

GRANDIA 2

Gut ein Jahr mussten sich die PlayStation 2-Besitzer gedulden, bis auch sie in den Genuss dieses potentiellen Hit-Kandidaten kommen durften [S. 9]

SUPER MARIO ADVANCE 2

Nach 'Super Mario Bros. 2' hat Nintendo nun auch 'Super Mario World' für den Game Boy Advance umgesetzt [S. 8]

MAX PAYNE

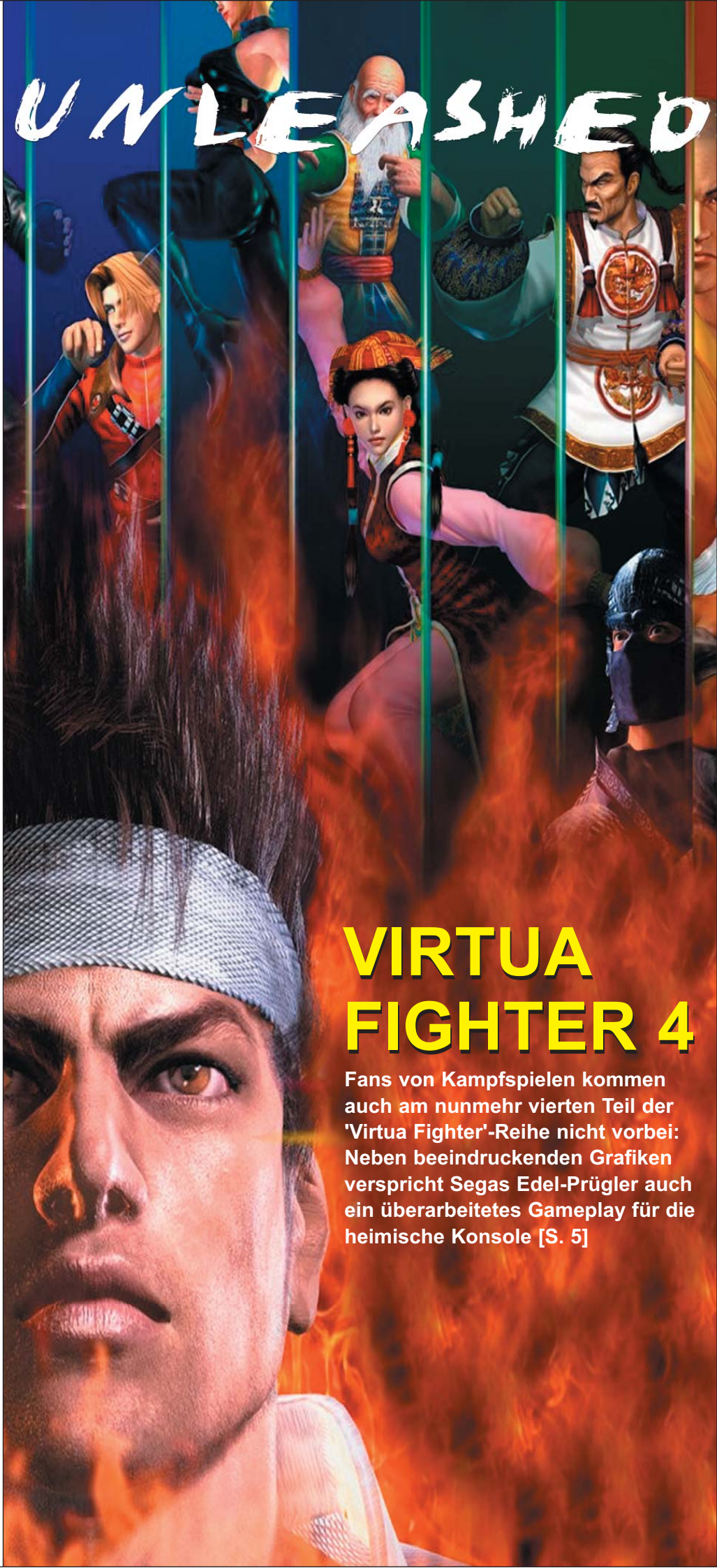
Der abgebrühte Bulle will nun auch auf Microsofts Konsole an den Drahtziehern einer neuen Droge seine Rache stillen [S. 11]

NEWS

Neues zur Xbox-Version von 'Hitman 2', zu 'Smuggler's Run' für GameCube, zu den geplanten Fortsetzungen von 'Z.O.E' und 'Metal Gear Solid' und anderen Themen [S. 2]

VIRTUA FIGHTER 4

Fans von Kampfspielen kommen auch am nunmehr vierten Teil der 'Virtua Fighter'-Reihe nicht vorbei: Neben beeindruckenden Grafiken verspricht Segas Edel-Prügler auch ein überarbeitetes Gameplay für die heimische Konsole [S. 5]



NEWS

Hitman 2 erscheint für Xbox

Nach dem großen Erfolg von 'Hitman: Codename 47' war es nur eine Frage der Zeit, bis ein Nachfolger zu diesem Taktik-Shooter auf PC angekündigt wurde. Dass 'Hitman 2' neben PC auch für PlayStation 2 erscheinen wird, ist schon länger bekannt - neu hingegen ist eine Xbox-Version. Die Umsetzung auf Xbox wird etwa gleichzeitig mit der PC- und PS2-Version von 'Hitman 2' im Herbst 2002 in den Handel kommen.

Die Geschichte von 'Hitman 2' beginnt in einem sizilianischen Kloster. Der Versuch des Protagonisten, sich seiner gewalttätigen Vergangenheit zu entledigen, wird von einem russischen Mafiaboss vereitelt - er spürt diesen auf und überredet ihn, in sein altes Geschäft zurückzukehren. Gefangen in einem Netz von Täuschungen, entdeckt Hitman jedoch schnell, dass er manipuliert wurde und nun selbst das Ziel eines erstklassig ausgebildeten Killers ist. Hitman wird zum Gejagten. Um sich zu wehren, stehen ihm verschiedenste Waffen und Gegenstände zur Verfügung: Das Arsenal reicht von Messern über Handgranaten, Sniper-Gewehren bis hin zu verschiedenen Sprengstoffen. Zusätzlich verfügt der Protagonist in 'Hitman 2' über weitere Utensilien wie Chloroform, Betäubungsgewehre, Laser-Zielvorrichtungen, ein Nachtsichtgerät, Dietriche und fernbedienbare Kameras. Es ist also auch im Nachfolger euch überlassen, ob ihr den für die Gegner tödlichen Weg wählt oder doch lieber unauffällig zu Werke geht.

**Der glatzköpfige Killer mordet auch auf PS2 und Xbox.**

Im Vergleich zum Vorgänger ist nun im Sequel neben der Thirdperson-Ansicht auch eine Egoperspektive wählbar. Außerdem wurde das Inventar komfortabler gestaltet und man kann nun jederzeit abspeichern. Des Weiteren wurden die 20 neuen Levels noch realistischer gestaltet und auch die KI weiter verbessert.

