

LUIGI'S MANSION

Zum Launch der neuen Konsole aus dem Hause Nintendo zeigt Marios Bruder Luigi, was im lila Würfel steckt [S. 11]

SLED STORM

Wer vom Winter noch nicht Abschied nehmen will, liegt bei EAs Trendsport-Vergnügen genau richtig [S. 13]

NBA LIVE 2002

Basketball-Fans kommen nun auch auf der Xbox voll auf ihre Kosten, wobei 'NBA Live 2002' nicht nur aktuelle Spielerdaten bietet [S. 14]

BLOOD OMEN 2

Kain ist endlich zurück und stillt in Meridian, der Hauptstadt Nosgoths, wieder seinen Durst nach Blut [S. 15]

NEWS

Neues zu 'Final Fantasy X', 'Splinter Cell' und 'Operation Flashpoint' für Xbox, zu den ersten Online-Spielen und anderen Themen [S. 2]

NINTENDO
GAMECUBE

GAMECUBE-SPECIAL

Am 3. Mai ist es endlich soweit und Nintendo beglückt uns mit einer neuen Konsole. Was der lila Würfel bieten kann, welche Spiele zum Launch bereits erhältlich sein werden und welche Titel in naher Zukunft zu erwarten sind, erfahrt ihr in unserem Special [S. 5]



NEWS

Nintendo senkt GameCube-Preis!

Nach zahlreichen Mutmaßungen und Gerüchten wurde es am Montag den 22.04. offiziell bestätigt: Der GameCube Verkaufspreis wird noch vor dem Start in Europa gesenkt. Am 3. Mai 2002 wird man den GameCube anstatt wie geplant für 249 Euro für nur 199 Euro kaufen können. Es ist anzunehmen, dass Nintendo durch diesen Schritt auf die Preissenkung der Xbox reagieren will und somit wieder mit deutlichem Abstand die günstigste der drei NextGen-Konsolen ist.

Xbox wird billiger!

Microsoft gab am 18.04.2002 bekannt, dass der europäische Preis für das Xbox-Videospielsystem auf 299 Euro (unverbindliche Preisempfehlung) gesenkt wird. Die Preissenkung ist ab dem 26. April 2002 wirksam. Sandy Duncan, Vice President, Xbox Europe: *Wir machen heute eine ganz klare Ansage – wir meinen es sehr ernst mit dem europäischen Markt. Die phänomenale positive Resonanz auf Xbox durch Testberichte, Preise und Spielverkäufe hat uns klar gezeigt, dass die Konsumenten Xbox lieben. Wir werden sicherstellen, dass der Preis nicht das Hindernis auf dem Weg zur Xbox-Erfahrung ist.*

Mit dieser Massnahme unterbietet Microsoft den offiziellen Ver-



kaufspreis der PlayStation 2, was den Konkurrenzkampf der beiden Konsolen noch anheizen dürfte. Sandy Duncan gibt sich dabei bereits siegessicher: *Xbox bot schon immer einen erstaunlichen Gegenwert für den Kaufpreis und nun natürlich noch viel mehr – wir liefern das richtige Videospiel zum richtigen Preis. Die leistungsfähigste Konsole der Welt, und die einzige mit eingebauter Festplatte und Breitband-Internet-Interface, ist jetzt ohne Zweifel auch die mit dem besten Preis-Leistungsverhältnis. Ab sofort spielen in Europa alle Marktteilnehmer auf einer Ebene, was es für den Endkunden einfach macht, sich für Xbox zu entscheiden.*

Daneben will man aber auch alle Spieler, die Microsofts Next Generation-Konsole noch zum ursprünglichen Preis gekauft ha-

ben, nicht verärgern und diese mit einem speziellen Dankeschön-Paket für ihre Treue belohnen. Unter www.xbox.com/de könnt ihr weitere Details zu dieser Aktion erfahren.

Final Fantasy X: Neues zur PAL-Anpassung

Ende Mai soll endlich der lang erwartete Rollenspielhit 'Final Fantasy X' auch hierzulande erscheinen. Nachdem es vor einigen Wochen Gerüchte betreffend einer gelungenen PAL-Anpassung gab, erfolgte heute die Ernüchterung. Wie unsere Netzwerkeite Squaresoft berichtet, wird 'Final Fantasy X' wohl doch mit dickeren PAL-Balken ausgeliefert werden, als zunächst angenommen. Die Redaktion des Printmagazins MAN!AC hat beim Anspielen der Vollversion leider diesen Eindruck gewonnen. Außerdem gab Squaresoft eine

Kolumne**Warum PC-Spieler keine Konsole kaufen - ein Erklärungsversuch**

Hallo, ihr Konsoleros! Die Zeit ist gekommen, ein Anhänger des Rechenknechtes spricht zu euch. Was ich hier verloren habe? Nun, ich, als kategorischer Konsolen-Ablehner, bin zu einer Erkenntnis gekommen. Es geht um euer neuestes Baby, die schwarze Box von Microsoft. Der Preis, der Preis, 479 Euro, derart überzogen. Jetzt wurde er auf 299 Euro gesenkt. Das ich nicht lache! - Das war mein erster Gedanke. Für eine Konsole würde ich 199, nein, nicht einmal 150 Euro ausgeben. Ist doch viel zu teuer. So habe nicht nur ich bisher immer gedacht, bis ich einmal die finanziellen Planungen für meinen PC mit dem Preis einer Konsole verglichen habe. Hier ein kleiner Speicherbaustein, dann noch eine aktuelle Soundkarte mit Lautsprechersystem, und damit es sich auch richtig genial anhört, kann es ruhig das Teuerste sein. Mit meinen letzten Investitionen für den Rechenknecht könnte ich mir mehr als nur eine Xbox kaufen. Vielleicht sollten mehr PC-Spieler so denken, denn wer ein wenig rechnet und einmal die rosarote PC-Auflüst-Brille abnimmt, merkt schnell, dass der Preis der Xbox ziemlich vertretbar ist. Glückwunsch, Konsoleros, ihr habt mich bekehrt! Allerdings werde ich mir dennoch keine Konsole kaufen. Warum? Ich spare bereits für eine neue Grafikkarte. Darf ruhig ein wenig teurer sein.

Toby Knoke



Ab Ende Mai auch endlich bei uns erhältlich: Final Fantasy X.

Pressemitteilung dazu heraus, die erklären soll, warum es keine ordentliche PAL-Anpassung gibt, beziehungsweise eine optionale Wahl des 60Hz-Modus nicht möglich war: Laut Squaresoft müssten für einen 50/60Hz-Modus alle Rendermovies von 'Final Fantasy X' doppelt auf die DVD gepresst werden, was deren Speicherplatz bei weitem übersteigt.



NFS: Hot Pursuit 2 auch auf PS2, GCN und Xbox.

NFS: Hot Pursuit 2 für alle Plattformen

Mit dem dritten Teil der 'Need for Speed'-Reihe brachte Electronic Arts ein neues Element ins Spiel: heiße Verfolgungsjagden gegen oder als Polizei. Nicht nur deshalb stellt der dritte Teil der Serie für manche den besten dar. Nun hat Electronic Arts angekündigt, dass 'Need For Speed Hot Pursuit 2' für alle Next-Generation-Konsolen und PC erscheinen wird. Mit dabei sind damit PlayStation 2, GameCube, Xbox und euer treuer Rechenknecht daheim. Als Releasestermin wird derzeit der Spätsommer diesen Jahres gehandelt, dafür werden alle Titel über einen Multiplayer-Modus verfügen.

Wie der Titel 'Need for Speed: Hot Pursuit 2' erkennen lässt, scheint es eine direkte Fortsetzung zu 'Need for Speed: Hot Pursuit' zu sein. Ein besonderes Feature der späten Fortsetzung soll neben den altbekannten Polizei-Verfolgungen und 20 Luxus-Autos von Ferrari, Porsche, Lamborghini und anderen Herstellern natürlich die neue, beeindruckende Grafik sein, bei der auch detaillierte Innenansichten vorhanden sein werden. Außerdem soll der Spieler wie schon beim Vorgänger zahlreiche Extras freispielen können.

TimeSplitters 2 für Xbox und GameCube bestätigt

Zum Launch der PlayStation 2 in Europa und USA kamen Egoshooter-Fans dank 'TimeSplitters' auf ihre Kosten. Vor allem Multiplayer-Fans freuten sich über Splitscreen-Action und Mappeditor. Dass der viel versprechende Nachfolger 'TimeSplitters

2' für PlayStation 2 erscheinen wird, ist schon lange bekannt - auch dass dieser vermutlich auf andere Konsolen portiert wird, konnte man ahnen, nun ist es aber offiziell.

Im Gegensatz zum Vorgänger dürften beim zweiten Teil nun auch Einzelspieler langfristig unterhalten werden, denn es werden eine spannende Story und zusammenhängende Missionen geboten, wobei Cut-Szenen die Handlung vorantreiben. Dieses Abenteuer könnt ihr sogar zu zweit im Coop-Modus bestreiten. Mehrspieler-Fans dürfen hingegen im Mappeditor die Arenen wieder nach eigenen Wünschen gestalten und sich im Splitscreen mit anderen Spielern duellieren. Doch auch sonst wird 'TimeSplitters 2' im Vergleich zum ersten Teil deutlich verbessert. So wurde die Game-Engine stark überarbeitet, so dass aufwendigere und größere Levels gestaltet werden können und mehr Special-Effects für Atmosphäre sorgen. Das Animationssystem wurde außerdem von Grund auf neu designt, was auch den Cut-Scenes zu Gute kommt. Trotz der neuen Grafik wird die hohe und flüssige Geschwindigkeit des Vorgängers beibehalten. 'TimeSplitters 2' wird von Free Radical Design entwickelt und soll sowohl für PlayStation 2 als auch für Xbox und GameCube im Herbst 2002 erscheinen.

GameCube-Spiele mit Web-Boni

Nintendo zeigt sich spendabel gegenüber den europäischen GCN-Usern: Wer sich ein GCN-Spiel von Nintendo kauft, der wird mit einem interessanten Web-Extra belohnt, das jedem dieser Spiele und der Konsole selbst beiliegt.

