wars* und den Pisten von *Dark Summit* etwas zu erkennen. Gut gefallen hat uns auch, dass der Screen 60 Hertz verträgt, einen Kopfhörerausgang besitzt, Helligkeits- und

Lautstärkeregler vorhanden sind und dass die Möglichkeit besteht, weitere AV-Geräte über einen Chinch-Anschluss anzuschließen. Praktischerweise wird für Zocker-Partien im Auto der passende Adapter für den Zigaretten-Anzünder direkt mitgeliefert. Trotz des ganzen Lobes ist auch der LCD Games Screen noch weit von der Perfektion entfernt. So ist die Bildqualität allenfalls durchschnittlich (Texte sind

kaum zu erkennen), den typischen Nachzieheffekt bei Flatscreens gibt es immer noch und leider spiegelt auch das Display etwas stark. Besitzer eines Import-GameCube können mit dem LCD Games Screen von BigBen allerdings nichts anfangen, der Screen unterstützt lediglich die PAL-Norm. (fs)



**STETIG** Langsam, aber sicher steigern die Flatscreens für den GameCube ihre Qualität.

TEST	
LCD GAMES SCREEN	
Hersteller:	BigBen
Typ:	Flatscreen
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 130,-
Extras: Weitere AV-Geräte anschließbar	
Bildqualität:	OK
Tonqualität:	OK
<b>GESAMTWERTUNG</b>	
<b>OK</b>	

## INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
<b>Controller:</b>			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Soft Touch Pad	BigBen	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	BigBen	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
<b>Lenkräder</b>			
Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr Gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topgear	Logic 3	€ 45,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
<b>RGB-Kabel</b>			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB Kabel	BigBen	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut
<b>Memory Cards:</b>			
Mega Memory 16X	BigBen	1.019 Blöcke	Ca. € 40,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

## INFO HARDWARE-NEWS

**Hersteller vertrauen auf GameCube**



Ab sofort werde ich euch an dieser Stelle immer mit den neuesten Infos aus dem Bereich Hardware versorgen. Diesen Monat stehen der Thrustmaster Flight Stick, der Saitek-GTV90-Controller und der LCD Games Screen von BigBen auf dem Prüfstand. Gerade der Flight Stick – man bedenke, dass sich noch kein Flugzeugspiel für den GameCube auf dem Markt befindet – und der LCD Games Screen bestätigen das Vertrauen der Hersteller in den GameCube. Was mir noch ein wenig fehlt, sind die etwas kurioseren Dinge wie Lightguns oder Tanzmatten, die auf der PS2 bereits zur Selbstverständlichkeit gehören. Hier sind natürlich auch die Software-Hersteller gefragt, entsprechende Spiele zu entwickeln. Für die kommende Ausgabe kann ich euch bereits einen kleinen Überblick über die neu erschienenen Memory-Karten von Saitek, Nintendo, Thrustmaster, Speedlink und NBG (1.019 Blöcke!) versprechen, welche wir vor allem auf ihre Zuverlässigkeit und Geschwindigkeit prüfen. Zum Schluss geben wir euch noch eine Information von BigBen. Das Starter Pack (s. auch Gewinnspiel) wird in Zukunft mit dem deutlich besseren Analog Controller ausgeliefert.

# Heißer Prämien- Einsatz

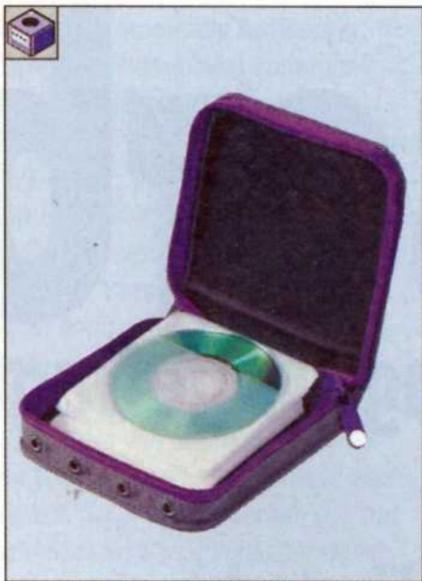
So viele Prämien gab es noch nie!  
Wer jetzt N-ZONE abonniert, kann unter  
**reihenweise genialen Prämien** wählen.



Soft Touch Pad orange  
(BigBen)

Das Soft Touch Pad für den  
GameCube fühlt sich nicht nur  
gut an, sondern steuert sich  
auch klasse.

Prämien-Nr.: 002092



### Firestorm Powershock Controller schwarz

Mit dem Firestorm Powershock Controller für GameCube seid ihr für packende Feuergefechte bestens gerüstet. **Prämien-Nr.: 002071**

### GameCube Memory Card 4MB schwarz

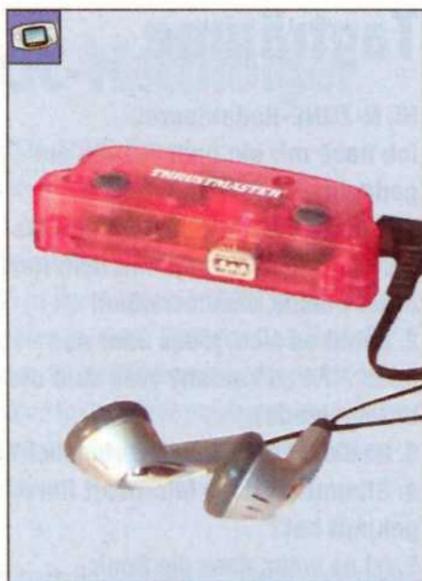
Absolut unverzichtbar! Die Memory Card bietet 4 MBit Speicherplatz (entspricht 59 S.). **Prämien-Nr.: 002067**

### Games Holder für GameCube

Bis zu zwölf Mini-CDs für den GameCube finden in dem praktischen Helferlein Platz - mit praktischem Gürtelclip! **Prämien-Nr.: 002093**

### Console Rack für GameCube

Sechs herausziehbare Aufbewahrungsvorrichtungen für Mini-CDs und Memory Cards plus Extrafach für Kabel. **Prämien-Nr.: 002094**



### RGB-Kabel

Grundsolides RGB-Kabel mit guter Bildqualität und separaten Audio- und Video-Ausgängen für den GameCube. **Prämien-Nr.: 002095**

### FM Radio für GBA

Das FM Radio macht aus eurem Game Boy Advance ein echtes Soundwunder! **Prämien-Nr.: 002098**

### 3 in 1 Light-Magnifier-Cover

Licht, Lupe und Bildschirmenschutz in einem für eure Mini-Konsole! **Prämien-Nr.: 002096**

### 3 in 1 Stick&Cover

Verbesserte Ergonomie und damit mehr Komfort für einen langen Spielspaß mit eurem Game Boy Advance. **Prämien-Nr.: 002099**

Einfach und bequem online abonnieren:

[abo.n-zone.de](http://abo.n-zone.de)

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

# N-ZONE

**Vertrauensgarantie:** Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder [computec.abo@pvz.de](mailto:computec.abo@pvz.de) ist fristwährend.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

**JA, ich möchte das N-ZONE-Abo**

(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

**Das Heft geht an** (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

**Rechnungsadresse:**

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

**Folgende Prämie möchte ich haben:**

Prämie	Prämien-Nr.
_____	_____

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

**Vertrauensgarantie:** Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder [computec.abo@pvz.de](mailto:computec.abo@pvz.de) ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut: \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth



ANZEIGE  
PRÄMIENWERBUNG

PN PR 03

<http://abo.n-zone.de> ++

# Leserbriefe

## Eure Meinung ist gefragt!

**Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG  
 Redaktion N-ZONE  
 Dr.-Mack-Straße 77  
 90762 Fürth  
 E-Mail: nzone@compu-tec.de

### Einsteckpatronen?

Ich nehme Bezug auf die Leserschrift von Frau Gisela Wirth, denn ich bin ebenfalls Nintendo-Fan und schon 60 Jahre alt. Ich habe alle bisherigen Konsolen mit den besten Spielen gesammelt. Jede Konsolen-Generation samt Spielen und Lösungen ist in einer großen Box. Sony konnte nur deswegen Nintendo überholen und zum Marktführer werden, weil Nintendo den katastrophalen Fehler gemacht hat, beim N64 auf teure Einsteckpatronen anstatt auf billige CDs mit hundertfach höherer Speicherleistung zu setzen. Die Folge waren extrem unscharfe Bilder aus Speichermangel. Dieses Geizen mit Speicherleistung setzt sich beim GameCube fort: wiederum nicht die volle mögliche DVD-Speicherleistung und keine Abspielmöglichkeit für DVDs. Ich glaube, bei so viel Unfähigkeit von deren Marketing-Manager wird nach Sega auch Nintendo langfristig vom Markt verschwinden. In der Schweiz ist der Preis des GC im Discount von Fr. 199,- auf Fr. 330,- dramatisch erhöht worden, um das zu unterstützen. Ich warte mal ab, bevor ich mich zwischen Xbox, PS2 und GC entscheide. Im Leben muss man sich wehren und behaupten können; Kinder zur naiven völligen Wehrlosigkeit zu erziehen, das halte ich übrigens für den komplett falschen Weg. Aggressionen müssen abregiert werden können, um keine seelischen Störungen zu verursachen. Der erwähnte Amokläufer wurde von genauso aggressiven Lehrern ein paar Monate vor seinem Abitur hinausgeworfen und seine Zukunft wurde ruiniert. Das hat mit Videospielen nichts zu tun.

Peter König

**N-ZONE:** Ja ja, wenn man nur teure Einsteckpatronen in sein N64 steckt, dann braucht man sich nicht zu wundern, wenn man nur unscharfe Bilder

auf seinem Fernseher sieht. Einerseits ist es schade, dass sich Nintendo jetzt von den Einsteckpatronen getrennt hat, dafür gibt es jetzt diese tollen Mini-Frisbees für den Game-Cube. Viel Spaß beim Lesen der Leserbriefe!

### Tagträume

Hi, N-ZONE-Redakteure!

Ich habe mir ein paar Fragen ausgedacht:

1. Warum legt ihr keine Demo-CDs bei? Ihr könntet sie ja mit dem Heft unter Plastik einschweißen!
2. Lohnt es sich, jedes Jahr das neue FIFA zu kaufen? Was sind die Unterschiede?
3. Ist die USK eigentlich verbindlich?
4. Stimmt es, dass Microsoft Rare gekauft hat?
5. Ist es wahr, dass die Sonic-Games nur noch auf Nintendo-Hardware erscheinen werden? So, das war's auch schon, tschüss!

Markus aus Wien

**N-ZONE:** Schön, dass du dich bemüht hast, kreativ zu sein. ;-)

1. Der Nächste, der nach Demos für den GameCube fragt, darf ein Jahr lang ein Praktikum bei uns

machen – als Kaffeekocher!

2. Ob es sich lohnt, jedes Jahr ein neues FIFA zu kaufen, musst du mit deinem Gewissen und vor allem deinem Geldbeutel vereinbaren. In der Tat halten sich die Unterschiede meist in Grenzen. Wie sich FIFA 2003 schlägt, erfahrt ihr, wenn alles klappt, bereits in der nächsten Ausgabe.
3. Nein, die USK ist lediglich eine Empfehlung – eine Art Richtlinie. Allerdings soll es nach dem neuesten Jugendschutzgesetz eine verbindliche Alterseinstufung für Computer- und Videospiele geben.
4. Leider ja. Ob das allerdings so dramatisch ist, wie einige Leser befürchten, bleibt abzuwarten. Alle Details hierzu könnt ihr aber auch in unserer Reportage ab Seite 10 nachlesen.
5. Sega dürfte es sich einiges kosten lassen, sein pfeilschnelles Maskottchen exklusiv auf einer Konsole zu bringen. In Anbetracht von Nintendos eigenem starken Jump&Run-Line-up mit Mario, Wario sowie Donkey Kong dürfte Nintendo nicht zu so einer Investition bereit sein. Somit ist davon auszugehen, dass Sonics neueste Abenteuer auf allen Konsolen erscheinen.



### EXKLUSIVER SONIC?

Sonic wird sein Unwesen wahrscheinlich nicht nur auf Nintendo-Konsolen treiben.

## Wirtschaftswunder?

Hallo N-ZONE-Redaktion!  
Ich lese eure Zeitschrift nun schon seit über einem Jahr und bin sehr zufrieden mit eurem neuen Design. Jedoch finde ich den Preis viel zu hoch und außerdem habt ihr keine Poster mehr dabei. Ich hoffe, ihr werdet da in Zukunft etwas ändern.

Simon Berger

**N-ZONE:** Schon klar, würde es nach unseren Lesern gehen, sollte jede N-ZONE 300 Seiten, 4 Poster, 100 Aufkleber, drei DVDs mit GameCube-Demos und am liebsten noch zwei beigelegte GameCube-Spiele bieten. Und das Ganze am besten zu einem Preis von einem Euro! Leider ist das jedoch vollkommen unwirtschaftlich! Posterfans müssen jedoch nicht gänzlich verzweifeln, wir werden sicherlich auch mal wieder den einen oder anderen hübschen Wand schmuck beilegen.

## Verzweifelt

Hallo!!!!  
Ich habe eine Frage zur *Resident Evil*-Komplettlösung! Und zwar wird bei einer Item-Box immer Folgendes geschrieben: „... verstaubt alle Gegenstände bis auf Pistole, MUNITION ...“! Wo bitte habt ihr diese

ganze MUNITION her, ich finde im ganzen Spiel fast keine Munition. Hin und wieder finde ich mal ein Magazin für die Pistole, das war's aber auch schon, mehr ist es nicht. Ist es normal, dass man in dem Spiel so wenig Munition hat?

Robert

**N-ZONE:** Wenn du nicht immer wie ein Wilder durch die Gegend ballern würdest, nur weil sich irgendwo ein Grashalm bewegt, dann hättest du auch Munition! Aber keine Sorge, du musst nicht auf einer Psychiater-Couch Platz nehmen – selbst die erfahrensten Videospiele stehen bei *Resident Evil* regelmäßig vor einem Zombie und fluchen laut vor sich hin, weil die Pistole nur noch ein entmutigendes „Klick, klick“ von sich gibt. Wir hoffen, du siehst uns nach, dass wir deine zehn Ausrufezeichen hinter jedem Satz etwas gekürzt haben.

## GC-Nachfolger

Hi N-ZONE-Team!

Ich habe ein paar Fragen.

1. Wird es einen Nachfolger für den GameCube geben. Wenn ja, wann?
2. In der Ausgabe 10/02 habe ich gelesen, dass *Splinter Cell* auch für den GameCube rauskommt. Als ich aber im Internet nachgeschaut habe, war dies nur für Xbox und PC angegeben.

3. Welche maximale Auflösung bringt der GameCube zustande? Hoffe auf Antwort

Jona Dahms

- N-ZONE:** 1. Nun ja, Japaner sind ja dafür bekannt, dass sie eifrig sind wie die Bienen. Und die Hardware-Abteilung von Nintendo sitzt bestimmt nicht untätig herum und wartet ab. Shigeru Miyamoto selbst sprach einmal von einer Lebensdauer des GameCube von bis zu acht Jahren. Da Sony seine nächste Konsole aber bereits 2005 veröffentlichen möchte und Microsoft bestimmt nachziehen wird, scheint eine derart lange Lebensdauer unwahrscheinlich. Wir halten jedoch auch nichts davon, bereits jetzt über die Lebensdauer des GameCube zu spekulieren. Gerade erst ist Nintendos neues Flaggschiff in Europa erschienen und wir freuen uns jetzt auf ein paar heiße Jahre mit dem GameCube.
2. Da die GameCube-Version erst im Jahr 2003 erscheinen soll, möchte sich Ubi Soft zunächst auf die PC- und Xbox-Versionen konzentrieren, die noch in diesem Jahr veröffentlicht werden. Das ist der Grund, warum es noch nicht offiziell auf der Homepage angekündigt wurde.
3. Theoretisch ist der Flipper-Grafikchip des GameCube in der Lage, eine Auflösung von 1.920x1.080 Bildpunkten darzustellen. Die maximale Auflösung eines PAL-Fernsehers liegt

jedoch bei 768x576 Bildpunkten, somit flimmern GameCube-Spiele auch höchstens in dieser Auflösung über den Bildschirm.

## Zynischer Harald

Hallo N-ZONE-Crew,  
ich kaufe mir häufig eure Schwesterzeitschrift *PC ACTION* und es ist nett gedacht, sich in der Rubrik „Leserbriefe“ ein paar Dinge von diesem Magazin abzugucken (siehe „Fehlerteufel“). Der Humor ist noch verbesserungswürdig und erreicht leider nicht die harte und zynische Art des PCA-Redakteurs Harald Fränkel, ist aber schon ganz gelungen. Na ja, jedenfalls schreibe ich euch nochmal, in der Hoffnung, diesmal auch ein paar brauchbare Antworten zu den negativen Punkten zu bekommen. Ich werde auch versuchen, die Fragen für euch etwas deutlicher zu stellen ;-).

1. Was haltet ihr von der Nachricht, dass Nintendo sich von Rare trennt und *Starfox Adventures* das letzte exklusive GameCube-Spiel sein wird? Vielleicht nicht so gut für Big N, aber auf jeden Fall schlecht für den GC-Spieler (Ich habe eine Xbox – juhuhu –).
2. Zum Thema Titelcover: Wieso

## INFO GAMECUBE-FAQ

# Die wichtigsten Fragen zum GameCube

Da wir zum Thema GameCube immer wieder Zuschriften mit ähnlichen Fragen bekommen, wollen wir in unserem GameCube-FAQ gesondert darauf eingehen. So habt ihr alles Wissenswerte auf einen Blick!

**Frage:** Warum legt ihr dem Heft keine Demo-Discs wie in der PLAYZONE bei?

**Antwort:** Da der GameCube nicht wie die PS2 über die Fähigkeit verfügt, DVDs abzuspielen, macht es keinen Sinn, eine DVD mit Videos beizulegen. Leider können wir dem Heft auch keine Game Discs beilegen, wie sie der GameCube verwendet. Durch das spezielle Format der Discs würde der Preis des Heftes in unerschwingliche Regionen steigen. Wenn es eine Möglichkeit gäbe, euch Demos anzubieten, dann würden wir es tun. Aber leider gibt es aus lizenzrechtlichen Gründen weltweit keine GameCube-Demos in Zeitschriften. Möglicherweise wird sich das aber in Zukunft ändern.

