

JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER (PS2)

Mit Charme und Kanone: Spannende Verbrecher-Hatz im neusten Agenten-Thriller des Geheimagenten [S. 8]

CAPCOM VS. SNK 2 (PS2)

Die Entwickler lassen in der Fortsetzung des klassischen Beat'em Ups wieder ihre Fäuste sprechen [S. 9]

SUPER BUST-A-MOVE (GBA)

Der neueste Teil des süchtigmachenden Arcade-Puzzles rund um das Abschiessen und Abbauen von Kugeln [S. 10]

JAHRESRÜCKBLICK 2001

Welche Highlights uns das vergangene Jahr gebracht hat, könnt ihr in unserem ausführlichen Special noch einmal nachlesen [S. 11]

TIPPS & TRICKS

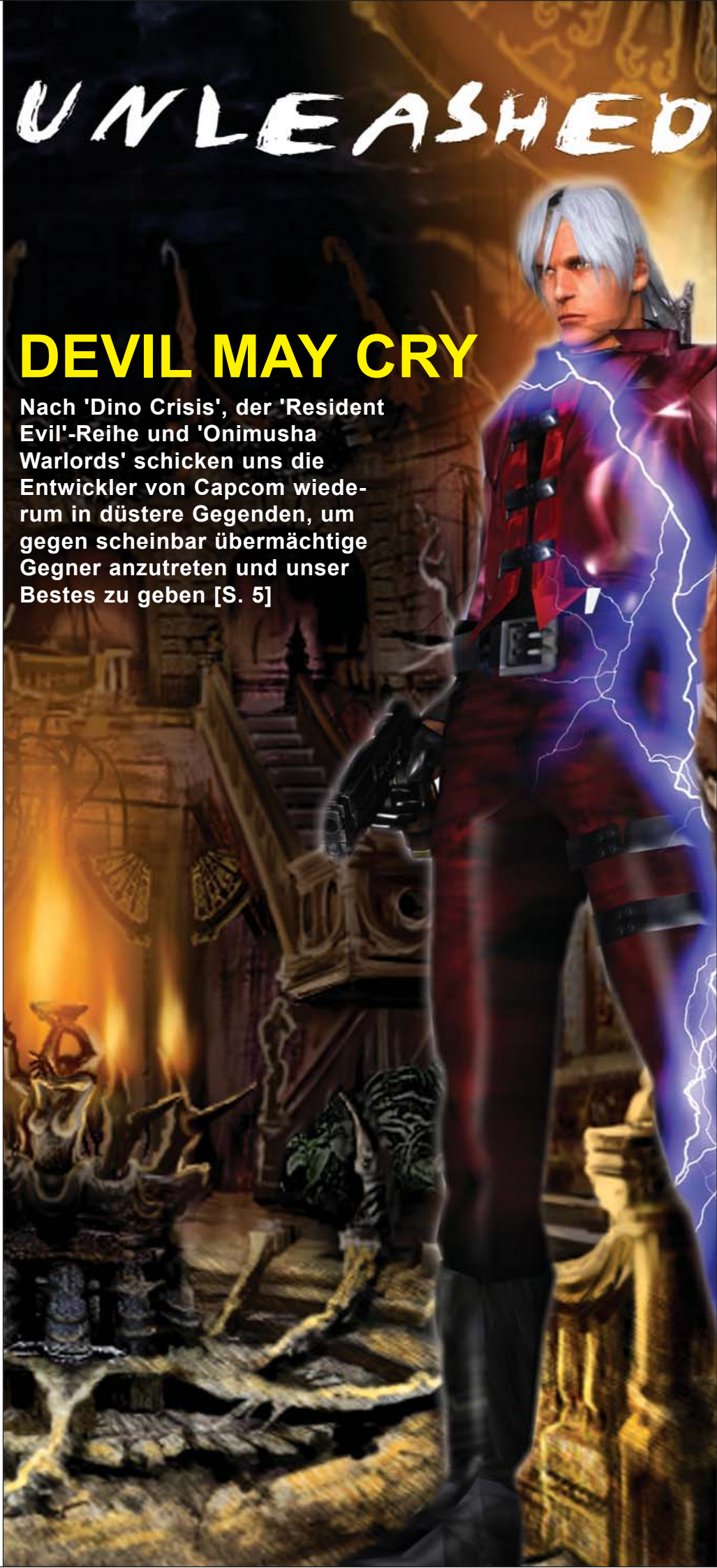
Hilfe für leidgeplagte Zocker, die in ihrem Lieblingsspiel nicht mehr weiter wissen - oder einfach etwas cheaten wollen [S. 14]

NEWS

Neue Infos zu 'Metal Gear Solid 2', sowie den geplanten Konsolen-Portierungen von 'Return to Castle Wolfenstein' und 'Medal of Honor: Allied Assault' [S. 2]

DEVIL MAY CRY

Nach 'Dino Crisis', der 'Resident Evil'-Reihe und 'Onimusha Warlords' schicken uns die Entwickler von Capcom wiederum in düstere Gegenden, um gegen scheinbar übermächtige Gegner anzutreten und unser Bestes zu geben [S. 5]



MGS2 erst im März

'Metal Gear Solid 2' aus dem japanischen Entwicklerhaus Konami ist mit Sicherheit der am meisten erwartete Titel des Jahres 2002, wenn auch nur für uns Europäer, denn in den USA und Japan sind unsere Spielgenossen schon fleißig am zocken. Konami hatte in einer Pressemitteilung angekündigt, dass der bereits jetzt als neuer Referenz-Titel für ein ganzes Konsolen-System geltende Titel eine Releaseverschiebung erfährt. Die eher weniger erfreuliche Meldung ist auf die unerwartet starke Nachfrage und die Produktion einer speziellen Making-of-DVD zurückzuführen. Der geplante Release am 22. Februar 2002 wird deshalb um zwei Wochen nach hinten verschoben, so dass Solid Snake erst am 8. März 2002 unsere heimischen Konsolen infiltrieren kann.

Die Making-of-DVD erscheint nur für den europäischen Markt und soll neben zahlreichen Hintergrundinformationen und Interviews auch die Entwicklung des Titels vom ersten bis zum letzten Tag schildern. Ausserdem wird sich eine selten zu sehende Tour durch die Entwicklungsstudios von Konami Japan auf der Silberscheibe befinden.

Kunio Neo, Präsident von Konami of Europe: *Es wäre möglich, 'Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty' einfach zu veröffentlichen. Aber Konami of Europe fühlt sich verpflichtet, den Konsumenten das bestmögliche Produkt anzubieten. Und in diesem Zusammenhang müssen wir auch sicherstellen, dass die*

Solid Snake kommt erst am 08. März 2002.



Spannende Rennen - Mario Kart Super Circuit.

Bedürfnisse des Handels erfüllt werden. Natürlich sind wir enttäuscht, dass der ursprünglich bekanntgegebene Februar-Termin nicht eingehalten werden kann. Gleichzeitig sind wir aber auch davon überzeugt, dass unsere Handelspartner und die Konsumenten begeistert sein werden von unserem Package und den Einblicken, die die DVD in das bislang am sehnlichsten erwartete Spiel für PlayStation 2 gibt.

Zehn VUD-Awards im Dezember

Ende Dezember verlieh VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.) seine Awards, die sich nach der Zahl der verkauften Exemplare richten. Folgende Titel wurden für PC, PlayStation 2, Game Boy Color und Game Boy Advance ausgezeichnet:

Mit einem Platin-Sales-Award für mehr als 200'000 verkaufte Exemplare innerhalb von zwölf Monaten wurden die drei PC-Titel 'Stronghold' (Take 2), 'Die Siedler 4' (Ubi Soft) und 'Harry Potter und der Stein der Wei-

sen' (Electronic Arts), das PS2-Spiel 'Gran Turismo 3 A-Spec' (SCEE) und der Game Boy Color-Titel 'Pokémon Crystal' (Nintendo) ausgezeichnet. Den goldenen Sales-Award für mehr als 100'000 verkaufte Einheiten erhielt die Game Boy Color-Version von 'Harry Potter und der Stein der Weisen' (Electronic Arts), das PC-Spiel 'Fußball Manager 2002' (Electronic Arts), die beiden Game Boy Advance-Titel 'Mario Kart Super Circuit' und 'Super Mario Advance' (Nintendo) und das PC-Quiz 'Wer wird Millionär? 2. Edition' (Eidos). Somit wurden rekordverdächtige fünfmal Platin und fünfmal Gold vergeben.

Ronald Schäfer, VUD-Geschäftsführer: *Traditionell schnellen die Softwareverkäufe zum Jahresende immer besonders in die Höhe. Einen solchen Endspurt hatten wir allerdings noch nie. Es sieht fast so aus, als hätten viele ihre letzten Mark noch in Computer- und Videospiele investiert.*

Xbox - Launch in Japan

Microsoft kündigte heute offiziell den Launch-Termin der Xbox in Japan an. Ab dem 22. Februar können sich nun auch die japanischen Fans über Microsofts neue Konsole freuen. Als Einstiegspreis werden 34.800 Yen (umgerechnet ca. 295 Euro) angegeben. Neben der Standard-Version wird es dort eine auf 50.000 Stück begrenzte Special-Edition zum Preis von 39.800 Yen (umgerechnet ca. 337 Euro) geben. Diese unterscheidet sich im farblichen Design und enthält noch einen von Bill Gates signierten Schlüsselanhänger sowie ein HDTV- und Dolby Di-

Kolumne

Xbox-Preis in Japan verärgerter europäische Zocker

Wenig überraschend reagieren die europäischen Zocker auf die Bekanntgabe des tiefen Preises für die japanische Xbox mit Entrüstung: Hierzulande wird die Xbox satte 479 Euro kosten, also 180 Euro mehr als in Japan, was den hohen Preis umso schmerzhafter macht. Klar, dass man die einzelnen Märkte nicht einfach so vergleichen kann - trotzdem scheint es für die verärgerten Spieler deutlich zu sein, dass Microsoft den wichtigen und für die westliche Firma wohl schwierig zu erobernden japanischen Markt mit einem beeindruckenden Kampfpfeis für sich gewinnen will - auf Kosten der Europäer? Scheinbar geht Microsoft in Europa davon aus, dass die Zocker so oder so zugreifen werden, trotz des deutlich höheren Preises. Eine Begründung für den massiven Preisunterschied blieb uns Microsoft bisher schuldig - hoffen wir, dass die Rechnung schlussendlich nicht nur für Microsoft aufgeht, sondern auch für den Endverbraucher in Europa. Nicht wenige User könnten sonst womöglich gar auf die Xbox verzichten und sich günstigeren Alternativen zuwenden.

