

GAME ON!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT & ONLINE

**NUR
DM 3,90**

Gangsters 2 vs. Die Völker 2

Stammeshauptling oder Mafia-Boss? Karrieren im Vergleich!



Die Strategie-Hits des Jahres

Age of Mythology, Empire Earth, Warcraft 3 – alle setzen auf 3D!

FINAL FANTASY

Exklusiv-Interview mit den Produzenten, alle Fakten und Hintergründe

DER KINOFILM



Die Spaß-Handys

15 aktuelle Geräte für Business und Freizeit



Gran Turismo 3 Durchgespielt:
Das beste Rennspiel aller Zeiten



Netzschlachten Vier Online-Rollenspiele auf dem Prüfstand



GORASUL

DAS VERMÄCHTNIS
DES DRACHEN.

DU DENKST DIES IST EIN SPIEL.
EINE GESCHICHTE ERZÄHLT VON MENSCHEN.
EIN SPIEL ENTWORFEN VON MENSCHEN.
DAS IST FALSCH.

+ "DIE STORY FESSELT, DIE ATMOSPHERE IST STIMMIG,
DAS WAFFEN-EGO BRINGT NEUE SPIELTIEFE UND VOR ALLEM
DER QUEST- UND RÄTSELTEIL DES SPIELES WIRD FANTASY-FANS
ALTER SCHULE BEGEISTERN."

4PLAYERS - MAI 2001

+



WWW.GORASUL.COM

AB AUGUST ERHÄLTlich.



WWW.JOWOOD.COM



Final Fantasy Der Kinofilm

Seite 22



Drei neue Piratenspiele

Seite 30

Foto: © Bild per Verlag GmbH

spannender Sommer

Am 23. August beginnt in den deutschen Kinos eine neue Zeitrechnung. Zum ersten Mal wird mit **Final Fantasy** ein Spielfilm zu sehen sein, bei dem Sie erst auf den zweiten Blick registrieren, dass sämtliche Charaktere nicht von Schauspielern dargestellt werden, sondern im Computer entstanden sind. Wir haben uns von Squares Render-Meisterwerk vorab ein Bild gemacht (ab Seite 22). Revolutionäres tut sich auch bei Strategiespielen. Mit **Age of Mythology**, **Empire Earth** und **Warcraft 3** wird derzeit an drei Titeln gewerkelt, die trotz gehöriger Spieltiefe auf eine 3D-Darstellung setzen. Ob das funktionieren kann, erfahren Sie ab Seite 38. Sollten Sie schon lange auf der Suche nach einer Weltraum-Oper sein, die **Wing Commander** endlich vergessen lässt, schauen Sie bei unserem **Vorabtest von I-War 2** vorbei (ab Seite 68). **Neues Handy** gefällt? Wir haben 15 ak-

tuelle Geräte miteinander verglichen und die Testsieger gekürt (ab Seite 96).

In eigener Sache Die wichtigste Neuuerung werden Sie schon beim Kauf dieser Ausgabe bemerkt haben: Ab sofort kostet **GAME ON! NUR NOCH DM 3,90** und ist damit das mit Abstand günstigste Spielmagazin am Markt. Durch die Leserumfragen haben wir festgestellt, dass über 80 Prozent von Ihnen über einen Internetanschluss verfügen und eine Cover-CD-ROM daher als nicht so wichtig erachten. Aktuelle Spieledemos, Treiber, Updates und Specials finden Sie natürlich auch weiterhin in unserem **Online-Portal www.game-on.de**.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihr
Game-On!-Team.



Christian Bigge, Chefredakteur

Demnächst bei **GAME TV ON!**

Game On! TV, das Reportagemagazin für Gamer, wird jeden Samstag (19 Uhr) und Sonntag (nach dem Spielfilm) auf NBC Europe ausgestrahlt. In den nächsten Wochen erwarten Sie folgende Schwerpunktthemen:

- 7. Juli** Zu Gast im Studio: Projektleiter Michael Paek von JoWood mit der Testversion von *Die Völker 2* im Gepäck.
- 14. Juli** Die Preview-Premiere von *FIFA 2002*. Electronic Arts bittet die Fachpresse nach Paris.
- 21. Juli** Produkt-Manager Stephan Matté von Eidos packt aus: alle Fakten zu *Commandos 2*.
- 28. Juli** Was wird aus *Return to Castle Wolfenstein*? Die BPS nimmt Stellung zur aktuellen Indizierungs-Praxis bei Computerspielen.

SOFTWARE TYCOON
DER SPIELEMANAGER

www.software-tycoon.de



SOMMER 2001

PC
CD
ROM

BLACK STAR

Frauenpower • Hollywood hat Blut geleckt: Mit Aki gibt eine weitere Actionlady ihr Filmdebüt – computer-generiert und einfach unwiderstehlich.

22

Feature

Final Fantasy Die Mächte in Dir

Vorabtest: I-War 2: Edge of Chaos

Knallbuntes All • Kann I-War 2 die wehmütigen Gedanken an Wing Commander vertreiben? Hier finden Sie Antworten ...

68



72

Lebenslauf • Kapo über ein Gangster-Syndikat oder doch lieber Oberguru über ein buntes Völkchen, das ist hier die Frage!

Vergleichstest:

Die Völker 2 vs. Gangsters 2

Heerschau • Mit Age of Mythologie, WarCraft 3, Empire Earth marschieren die Giganten am Echtzeithorizont auf. Wer wird siegen?

38

Vorschau:

Alles in 3D: Die Strategie-Hits 2001

GAME ON!

8/2001

Anschrift der Redaktion: Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Fax: 09 11/92 91 94-76 • E-Mail: redaktion@game-on.de

service

- 18 Charts
- 21 Die neue Game-On!-Homepage
- 67 Die Redaktion
- 3 Editorial
- 64 Einkaufsführer
- 112 Glossar
- 112 Impressum
- 64 Inserentenverzeichnis
- 113 Leserbefragung
- 20 Leserbrief
- 114 Noch vier Wochen
- 18 Was kommt wann?

aktuell

PC-NEWS:

- 10 Arcanum Rollenspiel
- 6 Duke Nukem Forever Ego-Shooter
- 9 Evil Twin Action-Adventure
- 11 Kohan Echtzeitstrategie
- 6 Max Payne Actionspiel
- 9 Sind Sie ein Keyboarder? Hardware
- 8 Project Ego Rollenspiel
- 9 Return to Castle Wolfenstein Ego-Shooter
- 11 Saitek X45 Flight Controller Hardware
- 8 Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2 Ego-Shooter
- 10 Torn Rollenspiel
- 11 World War 2 Online Online-Shooter

KONSOLEN-NEWS:

- 12 Baldur's Gate: Dark Alliance Rollenspiel
- 12 Onimusha 2 Action-Adventure
- 13 Time Splitters 2 Ego-Shooter
- 13 Dropship Actionspiel

14 ONLINE- & TELEKOM-NEWS

lifestyle

LUSTOBJEKTE

- 107 Grundig Xenaro GDP 5100 – Neue DVD-Player-Familie
- 107 HandEra 330 – Palm-Klon mit größerem Display
- 106 Hewlett-Packard Jornada DigiCam
- 106 MagCom – Norwegische Handy-/PDA-Kombi
- 106 Pogo – Pogo im Internet
- 107 Tel.Me. T911 – Alpenschönheit

FILMSZENE

- 109 Alle Kinostarts im Juli
- 108 **Kino-Tipp des Monats:** Tomb Raider
Im Sog der Werbemaschinerie und der Ausstrahlung von Film-Lara Angelina Jolie entwickelte sich ein Medienhype – zu Recht?
- 109 Kino: Jurassic Park 3
- 109 Kino: Evolution
- 110 DVD-Tipp des Monats: Vertical Limit
- 111 DVD: Final Destination
- 111 DVD: Big Mama's Haus
- 111 DVD: Akte X Season 2 Collector's Box
- 111 DVD: Weitere DVD-Neuheiten

Feature:

- 22 Feature: Final Fantasy – Die Mächte in Dir**
Komplett im Computer generiert: Aki und ihre Kameraden im Kampf gegen Außerirdische. Exklusiv-Interview und alle Fakten zum Kinofilm.
- 52 Verrücktes Japan – Die Spieleszene in Fernost**
In Japan ticken die Spieluhren anders. Ein Blick auf die aktuellen Spielehits, Trends und Kuriositäten im Land der aufgehenden Sonne.
- 96 Handys zum Brüsten**
Mobiltelefone gibt es en masse – aber welches kleidet auch?

hardware

- 60 Netzwerke: Schlagende Verbindung für Spieler**

Vorschau

- | | | | |
|----|-----------------------|-------|--------------------|
| 44 | Anarchy Online | | Rollenspiel |
| 36 | Anno 1503 | | Aufbaustrategie |
| 38 | Age of Mythology | | Echtzeitstrategie |
| 46 | Dark Age of Camelot | | Rollenspiel |
| 38 | Empire Earth | | Echtzeitstrategie |
| 30 | Galleon | | Action-Adventure |
| 46 | Horizons | | Rollenspiel |
| 30 | Online Pirates | | Online-Rollenspiel |
| 30 | Pirates of Skull Cove | | Action-Adventure |
| 46 | Shadowbane | | Rollenspiel |
| 38 | WarCraft 3 | | Echtzeitstrategie |

spieletest

PC-SPIELE

- | | | | |
|----|--|-------|-----------------------|
| 65 | Arabian Nights | | Adventure |
| 64 | Asterix: Gaudium Maximum | | Actionspiel |
| 80 | Alone in the Dark 4: The New Nightmare | | Adventure |
| 85 | Championship Surfer | | Sportspiel |
| 64 | Diablo 2: Lord of Destruction | | Rollenspiel |
| 72 | Die Völker 2 | | Echtzeitstrategie |
| 65 | Dragonriders | | Action-Adventure |
| 67 | Economic War | | Wirtschaftssimulation |
| 72 | Gangsters 2 | | Echtzeitstrategie |
| 83 | Half-Life: Blue Shift | | Ego-Shooter |
| 68 | Independence War 2: Edge of Chaos | | Actionspiel |
| 88 | King of the Road | | WiSim |
| 64 | Legends of Might & Magic | | Ego-Shooter |
| 67 | Persian Wars | | Echtzeitstrategie |
| 65 | Precision Skateboarding | | Sportspiel |
| 82 | Rune – Halls of Valhalla | | Actionspiel |
| 69 | Stable Masters | | Wirtschaftssimulation |
| 67 | State of War | | Echtzeitstrategie |
| 64 | The House of the Dead 2 | | Ego-Shooter |

BUDGETSPIELE

- | | | | |
|----|--------------------------|-------|-------------------|
| 65 | Ground Control Anthology | | Echtzeitstrategie |
| 65 | StarCraft Bundle | | Echtzeitstrategie |
| 66 | Die Völker | | Aufbaustrategie |
| 66 | MDK Snipers Edition | | Action-Adventure |

KONSOLEN-SPIELE

- | | | | |
|----|-----------------------|-------|--------------------------------|
| 90 | Gran Turismo 3 A-spec | | PlayStation 2/Rennsimulation |
| 95 | NBA Street | | PlayStation 2/Sportspiel |
| 94 | Onimusha | | PlayStation 2/Action-Adventure |
| 95 | Red Faction | | PlayStation 2/Ego-Shooter |

Feature:

Verrücktes Japan Die Spieleszene in Fernost

Au Backe! • Was kommt da auf uns zu? Die schrägsten Spiele und neuesten Trends der skurrilsten Spieleszene der Welt.

52

hardware:

Netzwerke für Spieler

Einmaleins • Mit ihnen steht oder fällt eine jede LAN-Party – Netzwerke. Wir zeigen Ihnen den schnellsten Weg ins eigene Netz.



60

Schatzsuche • Mit Galleon, Online Pirates und Pirates of Skull Cove wollen gleich drei Spiele-Goldstücke Ihr Freibeuter-Herz gewinnen.

Vorschau:

Unter schwarzer Flagge

30

96

Test-Duell • Handys sind nicht nur nützlich, sondern auch sexy. Hier buhlen 15 Top-Modelle um Ihre Gunst.

Feature:

Handys zum Brüsten

Aufregung im Netz: Max Paynes Webseite wurde relaunched, während Gerüchte um einen Verkaufsstart von Duke Nukem Forever zu Weihnachten die Gemüter erregten.

Zweikampf der Ballermänner

Testmöglichkeit • Max erprobt gerade die Durchschlagskraft seines Automatik-Gewehrs. Der entflammte Kerl links unten scheint verzweifelt nach einem Feuerlöscher Ausschau zu halten.

Zumindest was die eigene Webseite und den Veröffentlichungstermin betrifft, hat *Max Payne* Mr. *Duke Nukem* klar geschlagen – die Webseite www.maxpayne.com wurde relaunched; neues Bildmaterial und der E3-Trailer können begutachtet werden. Ende Juli soll das bleihaltige Action-Epos mit dem New Yorker Undercover-Cop tatsächlich an den Handel ausgeliefert werden. Die Internet-Kolportage über einen Release-Start im Dezember für das Rettet-die-Babes-der-Erde-Abenteuer *Duke Nukem Forever* hat für viel Aufregung gesorgt. Offizielle Verlautbarung von Take 2 zum Thema: „Wir wären – wie Tausende begeisterter Fans – sehr glücklich, *Duke Nukem Forever* noch in diesem Jahr präsentieren zu können. Ein exakter Release-Termin steht aber noch nicht fest. Weiterhin gilt für diesen Superhit: When it's done“. Dennoch kann Duke gegen Max kontern – auf www.dukenukemthemovie.com finden Sie die offizielle *Duke Nukem*-Movie-Webseite. (CK)

MAX PAYNE:

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Remedy Entertainment **Erscheint:** Juli 2001 **Online:** www.maxpayne.com

DUKE NUKEM FOREVER:

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** 3D Realms **Erscheint:** Noch nicht bekannt **Online:** www.3drealms.com

Intelligenzbestie • Duke erkennt sofort, dass es sich bei diesem tentakelbewehrten Cop nicht um einen normalen Gesetzeshüter handeln kann.

5 pm: knocked out...

NEW

SHOWER GEL

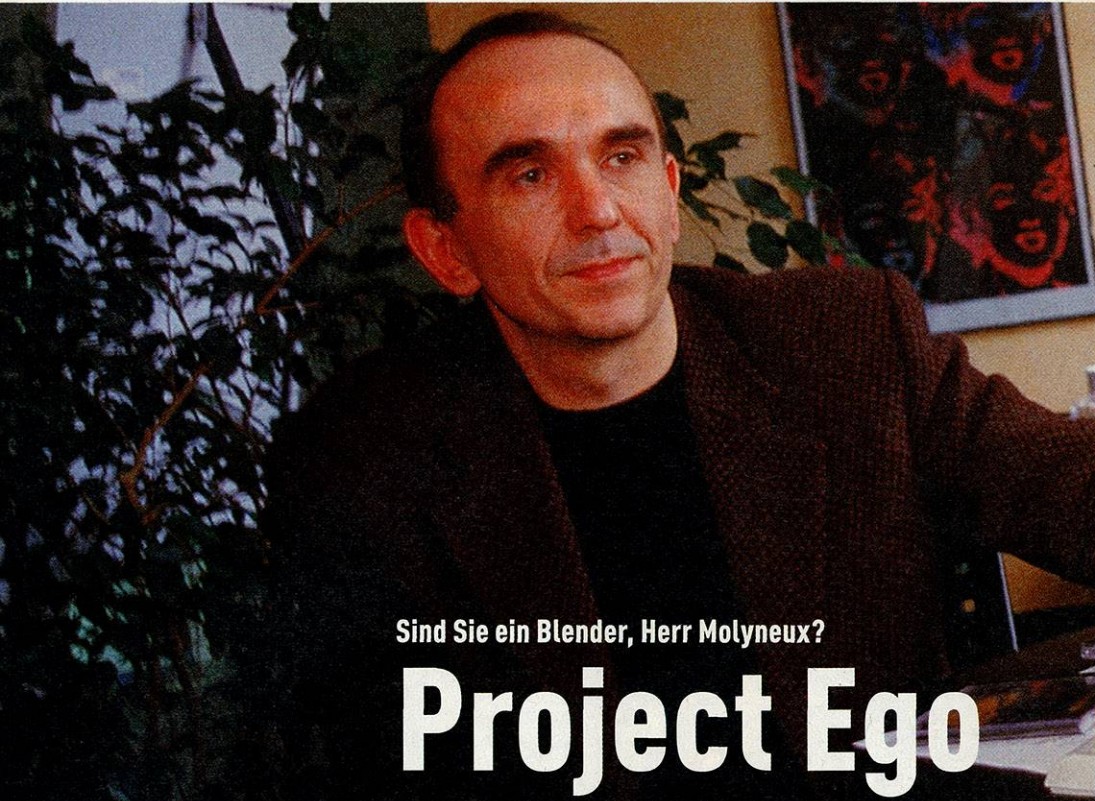
AXE

re-load

REVITALISING OXYGEN

...5:15 pm: back in the ring.

Peter Molyneux als Claus Hipp. Das neue Projekt, für das er mit seinem Namen steht, sorgt für Aufsehen. Wird der Spieler wirklich so viele Freiheiten haben?



Sind Sie ein Blender, Herr Molyneux?

Project Ego



Ein Held im Kornfeld • Die Grafik sieht jetzt schon beeindruckend aus. Die Kampfnarben auf der Brust des Helden begleiten ihn ein Leben lang.

Geschichten aus der Gruft

In einen Vampirkrieg um einen Magiestein greifen Sie bei Novalogics *Necroside* ein. In Louisiana, in Asien und der Türkei treten Sie in dem Ego-Shooter, der bereits im August erscheinen soll, gegen Horden von Untoten an. Für die grafische Gestaltung des Spiels stehen Novalogics Oscar Chichoni und Isabel Molina zur Seite, die unter anderem auch Grafikvorlagen für den Hollywood-Streifen *Sleepy Hollow* lieferten.



Die Grafik-Designer Oscar Chichoni und Isabel Molina bestimmen den Look von *Necroside*.



Peter Molyneux präsentierte auf der E3-Presskonferenz mit großem Trara das neue Rollenspiel *Project Ego* für die Xbox. Weil Peter ein hervorragender Präsentator ist und weil man ihm den Spaß an seiner Arbeit immer noch anmerkt, verlief die Präsentation nach gewohntem Muster: Ja, man werde in *Project Ego* so gut wie alles machen können, ja, es wird eine völlig neue Rollenspiel-Erfahrung werden, und ja, eigentlich wollte er schon immer Rollenspiele machen. Einige Fachjournalisten waren von dieser Art von Ein-Mann-Show wohl völlig überfahren. Jedenfalls regte sich die Kritik an *Project Ego* erst viel später in diversen Internetforen und nebenbei hackte man auch noch auf Herrn Molyneux herum. Dieser sei ein Blender und das Spiel könne gar nicht so gut werden, wie behauptet wurde. Jetzt nahm Dene Carter, Director des Entwicklungsstudios big blue box, den Vorwürfen den Wind aus den Segeln: „Eine der besten Möglichkeiten, ein Spiel zu designen, ist, eine gute Grundidee zu haben und anschließend jede ‚Kann man‘-Frage mit ‚Ja!‘ zu beantworten.“ Recht so, Dene, uns haben die Screenshots und Design-Ideen von *Project Ego* jedenfalls überzeugt. Wertungsfrei abwarten, sollte die Devise lauten. (PR)

Genre: Rollenspiel Entwickler: big blue box Erscheint: Noch nicht bekannt Online: www.bigbluebox.co.uk

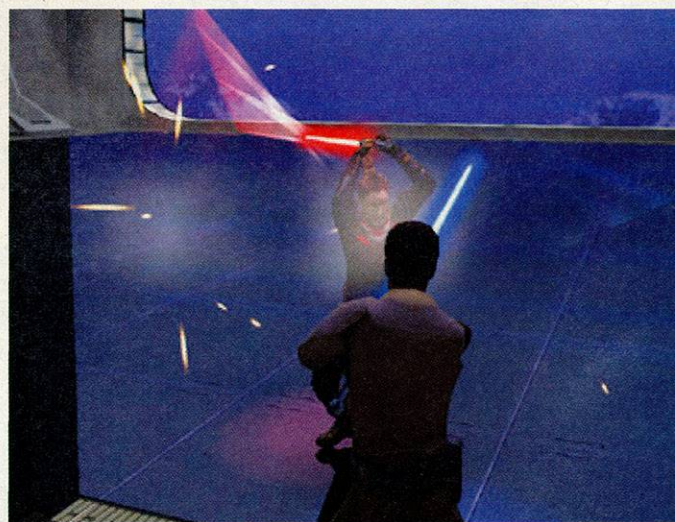


Spielgrafik? • An der Vegetationsgrenze gedeihen noch ein paar Kornblumen. Ob die Welt von *Project Ego* wirklich so detailliert ist, bleibt offen.

Die Rückkehr des Jedi-Ritters Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2

Kyle Katarn wollte eigentlich nie wieder zum Lichtschwert greifen. Zu nahe war er der dunklen Seite der Macht in *Jedi Knight* gekommen. Er wird wohl doch müssen, immerhin ist der zweite Teil bereits zu 60 Prozent fertig gestellt. Hervorragende Licht- und Polygoneffekte gibt es bereits jetzt zu bestaunen, ansonsten sieht die Spielwelt momentan noch etwas leer aus. Ebenfalls noch kräftig gefeilt wird zurzeit am Mehrspielermodus. (PR)

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Raven Softworks
Erscheint: 1. Quartal 2002 Online: www.lucasarts.com



Machtwechsel • Ausgefeilte Schwertkämpfe wird es auch im zweiten Teil wieder geben.

Kein Wolf im Schafspelz

Return to Castle Wolfenstein

Erstaunlicherweise liegt Activision mit *Return to Castle Wolfenstein* im Zeitplan. Um die Spielergemeinde bei Laune zu halten, gibt es mal wieder neue Bilder. Das Spiel selbst sieht fantastisch aus. Alle Figuren sind unglaublich realistisch animiert. Keine Spur mehr von den rhythmisch abgehackten Bewegungen, wie man sie aus anderen Ego-Shootern kennt. Wie die deutsche Version letztendlich aussehen wird, ist nicht bekannt, immerhin wird es wohl wenigstens eine geben. Dass *Wolfenstein* aufgrund der Thematik erheblich entschärft wird, steht aber außer Frage. (PR)

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Activision
Erscheint: 4. Quartal 2001
Online: www.activision.com/games/wolfenstein



Orks an die Front • Nein, der Screenshot stammt nicht aus der deutschen Version. Aufgrund üblicher Experimente versuchen auch allerlei Horrorgestalten, Ihre Flucht zu verhindern.



Gewalttakt • Die Details der Spielfiguren suchen ihresgleichen, der Gewaltfaktor ebenso.

Wird Hardware teurer?

Die Umweltminister der EU beraten darüber, ob alte Elektrogeräte künftig generell vom Hersteller zurückgenommen werden müssen. Sollte diese Verordnung durchgesetzt werden, müsste für alle Hardware-Komponenten mit Preissteigerungen gerechnet werden, äußerte sich Volker Jung, der Vorsitzende des Branchenverbandes Bitkom.

Online-Turbo eingelegt

Seit Anfang des Monats befindet sich das Online-Rennspiel *Motor City* im offiziellen Beta-Test. Rund 500 Glückliche drehen derzeit die ersten Runden im Netz. Alle anderen müssen sich noch bis Ende Juli gedulden, dann will Electronic Arts endlich die Startflagge senken.

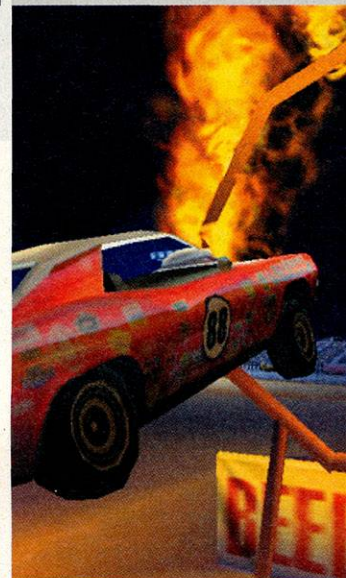


Vorsicht vor dem Entenmann • Trotz ihrer Niedlich-Optik sollten Sie die Gegner in *Evil Twin* nicht unterschätzen.

Familienduell Evil Twin

Vorsicht beim Wünschen. Waisenjunge Cyprien erklärt an seinem zehnten Geburtstag seine Kindheit für beendet und verflucht zunächst seine Freunde und dann seine Fantasie, nur um kurz darauf in einer obskuren, surrealen und gefährlichen Traumwelt aufzuwachen. So viel zur Story rund um das doppelte Gesicht. Nun steht der Termin für die PC-Veröffentlichung des PS2-Hits auch endlich fest. *Evil Twin* wird wohl noch im Juli in die Läden kommen, also träumen Sie schon mal schön. (PR)

Genre: Action-Adventure Entwickler: Ubi Soft
Erscheint: Juli 2001 Online: www.ubisoft.de



Sind Sie ein Keyboarder?



Im Herbst bringt Microsoft nach dreijähriger Entwicklungszeit das neue Office-Keyboard für Profi-Anwender auf den Markt. Augenfällige Neuerung: Das Single Touch Pad, mit dem das Navigieren durch Dokumente und das Internet deutlich vereinfacht werden soll. Für viel beschäftigte Office-Benutzer könnte das Gerät ein wahrer Segen werden, Zocker hingegen dürfen bei ihren „Leisten“ bleiben. (JG)

Hersteller: Microsoft Erscheint: 3. Quartal 2001 Online: www.microsoft.de

Das Power-Keyboard • Für alle, die sich schon immer einmal wie der Pilot der Challenger fühlen wollten.

DAS FORUMSZITAT DES MONATS

Adresse www.eidos.de/forum/index.html

„Grüner Baret“ am 16. Juni 2001, 10:53 im *Commandos-2*-Forum

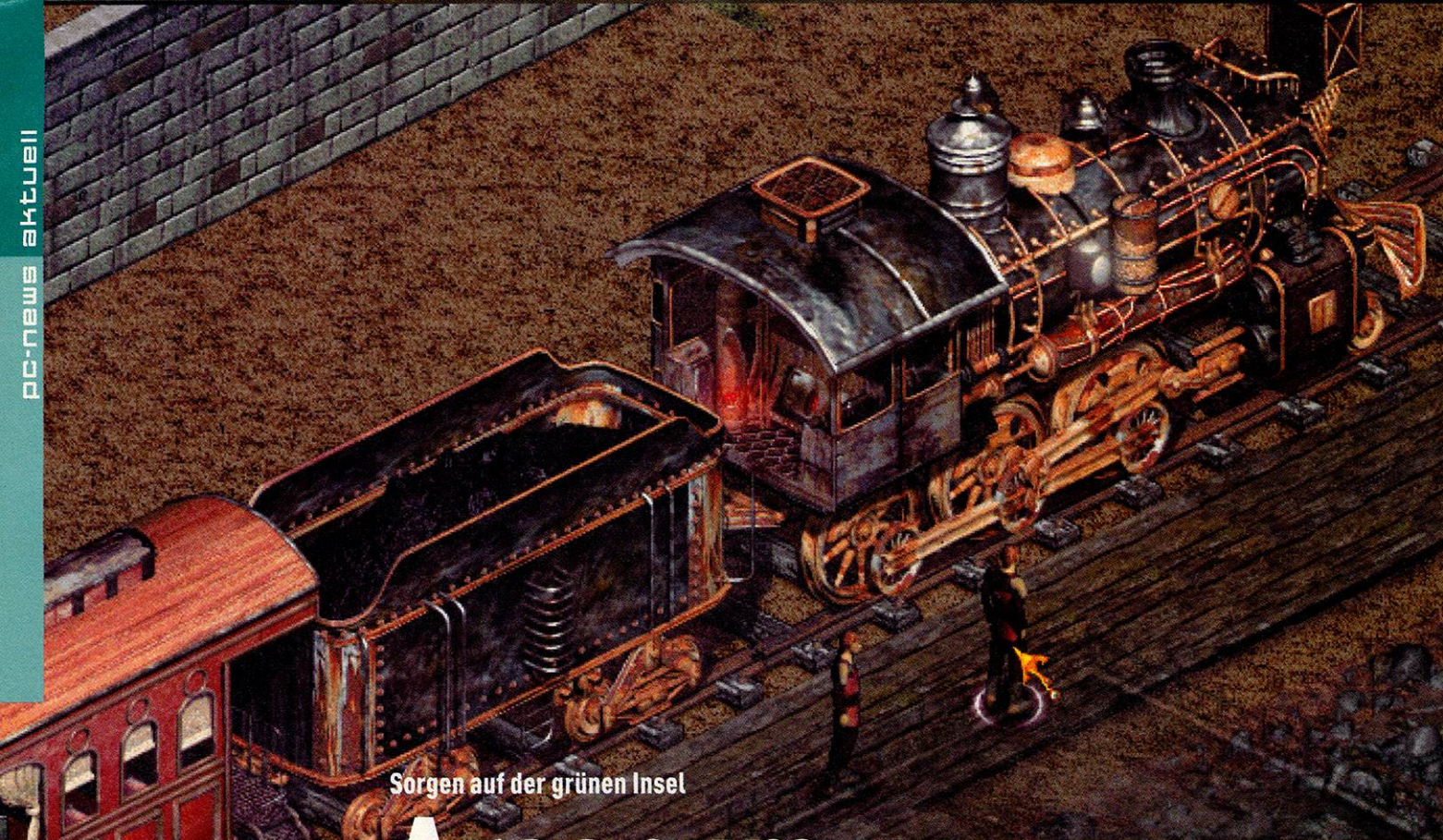
Auf gamesweb.com steht, dass *Commandos 2* im September erscheinen soll, und ein Pyro-Mitarbeiter

soll gesagt haben, dass *Commandos 2* im Juli erscheinen soll. Ich glaube immer noch, dass es am 29. Juni erscheint, aber ich will trotzdem noch mal sichergehen. Wie sieht es denn jetzt aus?

„Erscheint *Commandos 2* erst im September?“

GAME ON! meint:

Fakt ist, dass *Commandos 2* nicht am 29. Juni erscheint, sondern im dritten Quartal 2001. Das jedenfalls teilte Eidos in einer offiziellen Stellungnahme mit. Man werde prüfen, wie viel Entwicklungszeit von den Pyro Studios jetzt noch in den Titel investiert werden muss, um ihn richtig rund zu machen. Unsere Meinung: Es ist durchaus nicht abwegig, dass wir auf *Commandos 2* noch bis September warten müssen.



Sorgen auf der grünen Insel

Arcanum

Die Bahn kommt • Das Design von Arcanum pendelt zwischen traditioneller Fantasy und moderner Jules-Verne-Romantik.

Comeback von Atari?

Augenblicklich kursieren heftige Gerüchte, dass der französische Hersteller Infogrames möglicherweise in Atari umfirmieren wird. Infogrames-Chef Bruno Brunell will die Traditionsmarke angeblich stärken, an der Infogrames seit der Firmenübernahme von Hasbro Interactive sämtliche Rechte besitzt.



Der *Baldur's Gate*-Konkurrent aus dem Hause Sierra macht in der spielbaren Beta-Version nicht nur einen Heidepaß, sondern sorgt in Irland auch für lange Gesichter. Da nämlich sind die zuständigen Übersetzer beheimatet, die angesichts der anstehenden Arbeit nur mit dem Kopf schütteln und einige Wagenladungen Kaffee auf Vorrat bestellen konnten. Das Rollenspiel im stylischen Jules-Verne-Design könnte in Sachen Textfülle und Komplexität locker das Schwergewicht des Jahres 2001 werden. Eine detaillierte Charaktererschaffung, zahlreiche Nicht-Spieler-Charaktere und Mini-Quests bis zum Abwinken sollten keinen Rollenspieler kalt lassen. (JG)

Genre: Rollenspiel Entwickler: Sierra Erscheint: September 2001
Online: www.sierrastudios.com/games/arcanum



Zaubern erlaubt • Trotz des technischen Settings dürfen Sie mit alter Magie um sich werfen.

Gothic 2 kommt

Die Phenomedia AG bestätigte, dass das Team von Piranha Bytes mit den Arbeiten an dem Rollenspiel *Gothic 2* begonnen habe. Einen möglichen Erscheinungstermin nannte man nicht. Noch in diesem Jahr sollte aber ein Add-On zu *Gothic* erscheinen.

RIP: Bundesliga Stars 2002

Eine Fortsetzung der Fußball-Action-Reihe *Bundesliga Stars* werde es nicht geben, teilte Electronic Arts mit. Stattdessen werde man sich verstärkt auf *FIFA 2002* konzentrieren.

Immer feste drauf • Ein Troll gegen eine Fledermaus – wir würden nicht auf das Flügelvieh wetten.



Alles in einen Topf Torn

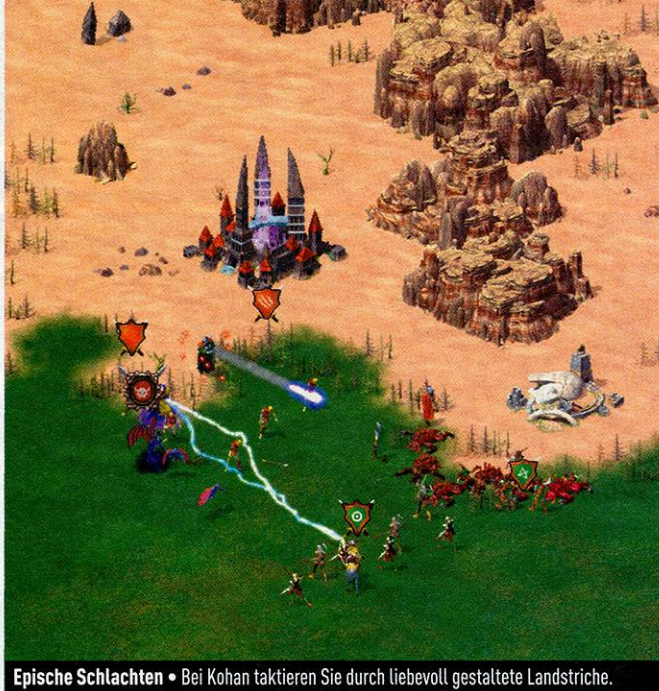
Eine Kombination aus Echtzeit-Kämpfen, einer völlig neuen Fantasy-Welt und den besten Elementen der *Fallout*-Serie soll *Torn* an die Spitze der Rollenspiele katapultieren. Das könnte klappen, denn bislang waren alle Spiele der Black Isle Studios echte Leckerbissen für Genre-Fans – man denke beispielsweise an *Planescape Torment*. Im Multiplayer-Modus dürfen sich bis zu sechs Spieler beharken oder miteinander kooperieren. (JG)

Genre: Rollenspiel Entwickler: Black Isle Studios
Erscheint: 4. Quartal 2001 Online: <http://torn.blackisle.com>

Randale an der Himmelspforte Kohan

Mit *Kohan* wagt sich Ubi Soft wieder auf das Gebiet der Echtzeitstrategiespiele. Als Führer einer Fantasy-Armee dürfen Sie die Untaten eines gefallenen Engels ausbügeln. Cleveres Ressourcen-Management sollte dabei ebenso zu Ihren Talenten zählen wie das richtige strategische Konzept. Neben dem üblichen Strategie-Einerlei will Entwickler Timegate besonderen Wert auf die Story und die beteiligten Charaktere legen. Wer *Heroes of Might & Magic* mochte und der Echtzeit-Hektik nicht abgeneigt ist, darf sich auf den Herbst freuen. (JG)

Genre: Echtzeitstrategie Entwickler: Timegate Studios
Erscheint: September 2001 Online: www.ubisoft.de



Epische Schlachten • Bei *Kohan* taktieren Sie durch liebevoll gestaltete Landstriche.



Feuerpause • Wenn gerade mal keine Kugeln schwirren, planen Sie mit Ihren menschlichen Mitspielern das weitere Vorgehen – aber immer schön vorsichtig sein.

Schon wieder Blitzkrieg? World War 2 Online

Eines der ambitioniertesten Projekte des Spieljahres steht kurz vor der Vollendung. Bei *World War 2 Online* erleben Sie den kompletten Zweiten Weltkrieg wahlweise aus Sicht eines Flugzeugführers, Kapitäns oder einfachen Fußsoldaten. Den Auftakt bildet das Jahr 1940 in der ersten Episode „Blitzkrieg“. Weitere Kriegsschauplätze werden in den kommenden Monaten nachgeliefert und dank mehrerer tausend Spieler gleichzeitig so exakt wie möglich simuliert. (JG)

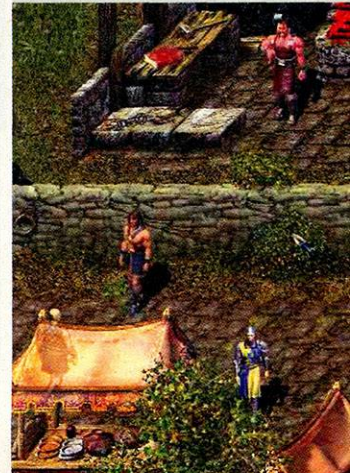
Genre: Online-Actionspiel
Entwickler: Corned Rat Software Erscheint: Juni 2001
Online: www.ww2online.com

Mehr rauchende Colts

Im November plant Infogrames ein Add-on zum Strategiehit *Desperados*. Neben neuen Missionen dürfen Sie sich dann wahrscheinlich auch auf einen zusätzlichen Spielcharakter freuen.

Epischer Rolli von CDV

Es gibt ein Leben nach dem Schwarzen Auge! Nachdem *Legenden der Magierkriege* eingestellt wurde, zaubert jetzt mit den Larian Studios einer der Entwickler ein neues Rollenspiel aus dem Hut. Ab September dürfen Sie in *Divine Divinity* mit einem von sechs Charakteren durch mehr als 20.000 gerenderte Bildschirme hetzen. Die Entwickler versprechen ähnliche Action wie bei *Dia-blo 2*, aber mehr Rätsel, Quests und Nicht-Spieler-Charaktere.



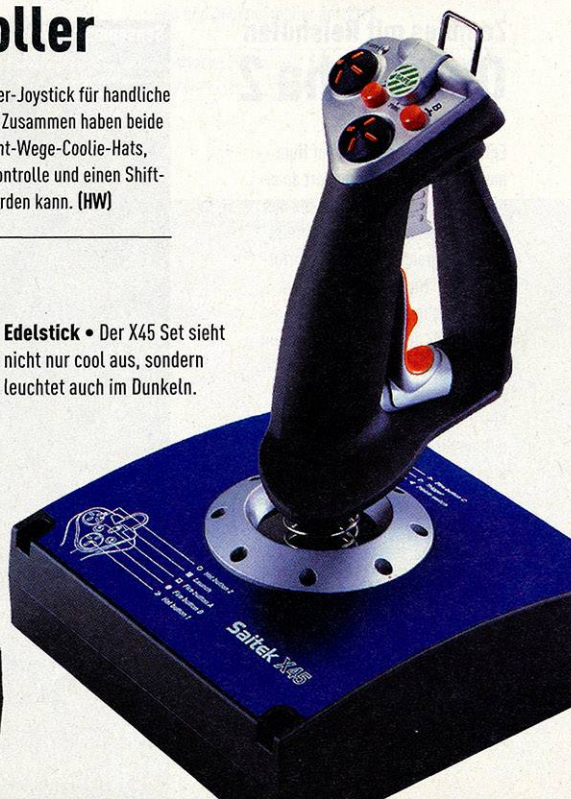
Steuerteil für Nachtflüge Saitek X45 Flight Controller

Opulent ausgestattet ist der X45 Flight Controller von Saitek. Zum Rechtshänder-Joystick für handliche Flugkontrolle gibt's einen anschließbaren Schubregler für die linke Hand dazu. Zusammen haben beide Teile sieben beleuchtete Feuertasten und für die drei restlichen Finger zwei Acht-Wege-Coolie-Hats, einen Vier-Wege-Coolie-Hat, zwei analoge Drehregler, Ruderkontrolle, Schubkontrolle und einen Shift-Schalter, über den dann noch jedem Knopf eine zweite Funktion zugewiesen werden kann. (HW)

Hersteller: Saitek Preis: Ca. DM 200,- Erscheint: Bereits erhältlich Online: www.saitek.com



Edelstick • Der X45 Set sieht nicht nur cool aus, sondern leuchtet auch im Dunkeln.



Kommt die Gamecard?

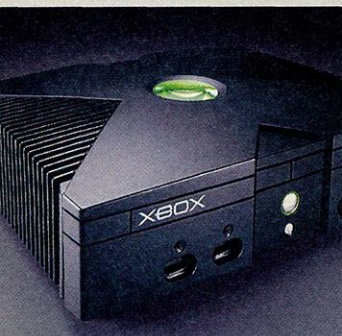
Sony Online Entertainment will ein neues Zahlungssystem für Online-Spiele testen – die Gamecard. Diese soll wie eine Scheckkarte funktionieren, überall in Spielegeschäften erhältlich sein und auf Wunsch Accounts für Online-Spiele bis zu 90 Tage im Voraus begleichen können. Denkbar wäre ein solches Modell für alle aktuellen Internet-Games, also etwa *Everquest*, *Planetside* oder *Star Wars: Galaxies*, so Firmenchef Kelly Flock.

Dunkle Siedler

Im Sommer wird Ubi Soft ein Add-on für *Die Siedler 4* herausbringen. 50 neue Missionen in 5 Kampagnen werden geboten. Das Highlight ist aber: Endlich können Sie mit dem Missionseditor auch das Dunkle Volk zum Einsatz bringen.

Xbox im März 2002?

Das englische Fachhandels-Magazin MCV UK will in Erfahrung gebracht haben, dass der europäische Release-Termin für die Xbox am Freitag, dem 15. März 2002 sein soll. Microsoft wollte den genannten Termin weder bestätigen noch dementieren.



Grandia 2 für PS2

Der Rollenspiel-Hit *Grandia 2* kommt nun auch für Sonys Next-Gen-Konsole. Das sehr an Final Fantasy angelehnte Rollenspiel wird für die PS2 derzeit verschönert. Vor allem die vertrackte Hintergrund-Story mit etlichen Wendungen dürfte Spieler in seinen Bann zu ziehen.

Gameboy Advance nun zu haben

Seit dem 22. Juni gibt es den Gameboy Advance auch bei uns. Für 250 Mark können Sie den Mini-Nintendo inzwischen überall erwerben, zwischen 70 und 90 Mark werden die Spiele kosten. Die Mini-Konsole mit 32-Bit-Power hatte sich bereits in Japan sehr gut verkauft. Über eine Millionen Mal im ersten Monat!



IBM macht PS 3-Chip

IBM baut den Hauptprozessor für Sonys in Planung befindliche PlayStation 3, die Gerüchten zu Folge 2004 auf den Markt kommen soll. In Zusammenarbeit mit Toshiba soll die Performance eines „Super-Computers“ auf einem Chip vereinigt werden. Der Chip soll u.a. für Breitband-Anwendungen prädestiniert sein.

Elektrizität • Der Beholder greift den Spieler mit einen Zauberspruch an. Das sieht zwar gut aus, fügt ihrem Charakter aber erheblichen Schaden zu.



Zauberhafter Seitensprung

Baldur's Gate: Dark Alliance

Feueralarm • Die Diebesgilde mag es nicht, wenn man ohne Erlaubnis in ihr Gebäude eindringt. Im Spiel werden Sie in viele Fallen tappen.



Der PS2-Spross der Baldur's Gate-Familie ähnelt seinen PC-Brüdern kaum. Dank vieler Monster dürfen Sie sich auf ein grandioses Hack'n Slay-Rollenspiel im Stil von Diablo freuen, mit vielen Waffen, Zaubersprüchen und Ausrüstungs-Gegenständen. Zumindest die Hintergrund-Geschichte entstammt der gleichen Welt, die Sie schon von den PC-Verwandten kennen. Die Schwertküste der Dungeons & Dragons-Saga bietet genügend Stoff um viele Stunden Spielspaß zu garantieren. (BB)

Plattform: PlayStation 2 **Entwickler:** Black Isle Studios
Erscheint: 4. Quartal 2001 **Online:** www.blackisle.com

Zombies mit Reishüten Onimusha 2

Entwickler Capcom geht auf Nummer sicher und programmiert an einem Nachfolger des gerade bei uns erschienenen und in Japan bereits sehr erfolgreichen Survival-Horror-Spiels. Die Hintergründe bleiben auch im Jahre 2002 zweidimensional, wie wir das schon von Resident Evil her kennen. Während die Grafik kaum aufpoliert wird, will Entwickler-Guru Keiji Inafune mehr Wert auf die Story legen. Je nach Spielablauf verzweigt sich die Handlung, so dass bei wiederholten Durchspielen das Spiel einen anderen Verlauf nehmen kann. (BB)

Plattform: PlayStation 2 **Entwickler:** Capcom
Erscheint: März 2002
Online: www.capcom.com

Sensenmann • Auch im zweiten Teil werden Sie gegen fantasievolle gestaltete Dämonen antreten dürfen.



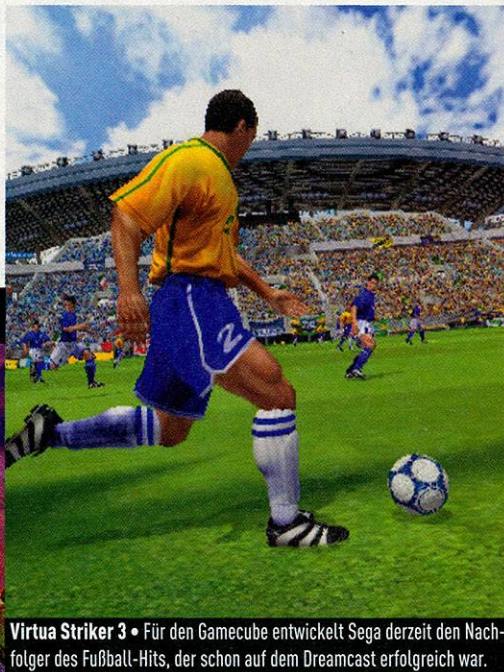
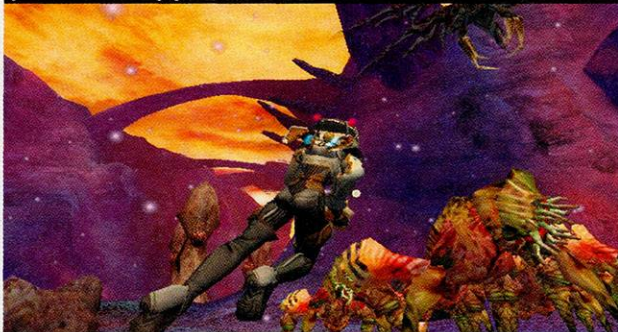
„Wir mischen überall mit“

Sega präsentiert Multi-Plattform Strategie

Segas Präsident Tetsuya Kamaya offenbarte auf einer Pressekonferenz in Tokyo ehrgeizige Pläne: Er will Sega zum größten Unterhaltungs-Software Unternehmen der Welt machen. Um dieses Ziel zu erreichen, entwickelt das japanische Unternehmen für alle wichtigen Konsolen der nächsten Generation: PS 2, Xbox, Gamecube und Gameboy Advance. Zurzeit hat Sega satte 36 Spiele in Planung. Dabei setzt Sega verstärkt auf die Vernetzung von Konsolen via Internet. Auch unterschiedliche Konsolen sollen nach Segas Plänen am gleichen Spiel teilnehmen können.

Online: www.sega.com

Gunvalkyrie • Das Action-Spiel wird exklusiv für die Xbox erscheinen. Gut ausgerüstet dürfen Sie gegen diese Aliens antreten.



Virtua Striker 3 • Für den Gamecube entwickelt Sega derzeit den Nachfolger des Fußball-Hits, der schon auf dem Dreamcast erfolgreich war.



Commandos auf Xbox?

Eidos hat zwar noch keine offizielle Stellungnahme abgegeben, doch glaubt man den Gerüchten, dann wird der Strategie-Hit *Commandos – Men of Courage* auch für die Xbox erscheinen. Im September feiert das Strategical sein Debüt auf der PS 2.

Prügelknaben auf PS2

Zwei neue Beat 'em ups wurden für die PS 2 angekündigt: *Tekken 4* und *Guilty Gear X*. Augenfällige Veränderung bei Ersterem sind die verbesserten 2D-Hintergründe. *Guilty Gear X* zählte zu den besten 2D-Spielen auf der Dreamcast-Konsole.

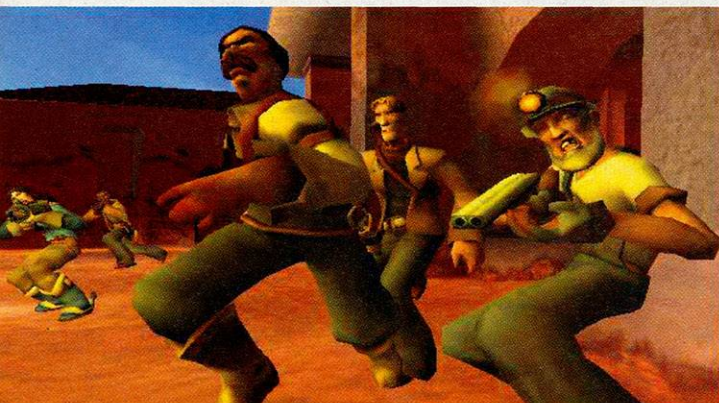
Xbox-Menü in 3D

Microsoft veröffentlichte erste Bilder der Xbox-Menüstruktur. In vollem 3D und natürlich in Grün kommt das Design für die Next-Gen Konsole daher. In umfangreichen Menüs lässt sich zum Beispiel die Festplatte verwalten oder der Grad der Gewaltdarstellung bei Spielen und DVDs anpassen.



Diebes Dementi

Eidos hat die Gerüchte, dass *Deus Ex 2* und *Thief 3* zuerst als Konsolentitel erscheinen sollen, mit einer offiziellen Verlautbarung von Warren Spector dementiert. Somit existieren wohl keine Pläne, beide Spiele zuerst auf einer Konsole zu veröffentlichen.



Angriff • Bei einem solchen Angriff sollte man gute Argumente haben: Im Falle von Time Splitters 2 sind dies durchschlagskräftige Waffen.

Jetzt wird zurück geschossen Time Splitters 2

Lange war Time Splitters der einzige Ego-Shooter für die PS 2. Nun gibt es mit Unreal Tournament und einem indizierten Shooter einige Konkurrenz. Entwickler Free Radical will mit dem zweiten Teil zu TimeSplitters einen verbesserten Einzelspieler-Modus liefern, der mehr bietet, als der simple des ersten Spiels. Doch auch Freunde des Mehrspieler-Modus sollen in Time Splitters 2 nicht zu kurz kommen. Via i-Link können Sie mehrere PS 2 anschließen und gegeneinander antreten.

Plattform: PlayStation 2 Entwickler: Eidos Erscheint: noch nicht bekannt Online: www.eidos.de

Beulen im Schwermetall Dropship

Futuristische Fluggeräte und Panzer dürfen Sie in Sonys kommendem Action-Hit Dropship steuern. Bereits auf der E3 konnten wir uns davon überzeugen, wie gut das Spiel aussieht und wie viel Spaß es macht, mit einem Jäger Luft- und Boden-Objekte anzugreifen. Wenn die Entwickler noch ein wenig an den Effekten arbeiten, steht im Herbst ein genialer Action-Kracher ins Haus.

Plattform: PlayStation 2 Entwickler: Sony Erscheint: 4. Quartal 2001 Online: www.scee.com

Abschuss • Trotz Simulations-Anleihen stehen die spannenden Kämpfe im Vordergrund.



Sony und Ericsson gründen Gemeinschaftsunternehmen

Sony plant die Wiedereingliederung seines Mobilfunk-Geschäftes in den Konzern. Die Zusammenarbeit der Japaner mit dem weltweit viertgrößten Mobilfunkhersteller Ericsson ist Teil des Vorhabens. Die so genannte Sony Ericsson Communications mit Sitz in London soll im Oktober diesen Jahres die Arbeit aufnehmen. Erste gemeinsam entwickelte Handy-Modelle werden im ersten Halbjahr 2002 erwartet.

Neuer Schülertarif von AOL

Mit dem Taschengeld-Tarif von AOL können Schüler max. achtzig Stunden online für DM 19,90 verbringen. Voraussetzung ist, dass die Eltern einen Classic-Tarif-Vertrag mit AOL abgeschlossen haben. Der Classic-Tarif kostet 9,90 DM Grundgebühr im Monat sowie 3,9 Pf/Min.