Als die Presse-GameCubes und Software bei uns in der Redaktion eintrafen, stellten wir überrascht einen Flyer in der jeweiligen Packung des GameCubes und von 'Luigi's Mansion' fest. 'Werde ein Nintendo VIP 24:7!' wird groß auf der GameCube-Karte verkündet und auf der Rückseite ein Hinweis auf die Seite www.nintendovip.com (noch nicht online) gegeben. Mit einem individuellen Pin-Code, der sich auf dieser Karte befindet, lässt sich dort ab dem 3. Mai einiges finden: Nintendo verspricht spannende Videos, exklusive Downloads, Tipps & Tricks, heiße Infos und die Mitgliedschaft in der GameCube-Community.

Auf den beiliegenden GCN-Karten zu Nintendo-Spielen, die ebenfalls auf die oben genannte URL verweisen und einen Pin-Code tragen, verspricht Nintendo für jedes Spiel eine neue 24:7 VIP-Überraschung. Da die Site aber wohl erst zum Launchtag des GameCubes online gehen wird, können wir noch nicht überprüfen, was sich hinter dieser geheimnisvollen Ankündigung versteckt - denkbar wären Flash-Games, Making Of-Videos, Wallpaper usw.

Dino Stalker: Lightgun-Action auf PS2

Nach den beiden mäßigen Lightgun-Shooter-Titeln 'Resident Evil Gun Survivor' und 'Resident Evil Gun Survivor 2: Code Veronica' besteht durchaus die Chance, dass Capcom beim dritten Anlauf einen überzeugenden Action-Titel mit Lightgun-Unterstützung abliefern. Allerdings ballert ihr diesmal nicht auf Zombies, sondern auf Dinosaurier.

Tatsächlich handelt es sich bei 'Dino Stalker' nicht etwa um einen brandneuen Titel, sondern um den europäischen Namen

des seit geraumer Zeit angekündigten Shooters 'Gun Survivor 3: Dino Crisis'. Mit Joypad oder GunCon2-Lightgun kämpft ihr euch durch verschiedene Umgebungen und sorgt dafür, dass die gefräßigen Urtiere endgültig aussterben. Dabei setzt das Gameplay auf frei begehbare Levels - damit dies nicht zu einem Sonntagsausflug avanciert, sorgen mehr als zwölf verschiedene Dinosaurier-Spezies und ein knappes Zeitlimit für Hektik und Action. Ebenfalls kaum spannend dürfte ein rasanter Abschnitt werden, in dem ihr in einem Schnellboot Platz nehmt. Für Hilfe sorgt hingegen ein praktisches Radar, mit dem sich Dinos schon von weitem orten und mittels Scharfschützengewehr ausschalten lassen.

Super Ghouls N' Ghosts kehrt zurück

Oldie-Fans wird's freuen: Capcom scheint seine lange vernachlässigte 'Ghouls n' Ghosts'/'Ghosts N' Goblins'-Reihe wiederentdeckt zu haben. Nach dem inoffiziellen neuesten Teil 'Maximo' für PS2, kehrt nun das von vielen Spieleveteranen als beste Version gehandelte 'Super Ghouls N' Ghosts' zurück.

Laut dem japanischen Magazin Minaduki will Capcom diesen Hit für Game Boy Advance portieren. Das 1991 veröffentlichte Super Nintendo-Spiel konnte mit seinem spannenden Mix aus Jump'n Run, Grusel-Ambiente und Action begeistern, zumal auch auf technischer Seite einiges geboten wurde. Die Umsetzung für Nintendos Handheld wird neben der Original-Version einen Remix bieten, der möglicherweise mit neuen Levels aufwarten wird. 'Super Ghouls N' Ghosts' für Game Boy Advance soll am 19. Juli 2002 in Japan erscheinen.



Mit der Lightgun auf Dinos schießen.

Splinter Cell angekündigt

Ubi Soft gab erste Details zu einer Neuentwicklung bekannt, die durch die Werke des weltbekannten Romanautors Tom Clancy inspiriert wurde. 'Splinter Cell' ist ein Actionspiel in der Third Person-Perspektive voller Cyberterrorismus, Geheimagenten und verdeckten Operationen und spielt im realistischen und detailliert genauem geopolitischen Universum, das Tom Clancy in seinen Werken portraitiert. Im Herbst 2002 wird Ubi Soft das Agenten-Action-Spiel für das Xbox-Videospielsystem und PC veröffentlichen, Releases auf weiteren Next Generation-Plattformen folgen im Jahre 2003.

'SplinterCell' gewährt den Spielern Zugang zur Kommandoebene nationaler Sicherheit, in der es den verdeckt arbeitenden Agenten erlaubt ist, alles zu tun, was zum Schutz des Landes notwendig ist. In 'Splinter Cell'

packende Mischung aus Ego-shooter-Action und taktischer Military-Simulation wurde mit zahlreichen Auszeichnungen belohnt. Nun wird dieser Toptitel in verbesserter Form für Microsofts Xbox umgesetzt.

Zuständig für die Umsetzung sind die Bohemia Interactive Studios, die bereits das PC-Original entwickelten und die zum Hauptspiel auch noch gleich das PC-Add-on 'Operation Flashpoint: Resistance' in die Xbox-Umsetzung pressen. In beiden Einsätzen nimmt der Spieler an einem realistisch wirkenden Krieg teil - neben dem Kampfeinsatz zu Fuß und mit zahlreichen realistischen Waffen dürfen auch Autos, Boote, Jeeps, Hubschrauber oder Panzer gesteuert werden. Dabei schlüpft der Spieler in unterschiedliche Rollen (Soldat, Truppenführer, Scharfschütze, Spion, Hubschrauberpilot, Panzerfahrer, usw.) und hat beim Erfüllen der Missionen möglichst



steuert der Spieler Sam Fisher, einen Geheimdienstagenten aus der amerikanischen NSA-Unterorganisation THIRD ECHELON. Sam Fisher infiltriert Hochsicherheitstrakte, zerschlägt gegnerische Organisationen, zerstört bedrohliches Datenmaterial und neutralisiert den Feind - ohne irgendwelche Spuren zu hinterlassen. Entwickelt von Ubi Softs Studio in Montreal soll 'Splinter Cell' ein einzigartiges Spielerlebnis sein, das den Spieler auf dem schmalen Grat zwischen Wahrheit und Fiktion wandeln lassen soll.

Operation Flashpoint für Xbox angekündigt

Letztes Jahr landete Codemasters mit 'Operation Flashpoint: Cold War Crisis' einen Überraschungshit auf PC. Die

Der PC-Hit Operation-Flashpoint erscheint nun auch auf der Xbox.

viele Freiheiten, um den Einsatz erfolgreich und mit möglichst wenig Verlusten zu beenden. Aufgrund des enormen Umfangs, des bewährten und ausgezeichneten Gameplays und der Xbox-typischen audio-visuellen Stärken ist Codemasters vom Erfolg der Xbox-Version von 'Operation Flashpoint: Cold War Crisis', die im November 2002 erscheinen wird, absolut überzeugt.

Jonathan Smith, Leiter der externen Entwicklungen bei Codemasters: Dieser Titel wird auf der Xbox in allen Bereichen Maßstäbe setzen. Nur hier kann der Spieler aktiv am Kalten Krieg teilnehmen - mit bisher ungekanntem Realismus. Auf der Xbox legen wir gleich massiv los:

Releaseliste

Woche 18: 29.04. - 05.05.2002

- GAMECUBE	GCN
- Metal Slug X	PSone
- Batman: Vengeance	GCN
- BDFL Manager 2002	PS2
- Bloody Roar: Primal Fury	GCN
- Burnout	GCN
- Burnout	Xbox
- Caesar's Palace	PS2
- Cel Damage	Xbox
- Cel Damage	GCN
- Crazy Taxi	GCN
- Dave Mirra Freestyle BMX 2	GCN
- Donald Duck Quack Attack	GCN
- Driven	GCN
- ESPN International Winter Sports	GCN
- Extreme G3 - XG3	GCN
- FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002	GCN
- International Superstar Soccer 2	GCN
- Knockout Kings 2002	Xbox
- LakeMasters EX	PS2
- Luigi's Mansion	GCN
- Nascar Heat	Xbox
- Nascar Heat	PS2
- NHL Hitz 2002	GCN
- Sonic Adventure 2 Battle	GCN
- Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron II	GCN
- Super Monkey Ball	GCN
- Tarzan Freeride	GCN
- Tony Hawk's Pro Skater 3	GCN
- Universal Studios Theme Park Adventure	GCN
- WaveRace: Blue Storm	GCN
- Shadow Hearts	PS2

Woche 19: 06.05. - 12.05.2002

- Virtua Fighter 4	PS2
- Deus Ex - The Conspiracy	PS2

Mit dem als Prequel ausgelegten 'Resistance' bieten wir dem Spieler den doppelten Umfang der damaligen PC-Veröffentlichung. Eine einfache Umsetzung stand nie zur Debatte - Steuerung, Menüführung und Grafik werden optimal an die Xbox-Fähigkeiten angepasst - mit dieser potenten Hardware darf man einfach nicht stiefmütterlich umgehen.



MechAssault, eines der ersten Online-Spiele auf der Xbox.

Xbox: Erste Online-Spiele bekannt

Die Xbox ist mittlerweile auch in Europa erhältlich und verfügt wie in den USA und in Japan über einen Breitband-Anschluss. Allerdings scheint es so, dass betreffend Online-Gaming noch einiges unklar ist und sich Xbox-Besitzer noch etwas gedulden müssen, um Online-Fights austragen zu können. Immerhin gibt es hierzu einige wenige Neuigkeiten.

So hat Microsoft US-Product Manager Steve Fowler in einem Interview mit dem Official Xbox Magazine UK die ersten onlinefähigen Xbox-Titel genannt. Es handelt sich dabei um 'Whacked!', 'MechAssault', 'Unreal Championship', 'NFL Fever' und 'Ghost Recon'. Zumindest die US-Spieler dürfen diese Spiele noch in diesem Jahr online zocken. Wir hoffen, dass es diesbezüglich auch bald Informationen zur Situation in Europa geben wird.



