

PIRATES: LEGEND OF BLACK CAT

Electronic Arts schickt alle Hobby-Piraten in ein großes Abenteuer mit seltsamen Kreaturen, fiesen Freibeutern und spektakulären Seeschlachten [S. 8]

GOLDEN SUN

Das Rollenspiel-Genre findet seinen Weg nun auch auf Nintendos neuen Handheld – und kann auf Anhieb gefallen [S. 9]

PS2 INTERNET-SPECIAL

In Sachen Online-Gaming tut sich anscheinend in unseren Breitengraden wenig. Wie ihr mit eurer PS2 aber trotzdem übers Internet spielen könnt, erfahrt ihr hier [S. 10]

NHL 2002

Trotz den steigenden Aussentemperaturen dürft ihr euch in diesem Titel wieder ins actiongeladene Eishockey-Geschehen stürzen [S. 11]

NEWS

Neues zu 'Shoot to Kill: Columbian Crackdown', 'ISS2', 'Grand Prix 4', 'Maximo 2', 'Shadow of Memories' für Xbox und anderen Themen rund um eure Lieblingskonsole [S. 1]

JET SET RADIO FUTURE

Endlich kommen Xbox-Besitzer ebenfalls in den Genuss von Segas Spiele-Klassiker, der Cel-Shading so überaus populär gemacht hat und sowohl grafisch begeistern, als auch mit einer innovativen Spielidee aufwarten konnte [S. 5]



NEWS

ToeJam und Earl kehren zurück

Videospiel-Veteranen dürfte der Spieletitel 'ToeJam & Earl' ein Begriff sein: Sega veröffentlichte anfangs der neunziger Jahre für die 16-Bit-Konsole Mega Drive zwei völlig abgefahrene Spiele rund um zwei funky Aliens. Nun soll das seltsame Paar auch auf Xbox für innovativen Spielspass sorgen.

Wie schon bei den beiden Vorgängern setzt 'ToeJam & Earl 3' auf ein skurriles Spielkonzept, auf die beiden Kult-Spielhelden und natürlich auf funky Musik. In der Rolle der beiden Aliens und des neuen Charakters Latisha müsst ihr kunterbunte 3D-Welten nach zwölf heiligen Funk-Platten durchsuchen und das Böse mit Funk-Fu, Rythm & Dance-Power und den Item-Geschenken von Santa Funk bekämpfen. Dieses viel versprechende Xbox-Spiel wird voraussichtlich im Herbst 2002 erscheinen.

Splashdown auch für Xbox

Letzten November gelang Infogrames mit 'Splashdown' für PS2 ein echter Rennspiel-Hit, der bei gamesweb.com satte 88 Prozent Spielspass absahnen konnte. Nun kündigt Infogrames offiziell an, dass dieser Jetboot-Racingtitel im Sommer 2002 für Xbox erscheinen wird.

In 'Splashdown' nehmt ihr mit Sea Doo-lizenzierten Jetbooten an actionreichen Rennen teil - insgesamt 18 Strecken auf

Meeren, Flüssen und Seen und drei Hauptspielmodi stehen zur Auswahl. Zuständig für die Xbox-Umsetzung sind wie schon beim PS2-Original die Rainbow Studios, die dank der Xbox-Power die Grafik, insbesondere die Wasserdarstellung, noch einmal verbessern wollen. Außerdem kommen Xbox-Besitzer in den Genuss von zwei neuen Strecken (Maine und Florida) und höheren Wellen für noch spektakulärere Stunts.

Shoot to Kill kommt für PC, PS2, Xbox und GCN

Ego-Shooter gibt's für den PC bekanntlich in rauen Mengen, bei den Konsolen sieht es hier aber deutlich schlechter aus. Codemasters hat nun einen viel versprechenden Shooter namens 'Shoot to Kill: Columbian Crackdown' angekündigt, der sowohl für PC, als auch für PlayStation 2, Xbox und GameCube erscheinen wird.

Mit einem großen und erfahrenen Entwicklungsteam will Gavin Raeburn (u.a. 'TOCA Touring Car Championship') im hart umkämpften Ego-Shooter-Markt für Furore sorgen. Bereits mit dem Codemasters-Racingtitel 'DTM Race Driver' (Releasetermin: 28. Juni 2002) für PC und PS2 zeigen Raeburn und seine Leute ihr Können in punkto Spielentwicklung, nun will der erfahrene Projektleiter mit einem neuen Team auch im Shooter-Genre ein innovatives und technisch überzeugendes Produkt hervorbringen - ein



Die Arbeiten an Outcast 2 wurden unterbrochen.

Releasetermin für 'Shoot to Kill' ist allerdings noch nicht bekannt.

Die Story von 'Shoot to Kill: Columbian Crackdown' ist in der Drogenhöhle Kolumbiens angesiedelt. Als Fahnder mit ganz besonderen Rechten warten im Kampf gegen den Drogenhandel abwechslungsreiche Aufgaben auf den Spieler. Neben der Beschattung von dubiosen Individuen des Kokain-Kartells und dem Kampf gegen Schmugglerbanden treten diese 'ganz besonderen Rechte' immer wieder in den Vordergrund - die klare Ansage lautet: Shoot to Kill!

Gavin Raeburn, Projektleiter bei Codemasters, zu seinem neuen Projekt 'Shoot to Kill':

Die Spieldesigner sind in den letzten Jahren recht selbstgefällig geworden. Gameplay-Dinosaurier werden nur durch bessere Grafik und Breitband-Support am Leben gehalten. In Diskussionsforen stößt man auf massive Kritik an den teilweise enorm gehypten First-Person-Shootern. Scheinbar kann auch das fünfte Update und das dritte Add-on es immer noch nicht allen Spielern recht machen. Deshalb wollen wir dieses Genre gehörig aufmischen - man

kann sich nicht jahrelang auf seinen Lorbeeren ausruhen und nur hier und da etwas am Spieldesign feilen, ohne wirkliche spielerische Innovationen zu liefern! Das Genre braucht dringend eine umfassende Generalüberholung - es gibt so viele Spieler mit so vielen unerfüllten Wünschen, was die zahlreichen Mods eindeutig belegen!

Der Markt für First-Person-Shooter braucht dringend einen gewaltigen Tritt in den Hintern. Wir wollen durch eine revolutionäre KI und die authentische Umsetzung physikalischer Elemente neues Leben in das Genre bringen. Wir haben das mit der 'TOCA'-Serie und mit 'Colin McRae' im Motorsportbereich geschafft - und nun wartet die nächste Herausforderung auf uns!

Entwicklung von Outcast 2 wurde unterbrochen

Cutter Slade kehrt zurück! Nach dem erfolgreichen Auftritt des Protagonisten in 'Outcast' soll nun der Nachfolger 'Outcast 2: The Lost Paradise' für weitere Furore sorgen. Neben einer gepflegten Portion Humor seitens des Hauptdarstellers soll vor allen Dingen die Grafik des für PC und PlayStation 2 erscheinenden Titels überzeugen. Nun müssen alle Fans des Titels ganz, ganz tapfer sein.

Wie auf der offiziellen Website des Entwicklers Appeal zu lesen ist, wurde die Arbeit am Titel unterbrochen. Offensichtlich zieht man bei Appeal neue technische Möglichkeiten in Betracht und hat daher eine schöpferische Pause eingelegt. Wie es mit dem Titel nun weitergeht, steht allerdings noch in den Sternen, zu oft führte eine zunächst angekündigte Pause zum endgültigen Stop des Titels.

Spektakuläre Sprünge in Splashdown.



Der Held Eike in Shadow of Memories.