**Frage:** Wann erscheint F-Zero für den GameCube?

**Antwort:** Ein offizielles Erscheinungsdatum gibt es bislang nicht. Da Nintendo jedoch plant, den futuristischen Racer Anfang 2003 in Japan zu veröffentlichen, könnten Capton Falcon und Co, kurze Zeit später auch hierzulande über die Pisten brausen.

**Frage:** Wann wird es die ersten Funkcontroller von Drittherstellern geben?

**Antwort:** Bereits jetzt dürfte der erste Funkcontroller eines Drittherstellers zu kaufen sein. Mehr zu dem Funkcontroller von Big Ben erfahrt ihr in unserem Hardware-Teil.

**Frage:** Warum habt ihr keinen Test zum Action Replay bzw. Freeloader gebracht?

**Antwort:** Gerne hätten wir euch einen Test zum Action Replay samt Freeloader spendiert. Schließlich sind wir nach den vollmundigen Ankündigungen

seitens des Herstellers, dass man mit dem Freeloader auch Importspiele auf dem PAL-GameCube abspielen kann, selbst sehr gespannt. Auf Anfrage beim Hersteller erhalten wir nur die Auskunft, dass die trickreiche Hardware jeden Tag eintreffen soll. Die ständigen Terminverschiebungen lassen jedoch nichts Gutes erahnen. Sobald wir den Freeloader in den Händen halten, bekommt ihr einen ausführlichen Test.

**Frage:** Ich habe euch bereits zum fünften Mal einen Leserbrief geschrieben, warum erhalte ich keine Antwort?

**Antwort:** Leider ist es uns nicht möglich, jeden Leserbrief persönlich zu beantworten, geschweige denn abzudrucken. Leserbriefe mit Fragen wie „Gibt es Pläne für ein *Mario Kart* auf dem GameCube?“ oder „Wird es ein *Pokémon* auf dem GBA geben?“ haben jedoch geringe Chancen auf eine Beantwortung, da wir sie schon mehrfach beantwortet haben. Also seid kreativ und lasst euch was einfallen! Für diejenigen, die es noch nicht mitbekommen haben: Ja, *Mario Kart* wird auf dem GameCube erscheinen (Termin unbekannt), genauso wird es ein *Pokémon*-Abenteuer für den GBA geben (Ende 2002 in Japan). ;-)

**Frage:** Wann geht der GameCube online?

**Antwort:** *Phantasy Star Online* ist in Japan samt Modem und Breitbandadapter bereits erschienen. Für Europa existieren bislang keine Pläne. Vor 2003 braucht man jedoch nicht mit einer Veröffentlichung des Modems zu rechnen.

# Forums-Geflüster

**Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse [www.n-zone.de](http://www.n-zone.de) meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.**

## Forumsbeitrag des Monats von User Diablockiller999 zum Thema Rare:

Weiß ja nicht, ob du dir alles durchgelesen hast, aber die Rechte für *Perfect Dark*, *Conker* und *Banjo-Kazooie* gehen zurück an Rare, die Charaktere von Nintendo bleiben auch bei Nintendo! Ich finde es echt scheiße, was sie da veranstalten, sie hätten wenigstens warten können, bis *Starfox* weltweit gelauncht ist, dann hätten sie 'ne Menge Geld durch Rare gemacht! Nintendo ist bei mir mit dieser Entscheidung erstmal untendurch! Ich werde noch die nächste Zeit abwarten und hoffen, dass viele Entwickler zu Zoonami gehen oder wenigstens mal von Zoonami was kommt, denn da dort viele Entwickler von *Golden Eye* sind, können die auch was leisten! Aber wie gesagt, sie sind bei mir mit der Entscheidung, Rare zu verkaufen, erst mal untendurch und es wird ihnen 100-prozentig noch Leid tun!

### Dstroke:

Ich find's zum Kotzen. Wenn ich so an die Zeiten zurückdenk, hat Rare immer hammergeile und inovative Spiele entwickelt, da kann Nintendo Rare nicht sausen lassen. VOR ALLEM NICHT AN MICROSOFT! Garantiert werden *Perfect Dark 2*, *Conker 2* die absoluten Hittitel auf der Xbox, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Tja Nintendo, ich sag schon mal: Pech gehabt! Und wer muss drunter leiden? Wir!

### Darth Mario:

Bei manchen Firmen bzw. Spieleserien kann man schon vorher sagen, dass sie ein Hit werden. Z. B. Nintendos *Super Mario*-Spiele kann man garantiert immer kaufen. *StarCraft: Ghost* muß super werden, weil es von Blizzard ist, und mit ziemlicher Sicherheit werden *Perfect Dark*, *Conker* und *Banjo* auch auf der Xbox Must-have-Titel sein. Ich wunder mich auch, dass das Ganze kein „hostile takeover“ von Microsoft war, sondern alles mit Zustimmung von Nintendo geschehen ist, weil Rare für sie nicht so wertvoll ist. Sehr seltsam, aber mit ziemlicher Sicherheit werden auch *Donkey Kong* und *Donkey Kong Racing* von Nintendo Hits.

**N-ZONE:** Auch in unserem Forum erhitzen sich die Gemüter, wenn es um das Thema Rare geht. Schließlich haben sich einige User den GameCube nur zugelegt, weil sie gehofft haben, irgendwann ein neues *Perfect Dark*- oder *Conker*-Abenteuer auf dieser Konsole zu erhalten. Dennoch muss man sagen, dass Rare auf dem GameCube nicht mehr die Bedeutung hat, die es noch zu N64-Zeiten hatte. Mittlerweile hat sich Nintendo mit Namco, Square und auch Sega zusammengenommen, um tolle Spiele zu produzieren. Hinzu kommen Second-Party-Studios wie Silicon Knights (*Eternal Darkness*) oder die nicht minder talentierten Jungs der Retro Studios (*Metroid Prime*), welches Nintendo erst kürzlich aufgekauft hat.

<p><b>Diablockiller999</b> Rang: ▲ 21.09.02 22:59</p>	<p><b>AW: Neue Infos zu Nintendo Rare - Microsoft (Lizenzen)</b></p> <p>Weiß ja nicht ob du dir alles durchgelesen hast aber die Rechte für Perfect Dark, Conker und Banjo Kazooie gehen zurück an Rare, die Charaktere von Nintendo bleiben auch bei Nintendo! Ich finde es echt scheiße was sie da veranstalten, sie hätten wenigstens warten können bis Star Fox weltweit gelauncht ist, dann hätten sie ne Menge Geld durch Rare gemacht! Nintendo ist bei mir mit dieser Entscheidung erstmal untendurch! Ich werde noch die nächste Zeit abwarten und hoffen das viele Entwickler zu Zoonami gehen oder wenigstens mal von Zoonami was kommt, denn da dort viele Entwickler von golden Eye sind können die auch was leisten! Aber wie gesagt, sie sind bei mir mit der Entscheidung Rare zu verkaufen erstmal untendurch und es wird ihnen 100%ig noch leid tun! Ach ja, den gesamten Artikel gibbet auch auf <a href="http://gamecubebox.info/mainpage...">http://gamecubebox.info/mainpage...</a></p>
<p><b>HerdinoAMD</b> Rang: ▲ 21.09.02 23:38</p>	<p><b>AW: Neue Infos zu Nintendo Rare - Microsoft (Lizenzen)</b></p> <p>Weiß ja nicht ob du dir alles durchgelesen hast aber die Rechte für Perfect Dark, Conker und Banjo Kazooie gehen zurück an Rare, die Charaktere von Nintendo bleiben auch bei Nintendo! Ich finde es echt scheiße was sie da veranstalten, sie hätten wenigstens warten können bis Star Fox weltweit gelauncht ist, dann hätten sie ne Menge Geld durch Rare gemacht! Nintendo ist bei mir mit dieser Entscheidung erstmal untendurch! Ich werde noch die nächste Zeit abwarten und hoffen das viele Entwickler zu Zoonami gehen oder</p>

**TOLLER BEITRAG** In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

druckt ihr in Ausgabe 8/2002 und in Ausgabe 10/2002 *Super Mario Sunshine* als Titelcover ab? Beide Testversionen (Import- und PAL-Version) vorne abzudrucken, ist meiner Meinung nach nicht so gut! Wieso nicht *Starfox Adventures*?  
3. Wieso bekam *Starfox Adventures* eigentlich von euch eine viel höhere Wertung als von einem japanischen Magazin? Dort heißt es, dass die Szenerie „viel zu fade“ sei, die Rätsel unausgereift und die erste Stunde besonders langweilig und „mühsam“? Was ist da dran? Falls ihr keine Lust habt, auf meine Fragen richtig zu antworten, dann trainiert einfach euren Sarkasmus ein bisschen. ;-)  
**Viel Spaß weiterhin und einen schönen (Spiele-)Herbst**

Philipp

**N-ZONE:** Wenn man sich den Herrn Fränkel mal so anschaut, verwundert sein harter und zynischer Ton bei Leserbriefen nicht. Sobald jedoch ein gut aussehendes weibliches Wesen sein Blickfeld kreuzt, ist er auf einmal lammfromm. ;-)

1. Mittlerweile ist bestätigt, dass Microsoft Rare aufgekauft hat. Ob das allerdings so dramatisch ist, wagen wir zu bezweifeln. Wir empfehlen einen Blick in unsere Reportage.

2. *Super Mario Sunshine* ist für viele GameCube-Besitzer der wohl wichtigste Titel des Jahres. So können die Leser direkt erkennen, dass es in der N-ZONE frische Infos zu einem der heißesten Titel des Jahres gibt. Zu dem Zeitpunkt, als feststand, dass wir zu *Starfox Adventures* einen Test bringen können, war das Cover bereits fertig, so dass wir dort keine großen Veränderungen mehr vornehmen konnten. Außerdem machte ein Cover in der Ausgabe 10/2002 durchaus Sinn, da die Veröffentlichung von *Super Mario Sunshine* kurz bevorstand.

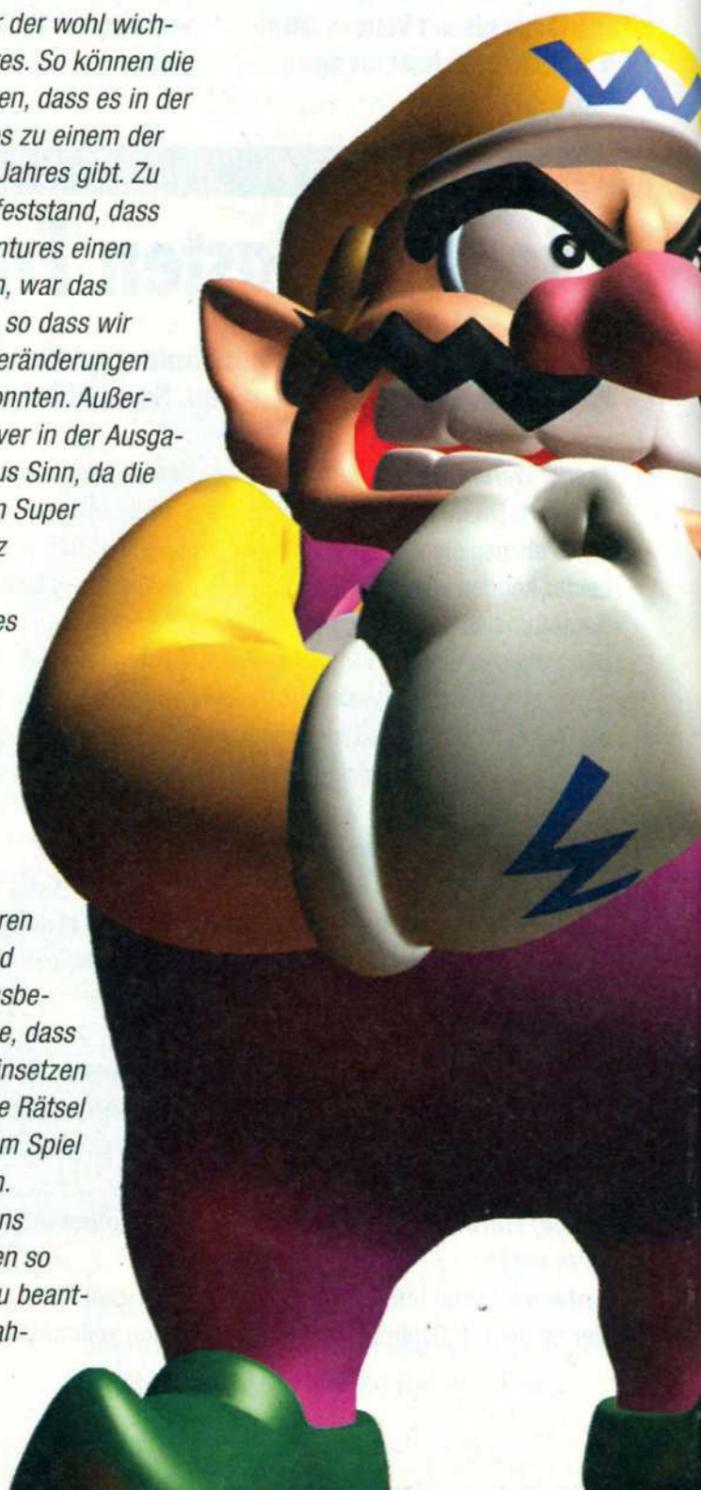
3. Die Argumente des japanischen Magazins können wir nicht nachvollziehen. Die Story ist spannend und zieht einen dank der tollen Videosequenzen sofort in ihren Bann. Die Rätsel sind meist logisch und insbesondere die Tatsache, dass man Prince Tricky einsetzen muss, um bestimmte Rätsel zu lösen, verleiht dem Spiel einen frischen Touch. So, nun haben wir uns bemüht, deine Fragen so exakt wie möglich zu beantworten, ohne den Rah-

men der Leserbriefe zu sprengen. Da wir zurzeit guter Laune sind, sich netterweise jemand bereit erklärt hat, frischen Kaffee aufzusetzen, und der PC ohne Mucken arbeitet, kommt die Antwort auf deinen Leserbrief auch ohne jeglichen Sarkasmus aus.

## Hochverrat

Servus, liebes N-ZONE-Team! Ich spar mir gleich den ganzen Schleim und wende mich sofort der Kritik zu.

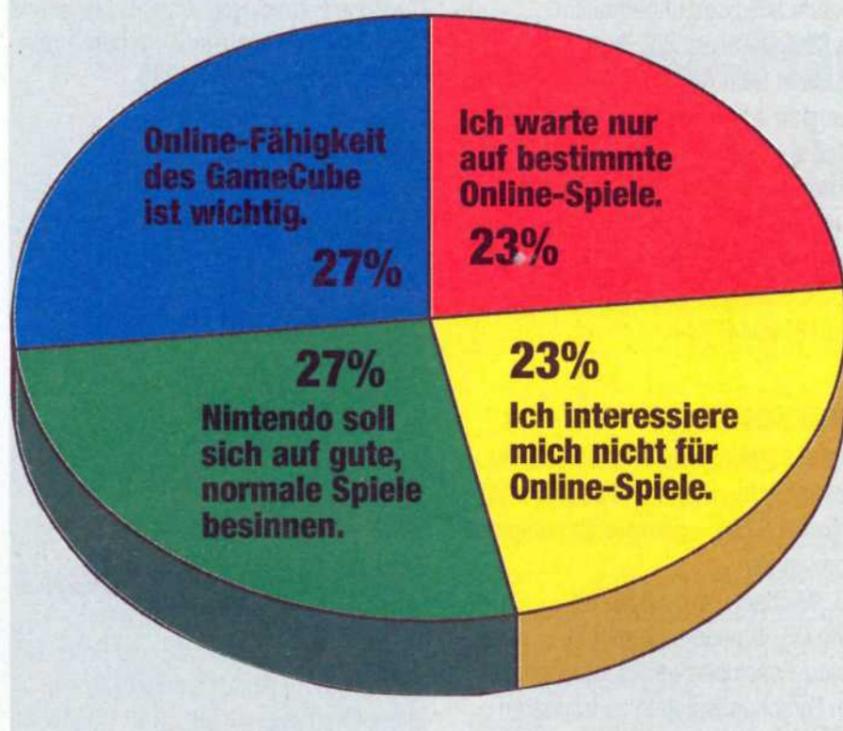
1. Also, ähem! In der Ausgabe 10/02 habt ihr ja die Komplettlösung zu *Super Mario Sunshine* abgedruckt, in der davor habt ihr einen Spoiler-Extrakasten dazu geschrieben. Warum druckt ihr eigentlich den Spoiler verkehrt herum ab, wenn ihr eine Ausgabe danach bereits die Komplettlösung dazu bringt. Ich finde, dadurch wird einem die Vorfreude und die Spannung viel mehr ruiniert als in dem Spoiler-Extrakasten. Genug geschimpft, jetzt zu meinen anderen Fragen!  
2. Was ist jetzt eigentlich mit *Wario World*? Das soll ja schon zum 6. Dezember hierzulande rauskommen und es gibt immer noch so wenig Infos.



# GameCube online - ja oder nein?

Noch gibt es keine Pläne von Nintendo, Modem und Breitbandadapter in Europa zu veröffentlichen. Da diese in Japan aber vor kurzem veröffentlicht wurden, nutzten wir die Gelegenheit und fragten euch in den letzten Leserzeugnissen, wie wichtig euch Online-Gaming ist.

Demnach würden knapp 27 Prozent sofort mit dem GameCube online gehen, während genauso viele Leute sagen, dass sich Nintendo lieber auf gute normale Spiele konzentrieren soll. Rechnet man die 23 Prozent hinzu, die nur auf bestimmte Online-Spiele warten, kommt ein erstaunlicher hoher Anteil an Lesern heraus, die gerne online spielen würden.



3. Könntet ihr in eurem Bewertungskasten noch Langzeitmotivation aufnehmen? Denn das halte ich für sehr wichtig bei einem Spiel.

Gut, jetzt hädd mer's eigentlich! Ihr könnt diesen Brief gern kürzen aber bitte druckt ihn ab!