Neues Smuggler's Run für GameCube

Auf Sonys PlayStation 2 gibt es bereits zwei Teile der 'Smuggler's Run'-Reihe. Nun will Rockstar Games das packende Spielprinzip aus Racing, Action und Missionen auf den GameCube portieren. Das exklusiv für GameCube entwickelte 'Smuggler's Run: Warzones' versetzt euch erneut in die Rolle eines Schmugglers, der unter Zeitdruck in fünf verschiedenen Gebieten und 30 Missionen gefährliche illegale

Transporte erfolgreich durchführen muss. Neben einem komplexen Singleplayer-Modus mit spannender Story inklusive Videosequenzen legen die Entwickler aber besonderen Wert

**Bald kommen PS2-Besitzer in den Genuss von Segas Hit-Tennis.**

auf einen packenden Mehrspielermodus, in dem per Splitscreen bis zu vier Spieler gleichzeitig um die Wette fahren können.

Take 2 Interactives 'Smuggler's Run: Warzones' für GameCube wird voraussichtlich bereits im Juli 2002 in den Handel kommen.

Sega - E3 LineUp

Vom 22. bis 24. Mai 2002 findet die diesjährige Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles statt. Nun hat auch

Sega of America bekannt gegeben, welche neuen Sega-Spiele dort vorgestellt werden.

Wenig überraschend finden sich in der Liste zahlreiche hitverdächtige Titel, die teilweise auf bereits erfolgreiche Sega-Franchises setzen. Dabei kommen sowohl PlayStation 2 als auch Xbox und GameCube nicht zu kurz und auch Anhänger des Sportgenres können von Sega mit neuem Futter rechnen.

Für Sonys PlayStation 2 wird Sega an der E3 folgende Titel vorstellen: 'Shinobi', 'Gungrave', 'Sega Bass Fishing Duel', 'Sega Sports Tennis' und 'F355 Challenge'.

Xbox-Besitzer dürfen sich hingegen auf die E3-Präsentation von 'House of the Dead 3', 'ToeJam & Earl 3: Funked Up', 'Sega GT 2002', 'Crazy Taxi 3 High Roller',

'Panzer Dragoon Orta' und 'Sega Sports: World Series Baseball' freuen.

Für Nintendos GameCube wird Sega an der E3 die Spiele 'Super Monkey Ball 2', 'Phantasy Star Online Episode 1 & 2' und 'Beach Spikers' zeigen.

Außerdem werden folgende Sega Sports-Titel präsentiert, die für alle drei NextGen-Konsolen erscheinen werden: 'NFL 2K3', 'NBA 2K3', 'NHL 2K3' und 'NCAA College Football 2K3'.

**Neue Schmuggel-Einsätze in diesem Sommer.**



Der PS2-Blockbuster Metal Gear Solid wird fortgesetzt.

Neues Z.O.E. und Metal Gear Solid

Bereits vor kurzem kündigte Konami in Japan neue PS2-Spiele wie zum Beispiel ein neues 'Contra' und 'Silent Hill 3' an. Nun kamen aber noch weitere Titel dazu: Unter anderem Fortsetzungen zu 'Zone of the Enders' und 'Metal Gear Solid', letzteres für PC, Xbox und PS2. Nähere Informationen zu diesen potentiellen Blockbustern gibt es allerdings noch nicht.

Hier die komplette Liste der zusätzlich angekündigten Titel von Konami:

- Metal Gear Solid Substance (PC, PS2, Xbox)
- Zone of the Enders: The 2nd Runner (PS2)
- Hikari Go! (GCN, GBA)
- Prince of Tennis (GCN, GBA, PSone)

Konami gab des Weiteren bekannt, dass man die wichtigsten Brands wie zum Beispiel 'Metal Gear Solid' möglichst alle zwei Jahre mit einer neuen Episode veröffentlichen will. Außerdem zeigt Konami derzeit die Absicht, möglicherweise Online-Spiele für das Netzwerk PlayStation BB zu erstellen - im Gespräch sind Online-Versionen der Bemani-Musikspiele und 'Metal Gear Solid Online'.

James Bond: NightFire für alle Systeme

Neben Indiana Jones meldet sich ein weiterer Filmheld mit einem Spiel zurück: Bond, James Bond. Die Story ist extra neu geschrieben worden, wobei natürlich auf 40 erfolgreiche Bond-Jahre zurückgegriffen werden konnte. Euch zieht es in die österreichischen Alpen sowie in die Unterwasser-Umgebung des

Südpazifiks. Euer Gegenspieler ist Rafael Drake, der populäre Boss einer anscheinend gutmütigen Klimaorganisation, welche insgeheim die Weltherrschaft übernehmen will.

Grundsätzlich steuert ihr good old James aus der Ego-Perspektive, wobei in spektakulären Momenten auf die Third-Person-Sicht zurückgegriffen wird. Natürlich wartet das übliche Agenten-Programm auf euch: Zehn exotische Locations und Frauen waren schon immer eine Leidenschaft von James. In der Konsolen-Version werdet ihr zudem Fahrzeuge steuern können. Die 3D-Umgebung wird enorm detailliert sein; in eurem Repertoire befinden sich High-Tech-Waffen sowie allerhand Spion-Werkzeuge.

Jede Version wird ihre Eigenheiten haben: Während die Konsolen-Spieler mit Bonds Aston Martin herumrasen dürfen - diesen Entwicklungs-Part übernimmt übrigens das 'Need for Speed'-Team - haben PC-Spieler exklusive Levels und einen umfangreicheren Multiplayer-Modus zu erwarten.



Gruselbegeisterte GameCube-Anhänger müssen in Europa bis zum Herbst warten.

Die Konsolen-Variante wird von Eurocom Entertainment Software entwickelt, während Gearbox Software sich mit der PC-Version beschäftigt. Releasetermin ist Ende 2002.

Resident Evil in Europa erst im September

Nachdem das grafisch spektakuläre Remake von 'Resident Evil' für GameCube bereits in Japan für Furore sorgte, ist der Titel nun auch erfolgreich in den USA gestartet. Nun stellt sich aber die Frage, wann das Spiel hierzulande erscheinen wird.

Laut Videospiele.com wird Capcom Europe die PAL-Version

Gladius enthüllt

Mit 'Gladius' wurde von Lucas Arts ein rundenbasiertes Action-Rollenspiel für PlayStation 2, Xbox und GameCube angekündigt, welches im Frühjahr 2003 erscheinen soll. Im Spiel begleitet ihr Ursula und Valens bei der Rekrutierung und Ausbildung von Krieger für erbitterte Gladiatoren-Kämpfe. Dabei verbessern die Krieger nach und nach ihre Skills und Fähigkeiten, bis sie diese schließlich in Gefechten beweisen müssen, sowohl mit der Waffe als auch mit Magie.

Um jedoch überhaupt an die Krieger zu kommen, müsst ihr als einer der beiden Haupthelden durch vier unterschiedliche Re-



Kämpfen wie im alten Rom: Gladius für Xbox.

von 'Resident Evil' erst am 13. September 2002 veröffentlichen. Doch auch die PS2-Fans, die bereits auf den potentiellen Action-Adventure-Hit 'Onimusha 2: Samurai's Destiny' warten, müssen sich noch etwas gedulden - dieser Titel soll nämlich erst im vierten Quartal 2002 in Europa erscheinen.

gionen der Spielwelt reisen, die nach und nach durch eure Erfolge im Kampf und in den 20 Arenen freigeschaltet werden. Geboten werden 16 Kriegerklassen, über 100 Charakter-Typen, Hunderte von Skills und über 400 Waffen und Ausrüstungs-Gegenstände.