David Stöckli

gital 5.1-kompatibles Erweiterungs-AV-Pack.

Zum Verkaufsstart der Konsole in Japan sind zwölf Launchtitel vorgesehen: 'Dead Or Alive 3', 'Jet Set Radio Future', 'Silent Hill 2', 'Saigo no Uta', 'DOUBLE-S.T.E.A.L.', 'Air Force Delta II', 'Hyper Sports 2002 Winter', 'Nobunaga's Ambition: Chronicles of Chaos', 'ESPN Winter X Games', 'Snowboarding 2002', 'Nezmix', 'Tenku: Freestyle Snowboarding' und 'Project Gotham Racing: World Street Racer'.

Der Japan-Launch der Xbox wird bereits mit Spannung erwartet - viele wollen wissen, wie sich die Konsole im Heimatland von PlayStation 2 und GameCube durchsetzen kann.

Nintendo of America - Präsident tritt zurück

Neben dem japanischen Mutterhaus von Nintendo gilt vor allem Nintendo of America als sehr stark, was der grosse und langjährige Erfolg von Nintendo-Produkten in den USA - zuletzt der beeindruckende Launch des GameCubes - auch beweist. Nun erfolgt allerdings ein Führungswechsel, denn der bisherige Nintendo of America-Präsident Minoru Arakawa gab seinen sofortigen Rücktritt bekannt. Nach 22 Jahren bei NoA verlässt Arakawa nun den Konzern, Gründe für seinen Entschluss und seine Zukunftspläne sind nicht bekannt. Neuer Präsident von Nintendo of America wird Tatsumi Kimishima, bisheriger Finanzleiter bei The Pokémon Company und Präsident von Pokémon USA.

Minoru Arakawa: *Die US-Videospiele-Industrie ist sehr stark und NOAs Position darin war noch nie besser. Die beeindruckenden Markterfolge des GBA und des Nintendo GameCubes in letzter Zeit, zusammen mit den unvergleichlichen Finanzmitteln und Management Ressourcen von NOA, erlaubt es mir, neue Ziele in Angriff zu nehmen.*

Ape Escape 2 bestätigt

Als für unsere japanischen Spielgenossen im letzten Jahr 'Ape Escape 2001' für Sonys Next Generation-Konsole PlayStation 2 erschien, war die Aufregung groß: Das etwas andere Jump 'n' Run überzeugte vor allem durch seine innovative Spielidee. Nun gab Sony Computer Entertainment Japan offiziell bekannt, dass sich mittlerweile auch schon das Sequel in der Entwicklung befindet. So soll 'Ape Escape 2' den direkten Nachfolger zu 'Ape Escape 2001' darstellen, in dem ihr mit verschiedensten Utensilien wie zum Beispiel einem Fischernetz Affen einfangen müsst.

In 'Ape Escape 2' übernehmt ihr die Rolle von Hikaru, mit deren Hilfe ihr mit all eurem Können affige Gesellen einfangen müsst. Erstmals wird es auch möglich sein, einen weiteren Charakter ins Geschehen mit

ezubinden, der euch dann im Verlaufe des Spiels zur Seite steht.

Ein Releasetermin ist derzeit leider noch nicht bekannt.

Chessmaster für GBA angekündigt

Dass sich eines der berühmtesten Brettspiele auch als Computerspiel oder Videogame eignet, haben schon unzählige Schach-Simulationen bewiesen. Ubi Soft kündigt nun ein weiteres Spiel dieses Genres an, nämlich 'Chessmaster' für Game Boy Advance.

Die GBA-Version des berühmten Schachspiels soll bereits in der ersten Jahreshälfte 2002 in den Handel kommen. Mit diesem Titel werden einerseits Anfänger in das Schachspiel eingeführt, andererseits erhalten erfahrene Spieler wertvolle Hilfen, um ihre Spielstärke kontinuierlich weiterzuentwickeln. Neue Schachspieler können durch einen Einführungs-Modus Taktiken und Strategien erlernen. Schach-Profis können ausserdem 26 harte Gegner herausfordern, Spiele aufzeichnen, speichern und zu einem späteren Zeitpunkt in Ruhe analysieren. Auch ein Link-Modus für zwei Spieler gleichzeitig ist möglich. Mit 'Chessmaster' tritt Ubi Soft gegen 'Virtual Kasparov' von Titus an - ebenfalls eine GBA-Schachsimulation.

Medal of Honor - Nazis infiltrieren die Xbox

Nach Angaben von Planet Xbox wird das ab Ende Januar für den PC erhältliche 'Medal of Honor: Allied Assault' für die Microsoft-Konsole umgesetzt. Das von 2015 entwickelte Spiel wird Mitte Februar für den PC erscheinen und ist bei Spielern rund um den Globus schon jetzt sehr beliebt. Ihr übernehmt in diesem Ego-Shooter die Rolle des US-Offiziers Mike Powell und sollt in den Krieg gegen das Nazi-Regime ziehen. Im Gegensatz zu eher wirklichkeitsfernen Titeln wie Gray Matters 'Return to Castle Wolfenstein' setzt 'Medal of Honor: Allied Assault' auf Realismus. Ihr spielt lediglich eine

Releaseliste

Woche 4: 21.01. - 27.01.2002

Zorro - Der Schatten	PS2
Die Monster AG - Schreckens-Insel	PS2
Die Monster AG - Schreckens-Insel	PSone
Sesame Street Sports	PSone
ESPN X-Games Skateboarding	PS2
Iron Aces 2 - Birds Of Prey	PS2
Midnight Club Street Racing	GBA

Woche 5: 28.01. - 03.02.2002

Ecco The Dolphin - Defender Of The Future	PS2
Headhunter	PS2
REZ	PS2
Hot Potato!	GBA
Winnie Puuh und Tigger auf Honigsafari	GBC
ESPN International Winter Sports	GBA

untergeordnete Rolle im Kampf gegen Deutschland. So infiltriert ihr zum Beispiel feindliche Stützpunkte, sprengt U-Boote in die Luft oder sichert wichtige Dokumente und tragt so zum Sieg der USA im Zweiten Weltkrieg bei. Sobald es eine offizielle Bestätigung zu diesem Gerücht gibt, werdet ihr hier natürlich von uns in Kenntnis gesetzt.

Morrowind von Ubi Soft

Der Publisher Ubi Soft gab nun den Abschluss eines Vertrages bezüglich der europaweiten Veröffentlichung von Spielen des Entwicklers Bethesda Softworks bekannt. Dieser bezieht sich auf insgesamt neun verschiedene Spiele, darunter auch das vielversprechende Rollenspiel 'The Elder Scrolls III: Morrowind'. Das RPG wurde bereits auf der diesjährigen E3 mit mehreren Awards ausgezeichnet und wird sowohl für PC, als auch für Microsofts Xbox veröffentlicht. Als Releasetermin gibt Ubi Soft das Frühjahr 2002 an.

Alain Corre, Managing Director für Europa, Asien/Pazifik und Südamerika, Ubi Soft Entertainment: *'Morrowind' zählt zu den größten Spielehoffnungen des Jahres. Die Medien zeigten sich bereits Monate vor dem Release sehr begeistert und so hoffen wir, dass es ein ebenso großer Erfolg sein wird wie Daggerfall - das vorherige Kapitel aus der Reihe.*

Vlatko Andonov, Präsident von Bethesda Softworks: *Die Resonanz, die wir bisher von den europäischen Medien und den Fans erhalten haben, war wirklich enorm. Wir sind begeistert, dass wir Spiele diesen Kalibers nach Europa bringen können und dass wir mit einem Unternehmen von Rang, wie Ubi Soft es ist, zusammen arbeiten können.*

Zudem ist auch das Spiel 'Sea Dogs' im Publishing-Vertrag enthalten, das nach Aussage von Ubi Soft ebenfalls noch im 1. Quartal 2002 veröffentlicht werden soll.

Hinter feindlichen Linien - Medal of Honor (PC-Bild).





Kampf den Nazis in Return to Castle Wolfenstein (PC-Bild).

RtCW für Xbox und PS2 bestätigt

Als 'Return to Castle Wolfenstein' gegen Ende letzten Jahres für unseren heimischen PC erschienen ist, war nichts mehr so wie es vorher war: Tausende von Spielern pilgerten zum Händler ihres Vertrauens, um sich eines der heißbegehrten Exemplare zu sichern. Nun berichten die Kollegen von PlanetXbox, dass sich auch Versionen für Microsofts Konsole Xbox und Sonys PlayStation 2 in der Mache befinden. Demnach soll der von Raster Productions entwickelte und von id Software hergestellte Bestseller für die beiden Entertainment-Geräte ein einzigartiges Design bieten, sowie mit einem technisch modifiziertem Gameplay aufwarten.

Todd Hollenshead, CEO von id Software kommentierte das Ereignis: *'Return to Castle Wolfenstein' wurde in kürzester Zeit zu einem der meistgespieltesten und hochangesehensten Titel auf dem Ego-Shooter-Sektor dieses Jahres und wir freuen uns darauf, die einzigartige Welt von 'Wolfenstein' in eine neue Spielgeneration zu bringen. Derzeit arbeiten wir mit Raster Productions an einer Vielzahl von technischen und grafischen Modifikationen, die den Usern von Xbox und PlayStation 2 eine neue Spielerfahrung für ihr System bieten soll.*

Larry Goldberg, Executive Vice President von Activision Worldwide Studios äußerte sich ebenfalls: *Dank der 'Quake III Arena'-Engine und der Power der Next Generation-Konsolen wird dieses Spiel zu einem bemerkenswerten Projekt, das als Referenz für kommende Ego-Shooter dienen wird.*

Final Fantasy Anthology goes PAL

Das lange Betteln und Flehen der Fans hat ein Ende, denn Sony kündigte an, die 'Final Fantasy Anthology' als PAL-Version in die deutschen Läden zu bringen. Die 'Final Fantasy Anthology' ist ein Bundle der beiden RPG-Klassiker 'Final Fantasy V' und 'Final Fantasy VI', die es bis dato nur als NTSC-Version für die PSone gab oder eben im Original für Nintendos SNES.