Servus, bis demnächst, euer Maddin (mit zwo „D“)

**N-ZONE:** Hallo, Maddin mit zwo „D“! Es ist sehr rücksichtsvoll von dir, dass du auf den ganzen Schleim verzichten wolltest. Aber warum mussten wir dann trotzdem noch einen ganzen tiefenden Absatz rauskürzen?

1. Du konntest also, trotz Hans' anders lautender Empfehlung im Editorial, nicht widerstehen und

musstest die Komplettlösung zu Super Mario Sunshine lesen? Jetzt sind wir also schuld, nur weil du deine Neugier nicht zügeln konntest? Oder hat dich etwa wer gezwungen, die Komplettlösung zu lesen? Hey, warte, möglicherweise bist du der frustrierte Mitarbeiter, der die Komplettlösung geschrieben hat und sich auf diese Weise rächen möchte? Gut, werden wir zum Schluss der Leserbriefe noch einmal ernst: Wir empfehlen jedem, der sich den Spaß auf ein Spiel nicht nehmen möchte, die Komplettlösung zu überblättern und nur im Notfall darauf zurückzugreifen.

2. Hast du etwa unsere zweiseitige Vorschau in Ausgabe 7 verpasst? Schäm dich! Okay, wir geben zu, dass es seitdem keine neuen Infos zu Wario World gab. Außer, dass sich das Spiel mit dem dicken Hauptdarsteller auf Frühjahr 2003 verschoben hat.

3. Die Langzeitmotivation fließt ja bereits in die Gesamtwertung mit ein. Außerdem gehen wir auf die Motivation normalerweise getrennt in unseren Tests ein.

**WARIO WORLD** Der dicke Klops erscheint leider nicht mehr in diesem Jahr.

Besuchen Sie unseren Shop  
**GAMESTORE**  
Spielend durchs Leben

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

SEIT 1991 DER NINTENDO PROFI - ÜBER 9 JAHRE ERFAHRUNG !!!

1,50



**GC SPIELEBOX**  
Ordnung für die Spielesammlung  
Hat Platz für 4 Minidisc



**ACTION REPLAY**  
für GC  
nur 44,95  
FREELOADER nur 29,95

**EINE BOX GIBTS ZU JEDEM BESTELLTEN GC SPIEL GRATIS DAZU !!!**

**TOPHIT !!**

**WWE WRESTLEMANIA X8**  
deutsch 59,95

**TOPHIT !!**

**ETERNAL DARKNESS**  
PAL uncut (18) 62,95  
komp. deutsch (16) 57,95

**TOPHIT !!**

**RESIDENT EVIL**  
PAL uncut (18) 59,95  
Lösungsbuch engl. 25,00

**TOPHIT !!**

**MARIO SUNSHINE**  
deutsch 57,95

**TOPHIT !!**

**Need for Speed HP2**  
deutsch 57,95

**TOPHIT !!**

**STARFOX ADV.**  
(NOV) deutsch 57,95

**TOPHIT !!**

**TIME SPLITTERS 2**  
PAL 59,95

**TOPHIT !!**

**DIE HARD VENDETTA**  
engl. PAL uncut 62,95  
komp. deutsch 57,95

**TOPHIT !!**

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

**weiterHITS im November**

FIFA 2003 dt.	57,95
BEACH SPIKERS dt.	59,95
SEGA SOCCER SLAM dt.	59,95
NHL 2003 dt.	57,95
BARABARIAN dt.	57,95
BLOOD RAYNE PAL uncut Nov	
BLOOD OMEN 2 dt.	59,95
CRASH BANDICOOT dt.	57,95
MADDEN NFL 2003 dt.	57,95
NHL HITZ 2003 dt.	59,95
TOP GUN dt. dt.	57,95
SMUGGLERS RUN dt.	57,95

**weiterHITS im November**

Medal of Honor Frontline	59,95
MARIO PARTY 4	57,95
CLONE WARS	57,95

**Memory Card 251 org. 24,95**

Aggressive Inline dt.	59,95
Doshin the Giant dt.	54,95
FREETSTYLE dt.	57,95
UFC Throwdown dt.	59,95
Star Wars R. Leader dt.	49,95
Smash Bros Melee dt.	47,95
PIKMIN dt.	47,95
PRO Rally dt.	57,95
WTA Tennis dt.	57,95
Wave Racer dt.	47,95

**Gameboy Advance!**  
**HINTERGRÜNDBELEUCHTUNG**  
inkl. Einbau 69,95

Dragon Ball Z dt.	49,95
Duke Nukem Adv.	45,95
HERRderRINGE dt.	44,95
Castlevania Har. dt.	42,95
Yoshi Island dt.	42,95
Mortal Kombat Adv.	54,95
Golden Sun dt.	42,95

**WWW.GAMESTOREWORLD.DE**

Versandkosten 3,97 EURO zzgl. (1,53) NN-Gebühr

Telefonische  
Bestellannahme

**0201 / 777235**

Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten. Alle Preise in EURO

# KLEINANZEIGEN

## VERKAUFE NINTENDO 64

N64 + Controller, 11 Spiele, z. B. Zelda, Banjo-Tooie, Pokémon Stadium, Spielberater. Nintendo 20,- €, Spiel 10,- €. Tel.: 07032-716611 ab 17 Uhr

Verkaufe Nintendo 64 + 5 Spiele + 2 Controller für 135,- €. Tel.: 07664-962679

N64 + 13 Spiele, z. B. Pokéstadium 1 + 2.. S. S. Bros., Banjo-Tooie usw. + 4 Controller, Rumble Pak + Memory Card + Expansion Pak + Traf Pak für 170,- €. Tel.: 0162-5924405

Verkaufe: Pokémon Stadium 1 ohne Transfer Pak, Holy Magic Century (N64), König der Löwen (GBA), Kirby's Dream Land (GB), Aladdin (SNES), Preis nach VB. Tel.: 0203-2894801

N64 + 3 Controller + 16 Spiele und Zubehör, Orig.-Verp. + Anleitung für 250,- €. Tel.: 040-6788629

N64 + Smash Bros. + 3 Mario-Spiele + F-Zero X + Pokéstadium + Transfer Pak + Poké. Gelb Edition + Zelda Orcarina of Time, zusammen ca. 180,- €. Tel.: 02241-337907

Verkaufe: N64 + 2 Controller, Rumble Pak, Exp. Pak, Conkers BFD, Diddy Kong Race, Superman, NHL 99, für 100,- €. Tel.: 0211-7590396, ab 15 Uhr anrufen.

## VERKAUFE GAMECUBE

Verkaufe James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer, Spiderman, Luigi's Mansion für je 40,- €. Tel.: 030-8132812

Letztes Angebot: Star Wars 40,- €, F1 2002 40,- €, außerdem Nintendo 64 + Zubehör für 180,- €. Tel.: 01738728366

Verkaufe Legends of Wrestling, kaum benutzt, für 40,- € oder tausche es auch gegen Burnout.

Tel.: 0170-91947004, bitte als SMS. Verkaufe: Luigi's Mansion für 40,- €, Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron 2 für 40,- €, sehr guter Zustand. Tel.: 0160-95587586

Verkaufe: GameCube mit Agent im Kreuzfeuer und Burnout mit Memory Card. Tel.: 0160-4273344 (VB 300,- €) Verkaufe: FIFA WM 2002 und Star Wars Rogue Leader, zu je 40,- €, ISS 2000 (N64) für 25,- €. Tel.: 06188-991514 Andreas

Verkaufe: Supergünstig und wie neu: Pikmin, Sonic Adventures 2, Extreme G Racing, Lost Kingdoms. Einfach E-Mail an: pariviral1980@yahoo.de

Verkaufe: Bloody Roar für 45,- €, nicht gebraucht mit Anleitung und Verpackung. Und für 30,- € GTA 3 für PC und für GC Logic 3 Controller für 10,- €. Julian Ernst, Hausgasse 3, 71254 Heim Ditz

## CLUBS

Langzeit-User & -Fans von Handhelds: bitte bei heweber@gmx.de melden, falls ihr über eure Spiel-Erlebnisse berichten wollt. Für Forschungsarbeit.

## SUCHE SUPER NINTENDO

Suche ganz, ganz dringend Chrono Trigger für SNES + Adapter für US-Spiele. Außerdem, wenn möglich, Secret of Mana 2. Tel.: 0160-95250384, Preis nach VB.

Suche sämtliche Spiele für Super Nintendo, die es gibt. Tel.: 0160- 91671900

Suche für SNES SMW 2 Yoshi's Island! Mit Spielanleitung, möglichst mit Originalverpackung und angemessenem Preis. Tel.: 06101-43173 Christoph

## VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe billig und ungebraucht (PlayStation): Silent Hill, Resident Evil, Metal Gear Solid, Gran Turismo 2, Command + C. 2.

E-Mail an: parival1980@yahoo.de

Verkaufe: Dreamcast mit 12 Spielen + Zubehör, Spiele: Shenmue 1 + 2, Phantasy Star Online, Sega GT, Tony Hawk 2, NHL 2K, Sonic 2, Preis 300,- €. Tel.: 016099445544

## SUCHE SONSTIGES

Fan sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie X-Box – gerne auch komplette Sammlungen.

CALL: Michael 0710-5856780

Suche GB- & andere Handheld-Spieler/-Fanclubs zwecks Interviews für mein Forschungsprojekt zu tragbaren Geräten. Heweber@gmx.de Tel.: 089-2179545

Suche alle möglichen Cheats zu Video-Games für meine Cheatdatenbank unter [www.cheat-database.info](http://www.cheat-database.info) oder [cheats@cheat-database.info](mailto:cheats@cheat-database.info)

## TAUSCHE GAME CUBE

Tausche Sonic Adventures 2 gegen Super Smash Bros. Melee (Sonic fast neu mit Beschreibung). Ruf an: 08703-7313, ab 14 Uhr.

Tausche Luigi's Mansion gegen Crazy Taxi oder Cel Damage, Tel.: 05204-5213 oder E-Mail: nils.bruewer@t-online.de Tausche: Spiderman The Movie gegen ein anderes Spiel, am besten gegen Sonic Adventure 2 Battle. Tel.: 034443-22238, fragt nach Benny. Tausche Pikmin, Star Wars, Burnout und 007: Agent im Kreuzfeuer gegen Turok Evolution. Tel.: 069-864998

## VERKAUFE GAME BOY

Dragon Quest Monsters 2, Dragon Warrior 3 je 40,- €, PKM Gelb 20,- €, Tetris DX, Hype the Time Quest, Attacke vom Mars je 10,- €, kompl. + neu. Tel.: 06174-968157

## SUCHE NINTENDO 64

Suche: für das N64 Rayman 2, auch Spieleberater oder Lösungsheft dafür. Tel.: 06732-951591

## VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

Verkaufe: Game Boy Advance 50,- € Weiß, Game Boy Color 35,- € Grün sowie Spiele für GB, Game Boy Color, Game Boy Advance. Tel.: 0160-93548598 Verkaufe Wario Land + Anleitung und Verpackung, tausche auch gegen Game-Cube-Spiele und Zubehör und zahle noch was dazu. Tel.: 08067-180130 GBA 85,- €, Wario Land 4, Kurukuru Kururin je 30,- €, F-Zero 30,- €, tausche gegen Mario Adv. o. Mario 4, mögl. Burnout geg. Wave Race. Tel.: 0919-7697981

## SUCHE GAMECUBE

Suche: Super Smash Bros. Melee, bitte günstig! Tel.: 033933-71061

## COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Suche GameCube         | <input type="checkbox"/> Verkäufe GameCube         | <input type="checkbox"/> Tausche GameCube         |
| <input type="checkbox"/> Suche Nintendo 64      | <input type="checkbox"/> Verkäufe Nintendo 64      | <input type="checkbox"/> Tausche Nintendo 64      |
| <input type="checkbox"/> Suche Super Nintendo   | <input type="checkbox"/> Verkäufe Super Nintendo   | <input type="checkbox"/> Tausche Super Nintendo   |
| <input type="checkbox"/> Suche Game Boy Advance | <input type="checkbox"/> Verkäufe Game Boy Advance | <input type="checkbox"/> Tausche Game Boy Advance |
| <input type="checkbox"/> Suche Game Boy         | <input type="checkbox"/> Verkäufe Game Boy         | <input type="checkbox"/> Tausche Game Boy         |
| <input type="checkbox"/> Suche Sonstiges        | <input type="checkbox"/> Verkäufe Sonstiges        | <input type="checkbox"/> Tausche Sonstiges        |
| <input type="checkbox"/> Clubs                  |  |   |

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen  in bar /  als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

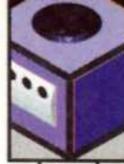
Name \_\_\_\_\_

Anschrift \_\_\_\_\_

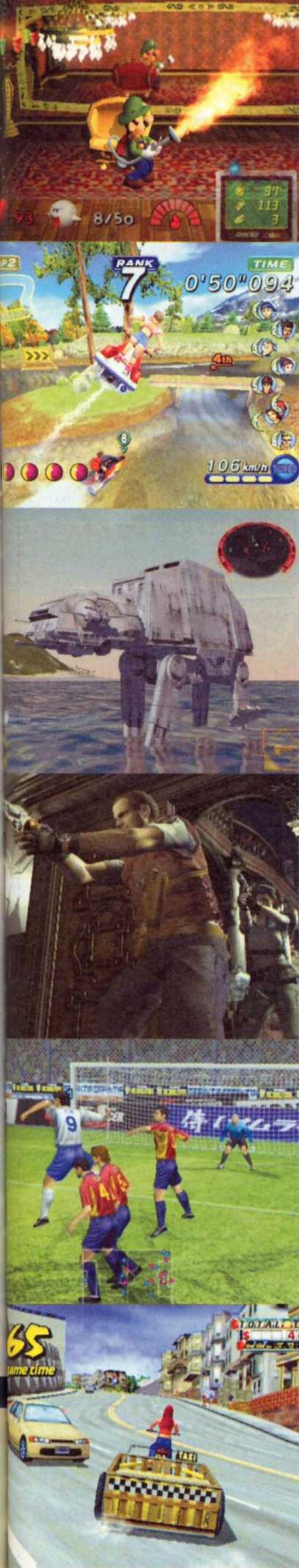
Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**  
Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen sind. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.



# Speicher' dir einen



## Top Abo-Prämie! Neue N-ZONE-Abonnenten erhalten als Dankeschön eine GameCube Memory Card gratis.

**E**ine Memory Card ist für das entspannte Spielen auf dem GameCube unerlässlich! Als echte GameCube-Fans könnt ihr mit ihr zu jeder Zeit wieder zum Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren, Spielstände abspeichern oder Spiele abbrechen, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. Außerdem ermöglicht euch eine MemoryCard, die persönlichen Bestleistungen und Traumzeiten zu sichern und

dann – wenn ihr wollt – „in der Hosentasche“ zu Freunden mitzunehmen und dort weiterzuspielen.

**GRATIS-ABOPRÄMIE**  
Diese superpraktische Hardware-Ergänzung für euren GameCube gibt's jetzt als kostenloses Dankeschön, wenn ihr ein N-Zone-Abo abschließt. Ihr erhaltet dann N-Zone zum vergünstigten Abopreis pünktlich und praktisch per Post nach Haus – Gebühr zahlt der Verlag.

### INFO MEMORY CARD

## Unverzichtbar!

Die InterAct 4Mbit Memory Card bietet 4 Mbit Speicherplatz (entspricht 59 Seiten). Natürlich können alte Spielstände gelöscht und neue abgespeichert werden. Für echte GameCube-Fans ist Spielen ohne Memory Card unvorstellbar.



Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.  
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

**JA, ich möchte das N-ZONE-Abo**  
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Das Heft geht an (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

**Rechnungsadresse:**

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:  
**Die GameCube Memory Card (Art.-Nr. 2067)**

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

**Vertrauensgarantie:**  
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut: \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

# N-ZONE

**Vertrauensgarantie:** Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

<http://abo.nzone.de>

# CHEATS & CODES



**FABIAN  
SLUGA**  
22, Volontär

Diesen Monat haben wir mit GC-Cheats für MX Superfly und Freestyle sowie den GBA-Cheats **nur Topspiele im Angebot.**

Viel Spaß beim Ausprobieren!