Billigst-Tarife fürs Handy

Mobilfunk-Billiganbieter wie Komtel, Talking Net und Transglobe bieten das weithin noch unbekannte „Call-Through“-Verfahren an. Um es in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie sich kostenlos bei oben genannten Unternehmen registrieren lassen, oder aber sie kaufen die so genannten „Calling Cards“. Anschließend erhalten Sie eine Einwahlnummer sowie einen PIN-Code. Zuerst wählen Sie die Einwahlnummer des Anbieters, anschließend geben Sie den PIN-Code ein – und können bis zu 75 Prozent Gebühren sparen.

D2 erhöht Datentransferrate

D2 Vodafone hat die Übertragungsgeschwindigkeit im gesamten D2-Netz deutlich angehoben. So sind nun GSM-Datentransfers statt mit bisher 9,6 kbit/s nun mit 14,4 kbit/s möglich. Eine Preiserhöhung ist aber laut D2 bislang nicht geplant. Um die erhöhte Datentransferrate nutzen zu können, benötigen Sie ein Handy, das eine Übertragung von 14,4 kbit/s pro GSM-Kanal unterstützt.

Laras Warentest • Das Bluetooth-Headset HBH-10 ist bevorzugtes Kommunikationsmittel der schnecken Archäologin.



Lara-Deal zwischen Ericsson und Paramount Action-Queen erprobt Belastungsfähigkeit

Der Mobiltelefonhersteller Ericsson und das Film-Schwergewicht Paramount haben eine Kooperation für den kommenden Blockbuster *Tomb Raider* geschlossen. Archäologin und Abenteurerin Lara Croft (Angelina Jolie) wird die Belastungsfähigkeit von Ericsson-Hardware, u. a. die des Handys T20e erproben. Weiterhin wird der Wunderengel die einfache Bedienung von Bluetooth-Geräten unter erschwerten Bedingungen – Kugelhagel, Feuerstürme etc. – fachgerecht vorführen. Infos und Gimmicks unter www.ericsson.com/tombraider. Außerdem gibt es natürlich ein Ericsson-Special zum Kinostart; für DM 399,- können Sie das T20e, eine portable Freisprecheinrichtung und das letzte *Tomb Raider*-Abenteuer im Paket erwerben. (CK)

Entwickler: Ericsson **Erscheint:** Ende Juni **Online:** www.ericsson.de

Kostenpflichtiges Rennspiel Moorhuhn fürs Handy

Die Schweizer Telefongesellschaft Swisscom bietet ihren Handy-Kunden eine WAP-Variation des beliebten Desktopspiels *Moorhuhn*. Allerdings geht es diesmal nicht darum, möglichst viele Hühner zu erschießen, stattdessen treten die Hühner gegeneinander an: in Wettrennen auf hindernisreichen Rennstrecken, an denen auch noch heimtückische – und treffsichere – Jäger lauern. Der Pferdefuß: Für die Anmeldung zum Spiel sind 0,60 SFR fällig, für eine Spielrunde weitere 0,50 SFR und für ein verlorenes Spiel zusätzlich 0,10 SFR. Ganz schön fies, oder? (HW)

Entwickler: Swisscom Mobile **Erscheint:** Bereits erschienen **Online:** www.wap-now.ch



Wenig opulent • Die Grafik des WAP-Moorhuhns entspricht leider der der meisten anderen Handy-Spiele.

Lufthansa und Motorola kooperieren bei Miles & More Prämienmeilen bei Motorola

Bis zum 31. Juli erhält man beim Kauf eines Motorola Timeport 250 oder Timeport 260 2.000 Prämienmeilen im Miles&More-Programm der Lufthansa. Um an die Meilen und letztendlich an die Prämien zu kommen, muss man die beim Kauf erhältliche Registrierungskarte vom Händler abstempeln lassen und zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs an Motorola schicken. Weitere Informationen gibt es bei www.moremiles.com. (HW)

Spurtschnell • Das Timeport 260 ist eines der wenigen verfügbaren GPRS-Handys.



AUSERKOREN VOM
SCHICKSAL

GEZEICHNET VOM
SCHRECKEN...

ERFÜLLT VON DER
PROPHEZEIUNG

BERUFEN ZUM
RETTER

PS2
PlayStation 2

PC CD-ROM

Summoner



VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111



PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Game © 2000 Volition Inc. Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by THQ Inc. Developed by Volition Inc. Summoner, the Summoner logo, Volition and the Volition logo are trademarks of Volition Inc. THQ and the THQ logo are trademarks or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

Springtoys und Infogrames: Zusammenarbeit

Der finnische Mobile-Entertainment-Anbieter Springtoys wird sechs Games aus dem Infogrames-Portfolio für die Palm-Plattform PalmOS umsetzen.

Driver, *Centipede* und *Deer Hunter* sind unter den geplanten Titeln. Noch in diesem Sommer sollen die ersten Titel für mobilen Spielspaß sorgen. Jon Leach, Vice President von Infogrames Interactive, hält die Kooperation mit den Finnen für einen logischen Schritt, da derzeit bereits über elf Mio. Menschen ein PDA ihr Eigen nennen.

Surfen über den Wolken

Ab dem Jahr 2002 wird die Lufthansa damit beginnen, ihre Langstreckenflotte mit High-Speed-Internetzugängen zu versorgen. Zunächst wird als Pilotprojekt eine Boeing 747 im nächsten Jahr mit dem System ausgerüstet, mit dem die Datenübertragung via Satellit ermöglicht wird. Anbieter des Systems ist die Connexion by Boeing. Das System wird schon seit längerem von der Air Canada und der British Airways getestet.



Foto: Kurt Rebenich/Lufthansa

Marketingpartnerschaft geplatzt

Trotz aller Bemühungen sind die Verhandlungen zwischen dem Medienriesen AOL Time Warner und dem Redmonder Softwarekoloss Microsoft für eine Fortführung ihrer Marketingpartnerschaft gescheitert. Während Microsoft die Weigerung von AOL aufführt, seinen Instant Messenger mit dem von Microsoft kompatibel zu machen und das Windows Media Format zu unterstützen, führt AOL als wesentlichen Grund den Streit um digitale Medien auf: die Redmonder hätten es darauf angelegt, den langjährigen AOL-Partner Real Networks auszubooten.



Summertime • Passend zur Saison reduziert Iomega den Preis für seinen portablen Audio Player – die Lieblingshits im Sommerurlaub.

Massive Preissenkung für HipZip und Predator Iomega Preisoffensive

Iomega senkte den Preis für seinen multifunktionalen Iomega HipZip Audio Player ab Juni um rund 25 % auf DM 549,-. Mit dem Gerät können neben Musikdaten im MP3-Format bzw. im neuen Microsoft Windows Media Audio Format auch Bilder gespeichert werden. Der externe CD-R-Brenner Predator wird ab Juni für DM 649,- inkl. MwSt. statt der bisher verlangten DM 799,- auf dem Markt erhältlich sein. (CK)

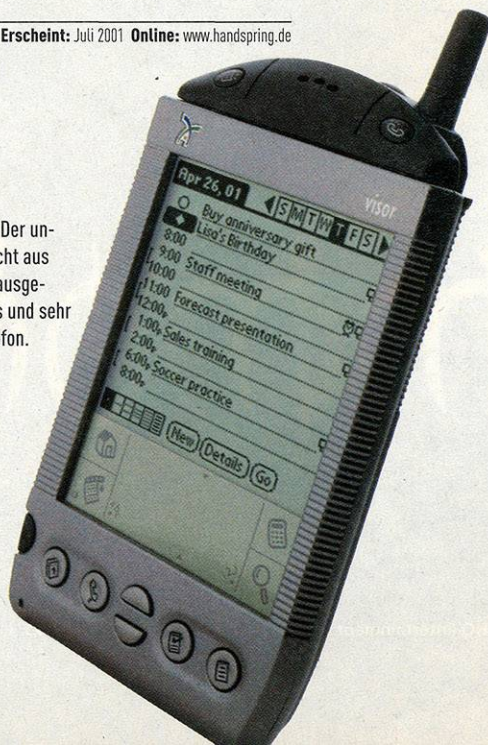
Entwickler: Iomega Erscheint: Bereits erschienen Online: www.iomega.com

Handspring VisorPhone ab Juli im Handel Organizer mit Handy

Ab Juli bietet Handspring seine VisorPhone genannten Zusatzmodule für die Visor-PDAs auch in Deutschland an. Für den Preis von ca. DM 1.000 erhält man ein GSM-Modul, das den Visor als Mikrofon und Tastatur nutzt und so ein vollwertiges Mobiltelefon darstellt. Das VisorPhone funkt nur auf den Frequenzen 900 MHz und 1.900 MHz, womit es zwar in den USA, nicht aber in den europäischen E-Netzen einsetzbar ist. (HW)

Entwickler: Handspring Erscheint: Juli 2001 Online: www.handspring.de

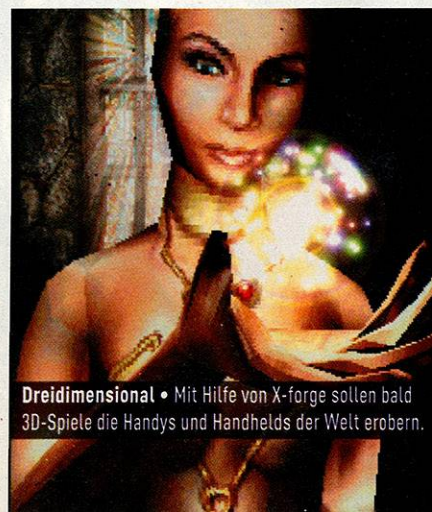
Geschmackssache • Der unscheinbare Aufsatz macht aus dem Visor ein bestens ausgestattetes, komfortables und sehr unhandliches Mobiltelefon.



Fathammer entwickelt 3D-Engine für die Mobilen 3D-Spiele für Handy und Handheld

Entwickler werden bald 3D-Spiele plattformübergreifend für mobile Endgeräte realisieren können. X-forge heißt das Zauberwort und ist eine vom finnischen Unternehmen Fathammer entwickelte 3D-Engine, mit der Spiele nicht nur plattformabhängig entwickelt werden, sondern auch die Entwicklungszyklen verkürzt werden können. Verbunden damit ist natürlich auch eine Kostenreduzierung für die Produzenten. (CK)

Entwickler: Fathammer Erscheint: Noch nicht bekannt Online: www.fathammer.com



Dreidimensional • Mit Hilfe von X-forge sollen bald 3D-Spiele die Handys und Handhelds der Welt erobern.

DM 59,99*

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

www.game-it.com



109,99 DM



Bewertung: 1,5
Fazit: "Wer hier nicht sofort fündig wird ist selber schuld."



Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!



+++ Kein Mindestbestellwert +++

Aadad	29,99	Ancient Conquest	19,99	Driver SP	29,99	Incoming	19,99	Pilgrim	29,99	Thandor	24,99
Adrenaline Speed 2	29,99	Anno 1602 SP	29,99	June 2000 Classic	29,99	Indiana Jones Collection Teil 3-5	29,99	Pinball: Thrillride (3D Ultra)	34,99	The Creed	24,99
- Mission - Khan	29,99	Anstößt! 2 Gold	19,99	Dungeon Keeper 2 Classic	24,99	Indiana Jones 5	24,99	Planescape Torment	29,99	The End	19,99
- Missionen und Kampagne	24,99	Armored Fist 2 Classic	29,99	Enemy Encampment vs. Hukim	29,99	Industriegang Gold SP	24,99	Play the Games - Volume 1 dt.	34,99	Theme Park World CLASSIC	29,99
Preisrakler 9,99		Armored Fist 3	29,99	Euroa Universalis	29,99	Jagged Alliance 2.5	24,99	Police Quest Swat 3	24,99	Ton Clancy SSN	14,99
Alone in the Dark 3	9,99	Artes und Crafts gegen Caesar	29,99	Europa Islands	29,99	Just Business	19,99	Poseidon: The Shipwrecked	24,99	Trailblazers	24,99
Baldurs Gate	29,99	Atlantic Classic dt.	14,99	Fast	29,99	Jedi Knight	29,99	Pro Pinball: Big Race USA 2d.	24,99	Trophy Bad 4	19,99
- Tales of the Sword Coast	29,99	Autobahn Raser 1	29,99	Fleet Commander Classic	29,99	Kiss Psycho Circus DVD	29,99	Pro Pinball: Fantastic Journey	24,99	Trophy Hunting 2	19,99
Balls of Steel	29,99	Autobahn Raser 2	19,99	Freemace Battlepack	29,99	Legende des Propheten u. d. Mädes	29,99	Rainbow Sky - Gold Pack	34,99	Tunguska - Legend of Faith	29,99
Battle Zone	29,99	Baldurs Gate	29,99	Freemace 1+2	29,99	Legend of the Dragon Collection 201	29,99	Rainbow Sky - Operations	34,99		
Big Brother 2 - The Game	9,99	Battle Isle Platinum Edition	14,99	Future Cop LAPD	14,99	Longest Journey	34,99	Rebel Assault 2	19,99		
Big Brother 2 - The Game	9,99	Battle Isle 4 - Der Andorra Konflikt	29,99	Preisrakler 7,99		Lucas Arts 10 Adventures dA	24,99	Renegade Racing	19,99	Preisrakler ab 1,99	
Bing 2 dA	9,99	Battle Zone	29,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Conflict Prepackage	4,99
Bohrgate 1998	9,99	Biathlon 2001*	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Add On - The Threat	4,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Dark Ormen (Warhammer)	4,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Die By the Sword Add On	4,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Earth Siege 2 CD	4,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Excessive Speed	4,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	KKND Classic	1,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Pact: Planet of Death	1,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Pain Pinball - Soccer	1,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Tennis Manager	1,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Tonware Gold 4 Anwendungen	1,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Tonware Gold 5 - Anwender-	3,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Total Air War	4,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Wargasm	4,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Ultima Online Renaissance	24,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Ultima Online - Third Dawn	24,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Unreal Tournament dA, Sp	29,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Verkehrsgang Best of JoWorld	29,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Volker Gold SP	29,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Warlords	19,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Warzone 2100	19,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Werner - 100% Schwarzbart	29,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Wheel of Time SP	29,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Worms 2	29,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	X Beyond the Frontier CLASSIC	19,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	X - Wing Alliance AK	19,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	Xbeyond the Frontier - X-tension	34,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	X-Men 2 - Magma	24,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99	24 Stunden Non-Stop Le Mans	24,99
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,99	Mahjong Master 2	24,99	Resident Evil 2	24,99		
Bohrgate 1998	9,99	Big 12 Jägerpack	34,99	Blown Away	7,						

Adelards - Die Luftschiffahrt im England	74,99	C & C 2 Megabox	54,99	Evil Dead	74,99	lewend Dale Herz des Winters' ADDON	44,99	Pharao God	69,99	Star Trek: The Fallen et.	74,99
Adventure Patrol! Forgotten Island	59,99	C & C 3 Megabox	74,99	Evil Twin*	84,99	lewend Dale - Herz des Winters	79,99	Pizza Connection 2	74,99	Star Trek: Voyager Elite Force	59,99
Age of Empires 2 - The Conquerors	54,99	C & C Alarmstufe Rot 2 dt	74,99	Excalibur	54,99	Insane	74,99	Play the Games Vol 2	54,99	Star Wars Episode 1: Battle for Naboo	84,99
Age of Empires: Collector edition	74,99	Commandos 2*	84,99	Falcon 4.0 kd Wings	74,99	Star Wars - Jedi Knights + Mission edA	44,99	Play the Games Vol 3	64,99	Star Wars: Forces of Fear	69,99
Alien's Artifact	69,99	Conflict Zone (Peacemakers)	79,99	Fallout Apocalypse	69,99	John Madden NFL 2001 edA	69,99	Project Collect (Maximum Pinball)	74,99	Star Wars: The Clone Wars	84,99
Airfix Destroyer	74,99	Crackdown	79,99	Fallout Tactics	69,99	Kicker of the Road	69,99	Project Rally 2001*	79,99	Starship Troopers 2*	64,99
Alligance edA	69,99	Crimson Skies	89,99	Far Gate*	74,99	King of the Ring	69,99	Project Eden*	84,99	Starstopia - Die Raumstation*	74,99
Alone in the Dark 4	89,99	Croc 2	44,99	Fifa 2001	84,99	Kong Artus 1+2	54,99	Project IGI	79,99	STCC Touden Car Championship	79,99
America - No Peace beyond the line	69,99	Cultures - Entdeckung Vinlands	49,99	Final Curse	69,99	Legends of Might & Magic	84,99	Raiden Strike - Rogue Spear Plat. Pack	74,99	Taken 2 - The Last War	74,99
Anachronix	79,99	Cultures - inkl. Add-On	59,99	Fluxus	79,99	Link's LS 2001	79,99	Rainbow Six - Cover Ops	69,99	Touken Strike CD	79,99
Anno 1502 - Aufbruch in eine Welt*	89,99	Das Geheimnis der Aluden	79,99	Fritz 6.0	79,99	Links LS 2001	79,99	Rainbow Six - Rogue Spear	44,99	Sudden Strike forever (off. Add On)	54,99
Anno 1602 - Königsedition	54,99	Das Geheimnis vom Draum	79,99	Frontswheims	79,99	Mafla*	89,99	Razer Mouse Booming 1000	149,99	Summertime Kid oder EVJ	64,99
Antares Action	69,99	Das Milliardenzeug	44,99	Fussball Manager - Bundesliga 2001	44,99	Max Payne*	89,99	Razer Mouse Booming 2000	149,99	Techmo Game	89,99
Antares Assault	69,99	Delta Force - edA BMX	79,99	F1 Championship Season 2000	44,99	MDK 2 - Snipers Edition	74,99	The Real Never Ending Story*	74,99	Theme Park Manager	49,99
Aquinox*	79,99	Delta Force 3 (Warrior edA)	49,99	F1 Official Team Manager	89,99	Mech Commander 2 US*	149,99	Red Faction	79,99	Three Kingdoms	79,99
Arabian Nights*	79,99	Der Clou 2	74,99	F1 Racing Championship	79,99	Mechwarrior 4	89,99	Revenge of Arcade edA	44,99	Tiger Woods - Tiger Tour 2001 EV	79,99
Arcanum	79,99	Der Industriegigant 2	74,99	Game Programming Start Kit 4.0	79,99	Mercedes Benz Truck Racing Classic	89,99	Rain - Battle of Planets	74,99	Tony Hawk's Pro Skater 2	59,99
Arch of Magic	69,99	Der Weg nach El Dorado	74,99	Genesis	69,99	Merchant of Vengeance	74,99	Roland Garros 2001	59,99	Totally Unreal Special Edition	69,99
Asheiron's Call dA	69,99	Descent - Venture Pack	49,99	Geniesys	69,99	Midtown Madness 2	74,99	Roller Coaster Tycoon	59,99	Train Simulator (Microsoft)	109,99
Autobahn Raser 3	59,99	Desperados	89,99	Gigants	74,99	Midway Island 4 - Flucht von...	74,99	Rugby 2001 EV	59,99	Triple Play Baseball	74,99
Baldurs Gate 2	79,99	Deus Ex dA - uncut	74,99	Gilde*	89,99	Monopoly Tycoon	79,99	Runed Gold- Pack	69,99	Tropic	69,99
Baldurs Gate 2 - Thron des Bhaals	84,99	Dialo 2: Add-On Lords of Destruction*	89,99	Diabolical: Lost Souls*	74,99	Monopoly Madness 2	79,99	Runed Gold- Pack	69,99	Sacrifice Special Edition	79,99
Baldurs Gate 2 + Thron des Bhaals	84,99	Dialo 2 incl. Lords of Destruction*	89,99	Gothic	74,99	Myst 3 - Exile*	69,99	Runed Gold- Pack	69,99	Schizm	84,99
Beyond Pearl Harbor: Pacific Warriors LS	54,99	Die Sims	74,99	Ground Control Anthology	44,99	NASCAR Racing 4	89,99	Runed Gold- Pack	69,99	Serious Sam	79,99
Black & White	69,99	Dino Crisis	74,99	Guruship II dt.	69,99	NBA Live 2001	89,99	Runed Gold- Pack	69,99	Severance: Blade of Darkness	74,99
Blair Witch Project Vol. 1	69,99	Half-Life: Opposing Force*	44,99	Hair Life Generation v. 2	44,99	Necronomicon	44,99	Runed Gold- Pack	69,99	Shogun 2	74,99
Bleem! CD	44,99	Dracula 1 + 2	69,99	Heroes Chronicles	44,99	Need for Speed Motor City*	74,99	Runed Gold- Pack	69,99	Siedler 4	99,99
Bluffs Offroad	74,99	Dragon Riders	84,99	Clash of the Dragons	44,99	Need for Speed: Porsche	74,99	Runed Gold- Pack	69,99	Street Striker 2001	49,99
Bundesliga Manager X	89,99	Dragon Storm	79,99	Conquest of the Under	44,99	NHL 2001	79,99	Runed Gold- Pack	69,99	Street Striker 2001	49,99
Conquest of the Under	44,99	Dr. Jekyll & Mr. Hyde	69,99	Conquest of the Elements	44,99	No One is Here Forever	49,99	Runed Gold- Pack	69,99	Wer wird Millionär? Junior	99,99
B17 Flying Fortress 2	79,99	Edge of Chaos (H-War 2)	74,99	Warlords o. Wasteland	44,99	Normandy WW2 US	79,99	Runed Gold- Pack	69,99	Wizards & Warriors edA	64,99
Car Tycoon*	79,99	Egypt 2	69,99	The Final Chapter	49,99	Offroad	69,99	Run			

+++ Versandkostenfrei ab 100.00 DM Warenwert +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 99,00 DM Warenwert
- Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch
- Versandkosten bei Nachnahme: 3,99 DM (zzgl. 7,00 DM Nachnahmegebühr der Post)
- Versandkosten bei Vorkasse: 5,99 DM
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr,
Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

95615 Marktredwitz

Terminkalender

LAS VEGAS 13.-15. JULI

Hacker-Crews aus aller Herren Länder treffen sich zur 9. DEF CON in der Glückspielmetropole Las Vegas. Neben massig Partys gibt es Wettkämpfe, Konferenzen und Workshops zu den unterschiedlichsten Themen.



LONDON 8./15. JULI

Am 8. sowie am 15. Juli finden in London die Qualifikationsspiele für die Europameisterschaft der CPL statt. Wer dort besteht, kämpft dann vom 3. bis zum 5. August um den Titel und ein Preisgeld von 30.000 Euro.



MÜNCHEN 18.-25. JULI

Massig alternative Science-Fiction- und Horror-Filme gibt es auf dem 15. Internationalen Fantasy Filmfest zu sehen. Nach München werden die Filme noch in Stuttgart, Frankfurt, Köln, Hamburg und Berlin gezeigt



USA/NÜRNBERG 4. JULI

Für alle, die es vergessen haben: Independence Day in den Staaten. Damit wir auch was haben, worüber wir uns freuen können, erscheint heute die neue GAME ON!



LAN-Partys im Juni/Juli

Veranstaltung	Datum	Ort	Plätze	Alter	Weitere Informationen
Reincarnation LAN #2	07.07.-08.07.01	25469 Halstenbek	150	Ab 16	www.rlan.de/vu
OMAs Kaffeekränzchen	09.07.-11.07.01	33098 Paderborn	120	Ab 18	www.onemanarmy.de/lanparty
F.R.I.E.N.D.	13.07.-15.07.01	73779 Deizisau	150	Ab 16	lan-party.elxsi.de
LAN-Trauma 2/01	13.07.-15.07.01	48429 Rheine	408	Ab 18	www.lan-trauma.de
IllerLAN	13.07.-15.07.01	89257 Au bei Illertissen	160	Ab 16	www.illerlan.de/tf
TT-LAN	13.07.-15.07.01	77767 Appenweier/Urloffen	250	Ab 16	www.tt-lan.de/lanparty.html
Inside #2	13.07.-15.07.01	50679 Köln	170	Ab 18	http://inside.planetlan.de/start.htm
Citygames 2	13.07.-15.07.01	83607 Holzkirchen	160	Ab 16	www.citygames.de
Nahkampfarena 01	13.07.-15.07.01	72119 Ammerbuch-Präffingen	120	Ab 16	www.nk-lan.de/vu
Inziide 3	13.07.-15.07.01	10719 Berlin	700	Ab 16	www.inziide.com
Ultra Session 3	14.07.-15.07.01	78054 Villingen-Schwenning.	400	Ab 16	www.ultrasession.net
De_rothenburg	20.07.-22.07.01	91541 Rothenburg	200	Ab 18	www.schrannenlan.de
Inside Flatline #1	20.07.-22.07.01	50823 Köln	444	Ab 16	www.lankoeln.com
LAN-Armageddon	20.07.-22.07.01	29643 Neuenkirchen	180	Ab 18	www.lan-armageddon.de
Illusion 1	20.07.-22.07.01	69231 Rauenberg	250	Ab 16	www.illusion-lan.de
XSLAN-5	20.07.-22.07.01	58452 Witten	555	Ab 16	www.xslan.de
Slaughterhouse #5	27.07.-29.07.01	59514 Welver	300	Ab 16	www.ncsclan.de
Inside Flatline #2	27.07.-29.07.01	50823 Köln	505	Ab 18	www.lankoeln.com
LANArena	27.07.-29.07.01	38300 Wolfenbüttel	855	Ab 18	www.lanarena.de
Headshotdays	27.07.-29.07.01	82393 Penzberg	300	Ab 16	www.headshotdays.de/load.php
Fragattack XL	27.07.-29.07.01	64625 Bensheim	612	Ab 18	www.fragattack.com
Projekt-Lanparty	27.07.-29.07.01	92421 Schwandorf	350	Ab 18	www.projekt-lanparty.de
TITAN LAN	27.07.-29.07.01	79540 Lörrach-Haagen	300	Ab 18	www.project-titan.com/#
VollDuplex 2K1	03.08.-05.08.01	96138 Burgebrach	200	Ab 16	www.vollduplex.de
The Big Matrix	03.08.-05.08.01	67806 Rockenhausen	400	Ab 16	www.matrix-party.de/mp/index.html
bleigLANz	03.08.-05.08.01	09599 Freiberg	400	Ab 18	www.sachsen-lan.de
MissionLAN The Party	03.08.-05.08.01	39104 Magdeburg	500	Ab 18	www.missionlan.de

Charts



Computer- and Videogame Accessories

INTERACT
www.interact-europe.com

Die Top 20 Deutschland

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	1	-	Black & White
2	11	↑	Tropico
3	6	↑	Desperados
4	NEU	↑	Bundesliga Manager X
5	9	↑	Die Sims
6	5	↓	Wer wird Millionär?
7	2	↓	Die Sims - Party ohne Ende
8	NEU	↑	Star Trek Voyager Add On
9	4	↓	Die Siedler 4
10	9	↓	F1 Racing Championship
11	13	↑	Cossacks: European Wars
12	8	↓	Gothic
13	NEU	↑	Counter-Strike
14	17	↑	Half-Life: Generation V2
15	NEU	↑	Conflict Zone
16	NEU	↑	Gangsters 2
17	14	↓	Die Sims - Das volle Leben
18	3	↓	Sudden Strike Forever
19	NEU	↑	Diablo 2 Limited Edition
20	16	↓	Tribes 2

Quelle: SATURN

Die Top 5 England

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	1	-	Black & White
2	2	-	The Sims: House Party
3	3	-	Cossacks: European Wars
4	5	↑	The Sims
5	4	↓	Half-Life: Generation

Quelle: MCV UK

Die Top 5 USA

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	NEU	↑	MS Train Simulator
2	NEU	↑	Diablo 2 Expansion
3	NEU	↑	Myst 3: Exile
4	NEU	↑	Baldur's Gate 2 Expansion: Throne of Bhaal
5	NEU	↑	Half-Life: Blue Shift

Quelle: Amazon

Die Top 5 PlayStation 1

Platz	Titel
1	Alone in the Dark
2	Formel 1 2001
3	Wer wird Millionär
4	Gran Turismo 2 „Platinum“
5	Formel 1 2000

Die Top 5 PlayStation 2

Platz	Titel
1	Formel 1 2001
2	Extermination
3	Crazy Taxi
4	Rumble Racing
5	Unreal Tournament

Die Top 5 N64

Platz	Titel
1	Banjo-Toonie
2	The Legend of Zelda: Majora's Mask
3	Pokémon Snap
4	Pokémon Stadium
5	Conker's Bad Fur Day

Was kommt wann?

Jetzt im Handel

Titel	Genre	Entwickler
Diablo 2: Lord of Destruction	Rollenspiel	Blizzard
Die Völker 2	Aufbaustrategie	JoWood
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI
Gangsters 2	Strategie	Eidos
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames
Dragonriders: Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft

Juli 2001

Titel	Genre	Entwickler
Anarchy Online	Rollenspiel	Funcom
Commandos 2	Strategie	Eidos
Echelon	Action	Bethesda Softworks
Mech Commander 2	Echtzeitstrategie	Microsoft
Shogun Total War: The M. Inv.	Echtzeitstrategie	Electronic Arts

August 2001

Titel	Genre	Entwickler
Shadowbane	Online-Rollenspiel	Wolfpack
Industriegigant 2	WiSim	JoWood

Coming Soon

Titel	Genre	Entwickler	Erschein.
Art of Magic	Strategie	Charybdis Ltd.	September 2001
Aquanox	Action	Massive Development	3. Quartal 2001
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	3. Quartal 2001
Comanche 4	Flugsimulation	Novalogic	3. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	Oktober 2001
Die Gilde	Strategie	Infogrames	September 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Microsoft	3. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel	4. Quartal 2001
Fly! 2001	Flug-Simulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
Freelancer	Action	Digital Anvil	1. Quartal 2002
Halo	Action	Bungie	1. Quartal 2002
Hidden & Dangerous 2	Action	Take 2	November 2001
Mafia	Action	Illusion Software	4. Quartal 2001
Max Payne	Action	Remedy	3. Quartal 2001
Myst 3	Adventure	Presto	3. Quartal 2001
Praetorians	Strategie	Pyro	4. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	3. Quartal 2001
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	Dezember 2001
Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	Activision	4. Quartal 2001
Stronghold	Aufbaustrategie	Take 2	4. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2002
Wiggles	Aufbaustrategie	Infogrames	September 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard	1. Quartal 2002

Die Verschiebung des Monats: Commandos 2

Doch zu langsam geschlichen. *Commandos 2* erscheint nun also nicht wie geplant am 29. Juni. Deshalb finden Sie leider auch noch keinen Test im Heft. Eidos – so der offizielle Wortlaut – werde das Spiel im dritten Jahresquartal ausliefern, ein genauer Termin stehe noch nicht fest. Damned!



leserbrieife



Anregungen

Hier einige Anregungen für euer Heft, die mir und vielleicht euch bzw. den anderen Lesern auch gut gefallen würden:

Schön wäre ein Wirtschaftsteil, in dem ihr zum Beispiel über die Investitionen von Firmen schreibt, warum Unternehmen Pleite gegangen sind und wohin das Geld der Spieleindustrie noch so fließt.

In eurer Hardware-Rubrik wären Berichte über „wirkliche“ High-End Rechner, z. B. die Rechner, die man bei ILM oder in der Wissenschaft benutzt, interessant.

Muhammed Djulic, per E-Mail

Gut gebrüllt, Löwe. Leider halten sich die Hersteller in Sachen DVD noch sehr bedeckt – und das wird wohl auch so bleiben, bis die wenigen erhältlichen DVD-Versionen annähernd die Verkaufszahlen ihrer CD-Kollegen einfahren. Wir finden das übrigens auch ausgesprochen schade, schließlich erinnert das Wechseln der CDs bei Spielen wie Baldur's Gate 2 in der Tat an längst vergangene Amiga-Zeiten.

Nachbestellung

Ich habe die Erstausgabe 05/01 von Game On! im Zeitschriftenhandel verpasst. Wie komme ich noch zu einer Erstausgabe? Ich lebe in Österreich und der österreichische Aboservice hat gemeint, ich müsste mich direkt an den Verlag wenden.

Franz Holzhauser, per E-Mail

Zwei sehr interessante Vorschläge, die wir hier einmal ohne Kommentar zur Diskussion stellen wollen. Was meinen Sie dazu?

Hersteller aufgepasst

Außerdem glaube und hoffe ich, dass endlich auch mal die Spielehersteller auf das neue Medium DVD umsteigen. Schließlich ist das ständige Wechseln von CDs bei Mammutprojekten wie Baldur's Gate 2 nicht gerade spielspaßfördernd. In unserem Haushalt sind bereits alle PCs mit DVD-Laufwerken ausgestattet und auch in meinem Freundeskreis hat fast jeder ein DVD-Laufwerk, also denke ich, dass es an der Zeit ist, dieses Potenzial endlich auch mal zu nutzen.

Björn Baumann, per E-Mail



Ihnen kann geholfen werden. In der Regel können alle Ausgaben von Game On! über unseren Leserservice nachbestellt werden. Allerdings ist eine Lieferung nach Österreich derzeit nur über Kreditkartenabbuchung oder Vorkasse möglich. Im ersten Fall benötigen wir lediglich die entsprechenden Daten der Kreditkarte (Nummer/Typ/Gültigkeit), im zweiten Fall senden Sie uns bitte eine schriftliche Bestellung an die nachstehende Anschrift und fügen dieser einen Verrechnungsscheck bei:

Computec Media AG
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Am 28.6. ist es so weit – der Tomb-Raider-Film startet in den deutschen Kinos.

Bislang waren ja Kino-Umsetzungen von bekannten Spielen eher mäßige Fließbandware. Deshalb die Frage an Sie: Hat sich der ganze Rummel um Lara Croft gelohnt oder winken Sie bereits bei dem Gedanken an einen Film zum Spiel dankend ab. Cineastische Ansichten bitte wie immer an leserbrieife@game-on.de

Fehlerteufel

Bei euch hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen! Und zwar habe ich mir gestern die 3. Ausgabe der Game On! gekauft und in einer Viertelstunde zwei Fehler gefunden:

1. Der Bericht zu Pearl Harbor – Die beiden Hauptdarsteller sind keine Brüder, sondern Freunde, die sich seit ihrer Kindheit beinahe als Brüder sehen.
2. Der Test zur Elite Force Expansion. Der Name ist Tom Paris (Thomes Eugene Paris), nicht John Paris.

Frank Steimle, per E-Mail

Sie haben natürlich vollkommen recht. Im Eifer des Gefechts wurde aus Tom versehentlich John und auch die Jungs in Pearl Harbor sind nicht wirklich miteinander verwandt. Wir geloben Besserung und entschuldigen uns für die beiden Fehler. Übrigens: Die zuständigen Redakteure befinden sich bereits auf dem Weg in eine sibirische Kalkmine.

aktuell bei game-on.de

Game On! ist Ihr Magazin für Electronic Entertainment & Online – auch im Internet! Brandheiße Nachrichten über **Spiele, Hardware, Kino und Telekommunikation** finden Sie gepaart mit **Vorschauen, Tests und Specials** täglich neu auf Game-On.de.

Was erwartet Sie im Juli? Frische Downloads! Sie werden es sicher schon bemerkt haben: Der aktuellen Game On! liegt keine CD-ROM mehr bei. Grund für uns, auf Game-On.de unsere Downloadsektion fast täglich zu aktualisieren. Sie suchen den richtigen Treiber für Ihre Grafikkarte? Freeware-Tools oder die top-aktuellsten Demos? Game-On.de hält alles für Sie bereit.

Gewinnen Sie mit Game On! Anfang Juli startet auf der Website das Sommer-Gewinnspiel in Kooperation mit BP Express. Mitte Juli geht es dann in die Vollen! Unser großes Online-

Gewinnspiel steht vor der Tür! Zu gewinnen gibt es einiges, wenn Sie die nicht allzu schweren Fragen richtig beantworten. Täglich gibt es jede Menge aktuelle Spiele und Hardware zu gewinnen. Als Hauptpreis verlosen wir unter allen Einsendern zwei Lara-Croft-Figuren aus *Tomb Raider – The Movie*.

Werden Sie Mitglied in der Game-On-Community! Diskutieren Sie in Foren und Chats mit anderen Mitgliedern über Spiele, Hardware, Kino, Handys und über alles, was Sie bewegt. Den Organizer gibt es kostenlos dazu. Online bietet er fast Outlook-Funktionalität – verwalten Sie

Ihre Kontakte, senden Sie Mails an andere Community-Mitglieder oder organisieren Sie Ihre Links. Die Game-On.de-Community wächst ständig weiter, mittlerweile zählen wir schon über 30.000 Mitglieder. Wo sind Sie?

Themenchat Diskutieren Sie live mit den Redakteuren von Game On! Am Dienstag, den 10. Juli 2001 wird um 18 Uhr das erste Mal ein gemeinsamer Chat stattfinden. Themen sind die aktuellen Geschehnisse in der Welt der Spiele und Hardware. Fragen Sie uns ein Loch in den Bauch – alles, was Sie schon immer über Game On! wissen wollten.

FRANK MISCHKOWSKI



Lara, wie sie leibt und lebt • Diese vollbusige Plastik-Schönheit kann bald Ihnen gehören.

Sie sind drin – und Sie haben Post • Wie bei Registrierkarten haben Sie schon auf der Startseite Zugriff auf alle Community-Features.

Übersicht total • Ihre persönliche Community-Startseite informiert Sie über die aktuellen Geschehnisse in der Community.



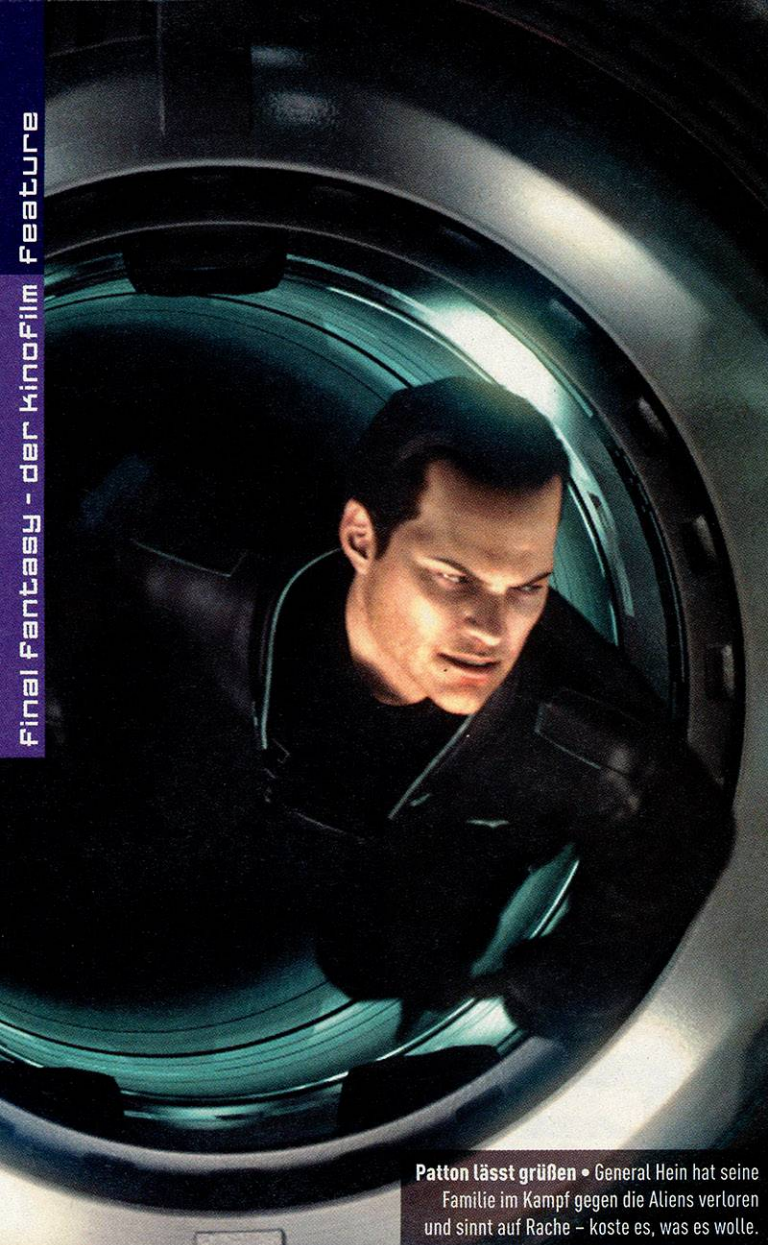
Final Fantasy

- die mächte in dir

Hollywood und Superlative – da haben sich zwei gesucht und gefunden.

Nach Pearl Harbor und Tomb Raider schickt Columbia im August den nächsten

potenziellen Blockbuster ins Sommer-Rennen. **Final Fantasy** ist ein Filmtitel, den Sie sich merken sollten. Wenn Sie das nicht schon längst getan haben.



Patton lässt grüßen • General Hein hat seine Familie im Kampf gegen die Aliens verloren und sinnt auf Rache – koste es, was es wolle.

Wir schreiben das Jahr 2065 und von der Menschheit ist nicht mehr viel übrig geblieben. Ein Meteor schlug auf der Erde ein und entfesselte eine Heerschar von außerirdischen Kreaturen, die in Rekordzeit alles kurz und klein schlugen, was ihnen zufällig im Weg stand. Die wenigen Überlebenden des Massakers verschanzen zu kommen und die Erde zu retten, bevor es endgültig zu spät ist.

90-60-90 in digital Aki sieht verdammt gut aus, verfügt über eine unglaubliche Körperbeherrschung und hat die richtige Ausstrahlung. Doch welche bis dato unbekannte Newcomerin spielt die wunderschöne Heldin? Keine! Wie

150 Digitalkünstler und 20 Animatoren produzierten einen nie da gewesenen Fotorealismus.

sich in kleinen Grenzstädten. Doch die Zeit läuft ab. Lange wird man dem Ansturm der intergalaktischen Invasoren nicht mehr standhalten können. Und dann ist da auch noch General Hein, der den Blauen Planeten lieber zerstören würde, als ihn den Aliens zu übergeben. Die letzte Hoffnung der Menschheit heißt Aki. Mithilfe ihres Mentors Dr. Sid und der Spezialeinheit „Deep Eyes“ versucht sie verzweifelt hinter das Geheimnis der außerirdischen Invasoren

alle anderen Akteure des Films ist auch Aki eine am Computer generierte Figur. Damit stellt *Final Fantasy* eine Weltpremiere dar: Es ist der erste Spielfilm, der komplett am und im Rechner entstanden ist. Moment mal, mag man da sagen, war das nicht auch schon bei *Toy Story* so? War es, aber während Disney seinerzeit einen abgedrehten Comicstil entwarf, sieht man *Final Fantasy* seine digitale Herkunft erst auf den dritten Blick an, so lebensecht wirken

Die Final-Fantasy-Geschichte

Final Fantasy 1-3

Von den ersten drei Teilen der *Final Fantasy*-Reihe erschien nur der erste außerhalb Japans. Geboten wurde solide Fantasy-Kost mit vielen frischen Ideen. Die durchdachten Storylines wussten schon damals zu überzeugen.



1987 - 1990

Final Fantasy 4

In Europa und den USA wurde der vierte Teil der Saga als Nummer 2 verkauft, was noch heute für Verwirrungen sorgt. Auf dem Super Nintendo erschienen, setzte er neue Maßstäbe in Sachen Storytelling und Gameplay.



1991

Final Fantasy 5

Wieder ein Teil, der nur im Land der aufgehenden Sonne erschienen ist. Square wärmte hier das zuvor in Teil 3 verwendete Job-System wieder auf und kreierte damit ein neuartiges und sehr interessantes Rollenspiel.



1992

Final Fantasy 6

Der bis dato aufwendigste Teil der Reihe erstrahlte in opulenter Optik und bot eine perfekt inszenierte Geschichte. Für viele Fans gilt er bis heute als einer der Besten. Die rekordverdächtigen Verkaufszahlen unterstützen dies.



1994



Frau zwischen zwei Welten • Aki Ross ist mit einem außerirdischen Virus infiziert, durch den sie mit den Aliens kommunizieren kann.

Charaktere und Animationen. 150 Digitalkünstler und 20 Computeranimateure produzierten einen noch nie da gewesenen Fotorealismus, den man problemlos für real halten könnte, wüsste man es nicht besser.

Preisbrecher? Im Internet kursieren seit geraumer Zeit Gerüchte, dass *Final Fantasy* der

teuerste Film aller Zeiten sein soll. Obwohl sich sowohl Columbia als auch Square mit entsprechenden Aussagen bedeckt halten und auf das ursprüngliche Budget von 137 Millionen US-Dollar verweisen, erscheint diese Annahme angesichts des enormen Produktionsaufwandes nicht abwegig. Um den maximalen Realismus zu gewährleisten,

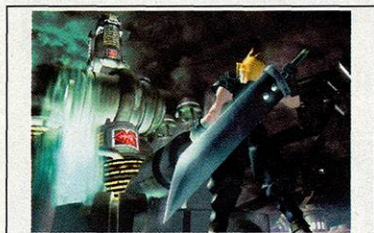
haben die Animatoren nicht nur jedes einzelne Kopf- und Barthaar separat eingefügt, sondern auch Millionen von Körperfalten gemäß den Bewegungen der Figur exakt simuliert. Das Ergebnis ist verblüffend: Die Charaktere sehen nicht nur menschlich aus, sie bewegen sich auch so. Wer die Dinos aus *Jurassic Park* oder *Disney's Dinosaurier* bislang für

das Nonplusultra der Computeranimation hielt, den wird *Final Fantasy* um eine neue Sichtweise bereichern.

Wo ist das Spiel? Die Frage, was all das mit den *Final Fantasy*-Spielen zu tun hat, ist durchaus berechtigt. Keiner der Akteure tauchte bislang in einem Spiel der Serie auf. Als Schauplatz dient die gute alte

Final Fantasy 7

Drei Jahre ließ sich Square nach dem erfolgreichen sechsten Teil Zeit – es hatte sich gelohnt. Trotz typischer Japan-Optik wurde der PlayStation-Titel auch außerhalb des Landes der aufgehenden Sonne ein Hit und später für den PC umgesetzt. Markenzeichen: Straffe Story, viele Kämpfe und jede Menge Pathos.



1995 - 1996

1997

Final Fantasy 8

Wie schon im Vorgänger diente auch hier das Science-Fiction-Genre als Setting. Die Charaktere hatten ihren fernöstlichen Look verloren und auch die Storyline wirkte wesentlich „amerikanischer“. Trotz der PC-Umsetzung hielten sich die Verkaufszahlen in Europa aber in Grenzen.



1998

1999

Final Fantasy 9

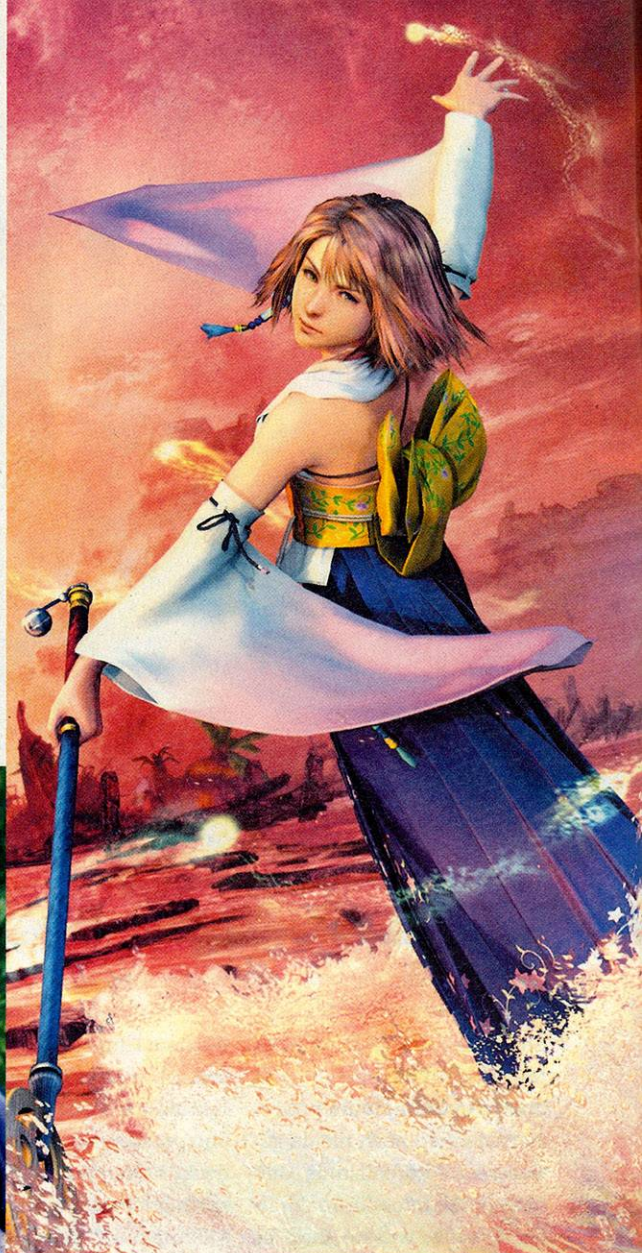
Zurück zu den Wurzeln. Nach den beiden Ausflügen in die Gefilde der Science-Fiction ist das aktuelle *Final Fantasy* deutlich Fantasy-lastiger. Nach den mäßigen Erfolgen der PC-Umsetzungen von Teil 7 und 8, sparte sich Square die Mühe und will Heimcomputer-Nutzer erst wieder mit der Nummer 11 erfreuen.



2000

Final Fantasy 10

Die gute Nachricht vorweg: Das Jubiläumsspiel wird wahrscheinlich schon im Spätsommer zu haben sein. Der Haken folgt auf dem Fuß – nach Japan müssten Sie dann nämlich schon fliegen. Amerikaner dürfen sich in der Zwischenzeit auf Weihnachten freuen, in Europa geht vor dem Jahr 2002 gar nichts. Die Frage, ob sich die Wartezeit lohnt, beantwortet sich angesichts des optischen Eindrucks beinahe von selbst. So schön wie Squares erster Ausflug in die PS2-Gefilde sah noch kein Spiel auf Sonys Konsole aus. Die Helden Tidus und Yuna kämpfen und rollenspielen sich durch perfekt gerenderte 3D-Hintergründe. Sprechblasen sind ebenfalls out, zum ersten Mal in der Geschichte der Serie werden die Dialoge von professionellen Sprechern vorgetragen. Spätestens mit *Final Fantasy 10* sollten selbst PC-Puristen die Anschaffung einer Konsole in Betracht ziehen – da Square den Titel nicht für Windows-Rechner umsetzt, könnte Ihnen sonst eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre entgehen. Zur Jahreswende nimmt man sich ja traditionell etwas vor. Weniger an der Konsole zu spielen, dürfte in diesem Jahr nicht dazugehören.



Am 23. August ist es endlich so weit – Final Fantasy startet in den deutschen Kinos. Um Ihnen die Wartezeit zu verkürzen, haben wir einen ganz besonderen Leckerbissen auf Lager:



gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Columbia TriStar verlost Game On! eine PlayStation 1 inklusive *Final Fantasy 9*. Außerdem gibt's noch sieben Action-Figuren von Bandai zu gewinnen.

Eine Frage müssen Sie dafür aber schon beantworten:

Wie lautet der Name der Hauptfigur des Final-Fantasy-Kinofilms?

Teilnahmeschluss ist der 31.7.2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony, Columbia TriStar, Bandai, Infogrames und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

Rufen Sie uns unter 0190 / 085863* an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an: Computec Media AG, Red. Game On!, Kennwort: **Final Fantasy**, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

* Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.



Blick in die Trickkiste

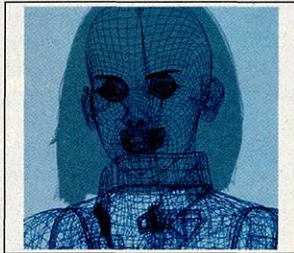
Schritt 1

Am Anfang steht die Konzeptskizze. Jede einzelne Szene des Films wird mit Papier und Bleistift in wochenlanger Arbeit zu einem Storyboard zusammengestellt. Quasi der Comic zum Film.



Schritt 2

In der Rohfassung wird zunächst das Modell erstellt. Dieses Raster dient in den weiteren Schritten als Vorlage und wird nun Detail um Detail verfeinert.