Shadow of Memories kommt für Xbox und PC

Vor über einem Jahr veröffentlichte Konami mit 'Shadow of Memories' ein ungewöhnliches Adventure, das bei den PS2-Besitzern für spannende Spielstunden sorgte. Nun wird dieser Titel für PC und Xbox umgesetzt - das erste Projekt von KOE R&D. Dies sind die neuen europäischen Entwicklungsstudios von Konami of Europe, die in London angesiedelt sind.

'Shadow of Memories' feierte vor rund einem Jahr bereits Erfolge auf PlayStation 2 und konnte bei gamesweb.com 81 Prozent Spielspass verbuchen. Ihr übernehmt die Steuerung des jungen Eike Kuschs, der eines Tages plötzlich auf offener Strasse erstochen wird und stirbt. Doch ein androgynes Wesen mit Namen 'Homunculus' gibt euch eine zweite Chance. Nun könnt ihr in der Zeit etwas zurückreisen und versuchen, euren Mord aufzuhalten. Um hinter das Geheimnis des Mörders und Eikes Vergangenheit zu gelangen, müsst ihr in verschiedene Epochen bis zum Mittelalter reisen und so bestimmte Sachen verändern, damit sie auf die aktuelle Zeit einen Einfluss haben.

Das im Oktober 2000 gegründete KOE R&D (Research & Development) verspricht für die PC- und Xbox-Umsetzungen von 'Shadow of Memories' eine für das jeweilige System verbesserte Grafik und optimal angepaßte Spielbarkeit. Sowohl die Xbox- als auch die PC-Version werden voraussichtlich im September 2002 erscheinen.

Kunio Neo, Präsident von Konami of Europe:

Natürlich sind wir sehr stolz darauf, daß unser neues Entwicklungsstudio einen so hervorragenden Start absolviert. Die erstklassige Leistung ist erneut ein Beweis dafür, wie ernst Konami seine europäischen Geschäfte nimmt und dass wir von dem Markt und den Chancen in Europa absolut überzeugt sind.

Tony Bickley, Konami of Europe's R&D Studio Manager:

'Shadow of Memories' ist der perfekte Einstieg für uns, und wir sind sicher, daß der Titel sehr gut laufen wird. Zur Zeit arbeiten wir an einer ganzen Reihe neuer Projekte - sowohl für die traditionellen Spieleplattformen als auch in ganz neuen Bereichen. Dies ist eine aufregende Zeit für das Studio.

Ubi Soft kündigt Aliens vs Predator an

Mit der 'Aliens vs Predator'-Reihe schuf Fox Interactive zwei erfolgreiche Ego-Shooter für PC. Nun soll der Kampf zwischen den Hollywood-Monstern Alien, Predator und den schwächlichen menschlichen Soldaten auf dem Game Boy Advance ausgetragen werden.

Hierzu haben 20th Century Fox und Ubi Soft ein Abkommen bis 2003 geschlossen, das Ubi Soft erlaubt, ein GBA-Spiel basierend auf dieser Lizenz zu erschaffen. Damit will man an den Erfolg der gleichnamigen PC-Reihe, von der sich mehr als eine Million Exemplare verkaufen ließen, anknüpfen und die Spannung des Originals auf den GBA-Screen umsetzen. Als menschlicher Kämpfer, als Alien oder als Predator kämpft ihr euch durch düstere und erschre-

ckende Szenarien, die direkt aus den Filmvorlagen 'Aliens' und 'Predator' stammen könnten.

Steve Bersch, Präsident von Fox Interactive: *'Aliens vs Predator' ist eine der erfolgreichsten Spielefranchises von Fox Interactive und wir sind sehr erfreut, für das Debüt auf Game Boy Advance mit Ubi Soft eine Partnerschaft zu schließen.*

Kingdom Under Fire-Nachfolger für Xbox

In punkto Strategiespiele sieht es im Konsolenbereich nach wie vor eher trist aus. Das könnte sich aber zumindest für Xbox-Besitzer bald ändern, denn es wurde ein neuer viel versprechender Echtzeit-Strategietitel für die Microsoft-Konsole angekündigt.

Mit 'Kingdom Under Fire' schufen die Entwickler von Phantagram anfangs letzten Jahres ein eher mittelmäßiges Echtzeit-Strategiespiel für PC im Stil von 'Warcraft II', das bei gamesweb.com eine Wertung von 71 Prozent Spielspass erhielt. Nun kündigen Phantagram einen Nachfolger an, der für Xbox im Frühling 2003 erscheinen soll. 'Kingdom Under Fire 2: The Crusaders' wird 200 Fantasy-Charaktere bieten, wobei jede Figur aus 3000 Polygonen gefertigt wird - die Heldenfiguren sogar aus 10'000 Polygonen. Die Kämpfe werden stark von den Konfigurationsmöglichkeiten durch den Spieler beeinflusst sein:



Ihr könnt die Soldaten und Generäle durch neue Waffen und Ausrüstungsteile aufwerten und sogar Umgebungsdetails wie Wind, Sonne oder die Bodenart haben einen Einfluss auf die Gefechte.

Wreckless auf PS2 mit Zusatzfeatures

Erst vor wenigen Tagen wurde bekannt, dass Activision ihren höchst erfolgreichen Xbox-Launchtitel 'Wreckless: The Yakuza Mission' auch für PlayStation 2 veröffentlichen will. Nun gab der Hersteller offiziell bekannt, dass sich PS2-Besitzer auf einige Spezialfeatures freuen dürfen.

In 'Wreckless: The Yakuza Mission' erledigt ihr in einer lebendigen Stadt zahlreiche actionlastige Aufträge in verschiedenen Fahrzeugen. Je nachdem, ob ihr euch für eine Karriere als Polizist oder Gauner entscheidet, bekommt ihr andere Missionen und andere Karossen zu Gesicht. Die PS2-Version wird zu den 25 Fahrzeugen und 20 regulären Missionen noch 20 Sub-Missionen bieten, mit denen sich verschiedene Cheats freischalten lassen. Außerdem dürfen PS2-User in einem Mehrspielermodus heiße Kopf-an-Kopf-Rennen mit einem Mitspieler absolvieren. 'Wreckless: The Yakuza Mission' für PlayStation 2 wird voraussichtlich im Herbst 2002 erscheinen.

ISS2 zum GameCube-Start

Fußballfans können sich wahrlich nicht über das Engagement von Konami in diesem Genre beschweren: Nach 'International Superstar Soccer' und 'Pro Evolution Soccer' kündigt sich mit 'ISS2' bereits ein weiterer Fußballtitel an. Doch dieses Spiel erscheint nicht nur für PlayStation 2, sondern auch für Xbox und GameCube. Nun gab Konami of Europe bekannt, dass 'ISS2' sogar ein Starttitel der neuen Nintendo-Konsole sein wird, also am 3. Mai 2002 in den Handel kommt.



Soll pünktlich zum GameCube-Launch erscheinen: ISS2.

Insgesamt 58 internationale Teams kämpfen bei 'ISS2' dank FIFPro-Lizenz mit den original Spielern auf PlayStation 2, Xbox und GameCube um Sieg oder Niederlage, frühzeitiges Ausscheiden oder den Einzug ins Finale. Im Stil der langjährigen 'ISS'-Tradition setzen die Entwickler von Konami in Osaka (Konami Computer Entertainment Osaka) bei 'ISS2' allerdings vor allem auf actionbetonten Fußball ohne lange Eingewöhnungszeit. Dass der Realismus trotzdem nicht zu kurz kommt, dafür sollen nicht zuletzt die wirklichkeitsgetreue Ballphysik und die unzähligen Optionen sorgen, die auch bei Profis keine Wünsche offen lassen. Als besonderes Feature konnte Konami den ehemaligen Nationalspieler Bernd Schuster als Co-Kommentator verpflichten.