GAMECUBE SPECIAL

Nach Sonys PlayStation 2 und Microsofts Xbox versucht nun auch Nintendo, mit einer neuen Konsole die Spieler für sich zu gewinnen. Dabei setzen die Hersteller konsequent auf den Spielfaktor - ohne irgendwelchen Multimedia-Schnickschnack. Was der lila Würfel bieten kann, erfahrt ihr hier.

GameCube - Die Konsole

Mit dem GameCube setzt Nintendo auf einige Premieren und lässt dabei den einen oder anderen traditionell begründeten Bremsklotz weg. So setzt Nintendo nun als Software-Träger nicht mehr selber produzierte Module ein, sondern DVDs. Noch zu N64-Zeiten bevorzugte der japanische Hersteller Module gegenüber CDs (wie bei der Konkurrenz PSone und Saturn), da die Ladezeiten merklich kürzer ausfielen.



und Module außerdem robuster waren - man kann wohl nicht abstreiten, dass Nintendo durch die Modultechnik auch von hohen Lizenzen profitieren konnte, die Dritthersteller bezahlen mussten, wenn sie N64-Spiele herstellen wollten. Doch die Spielergemeinde bevorzugte nach dem Siegeszug der PSone lieber ein CD-Medium, da der größere Speicherplatz für umfangreichere Spiele, hervorragende Musikqualität und fulminante Spiele-Movies genutzt werden konnte - von den günstigeren Herstellungskosten ganz zu schweigen.

Beim GameCube benutzt Nintendo zwar DVDs, setzt aber auf ein eigenes Format: Die von Matsushita (Panasonic) entwickelten Scheiben haben gerade mal acht Zentimeter Durchmesser, bieten aber rund 1.5 GByte Speicherplatz. Dieses auffällig kleine Format schützt einerseits vor Raubkopien und andererseits unterstützt es schnelle Zugriffszeiten. Die Kehrseite dieses Features ist, dass das GameCube-Laufwerk so klein ist, dass keine normalen CDs reinpassen - somit muss man natürlich auch auf eine DVD-Video-Funktion verzichten.

Nintendo sieht diese Konzentration der Features aber als Vorteil:



Ab dem 3. Mai ist Nintendos GameCube in zwei Farben erhältlich.

Der lila Würfel ist einzig zum Zweck des Spielens entwickelt worden und keine Multimedia-Kiste. Laut Nintendo muss man so keine Einbußen in der Spieltechnik in Kauf nehmen und der Verkaufspreis kann minimiert werden: Mit 199 Euro liegt der GameCube klar unter dem Launch-Preisniveau der beiden Konkurrenten Xbox (479 Euro) und PlayStation 2 (869 DM). Doch nicht nur diese konsequente Feature- und Preispolitik hebt den GameCube von der Konkurrenz ab, sondern auch das Aussehen. Der GameCube hat die vielleicht seltsamste Gehäuseform aller bisherigen Konsolen: Wie es der Name schon vermuten lässt, ist das Videospiel-System würfelförmig gestaltet, wobei ein Tragegriff an der Rückseite dem Ganzen einen noch verspielteren Charakter gibt. Neben der Farbe Lila dürfen europäische Käufer

auch eine schwarze Variante wählen. Ebenfalls auffallend ist die Größe: Während PlayStation 2 und vor allem Xbox mit stattlichen Massen aufwarten, ist der GameCube mit 11 x 15 x 16 Zentimetern kaum umfangreicher als ein Stapel von acht herkömmlichen CD-Hüllen. Die Spieldiscs werden ähnlich wie bei der PSone oben eingelegt, wo sich außerdem ein Power-, ein Open- und ein Reset-Button finden lassen. Lobenswerterweise müssen GameCube-Besitzer keinen Mehrspieler-Adapter kaufen, denn auf der Frontseite finden sich vier Controller-Anschlüsse. Dort wurden auch zwei Memory Card-Slots integriert, auf die ihr eure Spielstände absichert. Insgesamt ist der GameCube also eine kompakte Sache!

Doch kann so ein kleiner Würfel auch technisch etwas bieten?

Die Antwort hierauf lautet ganz klar 'Ja'. Als Herz der Konsole fungiert ein von IBM eigens entwickelter 485 MHz-Prozessor namens 'Gekko', der auf Kupferdraht-Technik setzt. Für die Grafik ist der mit 162 MHz getaktete 'Flipper'-Prozessor zuständig, der von ATI speziell für GameCube entwickelt wurde. Als Hauptspeicher verrichten 40 MB ihren Dienst. Leider hat Nintendo darauf verzichtet, einen digitalen Soundausgang für GameCube zu realisieren, so dass man gegenüber der Konkurrenz etwas zurückstecken muss – immerhin kommen Besitzer von Home Cinema-Anlagen mit Dolby Surround Pro Logic II-Funktion ebenfalls in den Genuss von kinomässigem Surround-Klang. Da so eine kompakte und trotzdem leistungsfähige Hardware einiges an Wärme erzeugt, bietet das Gehäuse auffallend viele Lüftungsöffnungen, außerdem sorgt ein Lüfter im Inneren für kühle Chips. Glücklicherweise ist dieser Lüfter angenehm leise ausgefallen und liegt vom Geräuschpegel her sogar unter PS2 und Xbox.

In der Tat ist das zu Sehende beim GameCube beeindruckend: Das klare GameCube-Gravithlight ist 'Star Wars: Rogue Leader', das mit seinen beeindruckenden Effekten, massig gleichzeitig darstellbaren Objekten und feinsten Texturen deutlich die bisherige PlayStation 2-Grafik überflügelt. Und auch mit Microsofts Xbox kann der GameCube durchaus

Die Hardware im Detail

CPU	485 MHz
Grafik-Prozessor	Flipper (162 MHz)
Hauptspeicher	40 MB
Polygonleistung	6 - 12 Mio/Sek (bei Spielkonditionen)
Speicherbandbreite	3.2 GB/Sek
Hardware-3D-Audio Support?	nein
Festplatte?	nein
Controller-Ports	4
Breitband-Anschluss	nein (geplant/separat)
DVD-Filme abspielbar?	nein
Dolby Digital?	nein (Dolby Surround Pro Logic II)
Texturkompression?	ja (6:1)
Memory Card	0.5 MB
Audiokanäle	48
Europa-Launch	3. Mai 2002
Aktueller off. Preis	199 Euro

mithalten. Allerdings finden sich auch Thirdparty-Launchtitel, die es auch auf PlayStation 2 gibt und dort praktisch identisch aussehen. Man kann aber davon ausgehen, dass die GameCube-Power schon bald besser genutzt wird und uns noch weitaus beeindruckendere Titel erwarten.

Das Joypad

Nintendo gilt als besonders innovativ, was das Design und die Besonderheiten eines Spielcontrollers betrifft. So führte der Konzern das Steuerkreuz, die Schultertasten, die Vibrationsfunktion, die Analog-Sticks und die Joypad-Slots in die Videospielwelt ein. Im Vergleich zum viel gelobten N64-Joypad verzichtete man allerdings diesmal auf die Slots, dafür ist die Rumblefunktion nun direkt in den

Controller integriert. Überhaupt ist die Evolution zwischen dem N64 und dem GameCube-Pad gut zu erkennen: anstatt drei Griffe finden sich ähnlich wie beim PSone/PS2-Pad nun zwei Griffe, die vier gelben C-Buttons der 64Bit-Variante finden sich quasi in einem neuen kleinen Analog-Stick auf der rechten Padhälfte wieder, während links der graue Haupt-Analog-Stick platziert ist.

Darunter wurde ein Digi-Steuerkreuz platziert, dass allerdings weniger überzeugen kann, denn es ist viel zu klein ausgefallen. Rechts finden sich abgesehen vom gelben Analog-Stick noch ein zentraler, großer grüner B-Button und daneben ein kleinerer roter A-Knopf. Dort finden sich außerdem zwei längliche Knöpfe (X und Y). Besonders gut gelungen sind aber die bei-

den Schultertasten, welche analog abgefragt werden und die Druckstärke sehr gut bestimmt werden kann. Als Besonderheit lassen sich diese Tasten nach einem kurzen Stopp noch weiter hineindrücken, was zum Beispiel bei 'Star Wars: Rogue Leader' sinnvoll genutzt wird. Vor der rechten Schultertaste gibt es außerdem einen kleinen Z-Button, der allerdings nur schlecht erreichbar ist, da die Zeigefinger sich ja in den muldenförmigen Schultertasten befinden. Bis auf dieses Manko und das zu kleine Steuerkreuz muss man Nintendos Designer aber ein ganz dickes Lob aussprechen: das recht kleine Pad liegt dank seiner angenehmen Form ausgezeichnet in der Hand und die meisten Buttons sind perfekt erreichbar.



Der Tragegriff gibt der Konsole einen verspielten Look.

Der GameCube ist nicht nur kultig designt, sondern auch sehr platzsparend.

Eine derart kompakte Hardware braucht genügend Kühlung.

Vier Controller-Anschlüsse sollten für Partyaction reichen.

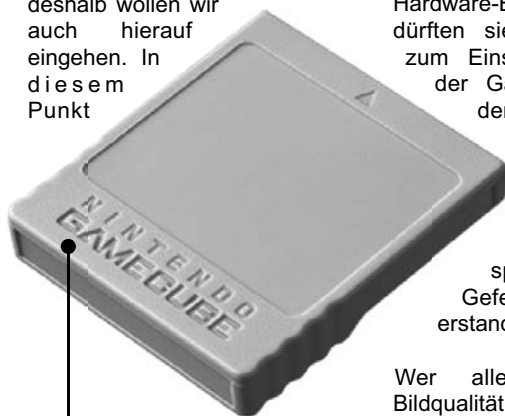
Ohne Speichern geht gar nix - zwei Memory Card-Slots.