Angekündigt ist die PAL-Version für den 27.02.2002 und wird wahrscheinlich bei den meisten Online-Händlern und im Kaufhaus um die Ecke erhältlich sein. Kosten wird der Spass etwa 39,95 Euro (unverbindliche Preisempfehlung). Dies könnte die Chance für Europa sein, auf welche die RPG-Fans gewartet haben, denn anhand der Absatzzahlen von 'Final Fantasy Anthology' kann Sony anschliessend erkennen, ob es sich lohnen wird,

weitere Titel aus dem Hause Squaresoft als PAL-Version nach Europa zu portieren. Sollte dem so sein, dann stehen uns wahre Perlen der Rollenspiel-Geschichte ins Haus, wie zum Beispiel 'Chrono Cross' oder 'Xenogears'. Leider ist dies aber nur Spekulation, was allerdings auch nahe liegen würde.

Grand Prix 4 für Xbox

Seien wir mal ehrlich: Wer von euch wollte sich nicht schon mal ans Steuer eines 800 PS starken Formel Eins-Boliden setzen und dabei Michael Schumacher nacheifern? Sicher hegten bereits viele von euch diesen Gedanken. Deshalb gibt es schon seit geraumer Zeit einige Simulationen auf allen möglichen Plattformen, von denen allerdings die berühmte 'Grand Prix'-Reihe für PC die herausragendste ist.

Nun findet der mittlerweile schon vierte Teil seinen Weg auch auf Microsofts Next Generation-Konsole. Das neue Rennspiel soll den Namen 'Grand Prix 4' tragen und natürlich auch die offizielle 'FIA 2001 World Championship' - Lizenz beinhalten, so dass ihr unter anderem auch mit den Autos der beiden Schumacher Brüder die Piste unsicher machen könnt. Auch erwartet euch eine neue Grafik- sowie Physik-Engine, um größtmöglichen

Realismus zu gewährleisten. Laut Infogrames wird 'Grand Prix 4' auch viele neue Features besitzen: Multiplayer-Optionen, GPS-Ortung und Boxen-Crews, die sogar mit Motion Capturing erstellt wurden, sind nur einige der vielen Features.

Geoff Crammond kommentiert die Meldung: *Wir glauben, dass dieses Spiel unsere eigenen Erwartungen übertreffen wird. Das ist nicht nur ein normales Rennspiel, das ist die Tatsache, ein Formel 1 Rennen aus nächster Nähe zu erleben, ohne wirklich dort zu sein.*

'Grand Prix 4' wird von Infogrames im Juni 2002 für den PC und Microsofts Xbox released.

MGS2 - Offizielle Website gestartet

Mit 'Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty' erwartet uns im März dieses Jahres ein absoluter Top-Titel für unsere PlayStation 2, dessen Vorgänger schon auf der PSone alle Rekorde brach. Nun hat Konami of Europe auch die aufwendige und umfangreiche deutsche Internetseite rund um den Geheimagenten Solid Snake veröffentlicht. All jene, welche die sieben Wochen bis zum Launch am 8. März 2002 nicht mehr erwarten können, sollten sich die neue Website www.metal-gear-solid2.de unbedingt zu Gemüte führen, zumal Solid Snake dort einige interessante Informationen über seinen Einsatz auf der PlayStation 2 preis gibt: So findet ihr auf der Site neben Screenshots und Artworks beispielsweise auch Hintergrundinformationen zum Spiel und seinen Entwicklern sowie eine ausführliche Historie von 'Metal Gear Solid'.

Natürlich gehört zu einer neuen Website auch ein großes Gewinnspiel: In Kooperation mit der Programmzeitschrift TV Movie verlosen die Mannen von Konami of Europe 4.444 spielbare Demos von 'Metal Gear Solid 2', PlayStation 2-Konsolen sowie eine der exklusiven Großfiguren.

Weitere aktuelle News findet ihr täglich auf
www.gamesweb.com



DEVIL MAY CRY - REVIEW (PS2)

Nach 'Dino Crisis', der 'Resident Evil'-Reihe und 'Onimusha Warlords' schicken uns die Entwickler von Capcom wiederum in düstere Gegenden, um gegen scheinbar übermächtige Gegner anzutreten und unser Bestes zu geben. Als cooler Held Dante geht ihr in 'Devil May Cry' für PlayStation 2 auf eine beeindruckende Dämonenjagd.

Dämonen und verruchte Orte liegen anscheinend voll im Trend, denkt man an Spiele wie 'Soul Reaver' oder 'Silent Hill'. Auch in diesem Titel ist nicht alles menschlicher Natur, was sich euch in den Weg stellt und selbst Dante, der Held der Geschichte, besitzt eine besondere Vergangenheit ...

Zur Geschichte

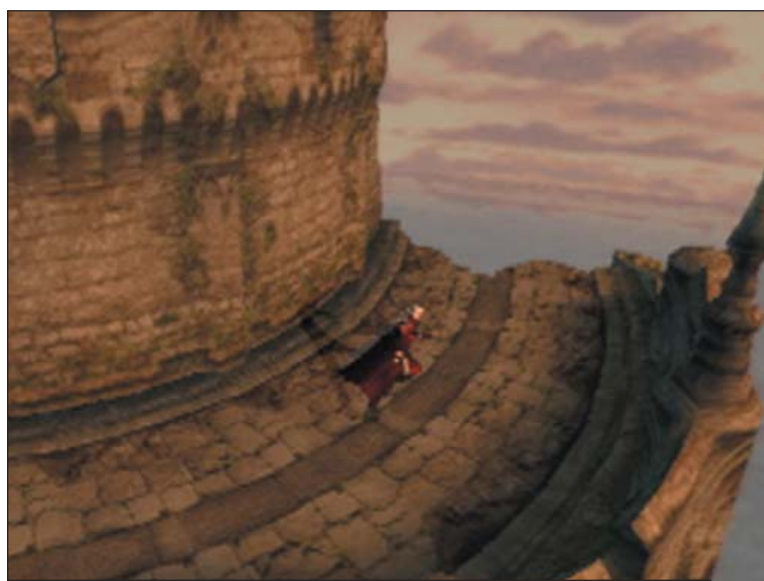
Alles beginnt damit, dass plötzlich eine heisse Motorradbraut in Dantes Büro auftaucht und ihn um seine Hilfe bittet. Nun, eigentlich fährt sie gleich in das Gebäude hinein, macht dabei die Tür platt und testet in einem kurzen Kampf auch gleich, ob er der Richtige für diesen Auftrag ist. Nachdem dann diese Formalitäten geklärt sind und ihr die Bekanntschaft mit der netten Trisch gemacht habt, geht es dann auch schon nach Mallet Island. Hier hat nämlich der Kampf zwischen Gut und Böse vor langer Zeit seinen Anfang genommen.

Vor 2000 Jahren besiegte an diesem Ort der heldenhafte Teufelsritter Sparda den bösen Teufelsprinzen Mundus, schickte ihn in die Verbannung und versiegelte seine Kräfte. Von da an wachte Sparda über das Geschick der Menschen und beschützte sie als ihr Herr-

scher. Nach seinem Tod kam aber Mundus wieder zu Kräften und ist nun dabei, eine dunkle Armee um sich zu scharen, um die Herrschaft über die Erde an sich zu reißen. Nur einer kann ihn jetzt noch aufhalten: Dante, der Sohn Spardas - halb Dämon, halb Mensch. Ausgestattet mit den selben Kampffähigkeiten und übernatürlichen Talenten gilt es, den Kampf gegen das Böse aufzunehmen.

Kein normaler Held

Unser Held hat nun verschiedene interessante Fähigkeiten, die vor allem auf seine halbdämonische Herkunft zurückzuführen sind: Mittels Druck auf L1 wird Dante in den sogenannten Teufel-Transformer-Modus versetzt, in dem seine Möglichkeiten anzugreifen ausgeweitet werden. Zum einen ist er in diesem Modus gegen feindliche Angriffe praktisch immun und kann sogar seinen Gesundheitszustand verbessern. Zum anderen ist er nun um einiges stärker und kann den Gegner mit speziellen Attacken auf den Leib rücken, um diesen dunklen Gestalten schneller den Garaus zu machen. So könnt ihr zum Beispiel sogar durch die Luft fliegen, um eure Widersacher niederzumetzeln.



Auf der Suche nach dem richtigen Weg.

Wie nicht anders zu erwarten, hält dieser Modus nicht unbegrenzt an, so dass auch euer magisches Schwert Alastor wieder mit Energie versorgt werden will, damit die Fähigkeiten einsetzbar sind. Des weiteren sind - wie alles auf der Welt - auch die Spezialattacken nicht umsonst. Bezahlt wird allerdings nicht mit schnödem Geld, sondern mit roten Steinen, an die ihr immer kommt, wenn ihr einen dunklen Schergen endgültig ins Jenseits schickt. In einer Art Shop könnt ihr dann damit eure Fähigkeiten aufpeppen, Heilsteine und ähnliches kaufen oder euer

Schwert Alastor sowie die magischen, brennenden Handschuhe Ifrit mit neuen Attacken versehen.

Neben der Möglichkeit, euer Teufelswaffen-Arsenal aufzumotzen, findet ihr im Laufe eures Abenteuers weitere nützliche Dinge: Mit dem Teufelsstern lässt sich die Energieleiste eurer Teufelswaffen wieder aufladen, mit grünen Steinen verbessert sich eure Gesundheit und mit blauen und violetten Steinen werdet ihr widerstandsfähiger.

Schwer bewaffnet ...

... stürzt ihr euch in den Krieg gegen die dunklen Mächte. Neben eurem treusten Begleiter, dem bereits erwähnten Schwert Alastor sowie den brennenden Handschuhen Ifrit besitzt ihr zuerst auch zwei Pistolen der Marke Eigenbau, mit denen ihr aus sicherer Distanz angreifen könnt und die sich besonders im Kampf gegen kleinere oder fliegende Gegner eignen. Im Laufe des Spiels kommt ihr weiter beispielsweise auch an einen Granatwerfer und an eine mysteriöse Alienwaffe namens 'Nightmare', die euch doch ziemlich helfen werden, sich die fiesen Kerlchen etwas vom Hals zu halten.

Begegnung der unangenehmen Art.





Ankunft im Schloss.

Da ihr manche Strecken unter Wasser zurücklegen müsst und dort ohne das entsprechende Equipment ziemlich wehrlos seid, dürft ihr euch an diesen Stellen mit der Needle-Gun den Weg freischiessen. Netterweise steht euch für alle 'normalen' Schiesseisen unbegrenzt Munition zur Verfügung, so dass ihr nach Herzenslust herumballern dürft und euch nur beim Einsatz der Teufelswaffen Gedanken darüber machen müsst, wie es um deren Energiezustand steht.