Grand Prix 4 - Keine Verschiebung

Kürzlich sorgte eine Fehlermeldung im Internet für Verwirrung, was den kommenden potentiellen Top-Hit 'Grand Prix 4' von Geoff Crammond für PC und Xbox betrifft. Dieser Meldung entsprechend bliebe auch die

F1-Simulation nicht von Release-Verschiebungen verschont und würde erst zu einem wesentlich späteren Zeitpunkt in den Läden stehen. Die Rede war in diesem Fall von Winter 2002, doch Fans können beruhigt durchatmen. Gegenüber den Kollegen von PC Games bestätigte die deutsche Niederlassung von Publisher Infogrames, dass es sich dabei definitiv um eine Fehlermeldung handle.

Der Nachfolger des mehrfach ausgezeichneten 'Grand Prix 3' befindet sich demnach weiter auf Kurs und soll pünktlich veröffentlicht werden. Fans und Anhänger des Rennsports, insbesondere natürlich der Formel 1, dürfen sich zunächst also weiterhin auf einen Release im Juni diesen Jahres freuen.

Maximo geht in die zweite Runde

Mit 'Maximo: Ghosts to Glory' schuf Capcom ein äußerst spaßiges PlayStation 2-Abenteuer, das gekonnt aktuelle 3D-Grafik mit klassischem Action-Jump'n Run-Gameplay à la 'Ghouls'n Ghosts' verbindet.

Wie IGN berichtet, hat David Stiller von den 'Maximo'-Machern Capcom Digital Studios in einem Interview bestätigt, dass bereits an 'Maximo 2' (Arbeitstitel) gearbeitet wird. Das Gameplay wird sich stark am Vorgänger orientieren, dafür wird die Perspektivenführung verbessert und die Figur des Gevatter Tods wird stärker in die Handlung mit eingebunden. Wie schon beim ersten Teil wird der japanische Zeichner Susumu Matsushita beim Charakterdesign mitarbeiten und möglicherweise wird ein geheimes 2D-Side-Scrolling-Spiel in 'Maximo 2' zu finden sein. Capcom hat allerdings eine Fortsetzung zu 'Maximo' noch nicht offiziell bestätigt.

Everquest Online Adventures angekündigt

'Everquest' ist mit über 400.000 aktiven Spielern das weltweit erfolgreichste Online-Rollenspiel im PC-Sektor. Nun soll diese epische Rollenspiel-Welt auch im Konsolensektor für Furore sorgen - in einem neuen Spiel auf Sonys PlayStation 2.

gen - in einem neuen Spiel auf Sonys PlayStation 2.

Mit 'Everquest Online Adventures' kündigt Sony Online Entertainment ein komplett neues Spiel in dieser Reihe für PlayStation 2 an, das 500 Jahre vor dem Original-'Everquest' auf PC angesiedelt ist. Neun spielbare Rassen und dreizehn verschiedene Klassen werden zur Auswahl stehen, wobei das Aussehen der Spielfigur in punkto Gesicht, Haare und Geschlecht frei wählbar ist. Laut Sony Online wird man auf eine komplexe Welt mit neun Städten und acht verschiedenen Terrains treffen, die keine Upgrades oder Add-ons brauchen wird. Auf der 360 Quadratmeilen großen Welt werden die Spieler auf unterschiedliche Quests treffen und so spannende Online-Abenteuer erleben.

Das auf Plug & Play ausgerichtete 'Everquest Online Adventures' soll ohne Probleme auch mit 56k-Modems funktionieren und in den USA voraussichtlich im 2. Quartal 2003 starten.

Releaseliste

Woche 16: 15.04. - 21.04.2002

- | | |
|--|-------|
| - MTV Sports: Snowboarding. Relaunch | PSone |
| - Rugrats: Auf der Suche nach Reptar. Relaunch | PSone |
| - Pirates - The Legend Of Black Kat | Xbox |

Woche 17: 22.04. - 28.04.2002

- | | |
|---|-------|
| - Crash | Xbox |
| - Drakan - The Ancients' Gates | PS2 |
| - Ice Age | GBA |
| - The Scorpion King - Schwert des Osiris | GBA |
| - Space Invaders | GBA |
| - Ultimate Fighting Championship: Tapout | Xbox |
| - Bass Fishing | PSone |
| - Everblue | PS2 |
| - FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002 | PSone |
| - FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002 | PS2 |
| - FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002 | Xbox |
| - Iron Aces 2 - Birds Of Prey | PS2 |
| - Der MeisterTrainer - Saison 2001 / 2002 | Xbox |
| - MX 2002 Featuring Ricky Carmichael | Xbox |
| - Top Angler | PS2 |

Im Juni erhältlich: GP 4 (Bild GP3 für PC).





Alle Xbox-Besitzer dürfen sich freuen: Mit 'Jet Set Radio Future' erscheint Segas Spiele-Klassiker, der Cel-Shading so überaus populär gemacht hat und sowohl grafisch begeistern, als auch mit einer innovativen Spielidee aufwarten konnte, nun auch auf Microsofts Konsole.

Ausgeflippte Jugendliche und böse Geschäftsmänner

Schon bei der Story und ihrer Erzählung offenbart 'Jet Set Radio Future' seinen ganz eigenen Stil. Um euch in die bunte Zukunftsvision von Sega einzuführen, ist nämlich wie schon beim Vorgänger der coole DJ Professor K zuständig, der auch den Piratensender 'Jet Set Radio' moderiert. Aber alles der Reihe nach, denn bei dem ausgeflippten Szenario von 'Jet Set Radio Future' lohnt es sich, etwas Zeit zu investieren: Wir befinden uns im Tokio der Zukunft, genauer im Jahr 2024, und ein zwielichtiges Unternehmen genannt die Rokkaku-Gruppe kontrolliert die Stadt. Während sich einige der übermächtigen Rokkaku-Gruppe unterwerfen und andere ihr Schicksal einfach hinnehmen, kämpfen ein paar mutige Jugendliche für ihre Freiheit. Diese jungen Freiheitskämpfer werden Rudies genannt und ha-

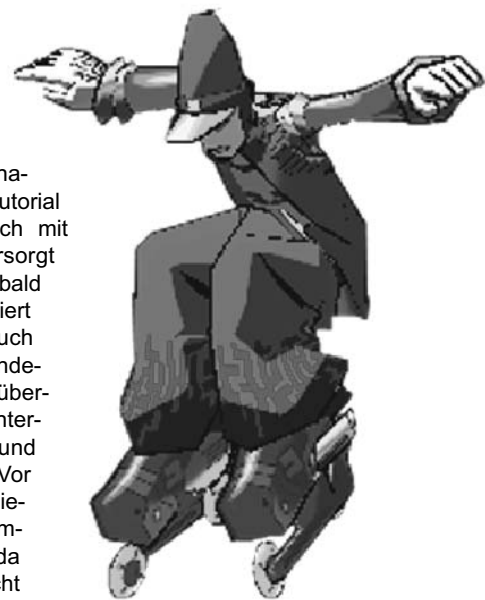
ben leider ein entscheidendes Problem: sie halten nicht zusammen. Anstatt mit vereinten Kräften gegen die Rokkaku-Gruppe vorzugehen, liefern sich die Rudies nämlich Kämpfe um ihre Territorien, die sie mit Graffitis markieren. Natürlich haben sich aber auch unter den Rudies einige Gruppierungen gebildet, darunter auch die GGs, welche die Helden des Spiels darstellen.

Selbstverständlich gibt es aber noch andere durchgeknallte Charaktere wie beispielsweise den psychopathischen Polizeichef Hayashi oder auch den Oberbösewicht Rokkaku Gouji. Alle Charaktere haben jedenfalls ihren ganz eigenen Charme. Sogar die spielbaren Skater der GGs wachsen einem früher oder später ans Herz, auch wenn man von ihnen nicht viel mehr als 'Yo!', 'Woohoo!' oder 'Yeah!' zu hören bekommt.