Schritt 3

Das sieht doch schon mal ganz ansehnlich aus. Noch etwas farblos und ohne Hintergrund, kommt nun der ganze „Kleinkram“ in Form von Haaren und Schattierungen an die Reihe.



Schritt 4

Fertig! Das Filmbild ist im Kasten. Jetzt muss die ganze Prozedur nur noch ein paar tausend Mal wiederholt werden und schon kann der Film in die Kinos.



Erde und nicht etwa ein fiktiver Planet, wie sonst bei den Games üblich. Die Antwort ist eigentlich ganz einfach und lautet – Square! Der japanische Hersteller fungiert bei *Final Fantasy* erstmals als Filmproduzent und tat das, was er am Besten kann: Eine epische Story erzählen und diese perfekt in Szene setzen. Nur, dass Sie eben dieses Mal nicht aktiv daran teilnehmen, sondern sich zwei Stunden zurücklehen

nen und unterhalten lassen. In der Originalversion tragen dazu unter anderem die Stimmen von Alec Baldwin, Donald

Square fungiert erstmals als Filmproduzent und setzt die epische Story perfekt in Szene.

Sutherland und James Woods bei. Einen Vorgeschmack in Form eines spektakulären Trailers finden Sie im Internet unter www.finalfantasy.com.

Ganz ohne Star-Kult Ob sich *Final Fantasy* mit den üblichen Hollywood-Blockbustern messen kann, wird der D-Day am

28. August zeigen. Schwierig wird es auf jeden Fall, aber auch unmöglich? Obwohl Schauspieler wie Mel Gibson einen Film gewöhnlich im

Alleingang an die Spitze der Kinokassen katapultieren, zeigt die Vergangenheit mit *Blair Witch Project*, dass auch ein alternatives Konzept erfolgreich sein kann. Wünschenswert wäre es sicherlich. Nicht zuletzt deshalb, weil ein Projekt wie *Final Fantasy* durchaus seinen Beitrag zu einer breiteren Akzeptanz der Spiele-Szene beitragen kann. Man sieht sich im Kino.

JOCHEN GEBAUER

Armageddon • Der Kampf gegen die Inavsores entscheidet über das Fortbestehen der gesamten Menschheit.





Der Produzent **Jun Aida** hat Erfahrung mit Spiele-Umsetzungen – er produzierte *Street Fighter* mit Jean-Claude van Damme

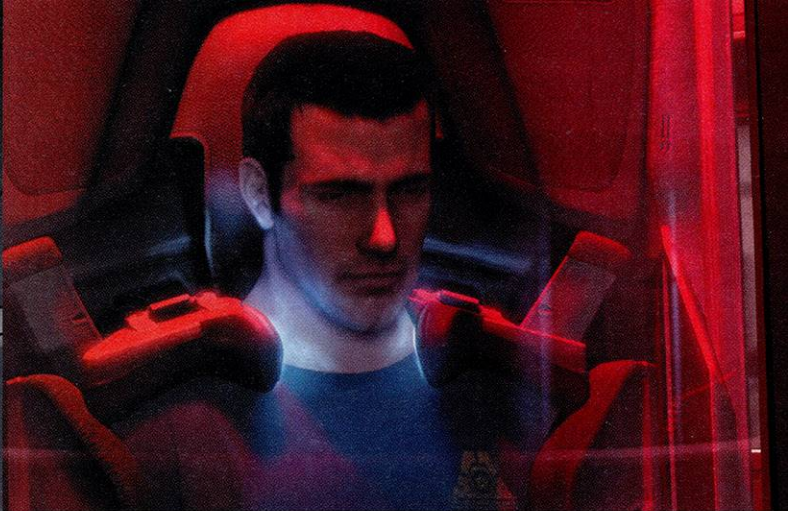
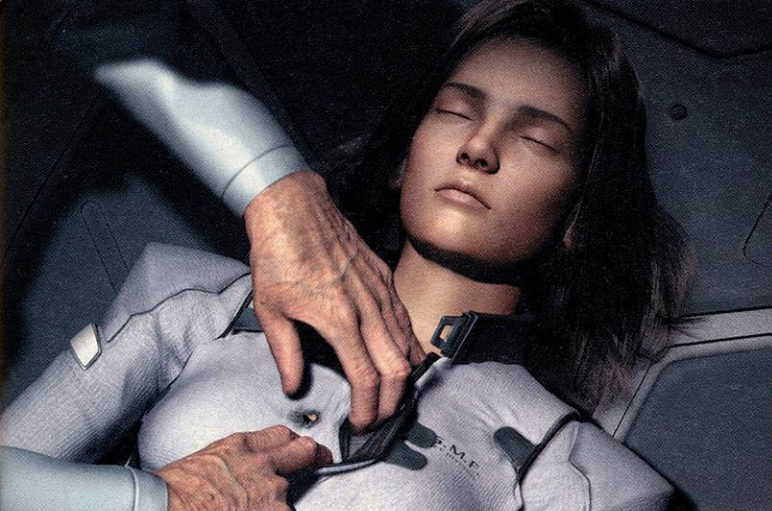


Der Regisseur **Hironobu Sakaguchi** war zuvor Leiter der Entwicklungsabteilung bei Square.



„Wir stoßen vor in eine neue Dimension.“





Square ist einer der weltweit führenden Entwickler von Videospielen. Wieso der Sprung in das Filmgeschäft?

Hironobu Sakaguchi: Unser Ziel war es am Anfang, ein digitales Studio aufzubauen. Die Entwicklung im Bereich der Videospiele schreitet mittlerweile so schnell voran, dass es einer enormen Hardware bedarf. Wir haben dann überlegt, dass man mit dem Studio auch einen Film erstellen könnte, um mit den Erfahrungen, die wir bei der Spiele-Entwicklung erlangten, in eine neue Dimension vorzustoßen.

Ist das Vorhandensein dieses digitalen Studios der einzige Grund, weswegen man sich für computeranimierte Figuren anstelle von realen Schauspielern entschieden hat?

Hironobu Sakaguchi: Man kann ja nicht sagen, dass wir keine richtigen Schauspieler verwendet hätten. Ein ganz wichtiger Punkt ist die Synchronisation. Die Dialoge wurden mit bekannten Schauspielern aufgenommen. Auch die Gesichtsausdrücke realer Schauspieler wurden mithilfe eines Programms verarbeitet und bilden die Grundlagen der Animationen im Film.

Jun Aida: Wir waren auch gar nicht daran interessiert, einen Real-Film zu produzieren. Unser Film gibt uns die Möglichkeit, computergestützte Animationen weiter voranzutreiben. Der Film ist das Ende eines Prozesses, der mit *Final Fantasy 7* begann, als wir das erste Mal auf solche Animationen zurückgriffen. Und die Leute liebten es. Für *Final Fantasy 10* verwenden wir zum Beispiel einen Teil der Technologie, die wir für den Film entwickelt haben.

Worin sehen Sie die Verbindung zwischen den Spielen der Final-Fantasy-Serie und dem Kinofilm?

Jun Aida: Ganz einfach: Beides wurde von Sakaguchi entwickelt. Es ist der einzige Film, der auf einem Spiel basiert und von denselben Entwicklern produziert wurde. Sakaguchi hat die Story im Original geschrieben und danach haben wir mit so talentierten Künstlern wie Al Reiner gearbeitet, der zum Beispiel auch das Drehbuch zu *Apollo 13* geschrieben hat.

Hironobu Sakaguchi: Zunächst einmal muss man feststellen, dass jedes Spiel der *Final Fantasy*-Reihe sowohl eine abgeschlossene Story

als auch individuelle Charaktere hatte. Genauso verhält es sich auch mit dem Film. Ich denke, da die Produzenten der Spiele und des Films dieselben waren, ist auch die Philosophie die gleiche.

Bestehen Pläne, die Figuren des Kinofilms in einem Spiel zu verarbeiten – vielleicht sogar das Spiel zum Film?

Hironobu Sakaguchi: Natürlich. Wir haben zum Beispiel die Figur der Aki Ross in unseren Rechnern gespeichert und man kann mit dieser Figur eine Reihe von Dingen machen. Man kann sich gut vorstellen, dass daraus ein Spiel entsteht, aber wir könnten Aki auch aus der Zukunft in die Gegenwart holen und sie zu einer Figur des heutigen Lebens machen. Daraus könnte dann auch ein neuer Film entstehen.

„Der Film ist das Ende eines Prozesses, der mit *Final Fantasy 7* begann.“

Hat Aki Ross denn überhaupt das Potenzial, mit realen Schauspielern zu konkurrieren?

Jun Aida: Sagen Sie es mir. Das hängt ganz vom Publikum ab. Aki ist eine sehr kooperative Persönlichkeit – wenn wir sie in ein Magazin bringen oder sie zu einer Sängerin machen, dann hat sie nichts dagegen. Aber natürlich kommt es auf das Publikum an.

Hironobu Sakaguchi: Natürlich ist es so, dass es ein Film ohne Star-Besetzung sehr schwer hat, erfolgreich zu laufen. Ich kann mir schon vorstellen, dass wir weitere Filme mit Aki Ross in der Hauptrolle produzieren werden. Ob sie einen ähnlichen Kultstatus wie ein realer Schauspieler erlangen kann, ist im Augenblick schwer zu sagen. Die Möglichkeit besteht.

Könnte man *Final Fantasy – Die Mächte in Dir* als ein Beispiel dafür anführen, dass Videospiele aus dem Schattendasein heraustreten und einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich werden?

Hironobu Sakaguchi: Ich will Ihnen ein ganz einfaches Beispiel nennen: Meine Frau hat nie eine der Folgen des Spiels angerührt, aber natürlich hat sie sich den Film angesehen. Ich denke, dass es vielen anderen Menschen ähnlich geht und mit dem Film haben wir die Möglichkeit, die Figuren der *Final Fantasy*-Welt einem breiteren Publikum vorzustellen.

Wie viele Mitarbeiter waren an dem Projekt beschäftigt?

Jun Aida: Mehr als zweihundert, die wir aus 22 Ländern nach Honolulu geholt haben. Die meisten von ihnen hatten bereits Erfahrungen in anderen Hollywood-Produktionen gesammelt. Elliot Goldenthal, der den Soundtrack komponiert hat, war zum Beispiel zweimal für den Oscar nominiert.

Es hat fast vier Jahre gedauert, bis der Film im Kasten war. Woran haben Sie so lange gearbeitet?

Jun Aida: Es war schon eine lange Zeit, das muss ich zugeben. Alleine der Aufbau des Studios hat uns 18 Monate gekostet. Und dann waren die Animationen unglaublich aufwendig. Aki hat 30.000 Haare, die alle einzeln eingefügt werden mussten. Der ganze Animationsprozess hat am Ende zweieinhalb Jahre gedauert.

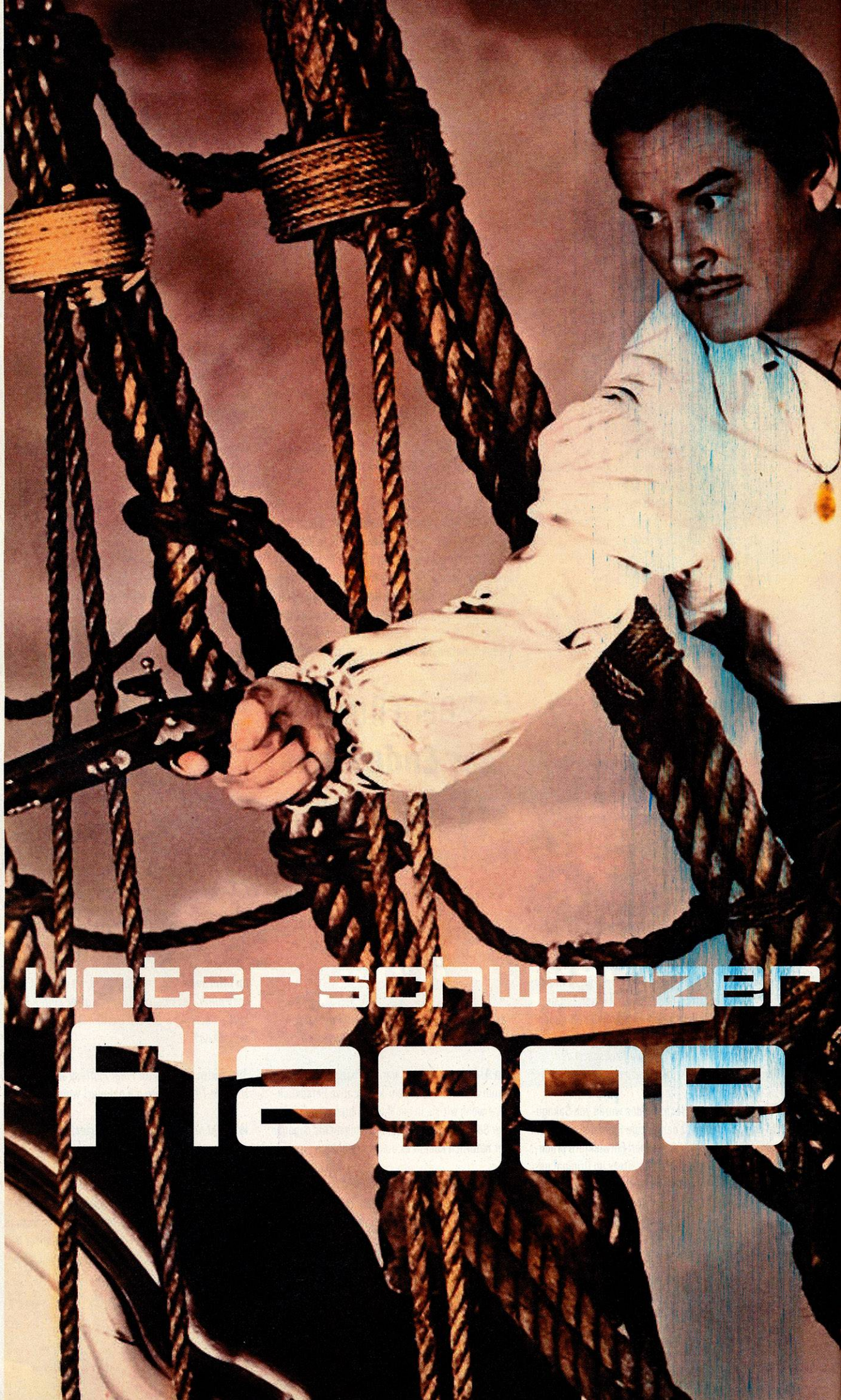
Im Internet kursieren Gerüchte, dass *Final Fantasy* einer der teuersten Filme aller Zeiten sein soll – dürfen wir diesen Gerüchten Glauben schenken?

Jun Aida: Nein. Hätte *Final Fantasy* so viel gekostet wie *Titanic*, wäre ich gefeuert worden.

Wie viel hat er denn nun gekostet?

Jun Aida: Normalerweise rede ich nicht über Zahlen und Budget, bevor der Film in die Kinos kommt. Er hat aber sicher nicht mehr gekostet, als ein üblicher Disney-Zeichentrickfilm. Was ich Ihnen sagen kann, ist, dass wir etwa 45 Millionen Dollar für den Aufbau des Studios in Honolulu ausgegeben haben.

Vielen Dank für das Gespräch!



unter schwarzer Flagge

Diesen Monat in
der Vorschau:

Anarchy Online	S. 44
Anno 1503	S. 36
Age of Mythology	S. 38
Dark Age of Camelot	S. 46
Empire Earth	S. 38
Galleon	S. 30
Horizons	S. 46
Online Pirates	S. 30
Pirates of Skull Cove	S. 30
Shadowbane	S. 46
WarCraft 3	S. 38



Geben Sie es doch zu! In Ihnen steckt ein klassischer Pirat, der wie Errol Flynn auf Regeln pfeift und sich lieber den Wind um die Nase wehen lässt, als in einem muffigen Büro zu sitzen. Gut so. Denn wir stellen Ihnen hier **drei kommende Spiele-Knüller mit Piraten-Thematik** vor, für die Sie die Augenklappe lüften sollten.



Freibeuter • Starke Charaktere: die Helden der Spiele Online Pirates (o. l.), Galleon (unten) und Pirates of Skull Cove (o. r.) – echte Piraten eben.

Wer wollte nicht wie einst Errol Flynn in bester Kintopp-Manier die sieben Meere unsicher machen, Abenteuer erleben und in jedem Hafen schöne Frauen verführen? Okay, der Job hat auch Nachteile: Keine Sozialversicherung und schlechtere medizinische Versorgung als bei der AOK, unschwer an klobigen Holzbeinen und Hand-Prothesen in Haken-Form zu erkennen.

Digitale Freibeuter-Invasion Gut, dass es Computer-Spiele gibt, in denen solche Abenteuer einigermaßen gefahrlos für Leib und Seele erlebt werden können. Nach Pirates und Pirates Gold Anfang der 90er hat es lange keine Spiele mehr mit dieser Thematik gegeben, sieht man mal von der Serie um Guybrush Threepwood in den Monkey Island-Adventures ab. Nun zeigen gleich drei Kandidaten Flagge und wir wagen schon jetzt die Prognose: Das dürften echte Kracher werden! Galleon ist ein

Action-Adventure, bei dem Lara Croft-Schöpfer Toby Gard seine Finger im Spiel hat. Seine Crew um die Spieleschmiede Con-founding Factor bastelt an einer eingehenden Story mit filmreifer Grafik. Die gleichen Attribute nimmt auch Pirates of Skull Cove für sich in Anspruch, mit dem die Strategie-Schmiede Westwood sich ins kalte Genre-Gewässer stürzt. Aufsehen erregen will man ebenfalls mit einem Action-Adventure, bei dem allerdings der Kampf Mann gegen Mann oder Schiff gegen Schiff im Vordergrund steht. Wer komplett in eine Freibeuter-Spielwelt mit lauter menschlichen Charakteren eintauchen möchte, der dürfte mit Online Pirates gut bedient werden. Die österreichischen Entwickler von Neo werkeln derzeit an einem Internet-Spiel mit ebenfalls grandioser Optik, das verschiedene Karrieren in der Welt der Piraten für Sie bereithalten wird. Schärfen Sie also schon mal Ihren Enterhaken!

Pirates of Skull Cove

[FAKTEN]
Plattform: PS 2, Xbox
Entwickler: Westwood
Vertrieb: Electronic Arts
Erscheint: 4. Quartal 2001
Online: www.electronicarts.de

Piraten-Faktor:



Keine fünf Säbel, weil Sie hier als Piratenbraut agieren und damit wahrscheinlich auf amouröse Abenteuer verzichten müssen. Umpf!

Piratin Katarina de Leon ist auf Rache aus. Ihr Vater wurde von dem Finsterling Kapitän Hawke umgebracht. Um diesem Freibeuter ein Ende zu bereiten, steuern Sie die schöne Katarina aus der Verfolgerperspektive durch sechs prächtige 3D-Inselwelten. Damit Sie den stärker werdenden Geg-

nern Paroli bieten können, müssen Sie Katarinas Kampfeigenschaften im Verlauf des Spiels verbessern und sie mit mächtigeren Waffen ausrüsten. Zwei Spielmodi stehen Ihnen zur Verfügung: Als Kapitän(in) können Sie verschiedene Schiffe steuern und grandiose Seeschlachten schlagen

oder mit einem Säbel bewaffnet fiesen Piraten und Monstren den Garaus machen. Sowohl zu Lande als auch auf dem Wasser stehen Ihnen überdies magische Waffen oder auch Stinkbomben zur Verfügung. *Pirates of Skull Cove* verspricht ein großartiger Action-Spaß zu werden.

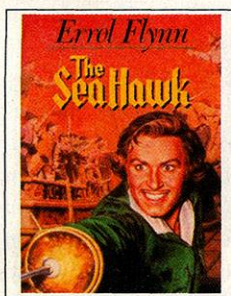


Das waren noch Zeiten:

Tops und Flops der Piratenfilme

Wer kennt sie nicht? Die alten Schinken mit Errol Flynn, dem Archetyp der Film-Korsaren. Gut aussehend, gewitzt und draufgängerisch – so soll ein Leinwand-Freibeuter sein. Manche Filme versuchen genau solche Attribute des Hauptcharakters zu vermitteln und scheitern kläglich.

Müssen Sie sehen:



Platz 1 Herr der sieben Meere (1940)

Errol Flynn vertrimt Sie alle. Viel Action und natürlich die Liebe helfen ihm aus der Patsche.



Platz 2 Der rote Korsar (1952)

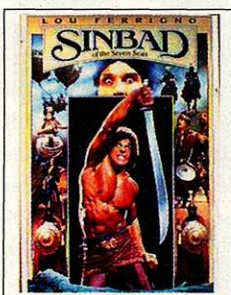
Burt Lancaster als Intrigant mit schnellem Degen. Dank genialer Seeschlachten krachen hier die Bohlen.



Platz 3 Unter schwarzer Flagge (1945)

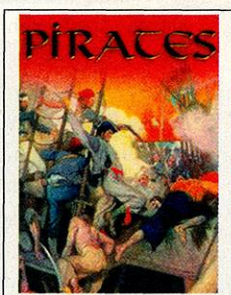
Hinterhältig plant Kapitän Kidd (Charles Laughton), den englischen König um einige Juwelen zu erleichtern.

Braucht kein Mensch:



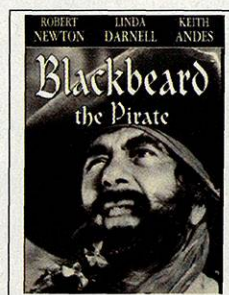
Platz 1 Sinbad – Herr der sieben Meere (1989)

Hulk-Darsteller Lou Ferrigno schauspielert einen aufgepumpten Sinbad – gäh.



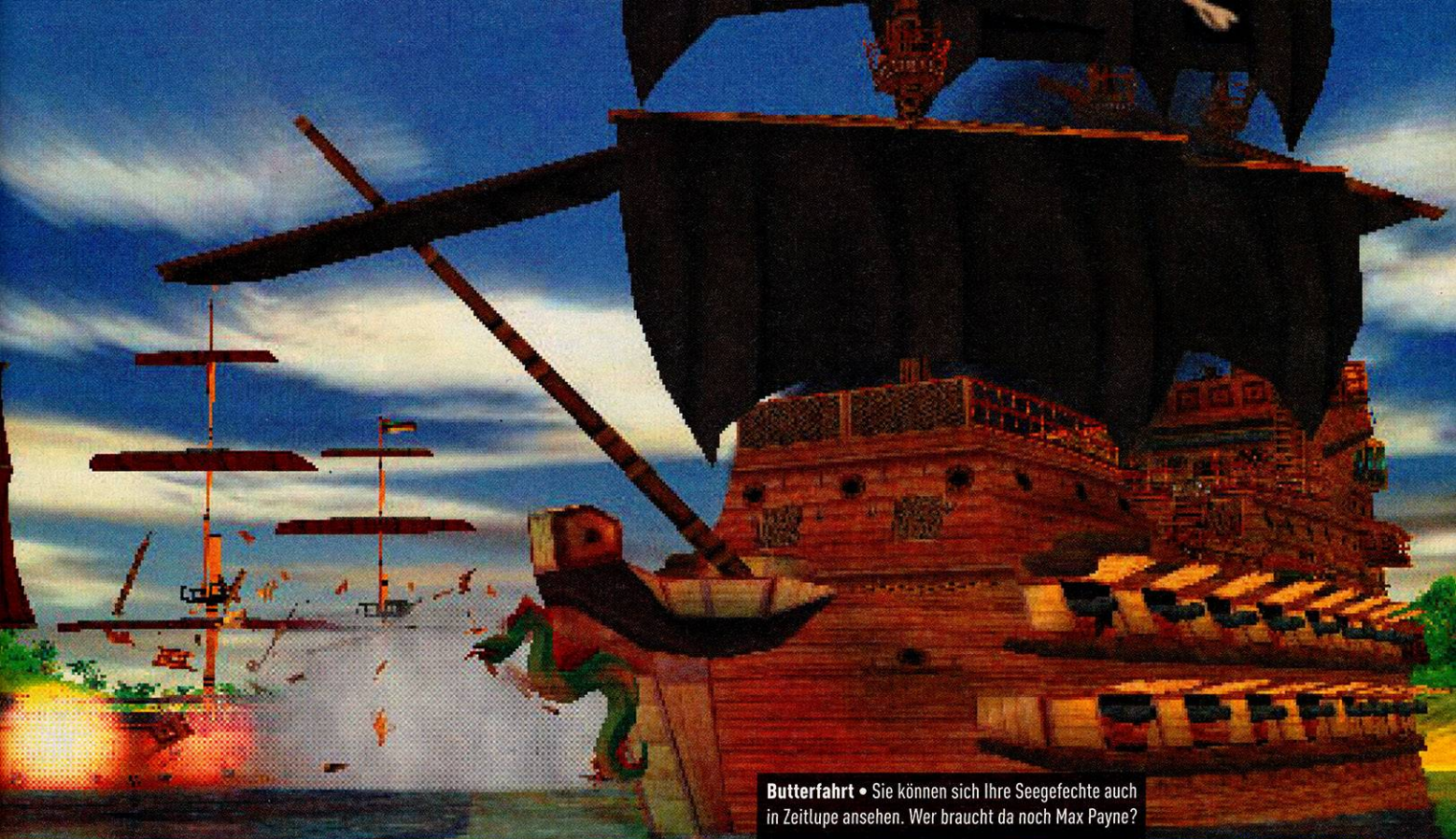
Platz 2 Piraten (1986)

Dieser Streifen gilt als schlechtester Film-Roman Polanskis. Walter Matthau war selbst in „Ein verrücktes Paar“ lustiger.



Platz 3 Kampf um den Piratenschatz (1952)

Der Versuch, die Geschichte des historischen Kapitäns Blackbeard mit (unfreiwilligem) Humor zu erzählen.



Butterfahrt • Sie können sich Ihre Seegefechte auch in Zeitlupe ansehen. Wer braucht da noch Max Payne?



Volle Breitseite • Physikalische Gesetze gelten bei den Seeschlachten nicht. Schiffe fahren auch ohne Wind und die Kanonen schießen im Dauerfeuer.



Schön und gefährlich • Mehr als die Hälfte der Zeit werden Sie in Begleitung der schönen Katarina feindliche Piraten das Fürchten lehren.

Admiral Castle hat das Wort

Was denkst du persönlich, macht Piratengeschichten so interessant?

Louis Castle: Ich denke, unsere Geschichte ist fesselnd, weil sie anders ist. Bei unseren Recherchen fanden wir die Geschichten von Frauen am interessantesten. Selbst ohne die fantastischen Seeschlachten, sind die Abenteuer von Black Kat faszinierend.

Woher kam in erster Linie die Inspiration für Pirates of Skull Cove?

Louis Castle: Wir recherchierten zahllose Romane, Spiele, Filme und auch Geschichtsbücher. Wir wollten aber kein realistisches Spiel machen, sondern ein cooles, fantasievolles Spiel mit viel Action.

Wie habt ihr die Faszination der Piraten im Spiel umgesetzt?

Louis Castle: Hauptcharakter Black Kat und ihre Gegner sind Piraten. Es ist

eine Welt in der „Gut“ gegen „Böse“ kämpft, so kann man komplett darin versinken.

Was ist das Besondere an Eurem Spiel?

Louis Castle: Natürlich unsere Heldin und die Seeschlachten. So etwas hat es bisher noch nicht gegeben, so dass es frisch ist und süchtig macht.

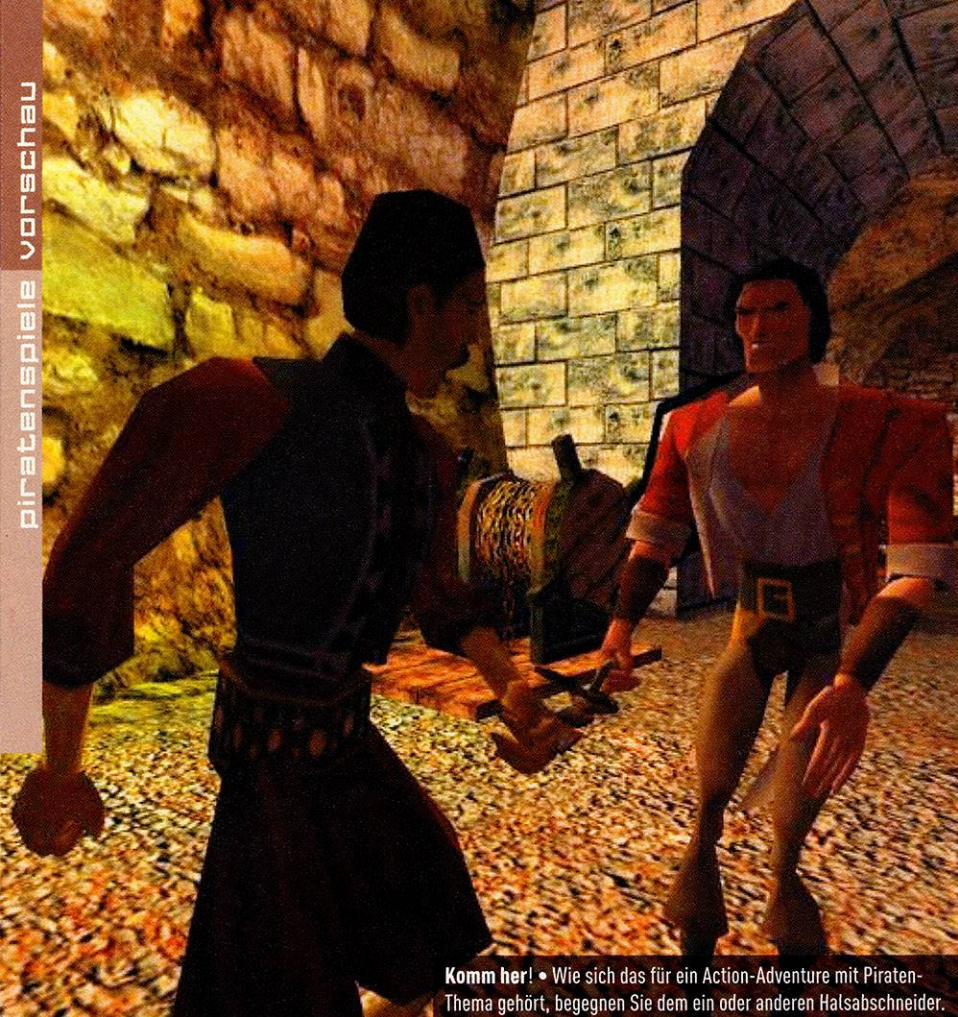
Warum habt ihr euch für ein action-orientiertes Gameplay entschieden?

Louis Castle: Alle Westwood-Spiele haben einen hohen Anteil an Action. Die Interaktivität gewinnt in einer Umgebung, wo man mit schwierigen Fragen Konfrontiert wird und wenig Zeit hat, Entscheidungen zu fällen. Bei Pirates of Skull Cove sind Timing und Taktik alles, so wird man in die Welt des Spiels hineingesogen.



Eine Legende. •

Der Mitbegründer der Westwood Studios Louis Castle entwickelt seit 1986 im Computerspiele.



Komm her! • Wie sich das für ein Action-Adventure mit Piraten-Thema gehört, begegnen Sie dem ein oder anderen Halsabschneider.



Wie wird mir! • Die Interaktion zwischen den einzelnen Charakteren ist beispiellos ausgefeilt und lässt Galleon zum interaktiven Film werden.



Brust raus! • Die beiden Ladys helfen nicht nur in brenzligen Situationen aus, sondern bringen noch ein wenig Herzscherz in die Story.

Feuer frei, Herr Laber!



Ober-Pirat •
Niki Laber, der Kopf hinter Online Pirates will, dass der Spieler in eine komplett andere Welt eintaucht.

Was macht deiner Meinung nach Piraten-Geschichten so interessant?

Niki Laber: In unserem Adventure *Rent-a-Hero* gab es auch schon Piraten. Außerdem gibt es derzeit keine aktuellen Spiele, die sich mit Piraten beschäftigen.

Wo habt ihr die Inspiration für das Spiel her?

Niki Laber: Wir haben so ziemlich jeden Piratenfilm für unsere Studios angesehen. Auch viele Bücher mussten für die Recherche herhalten.

Werden die Spieler Online Pirates eher alleine erkunden oder steht die Kooperation im Vordergrund?

Niki Laber: Wie auch bei anderen Rollenspielen, entscheidet der Spieler, ob er alleine oder in der Gruppe loszieht. Wir stellen lediglich die Umgebung und größtmögliche Freiheiten für die Spieler zur Verfügung.

Ist das Gameplay eher action- oder strategiellastig?

Niki Laber: Der Spieler ist selbst gefragt: Entweder man verlegt sich aufs Handeln oder eher aufs Kämpfen.

Wird es möglich sein, mit mehreren Spielern auf einem Schiff als Mannschaft zu spielen?

Niki Laber: Nein, man bedenke nur folgendes Problem: Ein Kapitän nimmt einen anderen Spieler auf seinem Boot mit. Wenn aber nun der Kapitän das Spiel verlässt, ist der andere Spieler auf dem Schiff gefangen!

Online Pirates

[FAKTEN]

Plattform: PC

Entwickler: neo

Vertrieb: Take 2

Erscheint: Noch nicht bekannt

Online: www.neo.at

Piraten-Faktor:



Fünf Säbel, weil Sie hier alles tun können, wozu Sie Lust haben – wie ein Pirat!

Online Pirates ist das erste Online-Spiel, das sich der Piraten-Thematik annimmt. Das ehrgeizige Projekt der österreichischen Spiele-Schmiede neo (*Der Clou 2*, *Die Völker*) will mit Tausenden von Spielern die Karibik des 18. Jahrhunderts auferstehen lassen. Mit einer neuartigen Server-Software will neo mehreren Tausend Hobby-Piraten gleichzeitig ermöglichen, Streifzüge wie einst Blackbeard durch die virtuelle Karibik zu unternehmen. Verschiedene Karrieren, wie zum

Beispiel als finsterner Seeräuber, Spelunken-Besitzer, Händler oder romantischer Held stehen unter anderem zur Auswahl. Je erfahrener ein Online-Freiberouter ist, desto größer werden seine Chancen, einen Clan aufzubauen und damit große Raubzüge durch die grandiose 3D-Inselwelt zu unternehmen. Haben Sie Ihre Fähigkeiten trainiert, dürfen Sie an Wettbewerben teilnehmen, Degen-duelle austragen oder mit dem eigenen Schiff in See stechen.

Galleon

[FAKTEN]

Plattform: Xbox, PC, GameCube

Entwickler: Confounding Factor

Vertrieb: Noch nicht bekannt

Erscheint: 3. Quartal 2001

Online: www.confoundingfactor.com

Piraten-Faktor:



Keine fünf Säbel, weil das Freibeuter-Thema nur als Grundgerüst für die Adventure-Story dient.

Rhama Sabrier, seines Zeichens legendärer Kapitän und Abenteurer, bereist in *Galleon* eine riesige und wunderschöne 3D-Welt aus sechs Inseln. Diese Welt wird durch die Ankunft eines mysteriösen Schiffs, welches Menschen in Bäume verwandelt, in Schrecken versetzt. Ihre Aufgabe ist es natürlich, mit Rhama und seinen beiden Verehrerinnen Mihoko und Faith das Rätsel

um das Schiff zu lüften. Dafür müssen Sie alle sechs Inseln erkunden, Seeschlachten schlagen, Rätsel lösen und sich natürlich um die beiden Mädels kümmern. In einem Satz: Toby Gard plant das perfekte *Tomb Raider*. Das bedeutet faire (!) Rätsel, geniale Grafik, monumentale Story und ein Charakter, der sich fast wie ein echter Mensch verhält. Wir sind gespannt!

Käptn Gard, bitte melden!

Was macht Ihrer Meinung nach Piraten-Geschichten so interessant?

Toby Gard: *Galleon* ist zwar auch eine Piraten-Geschichte, jedoch dreht sich die umfangreiche Geschichte um den Hauptcharakter und die Identifikation des Spielers mit ihm.

Wo haben Sie die Inspiration für *Galleon* her. Hatte ein Piraten-Film oder ein historischer Pirat Einfluss auf das Spiel?

Toby Gard: Nein, *Galleon* soll so werden, wie ich mir das damals mit *Tomb Raider* gedacht hatte.

Was sind die herausragenden Eigenschaften des Spiels?

Toby Gard: Der hohe Detail-Grad. Zudem glauben wir, dass die Animationen das Beste sind, was es in diesem Genre gibt.

Action- und Strategie-Spiele waren in den vergangenen Jahren erfolgreicher als Abenteuer. Warum gerade dieses Genre?

Toby Gard: Abenteuer und Action ist das, was der Spieler will. Tatsächlich sind dies aber nur Teil-Erfahrungen. Erst die Kombination macht ein Spiel interessant.

Warum haben Sie sich für 3D-Grafik entschieden und wird es einen Mehrspielermodus geben?

Toby Gard: 3D-Grafik ermöglicht Action und Abenteuer! Möglicherweise integrieren wir einen Mehrspielermodus.



Lara Croft?

Nein aber ihr Erfinder! Toby Gard will mit *Galleon* alle Fehler vergessen machen, die an der *Tomb Raider*-Reihe störten.

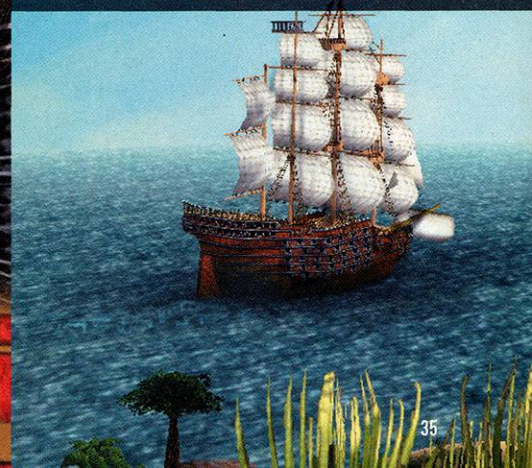


Säbelrasseln • Viele Karrieren stehen Ihnen in *Pirates Online* zur Auswahl. Auch als Admiral oder finsterner Seeräuber.

Heimathafen • Eine Stadt eignet sich nicht nur fürs Plündern, nein, es lässt sich hier auch gut handeln und Seemanns-Garn spinnen.



Karibik-Idylle • Das Leben als Online-Pirat kann so schön sein. Bei dieser Aussicht kann man die frische Brise fast fühlen.



Hinten anstellen • In der Werft wird gerade ein großes Kriegsschiff gebaut. Haben Sie keine zweite Werft, muss das andere Kriegsschiff auf seine Reparatur bis zur Fertigstellung des Kollegen warten.

[FAKTEN]
 Entwickler: Sunflowers
 Vertrieb: Electronic Arts
 Preis: Ca. DM 90,-
 Erscheint: Oktober 2001
 Online: www.anno1503.com

anno 1503

aufbruch in eine neue welt.

Fast an jedem Feature des Strategie-Hits Anno 1602 wird für den Nachfolger kräftig herumgeschraubt. Wie Sie während Ihrer Aufbau-Karriere **zum Seebären mutieren**, erfahren Sie exklusiv bei uns.

Seemacht • Mit derart mächtigem Geleitschutz werden die Handelsschiffe sicher den nächsten Hafen erreichen. Beachten Sie auch die Delfine und den Grauwal, die munter die Vehikel begleiten.

Im Vergleich zum Vorgänger wurde bei Anno 1503 die Anzahl der Schiffe erhöht. Insgesamt werden Sie ab Oktober drei Handels- und drei Kriegsschiffe unterschiedlicher Größe im Spiel vorfinden. Diese werden dann nicht mehr mit wie bisher mit 8, sondern mit 16 Animationsstufen in Szene gesetzt. Die Bewegungen der Schiffe wirken dadurch fließender und sogar auf Wellenbewegungen sollen die Kähne künftig reagieren.

Wo bleibt die Heuer, Kapitän?

Wie schon im Vorgänger unterscheiden sich Handels- von Kriegsschiffen durch die Stärke der Bewaffnung, die Geschwindigkeit und die Größe des Laderaumes. Diesmal können Sie sofort beim Bauauftrag für ein neues Schiff bestimmen, mit welcher Kanonenanzahl es

ausgeliefert werden soll. Logischerweise kosten Kriegsschiffe mit voller Bewaffnung auch wesentlich mehr Gold und Ressourcen als Handelsschiffe gleicher Größe, auch die Bauzeit der Kriegspötte ist deutlich länger. Stechen Sie endlich in See, werden Sie feststellen, dass das Seefahrerleben nicht billig ist. Schließlich müssen Sie als Kapitän Ihre Mannschaft bezahlen. Das geschieht zwar automatisch, anhand Ihres schwindenden Kontostandes bemerken Sie aber mit jedem zusätzlichen Schiff die steigenden Betriebskosten. Zusätzlich fallen auch Instandhaltungskosten an, da sich die Holzkähne je nach Länge der Fahrtstrecke abnutzen. Der Abnutzungsgrad wird mithilfe eines Balkens angezeigt. Muss ein Schiff repariert werden, schicken Sie es entweder per



Mausklick zur Werft oder nutzen die Reparatur-Automatik, die Schiffe selbstständig zur Generalüberholung abkommandiert. Für den Handel bedeuten die regelmäßig anfallenden Betriebskosten, dass Sie genau kalkulieren müssen, ob sich eine Handelsroute lohnt oder ob Sie nicht doch

ein, bei denen einige Kriegsschiffe als Begleitschutz dienen. Die Formationen dieser Konvois können Sie bei Anno 1503 eigenhändig festlegen. Trifft einer Ihrer Konvois auf offener See auf feindliche Schiffe oder gar auf die erneut für Unruhe sorgenden Piraten, kommt es zur Seeschlacht in

verstärken. Wenn Sie Ihre Schiffe in Anno 1503 sinnvoll einsetzen, ist es möglich, allein durch den Seehandel steinreich zu werden und die Versorgung Ihrer Bevölkerung zu sichern. Wie im gesamten Spiel gilt auch hier der Grundsatz: Sie entscheiden selbst, wie intensiv Sie sich mit den See-Optionen beschäftigen möchten, ob Sie Wegpunkte für Schiffe setzen, selbst Piraterie betreiben oder manuell handeln wollen. Haben Sie darauf weniger Lust, nehmen Ihnen Automatik-Systeme wie Routenplaner oder Schadenskontrollen den Großteil der „Arbeit“ ab.

Christian Bigge: Die neuen Details zu den Seefahrer-Optionen bestätigen den Ersteindruck von vor zwei Monaten: Mit Anno 1503 wartet auf Aufbaustrategen ein Software-Zuckerstückchen.

Je kürzer die Fahrtroute für ein Schiff, desto lukrativer ist der Seehandel.

besser auf den kostengünstigen Landhandel setzen. Als Faustregel gilt: Je kürzer die Fahrtroute für ein Schiff, desto lukrativer ist der Seehandel.

An die Kanonen! Um Ihre kostbaren Handelsschiffe vor feindlichen Übergriffen zu schützen, setzen Sie am besten frei konfigurierbare Konvois

Echtzeit. Wie nicht anders zu erwarten, springt dabei eher ein Sieg heraus, wenn Sie Ihre Schiffe manuell steuern. Neu ist, dass Sie manövrierfähige Kähne nun auch entern können, was überaus lukrativ sein kann. Denn die Ladung geht dann in Ihren Besitz über, das geenterte Gefährt darf im reparierten Zustand Ihre Flotte



GROSSES HANDESSCHIFF

Geschwindigkeit: Mittel Bewaffnung: Mittel



GROSSES KRIEGSSCHIFF

Geschwindigkeit: Mittel Bewaffnung: Sehr stark



GROSSES PIRATENSCHIFF

Geschwindigkeit: Hoch Bewaffnung: Stark



KLEINES HANDESSCHIFF

Geschwindigkeit: Mittel Bewaffnung: Sehr gering



KLEINES KRIEGSSCHIFF

Geschwindigkeit: Sehr hoch Bewaffnung: Gering



KLEINES PIRATENSCHIFF

Geschwindigkeit: Mittel Bewaffnung: Gering



MITTLERES HANDESSCHIFF

Geschwindigkeit: Gering Bewaffnung: Sehr gering



MITTLERES KRIEGSSCHIFF

Geschwindigkeit: Hoch Bewaffnung: Mittel





alles in 3D: strategie- hits 2001

Tiefergelegte Jeeps im Sportwagenlook mögen zwar cool aussehen, sind allerdings eher unpraktisch. So verhielt es sich auch lange Zeit mit 3D-Strategiespielen. Doch **drei Titel könnten den Dimensionssprung nun schaffen** und damit ein neues Strategiezeitalter einläuten.



[FAKTEN]

Entwickler: Blizzard
 Vertrieb: Vivendi Universal
 Preis: Noch nicht bekannt
 USK: Noch nicht bekannt
 Erscheint: 1. Quartal 2002
 Online: www.blizzard.com/war3

Warcraft 3

Was mache ich im Spiel? Da bei Warcraft 3 der Rollenspielaspekt verstärkt wurde, ist das klassische Aufbau- und Angriffsprinzip nicht in jedem Fall fester Bestandteil der Missionen. Bei den Ressourcen wird man sich wahrscheinlich auf zwei beschränken: Gold, das wie bisher eingesammelt wird, und Mana-Steine, die gefallene Gegner

übrig lassen. Ist der eventuelle Aufbau abgeschlossen, macht man sich mit einer kleinen, aber feinen Gruppe ausgebildeter Krieger daran, Orks, Monster und sonstige Unholde zu bekämpfen.

Warum sollte ich Warcraft 3 kaufen? Blizzard scheint das Echtzeitstrategie-Genre nicht nur in

grafischer, sondern auch in spieltechnischer Hinsicht revolutionieren zu wollen. Wer Diablo genauso mag wie klassische Echtzeitstrategiespiele, findet hier die optimale Mischung.

Was ist daran einzigartig? Dank der Fantasy-Umgebung konnten sich die Designer beim Gestalten der Gebäude so richtig

austoben. So wohnen und produzieren die Dunkelfelfen beispielsweise in lebenden Bäumen, die sich bewegen und sich bei Gefahr selbst verteidigen können. Zudem ist die Mischung der Truppen und die Erhaltung der einzelnen Einheiten sehr wichtig, was von eingefleischten Strategen völlig neue Verhaltensweisen erfordert.



Luftflotte • Dank 3D sind die Greifen der Menschen nicht nur gefährlich, sondern sehen auch so aus.

Umweltgipfel • Wasser- und Wettereffekte sorgen in Warcraft 3 für eine äußerst plastische Welt.

Atemberaubend • Die 3D-Perspektive sorgt für ungewöhnliche Perspektiven, ohne dabei der Spielbarkeit zu schaden.

Es ist schon ein Kreuz. Während in den meisten anderen Genres schmucke 3D-Grafik schon längst Einzug gehalten hat, verweigert sich die sturköpfige Gemeinde der Echtzeitstrategen hartnäckig. Verständlich,

der Kampf mit der Kamera war bei den meisten bisher erschienenen Titeln die eigentliche Herausforderung und war eine Perspektive gefunden, die eine brauchbare Übersicht bot, blieb von der hübschen Grafik wenig mehr als ein hässlicher

Pixelbrei übrig. Im Gegenzug hört eine ebenso sturköpfige Entwicklergemeinde nicht auf, den Markt mit 3D-Echtzeitstrategietiteln zu versorgen, in der Hoffnung, dass allein die schiere Masse der Spiele die Käufer zum Umdenken zwingt.

2D in 3D Nun scheint ein Kompromiss gefunden. *Empire Earth*, *Warcraft 3* und *Age of Mythology* präsentieren sich zwar in edelster 3D-Grafik, gespielt wird aber in der gewohnten und geliebten isometrischen Perspektive. Die Kamera ist

[FAKTEN]
 Entwickler: Stainless Steel Studios
 Vertrieb: Vivendi Universal
 Preis: Noch nicht bekannt
 USK: Noch nicht bekannt
 Erscheint: 4. Quartal 2001

Online: www.sierrastudios.com/games/empireearth

Empire Earth

Was mache ich im Spiel? Eigentlich spielt sich *Empire Earth* ähnlich wie *Age of Empires*. Im Stadtzentrum erschaffen Sie Bauern, die Gebäude errichten und Ressourcen abbauen. Einheiten werden in den zugehörigen Gebäuden produziert, die sich im Laufe der Zeit entsprechend verändern. So wird aus den Reitställen später die Pan-

zerfabrik, aus den Belagerungswerkstätten die Artilleriefabrik. Bewaffnete Konflikte stehen von Anfang an im Vordergrund, längere Ruhephasen für den perfekten Aufbau der Basis wird Ihnen die KI nie gönnen.

Warum sollte ich es kaufen? Wenn Sie schon immer wissen

wollten, ob eine Horde mit Äxten bewaffneter Steinzeitmenschen auch nur den Hauch einer Chance gegen eine moderne Militärbasis hat, können Sie es endlich herausfinden. Dazu kommt die von Goodman gewohnte technische Perfektion.

Was ist daran einzigartig? Gebaute Einheiten werden beim

Eintritt in ein neues Zeitalter nicht automatisch verbessert. Wer also entsprechende Vorsicht walten lässt, kann seine Panzer später von einem Steinzeitschamanen unterstützen lassen. Mit seinen Panzern und der Artillerie eine mittelalterliche Stadt zu zerlegen, wird im Endlosspiel auf jeden Fall möglich sein.



Landungsunternehmen • Die Kamera von *Empire Earth* ist bloß Spielzeug. So man Zeit findet, mit ihr zu experimentieren, lassen sich coole Perspektiven finden.



Mech-Kriege • In der Zukunft sehen sich die Fußtruppen mit riesigen Mechs konfrontiert.

Gewusst • Auch im Atomzeitalter wird gegessen. Nahrungssilos sind daher ein wichtiges Angriffsziel.

Spielzeug für ruhige Momente, zumal diese nur bei *Age of Mythology* frei beweglich ist. *Warcraft 3* und *Empire Earth* besitzen lediglich eine Zoomfunktion – und das wohl auch nur, damit die Einheiten nicht umsonst so überaus detailliert

dargestellt und liebevoll animiert werden. Für das Spiel völlig nebensächlich, manchmal ist weniger eben doch mehr. So bleibt Zeit, sich auf das zu konzentrieren, was trotz fantastischer Grafik wirklich zählt, nämlich anspruchs-

volle Echtzeitstrategie. Die haben alle drei zu bieten, auch wenn sie dabei völlig verschiedene Wege gehen. *Warcraft 3* verabschiedet sich von der reinen Echtzeitstrategie und definiert sich selbst eher als Rollenspielstrategie. Konkret be-

deutet dies aber nichts anderes, als dass Einheiten im Verlauf des Spiels an Erfahrung gewinnen und damit wertvoller werden. Neben dem Kampf für eine längere Halbwertszeit der gemeinen Einheiten setzt sich Blizzard auch für das Le-

[FAKTEN]

Entwickler: Ensemble Studios

Vertrieb: Microsoft

Preis: Noch nicht bekannt

USK: Noch nicht bekannt

Erscheint: 1. Quartal 2002

Online: www.ensemblestudios.com

Age of Mythology

Was mache ich im Spiel? Auf den Basenaufbau wird viel Wert gelegt, nicht zuletzt da die Götter und deren Beziehung zu Ihrem Volk ein wesentlicher Bestandteil des Spiels sind und damit Gebäude wie Tempel, Monumente und Totems einen hohen Stellenwert haben. Der Schwerpunkt im Kampf liegt auf konvention-

nellen Massenschlachten, auf Einzelschicksale muss keine Rücksicht genommen werden. Die Missionen werden sehr klassisch sein, das Schema „Basisaufbau, Armee zusammenstellen und angreifen“ wird man also stets antreffen.