Wer aber glaubt, dass es bei dem Spiel nur um die Gladiatoren-Kämpfe geht, liegt falsch. Nach und nach kommt auch eine spannende Story zum Vorschein, welche die Krieger in finstere Pläne zur Erweckung eines fiesen Gottes zieht. Neben dem Story-Modus werden auch Arena-Spiele gegen Computer-Gegner und menschliche Spieler im Multiplayer-Modus geboten. Zudem bleibt das Spiel auch nach Beendigung der Story offen, so dass ihr eure Krieger weiter ausbilden und kämpfen lassen oder einfach die Spielwelt erkunden könnt.



Was erwartet die Xbox-Besitzer? GTA 3? GTA4? ...

GTA-Titel für Xbox?

Nach wie vor ist der letztjährige PlayStation 2-Hit 'GTA 3' in aller Munde - nicht zuletzt wegen der baldigen PC-Version. Dass der Blockbuster auch für die Xbox erscheinen wird, geistert bereits seit Monaten ohne Bestätigung durch die Videospiele-Magazine und Internet-Gerüchteküchen.

Doch nun gibt es neue Informationen zu 'GTA' für die Microsoft-Konsole: Das Online-Magazin XboxEvolved will von einem Microsoft-Sprecher die Aussage erhalten haben, dass im Herbst/Winter ein 'Grand Theft Auto' für die Xbox erscheinen wird. Ob es sich dabei um eine direkte Portierung des PS2-'GTA 3' handelt, um eine Version mit Zusatzlevels oder vielleicht sogar 'GTA 4', ist noch unbekannt.

Xbox-Verkauf zieht stark an

Nach dem Launch der Xbox in Europa folgten nicht gerade positive Meldungen über die Verkaufszahlen. Doch scheinbar hat die massive Preissenkung gewirkt, wie Microsoft heute bekannt gab. So liefert sich laut Microsoft die Xbox mit der PS2 seit der Preissenkung am 26. April ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Nach Angabe des Software-Riesen beträgt der Marktanteil der Xbox in England 49 Prozent, in Frankreich 46 Prozent und in Deutschland sogar 56 Prozent. Doch auch die Absatzzahlen der Xbox-Software haben zugenommen: Mittlerweile wurden für jede Xbox in Großbritannien 3,7 Spiele gekauft. Und 88 Prozent aller europäischen Xbox-Besitzer haben sich den Egoshooter-Hit 'Halo' geholt.

Michel Wedler, Produktmanager Einkauf bei Saturn: *Seit dem Zeitpunkt der Preissenkung auf 299 Euro für das Xbox-Videospielsystem haben wir bei*

Saturn einen wahren Ansturm der spielfreudigen Kunden erlebt. Wir sind mit der erfolgten Verzehnfachung unserer Abverkäufe mehr als zufrieden und freuen uns schon jetzt auf weitere gemeinsame Aktivitäten mit Microsoft in diesem spannenden Umfeld der neuen Generation an Spielekonsolen.

Sandy Duncan, Vice President, Xbox Europe: *Ich freue mich sehr, dass jetzt noch mehr europäische Videospiel-Fans Xbox erleben können. Unsere Strategie ist es, einen außergewöhnlichen Gegenwert an so viele Käufer wie nur möglich weiter zu geben - der Anstieg der Verkaufszahlen seit der Preissenkung ist ein klarer Indikator dafür, dass diese Strategie richtig ist. Der neue Preis erlaubt uns eine noch größere Wettbewerbsfähigkeit und sichert Xbox bis Weihnachten 2002 und darüber hinaus einen Platz im Herzen der europäischen Videospieler. Unsere Aussage bleibt die gleiche: Dies ist ein Marathonlauf, kein 100-Meter-Rennen - und diese ersten Zahlen sind extrem ermutigend, aber unser langfristiges Ziel ist es, Hunderttausenden von zufriedenen europäischen Videospielern großartige Spiele und umwerfende Erlebnisse zu liefern und wir werden auch weiterhin zahlreiche spannende Aktionen starten, um diesem Ziel so erfolgreich wie bisher entgegenzustreben.*



Nur was für Tüftler: das PS2 Linux-Kit.

Releaseliste

Woche 20: 13.05. - 19.05.2002

- Downforce	GBA
- Downforce	PS2
- Final Fantasy Anthology	PSone
- ISS 2	Xbox
- New legends	Xbox
- Pryzm - Chapter One: The Dark Unicorn	PS2
- Red Card Soccer	PS2
- Tetris Worlds	PS2
- DSF Fussball Manager 2002	PSone
- Gun Valkyrie	Xbox
- Megarace 3 - Nanotech Disaster	PS2
- No One Lives Forever	PS2
- The Simpsons: Road Rage	GCN
- Zidane Football Generation	PS2

Woche 21: 20.05. - 26.05.2002

- Dragon Ball - Final Bout	PSone
- Total Soccer Manager	GBA
- Dark Summit	GCN
- MotoGP: Ultimate Racing Technology	Xbox
- NBA Courtside 2002	GCN
- Soldier Of Fortune Gold Edition	PS2
- Super Smash Bros. Melee	GCN
- Zidane Football Generation	GBA
- 18 Wheeler - American Pro Truck	GCN
- All-Star Baseball 2003	GCN
- All-Star Baseball 2003	Xbox
- Deus Ex - The Conspiracy	PS2
- Frogger's Adventure	PS2
- Legends Of Wrestling	GCN
- Sheep!	GBA

PS2 Linux Kit - Preis, Release und Bezugsquelle

Bereits seit mehreren Monaten können einige japanische PS2-Fans selber Demos, Games und Grafikeffekte entwickeln - möglich macht dies das PS2 Linux Kit. Nun endlich kommt das von Hobbyprogrammierern heiß erwartete Paket nach Europa.

Ab dem 22. Mai 2002 lässt sich dieses Kit kaufen, allerdings vorerst nur über Sonys speziellen Linux Online Shop www.playstation2-linux.com. Der Verkaufspreis liegt bei 249 Euro, für das auch einiges geboten wird. Das PS2 Linux Kit (Produktname: LDTL-00004) beinhaltet folgende Komponenten:

- Network Adapter (Ethernet): SCPH-10350
- 40 GB Internal Hard Disk Drive (für PlayStation 2): SCPH-20401E - UNTERSTÜTZT KEINE SPIELE.
- Monitor-Kabel-Adapter (für PlayStation 2) (mit Audio-Verbindungen): SCPH-10320E
- zwei DVD-Discs, mit der Linux-Installation und Runtime-Discs
- USB-Keyboad: SCPH-10240E
- USB-Mouse: SCPH-10230E
- Technik-Dokumentation und Software-Anleitung

Handel erfreut über GameCube-Launch

Am 3. Mai 2002 war es nun soweit - Nintendos GameCube konnte ab nun auch in Europa gekauft werden. Und dies haben die Videospieler scheinbar nicht zu knapp gemacht, wie man ersten positiven Stimmen des Handels entnehmen kann: Laut führenden Vertretern des Handels hatte der GameCube am Launchtag einen außergewöhnlich guten Start hingelegt. Des Weiteren konnten an Nintendos Berliner Late Night Show Party in der Nacht vom 2. auf den 3. Mai etwa 2500 schaulustige Videospielfans verzeichnet werden.



VIRTUA FIGHTER 4

Fans von Kampfspielen kommen an 'Virtua Fighter' nicht vorbei: Der bereits vierte Teil von Segas Edel-Prügler verspricht neben beeindruckenden Grafiken ein überarbeitetes Gameplay für die heimische Konsole.