Für die Freiheit

Derart ausgerüstet und auf das schlimmste gefasst, hetzt ihr nun durch das alte Schloss auf Mallet Island, um die Menschheit vor der drohenden Sklaverei zu bewahren. Das ganze läuft aber nicht an einem Stück ab: Die Handlung wird immer wieder durch Cutscenes vorangetrieben, zudem ist das ganze

Abenteuer in verschiedene Aufträge unterteilt, nach deren Erfüllung sich auch der Spielstand speichern lässt. Über zwanzig dieser Episoden wollen erledigt werden, bevor ihr nach einem kinoreifen Finale den Abspann über den Bildschirm flimmern seht. Daneben warten noch ein paar Geheimaufträge darauf, in Angriff genommen zu werden. In diesen könnt ihr an weitere rote Steine gelangen, mit denen sich wieder Fähigkeiten dazukaufen lassen.

Nach Erfüllung jedes Auftrags wird eine Zusammenfassung angezeigt, die eure Leistung in Form eines Rankings bewertet. Je besser dieses Ranking ist, desto mehr rote Steine bekommt ihr als Bonus und könnt eure Fähigkeiten dementsprechend schneller entwickeln. Leider sind die einzelnen Abschnitte nicht sehr lang, so dass sich die kürzesten unter fünf Minuten bewältigen lassen,

wobei die längsten um die zwanzig Minuten liegen. Wer sich also etwas ranhält, wird das Böse schneller zurück in die Hölle geschickt haben, als ihm lieb ist. Wer Spass daran hat, kann danach jedoch noch versuchen den 'Hard'- oder 'Dante must Die'-Modus freizuspielen.

Allerlei Aufgaben

Bis es allerdings soweit ist, gibt es natürlich noch einiges zu erledigen. In allen Aufträgen müsst ihr nämlich irgendeinen Gegenstand besorgen, den es an einen bestimmten Ort zu schaffen gilt. Dass dies nicht immer leicht ist, versteht sich von selbst. Damit ihr nämlich zu den entsprechenden Objekten kommt, wollen verschiedene Rätsel gelöst werden, die von simplen Schaltern bis hin zum Finden versteckter Lifts und Passagen reichen. Komplizierte Kombinationen sind dabei allerdings nicht nötig und die Rätsel sind durchwegs fair - wer nicht gerade ein Adventure-Anfänger ist, sollte mit den Aufgaben eigentlich nicht in grössere Schwierigkeiten geraten. Normale Schlüssel müsst ihr dabei selten finden, dafür aber ab und zu ein paar Sprungeinlagen einlegen, um an den gewünschten Ort zu gelangen.

Eure Gegner sind natürlich nicht gerade begeistert davon, dass ihr euch ihrem Herrn Mundus entgegenstellt und setzen einiges daran, euch den Garaus zu machen. Während ihr es zu Beginn noch mit ziemlich einfach zu besiegenden Marionetten-Kämpfern zu tun habt, warten später Lavaspinnen, mutierte Echsen und fliegende Hexen mit Riesenschere auf euch. Daneben müsst ihr aber auch gegen mächtige Boss-Gegner antreten, die teils nur aus einer glibberigen undefinierbaren Masse zu bestehen scheinen und deren Schwachpunkt zuerst gefunden werden will.

Augenschmaus

Grafisch ist 'Devil May Cry' ein Leckerbissen. Zum einen sind die verschiedenen Stages sehr schön gemacht: Einmal lauft ihr durch altes Schlossgemäuer, ein anderes Mal sucht ihr euch



ein anderes Mal sucht ihr euch den Weg durch die Unterwelt, springt über Lavaströme oder rennt an gähnenden Abgründen vorbei. Anders als zum Beispiel bei 'Onimusha Warlords' werden alle Hintergründe in Echtzeit berechnet, was vor allem in den cinematischen, wechselnden Kamerawinkeln zur Geltung kommt. Allerdings dürft ihr die Perspektive nicht selbst bestimmen oder nachjustieren, wodurch zuweilen die Übersicht etwas leidet. Trotz der detailliert gestalteten Umgebung bleibt die Framerate ständig konstant und auch Ladezeiten gibt es kaum. In ruckelfreien Animationen hetzt Dante durch die verschiedenen Abschnitte seines Abenteuers und kämpft mit den ebenfalls tadellos in Szene gesetzten Gegnerscharen.

Bei Auseinandersetzungen haben es dann auch die Effekte in sich: Lichtblitze und Feuerstöße fliegen durch die Luft, Patronenhülsen fallen funkelnd zu Boden und das Blut spritzt bei getroffenen Gegnern nur so durch die Luft, bevor sie endgültig verschwinden. Daneben lassen sich auch viele Einrichtungsgegenstände in ihre Einzelteile zerlegen. Weiter sind auch die Cutscenes sehenswert, welche die Handlung immer wieder vorantreiben und den Schauplatz lebendiger wirken lassen.

Technisches

Auch die Steuerung eures Helden ist gelungen, wobei die Kameraführung stark an dieje-



Dante lässt die Waffen sprechen.

nige von beispielsweise 'Resident Evil - Code: Veronica X' erinnert. Wie in einem Spiel-Film wechselt die Perspektive ständig zwischen den verschiedenen Kameras, der Sicht im Wege stehende Objekte werden kurzerhand transparent. Lediglich Unterwasser wird in eine Ego-Perspektive geschaltet, so dass die Orientierung leichter fällt.

Danben kann auch der Sound gefallen, wobei vor allem die markigen Sprüche den Helden sympathisch machen. Wer wagt es schliesslich schon, vor einem haushohen Gegner stehend, sich noch über diesen lustig zu machen? Sobald ihr in die Nähe von Feinden geratet und ein Kampf bevorsteht, wechselt die Musikuntermalung und gibt dem Spiel einen drängenden Touch, der die packende Atmosphäre zusätzlich unterstützt.

Schade, dass wie schon so oft die Europäer benachteiligt werden, denn leider trüben auch in diesem Titel die PAL-Balken den Gesamteindruck. Die Proportionen werden dadurch etwas verzerrt. Zudem scheint

auch Dante etwas langsam zu rennen. Dafür hat man immerhin die coole englische Sprachausgabe belassen und dem Spiel deutsche Untertitel spendiert.

Fazit

Schnell, heftig und kurz - so in etwa lässt sich 'Devil May Cry' umschreiben. Perfekt in Szene gesetzt, schießt und prügelt sich Dante durch die verschiedenen schön gemachten Schauplätze, metzelt Horden von dunklen Schergen nieder und schickt dicke Boss-Gegner zurück in die Hölle. Unterstützt wird das ganze durch atmosphärischen Sound und toll aussehende Spezialeffekten. Die Steuerung ist gelungen und macht eigentlich keine Probleme, die Ladezeiten sind kurz und die Aufgaben abwechslungsreich. Leider ist der ganze Spass trotz anspruchsvollem Schwierigkeitsgrad viel zu schnell zu Ende und die PAL-Balken stören etwas. Wer Spass an actionreichen, cool inszenierten Horror-Adventures hat, sollte sich den Titel aber getrost zulegen.

Ronny Mathieu

Bewertung

Grafik		88%
Sound		82%
Gameplay		85%
Multiplayer		--
Anspruch		81%
Spiespass		90%

Spiefacts

Entwickler:	Capcom	Publisher:	EA
Genre:	Action-Adventure	Spieleranzahl:	1
USK:	Ab 16 Jahren	Release:	Erhältlich

Devil May Cry - Tipps

Extra/Modus	Voraussetzung
Hard Mode	Spiel einmal komplett durchspielen.
Legendary Dark Night Mode	Spiel im 'Hard'-Modus einmal komplett durchspielen.
Super Dante	Spiel im 'Dante Must Die'-Modus einmal komplett durchspielen.
All Star Photo	Alle Missionen der S-Reihe komplett durchspielen.

Ein weiterer Gegner, der sich euch in den Weg stellt.



JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER - REVIEW (PS 2)



Mit dem BMW auf Verbrecherjagd.

Nach diversen gefährlichen Aufträgen in Kino-Spektakeln und Videospielen schlägt es den wohl berühmtesten Agenten der Welt, James Bond, erstmals auf die PlayStation 2 - in ein komplett neues Abenteuer ohne Movie-Vorlage.

Nach insgesamt 19 offiziellen Bond-Filmen in fast 40 Jahren versucht sich nun Electronic Arts zwei Jahre nach dem letzten Streifen an einem ersten 007-Spiel für die PlayStation 2, für das eine komplett neue Handlung geschaffen wurde. Sogar Mr. Bond selbst sieht nicht aus wie einer der realen Schauspieler, sondern eher wie eine Mischung aus ihnen.

Cloning Trouble in Hong Kong

Alles beginnt damit, dass eine CIA-Agentin namens Zoe Nightshade bei einer geheimen Untersuchung einer Bio-Technologie-Firma in Hong Kong gefangen genommen wurde. Da sich 007 eh in der Nähe befindet, soll er die hübsche Kollegin befreien und deren gesammeltes Beweismaterial sicherstellen. Bond macht sich also an die Arbeit, trifft schon bald auf den Bösewicht Nigel Bloch, befreit die sexy Agentin in letzter Sekunde und kann mit dem Beweismaterial flüchten. Dies ist allerdings erst der Anfang einer ständig komplexer und gefährlicher werdenden Mission, denn der kriminelle Wissenschaftler Nigel Bloch will mit Hilfe von Menschen-Clones die Macht über die Welt übernehmen.

Bond muss nun 12 Levels in verschiedenen Ländern wie Rumänien, der Schweiz oder China überstehen - trotzdem ist der Umfang recht gering ausgefallen, da aufgrund der kurzen Missionen erfahrene Spieler selbst auf der mittleren Schwierigkeitsstufe recht bald am Ende angelangt sind. Damit ihr dennoch genügend motiviert seid, die Levels mehrmals durchzuzocken, wurde ein Bewertungssystem eingebaut, in dem eure Leistung von Treffern über gefundene Secrets bis hin zur benutzten Zeitspanne berechnet und benotet wird, so dass sich mehr oder weniger nützliche Goodies wie beispielsweise eine goldene Pistole, unendliche Raketenmunition oder eine bessere Treffergenauigkeit freispielen lassen.