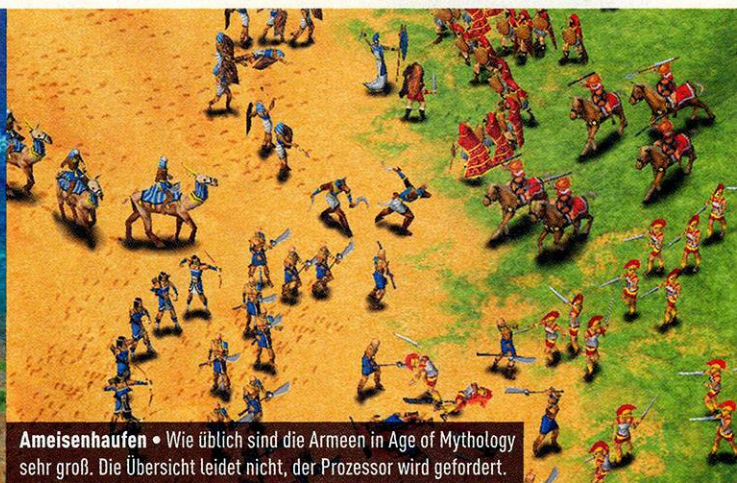
Warum sollte ich es kaufen? Die Missionen und Aufgaben ori-

entieren sich teilweise an realen Mythen. So dürfen Sie im trojanischen Holzpferd Stellung beziehen oder in den Hades aufbrechen, um einen gefallenen Kameraden wieder auferstehen zu lassen. Wer nach dem Lateinunterricht die Plausibilität solcher Mythen testen will, kommt an Age of Mythology nicht vorbei.

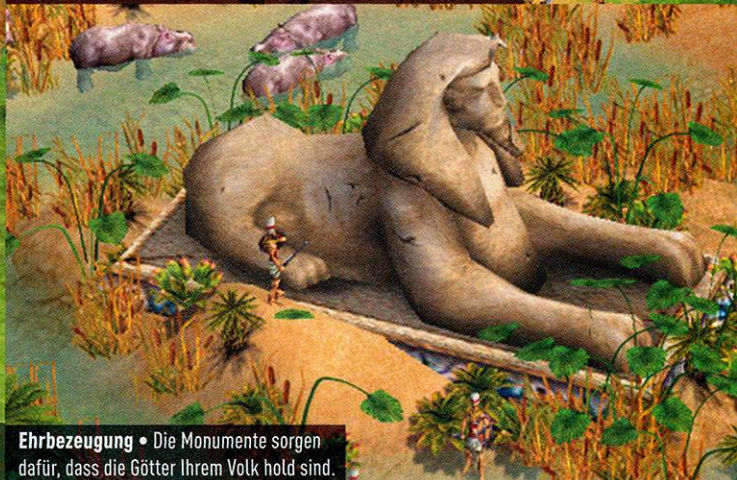
Was ist daran einzigartig? Magie und Götterhilfe haben oft nur eine indirekte Wirkung. So lässt zum Beispiel der Frostgigant feindliche Einheiten erstarren, ob und wann er dies tut, ist jedoch nur von dessen Gunst dem Spieler gegenüber abhängig. Die Wirtschaft bestimmt damit die Kampfkraft der Armee.



Kulturkampf • Age of Mythology kann zwar nur drei unterschiedliche Kulturen vorweisen, dafür spielen sich diese auch völlig unterschiedlich.



Ameisenhaufen • Wie üblich sind die Armeen in Age of Mythology sehr groß. Die Übersicht leidet nicht, der Prozessor wird gefordert.



Ehrbezeugung • Die Monumente sorgen dafür, dass die Götter Ihrem Volk hold sind.

ben der Helden ein. Von diesen gibt es vier Stück für jede der vier Parteien – geplant waren ursprünglich sechs. Stirbt einer von ihnen den Heldentod, kann seine Seele auf dem Altar der Könige wieder heraufbeschworen werden – Erfah-

rungspunkte und Ausrüstungsgegenstände inklusive.

Geschichte eines Krieges Einen hohen Stellenwert bei Warcraft 3 wird in jedem Fall die Story genießen. Die gerenderten Zwischensequenzen reichen

Blizzard einmal mehr zur Ehre. Die Geschichte spielt etwa 50 Jahre nach Warcraft 2 und erneut ist Krieg zwischen Menschen, Orks, Dunkelfelfen, Untoten und Dämonen. Letztere werden aus Gründen der Spielbalance nun doch nicht spiel-

bar sein. Dafür wurden sie von den Entwicklern zu halbgotartigen Superbösewichtern befördert, gegen die die restlichen Rassen mehr oder weniger gemeinsam bestehen müssen. Diverse Spezialfähigkeiten erleichtern das erheblich. So

Die 3D-Grafik im Überblick

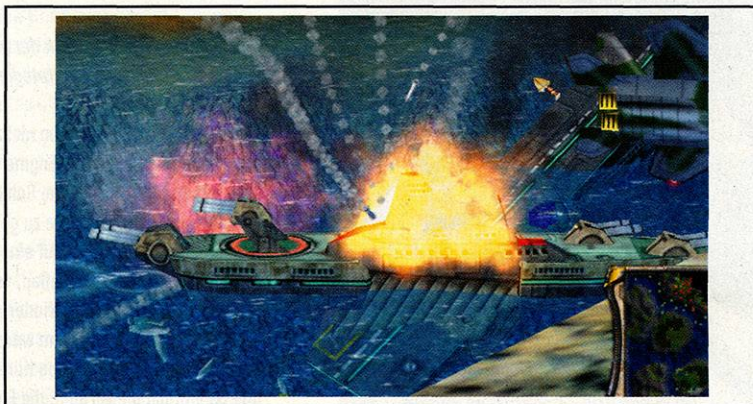
Warcraft 3

Eigentlich sehen die Einheiten aus wie in *Warcraft 2*, nur eben hochauflösend und perfekt gerendert. Die Spielperspektive orientiert sich direkt an 2D-Titeln. Die Zoomfunktion ist auch hier Spielzeug, obwohl eine Schlacht aus nächster Nähe betrachtet natürlich für ein höheres Realismusgefühl sorgt. Fantastisch sind die detaillierten Tag- und Nachtwechsel. Bei Tagesanbruch ist die Welt in ein sanftes Blau getaucht und verändert sich dann farblich mit dem Lauf der Sonne, bis sie rot glühend untergeht. Was wie eine Spielerei aussieht, macht Sinn, da sich die Fähigkeiten der Einheiten bei Tag und Nacht je nach Rasse unterscheiden.



Empire Earth

Empire Earth besticht vor allem durch seine Wandlungsfähigkeit. Auf den ersten Blick sieht es im Grunde wie 2D aus. Schon ein zweiter Blick auf die Einheiten und Gebäude beweist aber: Hier ist eine fantastische 3D-Engine am Werke. Die Einheiten sind äußerst detailliert animiert, reale Tierpopulationen bevölkern die Karte und Gebäude werden stufenlos errichtet. Durch die Zoomfunktion hat man einerseits eine perfekte Übersichtsperspektive zum Spielen, andererseits ein Werkzeug, mit dem man das lebendige Treiben auf der Karte in allen Einzelheiten betrachten kann.



Age of Mythology

Mit seinen Grafikdetails kann *Age of Mythology* wirklich beeindruckend wirken. In eisigen Gebieten gefriert der Atem Ihrer Einheiten und sie reiben sich die Arme vor Kälte, in Wüstengegenden hingegen wischen sie sich pausenlos den Schweiß von der Stirn. Dank 3D sind monströs große Einheiten möglich, die einfach nur cool aussehen. Gespielt wird *Age of Mythology* allerdings auch in einer isometrischen Perspektive – sieht gut aus und ist übersichtlich. Die frei bewegliche Kamera macht nur in den ersten Spielstunden Sinn, wenn man sein Volk und die Landschaft in Ruhe erkunden will. Dank eines Hotkeys ist man aber sofort wieder in der richtigen Perspektive.



verschmelzen weibliche Dundeelfen zum Beispiel bei Einbruch der Nacht mit der Dunkelheit, sobald sie stehen bleiben. Allerdings sollten Sie allein nicht zu weite Ausflüge in die freie Natur unternehmen. Um frühe Rushs zu ver-

hindern, treibt sich allerlei aggressives Viehzeug in den Wäldern herum, das schwächere Einheiten erst dann in Frieden lässt, wenn sie bis auf die Knochen abgenagt sind. So haben Sie aber zu Anfang etwas Luft, um Ihre Siedlung auszubauen

und Ressourcen abzubauen – bisher geplant sind Gold und Manasteine.

Mystische Welten Während bei *Warcraft 3* reine Fantasy-Einheiten um ihre Reiche streiten, konzentriert sich *Age of Mytho-*

logy auf die sagemumwobenen Wurzeln realer Zivilisationen und deren Göttern. Drei Kulturen wird es im fertigen Spiel geben: Griechen, Ägypter und Nordmänner. Jedes dieser Völker hat drei Hauptgötter, von denen Sie einen als Ihren



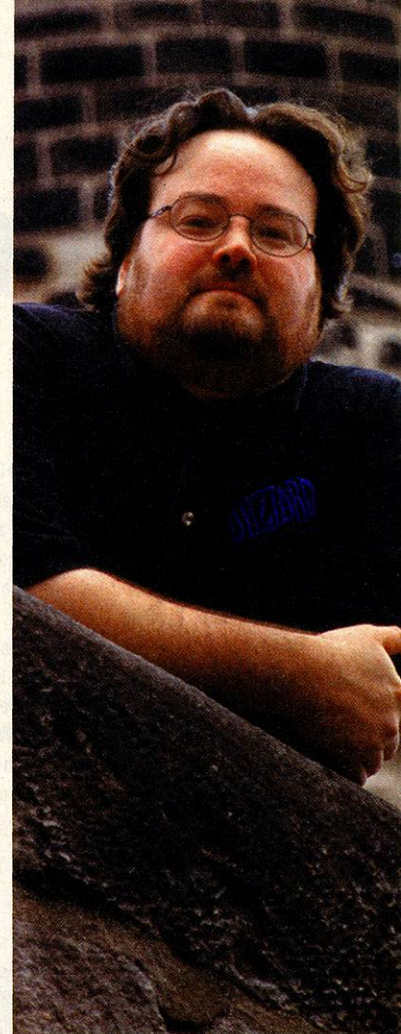
Rick Goodman

Wohnhaft in Boston. Er lernte Bruce Shelley an der Universität of Virginia kennen und gründete mit ihm die Ensemble Studios, um Age of Empires zu entwickeln. Anschließend gründete er die Stainless Steel Studios, um Empire Earth in Angriff zu nehmen.

Patron auswählen müssen. Je nach gewähltem Gott gibt es dann noch einmal spezielle Möglichkeiten und Beschränkungen. Effektiv hat Age of Mythology damit neun verschiedene Zivilisationen. Wesentlicher Spielbestandteil ist

es, dem gewählten Gott zu gefallen, wofür es je nach Kultur unterschiedliche Wege gibt. Die Ägypter errichten Monumente, als Griechen lassen Sie Ihre Bauern im Tempel beten und als Wikinger steigt Ihr Ansehen durch das Töten

von Feinden. Neben dem Erwerb mythischer Einheiten, wie Mumien, Frostgiganten oder Medusen, kann mit der Huld des Gottes auch dessen Macht direkt beschworen werden. So kann Zeus einen Blitzsturm heraufbeschwören



Bill Roper

Wohnhaft in Long Beach, entwickelte bislang ausschließlich für Blizzard die Spiele Blackthorne, Warcraft, Warcraft 2, Diablo und Starcraft. Unsere Fragen beantwortete Bill „aus Zeitgründen“ nicht. Wir haben trotzdem „Big Bills“ Antworten ... (Achtung: Satire!)

Der Spieler kann dadurch andere Figuren treffen und Nachrichten erhalten, ohne das es einen Bruch des Spielflusses durch einen Grafikwechsel oder Textfenster gibt. Wir denken, das sind großartige Möglichkeiten, die wir nutzen sollten.

oder Odin borgt Ihnen seine beiden Raben, um die Karte zu erkunden. Abgesehen vom mythologischen Teil ähnelt Age of Mythology ansonsten stark der Age of Empires-Reihe. Basenaufbau, Einsammeln konventioneller Ressourcen

Bisher verkauften sich 2D-Echtzeitstrategiespiele einfach besser als 3D-Titel. Ist es nicht ein finanzielles Risiko, 3D-Echtzeitstrategiespiele zu entwickeln?

Rick Goodman: Es stimmt schon, die 2D-Echtzeitstrategiespiele verkaufen sich sehr gut. Wenn Spiel-designer dafür sorgen, dass die 3D-Titel ansprechend und einfach zu spielen sind, könnten sich diese genauso gut verkaufen. Dann spielt es keine Rolle, ob 2D oder 3D. Empire Earth ist ein 3D-Spiel, aber es wird genauso viel Spaß machen wie in 2D, weil es unser Ziel war, ein Spiel zu entwickeln, das Spaß macht.

Bruce Shelley: Wir denken, dass uns 3D-Grafik in Age of Mythology weiterbringen wird, was die finanziellen Risiken durch eine Umstellung unserer Technologie ausgleicht. Wir haben versucht, aus den Fehlern früherer 3D-Echtzeitstrategiespiele zu lernen. Wir machen ja nicht 3D-Grafik der 3D-Grafik wegen, sondern weil wir glauben, dass es das Spiel einfach viel besser aussehen lässt und uns eine Vielzahl neuer Möglichkeiten bringt.

Bill Roper: (könnte antworten) Nein!

Was ist eurer Meinung nach der größte Vorteil von 3D-Grafik in Echtzeitstrategiespielen?

Rick Goodman: Wir können nicht für andere Spiele sprechen, aber unsere 3D-Engine sorgt für eine realistische Physik, bewegliche Schatten, die Möglichkeit, eine weiche Topografie zu generieren, und andere coole Sachen. Truppen auf einem Hügel, die auf Einheiten unter ihnen schießen, verursachen mehr Schaden. Oder die Figuren finden hinter Objekten wirklich Deckung. Außerdem wurde die 3D-Grafik von einem großartigem Team von Künstlern geschaffen und ist einfach umwerfend: die Einheiten, die Gebäude, die Animationen, das Gelände, die Spezialeffekte ... alles sieht einfach nur unglaublich aus.

Bruce Shelley: 3D-Grafik sorgt dafür, dass die Spielwelt sehr viel realistischer und lebendiger wirkt. Wir haben bereits wunderschöne Wellen, die an das Ufer unserer Strände spülen. Die Menschen und Tiere, die sich in unserer Spielwelt bewegen, werden sehr real wirken, was dazu beiträgt, dass der Spieler vergisst, dass er ein Spiel spielt. Wir werden wahrscheinlich auch in der Lage sein, Flug- und Unterwassereinheiten einzubauen, und wir können problemlos Gotteffekte wie Blitze, Meteorschauer, Tornados und Ähnliches zu implementieren. Durch 3D können wir im Spiel selbst Zwischensequenzen platzieren und damit die Geschichte vorantreiben.

Bill Roper: (könnte antworten) Die 3D-Grafik, oder?

Als Spieler muss ich mich um meine Einheiten kümmern und habe dadurch wenig Zeit, mich um die Kamera zu kümmern. Wie werdet ihr das Problem mit der Kamerasteuerung lösen?

Rick Goodman: Ganz einfach – wir haben einfach diese Möglichkeit rausgenommen. In Zufallskarten zeigt die Kamera eine Perspektive, die der isometrischen sehr ähnlich ist. Die Kamera in *Empire Earth* kann nicht rotieren, also sind dazu auch keine Kontrollen nötig. Was du machen kannst, ist, mit der Kamera rein und raus zu zoomen. Der Spieler kann so die detaillierten Einheiten und Gebäude sehen oder eben das gesamte Schlachtfeld.

Bruce Shelley: Wir haben *Age of Mythology* so ausgelegt, dass die Kamera keiner Steuerung bedarf. Dem Spieler wird alles in der Perspektive präsentiert, die er aus unseren anderen Spielen kennt, und er kann spielen, ohne jemals die Kamera bewegen zu müssen. Für diejenigen, die mit der Perspektive experimentieren wollen, wird es möglich sein, die Kamera zu drehen und zu zoomen. Für das Spiel an sich ist das aber überflüssig.

Bill Roper: (könnte antworten) Mit der Tastaturbelegung!

Wie wichtig war die Entwicklung neuer Grafikkartengenerationen für das Spiel? Wo liegen die Vorteile und gibt es noch Beschränkungen?

Rick Goodman: *Empire Earth* benötigt zwar eine 3D-Grafikkarte, aber keinen Highend-PC. Die Entwicklung der neuen 3D-Karten war nicht unbedingt wichtig für uns. Das Spiel wurde so entwickelt, dass es auf schnellen Systemen genauso läuft wie auf langsamen. Besitzer neuerer Karten haben sicher einige Vorteile, aber das sollte Besitzer schmalere Systeme nicht davon abhalten, das Spiel zu genießen.

Bruce Shelley: Wir arbeiten an der neuen Grafik-Engine seit über drei Jahren, also seitdem wir das Original-*Age of Empires* fertig gestellt haben. Wir gingen von Anfang an davon aus, dass sich die Grafikkarten und die Rechengeschwindigkeiten entsprechend verbessern werden. Unsere Herausforderung war, eine Engine zu entwickeln, die dafür sorgt, dass unsere Grafik besser aussieht als in 2D und die gleichzeitig einen Haufen Einheiten auf der Karte verkraften kann. Die Einführung neuer Gra-

fikkarten, wie der Nvidia GeForce2, war ein wichtiger Schritt, um unsere Vorstellungen umsetzen zu können. Auf der E3 haben wir *Age of Mythology* mit einer GeForce3 gezeigt. Dadurch, dass die Grafikleistung von PCs immer besser wird, haben wir die Möglichkeit, immer besser aussehende Spiele zu programmieren, gleichzeitig erhöht es aber auch die Kosten und die Arbeitszeit, um ein gutes Spiel zu entwickeln. Für kleinere Entwicklerteams wird es immer schwieriger, sich mit Spitzentiteln zu messen.

Bill Roper: (könnte antworten) Ziemlich wichtig, denke ich!

Ist es schon möglich, 3D-Einheiten und Landschaften ebenso detailliert darzustellen wie in herkömmlichen 2D-Echtzeitstrategiespielen?

Rick Goodman: Sicher. Eigentlich kann man in 3D mehr Details zeigen, weil du genauere Modelle für die Einheiten und die Umgebung erschaffen kannst, die noch dazu miteinander interagieren. Ihr werdet es sehen, wenn *Empire Earth* ausgeliefert wird.

Bruce Shelley: Wir glauben, dass wir alles in 3D ebenso detailliert darstellen können wie in 2D. Der einzige Unterschied könnte in der Skalierbarkeit liegen. Abhängig von der Rechenkapazität des PC können wir mehr oder weniger Details darstellen, so dass die Spielgeschwindigkeit immer akzeptabel bleibt. Spieler mit Highend-PCs und -Grafikkarten werden in den Genuss einer unglaublichen Spielwelt kommen.

Bill Roper: (könnte antworten) Ja!

Verratet uns noch, welche drei Echtzeitstrategiespiele euch am meisten beeinflusst haben.

Rick Goodman: Die *Civilization*-Serie, die *Warcraft*-Serie und die *Age of Empires*-Serie.



Bruce Shelley

Wohnhaft in Chicago, arbeitete zusammen mit Sid Meier an *Railroad Tycoon* und *Civilization 2* sowie an F-19 *Stealth Fighter*, F-15 *Strike Eagle II* und *Silent Service 2*, bevor er mit seinen Ensemble Studios die *Age-of-Empires*-Reihe in Angriff nahm.

Bruce Shelley: Von einem einzigen Spiel wurden wir nicht beeinflusst. Wir haben uns alles angeschaut und uns die Ideen bei Dingen geholt, die uns gefielen. Momentan beobachten wir die Entwicklung von *Warcraft 3* und *Empire Earth*. Einige Anregungen haben wir uns letztes Jahr beim Spielen von *Dark Reign 2* und *Ground Control* geholt.

Bill Roper: (könnte antworten) *Warcraft*, *Warcraft 2* und *Starcraft*!

Vielen Dank für das Interview!

und herkömmliche Massenschlachten sind fester Spielbestandteil. Missionen wie die Belagerung Trojas oder die Suche nach den Einzelteilen des Osires sollen trotzdem für ein völlig neues Spielgefühl sorgen.

Der Staat bin ich Seine Verwandtschaft mit *Age of Empires* kann auch *Empire Earth* nicht leugnen, war doch Chefentwickler Rick Goodman maßgeblich an der Entwicklung des ersten Teils beteiligt. Als eine Mischung aus *Civilization* und *Age of Em-*

pires besitzt es dennoch eine völlig neu Spielteufe. Sie führen Ihr Volk durch die Geschicke der Zeitalter. Die Palette reicht dabei von frühester Urzeit bis hin zum Nanozeitalter, jede Epoche mit einzigartigen Gebäuden, Einheiten und Helden.

Philipp Rohwedder: Einem der drei Spiele den Vorzug zu geben, ist schwer möglich, da alle in ihren Themengebieten bei Grafik und Spielteufe an der Spitze liegen. Dass Echtzeitstrategiespiele in der Gegenwart angekommen sind, steht jedenfalls außer Frage.

netz- schlachten



So ein Mist. Der Ork ist einfach nicht zu treffen und schon naht sein Kollege.

Nett sieht der nicht aus. Lieber mal abspeichern, das wird nämlich eng. Huch,

wo ist denn der Speicherknopf

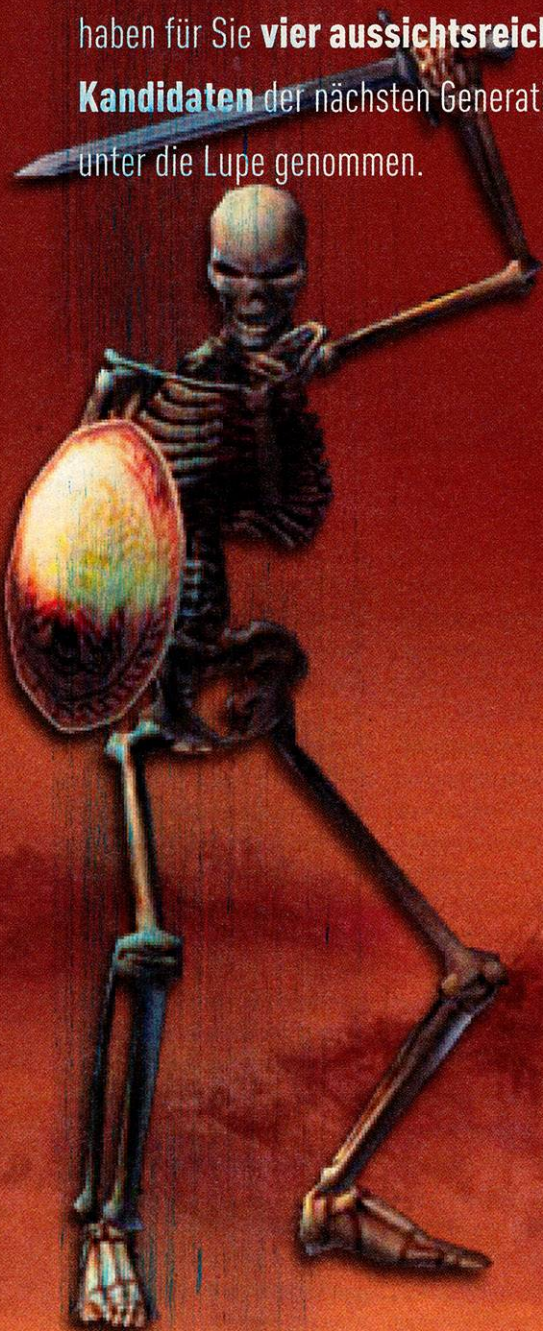
hin? Und wer ist der Kerl da drüben, der Ihnen plötzlich mit einem Feuerball das

Leben rettet? Das ist die **Faszination**

von Online-Rollenspielen. Wir

haben für Sie **vier aussichtsreiche**

Kandidaten der nächsten Generation unter die Lupe genommen.



a gewöhnt man sich in all den Einzelspielerjahren die tollsten Takten an und dann kommt irgend so ein dahergelaufener Entwickler vorbei und es klappt gar nichts mehr. Keine Speicherfunktion, ein elend langsamer Stufenaufstieg und außerdem rennt man sich auf riesigen Kontinenten die Füße wund. Aber Moment mal. Der Lebensretter von eben erweist sich als ausgesprochen spendabel und schon hat man ein funkelndes, magisches Schwert in der Hand. Und einen prima Schutzzauber wirkt er auch noch. Wenn es jetzt den Grnhäuten nicht an den Kragen gehen soll, wann dann? Und wer weiß – dort vorne steht ein ziemlich verlorener Barde, vielleicht will der ja dabei helfen?

Entdecke die Möglichkeiten Klar will er, schließlich ist er kein computergesteuertes Halbleben, das sowieso nie das macht, was in der jeweiligen Situation richtig oder wenigstens brauchbar wäre. Und wenn er sich trotzdem so richtig blöd anstellt, kann man ihn hinterher immer noch verprügeln. Was schon im Kindergarten wunderbar geklappt hat, funktioniert garantiert auch im Online-Rollenspiel. Fest steht: Wer einmal ein Online-Rollenspiel mit

all seinen Möglichkeiten gesehen hat, den lockt so schnell kein Einzelspielermodus mehr hinter dem Ofen hervor. Wer sich allerdings in eben diesem häuslich niederlässt und neben seinem *Everquest* oder *Ultima Online* kein zweites Spiel mehr duldet, der könnte einige der wegweisendsten Spiele des Jahres 2001 verpassen. Und wenn schon nicht das, dann verpasst er auf alle Fälle etwas anderes. Jede Menge Spaß.

Das alles und noch viel mehr ...

Oder wie würden Sie es nennen, wenn Sie plötzlich ein Königreich regieren könnten? Kennen Sie schon aus einem Strategiespiel? Mussten Sie da etwa auch ständig auf der Hut sein, dass Ihnen nicht ein machthungriger Speichel-lecker einen Dolch in den Rücken stößt? Durften Sie da etwa auf Drachenjagd gehen? Sich einer Diebesgilde anschließen? In *Shadowbane* dürfen Sie das und noch eine ganze Menge mehr. Eigentlich ist es ja nur ein Rollenspiel, aber spätestens wenn Sie sich mit gleich gesinnten Spielern in Gilden organisieren, Intrigen gegen Ihre Widersacher spinnen und am Ende vielleicht sogar eine Stadt beherrschen, müssen Sie höllisch aufpassen, dass Sie sich in der virtuellen Welt nicht völlig



Burg-Idylle • Die Grafik-Engine von Horizons kann wunderschöne Lichteffekte darstellen.



Shadowbane

[FAKTEN]
 Entwickler: Wolfpack Studios
 Erscheint: 3. Quartal 2001
 Online: <http://shadowbane.swing-games.de>

Rassen: 10
 Klassen: 26
 Kosten: Ca. 10 US-Dollar pro Monat
 Aktueller Status: Pre-Beta



Shadowbane ist das richtige Spiel für Sie, wenn ...

-Weltherrscher“ Ihr Traumjob ist und Sie sich von Ihrem Chef ständig missverstanden fühlen.
- ... Sie in der Schule stets zum Klassensprecher gewählt worden sind und es Ihnen tatsächlich Spaß gemacht hat.
- ... Sie schon immer davon überzeugt waren, dass Sie eine Sekte viel besser führen könnten als Ron Hubbard.

verlieren. Das Suchtpotenzial in diesem Genre ist unglaublich, nicht umsonst nennen Everquest-Spieler ihr „Baby“ manchmal liebevoll „Evercrack“.

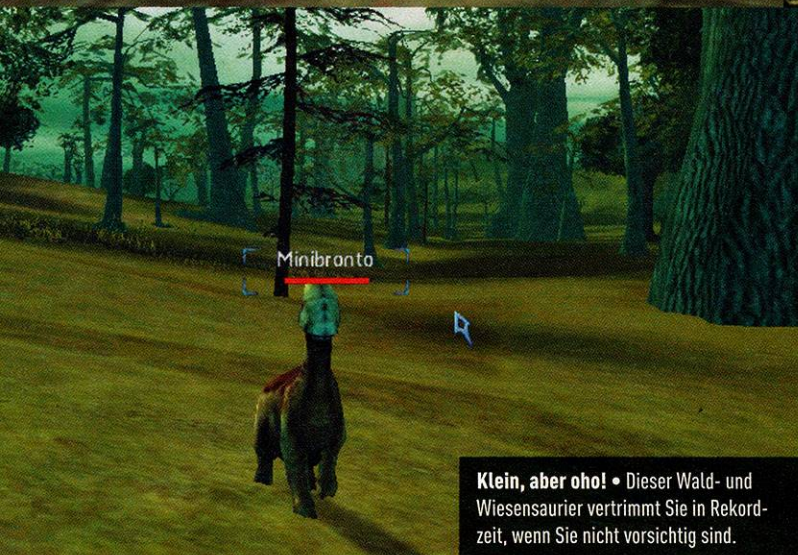
Artus' Vassallen Wenn das Regieren und Beherrschen nun aber gar nicht Ihr Ding ist, wollen Sie ja vielleicht mit den Rittern der Tafelrunde einen kleinen Plausch halten und hinterher gemeinschaftlich einen Troll verdreschen. In diesem Fall sollten Sie sich *Dark Age of Camelot* zu Gemüte führen. Das Spiel von Mythic Entertainment bedient sich sehr freizügig bei der Artus-Legende und bevölkert die Landstriche um das sagenumwobene Camelot mit den seltsamsten Kreaturen. Aber nicht nur auf die müssen Sie fein Acht geben, wenn Sie irgendwann in einem

Atemzug mit Lancelot und Gallahad genannt werden wollen – die Spieler der übrigen Königreiche wollen Ihnen nämlich auch ans Leder. In Midgard tummeln sich Kobolde und Zwerge, in Hibernia sind die Elfen daheim und in Albion trotzen die Nordmänner tapfer den Gefahren. Übrigens ganz ohne Kokosnüsse.

Über den Wolken Das begeistert Sie immer noch nicht? Nicht revolutionär genug? Artifact Entertainment könnte da etwas für Sie parat haben. *Horizons* nennt es sich und könnte in der Tat neue Horizonte öffnen. Drachen sind hier zum Beispiel nicht gleichbedeutend mit starken Gegnern, die Ihnen bestimmt sofort den Garaus machen, sondern eine spielbare Rasse. Ebenso Vampire. Oder



Kaffee-Kranz • In unmittelbarer Nähe der Stadttore treffen Sie eigentlich immer auf abenteuerlustige Mitspieler.



Klein, aber oho! • Dieser Wald- und Wiesensaurier vertrimmt Sie in Rekordzeit, wenn Sie nicht vorsichtig sind.



Kathedrale • Die Städte von Anarchy Online nehmen bisweilen riesige Ausmaße an.

Dämonen. Oder Engel. Die Vorstellung, als gewaltiges Reptil den eigenen Hort mit dem Reichtum anderer Spieler zu füllen, dürfte bei Rollenspielern ebenso für Begeisterung sorgen wie die Aussicht, als Vampir einen ungeliebten Mitspieler auszusaugen – das Forum auf der Artifact-Homepage spricht eine deutliche Sprache. Wem das ganze Rumgeflege über den Wolken auf Dauer zu gefährlich ist, der kann es auch tiefer haben. Als Lamurian leben Sie nämlich unter der Meeresoberfläche und tauchen ab und an einmal auf, um sich an den anderen Spielern zu bereichern.

Von Science und Fiction Bei all den Spielen könnte man nun annehmen, hier kämen nur Fantasy-Fans auf ihre Kosten –

mitnichten! Wenn Ihnen die komischen Halblinge aus dem Auenland schon immer suspekt gewesen sind und Sie ein Schwert bestenfalls im germanischen Museum tolerieren, dann ist *Anarchy Online* einen zweiten Blick wert. Die düstere Zukunftsvision von Funcom bringt alles mit, was ein spektakuläres Science-Fiction-Rollenspiel braucht: mächtige Konzerne, riesige Wummen und eine toll gestaltete Spielwelt. So seltsam es auch klingen mag, *Anarchy Online* ist ein echtes Unikat. Bislang befanden die Spielehersteller zwar jede mittelalterliche Burg für ein Spiel wert und waren auch sonst von Drachen und Rittern ziemlich begeistert – Rollenspiele mit einem Science-Fiction-Hintergrund kann man aber mit der Lupe suchen.

Anarchy Online

[FAKTEN]
Entwickler: Funcom
Erscheint: Juli 2001
Online: www.anarchyonline.com

Rassen: 4
Klassen: 12
Kosten: Ca. 10 US-Dollar pro Monat
Aktueller Status: Beta



Anarchy Online ist das richtige Spiel für Sie, wenn ...

- ... auf Ihrem Weihnachts-Wunschzettel alle Jahre wieder das Wort „Raketenwerfer“ auftaucht.
- ... es Ihnen für immer ein Rätsel bleiben wird, warum jemand ein Schwert benutzt, wenn er auch eine Railgun haben kann.
- ... Sie ja schon immer gewusst haben, dass Eduscho und Grundig heimlich die Welt regieren.

pseudo basilisk

Celebian

Kern



Preisfrage • Was bitteschön ist ein Pseudo-Basilisk? Egal, verdroschen wird er sowieso.



Feuer frei! • Je weiter Sie aufsteigen, desto mächtiger werden Ihre Zaubersprüche und desto schöner die dargestellten Effekte.



Baum, da fällt er! • In Dark Age of Camelot kann es durchaus passieren, dass sie sich gegen wild gewordene Kastanien zur Wehr setzen müssen.

Noch ein Grund mehr, sich den Namen *Anarchy Online* zu merken.

Welches Schweinderl hätten's denn gern? Bleibt nur noch eine Frage: Wer soll das alles spielen? Sie natürlich, wer denn auch sonst? Die Erfahrung zeigt aber ebenso wie die Statistik, dass nur ein Online-Rollenspiel gleichzeitig drin ist. Mehr als die Hälfte der über 300.000 *Everquest*-Spieler sind schon länger als ein Jahr dabei und verbringen täglich mehrere Stunden in der virtuellen Welt. Man trifft die spielesüchtige Hausfrau und den Manager in Elfengestalt ebenso wie den Teenager, der außer in der Schule und im Spiel höchstens noch in der örtlichen Pizza-

Dark Age of Camelot

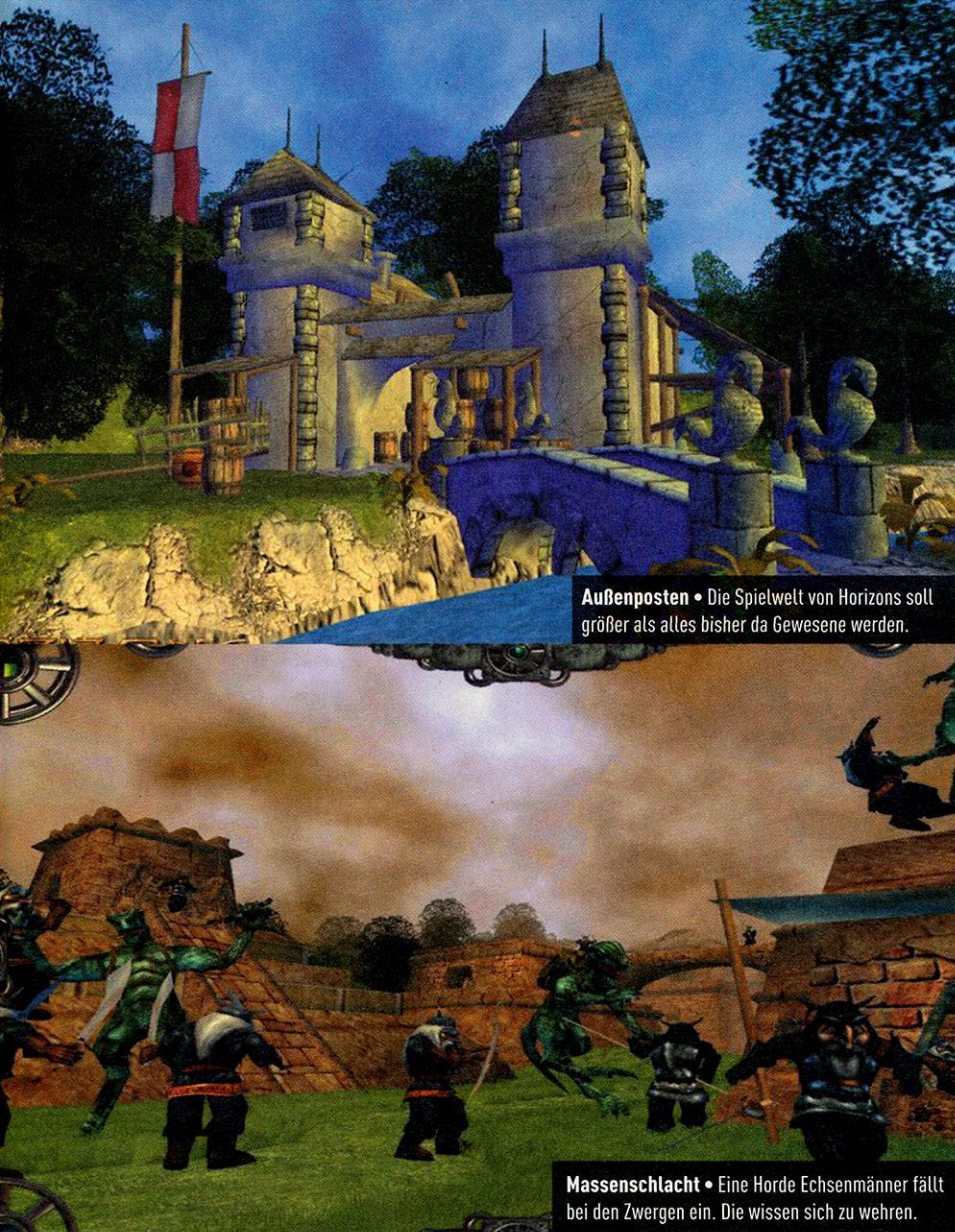
[FAKTEN]
Entwickler: Mythic Entertainment
Erscheint: 3. Quartal 2001
Online: www.darkageofcamelot.de

Rassen: 12
Klassen: 38
Kosten: Ca. 10 US-Dollar pro Monat
Aktueller Status: Beta



Dark Age of Camelot ist das richtige Spiel für Sie, wenn ...

Sie dem ganzen Ritter-Kroppzeug schon immer mal gepflegt die ach so edle Schnauze polieren wollten.
... Sie akzeptieren können, dass jemand König wird, weil eine Wassernixe mit einem Zepter wedelt.
... das Wort „Tafelrunde“ Sie nicht unwillkürlich an eine Schrankwand von IKEA erinnert.



Außenposten • Die Spielwelt von Horizons soll größer als alles bisher da Gewesene werden.

Massenschlacht • Eine Horde Echsenmänner fällt bei den Zwergen ein. Die wissen sich zu wehren.

Horizons

[FAKTEN]

Entwickler: Artifact Entertainment
Erscheint: 1. Quartal 2002
Online: www.artifact-entertainment.com

Rassen: 15
Klassen: Kein festes Klassensystem
Kosten: Ca. 10 US-Dollar pro Monat
Aktueller Status: Alpha

Horizons ist das richtige Spiel für Sie, wenn ...

- ... Sie nach der Lektüre der Features zuerst überprüft haben, ob Sie nicht eine April-Ausgabe in Händen halten.
- ... Sie Ihren Mitschülern immer das Essensgeld geklaut haben.
- ... Sie im Freibad gerne nach den Beinen wildfremder Menschen schnappen.



Bude anzutreffen ist. Für hochstufige Accounts werden bei Auktionshäusern wie Ebay längst astronomische Preise bezahlt. Sind das Indizien dafür, dass die Entwicklung langsam, aber sicher in Richtung Online-Spiel geht? Die Zukunft wird es zeigen und bis dahin gilt es zu überlegen, für welches Spiel Sie sich entscheiden.

Jochen Gebauer: Ich gestehe, ich bin ein Online-Rollenspiel-Junkie. Wenn ich nicht aufpasse, sitze ich bis zum frühen Morgen vor dem Bildschirm und feile an meinem Charakter. Mein Rat: Suchen Sie sich „Ihr“ Spiel aus, haben Sie noch etwas Geduld und wagen Sie Seitenblicke. Aber seien Sie vorsichtig – Sie kommen so schnell nicht mehr davon los.

Sternschnuppe am Horizont

Horizons wird unter Online-Rollenspiel-Insidern längst als Geheimtipp gehandelt. Wir hatten die Gelegenheit, mit Lead-Designer David Allen zu sprechen. Der Selfmade-Unternehmer aus den USA ist Gründer und Präsident von Artifact in Personalunion.



Visionär • David Allen beschäftigt sich seit knapp 20 Jahren mit der Spiele-Szene.

In welcher Hinsicht unterscheidet sich Horizons von anderen Online-Rollenspielen, die gegenwärtig entwickelt werden?

David Allen: Wir sehen Horizons als nächsten Schritt im Genre der Online-Rollenspiele – denn wir entwickeln nicht einfach nur ein Spiel, sondern eine virtuelle Welt. Wir nehmen die besten Aspekte, die der Markt zu bieten hat, experimentieren damit und entwickeln sie schließlich weiter. Zudem ist unsere Welt auch in technischer Hinsicht ein enormer Fortschritt.

Wie soll das Balancing zwischen den einzelnen Charakterklassen funktionieren? Ein Drache nimmt einen Zwerg doch im Handumdrehen auseinander, oder nicht?

David Allen: Testen, testen, testen. Der einzige Weg, die richtige Balance zu finden, ist wieder und wieder zu testen. Wir wollen, dass die Spieler in der Beta über unser Spiel herfallen und es auseinander nehmen. Dennoch wird ein Drache immer ein wenig stärker sein als andere Klassen, aber das gleichen wir durch Einschränkungen in anderen Bereichen wieder aus.

Auf welchen Aspekt von Horizons bist du besonders stolz?

David Allen: Die Vielseitigkeit. Als ich mit dem Spiel begann, wollte ich den Spielern die Möglichkeit geben, unsere Welt in allen erdenklichen Facetten zu erleben. Wenn ein Spieler einen Elf verkörpert, dann soll er sich auch fühlen wie ein Elf. Das Tolle ist, dass diese Vielseitigkeit in allen Teilen des Spiels zum Tragen kommt.



verrücktes japan

Ein Blick auf die Spieleszene in Fernost

Erfreuen Sie sich auch an **Spiele-**
hits wie Gran Turismo 3, Final
Fantasy oder der Fußballsimulation
ISS Pro Evolution? Zocken Sie
gerne eine Runde auf der Play-
Station 2 oder Segas Dreamcast-
Konsole? Dann wissen Sie das
**Qualitätssiegel „Made in
Japan“** zu schätzen. Doch wie
funktioniert eigentlich der **welt-**
größte Konsolenmarkt und was
erwartet uns noch aus Fernost.
Unser Japan-Korrespondent Warren
Harrod hat sich für Sie in Tokio auf
eine abenteuerliche Ent-
deckungsreise begeben ...

Foto: © 1998 Jason Dewey/Stone

Japanische Spiele zeich-
nen sich in der Regel
durch ein gelungenes
Spieldesign aus, nutzen mitun-
ter einen etwas fremdartigen
Grafikstil und laufen vielfach
nur auf Konsolen. So weit die
bekannten Fakten. Die Ab-
sonderlichkeiten, mit denen
sich Gamer sonst noch im Land
der aufgehenden Sonne be-
schäftigen, kann man in neun
Kategorien einteilen. Entschei-

Girl Games

Viele männliche Japaner
haben offensichtlich einen
Lolita-Komplex. Aus diesem
Grund überschwemmen japa-
nische Hersteller den fernöst-
lichen Markt mit Girl Games
jeder Art. Schließlich kann
man sich auch mit virtuellen
Mädels verabreden, wenn man
aus verständlichen Gründen
davor zurückschreckt, sich mit
Schulmädchen-Schlüpfen

Schulmädchen-Schlüpfer kann man sich in
Japan an jeder Ecke aus dem Automaten ziehen.

den Sie selbst, ob Sie sehn-
süchtig auf solche Software-
Auswüchse warten oder froh
sind, in der westlichen Welt zu
leben. Wir haben unsere Ent-
scheidung bereits getroffen ...

aus dem Automaten einzu-
decken, die in Japan tatsäch-
lich an jeder zweiten Ecke auf-
gestellt sind. Die meisten Girl
Games haben nur ein „Spiel-
ziel“: Verabrede dich mit dem

Toki Meki • Schleppen Sie das Traumgirl Ihrer Schule ab, bis die virtuelle Liebe winkt.
Genre: Dating-Simulation Entwickler: Konami System: PS2



赤井 「へへっ、シッポ巻いて帰りやがるぜ!!
おととい来やがれ~!
ベロベロベ〜、ベー、ベエ〜〜〜ッ!!



Primal Image • Statten Sie 3D-Models mit (wenig) Kleidung aus und schießen Sie Fotos!
Genre: Model-Simulation Entwickler: Atlus System: PS2



Aruze Kingdom • Die Spielkugel muss in das Mittelloch, dann blinkt hier alles. Toll, oder?
Genre: Pachinko-Simulator Entwickler: Aruze System: PS2



Goldenes Duo • Momentan wirbt jeder japanische Gameshop nur mit zwei Spielen: Final Fantasy 10 und Gran Turismo 3.

virtuellen Traumgirl deiner Wahl und Sorge dafür, dass die Angebotete sich möglichst bald in dich verliebt, fertig ist die Instant-Liebschaft! Nur gänzlich untalentierte Gamer handeln sich virtuelle Körbe ein und am digitalen Frauenangebot mangelt es keineswegs. Waren die ersten Spie-

nen sie nämlich den Level der künstlichen Intelligenz einstellen und trainieren so Ihr Denkvermögen – stundenlang! Wann immer also eine neue Spielekonsole auf dem Markt erscheint, werden japanische Gamer mit neuen Mah-jong- und Shogun-Variationen überschüttet, die sich dann prompt

Japanische Gamer werden mit Mah-jong und Shogi-Variationen überschüttet.

lemädels grundsätzlich im Manga-Stil gezeichnet, erfreuen sich seit der Einführung der PlayStation 2 auch Polygon-Damen wachsender Beliebtheit.

auch gut verkaufen. Wird das nicht langweilig? Offensichtlich nicht, denn jede neue Konsolengeneration ist leistungsfähiger und bietet somit noch herausforderndere Rätselkost.

Japanische Brettspiele

Wir Europäer zocken am PC mitunter eine Runde Die Siedler von Catan oder Monopoly, Japaner bevorzugen Mah-jong oder Shogi auf der Konsole ihrer Wahl. Bei diesen Spielen kön-

Pachinko Games

Sie kennen Pachinko nicht? Hmm, wir kannten das auch nicht, bevor uns unser japanischer Korrespondent Warren Harrod darauf aufmerksam machte, zugegeben. Hier also der Erklärungsversuch: Erin-

Die schrägsten japanischen Spiele

Es gibt tatsächlich japanische Spiele, die sich in keinerlei Kategorie einordnen lassen. Hier stellen wir Ihnen drei besonders exotische Exemplare vor:

Mosquito

Jeden Sommer fallen in Japan Millionen von Mücken ein und stechen alles, was sich bewegt. Kein Wunder also, dass man in Fernost eine besondere Beziehung zu Moskitos entwickelt hat. Auf der Konsole können Gamer nun vom Opfer zum Täter werden: Sie schlüpfen in die Rolle eines 3D-Moskitos und müssen möglichst viel Menschenblut saugen, bevor die Zweibeiner Sie in die ewigen Jagdgründe schicken.

Genre: Actionspiel Entwickler: Sony System: PS2

Erwischt! • Dieser jungen Dame wird jetzt Blut abgezapft.



nern Sie sich noch an die Vorgänger von Flipperautomaten? Das waren in Kneipen an der Wand aufgehängte, rechteckige Kästen, bei denen man ebenfalls eine Kugel abschießen konnte. Diese fiel dann von oben auf lauter Nägelchen, bis Sie nach ein paar Kollisionen in einem Loch verschwand und Punkte einbrachte. In Japan sind diese Dinger noch immer äußerst populär, heißen Pachinkos, stehen in Spielhallen herum und man kann für Knete an Ihnen daddeln. Wer eine bestimmte Anzahl von Bällen in das mittlere Loch versenkt, gewinnt Geld. Um den Fallwinkel der Kugel beeinflussen zu können, darf der Abschusswinkel mit einem Regler justiert werden. Die Japaner finden das spannend und nutzen Pachinko zum Stressabbau. Weil das Game aber auch ins Geld geht, gibt es etliche Konsolenumsetzungen. Tja, man muss ja nicht alles verstehen ...

Natur-Spiele

Achtung, keine Satire: Vor etlichen Jahren lebten die meisten Japaner auf dem Land. Doch mit der Industrialisierung mussten immer mehr ursprüngliche Landschaften den Großstädten weichen. Was liegt also näher, als zumindest auf der heimischen Konsole die Natur wieder auferstehen zu lassen, dachten sich wohl einige fernöstliche Softwareschmieden. Also überschwemmten sie den Markt mit Tulpenzucht-Simulationen, Angel-Games und Vogel-Suchspielen. In vielen Natur-Spielen unternimmt ein virtueller Charakter einfach während der Sommerferien einen Landausflug, bei dem er dann tun kann, wozu auch immer er lustig ist. Er darf Käfer sammeln, Vögel beobachten, Fische fangen oder Gespräche mit Bauern führen. Japaner finden das unterhaltsam. Hartgesottene Natur-Freaks können in anderen Games auf Käferfang gehen, sich einen eigenen



Test the Best! • In fast allen japanischen Gameshops dürfen die besten Spiele ungestört angespielt werden. Dieses Beispiel sollte auch in Deutschland Schule machen.

Indonesia

Ein Spiel ohne wirkliches Spielziel ist *Indonesia*, das heißt – eigentlich gibt es doch ein Spielziel. Hier sollen Sie sich nämlich einfach daran erfreuen, in die Rolle eines 2D-Charakters zu schlüpfen und mit anderen Charakteren reden zu können. Ehrlich, das soll besonders entspannend sein, finden zumindest viele Japaner. Außerdem reagieren die anderen Spielcharaktere ja auch auf Ihr Verhalten. Toll, oder?

Genre: Rollenspiel Entwickler: Enix System: PS2

Kuckuck! • Hier bin ich, spricht jemand mit mir?



Schweregewicht!

Mist, die Pommes haben viel zu viele Kalorien!



Happy Diet

Tja, auch Japaner lieben amerikanisches Fast Food. Burger King und McDonalds haben längst auch den fernöstlichen Markt erobert. Damit nicht alle Gamer immer fatter werden, gibt's nun mit *Happy Diet* auch ein Spiel zum Abnehmen. Sie schlüpfen in die Rolle eines zum Abnehmen bereiten Spielcharakters und spielen seine Anstrengungen im wirklichen Leben nach. Um Ihre Erfolge kontrollieren zu können, wird das Spiel mit Kalorienzähler und Schrittzähler ausgeliefert.

Genre: Diet-Simulation Entwickler: Jwilight Express System: PS2

Battle Insects • Auf dem Land züchten Sie Killer-Insekten und tragen Kämpfe aus.

Genre: Adventure Entwickler: Jaleco System: PS1



Gallop Racer • Hier lassen Sie Pferdchen laufen, trainieren Jockeys und wetten auf Sieg.

Genre: Rennspiel Entwickler: Tecmo System: PS2



Raubkopien in Japan?

In Asien sind Raubkopien ein großes Problem. In Metropolen wie Hongkong finden sich öffentliche Läden, in denen Sie Raubkopien kaufen können, an jeder Ecke und niemand scheint sich so richtig daran zu stören – mit Ausnahme der Softwarefirmen natürlich. Doch in Japan gibt es aus vier Gründen so gut wie keine Raubkopien:

- 1 Die Japaner glauben an das Prinzip von Recht und Ordnung. Raubkopien werden als „uncool“ empfunden.
- 2 In Japan hat sich ein großer Markt für Gebrauchtsoftware entwickelt, so dass sich Spieler gewünschte Titel auch legal recht preisgünstig beschaffen können.
- 3 Aufgrund strikter Gesetze wandern erwischte Raubkopierer relativ zügig hinter Gitter, was schon im Vorfeld potenzielle Täter abschreckt.
- 4 Dem sehr regen Verband ACCS (Association of Copyright for Computer Software) gehören alle japanischen Softwarefirmen an. Der ACCS organisiert zum Beispiel Führungen durch Softwareschmieden für Kinder, um diesen begreiflich zu machen, wie aufwendig Spiele produziert werden und dass Raubkopien Arbeitsplätze gefährden können.

Killer-Käfer heranzüchten und zum „Retter der Landwirtschaft“ werden. Toll, oder?