Schon im Intro von 'Virtua Fighter 4' zeigt sich, dass sich die Entwickler völlig auf das Gameplay konzentriert haben. Anders als in den meisten anderen Spielen dieser Art gibt es hier nämlich keine kurze Vorstellung der Charaktere oder eine Erläuterung der Story zu sehen, sondern lediglich zusammengeschnittene Kampfszenen. Auch während dem eigentlichen Spiel fällt das Fehlen einer richtigen Story wieder auf, doch dazu später

mehr, zuerst wollen wir uns den Umfang von 'Virtua Fighter 4' etwas genauer ansehen.

Die Kämpfer - Klasse statt Masse

Schnell wird euch auffallen, dass in 'Virtua Fighter 4' lediglich 13 Kämpfer zur Auswahl stehen, mit denen ihr in den Ring steigen könnt. Das wird so manchem Spieler, der nicht mit der 'Virtua Fighter'-Reihe vertraut ist, zunächst stark negativ auffallen, hat allerdings seinen Grund. Das Erlernen des richtigen Umgangs mit den Kämpfern von 'Virtua Fighter' war nämlich noch nie einfach, weshalb 13 Kämpfer eigentlich mehr als genug sind, da ihr euch, sofern ihr euch ernsthaft mit dem Spiel auseinandersetzt, wohl eh bald auf einen oder zwei Charaktere beschränken werdet. Nichtsdestotrotz solltet ihr aber einige Details zu den anderen zur Auswahl stehenden Raufbolden kennen, da ihr ihre Angriffe nur dann effizient abwehren könnt. Die Menge der Kämpfer ist zwar in der Tat recht niedrig, durch die Spieltiefe aber dennoch ausreichend. Zudem können sich geübte Spieler noch Dural erspielen, die mal wieder als Boss-Gegner vertreten ist und die Anzahl an Kämpfern immerhin auf 14 anhebt.

Natürlich wird auch einiges an Abwechslung geboten, so dass sich die Kämpfer nicht nur im Aussehen sondern auch in ihren Kampfstilen stark unterscheiden. Zum Beispiel wäre da Jacky Bryant, der seinem Gegner mit seinen schnellen aber dennoch kraftvollen Jeet Kune Doo-Schlägen und -Tritten zusetzt, während Wolf Hawkfield

auf Wrestling-Griffe und -Moves setzt. Die beiden einzigen neuen Kämpfer von 'Virtua Fighter 4' sind Vanessa Lewis und Lei Fei. Während Vanessa auf kräftige Schläge und Tritte setzt, hält Lei Feis Shaolin-Kung-Fu-Kampfstil unzählige 'Stances' also Körperhaltungen bereit, die den Gegner immer wieder neu vor die Frage stellen, wie der nächste Angriff des schnellen Mönches aussehen könnte.

Modi-Vielfalt - Einzelspieler dürfen sich freuen

Seid ihr im stilvollen Hauptmenü von 'Virtua Fighter 4' angekommen, solltet ihr euch zuerst einen Überblick über die ganzen Spielmodi verschaffen. Neben altbekannten Modi wie dem schnell

durchgespielten 'Arcade'-Modus, bei dem individuelle Abspänne für die Kämpfer leider völlig fehlen, dem Mehrspielermodus 'VS' oder auch dem 'Training' gibt es nämlich einige Spielvarianten, die selbst Prügelpromis nicht kennen dürften. Da wären nämlich das 'A.I. System' und 'Kumite'. Hinter letzterem verbirgt sich gewissermaßen ein 'Survival'-Modus, nur dass hier nicht alles verloren ist, sobald ihr eine Niederlage hinnehmen müsst. Das Besondere ist allerdings, dass ihr hier mit zuvor kreierten Profilen antreten könnt, in denen dann alle eure Siege, Niederlagen und zahlreiche weitere Statistiken festgehalten werden. Zum wirklichen Highlight für Einzelspieler wird das Ganze dann dadurch,



Alle Kämpfer wurden sehr detailliert gestaltet ...



... und sind teilweise auch sehr gelenkig.

dass ihr, je nachdem wie gut ihr euch schlägt, verschiedene Ränge einnehmen könnt, indem ihr so genannte 'Ranking Matches' gewinnt. Natürlich werden eure Gegner mit der Zeit immer schwieriger, so dass ihr entweder exzessives 'Learning by doing' betreiben oder den umfassenden Trainingsmodus aufsuchen solltet, ansonsten werdet ihr so schnell keine witzigen Bonusgegenstände wie Masken, Hüte oder andere Kleidung erspielen können, die ihr eurem Kämpfer dann anziehen oder aufsetzen könnt.

Das 'Training' empfiehlt sich allerdings sowieso, auch für fortgeschrittene Spieler, und ist einer der Gründe, warum 'Virtua Fighter' mit dem vierten Teil um einiges einsteigerfreundlicher geworden ist. Die Steuerung ist eigentlich sehr simpel, weshalb sie im Training auch kaum erwähnt wird: Es gibt lediglich eine Schlag-, eine Tritt- und eine Block-Taste und dennoch gibt es so viel zu lernen, wie in keinem anderen Beat'em-Up. Das reicht vom einfachen Abblocken von Angriffen, das ohne korrektes Timing natürlich nutzlos ist, über 'Juggles', also Combos, die den Gegner treffen, während er in der Luft ist, bis hin zum 'Evading', also dem seitlichen Ausweichen, mit dem ihr vor allem an der Grenze des Rings den Spieß umdrehen und euren Kontrahenten aus dem Ring befördern könnt. Ihr seht also schon, auch ohne den langwierigen 'Kumite'-Modus gäbe es bei 'Virtua Fighter 4' eine Menge zu tun. Glücklicherweise wurden alle Texte eingedeutscht,

so dass auch Englischunkundige ihre Freude an den ausführlichen Erklärungen des 'Training'-Modus haben.

Ein nicht nur amüsanter sondern auch sehr interessanter Modus ist 'A.I. System'. Hier müsst ihr zunächst einen künstlichen Spieler erstellen und ihm einen Kämpfer zuweisen, danach steigt ihr mit ihm in den Ring und müsst ihm Angriffe beibringen, indem ihr sie einfach ausführt - 'Tamagotchi' mal anders. Wenn ihr glaubt, euer Schützling sei bereit für die harte Welt des Kampfes, könnt ihr ihn entweder im 'Arcade'- oder 'Kumite'-Modus antreten lassen. Untätig herumsitzen solltet ihr dann allerdings nicht, da der computergesteuerte Schüler des Öfteren Feedback zu seinen eben ausgeführten Aktionen erwartet. So könnt ihr auf einfache Art und Weise einen Kämpfer heranzüchten, dessen Kampfstil

zwar auf euren Vorgaben basiert, aber von seiner eigenen, künstlichen Intelligenz geformt wurde. Wenn dann zwei solche Kämpfer von zwei verschiedenen Spielern

Kampfspiel oder Kampfsportsimulation?