Los geht's

Das Spiel selber beginnt damit, dass ihr als Yoyo den GGs beitreten wollt und deshalb einige Prüfungen absolvieren müsst. Diese Prüfungen stellen dann natürlich auch gleich das Tutorial zum Spiel dar, das euch mit Grundkenntnissen versorgt und ins Spiel einführt. Sobald ihr dieses Tutorial absolviert habt, dürft ihr aber auch die Kontrolle über die anderen Mitglieder der GGs übernehmen, die alle mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen aufwarten. Vor allem für Anfänger sind diese Werte aber problemlos zu vernachlässigen, da man ohnehin noch nicht richtig Gebrauch von ihnen machen kann.

Die Steuerung konnte schon bei 'Jet Set



Trotz Comic-Look ist die Stadt extrem detailliert.



Radio' begeistern, da man schon nach wenigen Spielminuten beeindruckende Manöver ausführen konnte, aber trotzdem nicht das Gefühl hatte, unterfordert zu sein. So ist es natürlich auch beim Nachfolger: Nach wie vor springt ihr mit der A-Taste und grindet automatisch, wenn ihr auf einer geeigneten Kante oder Ähnlichem landet. Das ist zwar gut, weil es wie gesagt sehr simpel ist und definitiv niemanden überfordern wird, kann aber im späteren Spielverlauf auch zur Qual werden, da ihr manchmal anfangt zu grinden, ohne dies zu wollen. Beim Sprayen stößt

man dann aber schon auf die erste, große Veränderung: Zwar müsst ihr immer noch R betätigen, um zu sprayen, das war's dann allerdings auch schon. Das Ausführen von vorgegebenen Bewegungen mit dem Analog-Stick wie es auf dem Dreamcast nötig war, fällt weg und nach einigen Sekunden mit gedrückter R-Taste ist euer erstes Graffiti vollendet. Obwohl viele Spieler dieser Vereinfachung im Vorfeld eher kritisch gegenüberstanden, kann sich das Ergebnis sehen lassen. Dank dem einfacheren Sprayen und dem fehlenden Zeitlimit lassen sich nun nämlich um einiges größere Graffiti sprayen, die bis zu zehn Spraydosen brauchen, die ihr in den Levels einsammeln müsst.

Damit das Ganze aber nicht langweilig wird, hat Sega den Trick-Aspekt von 'Jet Set Radio Future' um einiges verfeinert. Dieses Mal könnt ihr nämlich tatsächlich kon-



Ein Geländer schreit förmlich nach einem Grind.

vor skatet ihr durch die Stadt und versucht Punkte zu erreichen, an denen ihr Graffiti sprayen müsst. Die Polizei sitzt euch dabei nicht mehr wirklich im Nacken, da sie nur in getrennten, vorgesehenen Situationen auftaucht, in

der Zukunfts-Version beispielsweise mit zahlreichen Brücken, die Fußgänger über die vielbefahrenen Strassen bringen sollen und beim ersten Anblick fast schon verwinkelt wirken. Natürlich sind eben diese Fußgänger auch unterwegs und können von euch umgerempelt werden, sofern sie nicht rechtzeitig wegspringen können. Dann gibt es aber noch Ortschaften wie Kibogaoka Hill, wo ihr über die Dächer von hunderten von kleinen Hütten skatet und grindet, bei denen ihr Minuten braucht, um das Areal komplett zu durchfahren, auch wenn ihr euch per schnellem Grind fortbewegt.

Doch auch das ist noch nicht alles. Dank dem Zukunftsszenario konnte Sega nämlich allerlei nützliche Kleinigkeiten einbringen, wie beispielsweise den 'Boost Dash', der euch im Tausch gegen zehn Spraydosen einen kurzen Geschwindigkeitsschub verschafft, oder die Fähigkeit, Telefonmasten oder sogar Ventilationsröhren an Häuserwänden hochzugrinden. So unwichtig wie man meinen könnte, sind diese aber natür-

lich nicht, da ein Weiterkommen ohne den geschickten Einsatz aller Fähigkeiten früher oder später unmöglich wird.

Während sich die Story dann entwickelt und ihr euch selbst von Ortschaft zu Ortschaft bewegt, indem ihr durch die einzelnen Stadtteile fahrt, werdet ihr immer wieder auf neue Gesichter stoßen, die ebenfalls auf Rollern unterwegs sind. Meist müsst ihr diesen Gestalten dann imponieren, um sie zu überzeugen, den GGs beizutreten. Insgesamt gibt es 24 Skater, die freigespielt und dann sowohl im Einzelspielermodus als auch in den Mehrspielermodi benutzt werden können.

Wer 'taggt' wen?

Brandneu ist auch der Mehrspielermodus von 'Jet Set Radio Future'. Insgesamt stehen hier fünf verschiedene Spielmodi zur Auswahl, die ihr mit bis zu drei Mitspielern spielen könnt. Die Modi reichen hierbei von normalen Rennen über Ballspiele, bei denen man eine Runde fahren muss, ohne den Ball zu verlieren, bis hin zum 'Graffiti-Krieg', bei dem ihr möglichst vie-



Die Strassen von Tokio sind voll mit Menschen.

trolliert Moves ausführen, auch während dem Grinden. Dabei stehen euch zwei verschiedene Arten von Tricks zur Verfügung: Tricks, die ihr mit der Y-Taste ausführt, haben zur Folge, dass ihr danach rückwärts fahrt, grindet oder springt, lassen euch also eine 180 Grad-Drehung machen. Mit der X-Taste führt ihr hingegen ganz normale Tricks aus. Diese Tricks sehen allerdings nicht nur toll aus und bringen euch Punkte - durch die ihr 'Graffiti-Souls' freischaltet, die wiederum neue Graffiti freischalten, wenn ihr sie einsammelt - sondern sind auch für das Gameplay wichtig, da ihr durch das Ausführen von Tricks an Geschwindigkeit gewinnen könnt.

Im groben Ganzen ist das Gameplay glücklicherweise aber dasselbe geblieben. Nach wie

denen ihr eine mehr oder weniger große Gruppe an Polizisten umrumpeln und dann ansprayen müsst. Um Langeweile erst gar nicht aufkommen zu lassen, gibt es dann aber immer wieder Wettkämpfe gegen andere Rudies, die den weiter unten erwähnten Mehrspielermodi entsprechen. So müsst ihr beispielsweise eine komplette Runde durch einen Stadtteil fahren oder alle eure Gegner vollsprayen.

Ebenfalls nicht unwichtig sind die nun viel größeren Areale, auf denen ihr euch herumtreiben und Graffiti sprayen könnt. Jeder der insgesamt 16 Stadtteile wurde nämlich nicht nur mit viel Liebe zum Detail gestaltet, sondern ist auch sehr weitläufig. Die Busstation Shibuya Terminal, die bereits in 'Jet Set Radio' zu den Lokalitäten zählte, beeindruckt in

Corn hinterlässt ein Graffiti der GGs.