Wie schon beim N64 gibt es auch an den Analog-Sticks absolut nichts auszu-
setzen. Im Vergleich zur Konkurrenz fällt höchstens die schwächere Rumblefunktion und die etwas kleinere Buttonanzahl negativ auf.

Anschluss, Lieferumfang, Zubehör und das Systemmenü

Eine Konsole ohne Möglichkeiten zum Anschluss an den heimischen TV taugt höchstens als Türstopper, deshalb wollen wir auch hierauf eingehen. In diesem Punkt



Auf der Memory Card ist der Platz leider recht begrenzt.

blieb Nintendo allerdings beim nötigsten, so finden sich auf der Rückseite eine Buchse für das Stromkabel und ein Anschluss für die Verbindungskabel zum TV. Diese Öffnung bietet übrigens das gleiche Format wie beim N64, so dass die gleichen Kabel

Das GameCube-Joypad liegt hervorragend in der Hand.

benutzt werden können. Das Stromkabel und ein AV-Kabel liegen dem GameCube schon bei, so dass man also sofort loslegen kann. Nintendo dachte bei dem Design des GameCubes auch an die Zukunft, denn an der Unterseite der Konsole finden sich gleich drei Slots für Hardware-Erweiterungen. Primär dürften sie für Online-Games zum Einsatz kommen, denn der GameCube verfügt in der Grundausstattung weder über ein Modem noch einen Breitband-Anschluss – diese müssen für spannende Internet-Gefechte später separat erstanden werden.

Wer allerdings die beste Bildqualität haben will, der muss sich das GameCube-RGB-Kabel kaufen – Nintendo hat also an die Europäer gedacht und dieses beim N64 schmerzlich vermisste, in Europa sehr verbreitete und hervorragende Bildsignal beim GameCube integriert, im Gegensatz zur US- und Japan-Version. Dafür musste allerdings das eh etwas schwächere S-Video-Signal gestrichen werden. Außerdem existiert auf der Rückseite der Konsole ein Digital AV-Eingang, der bei Progressive Scan-kompatiblen TVs eine hö-

here Bildauflösung und/oder eine bessere Bildfrequenz ermöglicht. Allerdings ist diese Anschlussvariante in Europa anders als in den USA und Japan nicht verbreitet, so dass hierzulande wohl kaum jemand diese Option nutzen wird. Möglich wäre allerdings ein VGA-Kabel für diese Buchse, was von Nintendo aber noch nicht angekündigt wurde. Neben der RGB-Unterstützung dürfen sich europäische Gamer außerdem auf gut angepasste PAL-Spiele freuen: So sollen laut Nintendo die Spiele einen 60Hz-Modus bieten – ob aber tatsächlich alle Hersteller diese Funktion in ihre Spiele integrieren, bleibt abzuwarten ...

Als weiteres Zubehör vertreibt Nintendo ein RF-Kabel für den Anschluss der Konsole an einen TV ohne Cinch/Scart-Eingänge und natürlich Zusatzcontroller für Mehrspieler-Action, welche in insgesamt drei Farben zur Auswahl stehen: black, purple und purple-transparent. Das zur Zeit wohl ungewöhnlichste Zubehör für GameCube ist aber das Verbindungskabel zwischen GameCube und Game Boy Advance. Dadurch lassen sich bei bestimmten Spielekombinationen Daten austauschen oder zukünftig sogar gleichzeitig auf beiden Systemen spielen, wobei Nintendos Handheld gleichzeitig zu einem Joypad und Bildschirm wird. Bisher nutzt allerdings nur der GCN-Titel 'Sonic Adventure 2 Battle' und das GBA-Spiel 'Sonic Advance' diese Verbindungsmöglichkeit. Das wichtigste Zubehör, das bei keinem GameCube-Besitzer fehlen darf, stellt allerdings die Memory Card dar: Nur so lassen sich die Spielstände speichern. Leider ist diese Karte nicht nur äußerlich sehr klein aus-

gefallen, sondern auch von der Speichergröße her – gerade mal 0.5 MB müssen reichen. Die Memory Card bietet insgesamt 59 Blöcke, wobei zum Beispiel 'Luigis Mansion' und 'Star Wars: Rogue Leader' bloß jeweils drei Blöcke belegen, während 'Wave Race Blue Storm' bereits mit zwölf Blöcken zu Buche schlägt.

Um Spielstände zu kopieren oder zu löschen, müsst ihr ins Systemmenü des GameCubes. Dieses erscheint, wenn die Konsole ohne eingelegtes Spiel oder mit geöffneter Disc-Luke gestartet wird. Nach der angenehmen kurzen GameCube-Ladesequenz, in der das GameCube-Logo aus Würfeln zusammengebaut wird, findet ihr euch schon im ebenfalls würfelförmig designten Menü wieder. Ausser den Memory Card-Optionen lässt sich hier die Sprache einstellen, das Datum und die Uhrzeit eintragen, ein eingelegtes Spiel starten oder der Sound von Mono auf Stereo umstellen. Besonders lobenswert ist außerdem die Möglichkeit, die Bildposition direkt im Menü anzupassen, was dann in den Spielen übernommen wird.



Zukünftig lassen sich GameCube und Game Boy Advance zugleich nutzen.

Die Launchtitel

Wir haben für euch eine Liste mit möglichst allen Starttiteln zusammengestellt. Sucht ihr noch mehr Informationen zu den Spielen, Movies oder Screenshots, empfiehlt sich die Suchfunktion bei gamesweb.com.

Luigi's Mansion

Entgegen der bisherigen Tradition veröffentlicht Nintendo ihre neueste Konsole ohne ein neues 'Mario'-Spiel. Immerhin springt Luigi, der Bruder des berühmten Klempners, ein: Den schnauztragenden Italiener verschlägt es auf der Suche nach dem vermissten Mario in eine schaurige Villa, die nur so vor Geheimnissen und bösen Geistern strotzt. Doch mit seinem Staubsauger begibt sich Luigi à la 'Ghostbusters' auf Gespensterjagd, was nicht nur Geschick, sondern einiges an Köpfchen erfordert. 'Luigi's Mansion' ist zwar kein Blockbuster im Stil eines 'Mario'-Titels, bietet aber kurzweilige Unterhaltung mit einem originellen Spielprinzip und beeindruckenden Licht-, Transparenz- und Schatteneffekten.

Wave Race: Blue Storm

Sonne, Strand und erfrischende Meereswellen – wer da automatisch an seinen Urlaub denkt, sollte sich 'Wave Race: Blue Storm' einmal näher anschauen. Mit Jetskis nehmt ihr an feuchtfrohlischen Wettrennen übers Meer, auf Seen, Eisflächen und Flüssen teil, wobei das Wetter dafür sorgt, dass mal eitler Sonnenschein herrscht oder ein Unwetter einen heftigen Wellengang auslöst. Neben der ausgereiften Steuerung überzeugt vor allem die Darstellung des Wassers mit seinen realis-



Marios Bruder Luigi ist als Ghostbuster unterwegs.

tischen Welleneffekten, die so bisher einzigartig sind.

Star Wars Rogue Leader

Der 'Star Wars'-Kult ist so lebendig wie eh und je. Auch in diesem GameCube-Titel kämpft ihr gegen das dunkle Imperium, wobei ihr sowohl im Weltall als auch auf Planetenoberflächen wahnsinnige Flugmanöver durchführt und die Kanonen sprechen lässt. Während der Schwierigkeitsgrad selbst Jedi-Ritter ins Schwitzen bringt, zeigt das Spiel, was technisch alles in Nintendos lila Würfel steckt – Grafik wie von einem anderen Stern!

Burn Out

Ob in der Stadt, auf der Autobahn oder schönen kurvigen Landstrassen – in 'Burn out' wird auf gewöhnlichen Strassen und mitten im dichtesten Verkehr Vollgas gegeben. Klar, dass

es da öfters zu spektakulären Umfällen kommt. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades konnte die wilde Straßenrennen-Action mit der sehenswerten Optik auf PS2 begeistern – gute Voraussetzungen für die GameCube-Adaption!

XG3: Extreme-G Racing

Während die PlayStation 2-Gemeinde sehnsüchtig auf ein neues 'WipeOut' wartete, sprang dieser Titel in die Presche. Mit Hightech-Bikes brettert ihr über zwölf Strecken und setzt Turboenergie und Waffen taktisch ein. Dabei stellt sich die Frage, was verrückter ist: die Schallmauer-durchbrechende Geschwindigkeit oder das völlig abgedrehte Streckendesign. GameCube-Besitzer, welche die PS2-Version noch nicht kennen, sollten sich diesen Titel

vormerken, zumal sie neu heiße Vierspieler-Splitscreen-Duelle austragen können – einen genügend großen TV vorausgesetzt.

Super Monkey Ball

Was passiert, wenn eine Affenfamilie in großen gläsernen Kugeln gefangen ist? Genau, ein spaßiges Arcade-Geschicklichkeitsspiel. Mit 'Super Monkey Ball' beschert uns Sega nach 'Sonic Adventure 2' bereits das zweite GameCube-Spiel. Zwar wirkt die Optik nicht sonderlich spektakulär und das Spielprinzip ziemlich simpel, dafür stimmt der Spielspass. Und für mehrere Spieler gibt's fast nichts Besseres als die Partygames in diesem Titel.

ESPN International Winter Sports

Die olympischen Winterspiele 2002 liegen zwar schon einige



Die Wasserdarstellung von Wave Race wirkt unglaublich realistisch.



Mehrspieler-Gemetzel in der Neuauflage des Klassikers Gauntlet.

Monate zurück, doch auch zu wärmeren Jahreszeiten sorgt die unterhaltsame Ansammlung von zehn Disziplinen für Spaß – besonders im Wettkampf mit anderen Spielern und im Fight gegen die Stoppuhr. Zumindest müsst ihr beim virtuellen Snowboarden, Skispringen, Ski-Slalom, Curling und Viererbob-Fahren keine Unterkühlung befürchten.