Wie bereits erwähnt, erweist sich das Gameplay von 'Virtua Fighter 4' als unglaublich komplex, wenn man sich ernsthaft damit auseinandersetzt und versucht, den Umgang mit einigen Kämpfern zu erlernen. Erfreulicherweise wurde mit dem vierten Teil aber ein entscheidender Schritt in Richtung der Anfänger getan, da sich das Spiel zwar immer noch leicht gewöhnungsbedürftig aber nun auch für Einsteiger spannend zeigt, und das obwohl auch weiterhin am Gameplay verfeinert wurde, was allerdings nur Profis wirklich interessieren und überhaupt auffallen dürfte. Obwohl Anfänger nun aber nicht mehr so unbarmherzig vom Spiel begrüßt und verprügelt werden, blieb die klare Hierarchie des Könnens erhalten, so dass sich langjährige 'Virtua Fighter'-Experten keine Sorgen darum machen müssen, jetzt plötzlich von wild auf den Tasten herumdrückenden Neulingen besiegt zu werden.



Wolf tritt zum Kampf an.

gegeneinander antreten, wird die Sache richtig spannend, und ihr seht, wer von euch beiden der bessere Lehrmeister ist.

Was ebenfalls Erwähnung finden muss, ist wie beeindruckend die von 'Virtua Fighter 4' dargestellten Kämpfe sind. Wenn



Wer wird denn gleich davonfliegen?

zwei geübte, oder auch ein geübter Spieler und die überzeugenden, computergesteuerten Kämpfer, aufeinander treffen, hat man nicht mehr das Gefühl, ein paar Polygonmodelle dabei zu beobachten, wie sie sich gegenseitig angreifen, sondern glaubt, einen richtigen Kampf zwischen zwei Martial Arts-Kämpfern zu sehen. Neben der überragenden Authentizität der umgesetzten Kampfstile ist dafür auch das beeindruckende Tempo der Kämpfe verantwortlich. Selten konnten virtuelle Kämpfer dabei beobachtet werden so schnell und so realistisch Schläge und Tritte auszutauschen, zu kontern oder knapp darunter hinwegzutauchen.

Superb modellierte Charaktere, sowie Arenen, die nicht mithalten können

Bereits bei ihrer Enthüllung konnte die Grafik von 'Virtua Fighter 4' begeistern, allerdings handelte es sich dort auch um die der Automatenversion, die über die leistungsfähige Naomi 2-Hardware verfügte. Schnell wurde klar, dass die Grafik auf der PS2 nicht ganz so schön aussehen würde, und dies hat sich nun auch als richtig erwiesen. Nichtsdestotrotz gehört aber 'Virtua Fighter 4' zu den wohl am besten aussehenden Spielen der PS2. Die Gründe dafür sind eigentlich vorwiegend bei den Kämpfern zu suchen, die nach wie vor extrem detailreich modelliert sind, so dass sogar Muskelstränge unter der Haut zu erkennen sind, die Kleidung der Kämpfer wallt und Haare realistisch im Wind wehen. Natürlich tragen aber auch die authentischen Animationen zum guten Eindruck bei, die fast durchgehend zu begeistern wissen. Leider finden sich vor allem bei den älteren Kämpfern ab und zu Animationen, die etwas steif oder



Natürlich darf auch ein Ninja-Kämpfer nicht fehlen.

einfach unrealistisch wirken.

Bei Charakteren von diesem grafischen Kaliber hat es die restliche Grafik natürlich schwer, was sich bei 'Virtua Fighter 4' deutlich zeigt. Anscheinend hat Sega den Kämpfern ganz klar den Vorrang gelassen und versucht, diese ohne Qualitätsverluste auf die PS2 zu portieren, so dass die Arenen recht stark unter der Umsetzung leiden mussten. Die Probleme reichen hierbei von sehr starkem Flimmern über matschige Texturen bis hin zu schlichter Detailarmut. Trotzdem zeigt 'Virtua Fighter 4' auch hier noch recht viele gute Effekte, wie beispielsweise Arenen im Schnee oder am Strand, bei denen der Schnee beziehungsweise Sand nicht nur realistisch abgetragen, sondern bei schnellen Tritten auch durch die Luft gewirbelt wird. Ebenfalls einer der schöneren Kampfschauplätze sind ein kleiner Brunnen, in dem das Wasser knöchelhoch steht und je nachdem, wie hektisch das Geschehen ist, auch mit kleinen Wellen darauf reagiert, oder eine umzäunte Kampfarena, hinter de-

ren Gitter sich dutzende polygonale Zuschauer tummeln, die wild herumspringen und jubeln. Leider sind die Böden aller Arenen völlig flach, so dass man nicht wie bei anderen Genrevertretern das Gefühl hat, wirklich irgendwo im Freien zu kämpfen.

Für viel Freude hat im Vorfeld ein angekündigter 60Hz-Modus gesorgt, der seinen Weg Gott sei Dank auch ins Spiel gefunden hat. Im 50Hz-Modus trüben nämlich sowohl recht dicke PAL-Balken als auch ein deutlich bemerkbarer Geschwindigkeitsverlust den Spielspass.

Klare Soundeffekte und stimmige Musik

Ebenfalls überzeugend sind die Soundeffekte und die Musik von 'Virtua Fighter 4'. Natürlich spielt vor allem die Musik eine eher kleine Rolle, wem schweigende Stille oder langweilige und nervige Musik ein Graus ist, der wird sich aber freuen. Den Soundeffekten sind hauptsächlich die sehr kräftigen Schlaggeräusche hoch anzurechnen, die zwar nicht unbedingt realistisch sind, aber gut zur Stimmung beitragen. Ebenfalls gut gelungen ist die Sprachausgabe der Kämpfer, die allerdings etwas mehr Abwechslung hätte vertragen können, wo sie sich doch fast ausschließlich auf einige Kampfschreie und Kommentare bei Siegesposen beschränkt.

Sascha Szopko

Entwickler:

Sega

Publisher:

SCEE

Genre:

Beat'em Up

Spieleranzahl:

1-2

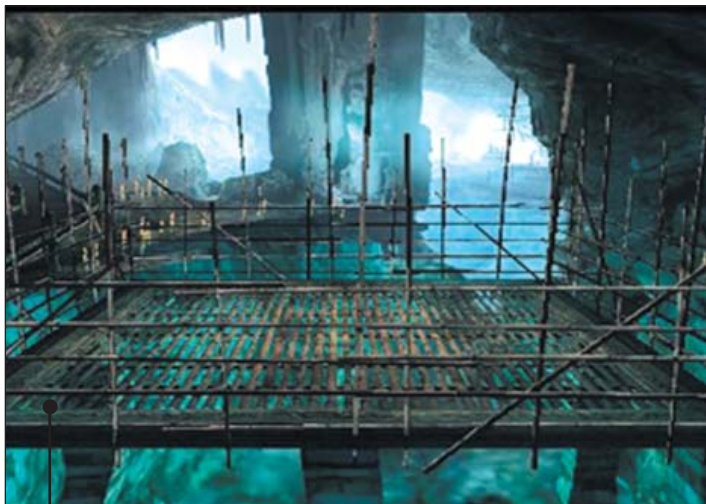
USK:

Ab 16 Jahren

Release:

Erhältlich

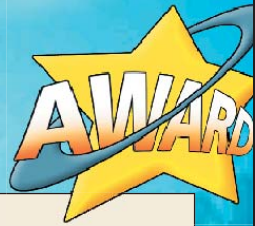
Wow. Was Sega mit dem nunmehr vierten Teil ihrer berühmten Kampfspielreihe abliefern, grenzt an Perfektion - zumindest spielerisch. Mit dem außerordentlich anspruchsvollen Kampfsystem von 'Virtua Fighter 4' kommen nun nicht nur Vollprofis zurecht, sondern auch Anfänger. Nach wie vor ist Können aber weit effektiver als irgendwelche 'Button Smasher'-Aktionen. Außerdem sorgt ein extrem umfangreicher Trainingsmodus, der sogar eingedeutscht wurde, für Freude bei Spielern, die sich in die etwas andere Kampfkunst von 'Virtua Fighter 4' einarbeiten wollen. Dank dem langwierigen 'Kumite'-Modus und dem innovativen und unterhaltsamen 'A.I. System'-Modus ist auch für Langzeitmotivation unter den einsamen Prügelfans gesorgt, so dass auch diese behertzt zugreifen und über die recht stark schwankende Grafikqualität hinwegsehen können.