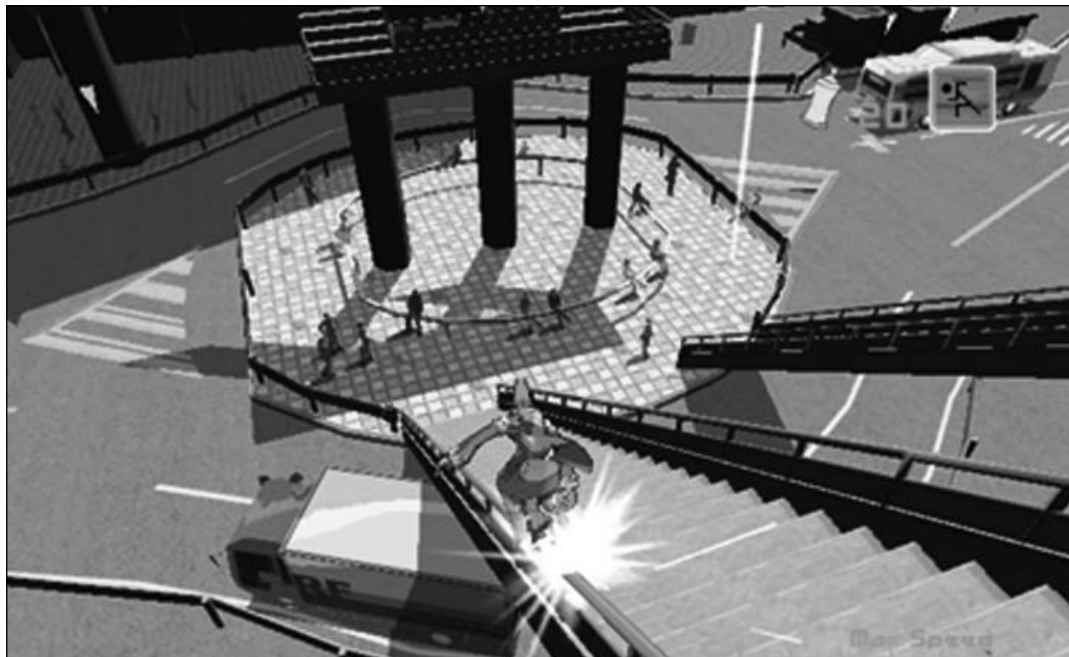
le Graffitis an die Wände sprühen müsst. Wer lieber direkt auf seine Gegner losgehen will, der kann dies bei 'Tag des Taggers' tun, wo alle Gegner besprüht und somit ausgeschaltet werden müssen.

Leider reichen alle Mehrspielermodi sowohl grafisch als auch spielerisch nicht an das Einzelspielerszenario heran und sind somit nur ein nettes Beiwerk. Richtige Stimmung kommt zu dem frühestens bei drei Spielern auf, besser aber sind vier, damit die Team-Funktion genutzt werden kann.

Cel-Shading in Perfektion

'Jet Set Radio' hat es populär gemacht und 'Jet Set Radio Future' zeigt einmal mehr, wie man es perfekt einsetzt. Die Rede ist von Cel-Shading, das eine dreidimensionale Grafik wie einen lebendigen Zeichentrickfilm erscheinen lässt. Jedenfalls zeigt sich natürlich auch 'Jet Set Radio Future' in diesem Gewand und in Sachen Grafik mehr evolutionär als revolutionär. Alles wurde konsequent weiterentwickelt und verbessert, das fängt bei den nun aus viel mehr Polygonen bestehenden Charakteren an, setzt sich bei den extrem detaillierten und riesigen Stadtteilen fort und hört bei der bis auf wenige Ausnahmen konstanten Framerate von 60 beziehungsweise 50 Bildern pro Sekunde auf.

Auch die Animationen können aber auf ganzer Linie überzeugen. Egal ob ihr gerade friedlich durch die Stadt skatet oder über Leitplanken oder Geländer grinet und dabei Tricks ausführt, alle Animationen sind sehr flüssig und wirken lebensecht. Auch von steifen Übergangsanimationen oder Ähnlichem ist keine Spur zu



'Die Treppe benutzen' mal anders.

sehen. Kleine Details wie wegfliegende Vögel oder Blätter von Sträuchern, die durch die Luft wirbeln, wenn ihr sehr nahe an

auffällt, ist der exotische Soundtrack von 'Jet Set Radio Future'. Die 30 vorhandenen Musikstücke sind nämlich eine



ihnen vorbeifahrt, setzen dem Ganzen dann die Krone auf.

Ein Soundtrack zum Ausflippen
Was schon nach kurzer Spielzeit

bunte Mischung aus Hip Hop, Techno und eher ungewohnter, japanischer Musik. Ob die Musik gefällt, ist auf jeden Fall stark geschmacksabhängig, und wer den Sound absolut nicht ausstehen kann, der hat leider ein kleines Problem, da weder einzelne Lieder ausgeschaltet oder übersprungen werden können, noch eigene Musik importiert werden kann. Ohren zu und durch, lautet hier dann wohl die Devise. Immerhin kommen Besitzer von Home Cinema-Anlagen in den Genuss von bestem Surround-Sound.

Sascha Szopko

Entwickler:

Smilebit

Publisher:

Infogrames

Genre:

Action

Spieleranzahl:

1-4

USK:

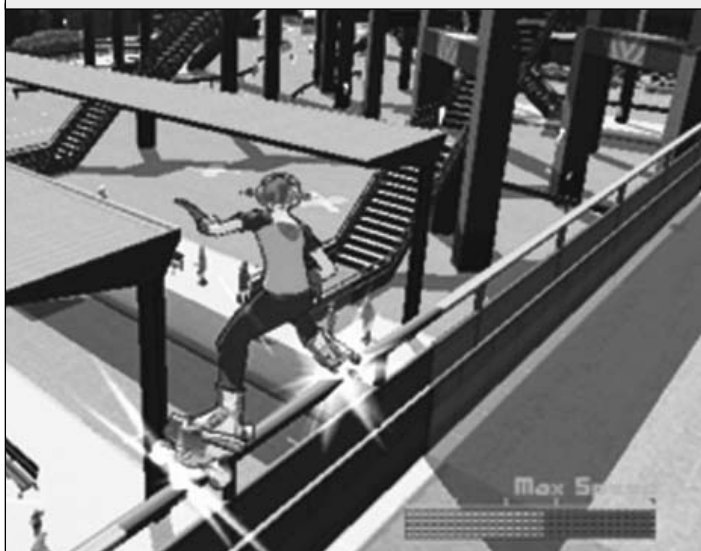
Ab 12 Jahren

Release:

Erhältlich

Ein mehr als würdiger Nachfolger zu einem ausgezeichneten Spiel. So lässt sich 'Jet Set Radio Future' kurz beschreiben. Hier erwartet euch ein typisch japanisches Action-Spiel, bei dem ihr in der Zukunft durch die bunten Strassen Tokios brettern und Graffitis an alle möglichen Objekte und auch Subjekte sprayen müsst. Zusätzliche, freispielbare Graffitis und Skater garantieren dabei die nötige Langzeitmotivation, für die die Mehrspielermodi nur bedingt sorgen können, da sie einfach nicht mit dem genialen Einzelspielermodus mithalten können. Wer keine Allergie gegen Cel-Shading oder ausgeflippte Szenarien hat, muss einfach zugreifen, ein dermaßen gutes Spiel findet man nicht alle Tage.

Auch Beat ist wieder mit dabei.



Bewertung

Grafik		90%
Sound		87%
Gameplay		90%
Multiplayer		80%
Anspruch		84%
Spielspass		90%



PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

Ahoi! Electronic Arts schickt alle PlayStation 2-Besitzer mit 'Pirates: The Legend of Black Kat' in ein großes Abenteuer mit seltsamen Kreaturen, fiesen Freibeutern und spektakulären Seeschlachten.

Das Wort 'Pirates' dürfte Spiel-Veteranen aufhorchen lassen, allerdings handelt es sich nicht um einen Nachfolger des Klassikers, der vor einigen Jahren auf verschiedenen Heimcomputern und Konsolen für wochenlangen Spielspass sorgte. Das sollte euch aber nicht davon abhalten, Westwoods neuem Titel eine Chance zu geben.