Gauntlet: Dark Legacy

Die 'Gauntlet'-Reihe dürfte nicht nur Arcade-Veteranen ein Begriff sein, denn der letzte Teil, der auf PS2 erschien, konnte durchaus überzeugen. Nun wird 'Gauntlet: Dark Legacy' auch für GameCube umgesetzt: Nach wie vor stehen fröhliches Monsterplätzen und Schatzsuchen im klassischen Fantasy-Ambiente im Vordergrund – mit bis zu vier Spielern macht die simple Action natürlich gleich noch mehr Spaß. Technisch darf man aber keinen Übertitel erwarten.

2 kann der Arcade-Spaß 'Crazy Taxi' auch heute noch bestens unterhalten. Als einer von vier ausgeflippten Taxifahrern braust ihr durch eine sonnige US-Stadt, sammelt Fahrgäste ein und bringt diese unter Zeitdruck zum gewünschten Zielort – jede gesparte Sekunde bringt mehr Zaster in die Taxikasse. Zwar bietet der Titel nicht gerade viel Umfang und Langzeitmotivation – nicht zuletzt wegen dem simplen aber spaßigen Gameplay und der tollen Aufmachung dürfte das Spiel aber immer mal wieder in euren GameCube eingelegt werden.

FIFA Weltmeisterschaft 2002

Mit der 'FIFA'-Reihe sorgt Electronic Arts bereits seit Jahren für zufriedene Heimfußballer auf verschiedensten Plattformen. Das erste 'FIFA' auf GameCube hat sich dann auch gleich voll der Fußball Weltmeisterschaft 2002 verschrieben. Dank offizieller Lizenz, originalgetreu umgesetzt-

dieses Jahr Weltmeister wird.

Sonic Adventure 2 Battle

Was vor wenigen Jahren noch undenkbar schien, wird nun Realität: Segas Maskottchen Sonic rennt und hüpfert auf einer Konsole des ehemaligen

Dabei ist das Gameplay bewusst actionbetont und ohne lange Eingewöhnungszeit. Dass der Realismus trotzdem nicht zu kurz kommt, sollen nicht zuletzt die wirklichkeitsgetreue Ballphysik und die unzähligen Optionen sorgen, die auch bei Profis keine Wünsche offen lassen.

Tarzan Freeride

Auch hier handelt es sich um eine Umsetzung des gleichnamigen PS2-Spiels, das Ende letzten Jahres erschien. In der Rolle des Königs des Dschungels müsst ihr euch gegen fiese Wilderer zur Wehr setzen, die zu allem Überfluss auch noch die geliebte Jane entführen. In den stimmigen Dschungel-Szenarien rennt, klettert, rutscht und hüpfert ihr als Tarzan in Richtung Ziel, bekämpft gefährliche Tiere und schwingt euch von Liane zu Liane. Für Abwechslung sorgen Trendsport-Ausflüge des Lendenschurzträgers wie Surfen und Bungeespringen. Aufgrund der etwas trägen und ungenau-



Wer hätte das jemals gedacht: Sonic auf einer Nintendo-Konsole.



Konamis neuester Fußballtitel erscheint auch für GCN.

Crazy Taxi

Trotz mittlerweile drei Jahren auf dem Buckel und Umsetzungen für Dreamcast und PlayStation

ten Stadien und den typischen Spielmodi dürft ihr selbst zumindest auf dem GameCube ausmachen, welche Nationalmannschaft

Erzkonkurrenten Nintendo. Ihr durchstößt aber nicht nur mit Sonic diverse Levels, sondern zum Beispiel auch mit Knuckles oder Tails, deren Einsatz sich deutlich im Gameplay unterscheidet. Im Gegensatz zum Dreamcast-Original dürfen sich die GameCube-Besitzer auf zusätzliche Mehrspielermodi und eine Linkfunktion mit dem Game Boy Advance-'Sonic' freuen.

ISS2

Insgesamt 58 internationale Teams kämpfen bei 'ISS2' passend zur Fußball-WM dank FIFA-Lizenz mit den originalen Spielern um Sieg oder Niederlage, frühzeitiges Ausscheiden oder Einzug ins Finale.

en Steuerung und dem hohen Schwierigkeitsgrad richtet sich der Titel trotz Disney-Lizenz aber eher an erfahrene Spieler.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Mit der 'Tony Hawk's'-Serie landete Activision einen Riesenhit, der zahlreiche ähnliche Spiele nach sich zog. Nun steigt Altmeister Tony Hawk zum dritten Mal auf ein Skateboard und zeigt, dass er immer noch der König des Funsport-Genres ist. Zwar halten sich die Unterschiede zur PS2-Version arg in Grenzen, aber deswegen wird dieser Hit mit seinen ausgefeilten Levels und dem noch komplexeren Tricksystem auch nicht schlechter.



Mario Sunshine - kann der Hoffnungsträger die Erwartungen halten?

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Mit diesem Titel schuf Acclaim einen der besten 'Tony Hawk's'-Clones für PlayStation 2. Mit einem BMX löst ihr diverse Aufgaben in riesigen und hübsch designten Levels und vollführt nebenher zahlreiche Stunts. Außerdem trifft ihr in den Stages auf BMX-Kollegen, die euch zu einem Stunt-Duell herausfordern. Wer von 'Tony Hawk's Pro Skater 3' nicht genug bekommen kann und die PS2-Version von 'Dave Mirra' nicht kennt, sollte diesem GameCube-Spiel eine Chance geben.

NHL Hitz 2002

Auch hier handelt es sich um eine Umsetzung eines PS2-Titels. Während EA mit 'NHL 2002' auf PC, PS2 und Xbox eher die Simulationsanhänger unter Hockey-Fans ansprechen will, setzt dieser Titel von Midway voll auf schnelle und spektakuläre Arcade-Action, ohne auf ein akkurates Regelwerk zu setzen. Dafür sorgt die offizielle NHL-Lizenz für echte Spielernamen und Teamlogos. Zwar erreicht der Spiel nicht ganz die Klasse des genannten Konkurrenten, bietet aber aufgrund des unkomplizierten Arcade-Gameplays vor allem im Mehrspielermodus viel Spaß.

Batman: Vengeance

Dieser Titel erschien bereits letztes Jahr für PlayStation 2. In der Rolle des dunklen Rächers Batman durchstreift ihr Gotham City und tretet gegen eine ganze Armee von Schurken und diversen Oberfieslingen an. Die Mischung aus Action-Adventure und Prügeleinlagen macht durchaus Laune, leider kann weder das Gameplay noch die Grafik für Begeisterungstürme sorgen, so dass sich der Titel eher an 'Batman'-Fans richtet.

Driven

Nach dem nicht gerade sonderlich berauschenden gleichnamigen Film mit Sylvester Stallone dürfen auch GameCube-Besitzer im virtuellen F1-Cockpit Platz nehmen. Inhaltlich wird sich aber gegenüber der schwachen PS2-Version kaum etwas ändern. Immerhin wird das Handling der Wagen und die acht Strecken des Spiels nochmals für die GCN-Besitzer verbessert. Hoffen wir das beste, denn die PS2-Version des Rennspiels konnte leider nicht überzeugen.

Einige Titel, die in den Wochen nach dem Launch voraussichtlich erscheinen:

- Dark Summit
- Legends of Wrestling
- Super Smash Bros. Melee
- Virtua Striker 3
- Simpsons Road Rage
- Worms Blast
- Pikmin
- The Flintstones in Viva Rock Vegas

- Soul Fighter
- Hidden Invasion
- Donald Duck Quack Attack
- James Bond 007 – Agent im Kreuzfeuer
- Spider-Man: The Movie

Einige angekündigte potentielle Tophits

- Mario Sunshine
- Starfox Adventures: Dinosaur Planet
- Legend of Zelda
- Donkey Kong Racing
- Perfect Dark
- Metroid Prime
- Super Mario Kart
- Mario Tennis
- Mario Golf
- Final Fantasy
- Bomberman Generation
- 1080 Snowboarding 2
- F-Zero, Die Hard: Vendetta
- Resident Evil 1 – 3
- Resident Evil Code: Veronica
- Resident Evil Zero
- Resident Evil 4
- Soul Calibur 2
- Dead to Rights
- Virtua Fighter Quest

Fazit

Mit dem GameCube hat Nintendo viele Sachen richtig gemacht und einige Mängel der Vorgängerkonsolen ausgemerzt: So kommen die Spieler nun in den Genuss eines DVD-Mediums und die Entwickler bekommen eine starke, aber trotzdem leicht zugängliche Hardware vorgesetzt. Allerdings haftet an Nintendo nach wie vor das Image, dass sich der Konzern mit seinen Produkten zu stark an ein jüngeres Publikum wendet. Nintendo zeigt allerdings zum Beispiel mit der 'Resident Evil'-Reihe oder 'Star Wars: Rogue Leader' deutlich, dass man auch ältere Spieler jenseits der Knuddelgrafik-Fraktion ansprechen will. Betrachtet man die Launchtitel, den unbestreitbar äußerst attraktiven Verkaufspreis und das hervorragende Pad, kann man eigentlich nur eine klare GameCube-Kaufempfehlung aussprechen, zumal sich die Spielergemeinde schon auf zukünftige Hittitel wie 'Mario Sunshine', 'StarFox Adventures' oder 'Legend of Zelda' freuen darf. Allerdings scheint Nintendo die Thirdparty-Hersteller noch nicht so recht von sich überzeugen zu können, denn praktisch alle nicht von Nintendo entwickelten GameCube-Titel finden sich auch auf anderen Konsolen und Nintendo selbst konnte seit dem Launch in Japan letzten September nur wenige Titel veröffentlichen. Trotzdem kann man mit dem GameCube in eine rosige Videospielzukunft blicken, in der wir noch einiges von dem kleinen lila Würfel hören und sehen werden.

David Stöckli



Action-Fans freuen sich schon jetzt auf Metroid Prime.