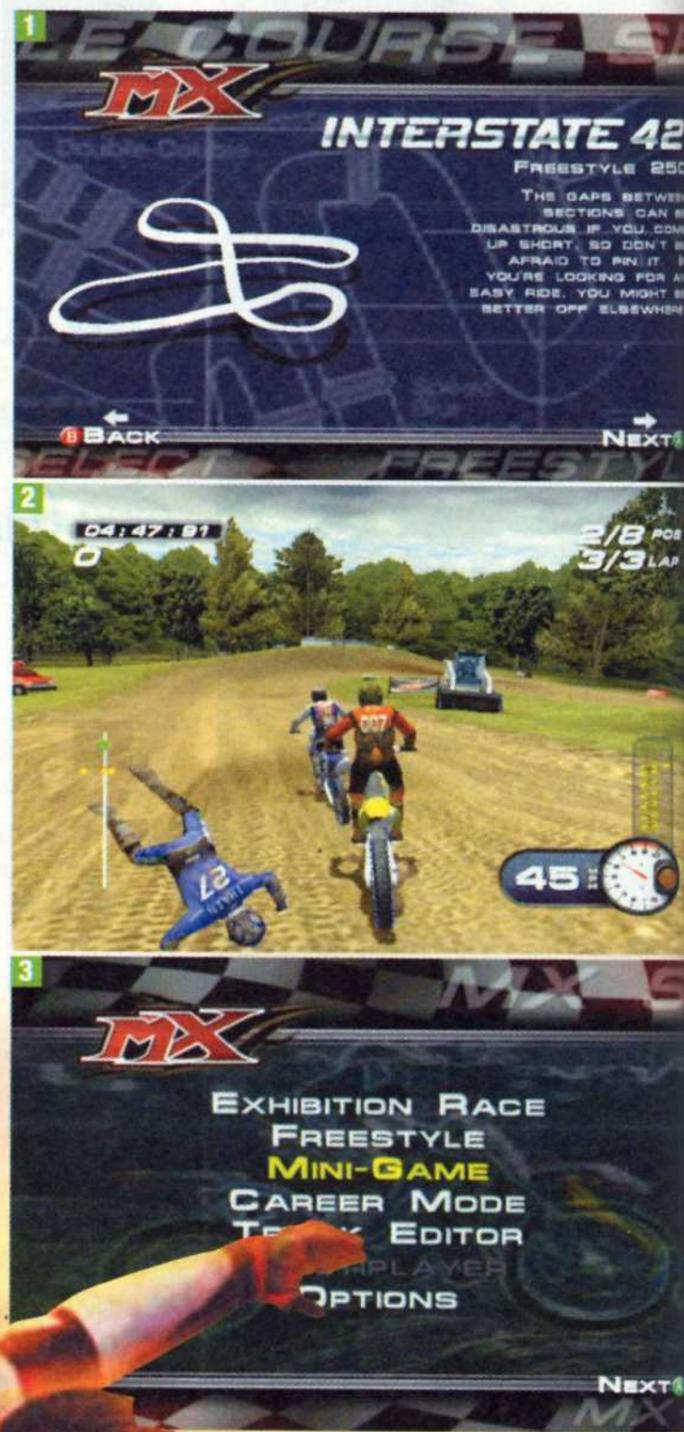
## MX Superfly

**CHEATCODE** Schaltet alles frei!

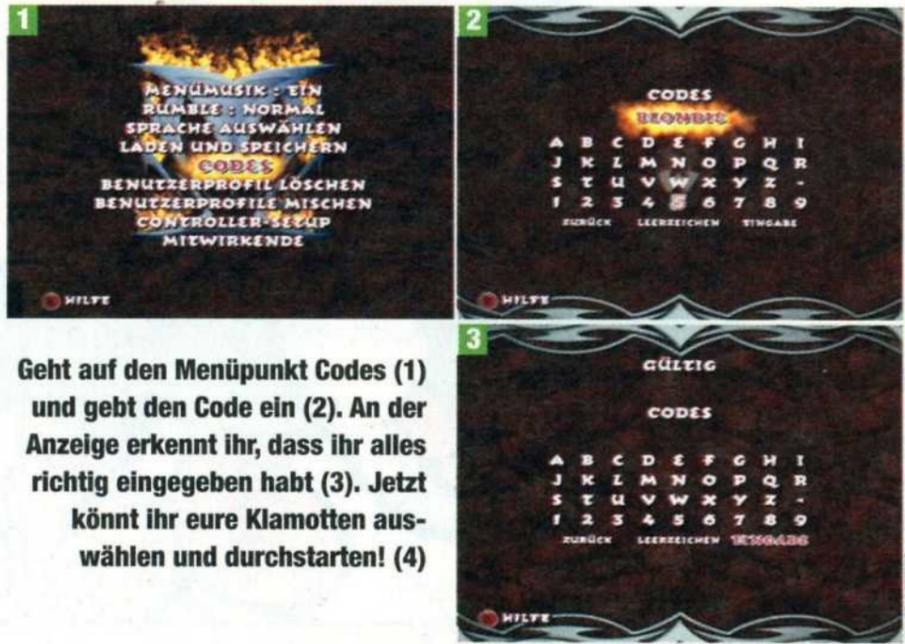
MX Superfly konnte uns im Test in dieser Ausgabe ja bereits überzeugen. Auch wenn das zweitbeste Motocross-Spiel auf dem GameCube nicht ganz so schwer ist wie der Hauptkonkurrent *Freestyle* von EA, kann ein Cheatcode nicht schaden. Das Praktische an diesem Cheat ist, dass ihr sofort Zugriff auf sämtliche Strecken, Biker und alle Mini-Spiele habt. Eingeben müsst ihr den Cheat im Hauptmenü des Spiels.

Schaltet alles frei: X, Y, L + X, X, L, Z, R + Y

Viel Spaß beim Daddeln!



**BESSER GEHT'S NICHT**  
Auch alle Strecken stehen nach der Eingabe des Cheats zur Auswahl. (1) **UNTERHALTUNG PUR** Mit dem Cheat macht MX Superfly gleich noch mal so viel Spaß. (2) **HERE WE GO** Vom Hauptmenü aus könnt ihr den Cheat aktivieren. (3)



1 Geht auf den Menüpunkt Codes (1) und gebt den Code ein (2). An der Anzeige erkennt ihr, dass ihr alles richtig eingegeben habt (3). Jetzt könnt ihr eure Klamotten auswählen und durchstarten! (4)

# Freestyle

**CHEATCODE** Alle Charaktere, neue Bikes und frische Outfits!

Eben noch im Testteil, jetzt schon in unseren Cheats & Codes: *Freestyle!* EAs Motorradgame ist eine Riesengaudi! Wer jedoch keine Lust hat, alles freizudaddeln, dem können wir mit den folgenden Cheatcodes helfen. Eingeben müsst ihr sie unter dem Codes-Menüpunkt.

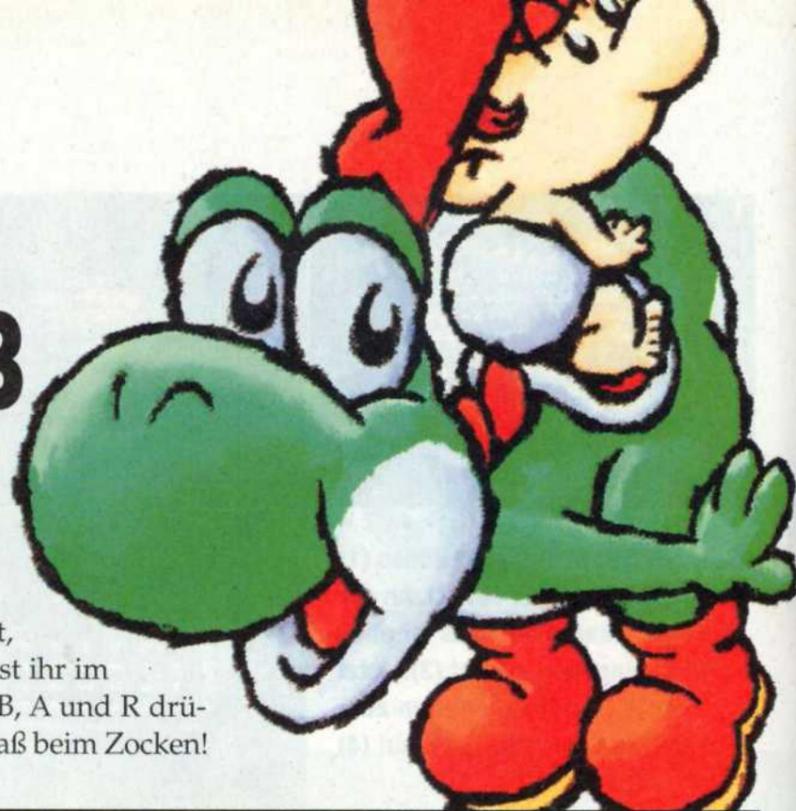
Keine Freekout-Zeit mehr:	allfreek
Spielt als Clifford Adoptante:	cooldude
Spielt als Greg Albertyn:	gimegreg
Spielt als Jessica Patterson:	blondie
Spielt als Mike Jones:	toughguy
Erhaltet das Bloodshot-Bike für Mike Metzger:	eyedrops
Erhaltet das Rock-of-Ages-Bike für Mike Metzger:	brrrrrap
Erhaltet das Rhino-Rage-Bike für Mike Metzger:	seventwo
Erhaltet das Mulisha-Man-Bike für Brian Deegan:	whatever
Erhaltet das Heavy-Metal-Bike für Brian Deegan:	hedbangr
Erhaltet das Dominator-Bike für Brian Deegan:	whozaskn
Erhaltet das Hot-Stuff-Bike für Leeann Tweeden:	ovenmitt
Erhaltet das Trendsetter-Bike für Leeann Tweeden:	stylin
Erhaltet das Seducer-Bike für Leeann Tweeden:	goodlook
Erhaltet das Amore-Bike für Stefy Bau:	hereiam
Erhaltet das Disco-Tech-Bike für Stefy Bau:	sparkles
Erhaltet das 211-Bike für Stefy Bau:	twoneone
Erhaltet das Gone-Tiki-Bike für Clifford Adoptante:	supdude
Erhaltet das Island-Spirit-Bike für Clifford Adoptante:	goflobro
Erhaltet das Hang-Loose-Bike für Clifford Adoptante:	stoked
Erhaltet das Beater-Bike für Mike Jones:	kickbutt
Erhaltet das Lil'-Demon-Bike für Mike Jones:	horns
Erhaltet das Flushed-Bike für Mike Jones:	plunger
Erhaltet das Speedy-Bike für Jessica Patterson:	hekacool
Erhaltet das Charged-Up-Bike für Jessica Patterson:	lightnin
Erhaltet das Racer-Girl-Bike für Jessica Patterson:	tonboy
Erhaltet das The-King-Bike für Greg Albertyn:	allshook
Erhaltet das National-Pride-Bike für Greg Albertyn:	patriot
Erhaltet das Champion-Bike für Greg Albertyn:	number1
Erhaltet das Ecko-MX-Outfit für Mike Metzger:	helloooo
Erhaltet das All-Tatted-Up-Outfit für Mike Metzger:	bodyart
Erhaltet das Muscle-Bound-Outfit für Brian Deegan:	ripped
Erhaltet das Commander-Outfit für Brian Deegan:	soldier
Erhaltet das Fun-Lovin'-Outfit für Leeann Tweeden:	thnkpink
Erhaltet das Red-Hot-Outfit für Leeann Tweeden:	spicy
Erhaltet das Playing-Jax-Outfit für Stefy Bau:	kidsgame
Erhaltet das Ufo-Racer-Outfit für Stefy Bau:	invasion
Erhaltet das Tiki-Outfit für Clifford Adoptante:	wings
Erhaltet das Tankin'-It-Outfit für Clifford Adoptante:	nosleeve
Erhaltet das Blue-Collar-Outfit für Mike Jones:	babyblue
Erhaltet das High-Roller-Outfit für Mike Jones:	boxcars
Erhaltet das Warming-Up-Outfit für Jessica Patterson:	layers
Erhaltet das Hoodie-Style-Outfit für Jessica Patterson:	not2grly
Erhaltet das Sharp-Dresser-Outfit für Greg Albertyn:	ilookgud
Erhaltet das Star-Rider-Outfit für Greg Albertyn:	comet

## INFO CHEATREGISTER

Hier findet ihr eine Übersicht über die Cheats & Codes der letzten Ausgaben.

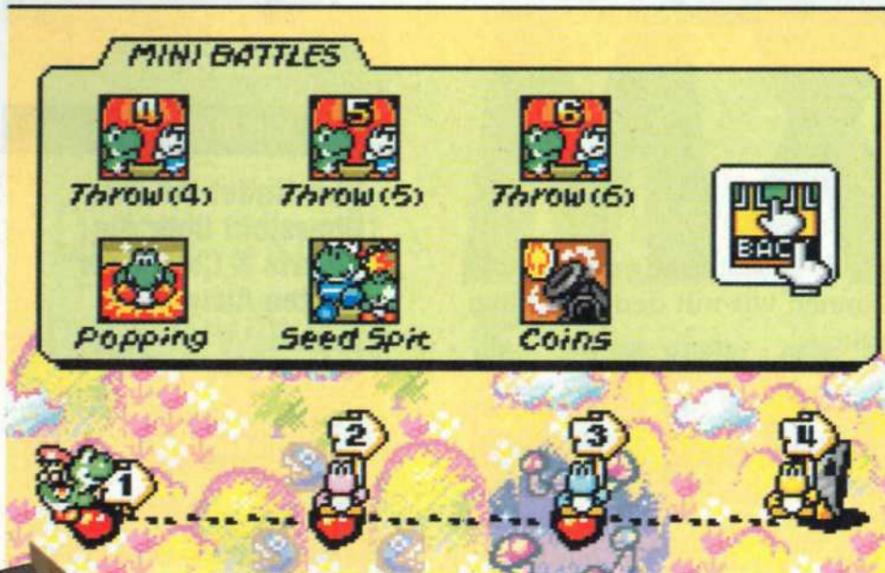
<b>GameCube:</b>	
Batman: Vengeance	03 + 05/2002
Beach Spikers	10/2002
Cel Damage	05/2002
Crazy Taxi	09/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Driven	10/2002
Extreme-G 3	02 + 03 + 09/2002
Gauntlet: Dark Legacy	06/2002
Jeremy McGrath's Supercross World	08/2002
Legends of Wrestling	08/2002
Luigi's Mansion	11/2001
Madden NFL 2002	07/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA Courtside 2002	07/2002
NBA Jam 2002	07/2002
NBA Street	06/2002
NHL Hitz 2002	05/2002
Pikmin	07/2002
Sega Soccer Slam	06 + 10/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
SSX Tricky	09 + 10/2002
Star Wars Rogue Squadron II 01 + 05 + 07 + 08/2002	
Super Mario Sunshine	10/2002
Super Smash Bros. Melee	02 + 06 + 09/2002
The Simpsons: Road Rage	02 + 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01 + 05/2002
Wave Race: Blue Storm	01 + 06 + 09/2002
<b>Game Boy Advance:</b>	
Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Britney's Dance Beat	07/2002
CT Special Forces	10/2002
Dark Arena	04 + 07/2002
Die Monster AG	04/2002
Disney's Lilo & Stitch	10/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
F-14 Tomcat	08/2002
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
GT Advance 2: Rally Racing	08/2002
Ice Age	05 + 09/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
NBA Jam 2002	07/2002
Pac Man Collection	01/2002
Peter Pan	09/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger	08/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
The Scorpion King	09/2002
Tom und Jerry: Der magische Ring	08/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001

# Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

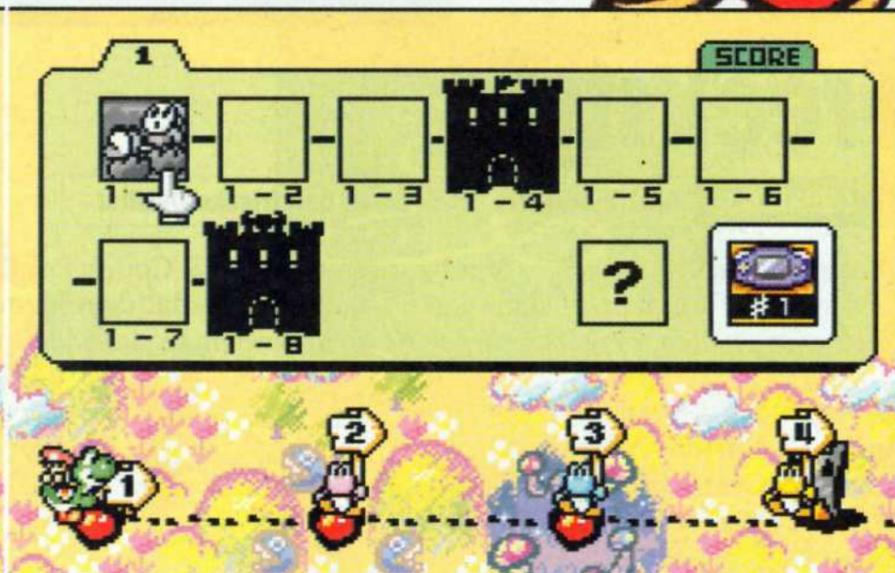


**CHEATCODE** Alle Minispiele zur Auswahl.

Ohne Zweifel zählt *Yoshi's Island* zu den besten Jump & Runs überhaupt. Aufgelockert wird der Hüpfspaß durch diverse Minispiele zwischen den verschiedenen Levels. Wer jedoch einfach mal Lust auf ein bestimmtes Mini-Spiel hat, dem können wir helfen. Um aus allen Mini-Games auswählen zu können, müsst ihr im Level-Select-Screen die Select-Taste gedrückt halten und währenddessen L, L, B, A und R drücken. Schon öffnet sich ein neuer Bildschirm mit sämtlichen Minispielen. Viel Spaß beim Zocken!



**RIESENSPASS** In null Komma nichts könnt ihr euch in sämtlichen Minispielen vergnügen. Viel Spaß!



**AUSWAHL** Im Level-Select-Screen müsst ihr den Cheatcode eingeben. Der Bildschirm mit den Mini-Spielen öffnet sich anschließend automatisch.

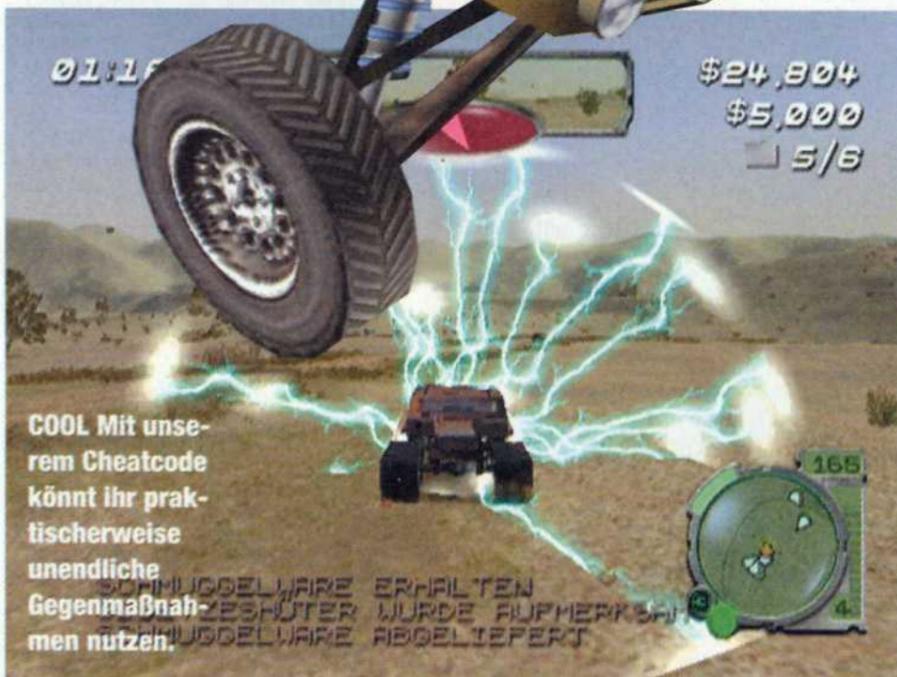


# Smuggler's Run: Warzones

**CHEATCODE** Unendliche Gegenmaßnahmen, Unsichtbarkeit und keine Gravitation.

Wer ein paar Probleme mit den Bullen hat und seine Ware nicht schnell genug über die Grenze bekommt, der könnte unsere Cheats nützlich finden. Aktivieren könnt ihr diese im Pause-Bildschirm. Ein Sound ertönt, wenn ihr alles richtig gemacht habt.