Gut gezielt ist halb gewonnen

Dass sich 'James Bond'-Spiele gut als Egoshoooter machen, haben bereits 'Goldeneye' auf N64 und 'Die Welt ist nicht genug' für PSone bewiesen. So überrascht es nicht, dass ihr auch im PS2-007-Abenteuer aus der First-Person-Perspektive auf Verbrecherjagd geht. Neu ist allerdings, dass ihr des öfteren Werkzeuge von Q benutzen müsst, um kleinere Rätsel zu lösen. Je nach Level stehen euch insgesamt sechs solcher Q-Gadgets zur Verfügung, so dass etwa Schlösser oder Ketten mit einem Laser zerstört, sowie wichtige Dokumente per Mini-Kamera fotografiert werden können und ihr euch mit der Q-Kralle an einigen wenigen Punkten nach

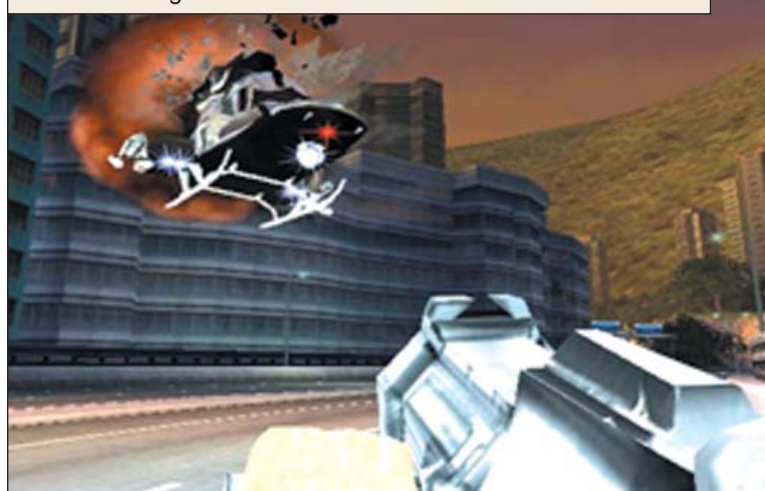
oben ziehen lassen könnt, um zum Beispiel ein Gebäude durch ein Fenster im ersten Stock zu betreten.

Schon etwas umfangreicher ist da das Waffenarsenal, das 17 verschiedene Totmacher beinhaltet - von gewöhnlichen Handschlägen über Pistolen und MPs bis hin zu Granaten, einem Raketenwerfer und dem Scharfschützengewehr ist alles dabei. Leider ist die KI der Gegner äusserst bescheiden ausgefallen, so dass es dann auch ziemlich egal ist, ob ihr in Rambo-Manier die Stage durchsucht oder vorsichtig vorgeht. Immerhin sind die Levels mit verschiedenen Ebenen, Plattformen, Leitern und Liften

recht abwechslungsreich gestaltet.

Daneben hat Electronic Arts gleich noch ein paar Levels eingebaut, in denen ihr in einem Fahrzeug unterwegs seid, wobei ihr entweder als Schütze feindliche Angriffe abwehren müsst oder euch selbst hinters Steuer setzen dürft. Und wer nicht immer alleine zocken will, kann sich zusammen mit bis zu vier Freunden im Multiplayer-Modus austoben, wobei ihr hier deutlich langsamer als im Singleplayer-Modus unterwegs seid und man komplett auf vom Computer gesteuerte Gegner, also so genannte 'Bots', verzichtet hat.

Feindlicher Angriff aus der Luft.



Fazit

Mit 'James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer' gelang EA eine packende Mischung aus Egoshoooter und Racing-Action. Allerdings ist der kinoreife Spass viel zu schnell durchgezockt - schade, denn die neue Bond-Story, die Q-Gadgets und die Levelarchitektur machen Lust auf mehr, da auch die technische Umsetzung gefallen kann. Dass es nicht zu einem Tophit gereicht hat, liegt aber auch an dem recht schnellen, aber oberflächlichen Gameplay und diversen kleinen Mängeln wie der schwachen Gegner-KI und dem nicht optimalen Multiplayer-Modus.

David Stöckli

Bewertung

Grafik		89%
Sound		80%
Gameplay		76%
Multiplayer		73%
Anspruch		72%
Spiespass		85%

Spielfacts

Entwickler:	EA Games	Publisher:	EA
Genre:	Ego-Shooter / Rennspiel	Spieleranzahl:	1-4
USK:	Ab 16 Jahren	Release:	Erhältlich

CAPCOM VS. SNK 2: MARK OF THE MILLENNIUM 2001 - REVIEW



Erneut stehen sich die besten Kämpfer von Capcom und SNK gegenüber um herauszufinden, wer der Stärkste ist. Die Fortsetzung bietet neben zahlreichen neuen Kämpfern dieses Mal auch einige Neuerungen, um Fans erneut zum Kauf zu bewegen.

Im Jahr 2000 erschien tatsächlich ein Spiel, in dem die bekanntesten Kämpfer der beiden Entwickler Capcom und SNK, deren Spiele für fast jeden zur Referenz bei den 2D-Beat'em Ups wurden, gegen einander antraten. So war es beispielsweise möglich, den allseits bekannten Ryu aus 'Street Fighter' gegen Kyo aus 'King of Fighters' antreten zu lassen, oder mit Terry Bogard aus 'Fatal Fury' gegen Morrigan zu kämpfen, die aus der 'DarkStalker'-Reihe stammt.

Anpassungen für die Balance

Natürlich brachte dieser Schritt auch sehr viel Arbeit mit sich, da die ganzen verschiedenen Charaktere aufeinander abgestimmt werden mussten, um halbwegs faire Matches bestreiten zu können. So mussten die Capcom-Kämpfer beispielsweise ihrer übertriebenen Special-Moves beraubt werden, wohingegen bei den SNK-Kämpfern das Problem eher in der Menge der Moves lag. Deshalb musste Capcom hier so manchen Move einfach entfernen, damit die Balance wieder hergestellt war.

Für Profis war dies natürlich alles andere als angenehm, so dass im Gegenzug so genann-

te EX-Versionen aller Kämpfer mit ins Spiel gepackt wurden. Diese Versionen hatten zwar auch so manchen grundlegenden Move des Kämpfers, konnten aber vor allem für Profis mit so mancher angenehmen Überraschung aufwarten, da hier andere Moves zur Verfügung standen.

Neues im zweiten Teil

Wer sich nun fragt, wieso dies auch für den zweiten Teil der Serie erheblich sein soll, dem kann geholfen werden: Bei 'Capcom VS. SNK 2' wurde nicht nur am Spielumfang - inzwischen sind 44 Kämpfer dabei - sondern auch weiter an der Balance gearbeitet, so dass ihr hier keine EX-Varianten von Kämpfern mehr sehen werdet. Alles in allem wurden stets die bekanntesten oder beliebtesten Moves ausgewählt und mit ins Spiel gepackt. Allgemein kann man dabei mit Capcoms Versuch, die beiden Fronten aufeinander abzustimmen, durchaus zufrieden sein.

Im Hauptmenü angekommen, könnten erste Zweifel aufkommen, ob sich diese Fortsetzung wirklich gelohnt hat, da hier eigentlich nur die üblichen, altbekannten Modi zu finden sind. Mit dabei sind der 'Arcade', 'Survival', 'Trainings' und natürlich 'Versus'-Modus. Der 'Arcade'-Modus bietet eine genaue Umsetzung der Arcade-Version von 'Capcom VS. SNK 2', was vor allem für Einzelspieler interessant sein dürfte. Ebenso ist der 'Survival'-Modus nichts Neues, in dem ihr beispielsweise gegen alle



Schickes Aussenlevel.

Kämpfer des Spiels antretet und versucht, diese nacheinander so schnell wie möglich zu besiegen, oder einfach gegen eine unendliche Anzahl von Gegnern kämpft.

Weitere Modi

Schon etwas interessanter ist der 'Replay'-Modus, in dem ihr euch zuvor im 'Versus'-Modus erstellte Replays noch einmal ansehen könnt. Der 'Color Edit'-Modus erlaubt es euch, von jedem Kämpfer eine farblich veränderte Version abzuspeichern und später einzusetzen. Zuerst erspielen müsst ihr euch schliesslich den 'Groove Edit'-Modus, mittels dem sich das Bewegungs- und Schlagrepertoire eurer Kämpfer weiter modifizieren lässt.

Dafür müsst ihr eine von sechs zu füllenden Energieleisten wählen, um Spezialmanöver auszuführen. Wichtiger ist es allerdings, welche Fähigkeiten ihr in euren 'Groove' einbringt. Beispielsweise wird es so möglich 'Chain Combos' oder gar 'Air Chain Combos' auszuführen, wobei allerdings jede Fähigkeit Punkte kostet, von denen ihr genau 4000 benutzen dürft. Ebenfalls wichtig ist es, das 'Ratio'-System von 'Capcom VS. SNK 2' zu kennen, da dieses wie schon im Vorgänger entscheidet, wie stark euer Kämpfer ist. Anders ist allerdings, dass der 'Ratio' nicht mehr fest mit einem Kämpfer verbunden ist, sondern frei reguliert werden kann.

Fazit

In 'Capcom VS. SNK 2' wird nahezu perfekte 2D-Beat'em Up-Action geboten und genau dort scheiden sich auch die Geister: Entweder man mag das oder legt sehr viel Wert auf die Technik und bevorzugt Grafikhits wie 'Dead or Alive 2' oder 'Tekken Tag Tournament'. Mit dem zweiten Teil hat es Capcom auf jeden Fall geschafft, die nach wie vor spannende Frage um den stärkeren Entwickler in die nächste Runde zu bringen - leider mit einer schlechten PAL-Anpassung, die dicke Balken und einem satten Geschwindigkeitsverlust mit sich bringt.

Sascha Szopko

Bewertung

Grafik		79%
Sound		78%
Gameplay		88%
Multiplayer		89%
Anspruch		81%
Spielesspass		87%

Spiefacts

Entwickler:	Capcom	Publisher:	EA
Genre:	Beat'em Up	Spielesanzahl:	1-2
USK:	Ab 12 Jahren	Release:	Erhältlich

Eine Spezial-Attacke wird helfen.



SUPER BUST-A-MOVE - REVIEW (GBA)

Taitos Arcade-Puzzle rund um verschiedenfarbige Kugeln geht in eine neue Runde. Nach unzähligen Versionen für diverse Systeme ist nun erstmals der Game Boy Advance an der Reihe. Auch hier dreht sich alles um das Abschiessen und Abbauen von Kugeln - so simpel sich das anhört, so süchtigmachend und knifflig zeigt es sich in der Praxis.