LUIGI'S MANSION

Am 3. Mai dürfen nun auch europäische Spieler den GameCube erstehen, wobei 'Luigi's Mansion' wohl auch hierzulande am meisten gefragt sein wird. Marios Bruder rückt hier in einem verwunschenen Anwesen und mit einem Staubsauger gestrigen Gespenstern auf die Pelle.

Wo ist Mario?

Mario und Nintendo – zwei Namen, die untrennbar miteinander verbunden sind: Der schnauzbärtige, italienische Klempner mit der roten Latzhose sorgte bereits in zahlreichen Spielen für Begeisterung auf der ganzen Welt. Es überrascht somit wenig, dass Nintendo ihre letzten Konsolen immer mit einem waschechten 'Mario'-Titel startete: beim Game Boy mit 'Mario Land', beim Super Nintendo mit dem genialen 'Super Mario World', das revolutionäre 'Mario 64' zum N64-Launch und beim Game Boy Advance das Remake 'Super Mario Advance'. So war es doch überraschend, dass kein 'Mario'-Titel zum GameCube-Start in Japan letzten September erschien. Man fragt sich also, wo Mario denn ist.

Diese Frage scheint sich auch Marios Bruder Luigi zu stellen,

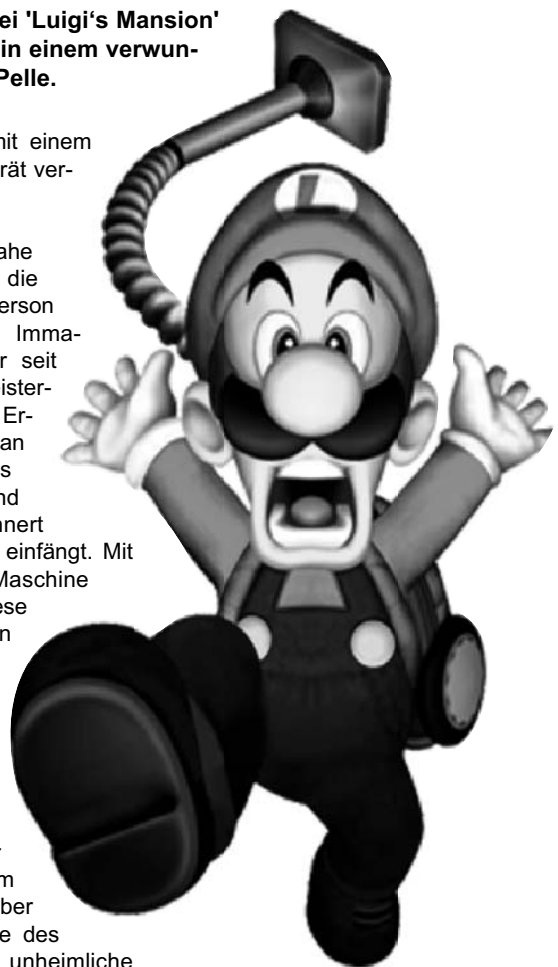
denn sein Brüderchen ist verschwunden. Doch was ist geschehen? Eines Tages erhält Luigi einen seltsamen Brief: Er hat in einem mysteriösen Wettbewerb, an dem er gar nicht teilgenommen hat, eine Villa gewonnen. Natürlich berichtet er gleich Mario davon und sie beschließen, sich gleich nachts dort zu treffen. Auf dem Weg dorthin braucht Luigi allerdings länger als geplant und findet seinen Bruder vor der unheimlichen Villa nirgends. Luigi betritt nun mit der Taschenlampe in der Hand schlotternd die Eingangshalle und findet bloß verschlossene Türen. Doch eine seltsame, leuchtende Gestalt erscheint und hinterlässt den passenden Schlüssel, mit dem Luigi den nächsten Raum betritt. Doch da wird er sofort von fiesen Gespenstern attackiert und kann nur von einem plötzlich auftauchenden kleinen Typ mit Doktormantel gerettet werden,

der die Angreifer mit einem ungewöhnlichen Gerät vertreibt.

In seinem Labor nahe der Villa erklärt die hilfreiche, kleine Person namens Professor Immanuel Gidd, dass er seit vielen Jahren als Geisterforscher mit seiner Erfindung – die etwas an eine Mischung aus Taschenlampe und Staubsauger erinnert – böse Gespenster einfängt. Mit einer anderen Maschine presst er dann diese untoten Fieslinge in Bildform und hängt sie auf. Doch als er hier den letzten großen, zweiundzwanzigsten Geist einfangen will, befreit dieser alle anderen Gespenster und flüchtet. Zu allem Unglück erscheint über Nacht vor der Hütte des Professors diese unheimliche Villa. Gidd ist überzeugt, dass sich die 22 Gespenster mit ihren Helfern in dem Haus verschanzt haben und nun wieder eingefangen werden müssen. Da Luigi eh seinen Bruder in der Villa suchen und befreien will, soll doch gleich er auf Geisterjagd gehen. Hierzu soll außerdem die neue Erfindung von Gidd helfen: der Game Boy Horror, der zahlreiche Funktionen bietet.

Geisterjagd mit komplexer Steuerung

Nach einer kurzen Trainingssession macht ihr euch zusammen mit



Luigi endlich auf den Weg in die Villa. Der Spielablauf von 'Luigi's Mansion' ist relativ simpel und orientiert sich an einigen 80er Jahre-Klassikern: Das Haus verfügt über eine große Zahl an Zimmern, Gängen, Balkonen und so weiter, die es zu erschließen gilt. Allerdings scheinen die früheren Bewohner ziemlich ängstliche Leute gewesen zu sein, denn nahezu alle Räume



Luigi im Kampf mit dem ersten Bossgeist.



Welche Schätze und Gefahren erwarten den Helden in der Grusel-Villa?

und Gänge sind durch spezielle Türschlösser gesichert. Ihr müsst somit jeweils den Raum suchen, der schon offen ist, und dort alle Geister einfangen. Ist dies gelungen, erscheint ein Schlüssel, der einen neuen Bereich öffnen kann. Als sehr hilfreich erweist sich hier der Game Boy Horror, denn auf Knopfdruck erscheint auf dessen Screen eine Karte des Hauses inklusive Angaben zu verriegelten Türen und offenen Räumen. Mittels Druck auf die X-Taste schaltet ihr in den Ego-Modus des Game Boy Horrors, mit dem sich der komplette Raum aus der Sicht von Luigi untersuchen und sich sogar zu einigen Gegenständen und Bossgeistern mehr oder weniger hilfreiche Informationen anzeigen lassen.

Doch wie fängt man überhaupt angreifende Spukgestalten? Hierzu muss man die recht komplexe Steuerung voll im Griff haben: Mit dem linken Analog-Stick steuert ihr den mutigen Italiener nach vorne, hinten und in Seitwärtsschritten nach links und rechts. Um Luigi nach links oder rechts zu drehen, muss der rechte Analog-Stick verwendet werden. Mit diesem könnt ihr außerdem den Lichtkegel der Taschenlampe nach oben und unten bewegen. Haltet ihr nun die rechte Schultertaste gedrückt, wird die Taschenlampe zum starken Staubsauger, mit dem ihr nicht nur den Staub aus allen Ritzen der Villa saugt, sondern auch Schränke und Truhen öffnet oder Tücher wegsaugt. Wird Luigi von einem angreifenden Geist getroffen, vermindert sich seine Energieanzeige. Allerdings haben auch die Gespenster eine solche Anzeige: Erscheint ein solcher Gegner, muss Luigi sofort seine Taschenlampe auf ihn richten, um so das Herz anzuzeigen.

Danach gilt es nur noch, dieses Icon anzusaugen und schon nimmt die Energieanzeige des Geistes rasant ab. Allerdings zappelt der Kerl wie wild und wirft euch zuweilen gar Hindernisse in den Weg oder ein anderer Geist attackiert euch, so dass ihr geschickt mit den beiden Analog-Sticks dagegenhalten müsst, um den Quälgeist nicht zu verlieren.

Darüber hinaus müssen aber auch noch kleinere Rätsel gelöst werden: sei es das Wegsaugen von Kerzen, das Finden eines zunächst unsichtbaren Schalters

bei den 22 Bossgeistern reicht Geschicklichkeit nicht mehr aus, um sie zu besiegen. Hier muss zuerst einmal herausgefunden werden, wann ihr sie überhaupt anleuchten dürft, so dass sie ihr Herz-Icon zeigen und nicht gleich verschwinden. Diese Bossgespenster und die Rätsel sind im Grunde das Salz in der 'Luigi's Mansion'-Suppe, die Abwechslung ins Spielgeschehen bringen.

Geisterhaft effektvolle Optik

Besonders gespannt durfte man auf die technische Umsetzung



Die Grafik besticht durch tolle Effekte und Liebe zum Detail.

oder das Suchen von in bereits gesäuberten Räumen sich neu versteckenden Gespenstern. Im späteren Verlauf seines Abenteuers findet Luigi insgesamt drei Elementsteine, mit denen er seine Waffe aufrüsten kann. So spuckt diese mit Druck auf den linken Analog-Stick Feuer, Wasser oder Eis, wodurch einige neue Rätsel gelöst werden können. Besonders

sein, denn schließlich ist dieser Titel das erste GameCube-Spiel und soll die Hardware überzeugend demonstrieren, was auch

durchaus gelungen ist. Neben den liebenswerten Animationen und den mit Details vollgestopften Räumen beeindrucken vor allem die Special-Effects. Allein schon der frei bewegbare Lichtstrahl der Taschenlampe ist ein Augenschmaus, denn damit werden in Echtzeit absolut realistisch die dunklen Bereiche der Villa erleuchtet, wobei sogar das Licht an der Wand gebrochen wird – inklusive der sehenswerten Schattenwürfe der vielen Objekte. Natürlich machen auch die vielen verschiedenen leuchtenden Gespenster einen guten Eindruck, da sie mit tollen Transparenzeffekten und witzigen Animationen aufwarten können. Im Bereich Texturierung steckt in Nintendos Würfel aber wohl noch mehr, als es hier zu sehen gibt – so ist zum Beispiel echtes Bump-Mapping nur in wenigen, einfachen Räumen zu sehen. Dafür kommt das Spiel praktisch komplett ohne merkwürdige Ladepausen aus – beeindruckend!