Die Arenen sind sehr abwechslungsreich - hier wird in einer Höhle gekämpft.

Bewertung

Grafik		83%
Sound		85%
Gameplay		93%
Multiplayer		91%
Anspruch		90%
Spielspass		91%



SUPER MARIO ADVANCE 2

Nintendo setzt weiter auf den derzeitigen Oldie-Trip und setzt nach 'Super Mario Bros. 2' nun auch den Super Nintendo-Launchtitel 'Super Mario World' für den Game Boy Advance um.



Klempner Mario kann auf die Hilfe von Dino Yoshi zählen.

Nach den gefährlichen Abenteuern, in denen der böse Drache Bowser immer wieder die schöne Prinzessin Peach entführt hat und von Mario und Luigi besiegt wurde, reisen sie und Peach mit einem Fesselballon auf die abgelegene Yoshi-Insel, wo sie einige Tage Ferien machen wollen. Doch nach der Landung entdecken die beiden Klempner, dass alle Yoshi-Dinosaurier verschwunden sind und überall fiese Gegner herumlungern. Zurück beim Ballon stellen sie zudem fest, dass Prinzessin Peach verschwunden ist. Schnell wird klar, da muss mal wieder Bowser seine dreckigen Krallen im Spiel haben!

Jump'n Run der alten Schule

Damit geht es schon los in das Abenteuer, das stattliche 96 Levels umfasst. Auf einer Hauptkarte wählt ihr das nächste zur Verfügung stehende Level oder besucht nochmals schon absolvierte Gebiete. So gelangt ihr nach und nach in verschie-

dene Welten. Am Ende jeder dieser Welten erwartet euch eine Schloss-Stage, in der eines von Bowsers Kindern im mehr oder weniger fairen Zweikampf besiegt werden will. Die regulären Levels sind allerdings ebenfalls recht komplex ausgefallen, da einige über mehrere versteckte Plattformen und Räume verfügen, die euch diverse Boni einbringen. Zuweilen findet ihr sogar einen zweiten Ausgang, der euch zu neuen Levels führt. Ihr müsst also längst nicht alle 96 Stages absolvieren, um bis zum Endboss zu gelangen. Aber die Suche nach allen Levels dauert nicht nur einige Zeit, sondern motiviert auch ungemein, sich nochmals in alte Gebiete zu begeben.

Verwandlungskünste und ein Dinosaurier namens Yoshi

Das Salz in der Jump'n Run-Suppe sind aber die vielen Items. Neben den traditionellen Münzen, die euch schon mal ein Extraleben bescherten, stehen vor allem die Verwandlungsmög-

lichkeiten von Mario im Mittelpunkt des Interesses. Findet er einen Pilz, mutiert er zum größeren Super Mario - berührt er in dieser Gestalt einen Gegner, schrumpft er zwar wieder auf die alte Größe, verliert aber kein Leben. Sammelt er hingegen eine Blume ein, kann er auf Knopfdruck Feuerbälle speien, wohingegen das Stern-Item den Klempner für kurze Zeit unbesiegbar macht. Neu ist eine Bonus-Feder, mit deren Hilfe Mario zum Superhelden wird und sich mit etwas Anlauf sogar in die Lüfte schwingen kann.



Gruseliges erwartet Mario in den verwunschenen Häusern.

Entwickler:

Nintendo

Publisher:

Nintendo

Genre:

Jump'n Run

Spieleranzahl:

1-4

USK:

Ab 6 Jahren

Release:

Erhältlich

Man fühlt sich 10 Jahre zurückversetzt, wenn man als Spieleveteran das vorliegende GBA-Spiel erstmals startet - und dies ist im positiven Sinn gemeint. Denn sofort erappt man sich dabei, wie man von dem simplen und zugleich tiefgründigen Jump'n Run-Gameplay gepackt wird, das geniale Leveldesign genießt und kaum noch zu spielen aufhören kann. Zwar sind viele Ideen und Features auch Neulingen mittlerweile von anderen Titeln bekannt, aber an die Qualität von 'Super Mario World' kommt kaum ein anderes Spiel heran.

Eine weitere Neuheit ist Dinosaurier Yoshi, den ihr als Reittier benutzen könnt. Auf Yoshis Rücken kommt man nicht nur leichter voran, sondern kann den Dino per Knopfdruck veranlassen, kleinere Gegner mit einem Haps zu verschlingen. Je nach gefressenem Schildkrötenpanzer kann Yoshi sogar Feuer speien oder fliegen. Ähnliches gilt für verschiedenartige Yoshis, die je nach Farbe diese Funktionen ausführen können, egal, was für einen Panzer sie geschluckt haben.

Neu im Vergleich zum SNES-Original ist die Möglichkeit, die Levels in der Rolle von Luigi zu besuchen. Dieser steuert sich ähnlich wie in 'Super Mario Advance' - er springt also höher, dafür lässt er sich ungenauer kontrollieren.

David Stöckli

Bewertung

Grafik		75%
Sound		73%
Gameplay		91%
Multiplayer		80%
Anspruch		76%
Spielspass		90%

GRANDIA 2



Nachdem Dreamcast-Besitzer bereits seit gut einem Jahr die Abenteuer von 'Grandia 2' erleben dürfen, kommen nun neben den PC-Usern auch die PlayStation 2-Besitzer in den Genuss dieses Hitrollenspiels.



Geohund Ryudo hat leichtes Spiel mit diesem hässlichen Fratz.

Wie zahlreiche andere Rollenspiele, ist auch der Nachfolger des erfolgreichen PSone-Rollenspiels 'Grandia' in einer märchenhaften Welt angesiedelt, die euch in einem Intro etwas vorgestellt wird. Wir sehen riesige Wälder, zauberhafte Seen und weitreichende Gebirge. Allerdings gibt es auch hier den Konflikt zwischen Gut und Böse, der sogar beim finalen Duell angekommen ist.

Es war einmal ...

Während auf der Erde die Menschen gegen verschiedenste dämonische Tiere und fiese Kreaturen kämpfen, treffen im Weltall die beiden Götter Granas und Valmar aufeinander, wobei der helle gute Gott Granas schlussendlich die Oberhand gewinnt und den bösen Valmar in ein magisches Verlies schmettert.

Viele Jahre später wimmeln die Wälder und Berge immer noch vor Feinden. Da kommt nun der Held namens Ryudo zum Zug, denn er

ist ein verwegener Söldner, ein so genannter Geohund. Begleitet wird er vom weißen Adler Skye, der seinen Gefährten mehr oder weniger mit Rat und Tat zur Seite steht, ihn aber meist auch mit altklugen Sprüchen nervt. Ryudo ist zwar für seine Kampfmentalität und dafür, dass er jeden Auftrag mit Bravour löst, bekannt, trotzdem wird er - wie jeder Geohund - von der Bevölkerung gemieden. Eines Tages erhält er nun einen Brief, der einen lukrativen Auftrag in Carbo verspricht.