Pferderennsimulatoren

Japaner sind vernarrt in Baseball, Fußball und – Pferderennen, übrigens eine der wenigen Sportarten, bei denen in Japan legal um Geld gewettet werden darf. Aus diesem Grund hatten Pferderennen auch lange Zeit mit einem schlechten Image zu kämpfen, das sich allerdings positiv veränderte, seit etliche Konsolensimulationen die Väter vor der Rennbahn zurück ins heimische Wohnzimmer holten. In modernen Pferderennsimulatoren dürfen Zocker mittlerweile selbst Pferde züchten, online Rennen veranstalten und Jockeys trainieren. Einige 3D-Games ermöglichen es so-

gar, die Vierbeiner in den Rennen selbst zu reiten. Erfolgreiche Rennsimulatoren gibt es in Serie inzwischen von den Herstellern Sega, Namco, Capcom, Koei und Tecmo.

Musik- und Tanzspiele

Dieser Spieletrend wurde von Konamis *Beatmania* ins Leben gerufen, Dutzende Nachahmer folgten. Japaner lieben Karaoke und neuerdings auch Videospiele, bei denen Sie mit einem Mikrofon bekannte Songs nachsingen können oder auf einer Tanzmatte herumhüpfen dürfen. Die nächste Evolutionsstufe dieser Spiele steht bereits in den Startlöchern: Konami plant ein Tanzspiel mit Kalorienzähler, mit dessen Hilfe Gamer zugleich Ihr Gewicht reduzieren sollen.

Ententanz • Auch in japanischen Spielhallen wird der Tanzsucht gefrönt. An diesem Automaten von Konami dürfen Sie Donald, Micky, Goofy und Co. in Körperschwingungen versetzen.

Dance Dance Dance Revolution • Auf einer Tanzmatte wird gehüpft. Und hop, step, chachacha ...
Genre: Tanzspiel Entwickler: Konami System: PS1



Mah-jong • Dieses Spiel gibt es in vielen Varianten.
Genre: Brettspiel Entwickler: Diverse System: PS2



One Piece • One Piece ist in Japan augenblicklich die populärste Manga-TV-Serie. Im Spiel wird natürlich geprügelt ...
Genre: Beat 'em Up Entwickler: Bandai System: PS1



Manga Games

Sie kennen die putzig gezeichneten Charaktere, die meist jugendliche Helden mit riesigen Kulleraugen zeigen? Dieser Grafikstil heißt Manga und ist älteren Semestern unter uns bereits durch diverse Zeichentrickserien im Fernsehen (*Heidi*, *Captain Future*) oder durch die ersten *Final Fantasy*-Spiele bekannt. Nun, Japaner lieben Mangas und deshalb wird der Spielmarkt damit überschüttet. Überraschenderweise werden mit den Knuddelgrafiken häufig sehr gewalttätige oder sexuell provozierende Spiele getarnt, die alles andere als harmlos sind. Mangas existieren oft zunächst als Comic-Heftchen und werden dann in einer Zeichentrickserie umgesetzt. Die besten Storys werden für

Knuddelgrafik? Oft steckt dahinter sexuell Provozierendes.

Videospiele lizenziert. Zu den beliebtesten Serien gehören zurzeit *One Piece*, eine Geschichte um Piraten mit Superkräften, *Yugioh*, wo es einen altägyptischen Magier ins moderne Japan verschlägt, und *Jojo's Adventure*, ein trotz des kindlich anmutenden Namens ziemlich brutales Abenteuer rund um Superhelden. Manga Games sind ebenso wie die hier zu Lande bekannten Kinoumsetzungen spielerisch selten richtig gut, verkaufen sich aber aufgrund der Lizenzen meistens sehr ordentlich.

Anime Games

Spiele, die zwar optisch wie Mangas aussehen, aber keine Comic- oder Zeichentrick-Lizenz im Rücken haben, heißen Anime Games. Fast alle auch in Deutschland bekannten Konsolen-Rollenspiele japanischen

Vier Gründe für westliche Misserfolge!

Das japanische Spielmagazin Famitsu ermittelte vier Gründe, warum West-Spiele in Japan kaum eine Rolle spielen. Hier die interessanten Ergebnisse:

1. West-Spiele sind zu schwer!

Nach eigenen Angaben sind Japaner zwar beinahe spielsüchtig, spielen aber nicht sonderlich gut. Japaner wollen beim Spielen primär unterhalten werden, suchen nicht die Herausforderung. Ein in japanischen Augen gutes Spiel ist also leicht und schnell durchgespielt. Vielleicht liegt das auch daran, dass Japaner weniger Freizeit haben als Europäer oder Amerikaner.

2. West-Spiele sind langweilig!

Kennen die Japaner keine Strategie-Hits wie *Age of Empires* oder *Command & Conquer*? Muss wohl so sein, denn glaubt man den Umfrageergebnissen, kommen aus Europa und Amerika sowieso nur Action-, Renn-, Sportspiele und Ego-Shooter. Von Ego-Shootern werden wohl die meisten Japaner „3D-krank“, der Rest sei immer dasselbe und ohne neue Ideen, heißt es.

3. West-Spiele sehen immer gleich aus!

Japaner lieben einfach ihren speziellen Grafikstil. Die erfolgreichsten TV- und Film-Helden sind vielfach im Anime-Stil gezeichnet, der realen Welt wollen Japaner in Spielen am liebsten entfliehen. Tatsächlich liegen die Wurzeln der meisten Videospiel-Helden in Japan, so etwa die von Mario, Sonic, Donkey Kong oder Pacman.

4. Japanische Spiele sind besser!

So sehen das jedenfalls die meisten Japaner. In den Augen der Söhne Nippons produziert man selbst die besten Rennspiele (*Gran Turismo*, *Ridge Racer*), Actionspiele (*Metal Gear Solid*, *Beat 'em Ups* (*Virtua Fighter*, *Tekken*, *Dead or Alive*)) und Rollenspiele (*Legend of Zelda*, *Final Fantasy*). Für den Rest interessiert sich in Japan kaum jemand.

Lediglich ein paar westlichen Ausnahmespielen gelang der erfolgreiche Sprung auf den japanischen Markt. Hier die erfolgreichsten Titel und Serien:

1. Die FIFA-Serie von Electronic Arts

Japaner lieben Fußball und wissen die Qualität europäischer Vereine zu schätzen, japanische Software-schmieden simulieren aber oftmals nur die eigene J-League.

2. Formel 1-Games

Gute Karten für Schumi und Co., denn die Japaner mögen die Formel 1. Dummerweise hat sich dieser noch keine japanische Softwareschmiede angenommen, also müssen West-Spiele herhalten.

3. Tomb Raider

Langsam sichert sich Lara auch in Fernost eine Fangemeinde. Das liegt vor allem an den zwei großen „Argumenten“ von Miss Croft. Problem: Für viele Japaner sind die Spiele etwas zu schwierig.

4. Diverse Rennspiele

Grand Theft Auto, *Colin McRae Rally* und *V-Rally* sorgen in Japan bei vielen für Furore, die von Rennspielen nicht genug bekommen können. Vorteil: Hier spielen Charaktere kaum eine Rolle.

5. Amerikanische Sportspiele

Wie überall auf der Welt haben die amerikanischen Sportarten Football, Eishockey und Basketball auch in Japan ihre Fans. Darüber freut sich seit Jahren EA Sports!

Gitaroo Man • Schräg, schräger, Gitaroo Man! Als Held U-1 sind Sie auf der Suche nach der ultimativen Wunder-Gitarre, die Ihr Volk retten soll. Genre: Musikspiel Entwickler: Koei System: PS2



Welcher Hardwareplattform gehört die Zukunft?

PlayStation 2	40,3%
Game Boy Advance	20,8%
i-mode (Handyplattform)	10,4%
Xbox	7,1%
PlayStation 1	6,5%
PC	5,9%
Nintendo GameCube	3,2%
Dreamcast	3,2%
Game Boy Color	1,3%
Wonderswan	1,3%

Anmerkung: Umfrage unter japanischen Spieleherstellern vor der E3.

Hardwareverbreitung in Japan

Game Boy/Game Boy Color	31.500.000 Stück
Multimedia-PCs	ca. 30.000.000* Stück
PlayStation 1	18.460.000 Stück
Nintendo 64	5.500.000 Stück
PlayStation 2	4.750.000 Stück
Wonderswan	2.500.000 Stück
Dreamcast	2.250.000 Stück
Game Boy Advance	1.070.000** Stück

Stand März 2001. *Die wenigsten PCs werden zum Spielen genutzt, **Verkäufe im ersten Angebotsmonat

Ursprungs (etwa Grandia 2 oder Skies of Arcadia für Segas Dreamcast) sind Animes. Diese Spiele garantieren meistens Spielspaß und erfreuen sich deshalb auch in Europa wachsender Beliebtheit. Warum aber lieben Japaner ihre noch nicht einmal besonders detaillierte Knuddelgrafik? Unser Ja-

listische Optik.“ Aha, ist der japanische Alltag tatsächlich so furchtbar?

Spielhallen-Games

Während in Europa den typischen Spielhallen ein eher zweifelhafter Ruf nachhängt, sind japanische „Amusement

Japaner stehen total auf eine fantastische oder gar surrealistische Optik.

pan-Fachmann Warren Harrod erklärt das so: „Für euch Europäer kann ein Spiel gar nicht realistisch genug aussehen, Japaner stehen total auf eine fantastische oder gar surrea-

Center“ gesellschaftlich anerkannte Treffpunkte, in denen sich regelmäßig auch der Manager mit dem Richter ein heißes Match liefert. Aus diesem Grund werden viele Spielideen

Cool Cool Town • Wie in Michael Jacksons Musikvideo Thriller tanzen Sie sich hier den Weg durch Monsterscharen frei. Unter anderem geht's gegen Dracula und Frankenstein.
Genre: Tanzspiel. Entwickler: Sega. System: DC



Trommelwirbel • Wenn Sie nun japanische Schriftzeichen lesen könnten, dann wüssten Sie genau, welchen Rhythmus Namcos Trommelautomat als Nächstes von Ihnen fordert.



Hmm, lecker! • Am „Chinese Cooking“-Automaten von Namco bereiten Sie sich mit Plastik-Nudeln ein schmackhaftes Mahl. Wer am besten die Pfanne schüttelt, bekommt die meisten Punkte.



zunächst in Spielhallen erprobt, was immer wieder neue merkwürdige Spielgeräte hervorbringt. Jeder Zocker kennt sicherlich Spielhallen-Klassiker wie Sega Rally oder Virtua Striker, die bald darauf auch als erfolgreiche Videospiel-Umsetzungen brillierten. Aber könnten Sie sich vorstellen, an einem Gerät zu spielen, bei dem Sie mit einer riesigen Plastik-Bratpfanne ein schmackhaftes chinesisches Gericht kochen sollen? Beliebte ist zurzeit auch ein Trommel-Gerät, bei dem Sie den Drum-Part bekannter Songs nachkloppen müssen. Womit wir wieder bei Musikspielen wären ...

CHRISTIAN BIGGE/WARREN HARROD



Schulmädchen-Report • Nicht immer nur ein Kinderspiel, was da mit putzigen Kulleraugen und Mini-Kleidchen im Softwareregal angeboten wird.

Der japanische Markt in Zahlen

So ganz begreifen werden wir Europäer den japanischen Spielmarkt wohl nie. Diese Zahlen sollen Ihnen einen Überblick über das verschaffen, was in Fernost wirklich angesagt ist.

Die beliebtesten Genres in Japan:

GENRE	GESAMTVERKAUF	ANTEIL IN PROZENT
1. Rollenspiele	2.727.000	28,58 %
2. Brettspielumsetzungen	2.238.000	23,46 %
3. Actionspiele	1.639.000	17,18 %
4. Japanische Spezialgenres	1.408.000	14,76 %
5. Sportspiele	544.975	5,71 %
6. Simulationen	337.599	3,54 %
7. Beat 'em Ups	320.347	3,36 %
8. Adventures	133.593	1,40 %
9. Rennspiele	64.000	0,67 %
10. Puzzles	19.000	0,20 %
11. Strategiespiele	12.000	0,13 %

Quelle: Media Create, Daten aus dem Jahr 2000, erhoben aus den japanischen Top-100-Verkaufscharts.

Geschlecht:

Männliche Gamer	78 %
Weibliche Gamer	12 %

Alter der Gamer:

Unter 10	2,0 %
11-15	25,5 %
16-20	31,0 %
21-25	15,4 %
26-30	10,7 %
Über 31	6,9 %

Wöchentliche Spielzeit (in Stunden):

ALTER	STUNDEN
1-5	27,8
6-10	21,3
11-15	5,8
16-20	9,7
21-25	2,7
26-30	5,2
Über 31	4,2

Quelle: Umfrage des wöchentlich erscheinenden Spielmagazins Famitsu unter 5.000 Gamern.

Die aktuellen japanischen Verkaufscharts (alle Plattformen)*:

RANG	NAME	SYSTEM	GENRE	HERSTELLER	GESAMTVERKAUF
1.	Yugioh Duel Monsters 4	GB	Brettspiel	Konami	1.848.000
2.	Pokémon Crystal	GB	Rollenspiel	Nintendo	919.000
3.	Mario Party 3	N64	Jump & Run	Nintendo	723.000
4.	Dragon Quest 3	GB	Rollenspiel	Enix	458.000
5.	Final Fantasy 1	Wonderswan	Rollenspiel	Square	348.000
6.	Pokémon Stadium	N64	Rollenspiel	Nintendo	332.000
7.	Slot Machine Aruze Kingdom 4	PlayStation	Brettspiel	Aruze	321.000
8.	Gundam	PlayStation 2	Action	Bandai	320.000
9.	Bouncer	PlayStation 2	Action	Square	281.000
10.	Tales of Eternia	PlayStation	Rollenspiel	Namco	270.000

Quelle: Media Create, Stand: März 2001, *noch nicht berücksichtigt: Gran Turismo 3, das sich bereits in der ersten Angebotswoche über 600.000 Mal verkaufte.

netzwe schlagende verbindung

Was treibt Leute dazu, ihren PC an einem Wochenende durch die Stadt zu tragen? Auf dem Weg zum Servicetechniker? Möglich, wahrscheinlicher ist jedoch, dass irgendwo eine **Netzwerk-Session** stattfindet. Dass diese Spaß machen, ist klar, doch wie wird so ein Netzwerk eigentlich aufgebaut?

Mit sich selbst zu spielen, ist auf Dauer mehr als langweilig. Am PC ist der Begriff künstliche Intelligenz leider nur allzu oft eine nette Umschreibung für Unfähigkeit und eigentlich steht fest, dass selbst Nachbars fetter Kater seine *Starcraft*-Einheiten besser im Griff hätte als der peinliche Rechner-General. Was für anspruchsvolle Spieler noch bleibt, ist das Internet, das einem bei dauerhafter Nutzung neben Ärger mit Cheatern und einer hohen Telefonrechnung im Freundes-

kreis oft zusätzlich den Ruf eines sozial vereinsamten Individuums einbringt. Und jetzt? Eine Möglichkeit zum unbeschwerten Mehrspieler-Zocken gibt es dann doch noch. Laden Sie die ganze Freundes-Meute mit ihren Rechnern einfach für ein Wochenende zu sich ein. Eine Netzwerkparty verbindet die Annehmlichkeiten sozialer Gesellschaft mit den Vorzügen elektronischer Unterhaltung. Bleibt die Frage: Wie bekommt man mehrere PCs dazu, als homogenes System zu funktionieren?

mini-glossar

MBit: Maßeinheit für Übertragungsgeschwindigkeit; 1 MBit/s = 128 KByte/s

LAN: Local Area Network

BNC: Bayonet Nut Coupling

Twisted-Pair: Kabel, um PC und Datenvermittler zu verbinden

Cross-Link: Kabel, um Datenvermittler zu verbinden

Hub/Switch: Datenvermittler

PCI/ISA: Hardware-schnittstelle

TCP/IP: Transmission Control Protocol over Internet Protocol

IP-Adresse: Adresse, über die der Rechner identifiziert wird



rke: für spieler

Was brauche ich? Je eine Netzwerkkarte und ein Kabel – theoretisch. In der Praxis haben Sie die Wahl zwischen zwei Systemen. Die langsameren 10-MBit-Karten reichen zum Spielen vollkommen aus und sind deutlich preiswerter als 100-MBit-Karten und deren Zubehör. Für das 10-MBit-System benötigen Sie lediglich je eine Netzwerkkarte, je ein BNC-Kabel und einen Terminator für den ersten und den letzten Rechner im Netzwerk. Sobald Sie neben dem reinen Spielen noch größere Datenmengen austauschen möchten oder mehr als zwölf Rechner miteinander verbinden, sollten Sie auf 100-MBit-Karten zurückgreifen. In diesem Netzwerktyp werden

die Rechner nicht direkt miteinander verbunden, sondern alle Teilnehmer verbinden sich über Twisted-Pair-Kabel mit einem Hub oder Switch, die dann die Daten verteilen. Aber auch dabei gibt es Unterschiede. Ein Hub leitet die eingehenden Daten einfach an alle Computer weiter, ein Switch schickt sie direkt zum jeweiligen Empfänger, wodurch das Netzwerk etwas schneller ist und Datenverluste minimiert werden. Hubs und Switches gibt es in Versionen mit 10 MBit und mit 100 MBit. Sie müssen also darauf achten, dass dieser Datenvermittler genauso schnell ist wie Ihre Netzwerkkarte, denn reine 10-MBit-Karten können nicht mit einem 100-MBit-Switch kommunizieren – und umgekehrt.

Pflichtprogramm für jede Session

Das Netz steht. Aber was spielt man denn nun so zusammen? Wir haben die erfolgreichsten Mehrspielertitel für Sie zusammengestellt.



Counter-Strike

Noch das meistgespielte Spiel für Multiplayer. In zwei Teams – Terroristen und Antiterrorereinheit – platzieren Sie Bomben, befreien Geiseln und jagen Ihre Gegenspieler durch die Botanik.



Sudden Strike

Die Mehrspielerheimat aller Echtzeitstrategen. Als Sowjet, Deutscher oder Alliierte vernichten Sie alle, die sich gegen Sie stellen. Oder werden selbst überrollt – passiert leider öfter.



NFS Porsche

Ein Rennspiel für zwischendurch macht immer Spaß. Dank eines großen Fuhrparks und gelungener Strecken ist *NFS Porsche* erste Wahl, um sich kurz dem Geschwindigkeitsrausch hinzugeben.



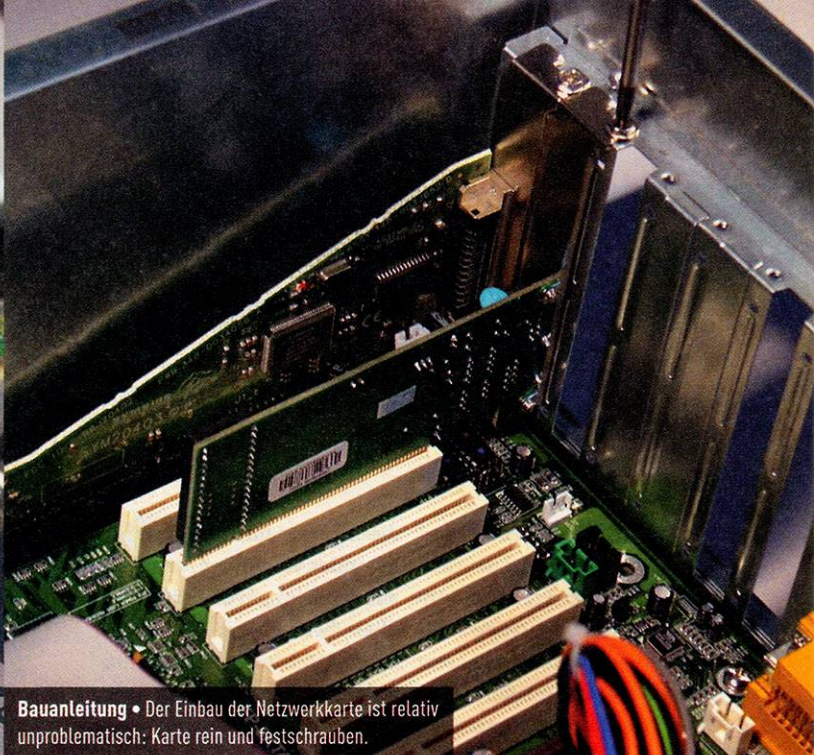


Grundausstattung • Theoretisch ist alles, was Sie brauchen, ein paar Netzwerkkarten, Kabel und einige mehrspieler-taugliche Spiele.

Vermittlerstelle • Über einen Hub laufen die Daten in einem Netzwerk mit Twisted-Pair-Kabeln. Nachteil: je größer, umso teurer!



Kraftprotz • Dieser Chip steuert den Datenverkehr auf der Netzwerkkarte. Bis acht Spieler reicht eine 10-MBit-Karte völlig aus.



Bauanleitung • Der Einbau der Netzwerkkarte ist relativ unproblematisch: Karte rein und festschrauben.

Wie bekomme ich die Karte in den Rechner?

Netzstecker raus und das Gehäuse aufschrauben. Danach das Schutzblech an der Gehäuserückseite entfernen und rein mit der Karte in einen freien PCI-Slot. Vorsicht, das sind die weißen, etwa 12 Zentimeter langen Steckplätze! Falls Sie eine alte ISA-10-MBit-Karte haben, könnte das dumm für Sie laufen, denn

die einzelnen Rechner je nach Karte direkt oder über einen Hub oder Switch miteinander. Bei einem BNC-LAN ist darauf zu achten, dass der erste und der letzte Rechner mit einem Terminator an der freien Seite des T-Stücks versehen werden, sonst merkt Ihr Mini-Netzwerk nicht, dass alle Teilnehmer angeschlossen sind, und wartet auf weitere Rechner. Sollten die

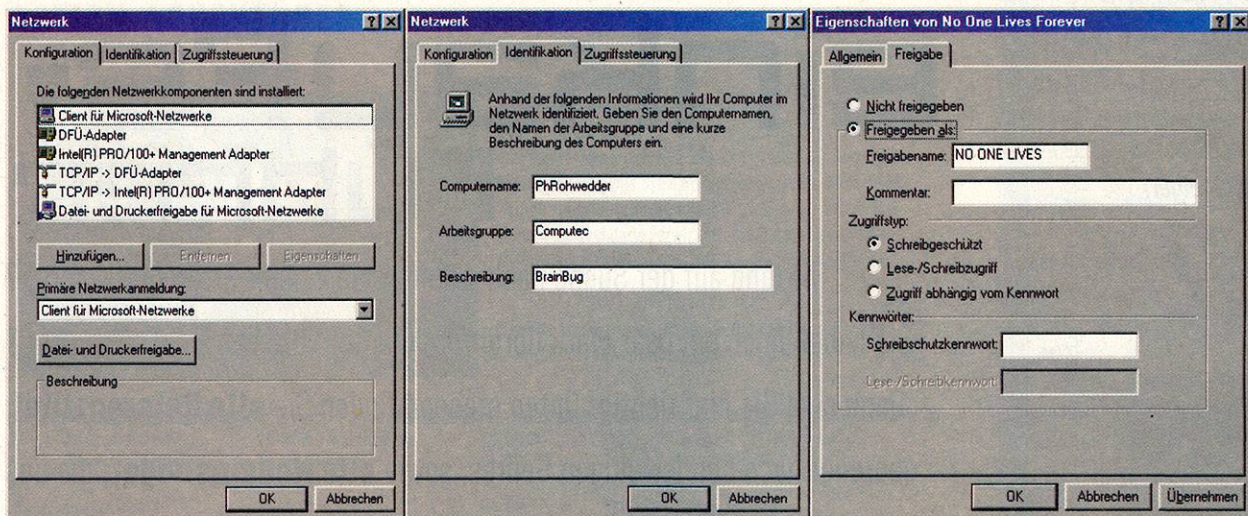
Am PC ist der Begriff künstliche Intelligenz leider nur allzu oft eine nette Umschreibung für Unfähigkeit.

viele neue Rechner verfügen über keine ISA-Steckplätze mehr. Eine neue PCI-Karte bekommen Sie beim örtlichen PC-Laden, sie kostet Sie zwischen 30 und 150 Mark. Haben Sie die Karte eingebaut, schrauben Sie das Rechner-Gehäuse wieder zu und schalten Sie das Gerät ein. Beim Start erkennt Windows die PCI-Karte automatisch und will danach die benötigten Treiber installieren. Es ist ratsam, die mitgelieferten Treiber zu verwenden, da sie direkt für die Hardware geschrieben wurden und so häufig eine bessere Performance haben als die Windows-Standardtreiber. Nun verbinden Sie

Eingänge auf Ihrem Hub oder Switch komplett belegt sein, können Sie über den Uplink-Port mit einem Cross-Link-Kabel einen weiteren Vermittler und somit noch mehr Rechner ins Netzwerk integrieren.

Wann steht das Netzwerk endlich?

Nun kommt der spannendste Teil, die softwaremäßige Inbetriebnahme des Netzwerkes. Zunächst einmal begeben Sie sich in die Netzwerkeigenschaften – Rechtsklick auf das Netzwerk-Icon. Dort suchen Sie die Registrierkarte „Identifikation“. Hier versehen Sie Ihren Rechner mit einem Namen, den er dann im Netzwerk tra-



Die wichtigsten Registrierkarten • Unter „Netzwerk“ stellen Sie sämtliche Karten und Protokolle ein. Unter „Identifikation“ geben Sie Ihrem Computer einen Namen und legen die Arbeitsgruppe fest. Auf der Registrierkarte „Freigabe“ geben Sie Daten zur Benutzung frei und legen die Art der Zugriffsrechte fest.

gen wird. Bei dem Punkt „Arbeitsgruppe“ sollten sich alle Teilnehmer auf einen Namen einigen. Nun folgen die Einstellungen unter „Konfiguration“. Hier sollten Sie einen Eintrag mit dem Namen Ihrer Netzwerkkarte finden sowie einen mit dem TCP/IP-Protokoll und dem Client für Microsoft-Netzwerke. Fehlen diese, installieren Sie sie über die Schaltfläche „Hinzufügen“, genauso wie das IPX/SPX-Protokoll, das Sie zum Spielen älterer Spiele benötigen. Jetzt sollten Sie noch allen

Rechnern eine feste IP-Adresse zuweisen. Dazu gehen Sie bei dem Eintrag „TCP/IP“ auf „Eigenschaften“. Dort aktivieren Sie den Eintrag „IP-Adresse festlegen“ und tragen in die

vierte Feld tragen Sie hingegen eine Zahl zwischen 1 und 254 ein, die auf keinen Fall zweimal im Netzwerk vorkommen darf. Unter dem Eintrag „Subnet Mask“ tragen Sie auf allen

der Netzwerkumgebung sehen. Wenn Sie wollen, dass andere Teilnehmer auf Ihr System zugreifen können, müssen Sie unter „Zugriffssteuerung“ die Option „Zugriffssteuerung auf Freigabeebene“ aktivieren sowie anschließend unter „Konfiguration“ die Datei- und Druckerfreigabe. Nun lediglich noch unter „Arbeitsplatz“ die Ordner und Laufwerke freigeben, die Sie zugänglich machen wollen. Wir wünschen viel Spielspaß im Freundeskreis!

PHILIPP ROHWEDDER

Mit nicht allzu viel Aufwand steht ein Netzwerk innerhalb kürzester Zeit.

ersten drei Felder eine beliebige Zahlenkombination – zum Beispiel 192.168.0. – ein. Diese Zahlenreihe muss auf allen Rechnern identisch sein. In das

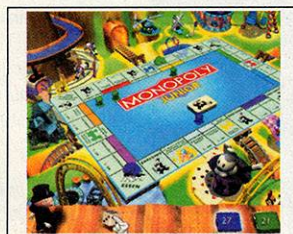
Rechnern die Zahlenfolge 255.255.255.0 ein. Nun noch ein Neustart und das Netzwerk steht. Jetzt sollten Sie auch sämtliche anderen Rechner in

Alternativen zur LAN-Session



Fernsehen

Macht auch Spaß. Man kann sich aber selten auf ein Programm einigen und Kommunikation wird von einigen Überaufmerksamen, die selbst die achte Wiederholung einer Daily Soap im Privatfernsehen der letzten Reihe unbedingt verfolgen müssen, durch ein „Pssst“ im Keim erstickt.



Monopoly

Endet oft damit, dass einer weint. Zwei tun sich zusammen und zocken mithilfe der Schlossallee den Rest ab. Einige springen zwischendurch ab und haben nebenan einen Haufen Spaß, während der Rest dann alles hinschmeißt und zwei Wochen lang nicht miteinander redet.



Fußball

Ist elend gefährlich. Mal im Ernst, die meisten fallen doch schon halb auseinander, sobald sie sich aus ihrem Bürostuhl erheben. „Sport? Bitte nur im Fernsehen!“ Außerdem ist man eh immer in dem Team, das verliert, und quält sich anschließend ewig mit ekligen Abschrüpfungen.



Warhammer

Ist eigentlich ein spannendes Table-Top. Leider spielt es keiner, da aus dem Spiel sehr schnell eine wilde Sammelwut wird und der Besitzer arg böse knurrt, wenn man sich der Kristallglasvitrine mit den selbst bemalten, handgepflegten Spielfiguren auch nur nähert.



So wertet Game On!

Für alle Tests verwenden wir dezimale Schulnoten. Dieses System kennt jeder und es ist sehr fein abgestuft. In Prozentwerte umrechnen können Sie die Noten mit dieser Tabelle:



Der TOP OF Game On!

Besondere Produkte und besonders gelungene Internetseiten werden von uns ausgezeichnet – mit dem „TOP OF Game On!“-Award.



Die Produktauszeichnung ist eine echte Kaufempfehlung und nicht unmittelbar an eine Wertung gebunden. Prämierte Produkte sind qualitativ hochwertig und/oder innovativ.



Bei von uns prämierten Internetseiten sollten Sie unbedingt einen Blick riskieren. Sie zeichnen sich in der Regel durch Aktualität, Vielfalt und eine gelungene Navigation aus.

einkaufsführer

Sie sind auf der Suche nach einem Action- oder Strategie-Kracher? Sie haben noch ein paar Mark übrig für einen **aktuellen Preisbrecher**? Dann sind Sie hier richtig! Unten stehend finden Sie **alle Referenztitel**, geordnet nach den jeweiligen Genres, sowie **alle Neueinsteiger**, die uns in diesem Monat nicht überzeugen konnten. Viel Spaß beim Stöbern!

ACTIONSPIELE

1. Operation Flashpoint



Hersteller/Vertrieb: Bohemia Interactive/Codemasters
Preis: Ca. DM 80,-
Hardware-Minimum: Pentium 2 400, 64 MB RAM
Beschreibung: Als kleiner Frontsoldat erleben Sie den Krieg hautnah, kämpfen sich meterweise vorwärts und können mitunter auch Vehikel benutzen. Dank der detaillierten 3D-Grafik sorgt dieses Spiel für Adrenalinschübe.

Für Erwachsene wird Operation Flashpoint zum packenden Spielplatz für Shooter-Profis.

Spielspaß: **1,7**

RANG	TITEL	ENTWICKELT VON	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	MDK 2: Armageddon	Bioware/Virgin	Ca. DM 120,-	PlayStation 2	1,8
3.	Star Wars: Starfighter	LucasArts/Electronic Arts	Ca. DM 120,-	PlayStation 2	1,8
...					
12.	Asterix Gaudium Maximum	UDS AB/Infogrames	Ca. DM 60,-	Pentium 200, 32 MB RAM	3,2

Für Fans des smarten Galliers ist Asterix Gaudium Maximum einen Seitenblick wert. In 14 kleinen Actionspielen treten Sie zu einem Turnier an, jagen nach Wildschweinen, kloppen sich mit Römern oder laufen auf einem Hauptlings-Schild um die Wette. Besonders viel Mühe gab man sich mit der Grafik, die locker Kino-Qualität erreicht. Leider lässt nach ein paar Turnierrunden die Motivation deutlich nach, weil die Abwechslung fehlt.

EGO-SHOOTER

1. Half-Life



Hersteller/Vertrieb: Valve/Havas
Preis: Ca. DM 50,-
Hardware-Minimum: Pentium 200, 32 MB RAM
Beschreibung: In einem alienverseuchten Forschungszentrum sind Sie die einzige Hoffnung der Wissenschaftler auf Rettung. Half-Life erzeugte dank seiner genialen Spielbarkeit einen Entwicklungsschub im Ego-Shooter-Genre.

Dank Gänsehaut und etlicher Adrenalinschübe wird das Ballern zur Nebensache.

Spielspaß: **1,6**

RANG	TITEL	ENTWICKELT VON	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Unreal Tournament	Epic/Infogrames	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte	1,7
3.	Gunman Chronicles	Rewolf/Havas	Ca. DM 70,-	Pentium 133, 32 MB RAM	1,8
...					
14.	Legends of Might & Magic	3DO/Ubi Soft	Ca. DM 90,-	Pentium 2 300, 32 MB RAM	3,0

Might & Magic einmal anders: Statt wie gewohnt in einem Rundenstrategiespiel Monster zu verkloppen, müssen Sie sich in diesem Ego-Shooter als treffsicher erweisen. Paladine, Zauberer und Krieger treten in bis zu drei Parteien gegeneinander an. Leider „vergaß“ 3DO, einen Einzelspielermodus einzubauen, so dass LoMM nur für Netzwerk- oder Internetduelle taugt. Dafür wird aber selbst Fantasy-Fans zu wenig Neues geboten.

17.	The House of the Dead 2	Sega/Empire Interactive	Ca. DM 90,-	Pentium 266, 64 MB RAM	3,4
-----	-------------------------	-------------------------	-------------	------------------------	-----

Etliche Zombies und Freaks springen vor Ihrem Fadenkreuz herum und warten auf die Erlösung durch eine Ladung Blei. Als Agent werden Sie wie bei einem Spielfilm durch sechs Levels bugsiert und nehmen die Monsterhorden mit der Maus aufs Korn. Am Schluss wartet die Meisterschöpfung eines durchgeknallten Wissenschaftlers – der Emperor. Trotz der kurzen Spielzeit wird's hier selbst für Splatter-Fans schnell langweilig. Zu schnell!

ACTION-ADVENTURES

1. Deus Ex



Hersteller/Vertrieb: Ion Storm/Eidos
Preis: Ca. DM 80,-
Hardware-Minimum: P 2 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Beschreibung: Als Spezialagent kommen Sie einer weltbedrohenden Verschwörung auf die Schliche – und all Ihre Bekannten sind darin verwickelt. Die Formel Action plus Rollenspiel plus Abenteuer wurde hier perfekt aufgelöst.

Durch die beklemmende, paranoide Atmosphäre übertrifft Deus Ex so manchen Psycho-Thriller.
Spielepaß: **1,5**

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	No One Lives Forever!	Monolith/Electronic Arts	Ca. DM 80,-	Pentium 2 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte	1,7
3.	Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual/Take 2	Ca. DM 75,-	Pentium 2 300, 64 MB RAM	2,1

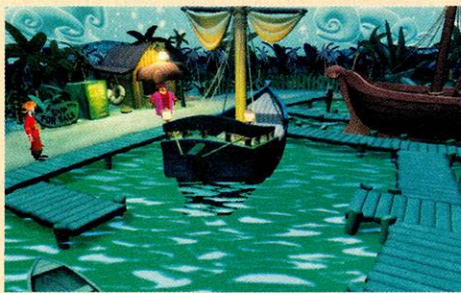
19. Dragon Riders Ubi Soft/Ubi Soft Ca. DM 70,- Pentium 2 300, 64 MB RAM

Auf Pern leben Menschen und Drachen in einer friedlichen Symbiose und wehren alle 200 Jahre eine tödliche Bedrohung aus dem All ab. Genau das ist Ihre Aufgabe als Drachenteiler D'Kor. Leider beschränken sich die oft unlogischen Rätsel zumeist auf kleine Botengänge. Die Handlungsabläufe sind statisch, die Dialoge hölzern, die Kameraführung oft unglücklich, die Steuerung zu ungenau. Hier wurde eine Chance vertan!

3,8

ADVENTURES

1. Flucht von Monkey Island



Hersteller/Vertrieb: LucasArts/Electronic Arts
Preis: Ca. DM 90,-
Hardware-Minimum: Pentium 200, 32 MB RAM
Beschreibung: Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood erlebt sein viertes Abenteuer, das wie immer gespickt ist mit humoristischen Einlagen und knackiger Rätselkost in guter alter LucasArts-Tradition.

Das vielleicht letzte große Adventure beweist: Guybrush sorgt auch in 3D-Optik für reichlich Spielepaß.
Spielepaß: **1,8**

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Grim Fandango	LucasArts/THQ	Ca. DM 45,-	Pentium 133, 32 MB RAM	2,0
3.	Discworld Noir	Perfect Ent./Infogrames	Ca. DM 50,-	Pentium 166, 32 MB RAM	2,1

17. Arabian Nights Wanadoo/Modern Games Ca. DM 70,- Pentium 2 233, 64 MB RAM

Da Sie gerne den Königsthron von Akabha erben möchten, müssen Sie die fünf Töchter des Königs heiraten. Diese sind aber leider verschwunden, also kämpfen, hüpfen, zaubern und klettern Sie über Hindernisse und Gegnerscharen, um die fünf Schönheiten zu finden. Arabian Nights ist ein anspruchsvolles, sehr lineares Adventure mit wenigen Rätseln, dessen Steuerung leider manchmal hakelt. Genre-Fans dürfen dennoch Probe spielen.

3,2

SPORTSPIELE

1. ISS Pro Evolution 2



Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Preis: Ca. DM 100,-
Hardware-Minimum: PlayStation 1
Beschreibung: Etliche Nationalmannschaften kämpfen hier in Turnieren und Ligen um Tore und Punkte. Die Ballphysik ist genial, ebenso die künstliche Intelligenz von Gegnern und Mitspielern. Eine Fußballsimulation für echte Profis.

Trotz angestaubter Grafik lässt dieses Fußballspiel selbst FIFA 2001 alt aussehen.
Spielepaß: **1,4**

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	NHL 2001	EA Sports/Electronic Arts	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM	1,6
3.	NBA Live 2001	EA Sports/Electronic Arts	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM	1,6

19. Championship Surfer Krome Studios/Ubi Soft Ca. DM 70,- Pentium 2 233, 32 MB RAM

An sechs Stränden dürfen Sie hier Ihr Glück als Wellenreiter versuchen. Mal auf kleinen Plätscher-Wellen, mal auf turmhohen Wasserbergen müssen Sie Kunststückchen zeigen, um sich für den nächsten Strand zu qualifizieren. Das simple Spielprinzip macht zunächst überraschend Laune, auf Dauer fehlt aber die Abwechslung. Die sehr direkte Gamepad-Steuerung ist zudem gewöhnungsbedürftig und sicher nicht jedermanns Sache.

3,6

26. Precision Skateboarding Pantera/Koch Media Ca. DM 30,- Pentium 200, 32 MB RAM

Die Entwickler von Pantera Entertainment hätten sich diesen Spielertitel wirklich zweimal überlegen sollen. Denn „präzise“ ist an dieser Skateboard-Sim gar nix, schon gar nicht Steuerung oder Kameraführung. Deshalb ist es egal, ob Sie sich auf einem von vier Kursen ein Rennen liefern wollen oder in der Halfpipe Sprünge wagen, Sie landen fast immer auf dem Allerwertesten. Finger weg von diesem Müll!

5,7

Ground Control Anthology

Das Add-On *Dark Conspiracy* wird gleich mitgeliefert, das neben einer dritten Fraktion zwölf neue Missionen beinhaltet. *Ground Control* ist eines der wenigen Echtzeitstrategiespiele mit funktionierender 3D-Grafik. Ohne Verstärkungs- und Speicheroption bekriegen sich die Crayven Corporation und der Orden der neuen Dämmerung mit einem satten Fuhrpark an Boden- und Luftstreitkräften. (PR)



Entwickler/Vertrieb: Massive Ent./Vivendi Universal

Mindestens: Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

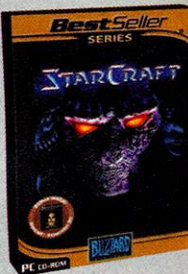
Genre: Echtzeitstrategie ■ **Preis:** Ca. DM 60,-

Grafik: **2,1** **Spielepaß:** **2,0**
Sound: **2,4**
Steuerung: **1,9**
Mehrspieler: **2,0**

Günstiger Spaß für anspruchsvolle Strategen.

Starcraft Bundle

Blizzard überrascht mit einer DVD-Edition, die 36 frische Minuten an Rendersequenzen enthält sowie natürlich die *Starcraft*-Vollversion samt dem Add-on *Broodwar*. Noch immer weiß der Klassiker durch exzellente ausbalancierte Einheiten zu überzeugen und ist gerade im Mehrspielermodus über jeden Zweifel erhaben, wie auch die riesige Online-Fangemeinde im Battle.Net beweist. (PR)



Entwickler/Vertrieb: Blizzard/Vivendi Universal

Mindestens: Pentium 150, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Genre: Echtzeitstrategie ■ **Preis:** Ca. DM 30,-

Grafik: **2,5** **Spielepaß:** **1,8**
Sound: **1,7**
Steuerung: **1,8**
Mehrspieler: **1,7**

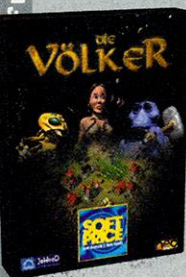
Grenzenloser Spielepaß trotz veralteter Grafik.

Weitere Budgettitel

Alice	Action-Adventure	Electronic Arts	DM 50,-
Battlezone 2	Actionspiel	Activision	DM 50,-
Call to Power 2	Rundenstrategie	Activision	DM 45,-
Cultures	Aufbaustrategie	THQ	DM 50,-
Der Industriegigant	WiSim	Green Pepper	DM 12,-
Evil Islands	Rollenspiel	Fishtank	DM 50,-
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Eidos	DM 40,-
Indiana Jones Adv. Kit	Adventure	THQ	DM 30,-
Pharao	Aufbaustrategie	Sierra	DM 25,-
Submarine Titans	Echtzeitstrategie	Koch Media	DM 30,-
SWAT 3	Ego-Shooter	Sierra	DM 25,-
The Nomad Soul	Action-Adventure	Eidos	DM 50,-
Theme Park Manager	WiSim	Electronic Arts	DM 50,-

Die Völker

Gegenüber den neuen *Völker*-Welten des Nachfolgers (Test in dieser Ausgabe) wirkt das Ur-*Völker* etwas altbacken. Das ändert aber nichts daran, dass das Gesiedel mit den Pimmons, Sajiki und Amazonen noch immer solide Aufbaukost bietet und Sie etliche Stunden beschäftigen wird. Wer auf noch mehr *Völker*-Spaß steht, kann auch für DM 30,- die Gold-Edition erwerben, die den Mission-Pack beinhaltet. (CB)



Entwickler/Vertrieb: JoWood/Green Pepper
Mindestens: Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Genre: Aufbaustrategie ■ **Preis:** Ca. DM 12,-

Grafik: **2,2** **Spielepaß:**
Sound: **2,3**
Steuerung: **1,9**
Mehrspieler: **2,3**

Billiger geht's kaum, Siedler-Fans sollten zugreifen.

MDK Snipers Edition

Die *Snipers Edition* verwöhnt Sie gleich mit beiden Teilen des Action-Adventures *MDK*. Mit den Helden Kurt, Doc Hawkins und Kampfhund Max gehen Sie auf die Alien-Jagd. Attacken auf Ihr Zwerchfell erleben Sie dabei hinter jeder Polygon-Ecke. Grafisch vermag *MDK* – und vor allem natürlich *MDK 2* – noch immer zu gefallen, spielerisch ist Action pur angesagt. Zugreifen, wenn Sie auf schwarzen Humor stehen. (CB)



Entwickler/Vertrieb: Bioware/Virgin
Mindestens: Pentium 2 233, 24 MB RAM, 4xCD-ROM
Genre: Action-Adventure ■ **Preis:** Ca. DM 50,-

Grafik: **1,9** **Spielepaß:**
Sound: **2,0**
Steuerung: **2,2**
Mehrspieler: **2,2**

Selten so gelacht: ein urkomisches Action-Feuerwerk.

Inserentenverzeichnis

CompuTec Media	S. 89, 93
Electronic Arts	S. 2
Game It!	S. 17
Gameplay	S. 79
Koch Media	S. 3
Lever Faberge	S. 7
Somera Zed	S. 115
THQ	S. 15
Wizards of the Coast	S. 116

RENNSPIELE

1. F1 Racing Championship



Hersteller/Vertrieb: Ubi Soft/Ubi Soft
Preis: Ca. DM 90,-
Hardware-Minimum: Pentium 2 300, 64 MB RAM
Beschreibung: Erleben Sie mit Ubi Softs Rennsim packende Formel-1-Rennen. Zahlreiche Tuningmöglichkeiten, ein guter Mehrspielermodus und fantastische 3D-Optik warten.

Drei Schwierigkeitsgrade sorgen auch nach etlichen Spielstunden für herausfordernde Renn-Action.

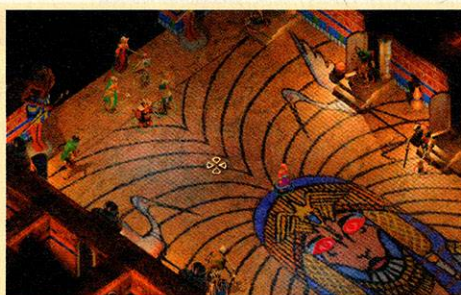
Spielepaß:

1,6

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Grand Prix 3	Microprose/Hasbro	Ca. DM 75,-	Pentium 2 266, 32 MB RAM	1,7
3.	Crazy Taxi	Acclaim/Hitman	Ca. DM 120,-	PlayStation 2	1,8

ROLLENSPIELE

1. Baldur's Gate 2



Hersteller/Vertrieb: Bioware/Virgin
Preis: Ca. DM 80,-
Hardware-Minimum: Pentium 200, 32 MB RAM
Beschreibung: Hier sind Sie mit einer bis zu sechsköpfigen Party dem Geheimnis eines dunklen Magiers auf der Spur. Zig Zaubersprüche sowie die abwechslungsreiche Charakterentwicklung machen dieses Spiel zum Meisterwerk.

Mindestens 120 spannende Spielstunden können Sie für dieses Epos einplanen.

Spielepaß:

1,6

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Final Fantasy 9	Squaresoft/Infogrames	Ca. DM 100,-	PlayStation 1	1,6
3.	Diablo 2	Blizzard/Havas	Ca. DM 75,-	Pentium 233, 32 MB RAM	1,7

SIMULATIONEN

1. Die Sims



Hersteller/Vertrieb: Maxis/Electronic Arts
Preis: Ca. DM 80,-
Hardware-Minimum: Pentium 233, 32 MB RAM
Beschreibung: Hier sind Sie der Hauptdarsteller Ihrer eigenen Daily Soap. Besorgen Sie sich einen Job, heiraten Sie und bekommen Sie Kinder. Nebenbei statten Sie Ihr virtuelles Heim mit zig Einrichtungsgegenständen aus.

Besser als das wirkliche Leben? Schlagen Sie den Alltagsorgen auf spaßige Art ein Schnippchen.

Spielepaß:

1,7

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Crimson Skies	Zipper/Microsoft	Ca. DM 85,-	Pentium 233, 32 MB RAM	1,8
3.	Gunship!	Microprose/Hasbro	Ca. DM 75,-	Pentium 266, 32 MB RAM	2,1

ONLINE

1. Everquest



Hersteller/Vertrieb: Verant Interactive/Ubi Soft
Preis: Ca. DM 80,-
Hardware-Minimum: P 166, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Beschreibung: Einer von vielen zu sein und doch ein unbezwingbarer Held – in der Fantasy-Welt von *Everquest* funktioniert das. Die Community und die vielen Abenteuer erzeugen größte Suchtgefahr.

Wer Everquest spielt und sich von der Welt gefangen nehmen lässt, braucht kein anderes Hobby.

Spielepaß:

1,5

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Counter-Strike	Valve/Havas	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM	1,6
3.	Indiziertes Spiel	ID Software/Activision	Ca. DM 50,-	Pentium 2 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte	1,6

ECHTZEIT- UND AUFBAUSTRATEGIE

1. Black & White



Hersteller/Vertrieb: Lionhead/Electronic Arts
Preis: Ca. DM 90,-
Hardware-Minimum: P 2 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Beschreibung: Ewig lange haben wir auf dieses Spiel warten müssen, das sich letztendlich als Genre-Mix mit großer Wiederspielbarkeit und exzellenter Grafik herausstellte. Ein Pflichtkauf für alle, die das etwas andere Spiel wollen.

Peter Molyneux' Meisterwerk begeistert durch immer wieder neue Spielerfahrungen.

Spielspaß:
1,3

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	AoE 2: The Age of Kings	Ensemble Studios/Microsoft	Ca. DM 80,-	Pentium 166, 32 MB RAM	1,5
3.	Startopia	Mucky Foot/Eidos	Ca. DM 80,-	Pentium 2 400, 64 MB RAM	1,6

NEU!	15.	Persian Wars	Cryo Interactive/Modern Games	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM	4,0
Als Sindbad stapfen Sie durch arabische Lande und balgen sich mit Amazonen, Beduinen-Stämmen und Ghul-Horden. Auf einer taktischen Karte verschieben Sie zunächst Ihre Einheiten, dann wird in der isometrischen Perspektive gekämpft. Der Mix aus Strategie- und Rollenspielelementen ist leider unausgegoren, die Spielmotivation wird bald vom Wüstenwind ausgedörrt, auch weil keinerlei taktische Formationen möglich sind.						

NEU!	17.	State of War	Cyrom Studios/Koch Media	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM	4,3
Um eine Sekte in die Schranken zu weisen, stellen Sie dieser in 22 Levels Echtzeit-Armeen gegenüber. Um neue Einheiten bauen zu können, übernehmen Sie Produktionsanlagen auf der Karte. Ansonsten läuft alles in gewohnter Command&Conquer-Manier ab – nur werden Sie leider in allen Belangen schlechter unterhalten. Triste Grafiken, blöde Computergegner und eine peinliche englische Sprachausgabe braucht kein Mensch mehr.						

RUNDENSTRATEGIE

1. Call to Power 2



Hersteller/Vertrieb: Activision/Activision
Preis: Ca. DM 80,-
Hardware-Minimum: Pentium 166, 64 MB RAM
Beschreibung: Mit Köpfchen und Strategie die Welt erobern: Wie schwierig dieses Unterfangen ist, zeigt dieses höchst anspruchsvolle und dennoch unterhaltsame Spiel.

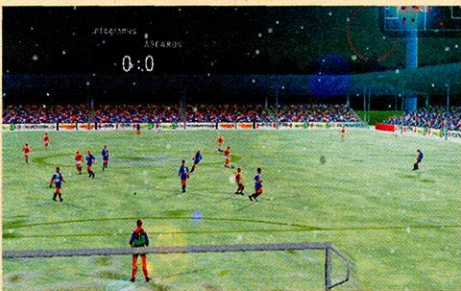
Die Zivilisation auf neue Höhen führen oder Armeen schicken? Finden Sie die optimale Mischung.

Spielspaß:
1,7

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Jagged Alliance 2	Sir Tech/Topware	Ca. DM 20,-	Pentium 133, 16 MB RAM	1,8
3.	Panzer General 4	SSI/SSI	Ca. DM 20,-	Pentium 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte	2,0

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

1. Anstoss 3



Hersteller/Vertrieb: Ascarn/Infogrames
Preis: Ca. DM 80,-
Hardware-Minimum: Pentium 133, 32 MB RAM
Beschreibung: Kaum eine Situation, die dieser Fußballmanager nicht simulieren würde: Der Optionsumfang, gute Automatikfunktionen für den fauleren Fan und die gelungene Präsentation hieven Anstoss 3 auf den Genre-Thron.

Sind Sie besser als Uli Hoeneß oder Rainer Calmund? Hier beweisen Sie sich als Teamchef!