Fans der Serie wissen bereits genau, was sie erwartet, denn die 'Bust-A-Move'-Titel zeichnen sich nicht unbedingt durch Weiterentwicklung aus. Seit dem ersten Teil hat sich das Spielprinzip nur noch im Detail geändert und selbst die Grafik scheint noch beim Ur-'Bust-A-Move' in den 16Bit-Zeiten stehen geblieben zu sein.

Verdrehtes Tetris

Für diejenigen, denen das Spielprinzip von 'Bust-A-Move' noch unbekannt ist, hier eine Erläuterung: In einer viereckigen, länglichen Spielfläche befinden sich diverse farbige Kugeln, die aneinander hängen und so je nach Stage verschiedenste komplexe Formen bilden. Unterhalb des Spielfelds befindet sich eine Art Kanone, deren Mündung pixelgenau von ganz links bis ganz rechts gedreht werden kann. Mit dieser Kanone schiesst ihr ebenfalls farbige Kugeln ab und müsst versuchen, so mindestens drei gleichfarbige Kugeln sich berühren zu lassen. Geschieht dies, löst sich diese gebildete Kette auf und komplett daran hängende andersfarbige Kugeln verschwinden

ebenfalls. Ziel jeder Stage ist es, alle Kugeln auf diese Weise verschwinden zu lassen.

Dies bringt euch nicht nur Punkte aufs High-Score-Konto, sondern ist lebenswichtig, um nicht ein 'Game Over' zu sehen. Denn immer nach ein paar abgeschossenen Kugeln rückt das ganze Spielfeld etwas in Richtung der Kanone herunter. Überschreitet eine der dortigen Kugeln die untere Linie bei der Kanone, ist das Spiel verloren - ähnlich wie bei einem umgedrehten 'Tetris'. Und genauso wie beim grossen Puzzle-Klassiker wird es kurz vor dieser Linie besonders hektisch, da man mit einem gelungenen Schuss vielleicht doch noch die ganze Situation retten und sich bei diesem 'Strichkampf' Luft verschaffen kann.

Spassiges Kugelschiessen

Würze in dieses simple, aber spassige Gameplay bringen diverse Spezialkugeln, die auch im vorliegenden 'Super Bust-A-Move' dabei und teils sogar komplett neu sind. Altbekannt sind Sternenbälle, die bei Berührung alle Kugeln der abgeschossenen Farbe sich auflösen lassen. Ebenfalls dabei sind Elemente, die sich nicht auflösen lassen und eher das Schiessen erschweren. Denn oftmals kommt ihr nicht daran vorbei, die Seiten des Spielfelds zu benutzen, um daran Kugeln abprallen zu lassen und so in nicht direkt anvisierbare Ecken zu ballern.

Neue Items sind hingegen Riesenkugeln, die andere Kugeln einfärben können, sowie



Das Kult-Spiel ist zurück.

Metallkugeln, welche nicht an anderen Kugeln haften bleiben. Neu und besonders wichtig sind so genannte 'Mini-Kugeln'. Diese sind während ihrer 'Flugbahn' sehr schmal, so dass sie gut durch enge Öffnungen der Kugelformationen im Spielfeld passen und sich aber bei Berührung dann auf die normale Grösse plustern. Leider muss man mit diesen Kugeln noch genauer zielen und zudem werden sie nur als kleiner Punkt unten bei der Kanone angezeigt, so dass man zuweilen die Farbe nicht gut erkennen kann.

Altbackene Technik

Während das kaum veränderte Spielprinzip von 'Bust-A-Move'

noch heute begeistern kann, ist die grafische Umsetzung recht altbacken. Ärgerlich ist vor allem das kleine Spielfeld: Was nützt mir ein schön farbiger und im peppigen Japano-Stil gehaltener Rahmen und Hintergrund, wenn dafür das Spielfeld oftmals nicht mal 50 Prozent des Screens ausmacht? Bei schlechten Lichtverhältnissen sind dann die Farben der Kugeln nur noch schwer erkennbar und auch das Zielen fällt deutlich schwerer. Schade auch, dass man dem Spiel keine Batterie spendiert hat, um Spielstände und High-Scores zu sichern.

Fazit

Die neueste Version von 'Bust-A-Move' enttäuscht auch auf dem Game Boy Advance nicht und bietet den gewohnten, süchtig machenden Puzzle/Geschicklichkeits-Mix. Die Mechanismen und Regeln des Spiels sind schnell kapiert und stundenlangen Spielsessions steht nichts mehr im Wege. Allerdings sucht man auch bei 'Super Bust-A-Move' grosse Neuerungen vergebens, so dass Besitzer der Vorgänger kaum Neues finden. Leider kann die Ausnutzung des GBA-Screens nicht überzeugen - trotzdem ist 'Super Bust-A-Move' eines der besten Spiele dieses Genres auf Game Boy Advance.

David Stöckli

Bewertung

Grafik		65%
Sound		64%
Gameplay		85%
Multiplayer		80%
Anspruch		72%
Spieldass		86%

Spielfacts

Entwickler:	Taito	Publisher:	UBI Soft
Genre:	Geschicklichkeit	Spieleranzahl:	1-2
USK:	Ohne Alterseinschr.	Release:	Erhältlich

Einsatz der Mini-Kugeln.



JAHRESRÜCKBLICK 2001

Die Weihnachtsplätzchen sind aufgefuttern, die Feiertage haben wir hinter uns gebracht und auch den Jahreswechsel tapfer überstanden. Nun ist es an der Zeit, die vergangenen Monate noch einmal an sich vorbeiziehen zu lassen und zu resümieren, was uns Videospielern das Jahr 2001 beschert hat.

PlayStation 2 mit Startwehen

Nachdem Sony die PlayStation 2 am 24. November 2000 zwar erfolgreich in Europa startete und die Konsole vielerorts ausverkauft war, haperte es doch in punkto Software. Trotz grosser Auswahl war die Qualität betreffend Technik und Spielspass noch nicht gerade berauschend und es fiel schwer, den Preis von 869 DM zu rechtfertigen. Immerhin konnten vor allem die Titel von Electronic Arts mit 'FIFA 2001' und 'SSX' und Namcos 'Ridge Racer 5' und 'Tekken Tag Tournament' gefallen. Ebenfalls Spass brachten zum Beispiel Ubi Softs 'Rayman Revolution', das Beat'em Up 'Dead or Alive 2' und Take2s 'Smuggler's Run'. Trotzdem ärgerten sich viele Kunden über die hohen Preise für Soft- und Hardware. Ausserdem enttäuschte bei vielen Titeln die Grafik, die aufgrund der schwierig zu programmierenden Hardware mit miesen Texturen und flimmernder Optik 'glänzt'. Viele User suchten anfangs die von Sony versprochenen grandiosen neuen Spielererfahrungen vergebens, zumal die Konkurrenz mit einem grösseren und besseren Software-Angebot und überzeugenderer Technik aufwarten konnte.

Im ersten Quartal 2001 zeigte sich leider noch kaum Besserung - einzig Namco überzeugte wiederum mit 'MotoGP'

und Konami trumpfte mit dem unkonventionellen Adventure 'Shadow of Memories' und der effektvollen Mech-Action 'Zone of the Enders' auf. Letzteres bot eine erste spielbare Demo (nicht in Deutschland) des heiss erwarteten Actionthrillers 'Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty', was die Begehrte nach diesem Titel in neue Höhen trieb - der Titel wurde für viele PS2-Fans fast schon zu einem heiligen Gral, obwohl der Release noch in weiter Ferne stand. In den folgenden Monaten bis zum Sommer besserte sich die Situation sowohl technisch als auch qualitativ nur langsam - Highlights waren aber sicherlich 'Sky Odyssey', 'MDK 2 Armageddon', 'Star Wars Starfighter' und der Strategietitel 'Ring of Red'.

Dreamcast - Niedergang der Topkonsole

Flimmernde Grafik und schwache Texturen - beides Mängel, die Sega scheinbar mit der deutlich älteren Konkurrenz-Konsole Dreamcast fest im Griff hatte. Dazu pochten im Streit mit den frisch gebackenen PS2-Besitzern die Sega-Jünger auf exzellente Exklusiv-Titel, Online-Fähigkeit und einen günstigen Preis. Trotzdem vermochte Segas Konsole auch 2001 nicht so recht den Massenmarkt zu erreichen, was schon zu Beginn des Jahres zu einem entscheidenden Schritt führte: Sega stoppte die



Halo - der Hoffnungsträger für die Microsoft-Konsole.

Produktion der Konsole und gab bekannt, dass man zu einem reinen Software-Hersteller für aktuelle Konsolen wie PS2, Xbox, GameCube und Game Boy Advance avancieren würde - ein harter Schlag für das Traditionsunternehmen und die langjährigen Sega-Fans.

Nach dieser Ankündigung beschleunigte sich ein Trend, der schon vorher eingesetzt hatte: Immer mehr Publisher stoppten ihr Engagement für Dreamcast und stellten gar einige fast fertig entwickelten Spiele ein. Auch Sega selbst konzentrierte sich nun mehr auf Spiele für andere Konsolen, so dass 2001 nur noch wenige Titel auf die Dreamcast-Gemeinde warteten. Immerhin erwarteten die europäischen DC-Zocker in diesem Jahr noch Hits wie 'Sonic Adventure 2', 'Grandia 2', 'Phantasy Star Online', 'Headhunter', 'Virtua Tennis 2' und 'Shenmue 2'. Trotzdem - für viele Konsolenfans hätte die wohl letzte Sega-Konsole ein längeres und erfolgreicherer Leben wirklich verdient gehabt.

Ein grünes X wird kommen - Die Xbox

Bei dem sich abzeichnenden Niedergang des Dreamcasts und den Startschwierigkeiten der PlayStation 2 nutzte Microsoft die Gunst der Stunde und präsentierte im Januar zum ersten Mal die lange angekündigte Xbox-Konsole. Während

das äussere Design der Konsole nicht gerade für Begeisterungstürme sorgte, konnte dafür die Technik im Inneren gefallen. Mit leistungsstarken Prozessoren und Grafikchips, einem Breitband-Online-Adapter und - erstmals in der Konsolengeschichte - einer integrierten Festplatte. Auch die gezeigten Demo-Sequenzen beeindruckten mit Topgrafik, sehenswerten Effekten und knackigen Texturen. Einzig das wuchtige Pad musste sich einiger Kritik stellen, doch nach ausgiebigem Zocken mussten die meisten Spieler zugeben, dass das Teil doch überraschend gut in der Hand lag. Dass eine Videospielkonsole nicht nur im Westen erfolgreich sein sollte, sondern auch in Japan, hatte Microsoft schon früh im Kopf und präsentierte die Xbox deshalb auch schon an der Tokyo Game Show im März. Danach wurde es aber eher still um den schwarzen Kasten mit dem grünen X - die Videospielgemeinde wartete gespannt auf die E3.