Eine alte Geschichte

Nach einem hübschen Intro werdet ihr bereits in die Geschichte eingeführt: Eines Nachts erzählt ein Pirat einem Mädchen eine Geschichte aus vergangenen Tagen, rund um das sagenumwobene Schiff Winddancer. Hier dürft ihr das Schiff auch gleich schon selbst steuern, um in einer Bucht angreifende feindliche Schiffe zu besiegen. Danach folgt bereits eine weitere Zwischensequenz, in der eine nahe gelegene brennende Villa gezeigt wird, in der der Gouverneur dieser Insel von einem fiesen Piraten ermordet wird.

Die Heldin des Spiels, die rassige rothaarige Piratin Katarina Leon,

trifft zu spät in dem bereits lichterloh brennenden Haus ein, denn ihr Vater, der Gouverneur, ist schon verstorben. Immerhin hat er ihr einen Abschiedsbrief hinterlassen, in dem er ihr etwas von ihrer verstorbenen Mutter, einer berühmten Piratin, erzählt. Um das Geheimnis zu lüften, muss die junge Freibeuterin das Grab ihrer Mutter finden, womit ihr ins Spiel kommt - klar, dass ihr dabei auch den Tod von Katarinas Vater rächen wollt.

Fußmärsche, Schatzsuchen und Fechtkämpfe

Gleich zwei Spiele in Form von zwei Spielmodi werden euch geboten. Diese sind aber nicht etwa getrennt anzuwählen, sondern sind ineinander verflochten. Im Kapitänsmodus durchstöbert ihr zu Fuß die zahlreichen Inseln des Piratenreichs nach Schätzen, die eurem Konto massig Dukaten bringen. Ihr trefft auf herumstehende Schatztruhen, aber auch auf verschiedene Gegner: Neben Piratenhalunken mit unterschiedlicher Bewaffnung müsst ihr auch seltsame Viecher wie große Krebse, schreiende Geister oder herumhüpfende Totenschädel



besiegen. Viele der besiegten Feinde hinterlassen immerhin ein Item, das entweder Geld bringt, eure Energie auffrischt oder hilfreiche Waffen zur Verfügung stellt. In punkto Rätsel haben sich die Entwickler allerdings zurückgehalten - bis auf die klassische Schlüsselsuche für verschlossene Schatztruhen und das Finden der richtigen Taktik bei den zähen Bossfights werden eure grauen Zellen geschont.

Duelle auf hoher See

Habt ihr eine der Inseln komplett erforscht, müsst ihr zurück zum Landungssteg, wo euer Schiff vor Anker liegt. Betretet ihr die Winddancer, schaltet

Entwickler:

Westwood

Publisher:

Electronic Arts

Genre:

Action-Adventure

Spieleranzahl:

1-2

USK:

Ab 12 Jahren

Release:

Erhältlich

Westwood hat eigentlich alles richtig gemacht: Nach einem etwas langweiligen Einstieg wird man mehr und mehr von dem simplen aber spaßigen Spielverlauf gepackt. Sowohl der Action-Adventure-Part, als auch die Schiffsschlachten locken einem immer wieder für eine kurze oder längere Spielsession vor die PS2. Leider wirken aber das Gameplay und die Optik etwas unspektakulär brav. Fans des Piratengenres kann dieses Spiel aber im Grunde uneingeschränkt empfohlen werden.

das Spiel in den Schiffsmodus: Ihr steuert das Schiff aus einer Schräg-von-oben-Perspektive und feuert auf Knopfdruck die Kanonen ab. Hier gibt es eine Spezialanzeige, die sich langsam füllt und besonders heftige Schüsse ermöglicht. Außerdem könnt ihr besondere Items wie zum Beispiel Stinkbomben oder eine Nagelkette einsetzen, die in ihrer Zahl natürlich begrenzt sind. In punkto Anzeigen solltet ihr außerdem die Energieanzeige des Schiffs im Auge behalten und von Zeit zu Zeit Energie- und Segel-Auffrischer einsetzen. Des Weiteren findet ihr neben einem praktischen Kompass noch eine Windanzeige, die sich langsam auflädt und euch mit Druck auf die Kreis-Taste einen kurzen Geschwindigkeitsschub gewährt.

David Stöckli

Selbst untoten Piratenkreaturen muss sich Katarina stellen.



Bewertung

Grafik		77%
Sound		82%
Gameplay		75%
Multiplayer		74%
Anspruch		75%
Spielspass		79%



GOLDEN SUN

Bereits für Game Boy gab es einige hervorragende Rollenspiele, doch auf Nintendos aktuellem Handheld sah es diesbezüglich düster aus. Jetzt erscheint aber das bereits im Vorfeld hochgelobte Rollenspiel 'Golden Sun' für Game Boy Advance.



Die effektvollen Kämpfe erfreuen das Auge.

Es war einmal ...

Die Handlung des Spiels setzt im friedlichen Dorf Vale, am Fuße des heiligen Aleph-Bergs, ein. Die Ältesten von Vale sind für den Schutz des Bergs und dessen heiliges Innere verantwortlich, ein Siegel, das die Wissenschaft der Alchemie schützt. Doch eines Nachts erzürnt der Berg: Inmitten eines Gewitters wird die Hauptfigur des Spiels mit dem Namen Isaac geweckt und von seiner Mutter zur Dorfmitte geschickt, wo er Schutz suchen soll. Denn das Dorf ist in Gefahr - riesige Felsbrocken stürzen auf Vale herab. Der schockierte Isaac überlebt aber die Unglücksnacht, nachdem er von zwei seltsamen Gestalten angegriffen und KO geschlagen wurde.

Ein paar Jahre später: Das Dorf Vale erstrahlt in neuem Glanz und Isaac ist zu einem kräftigen Teenager herangewachsen. Zusammen mit seinem Freund Gareth, dem Mädchen Jenna und einem Alchemist machen sie sich eines Tages auf, das Geheimnis des heiligen Berges zu erkunden ...

Klassisches Gameplay

In diesem ersten Dungeon lernt ihr auch bereits das Gameplay von 'Golden Sun' kennen. Ihr seht die Spielfigur stets aus einer Schräg-von-oben-Perspektive, bewegt sie mit dem Steuerkreuz durch die Umgebung und untersucht Schränke, Kisten und Ähnliches. Kenner von klassischen Rollenspielen wie zum Beispiel der 'Final Fantasy'-Reihe werden sich sofort heimisch fühlen: So trifft ihr auch hier beim Erkunden der Gegend auf der Oberwelt ständig auf nicht erkennbare Feinde, worauf das Spiel in eine sehenswerte Pseudo-3D-Ansicht wechselt. Der Kampf selbst läuft rundenbasiert ab.

Schon in diesem ersten Dungeon trifft ihr auf ein weiteres auffälliges Feature von 'Golden Sun', denn es gilt zahlreiche Rätsel zu lösen. Bereits zu Beginn müsst ihr beispielsweise schon Psynergie einsetzen, um entfernte Säulen zu verschieben. Außerdem finden sich verschiedene Irrwege und Hüpfabschnitte, die zwar nicht eure Geschicklichkeit for-

dern, aber in Form von einer Art Labyrinth trotzdem nicht ganz einfach sind. Später müsst ihr dann noch den Wasserstand eines Sees so verändern, dass schwimmende Baumstämme eine Brücke bilden, Wasserröhren richtig anordnen, in einer Wüste euren Hitzepegel mittels versteckter Oasen abkühlen oder den richtigen Weg über zerbröckelnde Plattformen finden.