- Unendliche Gegenmaßnahmen:** Y (3x), X (2x), Z (2x)
- Unsichtbarkeit:** Links, rechts, links, rechts, Z (2x), R
- Keine Gravitation:** X, Z, X, Z, hoch (3x)



**COOL** Mit unserem Cheatcode könnt ihr praktischerweise unendliche Gegenmaßnahmen nutzen.



**NULL PROBLEMO** Greift auf den Cheat zurück und ihr werdet weniger Probleme mit dem Schmuggeln haben.

# Aggressive Inline Duke Nukem Advance

**CHEATCODES** Alle Levels für die Inliner

Auch für die GBA-Inliner haben wir einen Cheatcode. Aktivieren könnt ihr ihn im Startbildschirm. Gebt einfach hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, B und R ein und schon könnt ihr auf sämtliche Levels zurückgreifen, ohne sie erst freispielen zu müssen. Ein Signalton zeigt euch an, wenn ihr alles richtig gemacht habt.

**PRESS START**  
Beim Startbildschirm müsst ihr den Cheat eingeben.



**CHEATCODES** Cheatmenü für den coolsten Alien-Jäger aller Zeiten!

Der zurzeit beste Ego-Shooter auf dem GBA wird nun etwas einfacher. Dank unseres Cheatcodes könnt ihr von den Waffen bis zum Level alles einstellen. Auch der GOD-Mode ist dabei. Um den Cheat zu aktivieren, müsst ihr einfach in den Pausen-Screen des Spiels gehen. Nun haltet ihr L gedrückt und drückt folgende Tasten oder Richtungen: links, hoch, A, hoch, links, A, Start, Select. Und schon seid ihr im Cheatmenü!

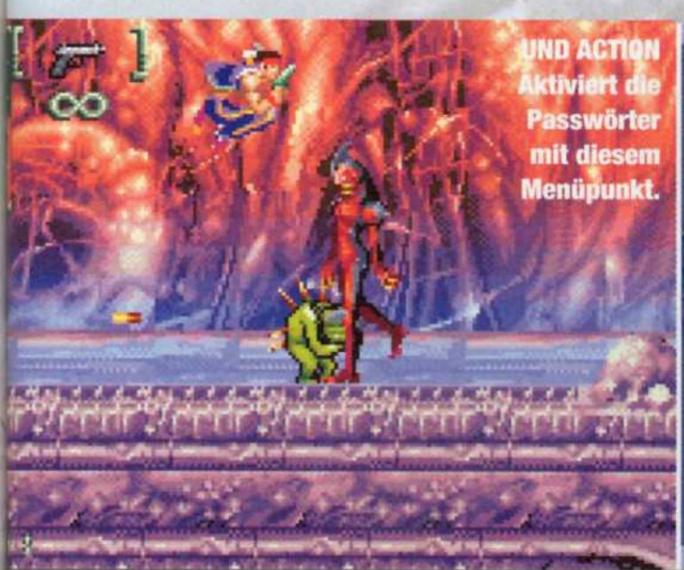


# Turok Evolution

**PASSWÖRTER** Zugriff auf sämtliche Levels

Auch unser Indianer-Häuptling Turok bekommt ein paar Passwörter spendiert, mit denen er direkt in jeden Level kann. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Level:	Passwort:	3.3:	5k987 v5452 3678
1.2:	k8t87 nl46k 6t8k	3.4:	5k987 v5452 lv15
1.3:	k8t87 nl46k t7r3	4.1:	5k987 v5452 3k21
1.4:	k8t87 nl46k 4v2t	4.2:	5k987 v5452 9v12
2.1:	k8t87 nl46k 7nr1	4.3:	kk987 v2457 tv7l
2.2:	k8977 nl42r vr02	4.4:	kk987 v2457 5rtv
2.3:	k8977 nl42r 2t74	5.1:	kk987 v245t k69l
2.4:	k8977 nl42r 39kv	5.2:	kk987 v245t 759t
3.1:	k8977 nl42r kv41	5.3:	kl987 nt465 364v
3.2:	55987 l5452 v052	5.4:	kl987 nt465 tk8n



**UND ACTION**  
Aktiviert die Passwörter mit diesem Menüpunkt.



**DIE ÜBLICHE PROZEDUR**  
Gebt das Passwort ein.



# Eternal Darkness

Unsere umfangreiche Komplettlösung begleitet euch durch **alle elf Kapitel** des Adventure-Hits Eternal Darkness. So helft ihr der niedlichen Alexandra, den Mord an ihrem Großvater aufzuklären.



## Walkthrough

### Prolog:

Zuerst geht ihr zu dem kleinen Tisch zwischen den Treppen. Nehmt die Uhr darauf näher unter die Lupe, um einen Kommodenschlüssel zu entdecken. Weiter geht es durch die erste Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle und in der Bibliothek nach unten. Stellt die Zeiger der Wanduhr auf 3.33 Uhr. In dem versteckten Raum findet ihr ein großes Buch, in dem ihr sogleich ein wenig schmökert.

## KAPITEL 1: Der Auserwählte

### Was mache ich mit den vier Granitblöcken?

Sammelt die drei Granitblöcke ein und lauft weiter, bis ihr zu der Abzweigung kommt. Lauft zunächst durch die rechte Tür. In der Mitte der Halle liegt der vierte Granitblock. Unter den Abbildungen sind kleine, viereckige Fassungen, in denen ihr die passenden Blöcke unterbringen müsst. Geht nun durch die entriegelte Tür. Rennt weiter in Richtung Norden. In der rechten oberen Ecke findet ihr einen Schalter, mit dem sich das Teleporterfeld aktivieren lässt.

### Welches Artefakt soll ich nehmen?

Es stehen euch drei Artefakte zur Auswahl, die den weiteren Spielverlauf erschweren. Das rote Artefakt steht für härtere Gegner, die einzelne Körperteile regenerieren. Das blaue lässt verletzte Gegner gelegentlich in einem Blitz explodieren. Das grüne steht für den

# Kampftipps

**Haltet euch an diese Kampftipps, wenn ihr eure Gegner schnell und unbeschadet ausschalten wollt.**

■ Schlagt niemals blind auf die Gegner ein. Benutzt die Funktion, einzelne Körperteile ins Visier zu nehmen. Die verwundbarste Stelle ist der Kopf.

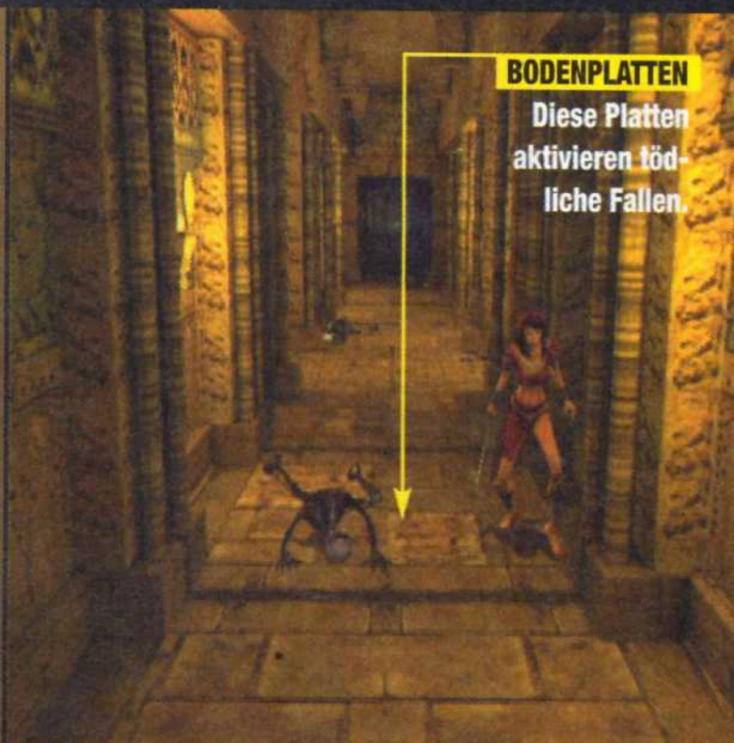
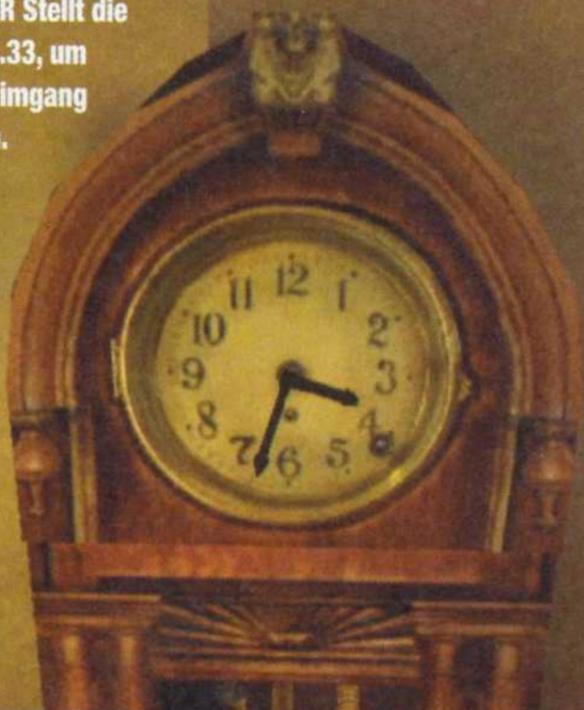
■ Kopflöse Feinde sehen euch nicht.

■ Wenn ihr in Bedrängnis geratet, rennt auf die andere Seite des Raums und nehmt euch die Angreifer einzeln vor.

■ Wenn ihr während eines Kampfes aus dem Raum flüchtet, regenerieren die Zombies nicht. So habt ihr genug Zeit, euch zu heilen und die Waffen zu laden.

■ Sobald euch der Schildzauber zur Verfügung steht, solltet ihr diesen ständig aktiviert haben.

**STANDUHR** Stellt die Uhr auf 3.33, um den Geheimgang zu öffnen.



ein Krug, an dessen Hals eine Bronzehalskette befestigt ist. Diese packt ihr ein und kehrt in die Eingangshalle zurück. Legt der Statue das Bronzeamulett an. Euch erwartet ein weiteres Kerzenrätsel. Löscht die Flammen aller Kerzen. Geht weiter und schleicht bis zur Mitte des Gangs. In der Einbuchtung findet ihr ein Blasrohr.

### Was hat es mit der Tempelwache auf sich?

Nach einer unsanften Landung bricht euer Kurzsword auseinander und ihr müsst gegen zwei Monster antreten. Eine Wache unterstützt euch während des Kampfes. Wenn der Mann den Kampf überlebt, repariert er euer Kurzsword.

### Wo finde ich einen Hebel für die Öffnung?

Geht nun weiter und achtet wieder auf die Fallen. Ihr gelangt in eine Halle, in der eine Öffnung für einen Hebel zu finden ist. Zunächst kämpft ihr euch bis in den riesigen Saal durch. Schnappt euch den Stab, den das Götzenabbild in die Höhe hält. Rennt zurück, bis ihr erneut im Raum mit der Öffnung für den Hebel steht. Hier setzt ihr den Metallstab ein.

### Wo finde ich die nächste Buchseite?

Mit eurem neuen Wissen könnt ihr das Kerzenrätsel im Zimmer lösen – nur die linke Kerze darf brennen. Nehmt den Nachrichtenbehälter aus dem Fach und öffnet ihn.

## KAPITEL 3: Der Verschwörung verdächtigt

### Wie werde ich die Mönche los?

In der Kapelle öffnet ihr zunächst den Sarg vor dem Altar. Die Mönche suchen das Weite. Geht nun die Treppe hoch, von wo aus ihr auf einen Steg teleportiert werdet. Nachdem ihr euch das Buch geschnappt habt, seid ihr wieder in der Kirche.

# Magietipps

**Hier erfahrt ihr, wie ihr mit den verschiedenen Zaubern umzugehen habt.**

Beim Sprechen eines Zaubers habt ihr verschiedene Modifikationsmöglichkeiten. Zuerst die Stärke des Zaubers, danach die Art des Zaubers. Es gibt drei verschiedene Arten, die durch die farbigen Runen symbolisiert werden. Das System funktioniert nach dem „Schere-Stein-Papier-Prinzip“.

- Grün kontert Blau
- Blau kontert Rot
- Rot kontert Grün

Das ist sehr wichtig, wenn ihr beispielsweise eine blaue Isolierung der Stärke 5 bannen müsst. Hier hilft dann nur ein grüner Aufhebungszauber der Stärke 5. Dieses Prinzip kommt bei fast jedem Magierätsel zum Einsatz.

Es gibt noch eine vierte Rune in der Farbe Lila. Diese Rune verändert die Wirkung der Zaubersprüche. Beispiel: Wenn ihr den „Erkennen“-Zauber mit der lila Rune sprecht, werdet ihr selbst unsichtbar. Eine weitere Besonderheit birgt der Heilungszauber. Mit der roten Rune heilt ihr eure Gesundheit, mit der blauen euer Mana und mit der grünen euren Verstand.



Verstand-Balken. Solltet ihr euch für dieses Artefakt entscheiden, verliert ihr schneller euren Verstand. Nachdem ihr den Tome of Eternal Darkness eingepackt habt, widmet ihr eure Aufmerksamkeit der eingerahmten Buchseite direkt neben der Tür.

## KAPITEL 2: Die Unterwerfung des Totengottes

### Wie komme ich an den Fallen vorbei?

Zunächst begeben sich euch zur Statue an der nördlichen Wand des Saals. Dort klagt ihr das Amulett und geht weiter nach links. Nun befindet ihr euch in einem langen Gang, der mit Fallen gespickt ist. Alle Fallen werden durch Druckplatten ausgelöst. Diese Platten sind jedoch sehr auffällig, so dass ihr sie ohne weiteres umgehen könnt.

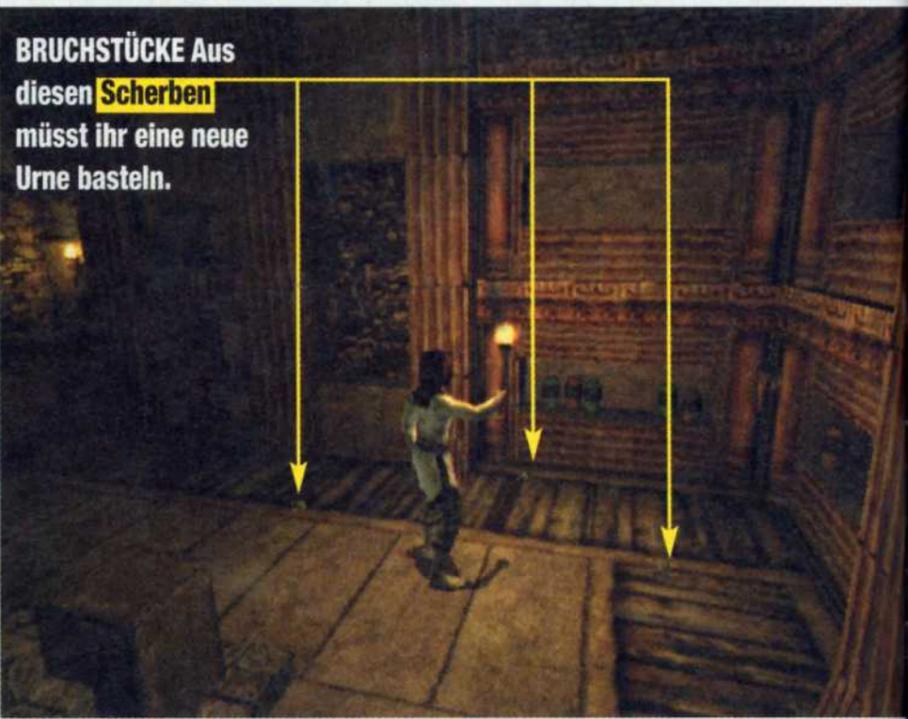
### Wie funktionieren die Kerzenrätsel?

Wenn ihr den tödlichen Gang hinter euch gelassen habt, erwartet euch ein Kerzenrätsel. Nur die mittlere Kerze darf brennen. Links neben den Kerzen steht



**KNOCHENALTAR** Auf diesem Altar liegt in jedem Kapitel das **Zauberbuch** für eure Charaktere.

**BRUCHSTÜCKE** Aus diesen **Scherben** müsst ihr eine neue Urne basteln.



#### Wo finde ich die drei Urnen?

Im oberen Stockwerk nehmt ihr die blaue Urne aus dem Schrank und benutzt diese im Inventarbildschirm. Sobald ihr den Gegenstand verstaut habt, geht ihr zu dem mittleren Bücherregal weiter und untersucht dessen rechten unteren Teil. Zieht an dem auffälligen Buch. Wenn ihr dem Mönch helft, schenkt er euch ein zweischneidiges Schwert. Die Fackel hebt ihr ebenfalls auf und rüstet euch gleich damit aus. Kombiniert die drei Bruchstücke, die ihr auf dem Boden findet. Neben dem Brunnen steht eine weitere Urne, die ihr mitnehmt. Mit eurer Fackel zündet ihr den Wandteppich an.

#### Wie öffne ich den Geheimgang, durch den der Mann verschwunden ist?

Auf dem kleinen Tisch in der Mitte des Raums liegt eine Spruchrolle. Mithilfe des „Magisches Item“-Spruchs repariert ihr die kaputten Urnen. Am Brunnen füllt ihr die grüne und die blaue Urne mit Wasser. Wieder im Forschungsraum, stellt ihr alle drei Urnen auf die Bodenplatte. Macht mit dem verfaulenden Mann kurzen Prozess und hebt den Schlüssel auf. Nun

schlägt ihr euch wieder zur Kapelle durch. Entriegelt die Tür zum Besprechungszimmer.

#### Wie starte ich das nächste Kapitel?

Sobald ihr wieder in der Gegenwart seid, begeben ihr euch zur Eingangshalle. Geht die Treppe hinauf zur Doppeltür. Hier benutzt ihr den Schlüssel für das obere Stockwerk. Mit dem „Magisches Item“-Spruch habt ihr die beiden Hälften im Nu wieder zusammengefügt. Lasst die Tür hinter euch und geht im Korridor nach rechts. Auf der Toilette liegt ein Stück Papier, das ihr an euch nehmt. Untersucht die Badewanne und kehrt zum Korridor zurück. Euer Ziel ist die erste Tür auf der rechten Seite. Betrachtet das Bild über dem Tisch.