Dort angekommen stellt sich heraus, dass er der Bodyguard von Prinzessin Elena sein soll. Sie muss abends zu einer wichtigen Zeremonie durch den gefährlichen Wald zu einem geheimnisvollen Turm gebracht werden. Widerwillig nimmt Ryudo den Auftrag an und das ungleiche Paar macht sich auf den Weg. Beim geheimnisvollen Turm angekommen, trifft Elena auf ih-

re Gefährtinnen und sie betreten das Gebäude, um die wichtige Zeremonie durchzuführen. Mit ihr soll der böse Gott Valmar endgültig besiegt werden. Doch alles kommt anders: Die Priesterinnen sterben bei der missglückten Zeremonie und Elena ist von Valmar besessen, der nun kurz vor seiner Wiedergeburt steht. Ryudo beschließt, Elena auf ihrem beschwerlichen Weg in die Hauptstadt zu begleiten, wo sie vielleicht vom Granahochpriester gerettet werden kann.

Japano-Rollenspiel mit ungewöhnlichem Kampfsystem

Diese abgesehen von typischen, klischeierten japanischen Rollenspiel-Charakteren recht originelle Story wird zum Größtenteil mittels Dialogen und einigen kurzen Zwischensequenzen in Spielgrafik gezeigt, ab und zu gibt es auch Rendersequenzen. Ihr steuert stets den grummeligen, ver-



Priesterin Elena auf dem Weg zum Tempel.



Unser Held im Kampf gegen einen grünlichen Fiesling.

schlossenen Helden Ryudo durch die gefährvollen Wälder, über Bergpässe, durch Täler, Ruinen, Dungeons, Schneelandschaften oder Städte und müsst neben diversen Dialogen mit anderen Charakteren natürlich vor allem die unterschiedlichsten Gegner bekämpfen. Dabei ist Ryudo aber nicht auf sich alleine gestellt, sondern hat bis zu drei Gefährten auf seiner Seite, die alle mit individuellen Fähigkeiten aufwarten. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen könnt ihr die Feinde stets sehen, so dass ihr

den Kämpfen oft ausweichen könnt. Dies ist allerdings nur selten zu



empfehlen, denn so entgehen euch wichtige Skillpoints, mit denen ihr in höhere Levels aufsteigt und so stärker werden könnt. Diese Feinde bewegen sich frei im Level und blinken beim Angreifen rot, wenn sie eure Figur entdeckt haben. Schleicht ihr euch aber in deren Rücken und berührt sie, habt ihr im folgenden Kampf die erste Attacke auf eurer Seite.

Mit einer solchen Berührung schaltet das Spiel in den Kampfmodus, in dem Ryudo mit seinem Trupp oft gleich auf mehrere feindliche Kreaturen trifft. Der Kampf ist sehr originell ausgefallen, denn es handelt sich um eine Mischung aus auf Runden basierenden Gefechten und Action-Elementen. An einer Anzeige wird quasi in Form einer Rennstrecke dargestellt, welche eurer Figuren und welcher Gegner einen Angriff wählen kann und wann die Aktion ausgeführt wird. Die besondere Würze erhält dieses System mit Spezialangriffen und Magieattacken, denn wenn diese den Gegner treffen, wird er auf die 'Rennstrecke' zurückgeworfen; bereitet er gerade selber einen Angriff vor, verpufft diese Attacke sogar wirkungslos. Obwohl dies an sich schon recht komplex und etwas chaotisch ist, kommt noch eine weitere Komponente hinzu, denn die Charaktere bewegen sich bei ihren Angriffen teils recht unkoordiniert über das Feld, so dass man auch noch die Laufzeit zum Gegner mit einberechnen muss, um solche Angriffe zeitlich genau abzustimmen. Wer dieses Kampfsystem

einmal im Griff hat, der kann gezielt gegnerische Angriffe abfangen, eigene Attacken starten und dabei noch Items oder Heilzauber einsetzen.

Miese PAL-Anpassung

Während wenigstens die Grafik angenehm abwechslungsreich ausgefallen ist und besonders die Kämpfe mit einigen coolen Effekten aufwarten können, sind besonders die teils hässlichen Texturen störend, die selbst aus der Nähe fürchterlich stark flimmern. Das grösste Manko ist aber die PAL-Anpassung: Dicke schwarze Balken am oberen und unteren Bildrand und träge Geschwindigkeit sorgen keineswegs für Begeisterung. Ausserdem ist das Spiel komplett in Englisch gehalten - wer diese Sprache nicht gut beherrscht, versteht bei den Dialogen nur

Bahnhof. Dies ist gleich doppelt problematisch, denn die Handlung, die ein wichtiger Punkt des Spiels ist, wird in vielen und teils sehr langen Dialogen fortgeführt.

David Stöckli

Entwickler:

Game Arts

Publisher:

Ubi Soft

Genre:

Rollenspiel

Spieleranzahl:

1

USK:

Ab 6 Jahren

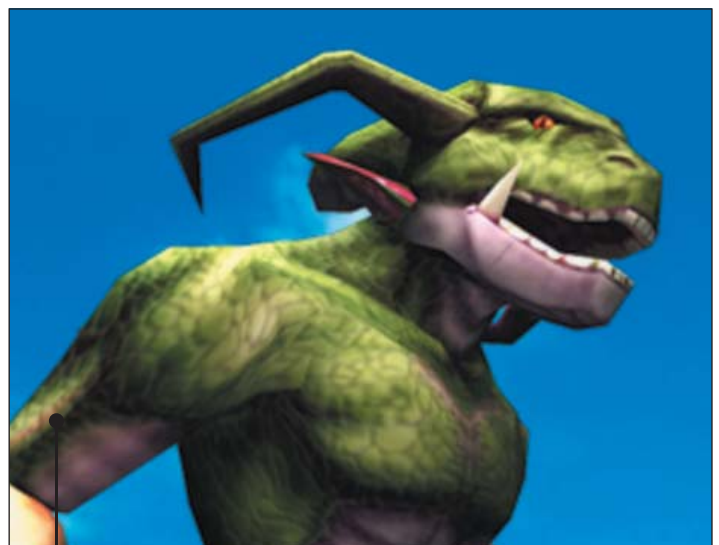
Release:

Erhältlich

Kurz vor dem Release von 'Final Fantasy X' kommen PS2-Besitzer doch noch in den Genuss des lange angekündigten 'Grandia 2'. Und tatsächlich sollten sich RPG-Fans näher mit diesem Titel auseinandersetzen: Die Story bietet neben einigen typischen Klischees interessante Ideen und motiviert nicht zuletzt wegen der grummeligen Heldenfigur zum Durchspielen des sehr umfangreichen Abenteuers. Highlight ist aber klar das originelle Kampfsystem, das zwar auf den ersten Blick etwas chaotisch wirkt, aber deutlich Action, Taktik und Spannung in die rundenbasierten Kämpfe einbringt.

Bewertung

Grafik		74%
Sound		77%
Gameplay		80%
Anspruch		72%
Spielspass		85%



Nein, dies ist kein verzauberter Prinz.

MAX PAYNE



Mit 'Max Payne' haben die Entwickler von Remedy bereits im letzten Jahr einen Meilenstein für den PC erschaffen, gefolgt von einer nicht minder guten PlayStation 2-Version. Nun gibt es das Actionspiel um den abgebrühten Bullen auch für Microsofts neue Konsole.