David Stöckli

Entwickler:

Nintendo

Publisher:

Nintendo

Genre:

Action-Adventure /
Geschicklichkeit

Spieleanzahl:

1

USK:

Ab 6 Jahren

Release:

03.05.2002

Wo ist bloss Mario? Nintendos GameCube-Einstand ist eine zweischneidige Sache: Einerseits ist 'Luigi's Mansion' zweifellos ein hervorragendes Spiel, das sowohl originelle Ideen, als auch die gewohnte Nintendo-Spieltiefe und Gameplay-Qualität bietet. Andererseits fehlt es dem komplett auf Jump'n Run-Elemente verzichtenden Spielablauf bis auf die wenigen Rätsel und die Bossgeister an Abwechslung und Herausforderungen. Trotz allem Genörgel sollten sich frischgebackene GameCube-Besitzer dieses Spiel aber nicht entgehen lassen.

Bewertung

Grafik		87%
Sound		85%
Gameplay		79%
Anspruch		68%
Spielepass		85%

SLED STORM

Auch wenn die kühle Jahreszeit endgültig den warmen und sonnigen Monaten weichen muss, scheint der Hunger nach winterlichem Trendsport-Vergnügen nicht abzubrechen. Wer noch nicht vom Winter Abschied genommen hat, liegt bei EAs Schneemobil-Action genau richtig.



Drängerei um die Spitze des Fahrerfelds.

Bereits zum PlayStation 2-Launch startete Electronic Arts eine neue Reihe. Neben dem EA Sports-Label startete man mit 'SSX' die EA Sports BIG-Reihe und konnte sofort einen Hit landen. Auch die anderen BIG-Spiele 'NBA Street' und 'SSX Tricky' konnten begeistern. Im Gegensatz zu den simulationslastigen Spielen handelt es sich bei EA Sports BIG-Titeln zwar auch um Sporttitel, aber man legt deutlich weniger Wert auf Realismus und setzt dafür Action und Fun in den Vordergrund. Dieses einfache Konzept will man nun mit 'Sled Storm' auf der PlayStation 2 im Schneemobil-Genre weiterführen.

Vor dem Rennen

Nach einem kurzen Intro im Hauptmenü angekommen, müsst ihr nun zwischen 'Einzelspieler', 'Multiplayer', 'Meisterschaft' und 'Rivalenrennen' wählen – letzteres muss allerdings zuerst durch eine erfolgreiche Meisterschaft freigespielt werden. Außerdem dürft ihr hier die Rekordlisten betrachten und in den Optionen herumfuhrwerken, wo sich zum Beispiel die Soundeinstellungen und die Tastenbelegung ändern

lassen, sowie euer Spielstand auf die Memory Card sichern lässt.

Welcher Spielmodus darf's denn sein?

Bewährtes im 'Einzelspieler'-Modus: Die hier vorzufindenden Punkte 'Schnelles Rennen', 'Zeitrennen' und 'Training' dürften Rennspiel-erfahrenen Usern

Stellen feilen und nach verborgenen Abkürzungen suchen. Das 'Schnelle Rennen' eignet sich ebenfalls ausgezeichnet zum Trainieren, allerdings müsst ihr hier gegen fünf andere Raser antreten und möglichst als Erster die Ziellinie nach drei Runden überqueren. Im Grunde eignet sich dieser Modus besser fürs Training, da ihr hier anhand eurer momentanen Platzierung im Fahrerfeld seht, ob ein alternativer Streckenweg tatsächlich die Route abkürzt oder nur ein Umweg ist.

Ebenfalls eine geeignete Übungsart, die aber auch einfach so locker für einige Zeit unterhalten kann, findet sich im 'Multiplayer'-Modus, in dem sich zwei Spieler austoben können.

Feurige Action im Schnee

Doch wenden wir uns dem 'Meisterschaftsmodus' zu: Vor



Gewagte Sprünge sind hier an der Tagesordnung.

bestens bekannt sein. Im 'Training' dürft ihr ohne Zeit- und Gegnerdruck die Strecken erkunden, an den schwierigen

Entwickler:

EA Sports BIG

Publisher:

Electronic Arts

Genre:

Rennspiel

Spieleanzahl:

1-2

USK:

Ohne Altersbeschränkung

Release:

Erhältlich

Mit 'Sled Storm' präsentiert Electronic Arts ein Trendsport-Rennspiel, das dank unkompliziertem Arcade-Rennspass, einer effektvollen Grafik und tollem Sound auf dem besten Weg zu einem Spitzenplatz sein müsste. Leider trüben einige Mängel den Spielspass, so dass nicht die Qualität des ähnlichen Titels 'SSX Tricky' erreicht werden konnte. Rennspielprofis mit einem Faible für Arcade-Action und Winterszenarios sollten aber mindestens einen Blick riskieren.

dem Rennen wählt ihr zunächst einen der acht Fahrer, die sich anhand des Aussehens, der Biographie und ihrem Fahrstil – von strategisch bis aggressiv – unterscheiden. Weiter hat jede Figur ihr eigenes Fahrzeug, das sich in Werten wie Beschleunigung und Geschwindigkeit unterscheidet. Nach einer recht langen Lade-pause gelangt ihr dann endlich auf die Strecke, die zunächst in bester 'SSX'-Manier kurz vorgestellt wird. Dann dürft ihr endlich Gas geben. Bei 'Sled Storm' rast ihr logischerweise meist über schneebedeckte Strecken, durch eisige Höhlen und winterliche Szenarien. Allerdings brettet ihr schon mal auch durch einen Gebirgsbach, durch rot beleuchtete Keller- und Höhlengewölbe, über Straßenbelag und Hausdächer oder benutzt stählerne Plattformen als Rampen.

David Stöckli

Bewertung

Grafik		77%
Sound		82%
Gameplay		74%
Multiplayer		80%
Anspruch		69%
Spielepass		73%



NBA LIVE 2002

Entwickler:
EA Sports
Publisher:
Electronic Arts
Genre:
Sportspiel
Spieleranzahl:
1-4
USK:
Ohne Altersbeschränkung
Release:
Erhältlich

Eigentlich war es nur eine Frage der Zeit, bis auch die Basketballfans mit der Xbox auf ihre Kosten kommen. Nun ist 'NBA Live 2002' also da und kombiniert das altbewährte Gameplay mit gelungener Grafik und natürlich aktuellen Spielerdaten.

Auch wenn 'NBA Live 2002' das erste Spiel seiner Art auf der Xbox ist, sind alle Menüs im Spiel sehr routiniert gestaltet und jeder, der sich schon ausführlicher mit einem halbwegs aktuellen EA Sports-Titel befasst hat, wird sich recht schnell zurechtfinden.

Die Qual der Wahl

Im Hauptmenü habt ihr neben dem 'Jetzt Spielen'-Modus - der euch möglichst schnell in ein Spiel katapultieren will, auf Wunsch aber trotzdem einige Einstellungen zulässt - die Auswahl zwischen 'Spielmodi', 'Optionen' und 'Inside EA Sports', wobei sich hinter dem letzten Menüpunkt lediglich die 'Credits' verbergen. Wenn ihr über das Hauptmenü in die Optionen geht, habt ihr lediglich eine Lade- und Speichermöglichkeit und vollen Zugriff auf das Kader, also die Spielerdaten und alle Statistiken. Einstellungen an den Spielregeln oder dem Schwierigkeitsgrad könnt ihr hier keine vornehmen. Diese müssen vor einem Spiel einzeln bestimmt werden.

Womit wir bei den Spielmodi wären: Um ein einfaches Freund-



Kampf der Giganten im NBA-Style.

schaftsspiel auszutragen, solltet ihr zum oben erwähnten 'Jetzt Spielen' greifen, dass für einen einfachen Einstieg gedacht ist, aber auf Wunsch auch allerlei Einstellungen zulässt. Unter den Spielmodi findet ihr dann 'Saison', 'Playoffs', den lange vermissten 'Franchise'-Modus, 'Eins gegen Eins' und schließlich das 'Training'. Die 'Saison' braucht wohl keinerlei Erklärung: Hier entscheidet ihr euch einfach für eines der NBA-Teams und spielt eine ganze Saison lang, oder zumindest solange, bis ihr aus-

scheidet. Wer nicht ganz so geduldig ist, kann natürlich auch nur die 'Playoffs', also das spannende Ende der Saison, spielen.

Wichtige Neuerung

Lange mussten Basketball-Fans darauf warten, nun ist es aber soweit: 'NBA Live 2002' hat den 'Franchise'-Modus mitgebracht. Hier könnt ihr ganze zehn Seasons nacheinander durchspielen. Während diesen Seasons könnt ihr quasi auch die Rolle des Managers übernehmen, da das Ein- und Verkaufen sowie Tauschen von Spielern im Spiel gewohnt detailliert ausgefallen ist.

Die letzten beiden Modi sind zwar nicht neu, aber trotzdem eine Erwähnung wert. Beim 'Training'

EA Sports hat mit 'NBA Live 2002' keineswegs alle Register gezogen, trotzdem bleibt ein gutes bis sehr gutes Basketballspiel, dass sich dank verschiedener Modi und zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten flexibel zeigt und somit sogar für 'Arcade'-Fans interessant scheint. Zudem dürfen sich nun auch endlich Basketballfans über den 'Franchise'-Modus freuen, der für längere Zeit zu motivieren weiß. Ein paar kleine Patzer im Gameplay schmälern den Spaß aber etwas, vor allem bei hartgesottene Fans.

könnt ihr euch einfach einen beliebigen Spieler aussuchen und findet euch danach zusammen mit Ball und Korb in einem Hinterhof wieder. Hier könnt ihr dann beliebig trainieren, sei es das Timing bei Dreipunktewürfen oder das Dribbling. Trainingslektionen oder Ähnliches gibt es aber leider nicht. Beim 'Eins gegen Eins'-Modus seid ihr in demselben Hinterhof, nur müsst ihr dieses Mal gegen einen Gegner antreten. Angefangen wird hier stets an der Dreipunktlinie, da nur auf einen Korb gespielt wird. Wer hier zuerst elf Körbe werfen kann gewinnt, wobei Treffer von außerhalb der Dreipunktlinie doppelt zählen. Ein sehr unterhaltsamer Modus für zwischendurch, mehr aber leider auch nicht, da Turniere oder Ähnliches höchstens per Handarbeit ausgetragen werden können. Spielmodi existieren dazu nämlich keine.