### KAPITEL 4: Ein Geschenk der Ewigkeit

#### Wie komme ich an den gelben Energiebarrieren vorbei?

Klettert die Leiter hinunter und nehmt das Buch. In diesem Tunnel müsst ihr die Statue mitnehmen und den Zombie mit dem transparenten Torso erledigen. Er hat die Schlüsselrunen für die Barriere.

#### Was hat es mit dem Altar auf sich?

Unten angekommen, nehmt ihr die Fackel von der Wand und schnappt euch die Statue, die ihr am südlichen Ende des Tunnels entdeckt. Geht zurück zum Altar. Ihr müsst nun auf jede Platte eine Statue stellen. Auf den letzten Auslöser stellt ihr euch selbst. Schleicht auf den Altar und betätigt den Mechanismus. Nehmt in dem langen Gang das Talwar mit, das in der Leiche steckt. Im nächsten Raum schnappt ihr euch die Spruchrolle und geht durch die linke Tür. Passiert nun die Barriere und begeben euch in den nächsten Raum. Wenn ihr den Kampf siegreich beendet habt, nehmt ihr den Codex mit und verlasst diesen Ort. Öffnet die Barriere.

#### Wozu brauche ich den Zweihänder?

Zieht das Schwert aus dem Stein und es werden mehrere Wellen von Gegnern auf euch einstürzen. Wenn ihr das überstanden habt, geht ihr zurück in den Raum, in dem ihr die Spruchrolle gefunden habt. An der rechten Tür ist ein Schlitz, der groß genug für euer neues Schwert ist. Zuvor müsst ihr allerdings einen neuen „Magisches Item“-Zauber zusammensetzen. Verwendet dazu die

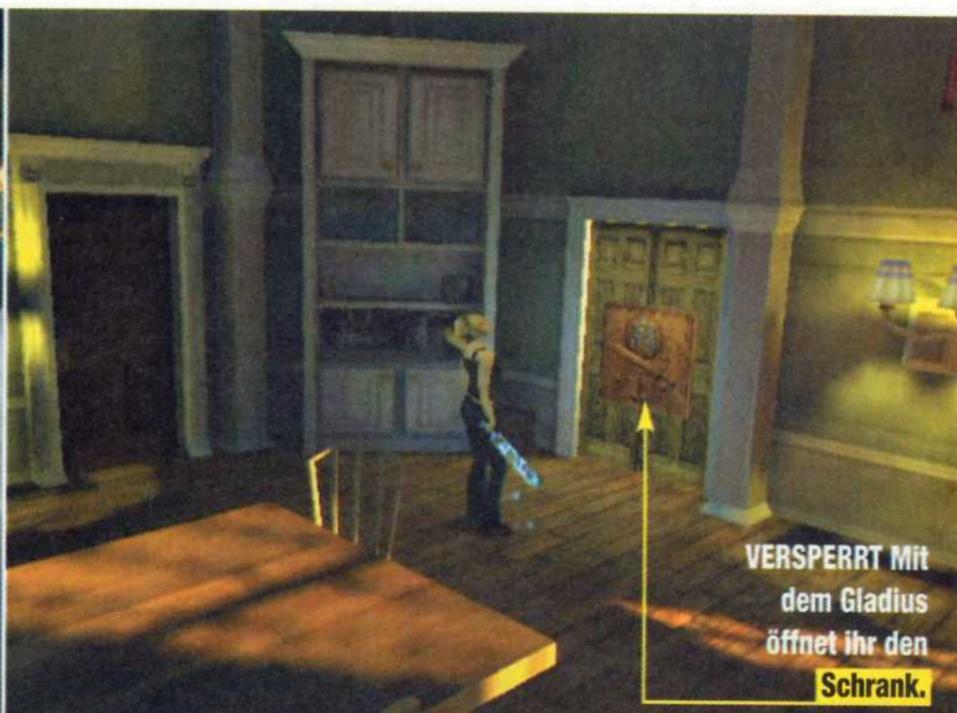


**AUSGESPERRT** Mit der passenden Schlüsselrunen öffnet sich die Barriere.



**ABGEFAHREN** Mit dem Aufzug geht es nach unten.

**TRAPPERDIMENSION** Durch das lila Feld erreicht ihr den Ausgang.



**VERSPERRT** Mit dem Gladius öffnet ihr den Schrank.

Rune, die auf der verschlossenen Tür eingezeichnet ist. Mit diesem neuen Spruch beschwört ihr nun das Ram Dao und führt es in die Öffnung ein. Lauft weiter, bis ihr an eine verschüttete Stelle kommt. Klettert die Leiter nach oben und packt das Rubin-Bildnis ein. Unten klettert ihr durch die Öffnung. Steigt die Leiter nach unten und legt den Tome of Eternal Darkness auf die Knochenhand. Im nächsten Raum fallen jede Menge Gegner über euch her.

**Wo ist die nächste Buchseite?**

Nehmt im Forschungsraum das Gladius von der Wand und begeben euch in die Eingangshalle. Nun geht ihr durch die erste Türe links. Die Tür an der östlichen Wand ist mit einem Holzemblem verschlossen. Verzaubert das Gladius und öffnet damit die Tür. Das Schriftstück im Glas ist ein weiteres Kapitel des Buchs.

**KAPITEL 5: Das lauernde Grauen**

**Wo finde ich mehr Munition für die Pistole?**

Verlasst das Zimmer und betretet das Badezimmer, welches sich direkt neben dem Raum befindet, aus dem ihr kommt. Nehmt die Munition mit. Marschier in Richtung Süden und folgt dem Korridor, bis ihr das Herenschlafzimmer erreicht. Auf dem Nachtkästchen liegt ein Brief, der Informationen über das mysteriöse Buch enthält. Des Weiteren packt ihr den Codex über dem Kamin ein und geht durch die rechte Tür. Kehrt in die Eingangshalle zurück. Am Fuß der Treppe findet ihr auf dem kleinen Tisch einen zweiten Brief, der an euch gerichtet ist. Rennt nach Westen und betretet die Küche durch die erste Tür links. Einen Pumpenschwengel findet ihr im Wandschrank. Durch die Doppeltür im Eingangsraum gelangt ihr in den Speisesaal.

**Wie löse ich das Rätsel bei dem Kamin?**

Hier kommt wieder das Konterprinzip zum Einsatz (siehe Magietipps). Konter

**ABSTELLKAMMER** Schnappt euch den Hebel von dem Fass.



**ERKENNEN** Mit dem passenden Zauber entdecken Sie hier eine versteckte Tür.





SESAM, ÖFFNE DICH Erst durch einen Zauber wird das **Schlüsselloch** sichtbar.



ISOLIERT Dieser Gegner ist keine Gefahr für euch.



#### STATUEN-MECHANISMUS

Schnappt euch den Armreif, solange der Wächter wegsieht.

die Farbe, die in der Inschrift erwähnt wird. Klettert durch den Kamin. Nehmt die Schriftrolle, den Säbel und die zweite Pistole mit. Zuletzt verstaut ihr noch das Buch in eurem Gepäck. Macht euch auf den Weg zum zweiten Stockwerk und geht im Korridor nach links zum bunten Fenster. Links davon ist ein weißer Umschlag versteckt, den ihr öffnet.

#### Wie komme ich in den Keller?

Keht ins Foyer zurück und geht in die Nische neben der rechten Treppe. Vor der Wand mit der blauen Rune benutzt ihr den „Erkennen“-Zauberspruch. Nachdem ihr alles eingesammelt habt, benutzt ihr den Pumpenschwengel aus eurem Inventar mit der Pumpe neben dem Becken. Setzt euren Weg nach unten fort. Haltet den Wächter auf Distanz, dann habt ihr genug Zeit, eure Pistolen nachzuladen.

#### Wo kann ich die nächste Seite finden?

Als Alexandra begeben ihr euch in den ersten Stock und geht im Korridor nach rechts zum Schlafzimmer. Untersucht die Kommode und sprecht den „Erkennen“-Zauber. Benutzt den Schrankschlüssel, um die Schublade zu öffnen.

## KAPITEL 6: Ein Schritt in der Dunkelheit

#### Wie öffne ich die Türen?

Befreit den Boden in der Mitte von dem Staub. Benutzt dazu die Bürste. Den Armreif, den ihr findet, legt ihr der Statue an. Lauft weiter bis zu dem Gang mit den Fallen. Verwendet die Fackel, um die Auslöser sehen zu können. Auf halbem Weg schnappt ihr euch das Metallarmband aus der Nische. Am Ende des Gangs benutzt ihr den Pinsel, um die Spinnweben zu entfernen, und geht weiter. Nehmt das Bronzeamulett mit. Im Eingangsraum benutzt ihr das Amulett an der Statue. Vor der Hydroskulptur tauscht ihr das Silberarmband mit dem metallenen aus. Im nächsten Gang verbirgt sich hinter den Spinnweben ein weiterer Codex. Setzt euren Weg fort. Im letzten Fallengang ist in einer Nische die Schriftrolle für einen neuen Zauber versteckt. Schleicht zu dem durch ein Schild geschützten Gegner und sprecht den „Aufhebung“-Zauber. Nehmt die Silberkette mit und verlasst den Raum durch dieselbe Tür, durch die ihr gekommen seid. Ihr findet eine neue Statue, der ihr beide Silberschmuckstücke anlegt. Ihr erreicht ein viereckiges Gängesystem.

#### Wie komme ich an der lilafarbenen Barriere vorbei?

Eure Aufgabe ist es, die Schutzschilde in den Eckräumen zu beseitigen. Dazu benutzt ihr den „Aufhebung“-Zauber. Geht zunächst nach Süden, wo ihr einen Wächter und eine Statue finden

**ABGESTAUBT** Ohne die Archäologenbürste wärt ihr in dem Kapitel verloren.

**WEINPROBE?**  
Findet das leere Fass und dreht am Zapfhahn.

werdet. Wenn ihr auf den Auslöser in der linken oberen Ecke tretet, gibt die Statue den Armreif frei. Im Raum mit der grünen Rune ist unter Spinnweben ein Amulett versteckt. Begebt euch in den Raum mit dem kleinen Becken und legt das verkrustete Halsband hinein. Drückt den Knopf und das Amulett wird gereinigt. Geht nun zur Skulptur mit den Goldflecken. Diese wartet bereits auf den Goldschmuck. Weiter geht's nach unten. In der Halle direkt nach der gelben Barriere reißt ihr euch die „Trapper“-Spruchrolle unter den

Nagel. Ein Stockwerk höher lauft ihr zu der eingebrochenen Mauer. Beschwört einen Trapper und steuert diesen durch das kleine Loch in der Wand. Stellt ihn auf die Markierung hinter der Hängebrücke. Sobald die Wand kaputt ist, geht ihr über die Brücke und holt euch den Codex. Geht nun wieder in das unterste Stockwerk und rennt in die große Halle. Merkt euch, wo das Herz versteckt ist, damit ihr es euch mit Alexandra holen könnt. Sprecht den „Aufhebung“-Spruch am bunten Fenster, das sich im ersten Stock befindet.

### KAPITEL 7: Häresie!

#### Wo sind die drei Juwelen versteckt?

Durch die Doppeltür erreicht ihr die Kapelle. Lauft auf den Altar zu. In dem Zimmer untersucht ihr das Porträt in der Nische und entfernt den Smaragd. Verlasst den Raum und kehrt in die Kapelle zurück. Bevor ihr die linke Doppeltür öffnet, nehmt ihr noch die Fackel von der Wand. In dem kleinen Zimmer öffnet ihr die Kiste und untersucht die Kleidungsstücke. Zurück in der Halle, steigt ihr auf das Podium und öffnet die

# MONSTER FORCE

Zu Halloween kommen die Universal Monster zurück !!!



Mehrspielermodus

Erhältlich ab dem 4. Oktober

Entdecken Sie mit Monster Force das Ferienresort der Universal Studios in Spanien

UNIVERSAL  
Mediterranea

Eine aussergewöhnliche Urlaubserfahrung  
www.umresort.com



Die Original-Monsterfilme mit vielen Specials ab 24.10. auf DVD!!

Ein unbekannter Feind hat Dr. Frankenstein entführt und mit Hilfe der Kürbis-Krieger die Kontrolle im Monsterland übernommen. Nun liegt es an einer ungewöhnlichen Gruppe von Helden, den Kampf aufzunehmen und die Situation zu retten.

GAME BOY ADVANCE™



**SOMMERSCHLUSSVERKAUF** Durchstöbert das Angebot an **Mänteln**.



**GEHEIMGANG** Hier geht es zum Raum des Bischofs.

Schreibtischschublade. Geht nun über die Treppe neben der Vordertür nach oben. Läutet die Glocke. Ihr erhaltet einen Schlüssel, mit dem ihr die Tür rechts vom Altar öffnet. Geht die Treppe hoch und schnappt euch das Notenblatt. Rennt zur Orgel und spielt die Melodie. Packt danach den Kraftzirkel ein. Über die Treppe hinter dem Altar erreicht ihr den Keller. Beim Orgelmechanismus gibt es einen Morgenstern zu entdecken. Im Weinkeller überprüft ihr die Fässer. Es ist ein leeres dabei, an dessen Zapfhahn ihr dreht. Holt euch von dem Monster im nächsten Raum den zweiten Edelstein. Im Besprechungsraum der kleinen Kapelle wartet Antony, der den Rubin bei sich trägt.

#### Was fange ich mit den Juwelen an?

Die drei Juwelen legt ihr auf das Podest im Geheimraum des Weinkellers. Kämpft euch bis zum Forschungsraum des Bischofs durch. Untersucht den Schrank und geht weiter. Packt das Blatt Papier und den Codex ein. Von dem Mönch im Glockenturm erhaltet ihr einen Dolch, den ihr in den Sarg im Kellergewölbe steckt. Bannt die Barriere und untersucht die Leiche. Nach dem Kampf verlasst ihr diesen Ort und folgt

dem Bischof. In der Gegenwart rennt ihr in den Speisesaal und spielt die Melodie auf dem Flügel.

## KAPITEL 8: Die verbotene Stadt

#### Was muss ich hier erledigen?

Hier müsst ihr einzelne Räume überprüfen. Geht in die Nähe einer Wand und drückt auf den A-Knopf. Eure Aufgabe ist simpel: Klappert die mit einem X markierten Räume ab und durchsucht sie. Im nächsten Raum liegt ein Krummsäbel. Unterwegs müsst ihr die „Zombie“-Schriftrolle mitnehmen. In der untersten Ebene ist ein Podest, auf dem ein Schlüssel liegt. Benutzt hier den „Erkennen“-Zauber auf Stufe 5. Verlasst den Raum und aktiviert direkt vor der nächsten Leiter denselben „Erkennen“-Zauber wie zuvor. Schnappt euch das Saphir-Bildnis, das in der Nische zu sehen ist. Mit dem Schlüssel könnt ihr die Tür zum vergessenen Korridor entriegeln. Um unbeschadet über die Felder zu kommen, sprecht ihr den Schildzauber. Durchschneidet das Seil, das die Brücke hält. Legt den Hebel um und kehrt in den Raum zurück, in dem zuvor der Untote zerstampft wurde. Beschwört einen Zombie und lasst ihn auf dieselbe

Stelle laufen. Wenn ihr alle Räume untersucht habt, kehrt ihr zurück zu den Soldaten. Steuert Alex zu dem Bild, das die Steinsäule zeigt. Es befindet sich rechts neben dem Kamin. Untersucht das Bild und schnappt euch die nächste Seite.

## KAPITEL 9: Ein Krieg, alle Kriege zu beenden

#### Wie geht's los?

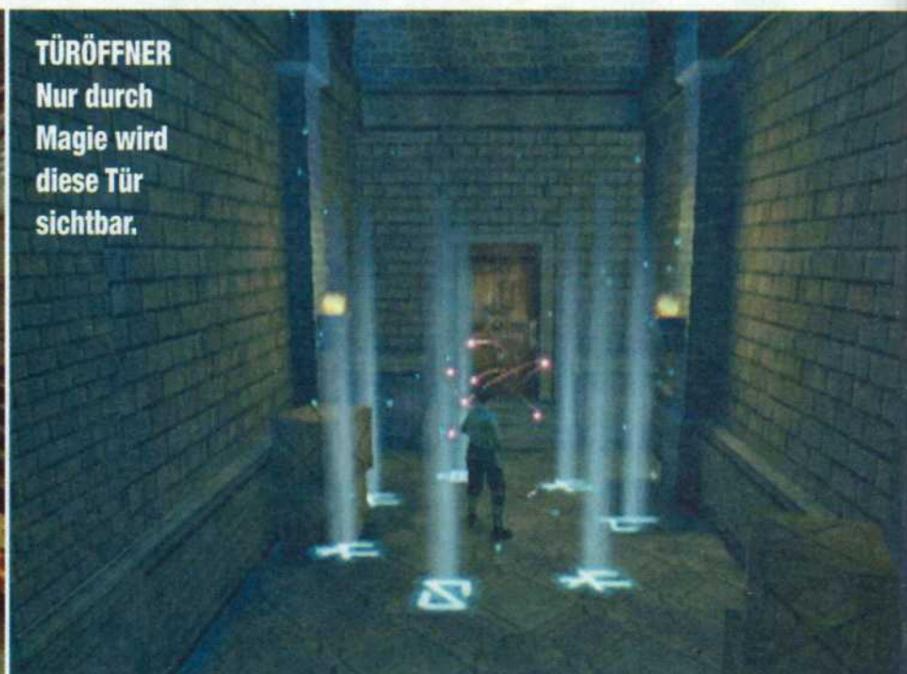
Nehmt den Brief vom Tisch direkt neben euch. Vorne am Altar liegt ein Umschlag, den ihr öffnet. Verlasst die Kapelle. Im Eingangsbereich übergibt ihr den Brief mit den Befehlen an den Soldaten. In der Kammer schnappt ihr euch den Colt.