Eigentlich hatte Max ein feines Leben: ein guter Job bei der Polizei in New York, eine hübsche Frau und ein Baby. Doch als er eines Tages nach Dienstschluss nach Hause kommt, sind Frau und Kind tot, niedergemetzelt von einigen Junkies, die unter dem Einfluss einer neuen Droge namens Valkyr stehen. Aus dem gut gelaunten Cop wird ein Mann, der nichts mehr zu verlieren hat. Er lässt sich ins Drogendezernat versetzen und endlich, drei Jahre später, erhält er den ersten Hinweis auf die Drahtzieher hinter der neuen Droge. Doch als sein Partner bei einem Einsatz erschossen wird, schiebt man Max die Schuld in die Schuhe. Gejagt von Polizei, Mafia und anderen Verbrechern stürzt sich Max in einen Rachefeldzug, der ihn schließlich auch zu den Hintermännern führt, nicht ohne einige böse Überraschungen.

Die Story selbst wird in Zwischensequenzen weitererzählt, sowie in kurzen Cinematics in Spielgrafik. Erstere sind komplett



Beidhändige Action mit filmreifen Sequenzen ist angesagt.

im Comic-Stil gehalten. Das klingt zunächst merkwürdig, passt aber hervorragend zu der Atmosphäre des Spieles und ergänzt nahezu perfekt die 'Film Noir'-Stimmung des Spieles.

Jagd auf verschiedenste Gangster

Die wilde Gangsterhatz führt Max quer durch etliche Locations in

New York, von mit Gangstern gespickten Hotels über Dockgelände und Lagerhäuser bis hin zu düsteren Clubs und Bürotürmen, wobei einige Level zugegebenermaßen etwas monoton und eintönig wirken, trotz aller Details. Dabei trifft er auch auf unterschiedliche Gegner mit verschiedenstem Aussehen. Mobster mit italienischem Slang

warten ebenso auf ihn, wie die Russen-Mafia, Junkies und Profikiller. Die Gegner verfügen aber nicht über eine dynamische KI, denn fast alle Ereignisse sind stark gescriptet und beim zweiten Durchspielen gibt es keine großen Überraschungen mehr. Dafür hat sich Remedy aber mit dem Scripten redlich Mühe gegeben, um euch das Leben schwer zu machen. Haben euch die Gegner einmal im Visier, habt ihr alle Hände voll zu tun - glücklicherweise kann anders als in der PS2-Version hier zu jeder Zeit gespeichert werden, falls doch mal etwas schief geht.

Action mit ordentlichem Arsenal

Das Waffenarsenal von Max ist dementsprechend umfangreich und reicht vom Baseballschläger über Beretta und Ingram bis hin zu Sniper und Sturmgewehr, wobei euch erst im späteren Spielverlauf die schweren Geschütze erwarten. Auch Molotow-Cocktails und Handgranaten ste-



Drei Gangster leisten erbitterten Widerstand.

hen hier und da zur Verfügung, fliegen ihm allerdings auch das ein oder andere Mal um die Ohren. Besonders cool: sowohl Beretta als auch Ingram können beidhändig eingesetzt werden, allerdings geht dann auch schnell die Munition flöten. Diese kann allerdings, ebenso wie Waffen und die allzeit beliebten Painkiller (Medipacks) getöteten Gegnern abgenommen werden oder findet sich ab und an in zerstörbaren Kisten oder in Schränken und Regalen.

Wie kaum anders zu erwarten, wird Action absolut groß geschrieben. Der Spieler kommt kaum zur Ruhe, denn nahezu hinter jeder Ecke erwarten ihn mehrere Gegner, die nicht zögern und sofort den Abzug drücken. Die Effekte sind dabei sehr sehenswert und realitätsnah umgesetzt, vom Mündungsfeuer über Explosionen bis hin zu einem ganzen brennenden Restaurant. Auch im Detail vermisst man nichts: Scherben fliegen ebenso durch die Gegend wie splitternder Putz, wenn die Kugeln in eine Wand gejagt werden.

Matrix lässt grüßen!

Die eigentliche Besonderheit des Spieles sind sicherlich die Special Moves, im Spiel 'Bullet Time' genannt. Diese bietet per Knopfdruck ausgesprochen coole Zeitlupen-Effekte und Hechtsprünge, während denen ihr schießen könnt und euch als Spieler zudem den Kampf gegen sehr starke oder zahlenmäßig überlegene Gegner erleich-

ten die 'Bullet Time' überhaupt verwendet, liegt eher in eurem eigenen Ermessen, wirklich benötigt wird sie selten oder nie. Wer dieses Feature nicht nutzt, verpasst allerdings eines der sehenswerteren Elemente des Spieles, denn Vergleiche mit 'The Matrix' sind da durchaus angebracht.

Was ist noch zu tun?

Neben der satten Action bietet das Spiel auch hier und da kleinere Rätsel, wobei ein Schalter umgelegt werden muss oder irgendetwas wie zum Beispiel Gasflaschen in die Luft gejagt wird. Findige Spieler können auch hier und da einige versteckte Locations entdecken. Zwischen den einzelnen Kapiteln des Spieles gibt es immer wieder mal einige Traumsequenzen, die ebenfalls spielbar sind. Selbige entpuppen sich jedoch meist als überflüssig und sogar etwas nervtötend, da hier Labyrinth und Geschicklichkeitseinlagen gefragt sind, die eher einen Bruch im Gameplay darstellen.

Glücklicherweise ist die Steuerung des Spieles gelungen. Mit den beiden Analog-Sticks wird gesteuert und die Sicht von Max bewegt, die Tasten sind mit den jeweiligen Aktionen wie Schießen, Springen, Heilen, Nachladen und 'Bullet Time' belegt. Der Waffenwechsel erfolgt mit dem Steuerkreuz. Bereits nach kurzer Eingewöhnung, oder halt durch das implementierte Tutorial, in welchem ihr alle Funktionen ausprobieren könnt, geht die Sache flott von der Hand, ungeüb-



Niedergestreckt - der Gegner fällt in Zeitlupe.

te Konsoleros können sich zudem über verschiedene optionale Hilfen wie automatisches Zielen oder Aim-Lock freuen.

Andreas Philipp

Entwickler:

Remedy

Publisher:

Take 2

Genre:

Actionspiel

Spieranzahl:

1

USK:

Ab 18 Jahren

Release:

Erhältlich

Wie nicht anders zu erwarten, bietet auch die Xbox-Version von 'Max Payne' Action vom Feinsten. Eine feine 'Film-Noir'-Story, ein knackiger Held und jede Menge spannende Schusswechsel, gepaart mit den ziemlich coolen 'Bullet Time'-Moves machen das Spiel zu einer Empfehlung für jeden Action-Fan unter den Xbox-Besitzern. Lediglich die kurze Spieldauer und die nervigen Traumsequenzen trüben den ansonsten erstklassigen Spielspace.



Spannende Fights auch auf den Dächern der Stadt.

tert. Die 'Bullet Time' steht allerdings nicht unbegrenzt zur Verfügung, während der Nutzung leert sich eine Sanduhr, die sich nur langsam wieder füllt, so dass deren Einsatz nur in wichtigen Sequenzen Sinn macht. Ob ihr

Bewertung

Grafik		84%
Sound		91%
Gameplay		86%
Anspruch		83%
Spielspace		86%

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