Sascha Szopko



Hängt ihn höher!

Bewertung

Grafik		84%
Sound		77%
Gameplay		79%
Multiplayer		80%
Anspruch		78%
Spielspass		80%



BLOOD OMEN 2

Lange Zeit stand 'Soul Reaver 2' im Zentrum des Interesses, während dessen verwandtes 'Blood Omen 2' für PlayStation 2 eher kritisch beäugt wurde. Nun ist letztgenannter Eidos-Titel endlich erschienen und schickt den Spieler erneut in die dunkle Welt Nosgoths.

Die 'Legacy of Kain'-Saga

Nur wenige Spiel-Reihen können über mehrere Hardware-Generationen überzeugen, mit der 'Legacy of Kain'-Saga ist dies aber gelungen: Der Erfolg wurzelt im ersten 'Legacy of Kain'-Teil, der 1997 für PSone erschienen ist. Hier übernimmt der Spieler die Rolle des Ritters Kain, der es als Blutsauger in einem spannenden Action-Adventure schließlich schafft, sich als Herrscher an die Spitze der Vampire zu setzen. Zwei Jahre später erschien 'Legacy of Kain: Soul Reaver'. Der mächtige Kain verstößt den Seelensammler Raziel und wirft ihn in einen Todesstrudel. Raziel wird aber gerettet und tritt nun an, um seinen Gebieter zu bekämpfen. Wiederum zwei Jahre später durften PlayStation 2-Besitzer in die Haut Raziels schlüpfen, um in 'Soul Reaver 2' den Obervampir Kain endgültig zu besiegen.

Kain ist zurück - und durstig

Das nun erhältliche 'Blood Omen 2' wechselt nicht nur erneut den Hauptdarsteller, sondern springt in der Zeit weit zurück: Einige Jahre nachdem Kain zum mächtigen Vampirherrscher aufgestiegen ist, beginnt ein Krieg in der Welt von Nosgoth zwischen Kains Vampir-Armee und den fanatischen Angehörigen des Sarafanen-Ordens, angeführt vom mysteriösen Lord Sarafan. Nach langen und harten Kämpfen



siegt schlussendlich die Seite der Menschen - im entscheidenden Duell zwischen dem

Lord und Kain entreißt Sarafan dem Obervampir sein mächtiges Schwert Soul Reaver und stößt Kain in einen tiefen Abgrund.

200 Jahre später erwacht der wiederbelebte Kain in Meridian, der Hauptstadt Nosgoths. Die Sarafanen haben mittlerweile ei-

nen Grossteil der Welt unterjocht und wollen auch die restlichen, sich im verborgenen haltenden Vampiren töten. Kains Retterin, die schöne Vampirin Umah, gehört zum Vampirclan Cabal, der verzweifelt gegen die Sarafanen kämpft und Lord Sarafan stürzen will. Der noch geschwächte Kain beschließt, sich den Cabals anzuschließen - da er für tot gehalten wird, hat er die besten Chancen, an den bösen Lord heranzutreten und ihn zu besiegen. Allerdings ist der arrogante Kain insgeheim nicht wirklich begeistert davon, sich einer Gruppe anzuschließen und sieht sie eher als Mittel zum Zweck, um seinen unbändigen Rachedurst zu stillen.

Das Leben eines Vampirs

Da Kain nach seiner Wiedererweckung sehr geschwächt ist, begleitet ihn Umah anfänglich durch die dunkeln Gassen von Meridian und hält Wachen fern, so dass ihr Schritt für

Schritt in einem ausführlichen Tutorial die Steuerung erklärt bekommt. Mit dem linken Analog-Stick wird Kain bewegt, während er mit X springt und von hohen Plattformen hinunter schwebt und mit dem Viereck-Button Türen öffnet und Schalter betätigt. Die Steuerung ist recht gut gehalten, wobei einem Tasten für Seitwärtsschritte fehlen. Als echter Vampir muss Kain möglichst oft Blut trinken, um seine sich ständig langsam vermindernde oder durch Kämpfe geschmälerte Energieanzeige wieder aufzufüllen. Hierzu müsst ihr euch zunächst ein Opfer - egal ob bewaffneter Feind oder ahnungsloser Zivilist - suchen und dann mittels gedrückter R1-Taste in den Kampfmodus wechseln, in dem der nächste Kontrahent anvisiert wird. Mit der Viereck-Taste schlägt Kain unbarmherzig zu und blockt mit L1 gegnerische Treffer ab, wodurch außerdem seine Zornanzeige zunimmt.



Die Nachspeise ist serviert, Monsieur Kain.



Bitte ein Pils - aber schön blutig.

Liegt der tote Körper des besiegten Feindes endlich bewegungslos auf der Strasse, wird sein Blut mit Druck auf die Dreieck-Taste innert Sekunden ausgesaugt. Dadurch füllt sich nicht nur Kains Energieanzeige, sondern auch ein wenig die Erfahrungsanzeige - wurde diese komplett gefüllt, vergrößert sich die Energieleiste.

Natürlich muss unser Antiheld nicht nur Angreifer und wehrlose Passanten meucheln, sondern immer mal wieder Rätsel lösen.

Entwickler:

Crystal Dynamics

Publisher:

Eidos

Genre:

Action-Adventure

Spieleranzahl:

1

USK:

Ab 16 Jahren

Release:

Erhältlich

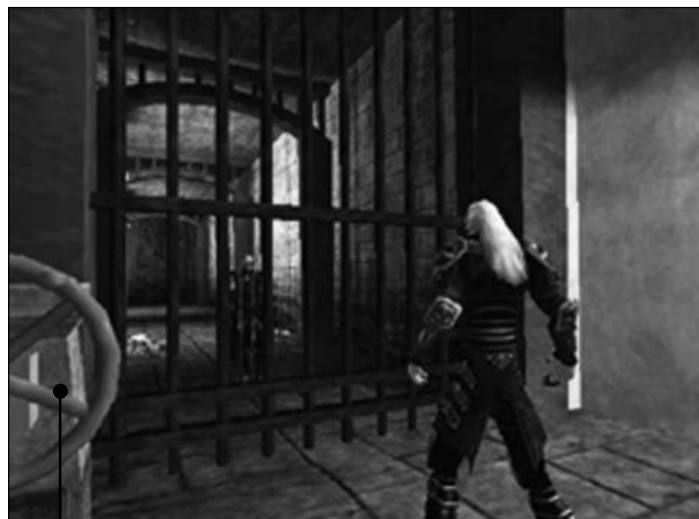
Mit 'Blood Omen 2' ist Eidos ein echter Überraschungshit gelungen, der locker mit den bisherigen 'Legacy of Kain'-Teilen mithalten kann. Es macht einfach tierisch Spaß, durch die düsteren Gegenden zu schleichen, mächtigen Feinden gegenüberzutreten und ahnungslosen Passanten das Blut auszusaugen. Glücklicherweise besticht der Titel auch in punkto Story und Rätseln, die vor allem durch die dunklen Vampirfähigkeiten merklich an Reiz gewinnen.

Wie auch die Kämpfe sind diese zwar die ersten Levels hindurch ziemlich simpel ausgefallen, später erlebt ihr aber einige harte Knacknüsse, die sich angenehm vom sonstigen Action-Adventure-Sumpf abheben. Anfangs schlägt ihr euch allerdings mit den typischen Schalterrätseln herum, um verschlossene Türen zu öffnen und altertümliche Maschinen zu benutzen, die euch weiterbringen. Denn Meridian scheint in einem Zeitalter der Dampfmaschinen und ähnlichen Techniken angelangt zu sein, so dass zum Beispiel eiserne Schwebbahnen zu finden sind, Rohre vor sich hin

dampfen und Lastenmaschinen mit Förderbändern herumstehen. Weiter wollen auch Kisten geschleppt und magische Energie umgeleitet werden, so dass Gerätschaften und Schalter funktionieren.

Spezielle Fähigkeiten und eine spannende Story

Schon bald müsst ihr allerdings auch Kains dunkle Fähigkeiten gekonnt und kreativ einsetzen, um voran zu kommen. Jeder Vampir besitzt seine eigenen mystischen Kräfte - Kain besitzt anfangs die Raserei-Gabe: Durch Blocken von Angriffen lädt sich seine Wutanzeige auf. Ist diese



Klassische Schalterrätsel dürfen nicht fehlen.

Bewertung

Grafik		83%
Sound		86%
Gameplay		77%
Anspruch		73%
Spielspass		86%

voll und ihr habt das Raserei-Icon aktiviert, lässt sich per Knopfdruck ein mächtiger Angriff auslösen. Nach Kains Besuch bei den Cabals muss der Vampir zahlreiche Aufgaben erledigen, um schlussendlich Lord Sarafan zu begegnen. So soll er sich zum Beispiel mit einem Priester treffen, der weiß, wie man in das Gefängnis der Sarafanen kommt, wo Umah später gefangen gehalten wird. Solche Aufträge bilden meist eines der insgesamt elf umfangreichen Kapitel, für die auch erfahrene Spieler gut zehn Stunden investieren müssen. Zwar müsst ihr öfters in den Levels den richtigen Weg finden, allerdings sind die Kapitel recht gradlinig aufgebaut, so dass ihr immer in etwa wisst, wo es weitergehen wird.

David Stöckli

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

T. Knoke - tkone@gamesweb.com

Geschäftsleitung:

J. Novakovic - jn@gamesweb.com

Anzeigen:

A. Philipp - ap@gamesweb.com

Dr.-Jasper-Str. 23

D-37603 Holzminden

+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