#### Wie schalte ich den Strom wieder ein?

Begebt euch wieder in die Kapelle. Schnappt euch das Gewehr auf dem Altar. Nehmt die Munition beim Orgelmechanismus mit. Im Weinkeller geht ihr zunächst durch die westliche Tür. Dreht an dem Rad und geht dann durch die Tür im Osten. Rechts ist ein Sicherungskasten, in den ihr den Glückspenny einsetzt. Zieht am Hebel des Generators und marschiert zurück zum westlichen Raum. Beschwört einen Trapper und steuert ihn durch die Öffnung. Schickt



**LAVAGRUBE** Mit dem „Erkennen“-Zauber seht ihr die sichere Brücke.



**TÜRÖFFNER** Nur durch Magie wird diese Tür sichtbar.

die tote Wache in die andere Dimension und schnappt euch den „Kreis der Stärke“. Eilt in die Hauptkapelle zurück und betretet den alten Turm durch die Tür rechts vom Altar. Im Besprechungsraum entfernt ihr die Fackel von der Wand.

#### Welche Melodie muss ich auf der Orgel spielen?

Spielt nun an der Orgel. Dabei benutzt ihr die Tastenkombination A, B, Y, X, B, Y, A. Nachdem ihr den Türgriff sicher verstaut habt, lauft ihr in Richtung Westen bis zu dem Symbol, das die Wand ziert. Sprecht nun den „Erkennen“-Zauber mit dem neuen „Kraftzirkel“. Setzt die Türklinke ein. Sobald ihr in den Raum mit den vier Türen kommt, geht ihr zuerst in den Raum, der auf der Karte südlich eingezeichnet ist. Greift euch den Trank. Dann geht es weiter durch die westliche Tür – orientiert euch wieder an der Karte. Ihr seid zum dritten Mal an dem Bücherregal und wisst, was zu tun ist. Mit dem Schlüssel auf dem Pult könnt ihr die letzte Tür öffnen. Am Ende der Treppe findet ihr den Angriffszauber.

#### Wie besiege ich den Wächter?

Der Wächter ist nur verwundbar, wenn er von einem hellen Schimmer umgeben ist. In der ersten Phase erscheinen drei Kugeln und fliegen auf euch zu. Das Ausweichen sollte kein Problem darstellen. Sobald die Kugeln verschwunden sind, rennt ihr in Richtung des Monstrums. Es wird gleich verwundbar sein. Benutzt den Angriffszauber auf Stärke 3. Anstelle von Kugeln erscheinen in der zweiten Phase Zombies. Bleibt so weit wie möglich vom Wächter entfernt und erledigt die anrückenden Feinde mit dem Gewehr. Sobald der Guardian verwundbar ist, benutzt ihr wieder den Stärke-3-Angriffszauber. In der dritten Phase ist die Energiebarriere so nah, dass ihr in einen direkten Nahkampf verwickelt werdet. Weicht den Attacken so lange aus, bis er erschöpft eine Pause einlegt. Nutzt diese Gelegenheit und startet den Stärke-5-Angriffszauber.

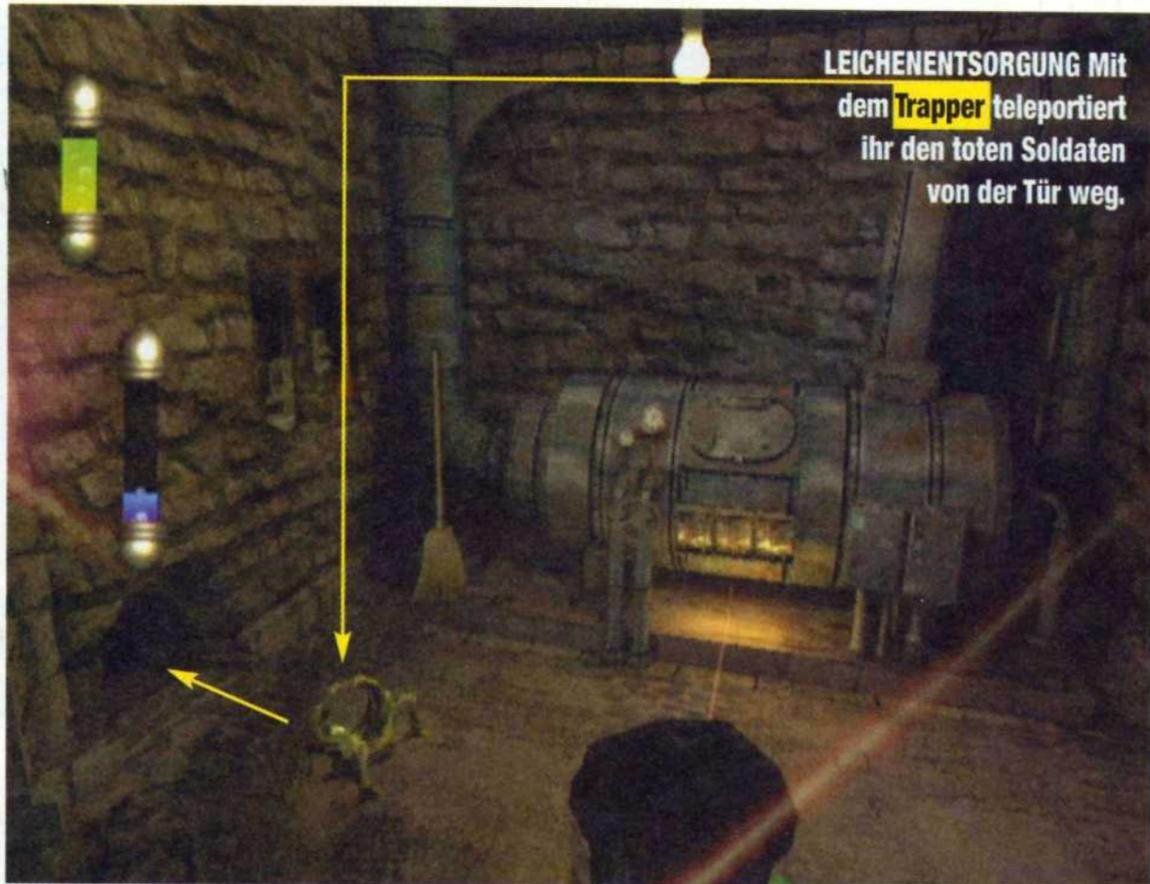
#### Wo ist die nächste Seite?

Sprecht mit dem Dienstmädchen in der Bibliothek. Geht in den Keller und sammelt dort die Schrotflinte und die Patronen ein. Untersucht den Sicherungskasten und setzt den Glückspenny ein. Danach drückt ihr den Schalter. Lauft im Korridor des ersten Stocks nach links in das Badezimmer. Öffnet den Medizinschrank und entnehmt die Buchseite.

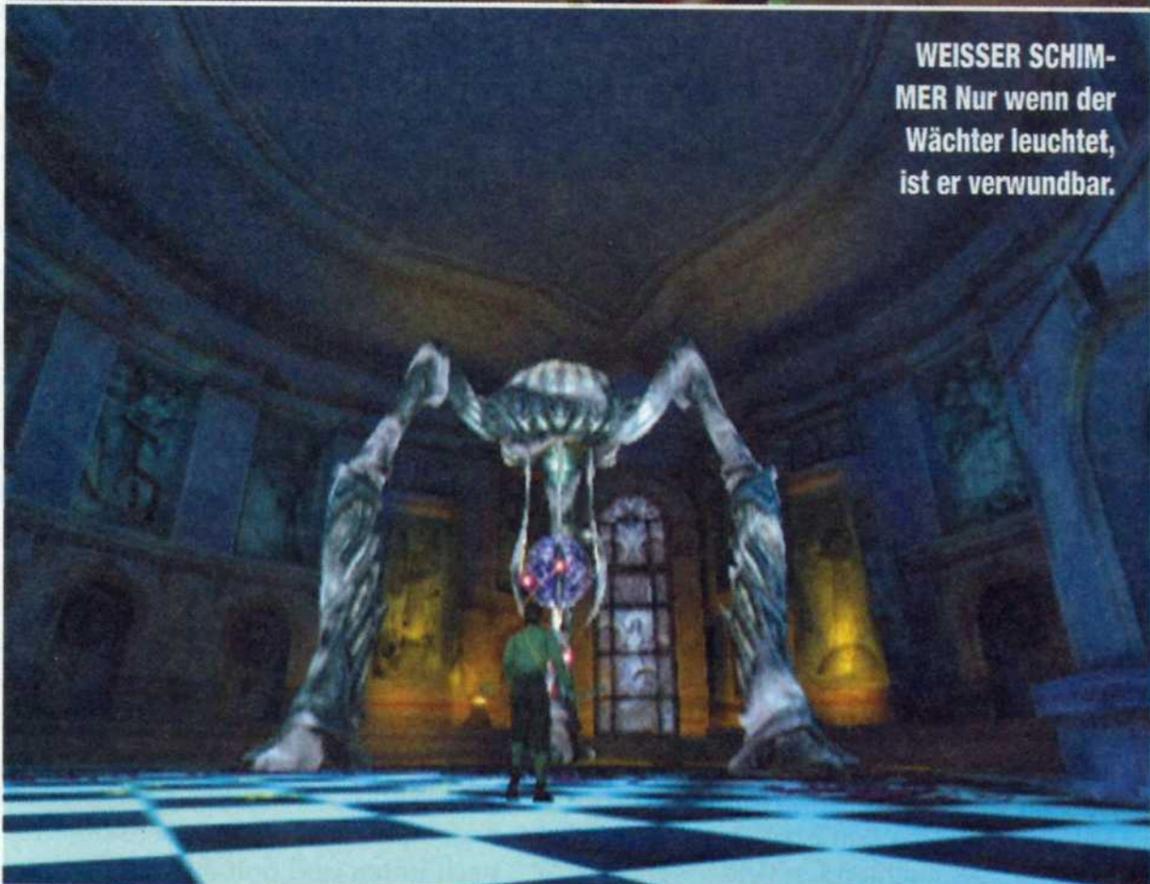
## KAPITEL 10: Das Legat der Finsternis

#### Wo sind die Uhrzeiger?

In der Bibliothek schnappt ihr euch das Buch über dem Kamin. Untersucht es,



**LEICHENENTSORGUNG** Mit dem **Trapper** teleportiert ihr den toten Soldaten von der Tür weg.



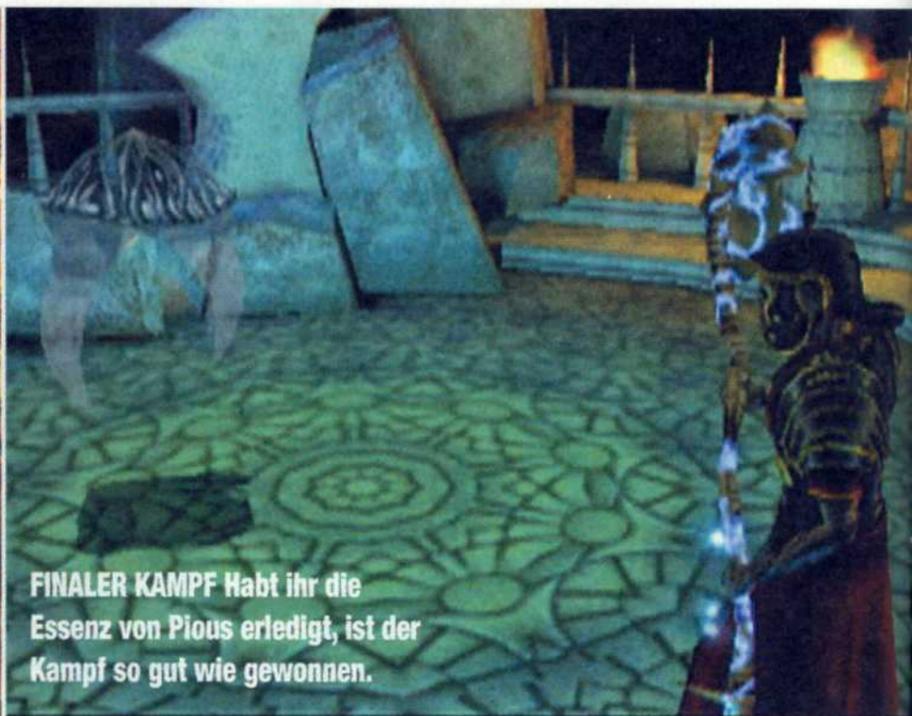
**WEISSER SCHIMMER** Nur wenn der Wächter leuchtet, ist er verwundbar.



**KRAFTZIRKEL** Mit diesem mächtigen Gebilde zerstört ihr die Wächterstadt.



**TELESKOP** Der Lichtstrahl zeigt euch den richtigen Weg.



**FINALER KAMPF** Habt ihr die Essenz von Pious erledigt, ist der Kampf so gut wie gewonnen.

um den Minutenzeiger einer Uhr zu finden. Lauft zur Wanduhr und nehmt die Spruchrolle vom Stuhl. In der Küche findet ihr Munition und im Esszimmer einen Säbel. Im Arbeitszimmer entdeckt ihr ein weiteres Buch, in dem der Stundenzeiger versteckt ist. In der Bibliothek stellt ihr die Zeiger der Uhr auf 3.33 Uhr. Packt im Geheimraum die Munitionsschachteln ein und eignet euch das Buch an.

#### Wie komme ich in den Keller?

Zwischen den Scherben der zerbrochenen Vase liegt ein Teil des Kellerschlüssels. Wandert umher und helft den Dienern im Haus, bis ihr den zweiten Teil des Schlüssels bekommt. Kombiniert nun die beiden Schlüsselteile und benutzt euren „Magisches Item“-Spruch, um den Gegenstand zu reparieren. Im Keller vernichtet ihr die kleine Steinsäule, die im Wasserbecken steht. Packt die doppelläufige Schrotflinte und die Patronen ein. Bei den Magiezirkeln aktiviert ihr die leuchtenden Felder. Es werden dreimal mehrere Runen zur Auswahl stehen. Wählt die Runen in folgender Reihenfolge aus: Redgormor, die Konter-Rune eures Pfades, Nethlek.

#### Wo finde ich die Seite des elften Kapitels?

Lest zunächst den Brief von Edward und begeben euch in den Keller. Untersucht die gestapelten Fässer auf der linken Seite. Lauft ins obere Stockwerk und schlägt die Wand neben dem bunten Fenster mit der Spitzhacke ein. Innen bannt ihr das Schutzschild und sammelt das Stethoskop ein. Öffnet den Safe im Keller und startet das nächste Kapitel.

### KAPITEL 11: Asche zu Asche

#### Was hat es mit der Modellstadt auf sich?

Schnappt euch sämtliche Gegenstände der Leiche vor der Tür. Rennt an den Gegnern vorbei und klettert die Leiter hinunter. An der nächsten Leiter geht es nach oben. Steckt das Amulett ein. Kehrt

nach unten zurück und kämpft euch zur nächsten Leiter vor. Oben holt ihr euch den Stab. Kombiniert den Stab mit dem Amulett. Steigt die letzte Leiter empor. Unter dem Lichtschein ist eine Öffnung für den Stab. Setzt ihn ein und lenkt den Lichtstrahl auf die beiden kuppelförmigen Reflektoren, bis die zwei zusätzlichen Spiegel erscheinen. Der Strahl muss nun auf das letzte Gebäude scheinen. Klettert durch die neue Öffnung. Am Wurmloch bannt ihr das Schild um das Bildnis. Verstaute es in eurem Gepäck. Laft zurück zu der Leiter und klettert nach oben. Marschier weiter, bis ihr in den Raum mit den fünf Trappern kommt.

#### Wie funktioniert das Rätsel mit den Skulpturen?

Geht durch die Tür links oben und kämpft euch zu den drei Bildern durch. Das Saphir-Bildnis kommt vor das grüne Bild, Rubin kommt vor das blaue, Smaragd kommt vor rote. Geht die Treppe nach unten und holt euch das magische Gladius. Geht zurück durch die obere Tür und benutzt einen Trapper, um den Metallblock wegzuschicken. Nehmt den letzten Zauberspruch von dem Knochenaltar mit und benutzt den Zauber, um die Kreaturen hinter der Barriere zu vernichten.

#### Was mache ich mit dem Sprengstoff?

Schnappt euch die Sprengladung. Eilt zurück in dem Raum, wo einst der Metallblock stand, und sprecht den „Erkennen“-Zauber auf Stärke 7. Geht durch die Doppeltür. Neben der Leiche liegt ein Zünder, den ihr mit der Sprengladung kombiniert. An der Brücke verzaubert ihr das C4-Paket und macht es scharf. Alle Türen sind verschüttet. Die einzigen Türen, die sich öffnen lassen, führen in die Freiheit.

#### Wie komme ich in die Ruinen?

Geht durch die nördliche Tür der Bibliothek. Stellt den Lichtstrahl so ein wie auf

dem Bild. Rennt in den Keller und macht euch auf zu den Ruinen der Stadt.

### FINALE: Am Tor der Vorsehung

#### Wie rufe ich Pious herbei?

In der Stadt ignoriert ihr alle Gegner. Benutzt den Schildzauber, um über das gelbe Feld zu kommen. Auf halbem Weg solltet ihr den Schildzauber erneut sprechen. An der Tür benutzt ihr den „Aufhebung“-Zauber auf Stärke 7. In Raum mit den Zirkeln setzt ihr die beiden Podesthälften zusammen und repariert sie mit Magie. Sobald die drei Steintische wieder ganz sind, platziert ihr die beiden Artefakte und das Herz auf ihnen. Wieder gilt es, Runen zu aktivieren. Fangt ganz links an. Ihr habt dreimal die Auswahl zwischen mehreren Runen. Eure Wahl sollte so ausfallen: Aratek, die Konter-Rune eures Pfades, Tier.

#### Wie komme ich durch die einzelnen Räume?

Im ersten Raum benutzt ihr den „Erkennen“-Zauber, um die Lava zu überqueren.

In Raum 4 müsst ihr auf die Felder einen Trapper, Zombie oder Grauen der entsprechenden Farbe stellen. Im fünften Raum dürft ihr nur schleichen. In der sechsten Kammer macht ihr die Trapper mit dem „Erkennen“-Zauber sichtbar. Für das siebte Rätsel zerstört ihr die drei Säulen mit einem Magieangriff der Stärke 7. Im Raum mit dem gelben Boden müsst ihr die Isolierung am Ausgang bannen. Im letzten Raum benutzt ihr den „Fessel“-Spruch zweimal.