Bei 'Golden Sun' dreht sich alles um die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Wind jede Spielfigur ist mit einem dieser Elemente verbunden und auch die hilfreichen Wesen namens Dschinns sind nach diesen Kriterien geordnet. Verbindet



Entwickler:

Camelot

Publisher:

Nintendo

Genre:

Rollenspiel

Spieleranzahl:

1-2

USK:

Ab 6 Jahren

Release:

Erhältlich

Es ist wirklich sehenswert, was Camelot da an Farbpracht und Effekten aus der Game Boy Advance-Hardware herauskitzelt. Die spannenden Kämpfe und das komplexe Elemente-System bergen viele Freiheiten und Kombinationsmöglichkeiten, trotzdem kommen auch Neulinge damit klar. Ebenfalls lobenswert sind die teils arg kniffligen Rätsel, die sich angenehm vom sonstigen Schalter/Schiebe-Einerlei abheben.

ihr einen dieser Elemente-Geister mit euch, entstehen ganz eigene Kombinationen mit neuen Psynergie-Zaubern. Die Dschinns verbessern sogar die Charakterwerte der Spielfigur und lassen sie zuweilen sogar in eine höhere Charakterklasse aufsteigen. Ihr seht schon, allein dieses Feature bringt einiges an Taktik ins Spiel.

Zauberhafte Optik und angenehmer Sound

Glücklicherweise orientierten sich die Macher nicht nur in vielen spielerischen Belangen an der Hitserie 'Final Fantasy', denn der Titel kann auch optisch begeistern. Dabei sehen die unterschiedlichen Umgebungen nicht nur toll aus, sondern sind teilweise auch äußerst farbenfroh und effektiv animiert. Doch sogar noch etwas spektakulärer wirken die Kämpfe: der Hintergrund wird dabei skaliert und gezoomt, so dass ein 3D-Effekt entsteht.

David Stöckli

Bewertung

Grafik		90%
Sound		82%
Gameplay		79%
Multiplayer		71%
Anspruch		84%
Spielspass		87%

ONLINE SPIELEN MIT DER PS2

Trotz der oft hervorgehobenen Online-Fähigkeit der PlayStation 2 hat sich in unseren Breitengraden in Sachen Online-Gaming bisher herzlich wenig getan. Findige Köpfe haben aber schnell gemerkt, dass es auch ohne das nötige Zubehör aus dem Hause Sony möglich ist, sich über Internet spannende Wettkämpfe zu liefern.

Viele von euch wissen es vielleicht noch nicht! Online spielen mit der PS2 ist auch schon ohne Sonys Online-Kit möglich! Das Online-Kit wird voraussichtlich erst 2003 hier in Deutschland zu haben sein, ein genauer Releasetermin steht noch nicht fest. Sicher ist nur, dass dieser bis jetzt immer wieder verschoben wurde. Geplante Online-Spiele sind derzeit 'TimeSplitters 2', 'Gran Turismo 4', 'Everquest Online Adventures' und natürlich 'Final Fantasy XI'.

Online auf Highscore-Jagd

Im Moment beschränkt sich die Möglichkeit mit der PS2 online zu gehen auf ein Spiel: 'Tony Hawk's Pro Skater 3'. Doch gerade dieser Titel hat seinen Hauptanreiz im online spielen, da ihr euch hier mit Skatern aus der ganzen Welt, wie zum Beispiel den USA, Kanada, Norwegen, Schweden, Niederlande und natürlich auch Deutschland, messen könnt. Durch die Zeitverschiebung sind die Server nie leer, irgendwo findet ihr immer einen Gegner. Dabei werdet ihr auch unweigerlich auf einige treffen, die wirklich atemberaubende Highscores fahren. In L.A. ist es für einen geübten Spieler nicht schwer, die 20 Millionenpunktegrenze zu durchbrechen oder sogar noch mehr Punkte zu holen. Die Chatfunktion während des Spieles ermöglicht euch den Informationsaustausch zur Verbesserung eurer Skills.



PS2 mit USB-Ethernetadapter.

Jeder Spieler kann einen eigenen Server aufmachen, was euch garantiert, dass ihr dann als Host auch die Level spielen könnt, die ihr mögt. Zur Auswahl stehen alle Level, nur auf eure eigenen Parcours müsst ihr leider verzichten. Angetreten wird im 'Trick'-, 'Graffiti'-, 'Slap'- oder 'King of the Board'-Modus, wobei 'Trick' und 'Graffiti' definitiv die am häufigsten gespielten Varianten sind. Die Spielzeit könnt ihr von 30 Sekunden bis zu 10 Minuten einstellen und wenn ihr mal eine kleine Runde unge-

stört spielen wollt, muss der Host nur ein Passwort aktivieren, so dass lediglich Eingeweihte auf den Server kommen. Nach jedem Spiel kehrt ihr automatisch in den 'Freeskate'-Modus zurück, wo ihr dann eure Fertigkeiten perfektionieren könnt.

Die nötige Hardware

Mit ein wenig Zubehör ist es ziemlich einfach, die PS2 onlinefähig zu machen. Alles was ihr dafür braucht, ist ein USB-Ethernet-Adapter, einen Internetanschluss und unter Umständen ein paar Minuten Zeit, falls ihr den PC als Router einsetzen müsst. Am empfehlenswertesten wäre natürlich ein DSL-Anschluss, da ihr so keine Probleme in Form stockender Bilder habt, aber es ist auch möglich, über ein normales Modem online zu gehen. Zusätzliche Onlinekosten wie bei 'Final Fantasy XI' gibt es dabei nicht. Der USB-Ethernet-Adapter ist im Fachhandel ab 39 Euro oder bei Onlineversteigerungen kostengünstig erhältlich. Jedoch sind nicht alle Adapter kompatibel, mit den folgenden Adaptern ist es auf jeden Fall möglich online zu spielen: Teledat Fast Ethernet USB (Telekom - 50 Euro), USB to Ethernet Adapter (Genaue Typbezeichnung: ADMtek AN986-USB-Fast Ethernetkonvertierer, Atelco - 39 Euro), D-Link DU-E100 (D-Link

Deutschland - 55 Euro). Der NetGear USB-Ethernet-Adapter funktioniert mit 'Tony Hawk's Pro Skater' nicht!

Einen dieser Adapter benötigt ihr auf jeden Fall, je nach Anschlussart braucht ihr noch eine zweite Netzwerkkarte, wenn ihr den PC als Router benutzen müsst. Ab Windows 98SE ist das Programm 'Internet Connection Sharing' (ICS) integriert, durch welches ihr der PS2 die Freigabe für die Internetleitung geben könnt. Dieses Programm muss auch von allen T-DSL-Usern benutzt werden, da der Benutzername bei T-DSL zu lang ist. Des Weiteren könnt ihr den USB-Ethernet-Adapter direkt mit dem DSL-Modem oder mit einem bestehenden LAN verbinden.

Leider gibt es bis jetzt keine weiteren Informationen, ob ihr die Hardware auch bei kommenden Online-Spielen benutzen könnt. Sicher ist nur, dass die Möglichkeit des Online-Spielens einige sehr große Anreize hat. Zum einen habt ihr einen großen, ungeteilten Bildschirm für euch alleine und könnt euch mit bis zu drei Gegnern messen, zum anderen werdet ihr durch den gegenseitigen Informationsaustausch durch den Chatmodus zu ungeahnten Highscores kommen.

Markus Fömpe

Vier Skater beim online spielen im Level Vorstadt.





NHL 2002

Seit den guten alten 16Bit-Zeiten versorgt Electronic Arts fast alle Konsolen mit jährlich erscheinenden Sportspielen, die nicht selten auch die Referenz im jeweiligen Genre sind. Nun soll mit 'NHL 2002' den Eishockeyfans auf der Xbox eingeheizt werden.



Ob der Goalie den halten kann?

Wie man es erwarten würde, wird man schon im Intro mit actiongeladenen Ausschnitten auf das Geschehen eingestimmt. Im Hauptmenü angekommen wird euch das gewohnt übersichtliche Menü geboten, in dem ihr die grobe Auswahl an Modi wie 'Jetzt spielen', 'Spielmodi', 'NHL-Karten', 'Optionen' und 'EA Sports' findet, wobei sich hinter letzterem lediglich die Credits verbergen.