Spielspaß:
1,8

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro	Ca. DM 50,-	Pentium 90, 16 MB RAM	1,9
3.	Der Patrizier 2	Ascarn/Infogrames	Ca. DM 80,-	Pentium 2 233, 32 MB RAM	1,9

NEU!	13.	Economic War	Monte Cristo/Monte Cristo	Ca. DM 60,-	Pentium 200, 32 MB RAM	3,9
Wie bei Tropico lenken Sie hier die Geschicke Ihres Landes, allerdings nicht als Präsident, sondern als sein Berater. Dementsprechend eingeschränkt sind auch Ihre Handlungsmöglichkeiten. Ab und an bauen Sie eine neue Fabrik, setzen ein paar Agenten ein oder verteilen einige Gelder – viel mehr gibt's nicht zu tun. Erschwerend kommt hinzu, dass Einsteiger aufgrund der vielen Klickflächen schnell den Überblick verlieren. Für Fans!						

NEU!	15.	Stable Masters	ESP Software/Midas Interactive	Ca. DM 50,-	Pentium 233, 32 MB RAM	4,2
Um zum „Trainer der Trainer“ aufzusteigen, managen Sie hier Ihren eigenen Pferde-Rennstall. Sie kaufen, verkaufen und trainieren Ihre Galopper und sahnen beim nächsten Rennen die Wett-Quote ab, jedenfalls wenn alles rund läuft – und wenn Sie sich zuvor durch die langweiligen englischen Menüs geklickt haben. Nur für wenn Sie jeden Sonntag auf der Pferderennbahn zu Hause sind, sollten Sie einen Blick auf dieses Programm werfen.						

Die Redaktion

Christian Bigge

34 Jahre, Chefredakteur
Sportsspiele, Rennspiele, WiSims

HIGHLIGHT DES MONATS:

„All diese ganzen merkwürdigen japanischen Spiele antesten zu dürfen! Wenn nur mein Japanisch etwas besser wäre ...“



Harald Wagner

30 Jahre, Stellv. Chefredakteur
Simulationen, Rennspiele, Online

HIGHLIGHT DES MONATS:

„In I-War 2 einen abgrundtief bösen Killer zu spielen. Auch (oder weil?) sich die Entwickler das nicht so gedacht haben.“



Bernd Berheide

30 Jahre, Redakteur
Action, Ego-Shooter, Online

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Endlich wieder mal in meiner alten Heimat Köln zu weilen. Geniale Stadt – geniales Bier!“



Christian Klinger

30 Jahre, Redakteur
Action, Ego-Shooter, Action-Adv.

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Die grandiosen Prügelorgien mit Herrn Berheide in Dead or Alive 2 (PS 2): Schlagabtausch unter Kollegen – Fun bis die Finger knacken.“



Jochen Gebauer

22 Jahre, Redakteur
Rollenspiele, Strategie, WiSims

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Dark Age of Camelot – mein Troll vertrimmt jeden schmierigen Tafelritter von hier bis Feuerland-Mitte.“



Philipp Rohwedder

21 Jahre, Redakteur
Adventures, Rollenspiele, Strategie

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Die Empire-Earth-Preview. Weil es nichts Spannenderes gibt, als mit einem Flugzeugträger ein Steinzeitdorf auszulöschen.“



Mike Sabine

32 Jahre, Redakteur (USA)
Hollywood-Reporter

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Das Outfit von Angelina Jolie bei der Premiere des Tomb-Raider-Films. Ich wusste nicht, dass Tattoos so interessant sein können.“



Gigantisch • Diese Raumschiffe sind etwa 100 Meter lang. Entsprechend träge sind sie auch zu steuern.

[FAKTEN]

Entwickler: Particle Systems

Vertrieb: Infogrames

Preis: Ca. DM 90,-

USK: Geeignet ab 6 Jahren

Erscheint: Bereits erschienen

Online: www.edgeofchaos.net

independence war 2: edge of chaos

Diesen Monat im Test:

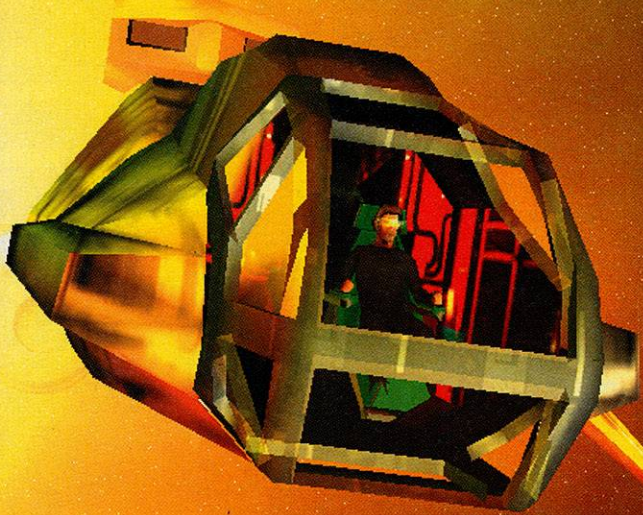
Arabian Nights	S. 65
Asterix: Gaudium Maximum	S. 64
Alone in the Dark 4: The N.M.	S. 80
Championship Surfer	S. 65
Diablo 2: Lord of Destruction	S. 84
Die Völker 2	S. 72
Dragonriders	S. 65
Economic War	S. 67
Gangsters 2	S. 72
Half-Life: Blue Shift	S. 83
Independence War 2:	S. 68
Edge of Chaos (Vorabtest)	
King of the Road	S. 88
Legends of Might & Magic	S. 64
Persian Wars	S. 67
Precision Skateboarding	S. 65
Rune - Halls of Valhalla	S. 82
Stable Masters	S. 69
State of Wa	S. 67
The House of the Dead 2	S. 67



Der Himmel brennt • Der Todeskampf großer Schlachtschiffe kann bis zu einer Minute dauern. Das Siechtum wird mit einem wahren Feuerwerk untermalt.

Der 12-jährige Cal muss mit ansehen, wie sein Vater ermordet wird. Der Grund: Felix Johnston schuldete dem Industriellensohn Caleb Mass Geld und **im ausgehenden 24. Jahrhundert** regelt man solche Dinge offenbar auf etwas altmodische Weise.

Und wie es in 400 Jahren üblich sein wird, schnappt sich Cal sein altersschwaches Raumschiff, findet in seinem PC nebenbei den Geist seines längst verstorbenen Onkels und geht Oma besuchen. Diese ist leider ebenfalls längst verstorben, hat aber als wohlmeinende Piratenbraut eine Raumbasis und ein überaus kampftaugliches Raumschiff hinterlassen. Der ab sofort allgegenwärtige Geist von Cals Onkel führt den Jungen in die Bedienung von Basis und Schiff ein, er kann aber glücklicherweise nicht verhindern, dass Cal bei seinem ersten Aufeinandertreffen mit der Polizei verhaftet und zu einer lebenslänglichen Freiheitsstrafe verurteilt wird. Wäre Cal nämlich nicht verhaftet worden, müsste man sich fortan mit einem 12-jährigen Milchgesicht identifizieren. Da Cal es aber erst nach 15 Jahren schafft, aus der Einzelhaft zu fliehen, darf man einen gut aussehenden, braun



Bei Licht betrachtet • So sieht es aus, wenn man die Waffen spre-
chen lässt. Kein Wunder, dass man auch im Cockpit nicht viel sieht.

MESSAGE

CATHERINE

STEPSONS - WE'VE HAD A TIP OFF

Cal, we've just had a tip off from a friend in the police.
The officer who ordered that organ shipment impounded is going to get his big
pay-off soon.
We want you to be there and teach him a lesson. A very painful one.
They're meeting the fixer over by the Hoffer's Meat shipyard. Bring us the pay-off
and we'll see if we can't trace who set all this up.
Go get 'em!

Dr. Catherine Stepson

Kaum Rendersequenzen • Mit solch schmucklosen Texten
versucht das Spiel die Hintergrundgeschichte zu erzählen.

gebrannten Cal in dessen bes-
ten Jahren durch sein weiteres
Leben begleiten.

Sträflingskarriere In Omas
Raumschiff und unter Onkels
Anleitung lernt Cal, wie man
sich als frisch entlaufener
Sträfling in die Gesellschaft
integriert und eine neue Exis-
tenz aufbaut: Er plündert von
braven Familienvätern geflogene
Raumtransporter, schießt
nichts ahnende Streifenpoli-
zisten ab und verdient sich als
Auftragskiller und -dieb noch
etwas nebenbei. Die gestohle-
nen Waren tauscht er bei ah-
nungslosen Händlern gegen
andere Waren oder verarbeitet
sie zu neuen Produkten, die er
dann ebenfalls bei nichts ah-
nenden Händlern eintauscht.

Steuerpolitik *Independence War*
2: *Edge of Chaos* ist eine der

immer seltener werdenden
Raumflugsimulationen. Deren
wichtigster Inhalt ist naturge-
mäß die Simulation des Raum-
flugs und genau an dieser Stel-
le kann *Independence War 2*

Das All ist quietschbunt und Raumschiffe knattern durch den geräuschlosen Kosmos.

punkten. Das im Allgemeinen
doch recht schwarze All ist
zwar quietschbunt und die
Raumschiffe knattern durch
den definitiv geräuschlosen
Kosmos, mit dem Flugverhal-
ten der Raumschiffe versucht
das Programm aber, so etwas
wie Realismus zu erzeugen.
Die Schiffe sind sehr träge und
fliegen sich ungewöhnlich. Erst
nach etlichen Stunden im All
fühlt man sich am Steuer-
knüppel heimisch, kann nütz-
liche Power-Slides fliegen und

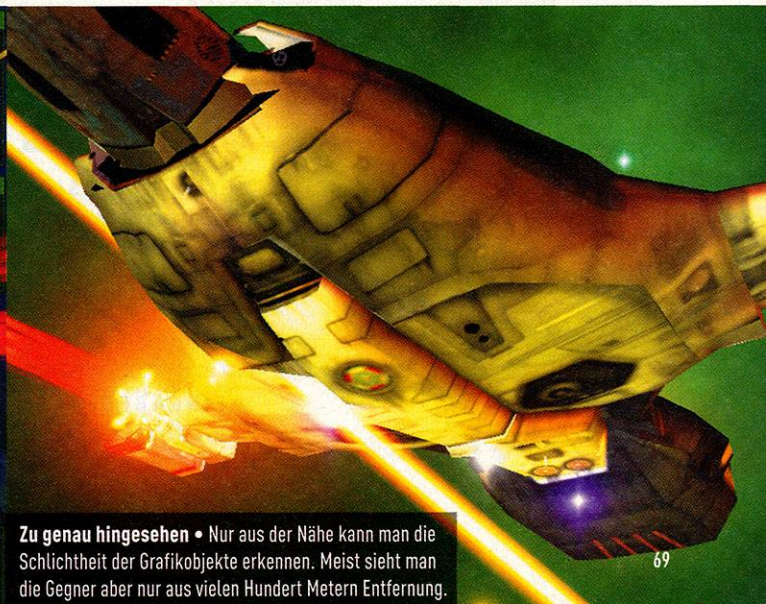
sich an das Heck anderer Schiff-
fe hängen. Eine unmittelbare
Kontrolle, wie man sie bei-
spielsweise aus der *Wing Com-*
mander-Serie kennt, ist aller-
dings niemals möglich. Die
computergesteuerten Raum-
schiffe haben fairerweise mit
den gleichen Problemen zu
kämpfen: Auch sie schießen
manchmal über ihr Ziel hinaus
oder können schnellen Kurven
ihres Opfers nicht folgen.

À la carte Die eigentliche Be-
dienung der Raumschiffe (im
Laufe des Spiels fliegt man
vom „Kleinwagen“ bis hin zum
„Rennpanzer“ etliche verschie-
dene Typen) ist ausgesprochen
unergonomisch ausgefallen.

Die Cockpitanzeigen sind
schlecht lesbar und entspre-
chen keinem Standard, die Tas-
taturbelegung lässt sich nicht
ändern, die zahlreichen Waf-
fensysteme können nicht di-
rekt angewählt werden und
wichtige Funktionen wurden
in einem verschachtelten Me-
nü versteckt. Dieses wird über
den Coolie-Hat des Joysticks
bedient, was aufgrund der
schlechten Lesbarkeit, der ver-
wendeten Abkürzungen und
der viel zu tiefen Verschachte-
lung des Menüs nur in sehr ru-
higen Momenten möglich ist.

Rastlos Und davon gibt es nur
sehr wenige. Da man ein Pirat
ist, muss man seinen Lebens-
unterhalt durch das Ausrauben
von Handelsschiffen bestreiten.
Diese sehen das nicht be-
sonders gerne und rufen ihre
Begleiter, die Polizei oder die

Zu viel des Guten • Die Lichteffekte
nehmen die Sicht und führen schnell zu
Orientierungsschwierigkeiten.



Zu genau hingesehen • Nur aus der Nähe kann man die
Schlichtheit der Grafikobjekte erkennen. Meist sieht man
die Gegner aber nur aus vielen Hundert Metern Entfernung.



Schlechte Aussichten • Die Fensterrahmen versperren die Sicht ins All. Zusätzlich werden die Digitalanzeigen auf die Fensterflächen projiziert.

Kampfschiffe ihrer Firma zu Hilfe. Zudem tauchen auch ganz spontan schlecht gelaunte Space-Cowboys auf, die dem Spieler das Leben erschweren. Zwar ist die Anzahl der Gegner stets fair und nach einigen Stunden Übung hat man durchaus Chancen, wieder die heimische Basis zu erreichen, um dort abzuspeichern. Dennoch wären

einige ruhige Minuten für die Konfiguration des Schiffes sehr hilfreich – noch hilfreicher wären natürlich frei belegbare Tasten für die wichtigsten Funktionen des Spiels.

Textmodus *Independence War 2* besteht aus 50 Missionen, in denen die Geschichte von Cal erzählt wird. Etliche sehr

sehenswerte Videosequenzen demonstrieren, dass sich die Spieldesigner mit der Story sehr viel Mühe gegeben haben. Umso enttäuschender ist die Präsentation der einzelnen Einsätze. Man kann nur auf der eigenen Raumstation landen und nur hier wird man über den Fortgang der Geschichte informiert. Dies geschieht über

relativ kurze und fürchterlich schmucklose Texte, wodurch die Programmierer vollständig verhindert haben, dass man dem Spiel Atmosphäre oder Flair quittieren könnte.

Kaum spielbar Da können auch Grafik und Sound nicht mehr helfen. Die akustische Untermauerung ist durchweg gelungen

Independence War 2: Edge of Chaos

GRAFIKKARTENPERFORMANCE

low-end: Voodoo2, Riva TNT, Ati Rage 128

640x480	300 MHz	500 MHz	700 MHz
800x600	300 MHz	500 MHz	700 MHz

normal: Riva TNT2, Matrox G400, Voodoo3, GeForce 2 MX

800x600	300 MHz	500 MHz	700 MHz
1.024x768	300 MHz	500 MHz	700 MHz

highend: GeForce2, Voodoo5 5500, GeForce2, GTS, Ultra

1.024x768	300 MHz	500 MHz	700 MHz
1.268x1.024	300 MHz	500 MHz	700 MHz

Spielbarkeit **BEDINGT SPIELBAR** **SPIELBAR** **OPTIMAL SPIELBAR**

VERSION

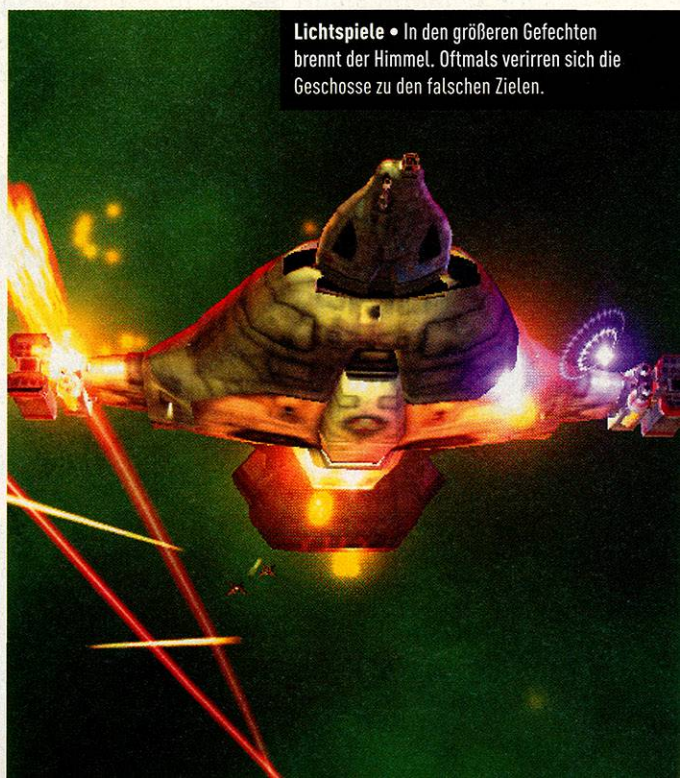
Getestet wurde ein von den Entwicklern zur Veröffentlichung vorgeschlagener Release-Kandidat, der nach Aussage von Infogrames nicht in den Handel gelangen wird.

GRAFIK

Das Spiel setzt DirectX 8 voraus, nutzt jedoch nicht dessen Features.

EINGABEGERÄTE

Tastatur mit vorgegebener Belegung und wahlweise Joystick.



Lichtspiele • In den größeren Gefechten brennt der Himmel. Oftmals verirren sich die Geschosse zu den falschen Zielen.



Allzu menschlich • Jedes Raumschiff verfügt über eine Glaskanzel, in der ein Pilot thront. Hier verschwindet also die Prozessorleistung.

Gut geputzt • In der Aluminiumaußenhaut spiegelt sich die Umgebung. Jeder einzelne Lichtschein wird korrekt reflektiert.

und entspricht genau dem, was man sich von einer actionreichen Raumflugsimulation erwartet (wenn man wie erwähnt davon absieht, dass im All nur das eigene Schiff zu hören sein sollte). Die Grafikobjekte sind nicht übermäßig detailliert, dafür aber bunt und stimmungsvoll ausgeleuchtet

Trotz des Lichtgewitters fehlt es der Story-Präsentation an Atmosphäre.

und werden recht flott auf den Bildschirm gebracht. Erstaunlicherweise fliegen selbst weit entfernte Himmelskörper durch das Cockpit, was aber in der Verkaufsversion nicht mehr der Fall sein sollte. Ob die Programmierer es aber noch schaffen, die zahlreichen groben Logikfehler zu beheben,

steht in den Sternen. So soll man beispielsweise in einer der ersten Missionen verhaftet werden – da man dies aber nicht weiß, schießt man die Polizisten erst einmal ab und irrt von nun an durch die Weiten des Alls, ohne jemals eine Fortsetzung der Geschichte zu bekommen. Selbst wenn man

regungslos auf die Verhaftung wartet, beenden die übermütigen Polizisten gerne einmal das Leben der Spielfigur und damit das ganze Spiel oder sie legen korrekterweise die Elektrik des Raumschiffs lahm und überlassen fälschlicherweise den nun bewegungsunfähigen Spieler seinem Schicksal.

Harald Wagner: Abgesehen von den zahlreichen Programmfehlern, die das Spiel zum Redaktionschluss noch aufwies und die einen fairen Test unmöglich machten, ist *Independence War 2: Edge of Chaos* ein erfreulich gutes Spiel. Auf die eigentlich sehr spannende Hintergrundgeschichte hätte man angesichts der lieblosen Erzählweise verzichten können und auch die Missionen sind leider nicht besonders abwechslungsreich. Durch das plausible Flugverhalten und die vielen unterschiedlichen Gegnertypen machen sie aber dennoch Spaß. Wie viel Spaß sie genau machen, berichten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe von *Game On!*. Bis dahin können Sie sich an dem Wertungsbereich orientieren, in dem der Spielspaß aller Voraussicht nach liegen wird.

kontrovers

Was ist denn bitte ein Vorabtest?

Das ist ein Test einer Version, die als Testmuster deklariert ist, so aber bestimmt nicht in den Handel gelangt.

Und was soll dann das Ganze?

Man erfährt, wie gut das Spiel ist und wie gut es sein kann, wenn alle Fehler behoben sind – und dass die Tests in den aktuellen Ausgaben anderer Magazine auf fehlerhafter, niemals erhältlicher Software basieren.

Wer garantiert, dass das Spiel nicht doch in der vorliegenden Version verkauft wird?

Wie üblich niemand. Man muss darauf vertrauen, dass der Hersteller den aktuell sehr lauten Protesten der Spielerschaft Rechnung trägt.

Independence War 2

Mindestens:

Pentium 2 400, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, 300 MB-Festplatte

Empfohlen:

Pentium 3 800, 256 MB RAM, 12xCD-ROM, 500 MB-Festplatte

Getestete Version:

Eng. Release Candidate F2.0

MEHR SPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: 8

Internet: 8

Spieler pro CD: 8

Mehrspielerwertung: **2,0-2,4**

- + Schnelle, attraktive Grafik
- + Sinnvoll integrierte Wirtschaft
- Geringer Abwechslungsreichtum
- Unnötig komplizierte Bedienung
- Ungenügende Präsentation der Story

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 2,4

Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 2,6

Steuerung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 2,4

Im aktuellen Stadium nicht exakt bewertbar.

Spielspaß: **1,8-2,4**



Foto: JoWood

gut od

[FAKTEN]

Erscheint: Bereits erschienen **Preis:** Ca. DM 80,-
Vertrieb: JoWood **Entwickler:** JoWood **USK:** Ab 6 Jahren
Internet: www.jowoodonline.de/voelker2

Die Völker 2

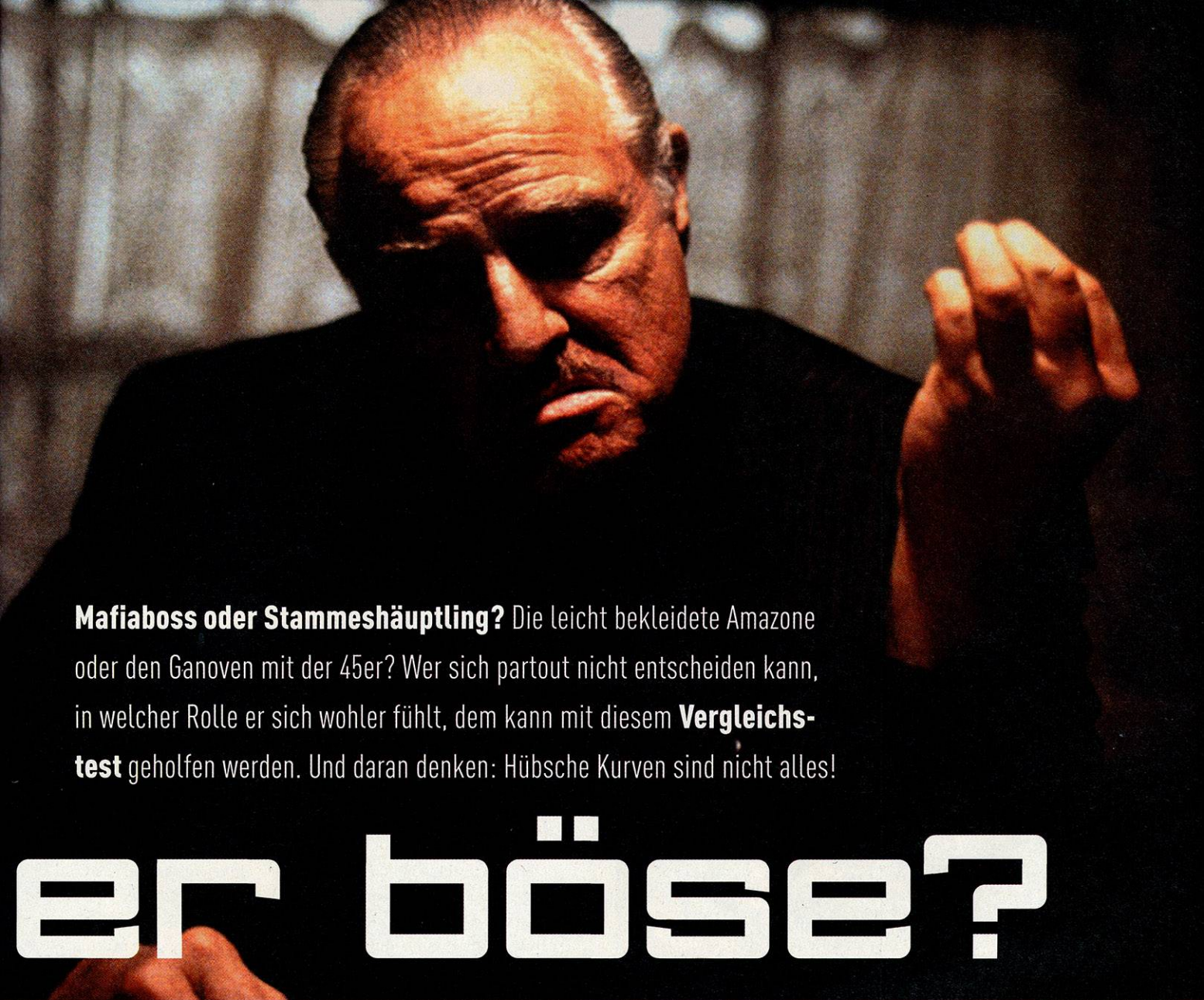
Frieden ist eingekehrt auf Lukkit. Pimmons, Amazonen und Sajikis lieben sich zwar nicht eben innig, aber die Verhältnisse im Land könnten schlechter sein. Gerade als Langeweile aufkommt, überschlagen sich die Ereignisse. Pimmon-Schamane Korn hat während eines Saufgelages eine Vision. Ein Auserwählter wird kommen und das Leben auf dem Kontinent revolutionieren. Am nächsten Morgen weiß er von nichts mehr – Filmriss. Aber Massen von Gold, Nahrung und Pilzschnaps könnten ihm zufolge seinem alten Hirn wieder auf die Sprünge helfen. Während

die Pimmons noch ihre Lager leer räumen, brodeln die Gerüchteküche über. Wer ist der Auserwählte? Eine stolze Amazone? Ein besonders umtriebiger Sajiki? Jeder hält einen Vertreter seines Stammes für den Erwählten, jeder wähnt sich im Recht – es geht wieder rund auf Lukkit.

Das Spiel der Völker Drei Völker warten auf Ihre umsichtige Führung. Diese unterscheiden sich nicht nur durch ihre Architektur, sondern auch hinsichtlich ihres Lebenswandels und der damit verbundenen Bedürfnisse. Alles, was ein Sajiki neben üblen Scherzen zum

Panorama • Ihr Dorf am frühen Nachmittag.
 Idyllisch, aber nicht unbedingt aufregend.





Mafiaboss oder Stammeshäuptling? Die leicht bekleidete Amazone oder den Ganoven mit der 45er? Wer sich partout nicht entscheiden kann, in welcher Rolle er sich wohler fühlt, dem kann mit diesem **Vergleichstest** geholfen werden. Und daran denken: Hübsche Kurven sind nicht alles!

er böse?

Foto: ©defd PWE Verlag GmbH

Gangsters 2

[FAKTEN]

Erscheint: Bereits erschienen **Preis:** Ca. DM 80,-
Vertrieb: Eidos **Entwickler:** HotHouse **USK:** Ab 12 Jahren
Internet: www.eidos.de/games/embed.html?gmid=125

Straßenschlacht • Treffen zwei Syndikate aufeinander, sollten alle Unbeteiligten sehen, dass sie wegkommen. Nachsicht wird keiner walten lassen.



Es ist die Zeit der Prohibition. Eine Zeit, in der es Männer über Nacht zu Wohlstand brachten und über Nacht alles verloren. Eine Zeit der Bandenkriege, in der Gewalt und Rache herrschen – nicht Gerechtigkeit. Joey Bane wollte nie ein Teil der Familie werden. Und doch, als sein Vater gewaltsam stirbt, übernimmt er die Führung, nur be-seelt davon, die Männer zu stellen, die das Attentat anordneten. Die Auftraggeber aber stehen ganz oben in der Hierarchie der Clans. Um sich mit ihnen messen zu können, braucht es mehr als ein paar Kleinganoven, zu denen er

noch gehört. Bane führt sein Syndikat zu einem namenlosen, mächtigen Gegenspieler im Bundesstaat Temperance, und zum langen Arm der Gerechtigkeit. Sie beschreiten den Weg des Blutes.

Das Spiel der Gangster Sie sind Joey Bane. In dieser Zeit an diesem Ort gibt es wenige, denen Sie vertrauen können. Ihr Onkel ist einer davon. Er überlebte das Attentat knapp und steht Ihnen auf Ihrem Rache-feldzug als Berater zur Seite. Per Infokasten informiert er Sie über den aktuellen Stand der Mission und gibt Hinweise. Angeheuerte Gangster können

Die Völker 2



Königsberg • Der Pimmonherrscher vor seinem Palast. Der König ist die einzige Person im Spiel, die für gar nichts zu gebrauchen ist.



Wurstfinger • Der Metzger macht aus rohem Fleisch Wurst. Vielleicht ein wenig gemein, die Kuhweide so nah zu platzieren.

Leben braucht, ist Tequila. Viel Tequila. Pimmons haben lieber ihre Ruhe, Arbeit ist für sie ein notwendiges Übel, das in den Pausen zwischen zwei Mahlzeiten beschäftigt. Dafür bringt die Jungs nichts so richtig aus der Fassung. Die Amazonen lieben sich und Kosmetik. Dies hat den Nachteil, dass die Hübschen zwei Stück Seife pro Tag verbrauchen und auch sonst ziemlich zickig reagieren, wenn es an Luxusartikeln mangelt. Dafür darf man ihnen den ganzen Tag lang zu schauen.

schaftler angeheuert werden, der das eigene Volk nach und nach mit neuen Berufen, Gebäuden und Annehmlichkeiten versorgt. Drei Forschungsstufen gibt es, die nicht nur neue Produktionsstätten und Verteidigungsanlagen in das Angebot Ihrer Architekten eintragen, sondern auch die Bedürfnisse Ihrer Bewohner steigern. So will ein dicker Pimmon, der sich eben noch mit Brot zufrieden gab, auf einmal Gebäck, später sogar Erdbeertörtchen.

Volkswirtschaft Ein funktionierendes Wirtschaftssystem ist bei Die Völker 2 die Basis eines jeden Imperiums. Zwar reichen die Früchte, die in der Umgebung wachsen, zum Überleben,

Ein Volk steht auf Egal für welche Rasse Sie sich entscheiden, am Anfang einer Mission haben Sie eine Hand voll Einwohner in Ihrem Dorf, das zu die-

Die Völker 2: Krieg spielt in allen drei Kampagnen mit je sieben Missionen kaum eine Rolle.

sem Zeitpunkt lediglich aus einigen Häusern und dem Palast besteht. Also gilt es, sich erst mal in aller Ruhe durch die Aufbauphase zu wuseln. Bald steht die erste Schule, in der die Kleinen zu nützlichen Mitgliedern der Gesellschaft erzogen werden. Sobald ein Forscherturm errichtet ist, kann ein umherziehender Wissen-

aber wem reicht es denn schon, nur zu überleben. Krieg spielt in den drei Kampagnen mit je sieben Missionen kaum eine Rolle. Eher haben Sie Aufträge wie einhundert Goldeinheiten einzusammeln oder dem Nachbarn 50 Tequila zu schenken. Um solche Missionsziele zu erreichen, muss das Zusammenspiel der Produktions-



Kriegstreiben • Eine Ritterin mit ihrem Gefolge tobt sich in einer Sajiki-Siedlung aus. So richtig Kampf Stimmung entsteht dabei nicht.

Gangsters 2



Nachts im Park • Prime Time für Gangster. Im Schutz der Dunkelheit lassen sich die meisten Aktionen besser durchführen.



Gangster-Style • Aus dem Auto in die Brust. Drive-by-Shooting-Attacken sind äußerst effektiv, können aber auch den Wagen samt Besatzung kosten.

Sie, so diese Ihr Vertrauen verdienen, dauerhaft in die Familie integrieren. Der Rest der Truppe wird als Freelancer engagiert oder läuft zu Ihnen über. Zentrale Informationsbörse ist die örtliche Zeitung. In deren Stellenanzeigen suchen Ganoven und Gangster einen Brötchengeber. In den Todesanzeigen können Sie noch einmal nachschlagen, wen Sie letzte Nacht über den Jordan gejagt haben, und die Titelseite berichtet von den neuesten Vorfällen, natürlich abhängig von Ihren Aktionen.

Der Weg der Ehre In den meisten der 20 Missionen starten Sie mit einem relativ kleinen Einflussbereich – ein paar Läden, die Ihnen gehören, viel-

leicht eine Schwarzbrennerei und die Männer Ihrer Familie. Also gehen Sie erst mal daran, das eigene Gebiet zu vergrößern. Sie kaufen legal ein paar

Gangsters 2: Solange Sie nicht vor den Augen der Polizei herumballern, ist alles in Ordnung.

weitere Läden, heuern einen Spezialisten für die Brennerei an und ziehen vielleicht in den Hinterzimmern schäbiger Hotels noch eine Flüsterkneipe und ein Bordell auf. Solange Sie nicht vor den Augen der Polizei jemanden über den Haufen schießen, haben Sie von den Cops nichts zu befürchten. Dafür sorgen schon die Unmengen an Bestechungsgeld, die täglich in Richtung Recht

und Ordnung fließen. Ihrem Endziel, den Paten zu lochen, kommen Sie nur langsam näher. An die 20 Missionen gibt es, die Aufträge reichen dabei

von einfachem Mord über die Einnahme bestimmter Gebäude bis zum Machtwechsel in einem Gebiet.

Der Schwarzmarkt Ein Wirtschaftssystem in dem Sinne gibt es bei Gangsters 2 nicht. Für alle illegalen Geschäfte brauchen Sie einen Spezialisten – Buchmacher, Schwarzbrenner und so weiter. Geschäfte können entweder legal erworben



Übersicht • So werden Sie das Spiel die meiste Zeit sehen. Grüne Punkte jagen gelbe Punkte jagen blaue Punkte. Die Farben zeigen an, wem der Sektor gehört.

Die Völker 2



stätten perfekt funktionieren, was wiederum nur möglich ist, wenn Ihre Einwohner wenigstens einigermaßen glücklich sind. Noch keine Wohnung, zu wenig Platz im Wirtshaus, weder Wurst noch Pilzschnaps im Kühlschrank? Ihre Untertanen schnüren sofort ihr Bündel und verlassen das Dorf. Und eine Schmiede oder eine Tischlerei, der die Arbeiter fehlen, sorgt für erhebliche Löcher im Produktionsprozess.

Volksbegehren Wie bereits erwähnt, sind die Völker recht friedlich. So sich Auseinandersetzungen nicht vermeiden lassen, ermöglichen Ihnen ei-

ne Kaserne, Türme und Mauern eine recht effektive Verteidigung Ihres Dorfes. Eine Polizeistation brauchen Sie eh, bekehrt diese doch Einwohner,

Wenn Sie Die Siedler 4 und Cultures mochten, liegen Sie auch bei den Völkern richtig.

die durch unglückliche Umstände auf die schiefe Bahn geraten sind. Für den offensiven Kampf errichten Sie eine Burg, woraufhin schon die ersten Ritter an Ihre Tür klopfen. Neben unterschiedlichen Gehaltsvorstellungen bringen diese eigene Einheiten mit: Schwertkämpfer, Bogenschüt-

zen und Belagerungsexperten in verschiedener Zusammensetzung. Diese Ritter sind die einzigen Einheiten, die direkt gesteuert werden. Mit ihnen können Sie entweder ins Lager des Gegners marschieren und dort so richtig aufräumen oder einfach die Karte erkunden.

Licht und Schatten Die Völker sind einfach nett anzuschauen. Die Pimmons sind oberknuffig und die Amazonen

supersüß. Alle Aktionen sind äußerst detailliert animiert – Wuselfaktor garantiert. Das geht leider mächtig auf die Rechenleistung. Sobald Ihr Dorf eine gewisse Einwohnerzahl erreicht hat, klicken Sie sich brav eine Auflösung tiefer. Dann läuft der Laden wieder, bis zum nächsten Bevölkerungsgrenzwert. Das Spiel ist primär für Leute interessant, die den ersten Teil oder Siedler und Cultures mochten. Beinharte Echtzeitstrategen dürften mehr Action verlangen und werden mit den individuell berechneten Tagesabläufen jeder einzelnen Figur wenig anfangen können.

Gangsters 2

oder einfach vom Gegner übernommen werden. Zu jedem Laden gehört ein gewisses Gebiet, das – sobald Ihnen dieser gehört – Ihrer Einflussphäre zugeschlagen wird. Liegt zum Beispiel ein Arbeitsamt in diesem Gebiet, können dort Schläger angeworben werden, die die Geschäfte bewachen oder Ihren Gangstern als Leibwache dienen. Je nach Gewinn, den sie abwerfen, sind die Läden unterschiedlich teuer beziehungsweise unterschiedlich begehrt, so dass es um einige Geschäfte derbe Auseinandersetzungen zwischen den Banden gibt.

Bandenkriege Gewalt und Tod sind Ihr tägliches Geschäft – gewöhnen Sie sich an den Gedanken. Bis auf gegnerische Gangsterbosse, die Sie mithilfe

in bester Drive-by-Shooting-Manier feindliche Gangster niedermähen. Wunden, die Sie im Kampf davontreiben, werden ausschließlich im Hauptquartier oder einem Versteck kuriert. Sorgen Sie also dafür, dass ständig genügend Schläger auf den Straßen patrouillieren, um Angriffe gegebenenfalls zurückzuschlagen.

Licht und Schatten Bei allen netten Ideen hakt es an einigen Stellen doch gewaltig. So ist Gangsters 2 eigentlich nur auf der Übersichtskarte spielbar. Die gerade noch ansehnliche Grafik bietet einfach zu wenig Übersicht. Auch ein handelsüblicher Türsteher hat weniger Probleme, eine Kneipe zu finden, als Ihre grob animierten Gangster. Diese laufen mit Vorliebe völlig planlos um den

Gangsters 2 ist eigentlich **nur auf der Übersichtskarte** spielbar. Sehr ärgerlich!

eines elend teuren, aber dafür meist erfolgreichen Profikillers ausschalten dürfen, bleibt die Drecksarbeit an Ihnen hängen. Die vollwertigen Mitglieder Ihrer Familie lassen sich, wie aus Echtzeitstrategiespielen gewohnt, markieren und mit ein paar Mausklicks in die Schlacht klicken. Die Waffen können Sie dabei nach Finanzlage frei wählen, ebenso die Fahrzeuge, mit denen Sie durch Ihren Claim jagen oder

Block, wenn sie von A nach B geschickt werden. Spezialisten, die Sie zu einem Geschäft beordern, nehmen seltsamerweise den schnellsten Weg, selbst wenn der sie mitten durch feindliches Terrain und in die offenen Läufe der Gegner führt. Auf die Spitze treiben es die Fahrzeuge. Diese fahren völlig sinn- und pausenlos umher, verursachen Staus und erfüllen im Allgemeinen keinen erkennbaren Sinn.



Nette Seite • Nichts los auf den Straßen in Gangsters 2. So sieht es meist aus. Also kein großer Verlust, auf die Übersichtskarte zu wechseln.



Personalabteilung • Für jeden „Betrieb“ sollten Sie möglichsr fähiges Personal rekrutieren. Herr Lohmeyer ist nicht sonderlich qualifiziert.

OkaySoft online

- » Topaktuell
- » Termine
- » Lagerstatus
- » Hintergrund-Stories
- » Charts, Most Wanted
- » OkaySoft shop-mailer
- » Eingangs-Bestätigung
- » Versand-Bestätigung
- » Terminverschiebungen
- » Storno-Bestätigung
- » OkaySoft service
- » Vorbestellservice
- » US & UK uncut Importe
- » bis 15:30 Sofortversand



Spiele Versand

12 Jahre Service

Tel. 09674-1279 Fax -1294

92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Aliens vs. Predator 2	EV	i.V.	CIA Operative	US	82,90	Emperor: Schlacht ..	DV	83,90	- Generation Pack v2	DV	49,90	Need for Speed 4	DV	29,90	Serious Sam	DA	49,90	Summoner	EV	75,90
Alone in the Dark 4	DV	79,90	Clive Barker's Undying	DA	75,90	Empire Earth *	DV	i.V.	Heavy Gear 2	DV	9,90	Nocturne	DV	19,90	Shogun-Mongol Inv.	DV	29,90	Summoner *	DV	75,90
Anarchy Online *	US	i.V.	Codenamed Eagle	DA	19,90	Eurofighter Typhoon	DV	76,90	Heavy Metal FAKK 2	DV	39,90	Operation Flashpoint	DA	75,90	Sidewinder GameVoice	USB	92,90	Tachyon	DA	22,90
Anno 1503 *	DV	82,90	Commandos 2 *	DV	89,90	Everquest Deluxe Ed.	EV	82,90	Icewind Dale & Heart..	DV	78,90	Operation Flashpoint *	EV	79,90	Siege of Avalon 2	DV	29,90	Train Simulator *	DV	112,90
Anstoss 3	DV	54,90	Conflict Zone	DV	79,90	- Scars of Velious	DA	42,90	- Heart of Winter	DV	46,90	Pharao	DV	26,90	Siege of Avalon 3	DV	29,90	Tribes 2	DA	71,90
Anstoss Action	DV	76,90	Counter-Strike	US	25,90	Evil Dead	DA	76,90	JA 2 unfinished Busin.	DV	28,90	Planescape Torment	DV	39,90	Silent Hunter 2 *	DV	76,90	Tropico	DV	78,90
Aquanox *	DV	75,90	Desperados	DV	79,90	Fallout Tactics	DV	79,90	KISS Psycho Circus	DV	24,90	Pool of Radiance 2 *	DV	i.V.	SOF-AddOn	DA	26,90	Unreal 2 *	EV	i.V.
Arcanum *	DA	65,90	Diablo 2 - Ltd. Edition	DV	39,90	Fallout Tactics	EV	78,90	Kohan	US	119,90	Project IGI	DV	81,90	Soldier of Fortune 2 *	i.V.		Vampire	DV	49,90
Baldurs Gate 2 -DVD	DV	84,90	Diablo 2	EV	64,90	Fallout Tactics	EV	78,90	Lucas Arts 10 Adv.	DV	38,90	Q. 3 -Team Arena	EV	45,90	Star Trek-Away Team	DV	72,90	Vietnam Black Ops	US	89,90
- Throne of Bhaal *	DV	45,90	- Lord of Destruction	DV	59,90	German Airports 1	DA	59,90	Max Payne *	EV	i.V.	Raumschiff Titanic	DV	28,90	- Bridge Commander	DV	i.V.	Warcraft 3 *	DV	i.V.
- Throne of Bhaal *	EV	45,90	- Lord of Destruction	EV	59,90	Game-Hits Vol. 1	DV	29,90	Medal of Honor Allied	EV	i.V.	Red Faction *	US	i.V.	- Dominion Wars *	US	i.V.	Wer wird Millionär?	DV	66,90
Battle Isle 4	DV	29,90	Die Siedler 4	DV	78,90	Gothic	DV	74,90	Mercedes Benz Truck	DV	45,90	Resident Evil 3	DV	39,00	- Voyager	ML	49,90	Worms World Party	DV	59,90
Battlezone 2	DV	22,90	Die Sims -Party o.Ende	DV	36,90	Grim Fandango	DV	24,90	Might & Magic 8	DV	28,90	Return to Castle Wolf	DV	i.V.	- Voyager Exp. Pack	DV	42,90	X-Com Enforcer	US	109,90
Black & White	DV	79,90	Doom 3 *	EV	i.V.	Gunman Chronicles	EV	49,90	Myst 3 Exile	US	134,90	Rune Halls of Valhalla	US	64,90	Starcraft + Broodwar	DV	26,90			
Bundesliga Manager X	DV	85,90	Duke Nukem Forever	EV	79,90	HalfLife -Blue Shift	DV	31,90	- Collectors Edition	US	209,90	Schizim	DV	76,90	Starcraft + Broodwar	DV	26,90			
C&C 2 Yuri's Revenge	DV	i.V.	Emperor Battle for D.	US	99,90	HalfLife -Blue Shift	EV	32,90	Nascar Racing 4	DA	49,90	Schleichfahrt	DV	12,90	Sudden Strike Forever	DV	58,90			

Welcher Spielertyp bin ich?

Ein Typ schnappt Ihnen die Parklücke weg. Wie reagieren Sie?

- a) Wer braucht schon Parklücken? 3 PUNKTE
- b) Ich schieße ihn über den Haufen. Wenn das nicht geht, brülle ich ihn wenigstens zusammen. 1 PUNKT
- c) Ich beanstande höflich, dass das mein Parkplatz war. Und zerkratze ihm später den Lack. 2 PUNKTE



In einem Stadion bricht eine Schlägerei aus. Wie reagieren Sie?

- a) Ich klettere auf eine Absperrung und koordiniere die Schlacht von oben. 2 PUNKTE
- b) Ich stürze mich mit einem „Für die Ehre“ in die vorderste Reihe. 1 PUNKT
- c) Ich trinke mein Bier aus und applaudiere dem Gewinner. 3 PUNKTE

Wenn Sie nicht Sie wären, welche Persönlichkeit wären Sie gerne?

- a) Kermit der Frosch 3 PUNKTE
- b) Eleanor Roosevelt 2 PUNKTE
- c) Russischer Präsident, egal welcher. 1 PUNKT



Was war das Schlimmste, das Sie in Ihrer Kindheit angestellt haben?

- a) Kleineren ihr Essengeld abgenommen. Ist das schlimm? 1 PUNKT
- b) Pfarrers Töchter beim Umziehen beobachtet. 2 PUNKTE
- c) Bis zur Bewusstlosigkeit ferngesehen. 3 PUNKTE



Welches Hobby könnten Sie für sich in Erwägung ziehen?

- a) Schutzgelderpressung, Raub, illegales Glücksspiel ... 1 PUNKT
- b) Sinnlose Tests ausdenken. 3 PUNKTE
- c) So ein Kleingarten, mit Blumen und Vögeln und Bäumen und ... 2 PUNKTE



Wie kommen Sie jeden Monat zu Ihrer Game On!

- a) Ich gehe am ersten Mittwoch im Monat zum Kiosk und kaufe mir eine. 3 PUNKTE
- b) Ich tausche sie beim Händler gegen Erdbeertörtchen und Pilzschnaps ein. 2 PUNKTE
- c) Ich frage, ob ich zehn bekommen kann. Sagt er nein, fliegt sein Laden in die Luft. 1 PUNKT

Auswertung

Lesen Sie doch einfach noch mal den Testbericht.
ein. Beide Spiele könnten für Sie interessant sein.
täglichen Lebens gerne zu greifen aber auch mal
Beim fest im Leben. Sie schauen dem Chaos des
Sie wissen, was Sie wollen, und stehen mit beiden
14-18 Punkte
denstappling. Die Völker 2 gefällt Ihnen sicher.
zuschauen kann. Sie haben das Zeug zum Frie-
gen, wenn man doch in aller Ruhe dem Bewusst-
Blumen, Liebe, Sonnenschein. Warum sich aufre-
10-13 Punkte
Sie machen keine halben Sachen. Immer drauf und
mittendrin. Was erlaubt ist und was nicht, bestim-
men Sie selbst. Sie könnten als Gangster Karriere
machen. Vielleicht sollten Sie aber doch besser
Gangsters 2 spielen.
6-9 Punkte

Fazit:

Philipp Rohwedder: Beide Spiele haben ihre Stärken und Schwächen. So kann Gangsters 2 in Sachen Optik nur bedingt punkten. Hat man sich aber einmal an die schlichte Grafik und die etwas umständliche Menüführung gewöhnt, macht das Spiel wirklich Spaß. Die Völker hingegen sind ein echter Hingucker, leiden bei der Darstellung zu vieler Details aber an Performance-Verlusten. Schnelle Echtzeitstrategie sucht man hier vergeblich. Eher wird genussvoll gesiedelt. In jedem Fall lohnen aber beide Spiele für Fans der Aufbaustrategie einen zweiten Blick.



Keine Frage der Moral • Schlechte Karten für potenzielle Mafiosi: Gangsters 2 hat zu viele Schwächen und verliert den Vergleich mit Die Völker 2 deutlich.

Die Völker 2

Gangsters 2

Mindestens:	
Pentium 2 400 MHz, 64 MB RAM, 8-MB-Grafikkarte	Pentium 2 266 MHz, 64 MB RAM, 4-MB-Grafikkarte
Empfohlen:	
Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte	Pentium 3 400 MHz, 128 MB RAM, 8-MB-Grafikkarte
Getestete Version:	
Deutsche Verkaufsversion	Deutsche Verkaufsversion
MEHR SPIELER	
Spieler pro PC: 1	Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 8	Netzwerk: 8
Internet: 8	Internet: 8
Spieler pro CD: 1	Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,3	Mehrspielerwertung: 3,2
+ Klasse Soundtrack	+ Viele Missionen
+ Komplexe Wirtschaft	+ Cooles 20er-Jahre-Ambiente
+ Knuffige Grafik	+ Nette Story
- Viel Routine	- Staubige Grafik
- Wenig Action	- Miese KI
Grafik: 1,8	Grafik: 2,9
Sound: 1,4	Sound: 2,6
Steuerung: 2,0	Steuerung: 2,7
Solide Aufbaustrategie mit hohem Wuselfaktor.	Nettes Spiel, dem an allen Ecken Schliff fehlt.
Spieldaß: 2,2	Spieldaß: 3,3

Shoppen ohne Ladenschluss!



Operation Flashpoint

PC CD-ROM
PCCD4789
erhältlich DM **69.95**



Alone in the Dark

PC CD-ROM
PCCD3469
erhältlich DM **89.95**



7 Blades

PLAYSTATION 2
P2S0112
erhältlich DM **109.95**



Z2: Steel Soldiers

PC CD-ROM
PCCD4849
erhältlich DM **89.95**



Red Faction

PLAYSTATION 2
P2S0069
erhältlich DM **99.95**



Soul Reaver 2

PLAYSTATION 2
P2S0085
Aug. 01 DM **109.95**



Onimusha

PLAYSTATION 2
P2S0136
erhältlich DM **119.95**



Gran Turismo 3 A-Spec

PLAYSTATION 2
P2S0065
erhältlich DM **119.95**



18 Wheeler

PLAYSTATION 2
P2S0125
Sep. 01 DM **109.95**



Project Eden

PC CD-ROM
PCCD4758
erhältlich DM **89.95**

PC CD-ROM

Anachronox	DM 89.95
Anno 1503	Sept. 01 DM 89.95
Anstoß Action	DM 89.95
Art of Magic	Sept. 01 DM 69.95
Close Combat 5	DM 79.95
Desperados	DM 89.95
Die Gilde	Aug. 01 DM 79.95
Die Völker 2	DM 89.95
Edge of Chaos (I-War 2)	DM 79.95
Europa Raser	DM 59.95
Evil Twin	Sept 01 DM 79.95
Far Gate	DM 69.95
Frontierland	Sept. 01 DM 89.95
Myst 3: Exile	Sept. 01 DM 89.95
Original War	DM 69.95
Paris Dakar Rally	DM 79.95
Project Eden	DM 89.95
Red Faction	Sept. 01 DM 89.95
Sheep Dog n' Wolf	Sept. 01 DM 89.95
Squad Leader	DM 79.95
Star Trek Voyager Add On	DM 39.95
Starship Troopers	Aug. 01 DM 69.95
Startopia-Die Raumstation	DM 79.95
Summoner	DM 79.95

PlayStation 2

18 Wheeler	Sept. 01 DM 109.95
Alone in the Dark	Sept. 01 DM 109.95
Bundesliga Manager X	Aug. 01 DM 109.95
Conflict Zone	Sept. 01 DM 109.95
Ephemeral Fantasia	DM 109.95
Extreme G3	Aug. 01 DM 99.95
Flucht von Monkey Island	Aug. 01 DM 119.95
Fur Fighters - Viggo's R.	DM 99.95
Gauntlet Dark Legacy	DM 109.95
Giants	DM 109.95
Hidden Invasion	DM 109.95
Le Mans	DM 129.95
MDK 2: Armageddon	DM 99.95
MTV Music Generator 2	DM 109.95
NBA Street	DM 119.95
Operation: Winback	DM 119.95
Paris Dakar Rally	Aug. 01 DM 99.95
Rumble Racing	DM 119.95
Shadow Man 2	Aug. 01 DM 109.95
Star Wars: Super Bombad R.	DM 119.95
Summoner	DM 109.95
UEFA Challenge	DM 99.95
World Rally Champ. 2001	Sept. 01 DM 119.95
Zombie Revenge	Aug. 01 DM 109.95

Lieferung innerhalb Deutschlands:

Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr.
UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote, solange der Vorrat reicht. * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr).