#### Wie besiege ich Pious?

Ihr müsst abwechselnd bei Pious und bei der Essenz einen Treffer landen. Nach einiger Zeit zerspringt die Essenz. Dann ist Pious kein Problem mehr für euch. Bei der Wahl der Rune nehmt ihr Kraftzirkel (Stärke). Und wieder siegt das Licht über die Dunkelheit.

# N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? \_\_\_\_\_ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: \_\_\_\_\_  
 Layout: Schulnote: \_\_\_\_\_  
 Titelseite: Schulnote: \_\_\_\_\_  
 Gesamtnote: Schulnote: \_\_\_\_\_

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: \_\_\_\_\_ Game Boy Advance: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

- News  Reportagen  
 Angespielt  Tests  
 Tipps  Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

- Kinofilme  DVD-Filme  
 Handys  Anime/Manga  
 Internet  Andere \_\_\_\_\_

7. Was ist deine Meinung zur Rubrik „Beckmesserei des Monats“?

- Überflüssig   
 Okay   
 Genial

8. Wie beurteilst du die Trennung von Nintendo und Rare?

- Nintendo hat einen schwerwiegenden Fehler gemacht.  
 Rare zehrt nur noch von seinem Kult-Image der Vergangenheit.  
 Das in Rare investierte Geld kann Nintendo zukünftig besser nutzen.  
 Aus finanzieller Sicht ist Nintendos Entscheidung sinnvoll.  
 Rare wird auch weiterhin Super-Spiele entwickeln.

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. Seit wann liest du die N-ZONE?

(aktuelle Ausgabe = 11/2002)  
 Ausgabe: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

11. Ich kaufe die N-ZONE ...

... ca. \_\_\_\_\_ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reportage: Rare	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: Die Hard Vendetta	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: Minority Report	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: XIII	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: K. Slater's Pro Surfer	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: StarCraft Ghost	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: Eternal Darkness	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: Turok Evolution	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: WWE Wrestlemania	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: Freekstyle	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GBA-Test: Der Herr der Ringe	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Import-Test: Phantasy Star Online	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cheats & Codes	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: Eternal Darkness	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kolumne: Neulich in der Redaktion	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Telefonnummer \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Wohnort \_\_\_\_\_

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:

Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 11 •  
 Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!



**5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!**

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## IMPRESSUM:

### VORSTAND:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

### REDAKTION:

#### Redaktionsdirektor:

Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

#### Redaktion:

**Leitender Redakteur:** Jens Quentin  
**Redaktion:** Fabian Sluga, Udo Crnjak, Kerstin Springer,

#### Redaktionsassistent:

Yves Nawroth

#### Auslandskorrespondent:

Warren Harrod

#### Bildredaktion:

Albert Kraus

#### Layout:

Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Fabian Hübner, Stefanie Sämman

#### Lektorat/Schlussredaktion:

Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch

#### Textchef:

Michael Ploog

#### Art Director:

Andreas Schulz

#### Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

#### Urheberrecht:

Alle in **N-ZONE** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

#### Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

#### Beilagen

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

### VERLAG:

#### Produktionsleitung:

Martin Closmann

#### Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

#### Vertrieb:

Burda Medien Vertrieb

#### Vertriebsleiter:

Klaus-Peter Ritter

#### Abonnement:

N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

### ANZEIGENKONTAKT:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH

Dr.-Mack-Straße 77

90762 Fürth

Telefon: +49 - 911/28 72 - 341

Fax: +49 - 911/28 72 - 241

E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

#### Anzeigenleitung:

Thorsten Szameitat

E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

#### Anzeigenberatung:

Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)

Fax: +49 - 911/28 72 - 241

E-Mail: alexander.kreis@computec.de

#### Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer

E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef

E-Mail: anca.stef@computec.de

#### Datenübertragung:

ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261

ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

#### Abonnementsbestellung Österreich:

Leserservice GmbH, Niederalm 300,

A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882,

Fax: 06246-8825277

E-Mail: bgenser@leserservice.at

Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

#### Druck:

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldis Gruppe

#### ISSN/Pressepost:

N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

### IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg  
 Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002 31.401 Exemplare

## SO ERREICHST DU UNS:

### ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA

**N-ZONE**

Dr.-Mack-Straße 77

90762 Fürth

E-Mail: nzone@computec.de

Website: [www.n-zone.de](http://www.n-zone.de)

### ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:

#### Kundenservice:

Computec-Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

#### Zentrale Abo-Nummer:

Telefon: 0451-4906-700

Telefax: 0451-4906-770

E-Mail: [computec.abo@pvz.de](mailto:computec.abo@pvz.de)

## SPIELE-HOTLINES

### TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
<b>Acclaim</b> <a href="http://www.acclaim.de">www.acclaim.de</a>	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>Activision</b> <a href="http://www.activision.de">www.activision.de</a>	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
<b>Electronic Arts (D)</b> <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a>	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
<b>Electronic Arts (A)</b>	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
<b>Electronic Arts (CH)</b>	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
<b>Infogrames</b> <a href="http://www.infogrames.de">www.infogrames.de</a>	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
<b>Konami</b> <a href="http://www.konami.de">www.konami.de</a>	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
<b>Nintendo</b> <a href="http://www.nintendo.de">www.nintendo.de</a>	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,13/Min.
<b>Swing</b> <a href="http://www.swing-games.de">www.swing-games.de</a>	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
<b>Take 2</b> <a href="http://www.take2.de">www.take2.de</a>	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>THQ</b> <a href="http://www.thq.de">www.thq.de</a>	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
<b>Ubi Soft</b> <a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>Virgin Interactive</b> <a href="http://www.vid.de">www.vid.de</a>	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
<b>Vivendi Universal</b> <a href="http://www.vivendi-universal-interactive.de">www.vivendi-universal-interactive.de</a>	techsupport@vup-interactive.de		

\* Nur technische Hotline

## INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	35
Activision	23,69,99
COMPUTEC MEDIA AG	74, 75, 81
Cubeshop	21
Electronic Arts	49, 51, 61
Games Store	79
Idee & Spiel	25
Infogrames	71
Ingram	54, 55
Nintendo	2
Primal Games	59
Take 2	27
THQ	29, 100
Vivendi	91

# NEULICH IN DER REDAKTION

**CHAOS** Es geht doch nix über einen aufgeräumten Arbeitsplatz.



**ÜBERLASTUNG?** Neuzugang Udo mit den Testmustern für ein Wochenende.



**STREIT** Alexandra vom Layout kann sich nicht ganz mit Fabians Ideen anfreunden.



## Einblicke in das Reich des Grauens

Oder: Wie zum Teufel kann man in diesem Chaos arbeiten?

**S**elbst schuld. Ihr habt es so gewollt. Nachdem wir bereits häufiger Leserbrief bekamen, in denen Interesse an der Heimat und dem Quell unseres schöpferischen Seins bekundet wurde, wollen wir euch nicht länger auf die Folter spannen. In schonungsloser Offenheit und

mit dem Auge fürs Detail haben wir nun erstmals das abgeleuchtet, was wir unter einem Arbeitsplatz verstehen. Gerade im verlagsinternen GameLab, wo Sauberkeit oberstes Gebot ist, halten wir uns strikt an ein strenges Regelwerk (keine Getränke, Speisen etc.). Nur so können wir gewährleisten, dass in einer

geradezu klinisch reinen Atmosphäre das Erstellen von Bildern für Test- und Vorschauberichte nicht beeinträchtigt und zu einem echten Erlebnis wird. Neben einer peniblen Putzordnung sind wir natürlich auch darauf bedacht, unseren neuen Kollegen Kerstin und Udo den Einstand so angenehm wie möglich zu gestalten. Dazu zählt auch, die Neuzugänge nicht gleich mit Testmustern zu überhäufen, sondern sie behutsam an die verantwortungsvolle Aufgabe bei der N-ZONE heranzuführen. Ein

**HIGH TECH** Die Redaktion umgibt sich nur mit dem Neuesten und Besten, was die derzeitige Konsolengeneration zu bieten hat.



entspanntes Arbeitsklima mit unseren lieben Kollegen vom Layout ist ebenfalls oberstes Gebot. Sollte es zwischen Redakteur und Layouter wirklich einmal zu Meinungsverschiedenheiten bezüglich des Artikelaufbaus kommen, werden diese friedlich bei einer Tasse Tee in einem harmonischen Dialog geklärt.

## Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

**H**aupthema der N-ZONE 11/97: *Diddy Kong Racing*, welches im Testteil auf vier Seiten abgefeiert wurde. Mit einer Wertung von 92 % wurde der Titel damals geädelt. Ironie des Schicksals:

Der ursprünglich für den GameCube geplante Nachfolger *Donkey Kong Racing* wird wohl in abgewandelter Form (zumindest ohne Donkey Kong) auf der Xbox erscheinen. Im Vorschau-Teil war *Zelda 64* (so der damalige

Arbeitstitel) eines der Highlights. Die Auszeichnung für das Spiel des Jahres 1997, die die Fachredaktionen des Computec-Verlags damals vergaben, konnte für das Nintendo 64 erwartungsgemäß *Super Mario 64* einheimen.



# VORSCHAU

N-ZONE 12/02 **Ab 20.11.2002 am Kiosk!**

**INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...**

## Julien Bares

Der 31-jährige Julien Bares ist Produzent bei Ubi Soft und arbeitet derzeit an XIII.



**Was spielen Sie im Augenblick?**

Resident Evil und Star Wars: Rogue Squadron II. Darüber hinaus spiele ich zurzeit Medal of Honor: Frontline (PS2) sowie Warcraft III (PC). Am meisten Zeit verbringe ich aber natürlich mit XIII.

**Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?**

Es gefällt mir einfach, bei diesen Spielen in ein anderes, faszinierendes Universum gerissen zu werden und dabei das ausgereifte Gameplay zu genießen.

**Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?**

Ein indizierter Ego-Shooter mit einem Geheimagenten (N64), Zelda (SNES), Super Mario Kart (SNES).

**Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?**

Er ist eine tolle, kleine Konsole mit einem großartigen Controller und beeindruckenden Zukunftsprojekten wie z. B. Metroid Prime.

**Welche GameCube-Neuaufgabe wünschen Sie sich am meisten?**

Den indizierten Ego-Shooter mit dem Agenten.

**Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?**

Wenn ich mich recht erinnere, fing alles mit dem großartigen Spiel Pipeline auf dem C64 an.

**Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?**

Ich mag eigentlich alle Genres bis auf Rollenspiele, da ich kein großer Fan von Fantasiewelten bin.

**Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?**

Counter-Strike (PC) ist noch immer mein großer Favorit.

**Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?**

XIII wird dank erfrischender neuer und überraschender Features ein tolles Spiel auf dem GameCube werden. Merkt euch diesen Titel vor!

## Starfox Adventures

Welche Änderungen wird es in der deutschen PAL-Version geben? Wie sieht es mit der Umsetzung der stimmungsvollen englischen Sprachausgabe aus? Lläuft der Titel auch auf PAL-GameCubes im 60-Hertz-Modus? Unser Test der deutschen Version beantwortet in der nächsten Ausgabe alle offenen Fragen.



## James Bond 007: Nightfire

In der N-ZONE 12/02 klären wir euch auf, ob der nächste Auftritt des britischen Geheimagenten die Tradition gelungener 007-Abenteuer auf Nintendo-Konsolen würdig fortsetzt. Kann sich der Ego-Shooter gegen die hochkarätige Genre-Konkurrenz durchsetzen oder muss sich James Bond mit einem Mittelfeldplatz begnügen?



### Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

ANGESPIELT:	REIGN OF FIRE
ANGESPIELT:	SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
IM TEST:	TONY HAWK'S PRO SKATER 4
IM TEST:	HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
IM TEST:	MARIO PARTY 4
IM TEST:	DIE HARD VENDETTA
IM TEST:	BATMAN: DARK TOMORROW



Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.



Screenshot von der PlayStation 2-Version



Screenshot von der Xbox 360-Version



Screenshot von der Xbox 360-Version

Spiele als Streetball-Legende Hot Sauce, 1/2 Man 1/2 Amazing und andere.

Zeige coole Street-Moves auf den härtesten authentischen Basketball-Courts Amerikas.

Setze deine virtuelle Knete auf dein Team und kauf dir von den Gewinnen rockende Outfits.

Zeige deine Skills auf dem Court – von Mann gegen Mann bis zu 5 gegen 5.

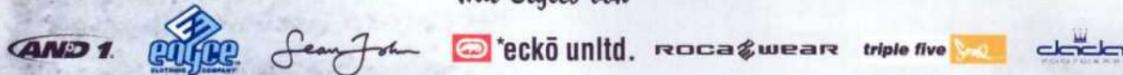
Cooler Klamotten,  
heiße Courts  
und fette Beats.



**STREET HOOPS**

Classic Hip Hop-Tracks von DMX, Ludacris und Xzibit

Mit Styles von



Gib dir das Game, gib dir den Thrill,  
gib alles was du hast.



PlayStation 2



NINTENDO GAMECUBE

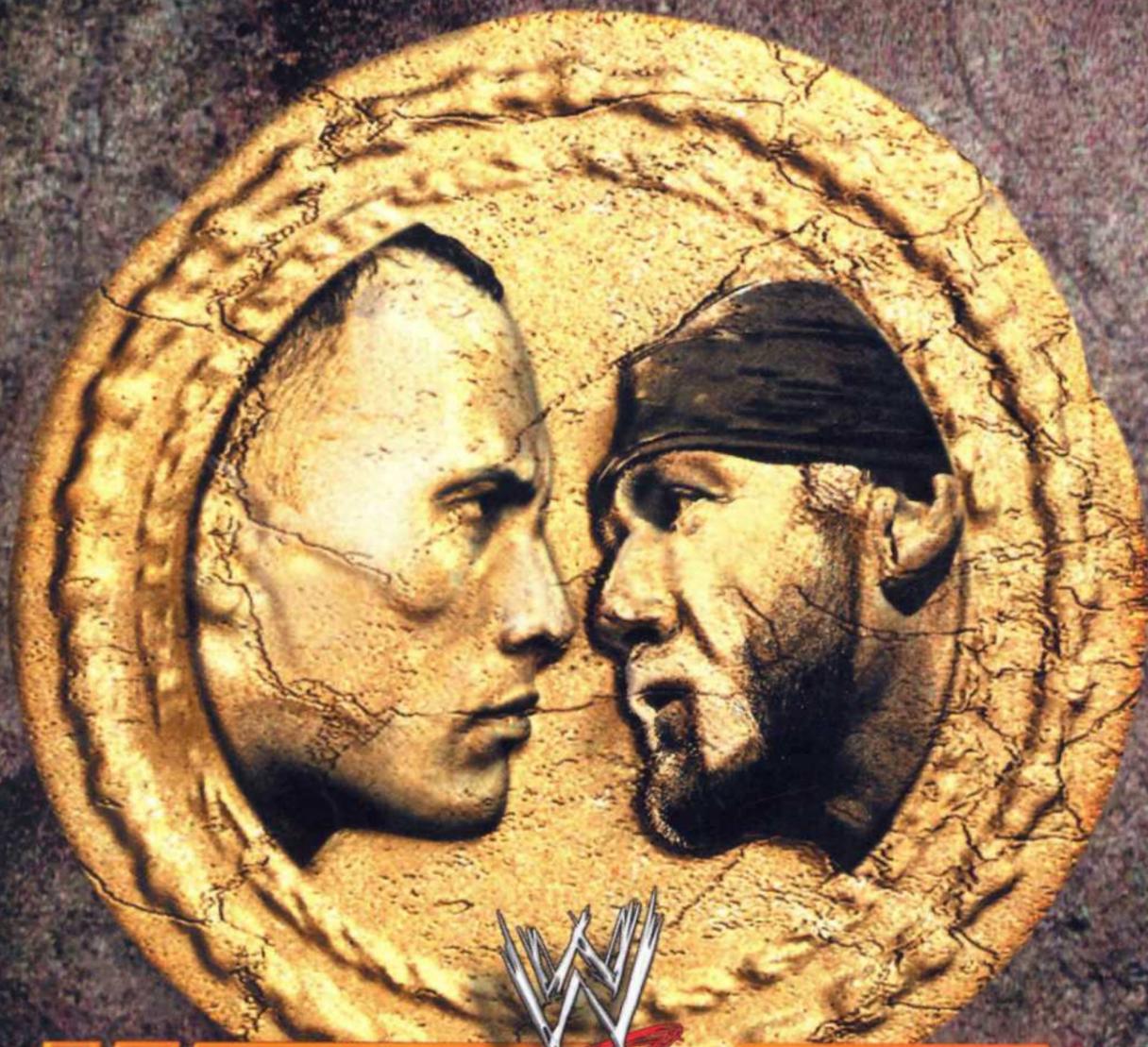


BLACK OPS  
entertainment

ACTIVISION

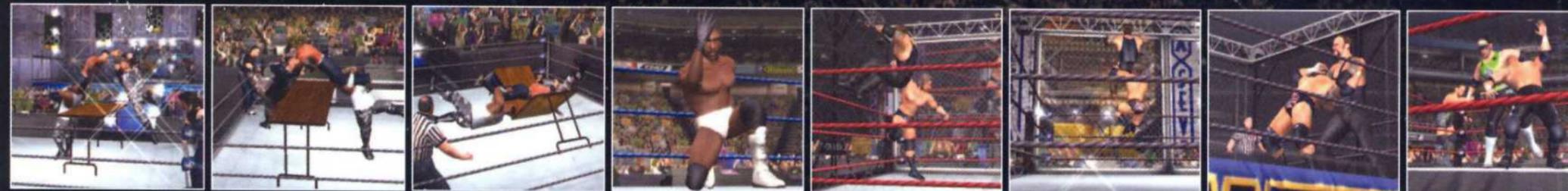
© 2002 Activision Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Entwickelt von Black Ops Entertainment, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Street Hoops ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. PlayStation und PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

# DIE BÜHNE DER UNSTERBLICHEN



## WRESTLEMANIA X8

DIE LEGENDE LEBT



 NINTENDO  
GAMECUBE

The names of all World Wrestling Entertainment™ televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment™ logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Used under license by THQ/JAKKS Pacific LLC. JAKKS Pacific is TM of JAKKS Pacific, Inc. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Licensed by Nintendo. TM, © and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved.

JAKKS Pacific  
INC.

THQ