Neuer Handheld mit Erfolgsanlauf - Nintendos Game Boy Advance

Nintendos Game Boy ist selbst nach über zehn Jahren nach der Veröffentlichung ein voller Erfolg. Grund dafür sind die stetige leichte Weiterentwicklung der Hardware (wie Game Boy Color und Game Boy Pocket) und der überraschende

Ein Lichtblick im ersten Halbjahr: Shadow of Memories





Riesenerfolg der 'Pokémon'-Spiele. Nun konnte sich aber Nintendo zu einem kompletten Neudesign des Handheld-Klassikers entschliessen und veröffentlichte im März 2001 in Japan und im Juni in den USA und Europa den Game Boy Advance. Der Launch war aufgrund der vielen verkauften Exemplare ein voller Erfolg. Neben einem neuen Gehäusedesign überzeugt die Konsole mit einer starken Hardware, die detaillierte, effektvolle und farbenprächige 2D-Grafik und gar einfache 3D-Spiele ermöglichen.

Allerdings suchte man bei der Software Innovationen vergebens: Titel wie 'Mario Advance', 'F-Zero', 'Tony Hawk's Pro Skater 2' und 'Rayman' überzeugten zwar mit toller Grafik und guter Spielbarkeit, spielerisch Neues wurde aber nicht geboten. Viele Publisher veröffentlichten dann diverse GBA-Spiele, die weder der neuen Hardware gerecht wurden,

noch den stolzen Preis von etwa 89 DM pro Spiel rechtfertigten und vor allem spielerisch eher an die vielen mässigen früheren Game Boy-Spiele erinnerten. Trotzdem folgten 2001 nach dem GBA-Launch noch weitere tolle GBA-Titel wie 'Mario Kart Super Circuit', 'Bomberman Tournament', 'Gradius Galaxies', 'Super Street Fighter 2 Turbo Revival', 'Wario Land 4', 'Zelda - Oracle of Ages/ Oracle of Seasons', 'Pokémon Crystal' und 'Doom'.

Oldies but Goldies

PSone und Nintendo 64 sind beides Konsolen, die den Zenit ihres Erfolges schon seit einiger Zeit überschritten haben und deren Hardware doch mittlerweile ziemlich antikiert wirkt. Trotzdem fanden sich auch für diese Geräte im 2001 noch ein paar brauchbare Games-Happen. Auf der PSone konnte zum Beispiel der Rollenspiel-Hit 'Final Fantasy IX', 'ISS Pro Evolution Soccer 2', 'Fear Effect 2' und das Grusel-Adventure 'Alone in the Dark: The New Nightmare' gefallen. Ebenfalls erwähnenswert der Actiontitel 'C 12: Final Resistance', 'Syphon Filter 3', 'Tony Hawk's Pro Skater 3', 'Formel 1 2001' und 'Fifa 2002'. Für den Nintendo 64 konnte man die im vergangenen Jahr erschienene Software praktisch an einer

Hand abzählen - dafür handelte es sich dabei meist um Hits: Titel wie 'Paper Mario', 'Excite Bike', 'Banjo-Tooie' und 'Conker's Bad Fur Day' zeigten, dass Nintendos schwarzer Modulschlucker vor allem spielerisch noch nicht ganz zum alten Eisen gehört.

E3 - erster Schlagabtausch der Giganten

durchaus mit der Konkurrenz mithalten kann. Dies wurde durch das vorgestellte Modem und die Festplatte noch unterstrichen.

Für mächtig Wirbel sorgte Nintendo mit einem riesigen Stand, an dem man die ersten GameCube-Spiele probieren konnte. Da man bisher so gut wie nichts von diesen Spie-

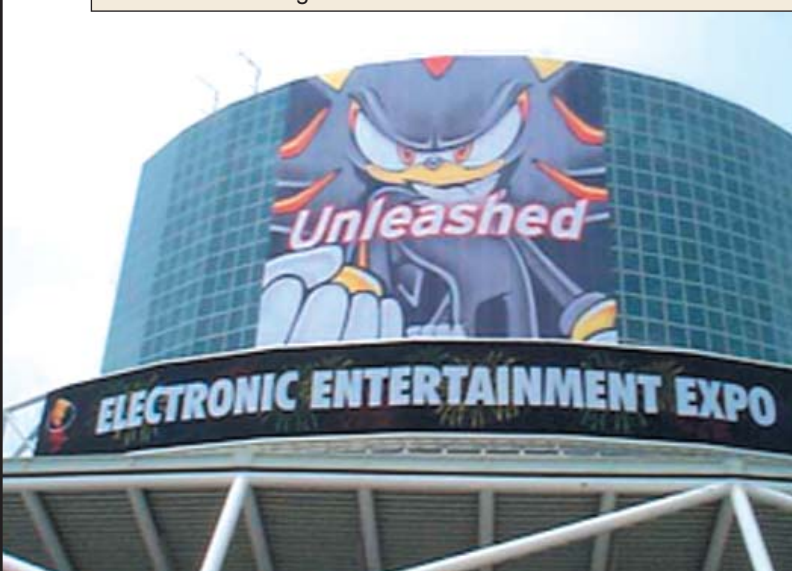


Viel Wirbel um den GameCube an der E3 2001.

Auch dieses Jahr fand die Electronic Entertainment Expo - kurz 'E3' - statt und war für die Branche wieder die wichtigste Veranstaltung des Jahres. Wir jetteten natürlich auch nach Los Angeles und waren Zeugen einer der wohl bedeutendsten Events im Videospielsektor. Dort trafen erstmals gleich drei neue Systeme gegeneinander an: die bereits erhältliche PlayStation 2, Microsofts Xbox und erstmals in spielbarer Form und als grosse Überraschung Nintendos GameCube. Die PlayStation 2 dominierte dabei klar aufgrund einer wahren Lawine an teils erstmals präsentierter Software. Besonders erfreulich war die Tatsache, dass viele der gezeigten Spiele deutlich besser aussahen als die bisher erhältlichen PS2-Games. Tatsächlich zeigten Spiele wie 'Jak & Daxter', 'Metal Gear Solid 2', 'Devil May Cry', 'Ace Combat 4', 'Stuntman', 'GTA 3', 'James Bond: Agent im Kreuzfeuer', 'SSX Tricky', 'Baldur's Gate: Dark Alliance', der Rollenspiel-Blockbuster 'Final Fantasy X' und 'Tony Hawk's Pro Skater 3', dass Sonys neues Flaggschiff

len kannte und das Gezeigte toll aussah, wurde Nintendo von vielen Experten gar als Gewinner der E3 2001 gewertet. Dabei muss allerdings erwähnt werden, dass ausser Nintendo und Lucas Arts (mit dem hervorragenden 'Star Wars Rogue Leader') kein anderer Publisher oder Entwickler GameCube-Spiele zeigte. Ganz im Gegensatz hierzu die Xbox, für welche schon massig Spiele, wenn auch mit unterschiedlicher Qualität, vorgestellt wurden. Allen voran natürlich Microsoft selbst, an deren Stand solch viel versprechende Titel wie 'Halo', 'Amped', 'Oddworld: Munch's Oddysee' und 'Project Gotham Racing' angespielt werden konnten und auch ein beeindruckendes erstes Video zu 'Dead or Alive 3' nicht fehlte. Allerdings vermissten viele Konsolenfans etwas erfrischend Neues oder einen überraschenden Geheimtitel für die Microsoft-Konsole und die Ruckelanfälligkeit der ersten spielbaren Versionen führten zu etwas eingeschränktem Optimismus.

E3 2001 in Los Angeles.



Sega hingegen schottete sich an der E3 in einem nur von wenigen eingeladenen Leuten besuchten Stand ziemlich ab, liess aber schon durchblicken, dass man auch in der Zukunft kräftig mitmischen will und zwar auf allen drei aktuellen Konsolen. Insgesamt muss die E3 aber als grosser Erfolg für alle drei 'Big Player' - Sony, Nintendo und Microsoft - gewertet werden und man konnte mit einer positiven Videospiel-Einstellung an die folgenden Monate rangehen.

PlayStation 2 kommt mächtig in Fahrt

Nach den anfänglich nicht gerade berauschenden Monaten der PlayStation 2 in Europa war die Wartezeit auf die ersten Blockbuster endlich vorbei: Im Sommer veröffentlichte Sony endlich das heiss erwartete Rennspiel-Highlight 'Gran Turismo 3: A-spec', das mit genialer Optik und - erstmals im Konsolensektor - mit echtem Force-Feedback aufwarten konnte. Spielerisch und inhaltlich wurde zwar im Vergleich zu den beiden Vorgängern auf PSone wenig Neues geboten, dafür stimmte das Handling der Edelkarossen und die Grafik überzeugte selbst hartnäckige PS2-Kritiker. Doch dies war noch nicht alles, denn in der heissen Jahreszeit erwartete die Zocker noch die beiden Hits 'Onimusha Warlords' und 'Red Faction'. In der darauf folgenden Durststrecke konnte immerhin Acclaim die Gunst der Stunde nutzen und präsentierte nach dem bereits spassigen Sega-Titel 'Crazy Taxi' den rasanten Rennspielhit 'XG3:

Extreme-G Racing'. Ebenfalls für spannende Unterhaltung sorgte Capcom mit der PS2-Umsetzung des DC-Hits 'Resident Evil: Code Veronica'.

Doch spätestens im Oktober konnten sich selbst die anspruchsvollsten PlayStation 2-Besitzer nicht beklagen: Besonders Take2s 'GTA3' begeisterte mit toller Technik und genialer Spielbarkeit - ein echter Überraschungshit mit dem verdienten Erfolg. Ausserdem senkte Sony Europe den stolzen Preis der PlayStation 2 - 599 DM verlockte viele Zocker spätestens jetzt zum Kauf der Konsole. Danach folgte eine wahre Flut an Topgames für die Sony-Konsole: Spiele wie 'Silent Hill 2', 'Smuggler's Run 2', 'FIFA 2002', 'Pro Evolution Soccer', 'Tony Hawk's Pro Skater 3', 'Baldur's Gate: Dark Alliance', 'WWF SmackDown. Just Bring It', 'Jak & Daxter: The Precursor Legacy', 'SSX Tricky', 'Soul Reaver 2' und 'James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer' sorgten für die Qual der Wahl, was denn nun unter dem Weihnachtsbaum liegen sollte.