Topspiel



Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis



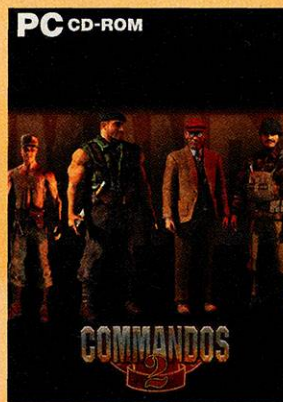
Portofreie Sonderlieferung*



Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!



Neuheiten – ab sofort erhältlich



Commandos 2

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4897
erhältlich DM **89.95**

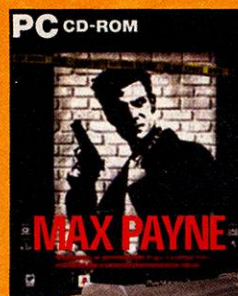


Commandos 2



Red Faction

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4963
erhältlich DM **89.95**



Max Payne

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4400
erhältlich DM **89.95**
Designänderung Vorbehalten.



(0931) 35 45 255

Mo. - Fr. 8:30-20:00 Uhr,

Sa. 9:30-17:30 Uhr oder 24h unter: www.gameplay.de



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



Schweregewicht • Die dreiläufige Schrotflinte beweist ihre Durchschlagskraft im Kampf gegen die Abgesandten der Finsternis.

[FAKTEN]
 Entwickler: Darkworks
 Vertrieb: Infogrames
 Preis: Ca. DM 90,-
 USK: Ab 16 Jahren
 Erscheint: 4. Quartal 2001
 Online: www.aloneinthedark.com

alone in the dark 4: the new nightmare



Auf Shadow Island tobt der Irrsinn. Höllische Kreaturen lauern geifernd auf ihre Opfer: Unseliges Treiben hat die Pforten zu der dunkelsten aller Welten geöffnet und deren Bewohner dinieren bevorzugt **Menschenfleisch**. Zwei Helden stemmen sich gegen die Kräfte der Finsternis.

Detektiv Edward Carnby ist mit der Ethnologin Aline Cedrac auf den Weg nach Shadow Island. Sein Freund und Kollege Fiske ist bei Ermittlungen auf der Insel ums Leben gekommen. Carnby übernimmt dessen Auftrag und auf Wunsch des Auftraggebers Johnson begleitet ihn die Wissenschaftlerin Cedrac – eine Expertin für altindianische Sprachen. Ihr Ziel: Sie sollen okkulte Steintafeln eines Indi-

anerstammes auffinden und deren Inschriften entziffern. Carnby möchte natürlich auch noch die offene Rechnung mit dem oder den Mördern seines Freundes begleichen. Doch schon auf seinem Flug nach Shadow Island wird das Ermittlerteam getrennt: Das Flugzeug wird von einer Kreatur attackiert und die beiden können nur durch einen Sprung mit dem Fallschirm aus der Todesfalle entkommen. Beide landen

Friss Schrot • Diese Bestie ist hartnäckig – erst die dritte Ladung unserer Schrotflinte bringt sie zur Reason.



Fingerzeig • Schnell merken Sie, dass auf Shadow Island unheimliche Dinge vor sich gehen – sabbernde Bluthunde und Monster kreuzen Ihre Wege.



Sinister • Dunkle Gräfte und Geheimgänge sorgen für Anspannung: Wer oder was lauert hinter der nächsten Ecke?

wohlbehalten auf der Insel, aber an verschiedenen Orten.

Zwei Wege, gleiches Ziel Wahlweise übernehmen Sie die Rolle von Detektiv Carnby oder die von Aline Cedrac. Schöner Nebeneffekt: Es macht Sinn, das Spiel zweimal durchzuspielen, da sich der Handlungsablauf je nach Wahl des Protagonisten unterscheidet. Sie müssen sich durch die Insel und das Anwesen der Familie Morton schlagen, um dem Geheimnis der Schrifttafeln auf die Spur zu kommen und mithilfe von magischen Statuen die geöffneten Pforten der Hölle wieder pfropfendicht zu verschließen.

Waffenkammer Um Ihnen die Arbeit bei der Abwehr von Angriffen diverser Monstrositäten oder bissigem Getier zu erleichtern, stehen Ihnen eine Reihe prächtiger Waffen zur Verfügung: Alines Colt oder Carnbys doppelläufiger Revolver sind die Standardwaffen. Im Laufe des Spieles jedoch

entdecken Sie weitere Schönheiten der Vernichtung: Eine dreiläufige Schrotflinte, ein Plasmawerfer und ein Lasergewehr sind einige der schweren Geschütze mit denen Sie den Beelzebub austreiben können. Aber natürlich steht nicht simple Action im Mittelpunkt – Informationen müssen gesammelt, Geheimtüren gefunden und Rätsel gelöst werden. Im fortschreitenden Spielverlauf werden Gegner zunehmend zäher und die Rätselstellungen anspruchsvoller. Ausrüstungsgegenstände, wie Erste-Hilfe-Pakete, Brecheisen, Karte, Tagebücher und Notizen runden Ihre Ausrüstung ab. Besonders die kleine Taschenlampe erweist sich als sehr nützlich – zum Ausleuchten dunkler Ecken oder wenn eine boshafte Kreatur wieder einmal am Lichtschalter herumspielt ...

Camera obscura Atmosphärisch wie optisch reicht *The new Nightmare* zwar nicht an *Clive Barkers Undying* heran, den-

noch ist der Gruselfaktor angenehm spürbar und die Story um den ewig währenden Kampf gegen das Böse fesselt. Die Kamera, die das Spielgeschehen aus wechselnden Perspektiven beäugt, verleiht dem Spiel einen skurrilen Touch. Mit den so genannten Speicheramuletten können Sie an jedem Punkt des Spieles abspeichern. Doch Vorsicht! Die goldenen Helferlein stehen Ihnen nur in begrenzter Zahl zur Verfügung. Kleines Manko: Die Dialogabfolge ist nicht immer sinnvoll, wenn Sie andere Wege einschlagen, als die Entwickler eigentlich geplant haben.

Christian Klinger: „Grafisch zwar nicht auf der Höhe der Zeit ist *The new Nightmare* dennoch ein gelungenes Sequel der Serie. Die düstere Stimmung sowie der ausgewogene Mix zwischen Action- und Rätselanteilen lassen den Spieler in die Welt von *Shadow Island* eintauchen. Liebhaber der Serie können zugreifen, sollten aber keine Innovationen erwarten.“

Alone in the Dark

Mindestens:
Pentium 2 300, 64 MB RAM,
4xCD-Rom, 250-MB-Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 500, 128 MB RAM,
8xCD-Rom, 400-MB-Festplatte

Getestete Version:
Review Code German

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: –

Internet: –

Spieler pro CD: 1

Mehrspielerwertung: –

- + Grusel-Faktor
- + Gelung. Action-Rätsel-Mix
- + 2 versch. Handlungsstränge
- Kleinere Grafikfehler
- Dialogabfolge nicht sinnvoll

Grafik: 3,1

Sound: 2,6

Steuerung: 2,5

Gruseliges Rätselraten mit Biss.

Spielspaß: 2,6

RUNE: halls of valhalla

[FAKTEN]
 Entwickler: Human Head Studios
 Vertrieb: Take 2
 Preis: Ca. DM 50,-
 USK: Ab 18 Jahren
 Erscheint: Bereits erhältlich
 Online: www.take2.de

Riesige Äxte, Schwerter und Hämmer waren Ihre Werkzeuge in Rune. Nicht anders beim Rune **Online-Spiel** Halls of Valhalla. Schärfen Sie also Ihre Klingen für **ehrenhafte Kämpfe** gegen menschliche Gegner!

Einsam stehen Sie in der Arena Ihrem Widersacher gegenüber. Sie rennen mit der ZwergeNEXT auf Ihren Gegner zu, täuschen einen Schlag an, springen mit einem Salto über ihn hinweg und schlagen zu. Ein wenig gekürzt liegt Ihr Rivale blutend auf dem Boden. Sie sind bereit für den nächsten Kampf. Der hier beschriebene Arena-Modus ermöglicht wie schon beim ersten Quake Rocket Arena den Zweikampf. Der Gewinner

bleibt in der Arena und wartet auf einen neuen Herausforderer. Er bleibt so lange auf dem Spielfeld, bis ein Gegner ihn zu schlagen vermag.

Blutiger Basketball Der zweite neue Team-Modus Headball ist noch blutiger und erinnert an Basketball. Hier versuchen Sie, den gegnerischen Team-Mitgliedern verschiedene Körperteile abzuschlagen – um diese dann durch eine Art Korb zu werfen. Die schon erfolgreichen

Modi, Deathmatch und Team-Deathmatch, aus dem Original haben es ebenfalls in das neue Spiel geschafft, der Einzelspieler-Modus dafür nicht. Halls of Valhalla ist somit ein reines Online-Spiel, leider ohne Bots (vom Computer gesteuerte Gegner). Dafür werden Ihnen 33 neue Arenen geboten, deren Leveldesign durch verschiedene Ebenen und Raumaufteilungen vor allem im Teamspiel taktische Tiefe ermöglichen. Vor allem erfahrene Spieler dürften

dies gerne hören. Etwas unausgeglichen zeigen sich dagegen die Waffen, wer im Deathmatch (jeder gegen jeden) als erster die besten Waffe hat, hat einen zu großen Vorteil.

Bernd Berheide: Ich muss zugeben, dass Halls of Valhalla ein Spiel für mich ist. Der Kampf mit martialischem Gerät gegen andere Online-Recken ist einfach sehr spannend – vor allem im Team. Trotz des relativ geringen Preises ist das Spiel aber eher was für Fans.



Tanz der Walküren • Diese Mädels gehören zu den neun dazugekommenen Models. Frauen mit großen Schwertern sehen auch cool aus!

Kopfball • Beim Spiel-Modus Headball gilt es, Köpfe abzuschlagen und diese in blitzende Öffnungen zu werfen.

Rune: H. of Valhalla

- Mindestens:**
 Pentium 2 300, 64 MB RAM,
 4xCD-ROM, 88-MB-Festplatte
- Empfohlen:**
 Pentium 2 500, 128 MB RAM,
 8xCD-ROM, 462-MB-Festplatte
- Getestete Version:**
 Deutsches Gold-Master
- MEHRSPIELER**
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 16
Internet: 32
Spieler pro CD: 1
- + Stimmungsvolle Grafik
 - + Gelungene Animationen
 - + Große Waffen
 - Wenige Spielmodi
 - Waffen unausgeglichen

Grafik: 1,6

Sound: 1,8

Steuerung: 1,8

*Spaßige Axtschwingerei –
 Alternative zur Railgun.*

Mehrspieler: **2,6**



Blecheinis • In der deutschen Version sind Droiden im Einsatz, um die Überlebenden und die Beweise für die Experimente zu vernichten.



Überraschung • Ein stählerner Koloss stellt sich uns in den Weg – „Abtauchen“ ist angesagt.

half-life: blue shift

Des Menschen Torheit hat wieder ein Tor geöffnet, das lieber versiegelt geblieben wäre. Resultat: **Außerirdische Parasiten** streunen auf der Suche nach potenziellen Opfern umher und ein neuer Held wird geboren.

[FAKTEN]

Entwickler: Gearbox Vertrieb: Vivendi Universal
Preis: Ca. DM 40,- USK: Ab 16 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.half-life.de/blueshift

Im Westen nichts Neues, so könnte man *Blue Shift* kurz und bündig zusammenfassen. Wieder steht der Forschungskomplex Black Mesa im Mittelpunkt der Handlung. Dieses Mal übernehmen Sie den Part des Wachmannes Barney Calhoun und versuchen, in dem Inferno zu überleben, das allzu neugierige Wissenschaftler ausgelöst haben. Kaum hat der Knabe nämlich seinen Schichtdienst aufgenommen, fängt der ganze Schlamassel an: Ein fehlgeschlagenes Experiment hat außerirdisches Gezücht aus einer anderen Dimension freigesetzt. Natürlich wollen diese Aliens nicht nach Hause telefonieren, oh Wunder, sondern betrachten Menschen vielmehr als eiweißreichen Snack für ihren Speiseplan. Bei dem Versuch, doch noch das

Rentenalter im Stück zu erreichen, ballern, bomben und hetzen Sie durch die alienverseuchten Räumlichkeiten von Black Mesa, müssen sich auch noch den Killerkommandos des Konzerns – in der deutschen Version von Gefechtsdroiden dargestellt – stellen und werden mittels fortschrittlicher Transporttechnik in die Welt der ätzenden Aliens gebeamt.

Parallelhandlung *Half-Life*-Experten erkennen sofort: *Blue Shift* spielt parallel zu den Geschehnissen, die in *Half-Life* und *Opposing Force* stattgefunden haben. Wie es sich für einen anständigen *Half-Life*-Abteiler gehört, steht die Action im Mittelpunkt, es muss aber auch das eine oder andere knackige Rätsel gelöst werden. Leveldesign, Optik und Waffen

sind wohl bekannt – bahnbrechende Neuerungen waren allerdings auch nicht zu erwarten. Zwischen fünf und sieben Stunden dauert der Nostalgetrip. Als Zugabe enthält *Blue Shift* noch das so genannte „High Definition Pack“, eine Art Beauty-Farm für den Urvater *Half-Life* und das erste Add-on *Opposing Force*. Optik und Effekte der Charaktere und Waffen werden aufpoliert. Weiteres Feature: Der Multiplayer-Modus von *Opposing Force*.

Christian Klinger: „Frischlinge bekommen zu einem fairen Preis einen Einstieg in das *Half-Life*-Universum geboten. Veteranen können sich auf einige nostalgische Stunden freuen und ihre Sammlung komplettieren. Letzteren sei ausschließlich die höchste Schwierigkeitsstufe empfohlen.“

Half-Life: Blue Shift

Mindestens:
Pentium 2 233, 32 MB RAM,
2xCD-Rom, 400-MB-Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 500, 128 MB RAM,
8xCD-Rom, 400-MB-Festplatte

Getestete Version:
Deutsche Verkaufsversion

MEHR SPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: 32

Internet: 32

Spieler pro CD: 1

Mehrspielerwertung: 2,2

+ Prickelnde Atmosphäre

+ Günstiger Preis

+ Nostalgiebonus

- Keine Neuheiten

- Kurze Spielzeit

Grafik: 2,4

Sound: 2,0

Steuerung: 1,8

Langsam wird es Zeit
für *Half-Life 2*.

Spielspaß: 2,5

Ein Dämon macht noch keinen Sommer

– zwei hingegen sorgen
für mächtig Ärger. Wer
den mal wieder ausbaden
darf, müssen wir Ihnen
bestimmt nicht erklären.

diablo 2

lord of destruction

[FAKTEN]

Entwickler: Blizzard

Vertrieb: Vivendi Universal

Preis: Ca. DM 50,-

USK: Geeignet ab 16 Jahren

Erscheint: 29. Juni 2001

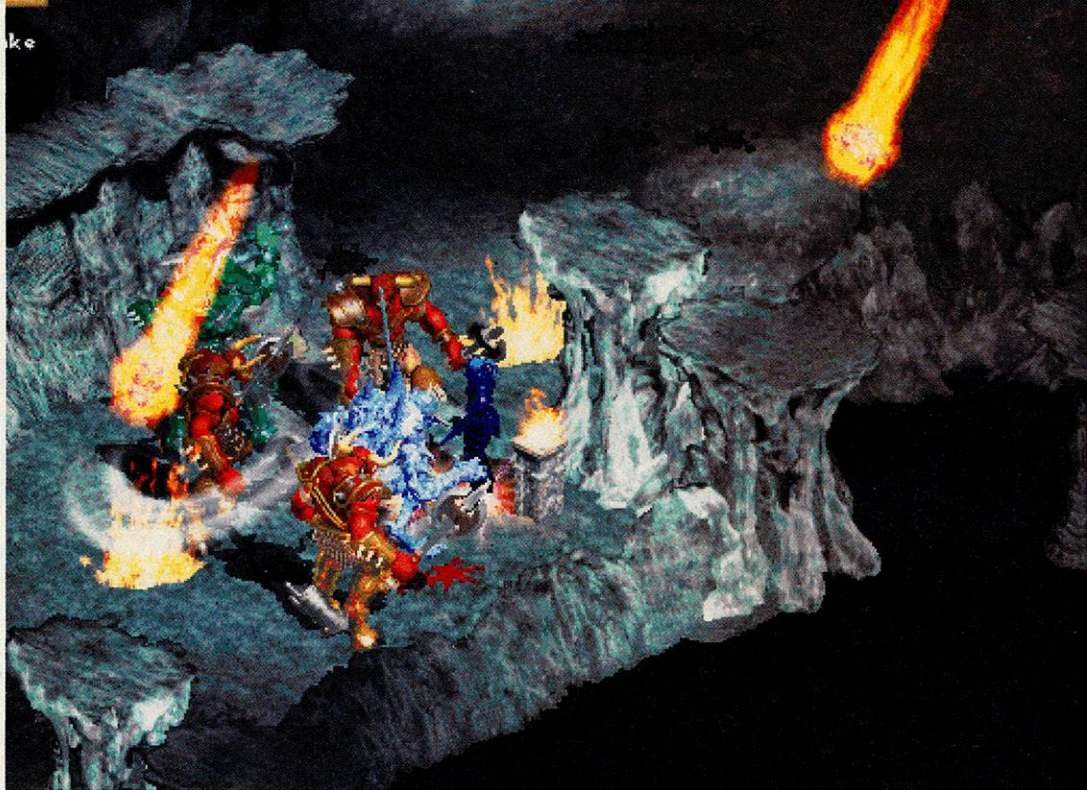
Online: www.blizzard.de/diablo2exp

Knapp zwei Jahre nach seinem Erscheinen erfreut sich *Diablo 2* noch immer ungebrochener Beliebtheit. Erste Abnutzungserscheinungen lassen sich allerdings selbst mit rosaroter Action-Rollenspiel-Brille nicht verleugnen. Um die Fangemeinde bei der Stange zu halten, schiebt Entwickler Blizzard – wie gewohnt – eine aufwendige Erweiterung nach. Schon die spielbare Beta-Version von *Lord of Destruction* machte richtig Laune. Zwei neue Charakterklassen, ein frisch designter Akt und die längst überfällige Auflösung von 800x600 Bildpunkten ließen für das fertige Spiel

Die Wartezeit auf Lord of Destruction hat sich auf jeden Fall gelohnt.

einiges erwarten. Um es gleich vorwegzunehmen: Die Wartezeit hat sich gelohnt.

Von Brüdern und Helden Der Bösewicht des neuen Aktes hört auf den Namen Baal, ist ein Bruder von Erzschorke Diablo und auch sonst nicht gerade ein Sympathieträger. Da ihm der Tod seiner Familienmitglieder gehörig gegen den Strich ging, setzte er sich in Richtung Barbaren-Hochland ab und terrorisiert seitdem die ortsansässige Bevölkerung. Die wiederum ist über den Quälgeist alles andere als erfreut, regt sich ordentlich auf und bittet schließlich Sie um Hilfe. Ehrensache, dass Sie sich da nicht lange bitten lassen, das Schwert wetzen und der dämonischen Sippschaft ein für alle Mal das sadistische Handwerk legen. Dazu bedienen Sie sich entweder der altbekannten Charakterklassen des Originalspiels oder legen mit Druide und Assassine los. Entscheiden Sie sich für eine der



Flotter Zweier • Im Duett räumen Druide und Assassine so richtig auf.



Alte Bekannte • Auch die Zauberin macht im neuen Akt eine gute Figur.



Trapper-Lady • Die Fallen der
Assassine erwiesen sich im
Test als wenig wirkungsvoll.

Typisch • So sieht das Leben eines Druiden aus: Tiere ins Getümmel schicken und in aller Ruhe mit Elementar-Magie unterstützen.

beiden neuen Klassen, gehört zunächst das erneute Durchspielen der ersten vier Akte zum Pflichtprogramm. Sowohl der naturverbundene Bursche mit den Tierfellen als auch die Furie in der schwarzen Lederkluft wirken erfrischend neu, spielen sich aber leider nicht so. Während sich der Druide auf selbst beschworene Wölfe

Liebe zum Detail Wett gemacht wird dieses Manko durch den nahezu perfekt gestalteten fünften Akt. Von Beginn an kämpft und zaubert es sich, dass es eine wahre Pracht ist. Die Monster stürmen in ganzen Horden auf Sie zu, die einzelnen Spielabschnitte sind gigantisch groß und die neuen Quests sinnvoll in die Story in-

Rüstungen zu bedenken – da hat jemand seine Hausaufgaben gemacht. Was könnte man für einen Spaß haben, hätte Blizzard auch das missratene Speicher-System korrigiert. Größere Karten sind ja erfreulich, wenn man die aber zweimal durchlaufen muss, weil das Battle.net abgestürzt ist, kommt noch immer unnötiger Frust auf.

Jochen Gebauer: Da hat Blizzard einen so schönen Akt gezaubert, die kleinen Schnitzer ausgebügelt und dann reibe ich mir bei den neuen Klassen verwundert die Augen und frage mich, ob ich das nicht alles schon mal gesehen habe. Macht aber fast gar nichts, denn irgendwo zwischen all den Neuerungen haben die Jungs von Blizzard auch den guten alten Diablo-Sammelieber-Virus versteckt. Und wie bei jeder Sommergrippe hat's mich auch diesmal wieder erwischt.

und Bären verlässt, mehr im Hintergrund lauert, dazu ab und an mit einem Zauberspruch nachhilft und somit frappierend an den Nekromant erinnert, lässt sich die Assassine in gewohnter Nahkampf-Manier wie ein Paladin steuern. Schade, aus den frischen Fähigkeiten hätte man deutlich mehr rausholen können.

tegiert. Die Übersicht ist dank 800x600 endlich so, wie es sich für ein Spiel dieser Klasse gehört und auch die kleinen Schönheitsfehler des Originalspiels gehören der Vergangenheit an. Mehr Platz in der Schatztruhe, ein schnelleres Reparieren von Gegenständen und die Möglichkeit, angeheuerte Söldner mit Waffen und

Die **Übersicht** ist **dank 800x600** endlich so, wie es sich für ein Spiel dieser Klasse gehört.

Diablo-2-Add-on

Mindestens:
Pentium 2 233, 32 MB RAM,
800-MB-Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 500, 128 MB RAM,
2-GB-Festplatte

Getestete Version:
Deutsche Verkaufsversion

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: 8

Internet: 8

Spieler pro CD: 1

Mehrspielerwertung: 1,8

+ Auflösung von 800x600

+ Komplett neuer Akt

+ Viele neue Gegenstände

- Druide und Assassine ähneln den bekannten Klassen zu stark

Grafik: 2.5

Sound: 2.4

Steuerung: 1.9

*Nicht ganz perfekt, aber
hochgradig suchterregend.*

Spielspaß: 1,8

Schluss mit Herumrätseeln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC-Games-Sonderheft **Tipps & Tricks** mit Vollversion, Cheats und Patches auf zwei CDs.

180 Seiten prall gefüllt mit aktuellen Tipps & Tricks zu allen wichtigen Spielen der letzten Monate.

Ab sofort überall im Zeitschriftenhandel.



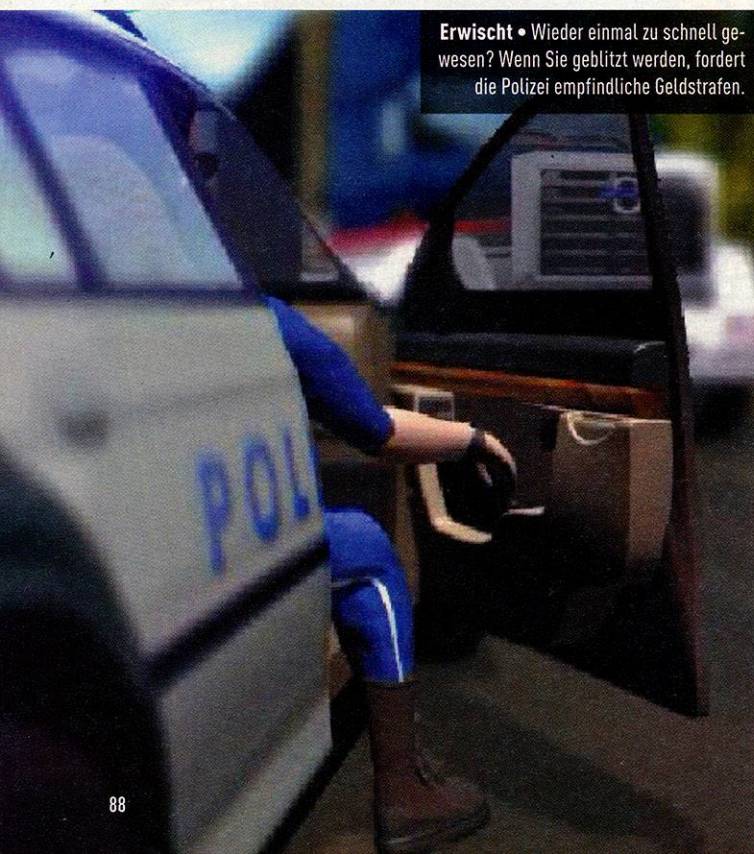


King of the Road

Info-Overkill • In der Statuszeile oben sehen Sie Ihren Auftrag, die Tank- und Schadensanzeige. Die Straßenkarte kann gezoomt werden und zeigt Ihr Fahrtziel an.

[FAKTEN]
 Entwickler: SoftLab-Nsk/Ascaron
 Vertrieb: Infogrames
 Preis: Ca. DM 80,-
 USK: Ohne Altersbeschränkung
 Erscheint: Juni 2001
 Online: www.ascaron.com/deutsch/kotr.html

Hmm, ein merkwürdiger Spielstart: Sie hocken **im Cockpit Ihres 40-Tonners** und wissen zunächst gar nicht, was eigentlich zu tun ist. Wo sind die typischen Schaltflächen und ist das überhaupt **eine Wirtschaftssimulation?** Ganz ruhig, hier folgt die Aufklärung:



Erwischt • Wieder einmal zu schnell gewesen? Wenn Sie geblitzt werden, fordert die Polizei empfindliche Geldstrafen.

Jawohl, *King of the Road* ist eine WiSim, aber eine mit Rennspiel-Anleihen und damit von etwas anderer Machart. Typische Klickmenüs werden Sie hier nämlich nicht finden. Bei Bedarf kann ein Teil des 3D-Fensters per Tastendruck mit einem Menü überblendet werden, ansonsten läuft das gesamte Spiel in der 3D-Ansicht ab. Ihre Aufgabe: Liefern Sie auf realistischen Straßen Waren von Punkt A nach B. Vermeiden Sie dabei möglichst Ärger mit der allgegenwärtigen Polizei und seien Sie flinker als die Computer-Konkurrenz, um fette Prämien abzusahnen. Mit den Prämien rüsten Sie Ihr Fahrzeug etwa mit ABS-Systemen, Spezial-

reifen oder Radarwarnern aus. Bei zügiger Lieferung erwerben Sie Lizenzen, die Sie dazu berechtigen, weitere Lkws zu kaufen und Fahrer einzustellen. Erst wenn Sie 51 Prozent des gesamten Warentransportes kontrollieren, sind Sie der „King of the Road“.

Ausdauer lohnt sich Was alles in dem Programm steckt, entdecken Sie erst mit fortschreitender Spielzeit. So dürfen Sie etwa problemlos im Führerhaus von 26 Fahrzeugen Platz nehmen. Diese sehen nicht nur anders aus, sie steuern sich auch völlig anders. Wenn Sie zum Beispiel einen amerikanischen Peterbilt-Truck kutschieren, können Sie zwar wesent-

lich mehr Ladung aufnehmen und auch fettere Prämien absehen, in engen Kurven wird das Manövrieren aber zur Angelegenheit für Könner, weil Ihr Auflieger mächtig zum Kurvenaußen schiebt. Mögen Sie es lieber flinker, dann steigen Sie doch in einen BMW M5 um und schmuggeln Diamanten. Aber Vorsicht: Mit etwas Pech

Hier darf getunt werden Wussten Sie, dass *King of the Road* in den USA unter dem Namen *Hard Truck 2* erschien und Ascaron das Ur-Programm fast ein Jahr lang bearbeitete? Das hat sich auch grafisch gelohnt: Während der Fahrt klatschen Ihnen nun mitunter Wassermassen auf die Scheibe, der Tag- und Nachtwech-

gibt es genug Konfigurationsmöglichkeiten. Das gilt zum Glück ebenfalls für die präzise Spielsteuerung. *King of the Road* können Sie locker mit der Tastatur zocken, zudem ist der Einsatz eines Force-Feedback-Lenkrades möglich. Während die möglichen Rennen und besonders der Modus „Truck-Fußball“ für Mehrspieler-Duelle aufgesetzt wirken, macht *King of the Road* aufgrund des vom Einheitsbrei abweichenden Spielprinzips allein wirklich Spaß. Größtes Manko: Nach ein paar Stunden Raserei kennen Sie jeden Kieselstein auf der Strecke, trotz des 200 Kilometer langen Streckennetzes.

Christian Bigge: *King of the Road* macht einem den Einstieg wirklich nicht leicht. Doch je länger Sie hier bei der Lenkstange bleiben, desto mehr Spielspaß werden Sie aus der WiSim, äh, dem Rennspiel – ach, egal – herausquetschen.

King of the Road



Mindestens:

Pentium 2 350, 64 MB RAM, 250-MB-Festplatte

Empfohlen:

Pentium 3 500, 128 MB RAM, 540-MB-Festplatte

Getestete Version:

Betamaster 1.0

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: 8

Internet: 8

Spieler pro CD: 1

Mehrspielerwertung: **2,7**

- + Zweckmäßige Grafik
- + Motivierendes Spielprinzip
- + Guter Karrieremodus
- Rudimentäre Ingame-Menüs
- Fehlendes Tutorial

Grafik: 2,6

Sound: 2,8

Steuerung: 2,7

Trotz Schwächen: gelungener Mix mit Tiefgang.

Spielspaß: **2,5**

King of the Road hieß in den USA Hard Truck 2 und wurde von Ascaron ein Jahr bearbeitet.

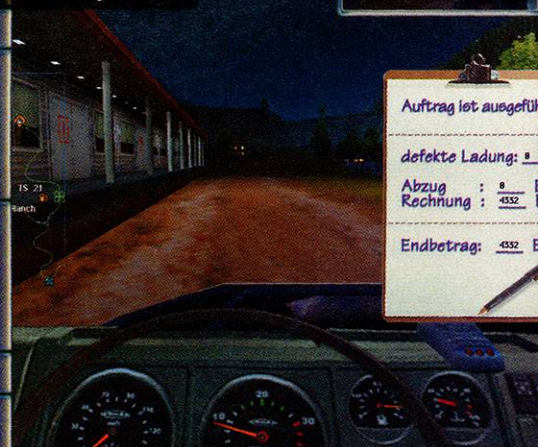
heftet sich bald die Mafia an Ihre Fersen und feuert aus allen Rohren. Zum Glück können Sie Fahrzeugschäden jederzeit in Werkstätten reparieren lassen, solange Sie noch flüssig sind. Witzig ist auch, dass Ascaron in das 150 Kilometer lange Streckennetz zusätzlich rund 50 Kilometer an Abkürzungen eingebaut hat, die erfahrenen Piloten satte Liefervorteile bringen.

sel taucht die Strecken in stimmungsvolle Farben und Rauchschwaden steigen von qualmenden Reifen oder Dieselschloten auf. Grundsätzlich nett, trotz einiger sehr grober Polygonflächen! Problemlos lässt sich im Hauptmenü – übrigens das einzige klassische Schaltfenster – die Auflösung bis auf 1.600x1.200 Bildpunkte hochschrauben, doch auch für schwächere Rechner

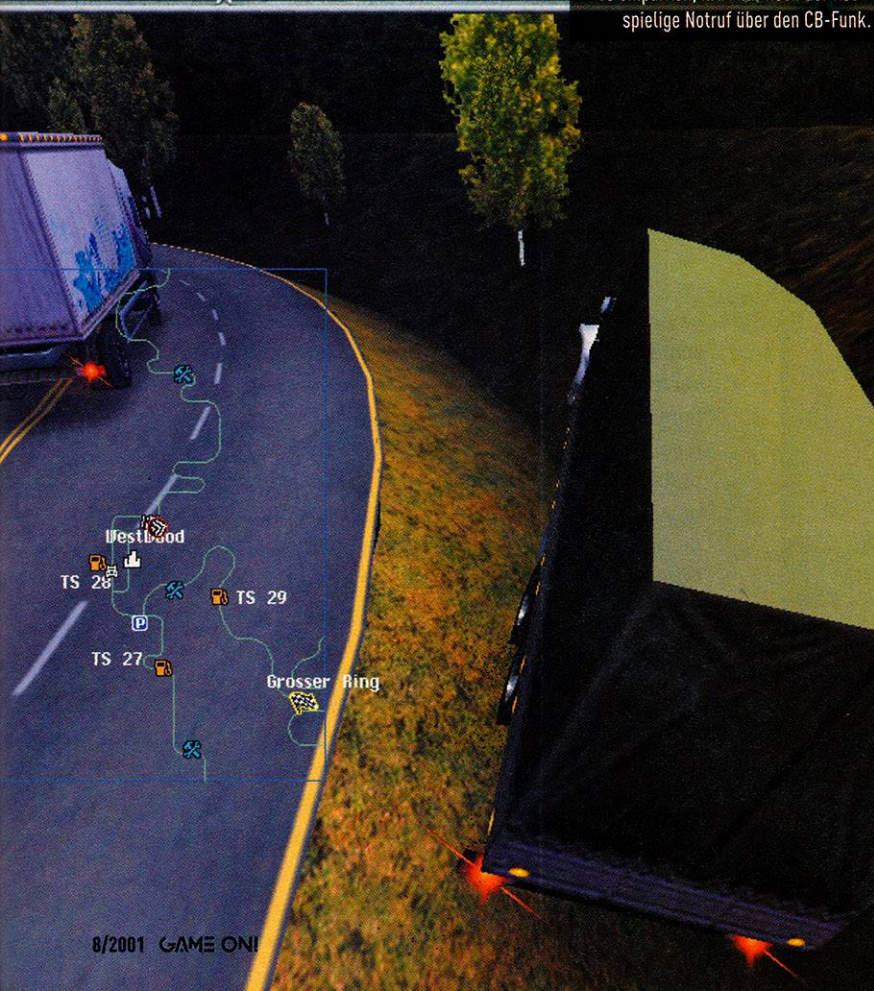
RESTZEIT 14:07
km/h
AUTOMATIK 1
5x100 UpM

Ende Gelände • Wenn Sie Ihren Truck so einparken, hilft nur noch der kostspielige Notruf über den CB-Funk.

Erlidigt • Haben Sie eine Ladung abgeliefert, winkt eine Prämie. Je schneller Sie waren, desto mehr Knete gibt's.



Rarität • Das Hauptmenü ist der einzige klassische Menübildschirm im Spiel. Dafür wurde hier an Konfigurationsmöglichkeiten nicht gespart.



Geschwindigkeitsrausch. • Gran Turismo 3 A-Spec bringt das Genre der Renn-Simulationen in eine neue Dimension.

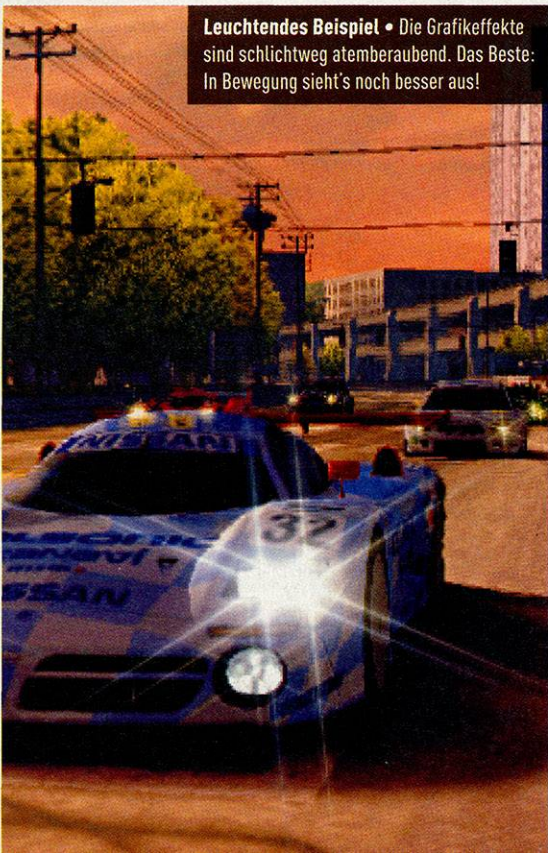


gran turismo a-spec

[FAKTEN]
Entwickler: Polyphony Digital
Vertrieb: Japanische Import-Version
Preis: Ca. DM 130,-
USK: Keine Altersbeschränkung
Erscheint: 20. Juli 2001
Online: www.playstation2.de

W-W-W-Was für ein Spiel! Nachdem wir die **japanische Verkaufsversion** gespielt hatten, war klar: Die Wartezeit bis zum europäischen Release in einem Monat wird ultrahart. Lesen Sie selbst, warum das so ist.

Leuchtendes Beispiel • Die Grafikeffekte sind schlichtweg atemberaubend. Das Beste: In Bewegung sieht's noch besser aus!



Gran Turismo 3 A-spec (kurz: GT 3) konnte bereits im Vorfeld viel Lob für sich verbuchen. Doch es ist oft genug vorgekommen, dass ein hoch gelobtes Spiel schließlich nicht hielt, was es versprach. Anders bei GT 3. Die Vorschusslorbeeren waren berechtigt. Da wäre als Erstes die phänomenale Optik zu nennen. Die Screenshots können da nur einen Hinweis auf die Güte der Grafik geben, absolut beeindruckend wirken die Effekte aber in Bewegung. Wenn sich das Licht der Scheinwerfer auf der welligen Strecke spiegelt und bei jeder Bodenwelle der Lichtkegel andere Bereiche des Strecken-Abschnitts beleuchtet, wird es schwer, zwischen GT 3 und der Realität zu unterscheiden. Das Erstaunlichste an den Texturen ist, wie perfekt die Reflexionen geraten sind. Auf einer lackierten Oberfläche sehen selbst Schatten anders aus als auf einem Aufkleber – genial! Solch grafische Qualität hat es noch in keinem Spiel auf der PS2 gegeben. Doch was nutzt die beste Grafik, wenn das Spiel langweilt? Eben – nichts. Wie sieht es also mit der Spielbarkeit aus? Was würde ein verwöhnter PC-Simulations-Freak dazu sagen? Im Falle von GT 3 können wir es Ihnen verraten: Er würde den Mund vor Staunen nicht mehr schließen können! In der Vermittlung des Fahrgefühls ist die Gran Turismo-Serie

Diesen Monat im Test:

Gran Turismo 3 A-spec (angespielt)	S. 90
NBA Street	S. 95
Onimusha	S. 94
Red Faction	S. 95

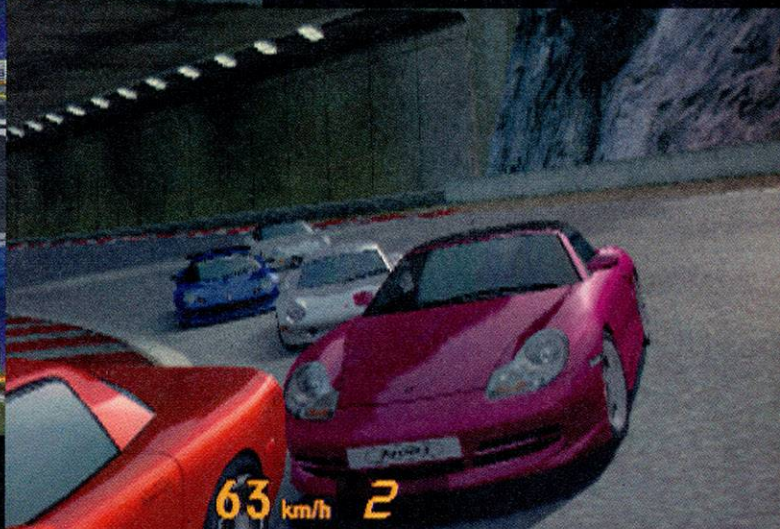


Leuchten • Im Vordergrund sehen Sie den Gewinner der 24 Stunden von Le Mans des vergangenen Jahres.

Porsche? • Da Electronic Arts die Lizenz für Porsche hält, übernahm Sony die Versionen der Tuning-Firma RUF.



Gegeneinander • Im Splitscreen-Modus lässt sich ein schnelles Duell fahren. Via i-Link können zudem bis zu sechs Konsolen vernetzt werden.



derzeit unschlagbar. Man hat das Gefühl, selbst im Cockpit zu sitzen: Sie „erfahren“ förmlich jede Nuance der Strecken hautnah. Bodenwellen machen sich nicht nur durch die exakte Verwendung der Rumble-Funktion des Gamepads bemerkbar. Physikalisch korrekt sinkt der Wagen auf der entsprechenden Seite kurz ein, je nachdem, welches Fahrzeug Sie gewählt haben und wie Federung und Reifendruck einge-

stellt sind. So werden auch schnell Veränderungen des Setups im Tuning-Shop deutlich. Es versteht sich von selbst, dass jedes der über 160 Autos ein unterschiedliches und realistisches Fahrverhalten an den Tag legt.

Kaum Kritikpunkte Okay, ein paar Dinge gäbe es trotz aller Perfektion noch immer zu verbessern. So ist ein Schadensmodell leider nicht vorhanden

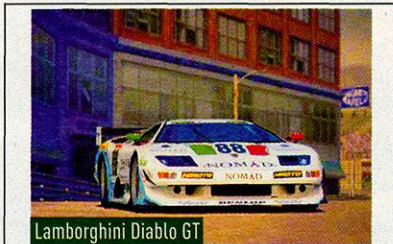
und es drohen daher keine Ausfälle bei Kollisionen. Bei den Rallye-Strecken wird immer noch zu extrem gedriftet, wenn auch bei weitem nicht mehr so übertrieben wie beim Vorgänger. Vermissen wird der GT 2-Fan zudem den Vierfach-Splitscreen-Modus. Dafür können aber nun via i-Link-Kabel bis zu sechs Spieler gleichzeitig antreten, eine Option, die auch für die PAL-Version geplant ist.

Wochenlangers Spielspaß garantiert Während der Arcade-Modus lustvolle Quickies ermöglicht, sorgt der GT-Mode dafür, dass Sie lange Zeit mit keinem anderen Spiel liebäugeln werden. Bevor Sie aber überall richtig loslegen dürfen, müssen Sie durch Fahrtests diverse Rennlizenzen erwerben. Haben Sie die Lizenzen in der Tasche, werden Sie im GT-Modus zum Rekordjäger. Denn wenn's mal nicht für die beste Zeit reicht,

Mehr Autos gab's bei Gran Turismo 2 Schöner, schneller, weniger?

Zwar freute sich die Fangemeinde über die Nachricht, dass das Spiel ruckel- und pop-up-frei zu fahren ist, doch der erste Schock für GT-Fans war sicherlich die Neuigkeit, dass es statt der 600 (!) Autos nur noch um die 160 Boliden geben sollte. Polyphony hat aber in erster Linie die mickrigen Autos wie zum Beispiel den Opel Corsa herausgenommen. Und wer will schon den ganzen Kleinkram fahren? Dafür gibt's auch Neuzugänge bei den Fahrzeugen. Klein, aber oho ist zum Beispiel der Sports Clio V6. Die leichte Rennsemmel

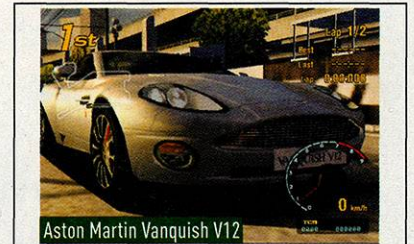
hat mehr als 300 PS unter der Haube. Und bei einer Wartezeit von drei Jahren werden Sie das Kleinod vorerst wohl nur in GT 3 zu Gesicht bekommen. Anstatt die Lizenz zu kaufen und damit die Erlaubnis der italienischen Edelschmiede zu erhalten, die Autos ins Spiel übertragen zu dürfen, übernahm Polyphony eine Version des Diablo GT, die vom „Japanischen Lamborghini Besitzer Club“ in Auftrag gegeben wurde. Dieses Monster lässt selbst den neu integrierten Aston Martin Vanquish V12 mickrig wie eine Seifenkiste wirken.



Lamborghini Diablo GT



Renault Sports Clio V6



Aston Martin Vanquish V12

werden Sie immer bemüht sein, einen neuen Versuch zu starten – schließlich winkt nach jeder komplett gewonnenen Rennserie ein Bonus-Auto. Diese Jagd nach Bestzeiten wird Sie an GT 3 fesseln, da die in Aussicht gestellten Traum-Autos und Preisgelder sehr verlockend sind. Die Rennen sind in Cups aufgeteilt, welche jeweils zwei bis vier Rennen umfassen. Sind Ihre Platzierungen gut genug, dürfen Sie am nächsten Turnier teilnehmen. Nach

jedem Rennen gibt's Preisgelder, je besser die Platzierung, desto mehr Geld bekommen Sie. Mit dem Gewinn können Sie Ihre zu Beginn schwachbrüstige Karre tunen und bald auch bessere Autos kaufen. So dürfen Sie nach vielen Rennen zum Beispiel von einem japanischen Reiskocher à la Mazda Demio endlich zu einer 1.000 PS starken Dodge Viper aufsteigen. Gut, dass die Auswahl an besseren Autos im dritten Teil besser geworden ist.

Bernd Berheide Die neue Rennsimulations-Referenz ist da, wenn sie auch leider für ein paar Wochen nur als japanische Verkaufsversion erhältlich ist. Unsere Wertung gilt also zunächst nur, bis die europäische Version im Laden steht. Schon jetzt aber lässt sich sagen, dass Gran Turismo 3 Sie kaum mehr ruhig schlafen lassen wird. Die Jagd nach Geld für bessere Autos und Ausrüstungsteile macht süchtig – und sagen Sie später nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!



Feuchter Traum • Die Spiegelungen bei nasser Straße zeigen eine neue Dimension des Realismus in Videospielen.

Gran Turismo 3

- Konsole:** PlayStation 2
- Genre:** Rennsimulation
- Datenträger:** 1 DVD
- Mehrspieler:** 1 (- 6)
- Besonderheiten:**
 - Japanische Import-Version
 - + Hyperrealistische Grafik
 - + Korrektes Physikmodell
 - + Geniales Fahrgefühl
 - + Motivierendes Gameplay
 - Weniger Autos
- Grafik:** 1,3
- Sound:** 1,9
- Steuerung:** 1,5
- GT 3 führt Rennsimulationen in eine neue Dimension.**
- Spiespaß:** **1,3-1,5**

PSIONIK-VERSTÄRKER? NEURO-CONVERTER? TRANSMISSION-BUG?

**GAME ON!
ENTSCHLÜSSELT*.
UND ZEIGT IHNEN,
WAS SIE IN DER
WELT DES ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
WIRKLICH WEITER-
BRINGT.**

**TESTEN SIE JETZT
ZWEI AUSGABEN
VON GAME ON! ZUM
PREIS VON EINER.**



*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2“

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

**~~X~~ JA, ICH MÖCHTE ZWEI AUSGABEN VON GAME ON! ZUM
PREIS VON EINER TESTEN!**

P3 G0 04

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir Game On!, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 46,-/Jahr (= DM 3,83/Ausg.); Ausland DM 70,-/Jahr; öS 348,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Game On! wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: <http://abo.computec.de>
COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender: Christian Gellertgott



FÜR GROSSE SPIELER

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwährend.

onimusha

[FAKTEN]

Entwickler: Capcom

Vertrieb: Infogrames

Preis: Ca. DM 120,-

USK: Ab 16 Jahren

Erscheint: Bereits erschienen

Online: www.capcom.com

Wenn **tentakelbewehrte Dämonen und Zombies** mit Reishüten eine schöne Prinzessin entführen, ruft das einen Helden auf den Plan: Das sind natürlich Sie in Form des **Samurais Samanosuke**.

Keine Angst, in Capcoms *Onimusha* sind Sie nicht auf sich allein gestellt, zur Seite steht Ihnen die gut gebaute Ninja-Kämpferin Kaede, für die man(n) so manche Prinzessin sitzen lassen würde. Aber als Samurai sind Sie ja der Ehre verpflichtet und machen sich auf den Weg, die Bösewichter, die zwischen Ihnen und der Prinzessin stehen, aus dem Weg zu räumen. Das geschieht leider nicht in 3D, sondern auf vorgerenderten Bildschirmen, ähnlich wie bei *Resident Evil*. Dafür sind die Animationen Samanosukes äußerst flüssig und die Effekte der Waf-

fen einfach genial. Die häufigen Kämpfe machen nicht nur wegen der gelungenen Grafik Spaß, sondern auch wegen der vielen unterschiedlichen Gegner. Zwar sind Zombies mit Reishüten weniger furchteinflößend, doch die Dämonen und Zwischengegner werden Ihnen früh genug den Angstschweiß auf die Stirn treiben. Zum Glück finden Sie auf Ihrem Weg Edelsteine, mit denen Sie Ihre Waffen verbessern und schließlich ganze Heerscharen von Monstern verdreschen können. Dieser Spielablauf ist natürlich altbekannt, dafür aber besonders kurzweilig in

Szene gesetzt. Locker eingestreute Rätsel bieten zusätzlich Abwechslung. So müssen Sie zum Beispiel mit Kaede durch ein Verschiebe-Rätsel Samanosuke vor dem Ertrinken retten. Ein Stoff für echte Helden eben.

Bernd Berheide: Trotz des von *Resident Evil* und Co. bekannten Spielprinzips ist *Onimusha* eigenständig und vermag zu fesseln. Die Atmosphäre ist stimmig, die Hintergrundgeschichte gekonnt präsentiert. Mit einer Spieldauer von sieben bis acht Stunden ist das lang erwartete Action-Adventure jedoch viel zu kurz geraten.

Onimusha

Konsole: PlayStation 2

Genre: Action-Adventure

Datenträger: 1 CD

Mehrspieler: -

Besonderheiten: -

- + Gelungene Grafik
- + Spannender Spielablauf
- + Soundeffekte
- + Detaillierte Hintergründe
- Spielzeit zu kurz

Grafik:  1,9

Sound:  1,9

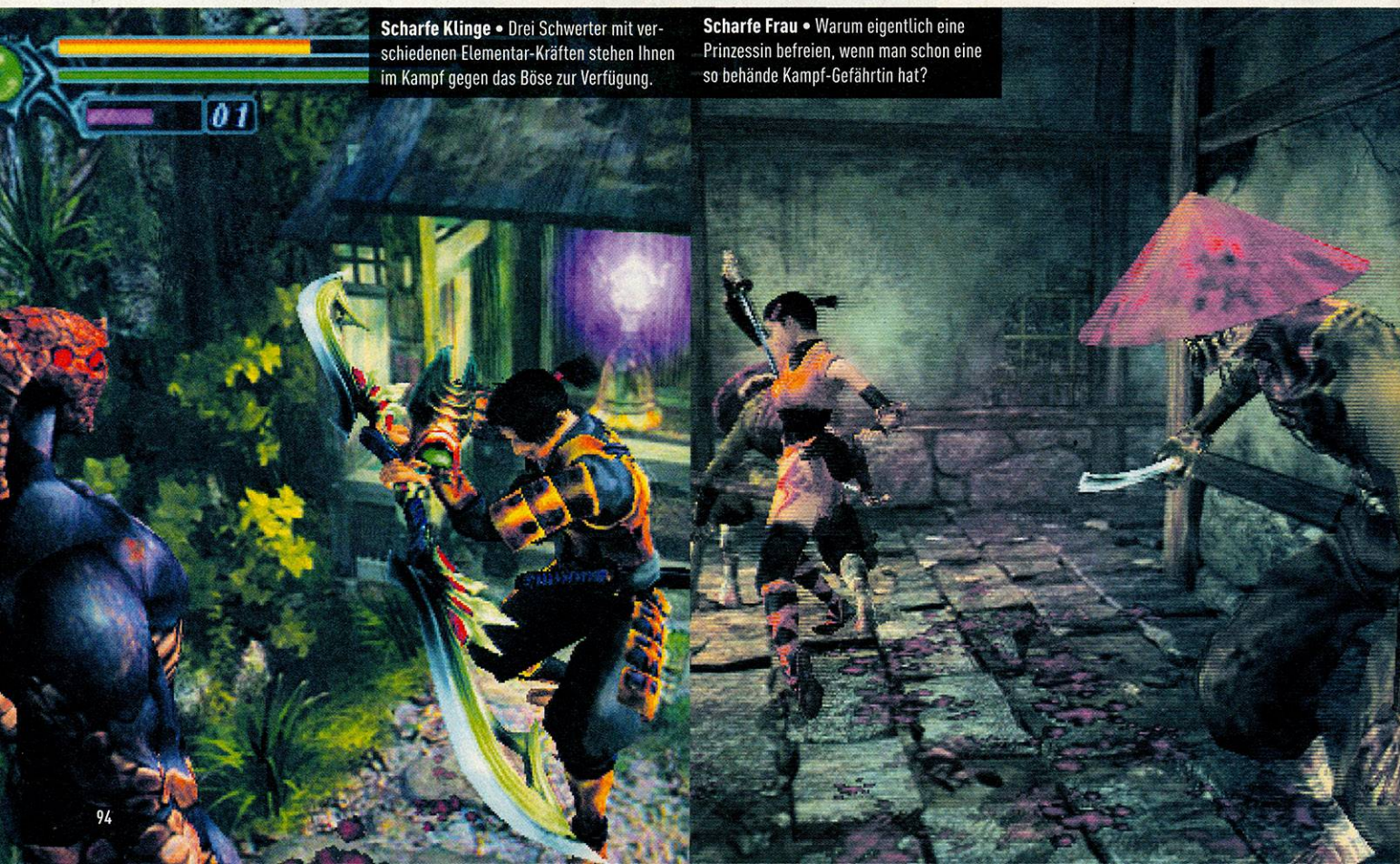
Steuerung:  2,2

Spannung pur trotz bekanntem Spielprinzip.