Die verschiedenen Spielmodi

'Jetzt spielen' entspricht einem 'Exhibition'-Modus, erlaubt also einen schnellen und einfachen Einstieg und ist ideal für Mehrspielerpartien. Die Bedeutung des nicht nur auf den ersten Blick etwas verwirrenden Menüpunktes 'Spielmodi' lässt sich recht einfach erklären: Hier findet ihr die verschiedenen, vor allem für Einzelspieler interessanten Spielmodi wie die 'Saison',

die 'Playoffs', ein ganz normales Turnier oder ein 'Shootout', quasi das Penaltyschiessen des Eishockeys. Im 'Saison'-Modus spielt ihr logischerweise eine ganze Saison mit einer beliebigen Mannschaft und könnt während dieser Zeit auch das

Management der Mannschaft mehr oder weniger selbst in die Hand nehmen. Theoretisch könnt ihr sogar nur diesen Part übernehmen, indem ihr den Computer eure Mannschaft spielen lässt, so dass ihr alleine durch gutes Management eingreifen könnt. Beim 'Playoff'-Modus werden, wie der Name schon sagt, nur die 'Playoffs' einer Saison gespielt, so dass ihr schon mit viel weniger Siegen zum Pokal kommen könnt.

NHL-Karten

Zu guter Letzt wollen wir uns noch der bisher unbeantworteten Frage nach den 'NHL-Karten' annehmen. Diese Karten stellen eine der größeren Neuerungen von 'NHL 2002' dar und erhöhen nicht nur die Langzeitmotivation, sondern bringen auch eine neue, taktische Note ins Spiel. Die 'NHL-Karten' bestehen nämlich aus insgesamt fast 200 Karten, die es alle zu sammeln gilt. 153 dieser Karten sind einem speziellen Spieler gewidmet, dessen Foto auch auf der Vorderseite zu

sehen ist. Alle diese Karten können während einem Spiel eingesetzt werden und bringen euch einen mehr oder weniger entscheidenden Vorteil, indem sie euren Spieler zum Helden machen. Die restlichen Karten, die nicht nur für bestimmte Spieler einsetzbar sind, bestehen aus Easteregg-Karten, Cheat-Karten und Feier-Karten.

Um an all diese Karten zu kommen, gibt es etwa 100 verschiedene, aufrufbare Aufgaben, die ihr zu erfüllen habt. Wenn ihr dies schafft, bekommt ihr eine bestimmte Menge an Punkten und könnt euch je zehn 'NHL-Karten' für 2'000 Punkte kaufen. Diese Aufgaben sind dabei sehr abwechslungsreich und gut ausgearbeitet, da ihr bei den ersten paar Spielen ganz automatisch Punkte kassieren werdet, was natürlich ungemein motiviert. Grund für den anfänglichen Punkteregen sind Aufgaben wie 'Spiele 10 Pässe in einem Drittel' oder 'Erziele ein Tor mit zwei unterschiedlichen Spielern', die man

Nach gelungenen Aktionen freuen sich die Spieler.





Die Spieler sind sehr detailliert.

nun mal schnell erfüllt, ob man will oder nicht. Aber natürlich gibt es auch Aufgaben für Profis, wie beispielsweise 'Erziele ein Tor mit dem ersten Schuss der Partie' oder 'Verwandle alle 5 Penalties' im 'Penaltyschiessen'.

Das Gameplay

Eigentlich gibt es hier fast nichts zu bemängeln: Die gute und direkte Steuerung von 'NHL 2002' ist ein wichtiger Teil der ebenfalls sehr guten Lernkurve, die für ein stetiges Verbessern der eigenen Fähigkeiten sorgt. Aber auch bei Mehrspielerpartien macht sich die Steuerung bezahlt, die in die Kategorie 'einfach zu erlernen, aber schwer zu meistern'

gehört. Ebenfalls erfreulich sind die Einstellungsmöglichkeiten, was den Schwierigkeitsgrad betrifft. Hier könnt ihr zwar wie gehabt aus einem von vier vorgefertigten Schwierigkeitsgraden wählen, wenn ihr wollt, könnt ihr aber noch einzelne Details individuell einstellen.

Wenn euch 'Einfach' beispielsweise zu einfach ist, ihr auf 'Mittel' aber am liebsten in den Duschraum flüchten wollt, könnt ihr euch einen idealen Zwischenwert suchen. Beeindruckend ist hierbei, dass nicht nur Dinge wie die Fitness der eigenen Spieler, sondern auch tatsächlich die Spiel- und die Passgeschwindigkeit, die Aggressivität der Gegner und

NHL 2002 - Tipps

Um im neusten Hockey-Titel aus dem Hause EA Sports die Drittel besser zu überstehen, haben wir folgende Tipps für euch parat:

1. Schaltet am besten auf manuellen Reihenwechsel um, da der automatische nicht immer funktioniert.
2. Gute Chancen ergeben sich meist, indem ihr von der blauen Linie aus schiesst. Die daraus resultierenden Abpraller lassen sich nämlich oft gut nutzen.
3. Wer's noch nicht gemerkt hat: Der Schwierigkeitsgrad und somit auch die Gegner-KI lässt sich mittels der zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten komfortabel anpassen.
4. Teamplay ist angesagt: Kämpft euch mit schnellen, kurzen Pässen bis vor das gegnerische Tor und vermeidet Alleingänge, die meistens eh nichts bringen.
5. Sammelt auf den verschiedenen Schwierigkeitsstufen fleissig Punkte, die ihr wiederum gegen NHL-Sammelkarten eintauschen könnt.
6. Kauft ihr NHL-Karten, dann solltet ihr die doppelten Karten gleich wieder verkaufen, da ihr so viele Punkte sparen könnt.

die Stärke von Checks eingestellt werden können. Während ihr nämlich anfangs noch langsam über das Eis kurvt und keine Probleme mit der Übersicht oder den Gegnern haben solltet, läuft das Spiel bei gesteigertem Schwierigkeitsgrad schon bald doppelt so schnell und eure Gegner werden euch des Öfteren so hart gegen die Bande knallen, dass die Scheiben wackeln. Eines der wenigen Probleme, die man mit dem Gameplay haben kann, sind allerdings die unrealistischen Spielergebnisse.

Sascha Szopko

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:
A. Philipp - ap@gamesweb.com
S. Szopko - Triple-S@gamesweb.com
A. Spies - as@gamesweb.com
T. Simon - ts@gamesweb.com
M. Fömpfe - markus@foempe.de
Geschäftsleitung:
J. Novakovic - jn@gamesweb.com
Anzeigen:
A. Philipp - ap@gamesweb.com
Dr.-Jasper-Str. 23
D-37603 Holzwinden
+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
Marktgassee 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

Entwickler:

EA Sports

Publisher:

Electronic Arts

Genre:

Sportspiel

Spieleanzahl:

1-4

USK:

Ohne Altersbeschränkung

Release:

Erhältlich

Beeindruckend, was EA Sports geleistet hat: Die Pluspunkte überwiegen ganz klar, da sich 'NHL 2002' nicht nur einer fast schon perfekten Spielbarkeit erfreut, sondern auch mit detaillierten Statistiken, dem innovativen NHL-Karten-System und einer schnellen, flüssigen Grafik aufwarten kann. Kleine Macken fallen dadurch allerdings umso mehr auf, Beispiele hierfür sind die sich wiederholenden Zwischensequenzen oder die hohen Resultate von auf 'realistisch' eingestellten Spielen.

Bei spektakulären Paraden gibt's Wiederholungen in Zeitlupe.



Bewertung

Grafik		86%
Sound		91%
Gameplay		92%
Multiplayer		92%
Anspruch		88%
Spiespass		91%

Die nächste Ausgabe (09/2002) erscheint am **29.04.2002** und ist online auf **www.gamesweb.com** downloadbar.