Erfolgreiche Konsolenstarts in Japan und den USA

Nintendo hatte sich viel vorgenommen und veröffentlichte bereits Mitte September ihre neueste, leistungsfähige Konsole: den GameCube. Überschattet wurde das Ereignis durch die tragischen Ereignisse rund um die Terroranschläge des 11. Septembers. Doch auch das geringe Softwareangebot von gerade mal drei Titeln sorgte dafür, dass die



GTA3: Der Hit des Jahres.

japanischen Zocker trotz des attraktiven Preis der Konsole anfangs nur zögerlich zugriffen. Zwar machten die Launchtitel 'Luigi's Mansion', 'Wave Race Blue Storm' und Segas 'Super Monkey Ball' Spass und waren auch technisch ansprechend - ein Nintendo-Superhit, wie man es sonst beim Start von Nintendo-Konsolen gewohnt ist, war aber nicht dabei.

Im November folgte dann der GameCube-Start in den USA und hier konnte Nintendo sofort eine riesige Menge an Konsolen absetzen. Ausserdem sah es in punkto Gamesauswahl hier deutlich besser aus, da diverse Thirdparty-Entwickler das Angebot um die exklusiven GCN-Titel (allen voran 'Star Wars Rogue Leader') mit PS2-Umsetzungen wie 'Tony Hawk's

Pro Skater 3', 'XG3: Extreme-G Racing' und 'SSX Tricky' erweiterten. Nur gerade drei Tage später, am 18. November, veröffentlichte Microsoft die Xbox und auch hier griffen die amerikanischen Zocker kräftig zu, so dass die Konsole in vielen Shops schnell ausverkauft war. Die Zocker erfreuten sich an einem umfangreichen Software-Line-Up, wobei vor allem 'Halo' und 'Dead or Alive 3' zu begeistern wussten. Doch auch die PlayStation 2-Zocker in den USA erlebten spannende Gamestage, denn immerhin durften sie sich bereits mit 'Metal Gear Solid 2' und 'Final Fantasy X' vergnügen.

David Stöckli

World of Games - Jahrescharts

World of Games, einer der führenden Schweizer Game-Shops und Partnerseite von gamesweb.com, hat die Top Ten des vergangenen Jahres veröffentlicht. Hier erfahrt ihr, was sich bei www.wog.ch für die Systeme PlayStation 2, PSone und Dreamcast am meisten verkauft hat.

PlayStation 2

1. GTA 3
2. Gran Turismo 3: A-spec
3. Tony Hawk's Pro Skater 3
4. Silent Hill 2
5. Resident Evil: Code Veronica
6. Devil May Cry
7. Jak & Daxter: The Precursor Legacy
8. NHL Hockey 2002
9. World Rally Championship
10. James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

PSone

1. Final Fantasy 9
2. Legend of Dragoon
3. Gran Turismo 2
4. Medal of Honor: Underground
5. Wer wird Millionär
6. Time Crisis: Project Titan
7. Digimon World
8. ISS Pro Evolution 2
9. FIFA 2002
10. Alone in the Dark 4

Dreamcast

1. Shenmue 2
2. Sonic Adventure 2
3. Headhunter
4. Skies of Arcadia
5. Grandia 2
6. Daytona USA 2001
7. Soldier of Fortune
8. Shenmue
9. Starlancer
10. 18 Wheeler

BG: Dark Alliance

Spielt als Drizzt Do'Urden

Um als dunkelkeltischer Waldläufer Drizzt Do'Urden spielen zu können, müsst ihr das Spiel entweder im sehr schweren Schwierigkeitsgrad durchgespielt haben, oder einen beliebigen Charakter wählen und von der Charakterwahl bis zum Ende der Ladezeit alle Schultertasten (L1, L2, R1 und R2) gedrückt halten.

Cheat-Menü

Haltet während dem Spiel R2, L1, Dreieck und Links auf dem Steuerkreuz gedrückt und drückt Start und ein Cheat-Menü wird erscheinen. Hier könnt ihr Levels überspringen und euch unverwundbar machen.

Sofort Stufe 20 und 75'000 Gold

Um euren Charakter sofort auf Stufe 20 zu bringen und 75'000 Gold zu besitzen, müsst ihr während dem Spiel R2, L1, Dreieck, Links auf dem Steuerkreuz und R3 (den rechten Analog-Stick drücken) gedrückt halten und dann Start drücken.

Die Herausforderung

Um 'Die Herausforderung' spielen zu können, müsst ihr das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad erfolgreich beenden.

Schwerer Schwierigkeitsgrad

Um auf der sehr schweren Schwierigkeitsstufe spielen zu können, müsst ihr 'Die Herausforderung' erfolgreich beenden.

Silent Hill 2 - Tipps

Mehr Munition

Habt ihr das Spiel einmal durchgespielt, geht ihr ins versteckte Optionen-Menü. Dort

könnt ihr euch mittels eines Multiplikators die Menge der im Spiel aufgesammelten Munition um das zwei- oder dreifache erhöhen.

Soft-Reset

Drückt im Spiel die folgende Tastenkombination, um das Spiel abubrechen und zurück ins Hauptmenü zu gelangen: [L1] + [L2] + [R1] + [R2] + [Select] + [Start].

Kettensäge

Habt ihr das Spiel einmal durchgespielt, wählt ihr die Replay-Option. Lauft in der Nähe des Bergs am Anfang entlang zur Silent Hill-Ranch, wo ihr beim nahegelegenen Holz eine Kettensäge findet.

Book of Lost Memories

Habt ihr das Spiel einmal durchgespielt und ein neues begonnen, findet ihr das Buch in der Nähe der Texxon-Tankstelle, eingewickelt in eine Zeitung.

Obsidian Kelch

Habt ihr das Spiel einmal durchgespielt, findet ihr den Becher in den Regalen der Silent Hill Historical Society.

Kein Nebel

Habt ihr das Spiel einmal durchgespielt, lässt sich der Grafikfilter abschalten, der das Bild künstlich verschlechtert. Geht dazu ins versteckte Optionenmenü und schaltet ihn dort aus.

White Chrism

Habt ihr das Spiel einmal durchgespielt, findet ihr die Philoe in der Küche des Apartments 105 der Blue Creek Apartments.

Bonus Riddle-Modus

Für diesen Modus müsst ihr das Spiel auf jedem Schwierigkeitsgrad einmal durchspielen.

Neue Rätsel

Habt ihr das Spiel in allen drei Schwierigkeitsgraden durchgespielt, erwarten euch im letzten Schwierigkeitsgrad neue Rätsel.

Hyper Spray

Habt ihr das Spiel dreimal durchgespielt, findet ihr das Hyper Spray auf der südlichen Seite des Motor Homes.

Dog Key

Habt ihr alle drei Endings und den Abspann mit der Wiedergeburt gesehen, findet ihr diesen Schlüssel in der Hundehütte bei Jack's Inn.

Lesbare Schilder

Habt ihr das Spiel mit allen fünf Endings durchgespielt, lassen sich auch die unleserlichen Schilder entziffern.

Evil Twin

Geht im Titelménú des Spiels in das Cheats-Menü, wählt eine der dort aufgeführten Cheat-Funktionen an und drückt nacheinander die Tasten für die aufgeführten Bewegungen (abhängig von der Joypadbelegung).



Evil Twin.

Unverwundbarkeit

Springen, Aktion, Ansicht, Springen, Schiessen

Visier

Schiessen, Schiessen, Springen, Ansicht, Aktion

Snipe

Aktion, Schiessen, Springen, Ansicht, Schiessen

Mega Schuss

Schiessen, Ansicht, Ansicht, Aktion, Springen

Schnellfeuer

Aktion, Ansicht, Springen, Ansicht, Schiessen

Gummimurmeln

Schiessen, Aktion, Schiessen, Ansicht, Springen

Tony Hawk's Pro Skater 3

Cheat

backdoor

Peepshow

STUD

Wirkung

Alle Cheats

Alle Videos

Hengst-Modus aktivieren

Impressum

Leitung:
G. Wickhalter - gw@gamesweb.com
Chefredakteur:
R. Mathieu - rm@gamesweb.com
Redaktion:
V. Hoffmann - vh@gamesweb.com
D. Stöckli - ds@gamesweb.com
Mitarbeiter dieser Ausgabe:
S. Szopko - Triple-S@gamesweb.com
A. Spies - as@gamesweb.com
T. Simon - ts@gamesweb.com
S. Maetje - sm@gamesweb.com
D. Stöckli - ds@gamesweb.com
R. Mathieu - rm@gamesweb.com
Geschäftsleitung:
J. Novakovic - jn@gamesweb.com
Anzeigen:
A. Philipp - ap@gamesweb.com
Dr.-Jasper-Str. 23
D-37603 Holzminen
+49 5531 981 601
Auflage:
Wird Online zum Drucken zur Verfügung gestellt.
Preis:
1.00 EURO
E-Mail Adressen:
Firma:
info@gamesweb.com
Redaktion:
redaktion@gamesweb.com
Pressemeldungen:
press@gamesweb.com
Anschrift:
gamesweb.com AG
Marktgasse 37
3011 Bern, Schweiz
Fon: +41(31)313-5222
Fax: +41(31)313-5220
Urheberrecht:
Das Urheberrecht liegt vollumfänglich bei der gamesweb.com AG, Bern - Schweiz. Alle Artikel und Bilder unterliegen dem Urheberrecht. Diese Ausgabe darf unverändert und als Ganzes kopiert werden. Auszüge dürfen nur mit der schriftlichen Genehmigung der gamesweb.com AG gemacht oder verbreitet werden.
Haftung:
Weder die Redaktion noch die gamesweb.com AG können für die Richtigkeit von Veröffentlichungen, trotz Prüfung, haften.
Erfüllungsort, Gerichtsstand:
Bern, Schweiz

Stärkere Gegner in BG: Dark Alliance gefällig?



Die nächste Ausgabe (03/2002) erscheint am **04.02.2002** und ist online auf **www.gamesweb.com** downloadbar.