Spielspaß: **2,0**

Scharfe Klinge • Drei Schwerter mit verschiedenen Elementar-Kräften stehen Ihnen im Kampf gegen das Böse zur Verfügung.

Scharfe Frau • Warum eigentlich eine Prinzessin befreien, wenn man schon eine so behände Kampf-Gefährtin hat?



NBA Street

[FAKTEN]

Entwickler: EA Sports BIG Vertrieb: Electronic Arts Preis: Ca. DM 120,-
USK: Keine Altersbeschränkung Erscheint: 5. Juli Online: www.electronicarts.de

Kaum hat EA die ersten Spiele aus der BIG-Reihe auf der E3 vorgestellt, kommt auch schon ein Sport-Kracher allererster Güte für die PS2. *NBA Street* ist nichts für Weicheier, die sich hinter Regeln verstecken müssen. Ohne Beschränkungen geht es auf den Straßen-Plätzen zur Sache. Hauptsache, der Ball wird besonders spektakulär in den Korb versenkt. Punkte gibt es nicht nur für Körbe, sondern auch für gelungene Spielzüge. Im City-Court-Modus treten Sie gegen zwölf NBA-Straßen-Teams an und können bei einem Sieg den besten Spieler in Ihr Team aufnehmen. Sie können auch Ihren eigenen Platz im „Hold the Court“-Modus gegen andere Teams „verteidigen“. Passend zum arcadelastigen Gameplay präsentiert sich die effektvolle Grafik. So explodiert beispielsweise der Korb bei einem besonders schönen Dunking. Schön und spaßig!

NBA Street

Konsole: PlayStation 2

Genre: Sportspiel

Datenträger: CD

Mehrspieler: 1-2

Besonderheiten: –

+ Geniale Animationen

+ NBA-Spieler

+ Cooler Soundtrack

– Etwas zu arcadelastig

– Nur zwei Spielmodi

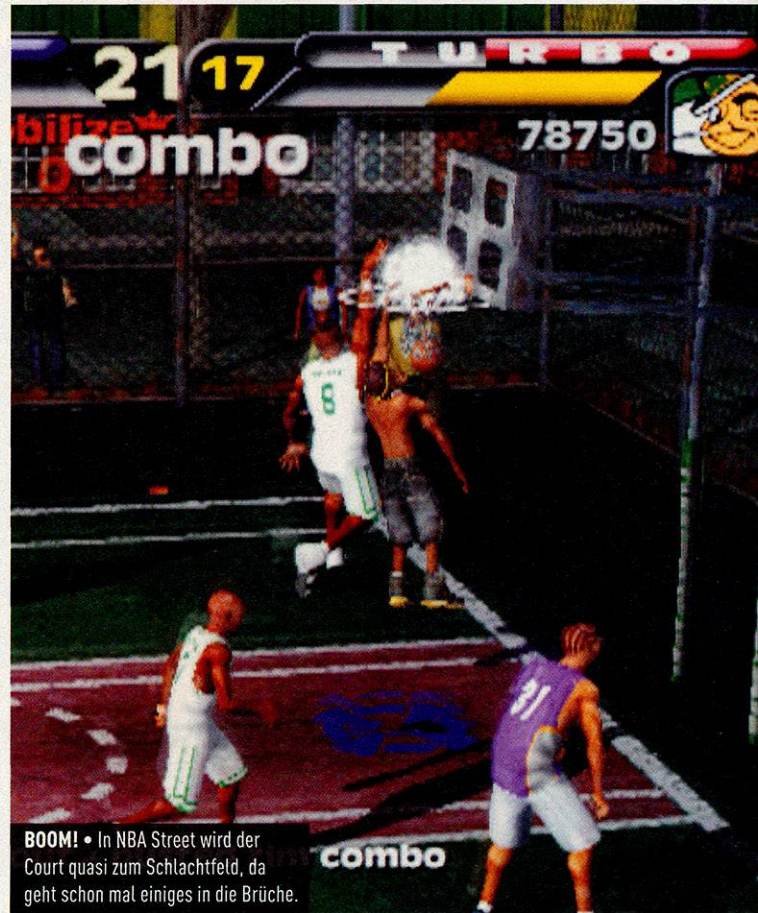
Grafik:  1,8

Sound:  1,9

Steuerung:  2,0

Lifestyleiger Spaß nicht nur für Sport-Fans.

Spielspaß: 1,8



BOOM! • In *NBA Street* wird der Court quasi zum Schlachtfeld, da geht schon mal einiges in die Brüche.

Red Faction

[FAKTEN]

Entwickler: Volition Vertrieb: THQ Preis: Ca. DM 130,- USK: Ab 18 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen Online: www.thq.de

Während PC-Fans noch auf ihr *Red Faction* warten müssen, dürfen PS2-Besitzer dank der neuen Geo-Mod-Engine schon mal Wände zerschießen. Leider können Sie dieser Art der Level-Gestaltung meist nur zu Beginn des Sci-Fi-Ego-Shooters frönen. Später geht es um einiges linearer zur Sache. Schade, dass der innovativen Engine nicht mehr Entfaltungsmöglichkeiten im Spiel eingeräumt wurden. Die grafische Gestaltung des Spiels hinterlässt einen zweischneidigen Eindruck: Die Effekte sind genial, die Levelgestaltung dafür etwas karg geraten. Volition hat dennoch sehr auf Glaubwürdigkeit geachtet: Selbst wenn Sie über Scherben laufen, hören Sie das Knacken der Splitter. Trotz starker Waffen hilft wildes Herumgeballer wenig: Einige der Polygon-Männchen sind Verbündete – also Vorsicht!

Red Faction

Konsole: PlayStation 2

Genre: Ego-Shooter

Datenträger: CD

Mehrspieler: 1-2

Besonderheiten: Speichern überall möglich

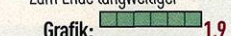
+ Innovative Engine

+ Grandiose Effekte

+ Spannendes Gameplay

– Karge Levels

– Zum Ende langweiliger

Grafik:  1,9

Sound:  2,1

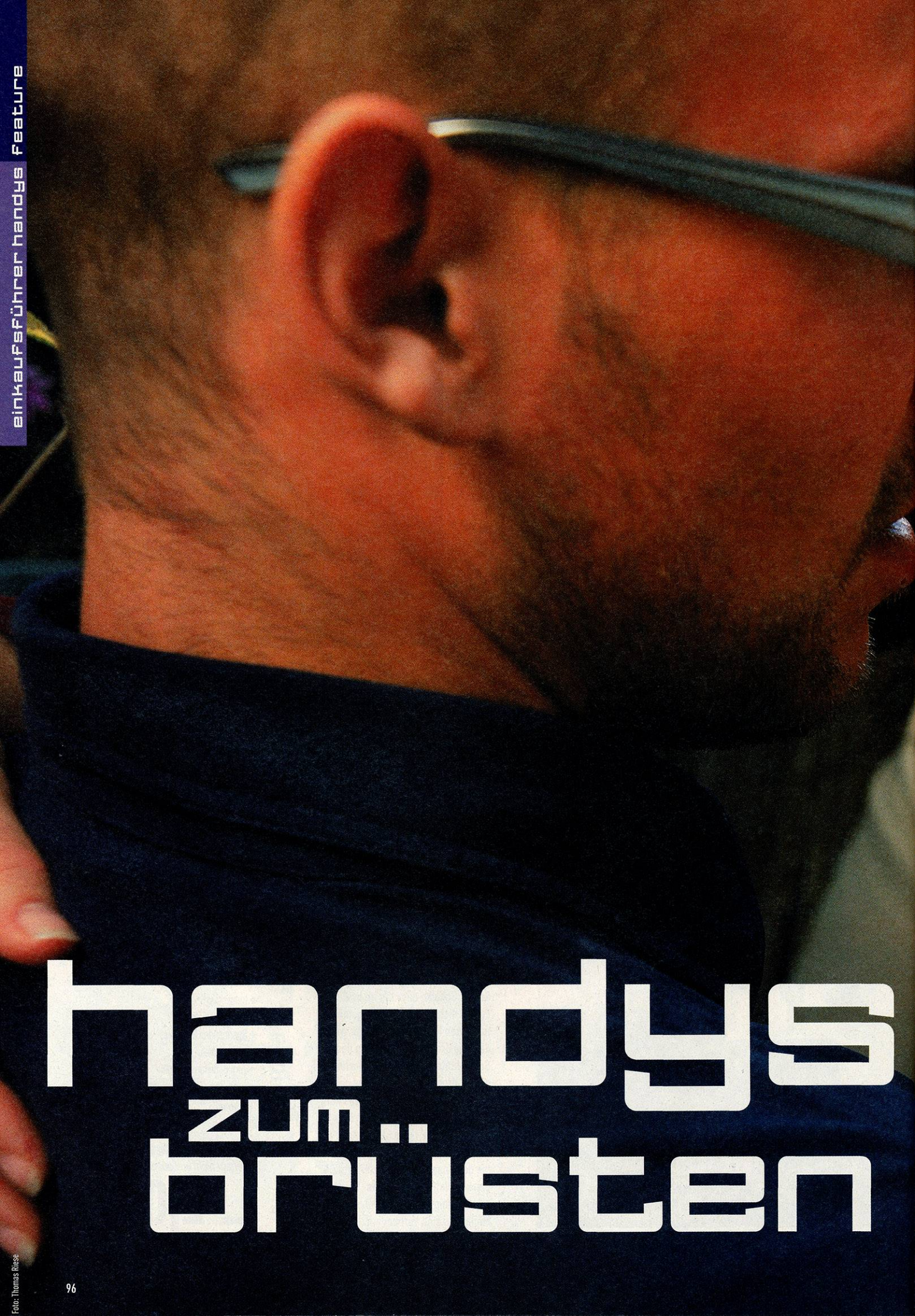
Steuerung:  2,5

Sehr guter Shooter, der sein Potenzial nicht voll ausnutzt.

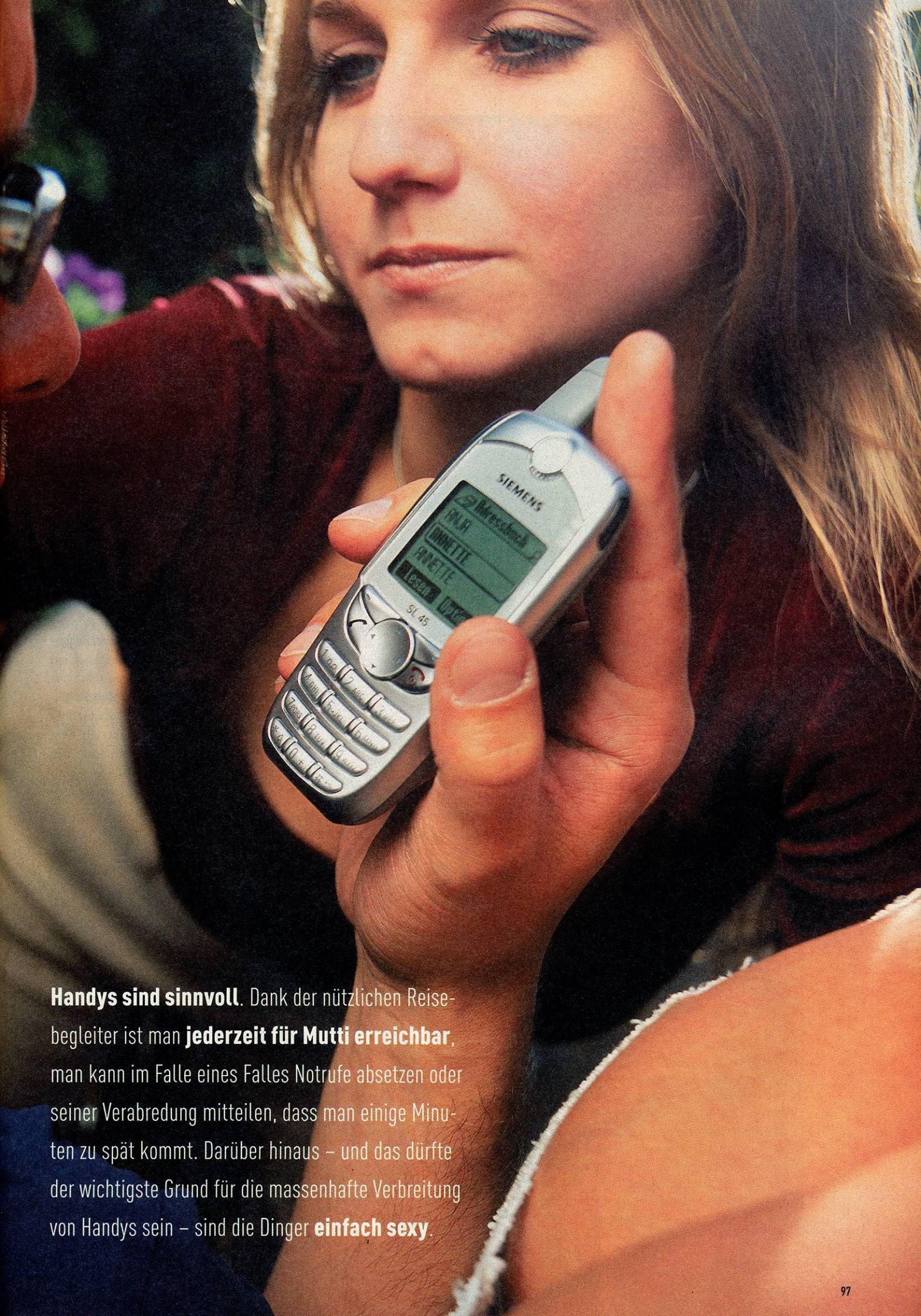
Spielspaß: 2,0



Level-Design • Da Sie Löcher nicht nur in Gegner, sondern auch in Wände schießen dürfen, findet sich so mancher „Notausgang“.



handys zum brüsten



Handys sind sinnvoll. Dank der nützlichen Reisebegleiter ist man **jederzeit für Mutti erreichbar**, man kann im Falle eines Falles Notrufe absetzen oder seiner Verabredung mitteilen, dass man einige Minuten zu spät kommt. Darüber hinaus – und das dürfte der wichtigste Grund für die massenhafte Verbreitung von Handys sein – sind die Dinger **einfach sexy**.



Trium Neptune

TECHNIK

Ein echtes Einsteigerhandy: Kein internes Telefonbuch, nur wenige unterstützte Datendienste und nicht einmal einen Taschenrechner stellt das Neptune zur Verfügung. Mit dem kleinen Display macht nicht einmal das SMS-Verfassen Spaß.

DESIGN

Alles ist transparent. Was bei Apples iMac cool wirkt, macht beim Neptune einen wenig vertrauensereckenden Anschein. Dank der gespenstischen Beleuchtung Aufsehen erregend.

APPEAL

Hier ist ein modischer Pfennigfuchser am Werk.

Wie eine Umfrage von Amazon.com unlängst ergab, werden Handybesitzer vom jeweils anderen Geschlecht als attraktiver empfunden als handylose Zeitgenossen. Je luxuriöser und teurer die Handys sind, desto stärker ist deren Wirkung auf den Beobachter. Das Ergebnis der Untersuchung dürfte kaum jemanden überraschen, schließlich vertrauen schon seit Jahren unzählige Café- und Kneipenbesucher auf die Ausstrahlung ihrer Mobiltelefone. In Zeiten zunehmender Miniaturisierung weisen die weiblichen Besitzer gern mit albernen Klingeltönen auf ihr technisches Kleinod hin, die männlichen Besitzer setzen sich und ihr Handy zumeist mit möglichst lauter Konversation in Szene.

Markt mobilisieren Bei solchen Gelegenheiten scheint es völlig egal zu sein, dass Unbeteiligte – meist älteren Semesters – ein derartiges Benehmen als aufdringlich, peinlich und unpassend betrachten. Da man aber dank der Lautstärke mit dem Zur-Schau-Stellen grundsätzlich Erfolg hat und auch immer einige Vertreter der anvisierten Ziel-

Foto: Thomas Riese

SMS, EMS, MMS

Die SMS ist der bei weitem beliebteste Mobilfunkdienst – doch die Kurznachricht ist vom Aussterben bedroht. Längst planen die großen Handy-Hersteller das Ende der 160 Zeichen langen Texte.

In drei bis vier Jahren werden die Kurzmitteilungen erwachsen. Texte, Bilder, Töne und sogar Videos sollen dann ebenso einfach vom Handy aus verschickt werden können wie bislang E-Mails vom PC. Der anvisierte internetkonforme Standard, auf den sich die führenden Gerätehersteller geeinigt haben, nennt sich MMS. Bis dahin soll ein EMS genannter Standard die Wartezeit überbrücken und den Herstellern die Umstellung erleichtern. Eine EMS besteht aus mehreren SMSs und ist daher relativ leicht in die bestehende Handy-Software zu integrieren. Geplant sind Farben, animierte Bilder, polyphone Klänge, Menüs, eingebettete Dateien und vieles mehr. Eine Live-Video-Übertragung wird hingegen nicht möglich sein.



Vorbild • Das Ericsson T39 wird im Winter dieses Jahres das erste vollwertige EMS-Gerät sein.

einsteigerhandys

Preiswert und mit Features ausgestattet, die noch vor zwei Jahren den Profigeräten vorbehalten waren – für Einsteigerhandys muss man sich längst nicht mehr schämen.

Fotos: Thomas Riese



Nokia 3330

TECHNIK

Der neueste Vertreter von Nokias Einsteigerserie kann mit langen SMSs, SMS-Chat, animierten Screen Savern, WAP-Browser und T9-Texterkennung mit etlichen doppelt so teuren Geräten mithalten. Lediglich ein leistungsfähiger Terminkalender fehlt.

DESIGN

Das 3330 ist dem 3310 sehr ähnlich. Das Gehäuse ist solide und gefällig geformt, trotz der gelungenen Linienführung ist es aber kein echter Hingucker.

APPEAL

Schön, weiblich und eine Spur zu brav.



Philips Ozeo

TECHNIK

Eines der wenigen Geräte dieser Klasse mit Sprachwahl. Ansonsten ist das Ozeo sehr schlicht ausgestattet, immerhin kann die Menüführung mit ihrer logischen Struktur überzeugen. Ein internes Telefonbuch sowie einen WAP-Browser sucht man vergebens.

DESIGN

Das Ozeo erinnert an eine alttümliche Musikbox. Die Proportionen stimmen, auch die Rundungen sitzen an den richtigen Stellen, Emotionen kann die Form aber nicht wecken.

APPEAL

Auf skurrile Art nostalgisch.



Siemens C35i

TECHNIK

Das Einsteigerhandy hat sich mittlerweile auch als DECT-Modell bewährt und ist in der GSM-Ausführung eines der preiswertesten erhältlichen WAP-Geräte. Die wichtigsten Funktionen sind vorhanden, auf Luxus muss man jedoch verzichten.

DESIGN

Das C35i wirkt sehr klein, rund und hart. Trotz der eigentlich recht schlichten Form macht das Handy keinen zu „seriösen“ bzw. langweiligen Eindruck.

APPEAL

Kalt, hart und schwer – für echte Männer.



Motorola v2288

TECHNIK

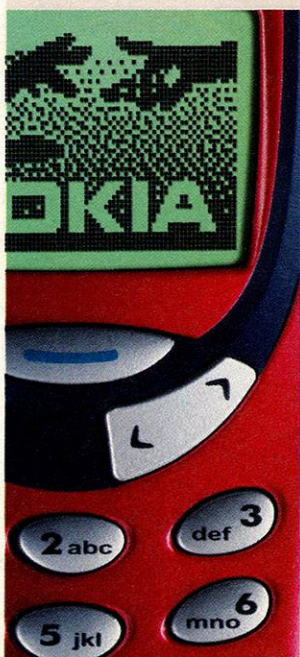
Der geringe Preis des v2288 hat seine Gründe: Ohne Texterkennung fällt das SMS-Schreiben schwer und mit einem Gewicht von 150 Gramm auch das Halten. Für das Handy sprechen das integrierte Radio, das robuste Gehäuse und der WAP-Browser.

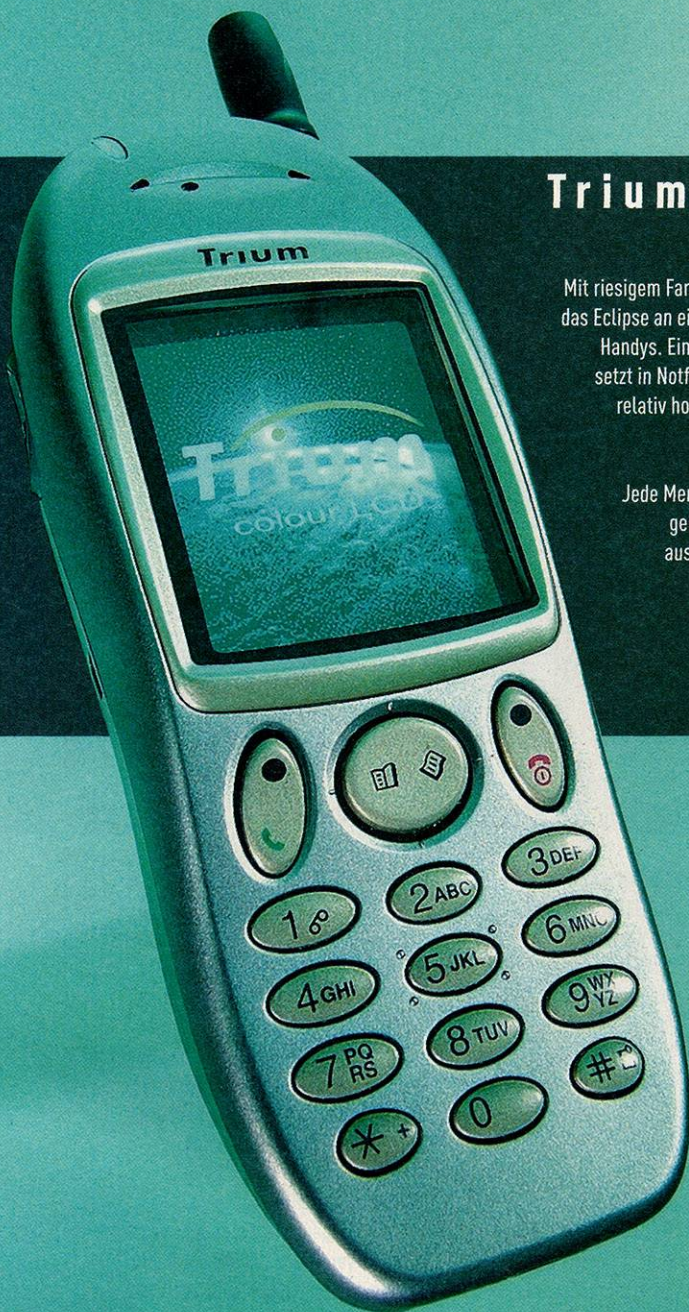
DESIGN

Eleganz und Chic sucht man vergebens. Dieses Gerät ist offensichtlich ein Mittel zum Zweck, selbst die quietschigen Farben können diesen Eindruck nicht verhindern.

APPEAL

Sportlich und robust – skateboardtauglich.





Trium Eclipse

TECHNIK

Mit riesigem Farbdisplay und GPRS erinnert das Eclipse an eines der japanischen iNode-Handys. Eine Freisprecheinrichtung ersetzt in Notfällen das Headset, was den relativ hohen Preis erträglich macht.

DESIGN

Jede Menge Schwünge und Rundungen, um aber wirklich Eleganz ausstrahlen zu können, ist das Trium Eclipse eine Spur zu lang ausgefallen.

APPEAL

Multimedialer Alleskönner

gruppe unter den neugierigen oder auch verärgerten Betrachtern sind, spricht außer einer altmodischen Erziehung kaum etwas gegen die Präsentation der eigenen Kommunikationstechnologie.

Erwartungshaltung Wenn man endlich die Blicke auf sein Handy gelenkt hat, sollte es sich allerdings um ein Gerät handeln, das sich der Aufmerksamkeit

Auch in den unteren Preisregionen gibt es anspruchsvolle Handys.

keit auch als würdig erweist. Ein C-Netz-Telefon mit den Maßen einer mobilen Telefonzelle erzeugt höchstens den Eindruck, der Besitzer sei ein skurriler Individualist. Neid oder bewundernde Blicke wird er damit aber sicherlich nicht ernten. Also muss das richtige Handy her. Welches das ist, bestimmt glücklicherweise nicht mehr nur die Geldbörse, denn auch in den unteren und mittleren Preisregionen gibt es mittlerweile technisch anspruchsvolle – oder zumindest technisch anspruchsvoll aussehende – Mobiltelefone.

Handys im Internet



handy-land.de www.handy-land.de

Handy-land.de beschäftigt sich mit den eher praktischen Seiten des Mobiltelefonierens. Ratgeber zum Kostensenken und zum wohlgesitteten Telefonieren findet man hier genauso wie dümmliche SMS-Texte.

Mobile Lifestreams.com www.mobilelifestreams.com

Für die, die wirklich mitreden wollen: Auf den 90 Websites wird jede technische Abkürzung rund um den Mobilfunk erklärt. Die sehr informativen Sites kämpfen leider oft mit Serverabstürzen.

xdial www.xdial.de

Aktuelle Nachrichten, Tarife und Mobiltelefone – wer nüchterne Nachrichten sucht, wird hier fünfzig. Hintergrundinformationen gibt es leider keine, für so etwas versteht sich diese Seite zu sehr als Nachrichtendienst.

Handy.de www.handy.de

Diese Site glänzt mit einer der größten Handy-Datenbanken und einer betont jungen Themenauswahl. Wie üblich müssen fast alle Dienstleistungen wie Logos, Klingeltöne, Spiele etc. mit teuren 0190-Nummern bezahlt werden.

Foto: Thomas Riese

businesshandys

Alles dran, was man braucht, nur der goldene Mercedes-Stern fehlt – Businesshandys wurden für Käufer geschaffen, die Understatement schätzen.

Fotos: Thomas Riese



Nokia 6250

TECHNIK

Nokias Outdoor-Handy ist mit einem starken Akku und einem großzügigen Adress- und SMS-Speicher bestens ausgestattet, zudem werden fast alle Datendienste unterstützt. Das Kunststoffgehäuse bietet Schutz vor eindringendem Wasser und vor schwersten Erschütterungen.

DESIGN

Das Design des Nokia 6250 unterwarf sich ganz der Funktion: Man sieht dem Mobiltelefon leider an, dass es nur durch sehr rohe Gewalt zu zerstören ist.

APPEAL

Der Jeep unter den Handys.



Nokia 8210

TECHNIK

Die Nokia-Oberklasse überrascht sowohl durch ihren nicht vorhandenen SMS-Speicher als auch durch das Fehlen eines WAP-Browsers. Ansonsten ist fast alles enthalten, was man sich von einem Handy wünschen kann.

DESIGN

Das 8210 ist so klein und leicht, dass es auf den ersten Blick wie eine Attrappe wirkt. Der „Kopf“ ist etwas zu groß ausgefallen, die Proportionen sind nicht überzeugend.

APPEAL

Eines der Handys, die jeder unbedingt in die Hand nehmen will.



Siemens S40

TECHNIK

Integrierter SMS-Speicher und SMS-Empfängergruppen wurden vergessen, ansonsten ein fast perfektes Handy – gäbe es nicht massive Softwareprobleme, die gelegentlich Menüs, Nachrichten und Telefonbucheinträge verschwinden lassen.

DESIGN

Sanft geschwungen, dank der harten Kanten und der Alu-Optik dennoch eine maskuline Form. Die blau-transparente Rückseite ist eine Spur zu modisch ausgefallen.

APPEAL

Ein typisches Männer-spielzeug.



Ericsson T20S

TECHNIK

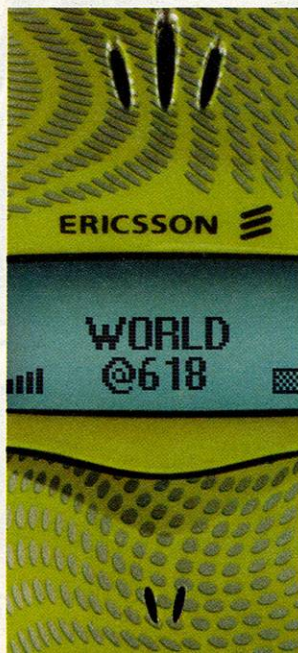
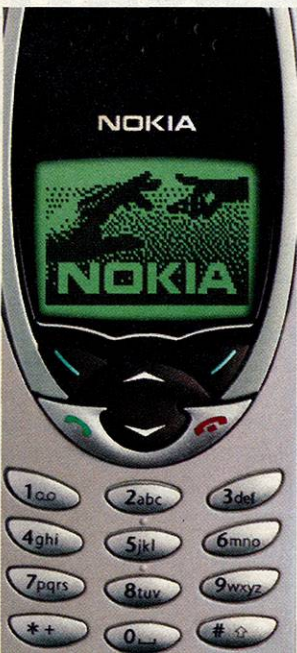
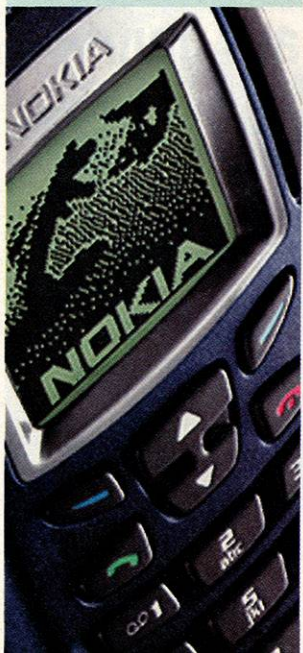
Das Display ist wie bei jedem Ericsson-Handy viel zu klein ausgefallen. Der WAP-Browser wird damit nahezu unbrauchbar. Sprachwahl, lange Sprechzeit und gut platzierte Tasten gleichen dieses Manko wieder aus.

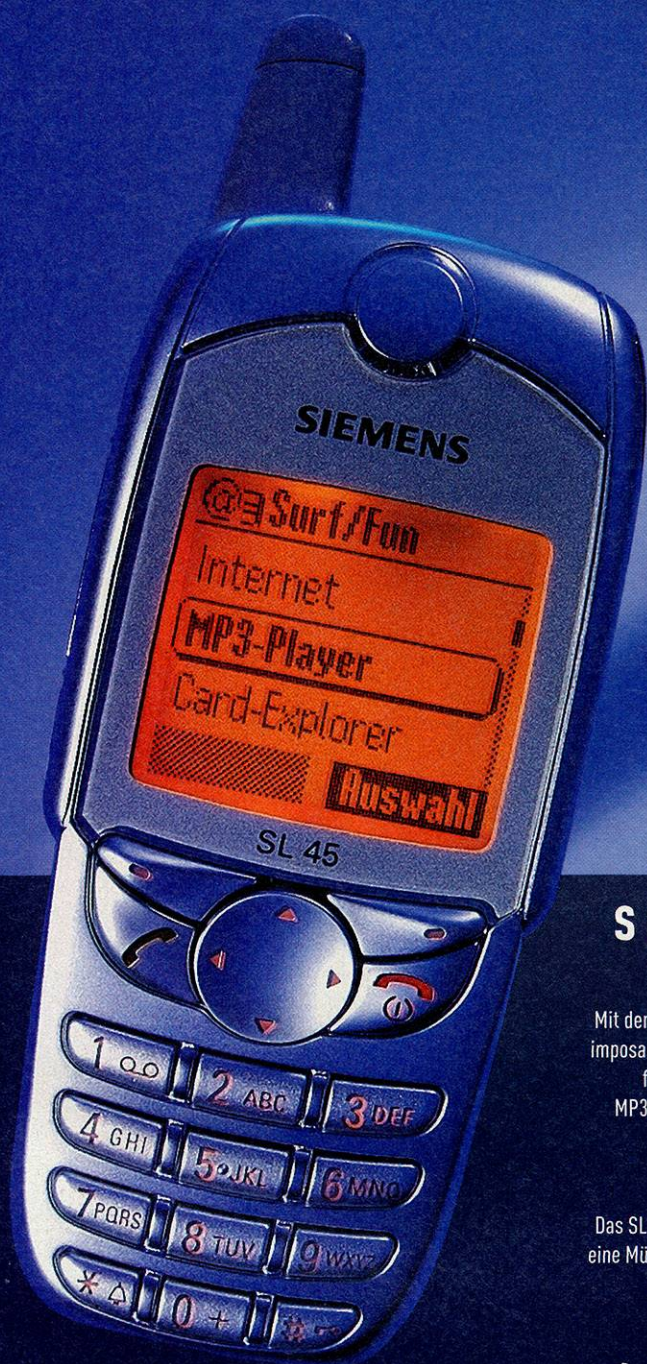
DESIGN

Erstmals wagt sich Ericsson an geschwungene Linien – und landet einen echten Treffer. Zusammen mit dem rauen Material macht das bauchige Handy einen soliden und sympathischen Eindruck.

APPEAL

Cool und dennoch bodenständig.





Siemens SL45

TECHNIK

Mit dem SL45 kann zwar man auch telefonieren, imposanter sind aber die Organizer- und Sprachfunktionen und vor allem die Möglichkeit, MP3-Dateien abzuspielen. Mit 255 SMS-Speichern ist das SL45 der Klassenprimus.

DESIGN

Das SL45 sieht aus, als hätte Siemens dem S35i eine Mütze aufgesetzt. Damit ist das Handy nicht wirklich schön, aber immerhin sportlich.

APPEAL

Dank des SMS-Speichers ist Neid garantiert.

Ins rechte Licht rücken Nachdem das Handy die erste bewundernde Betrachtung hinter sich hat, darf natürlich auch der Besitzer nicht zurückstehen. Abfällige Bemerkungen über WAP, über die Unzuverlässigkeit des VIAG-Netzes oder über die Schwierigkeiten beim Datenabgleich mittels Infrarot weisen den Telefoneigentümer als technisch versierten, im Leben stehenden Lifestyle-Kenner aus. Wer darüber hinaus Abkürzungen wie GPRS, HSCDS und UMTS geschickt in ein Gespräch einfließen lassen kann, wird auf wenig Gegenwehr bei den Anwesenden stoßen und beweist damit seine Überlegenheit bei technischen Themen.

Überflüssige Erfordernisse Wer könnte auch widersprechen, wenn jemand behauptet, die Fax-Übertragungsgeschwindigkeit eines neuen Handys sei dank irgendwelcher kryptischer Buchstabenkombinationen um 20 Prozent gestiegen. Wer kennt und nutzt schon all die Möglichkeiten, welche moderne Handys zu bieten haben? Wer verwendet WAP, die Infrarot-Übertragung von Termineinträgen oder gar die Modem-Funktion? Nur die wenigsten nutzen ihr Mobiltelefon außer als Kommunikationsmittel



Virenbefall auf dem Handy

Die Boulevardpresse bringt es immer wieder an den Tag: Auch Handys sind vor gefährlichen Computerviren nicht gefeit.

Handy-Viren werden angeblich per SMS verschickt. Doch SMSs sind nichts weiter als kurze Texte, die zwar angezeigt, nicht aber ausgeführt werden. Darüber hinaus bieten Handys aber auch eine Möglichkeit, spezielle Displaysymbole anzuzeigen – VIAGs Genion-Kunden können so beispielsweise erkennen, ob sie sich in der kostengünstigen Homezone befinden. Einige witzige Zeitgenossen haben die entsprechenden SMS-Codes herausgefunden und schalten munter Nachrichten- oder Mailbox-Symbole ein. Da der Versand der entsprechenden Mitteilungen kostenpflichtig ist und sich die Nachrichten nicht selber verbreiten, kann man nicht von einem Software-Virus sprechen – nervig sind die ständig sichtbaren Symbole aber allemal. Abhilfe verspricht die SIM-Karte eines Bekannten, die man kurzzeitig in das „befallene“ Handy steckt.

luxushandys

Besser ausgestattet, als es wirklich notwendig wäre – Luxushandys haben eine Funktionsvielfalt, die kaum jemand gänzlich ausschöpfen kann.

Fotos: Thomas Riese



Sony CMD-MZ5

TECHNIK

Sonys CMD-MZ5 verkraftet fast alles: WAP und sogar echtes HTML, MP3, E-Mails, 50 SMS und vieles mehr. Leider wurde auf GPRS und HSCSD verzichtet – was bei der sonstigen Ausstattung und vor allem angesichts des happigen Preises ein schweres Versäumnis ist.

DESIGN

Die Form ist nicht annähernd so spektakulär wie der Inhalt: Dank der klaren Linien recht brav und aufgrund der kleinen Rundungen darüber hinaus sympathisch.

APPEAL

Understatement pur.



Trium Sirius

TECHNIK

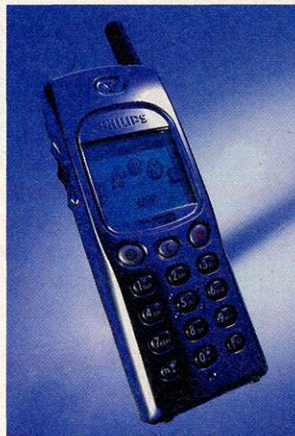
Das Trium Sirius ist das preiswerteste Luxushandy und hat dennoch nur ein einziges wirkliches Manko: Es kann keine Telefonbuchgruppen anlegen. Ansonsten ist es komplett ausgestattet: GPRS, Organizer, großes Display und vieles mehr sind eigentlich noch keine Selbstverständlichkeit.

DESIGN

Das sehr kleine und fast eiförmige Sirius leidet nur unter der Antenne. Ohne diese würde es aber vermutlich wie ein Tamagotchi aussehen.

APPEAL

Zu niedrig zum Ernstnehmen.



Philips Xenium 9@9

TECHNIK

Das Xenium 9@9 könnte ein volltaugliches Business-Handy sein, hätte Philips nicht auf integrierte Telefonbucheinträge verzichtet. Der Sprachspeicher ist eine Spur zu klein ausgefallen, das Surfen ist dank einer speziellen @-Taste sehr einfach.

DESIGN

Da die Form sehr schlicht ist, kommt die Echtmetalloberfläche bestens zur Geltung. Die Umgebung spiegelt sich in dem leicht matten Material.

APPEAL

Edles Spielzeug älterer Herren.



Nokia 8890

TECHNIK

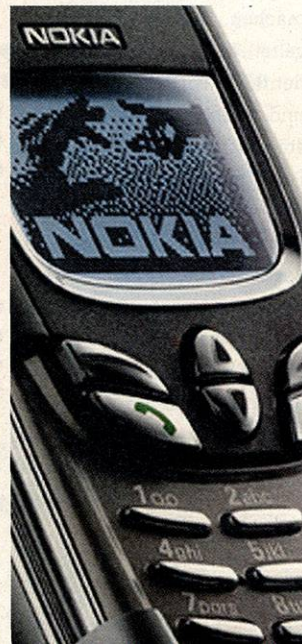
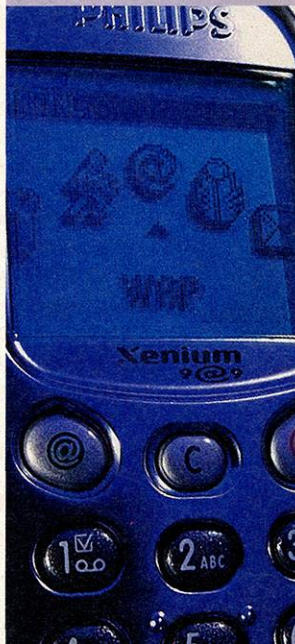
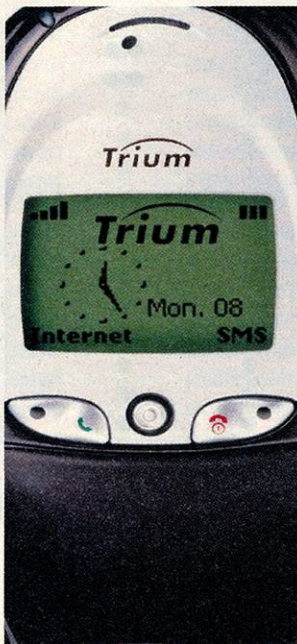
Obwohl dieses Handy bereits in *Matrix* seinen ersten Auftritt hatte, ist es nach wie vor up to date – wenn man von dem fehlenden WAP-Browser absieht. Ansonsten unterstützt das 8890 fast jeden Datendienst, sogar Sprachwahl ist integriert.

DESIGN

Ein klassisches Nokia: Harte Kanten und einige wenige Rundungen sind auch in Jahren noch aktuell. Das weiße Display und die matt glänzende Oberfläche strahlen zeitlose Eleganz aus.

APPEAL

Der Porsche unter den Handys.



auch als Arbeitsgerät oder wenigstens als Terminkalender. Aber – und darauf kommt es vielen an, die diese Funktionen nicht verwenden – diese Features eignen sich als Gesprächsthema.

Wichtige Features Im Gegensatz zu Männern erkennen Frauen derlei Verhalten erstaunlicherweise sofort als substanzloses Imponiergehabe. Ihnen geht es um den praktischen Nutzen – und der praktische Nutzen von Diktiergeräten mit einer Kapazität von 20 Sekunden ist doch eher gering. Wie bereits erwähnt, sind es die Klingeltöne, die ihnen wirklich wichtig sind, darüber hinaus die Größe des Telefonbuchs und natürlich die Anzahl der SMS-Speicherplätze. Ohne Texterkennung ist ein Handy quasi unbrauchbar und kleine Tasten sind zum Tippen

Frauen stellen andere Anforderungen an Handys als Männer.

völlig ungeeignet. Nicht ganz so wichtig, aber immerhin ein gerne gesehener Bonus ist die Möglichkeit, Grafiken senden und empfangen zu können.

Was eigentlich zählt Um als Handy-Besitzer aber wirklich gut dazustehen, sollte man sich keine Gedanken über die Features seines Schmuckstücks machen. Um als souverän zu gelten, genügt nämlich eine ordentliche Portion Desinteresse und eine nonchalante Selbstverständlichkeit, mit der man die Funktionen als teuer eingekauft und dennoch unwichtig hinnimmt. Wen interessiert schon der Durchmesser einer Nockenwelle, wenn man ein schönes Auto vorweisen kann? Oder, um beim Thema zu bleiben: Wen interessiert die Geräuschempfindlichkeit der Sprachwahl, wenn das Handy chic genug ist?

HARALD WAGNER

einsteigerhandys



AKKU

Akku	NiMH	NiMH	NiMH	NiMH	NiMH
Kapazität (mAh)	900	670	500	770	600
Standby-Zeit (h)	170	300	180	130	135
Gesprächszeit (h)	4:30	5:00	5:00	3:00	3:30

NETZE

GSM 900/1800/1900	●/●/-	●/●/-	●/●/-	●/●/-	●/●/-
-------------------	-------	-------	-------	-------	-------

GEHÄUSE

Abmessungen BxHxT (mm)	113x48x22	114x51x24	118x48x21	120x50x28	133x46x23
Gewicht (g)	97	128	116	120	150

DISPLAY

Maße BxH (mm)	31x21	29x25	31x18	28x20	27x18
Zeilen	5	5	5	4	4

TÖNE

Klingeltöne	35	19	20	20	10
Klingeltöne programmierbar	7	1	1	-	1
Vibrationsalarm	●	●	●	●	-

ANRUFLISTEN

SMS-Empfängergruppen	●	-	-	●	-
Speicher für Wahlwiederholung	20	30	10	10	10
Sprachwahl	8	10	-	-	-
Anruferinnerung	●	-	-	-	-
Telefonbucheinträge im Gerät	100	0	100	0	100
Telefonbuchgruppen	-	-	-	-	-

DATENDIENSTE

SMS senden/empfangen	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●
Lange SMSs	●	-	-	-	-
SMS-Speicher	-	-	-	-	-
Grafik senden/empfangen	●/●	-	●/●	-	-
Töne senden/empfangen	●/●	-	-	-	-
Visitenkarten senden/empfangen	●/●	-	-	-	-
Termine senden/empfangen	●/●	-	-	-	-
Fax senden/empfangen	-/-	●/●	●/●	-	●/●
Daten senden/empfangen	-/-	●/●	●/●	-	●/●
Texterkennung	●	●	●	●	-
WAP	●	-	●	●	●
Infrarot-Schnittstelle	-	-	-	-	-

AUSSTATTUNG

Profile	●	-	●	-	-
Währungsrechner	●	●	●	●	●
Taschenrechner	●	●	●	-	●
Spiele	●	●	●	●	●
Wecker	●	●	●	●	●
Kalender (Einträge)	50	40	30	-	-
Notizbuch	●	●	-	●	-
Diktiergerät (s)	-	20	-	-	-

PREIS (DM)	449,-	389,-	359,-	399,-	299,-
------------	-------	-------	-------	-------	-------

businesshandys

luxushandys



Li-Ion	Li-Ion	Li-Ion	Li-Ion	Li-Ion	Li-Ion	Li-Ion	NiMH	Li-Ion	Li-Ion
900	1.200	650	600	1.150	540	620	700	900	650
180	336	150	260	190	170	150	120	550	150
3:00	5:50	3:20	6:00	6:30	4:00	3:30	2:30	7:00	3:20
●/●/-	●/●/-	●/●/-	●/●/●	●/●/-	●/●/-	●/●/-	●/●/-	●/●/-	●/-/●
123x48x29	142x58x27	102x45x18	112x44x22	101x54x28	105x46x17	90x50x30	104x53x22	109x41x22	100x44x18
110	174	79	97	128	88	110	75	95	91
32x36	32x24	26x19	28x23	31x11	32x29	31x23	30x18	28x22	27x21
12	4	5	6	3	7	5	6	5	5
3	35	35	42	14	39	30	20	19	35
-	5	5	5	4	3	3	-	1	5
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	-	-	-	●	-	-	-	-	-
30	10	10	10	20	10	30	30	30	10
●	10	8	-	8	20	-	-	15	8
-	●	●	-	-	-	-	-	-	●
200	1.500	250	1.000	100	500	500	100	0	250
●	●	●	●	●	●	●	-	-	●
●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	66	-	-	-	255	50	-	-	-
●/●	●/●	●/●	-	-	●/●	-	-	-	●/●
●/●	-/●	-/●	-	-	-	-	-/●	-	-/●
●/●	●/●	●/●	●/-	-	-	-	-	-	●/●
●/●	●/●	●/●	-	-	-	-	-	-	●/●
●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●
●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●
●	●	●	●	-	●	●	●	●	●
●	●	-	●	●	●	●	●	●	-
●	●	●	●	-	●	-	●	-	●
-	●	●	-	●	●	-	-	-	●
●	-	-	-	-	●	●	●	●	-
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	-	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
60	220	50	250	-	255	50	60	40	50
-	●	●	-	-	-	-	-	-	●
●	-	-	600	-	1.500	200	300	20	-
899,-	699,-	669,-	899,-	479,-	1.149,-	1.950,-	889,-	649,-	1.449,-

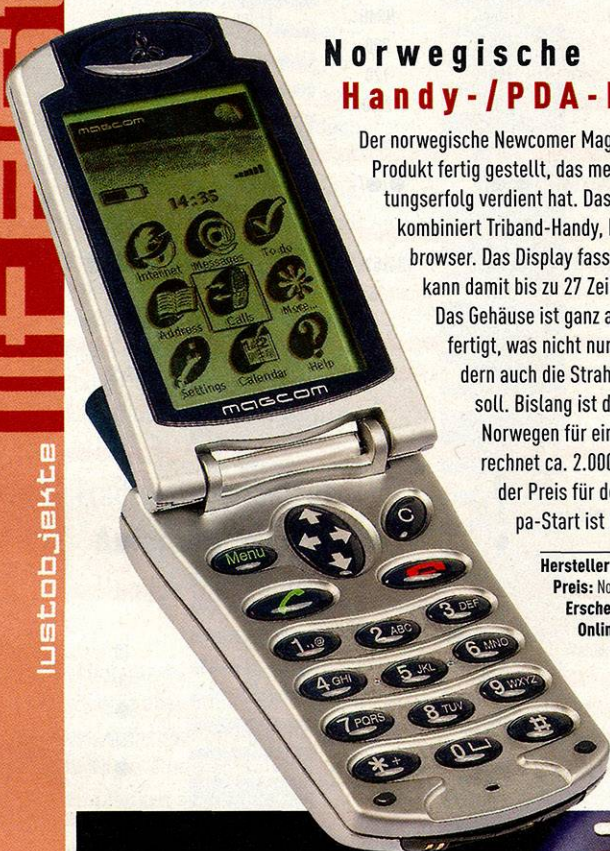
lust auf hightech

Dann sind Sie hier richtig! Monat für Monat finden Sie an dieser Stelle die **witzigsten**, **stilvollsten** und **innovativsten Spielzeuge** für Technik-Freaks.

Norwegische Handy-/PDA-Kombi

Der norwegische Newcomer MagCom hat sein erstes Produkt fertig gestellt, das mehr als einen Achtungserfolg verdient hat. Das namenlose Gerät kombiniert Triband-Handy, PDA und HTML-Webbrowser. Das Display fasst 200x320 Pixel und kann damit bis zu 27 Zeilen Text anzeigen. Das Gehäuse ist ganz aus Magnesium gefertigt, was nicht nur gut aussieht, sondern auch die Strahlung reduzieren soll. Bislang ist das MagCom nur in Norwegen für einen Preis von umgerechnet ca. 2.000 Mark erhältlich, der Preis für den geplanten Europa-Start ist noch nicht bekannt.

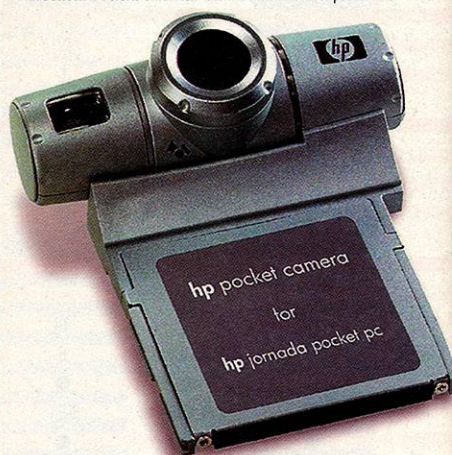
Hersteller: MagCom
Preis: Noch nicht bekannt
Erscheint: Noch nicht bekannt
Online: www.magcom.no



Preiswerte Nachrüst-Digitalkamera

Für die PDAs Jornada 520 und Jornada 540 hat Hewlett-Packard einen Kameraaufsatz vorgestellt, der aus den PDAs eine preiswerte Digitalkamera macht. Mit einer Auflösung von 640x480 Pixeln ist die DigiCam für weitaugliche Schnappschüsse geeignet. Angeschlossen wird sie über den Compact-Flash-1-Steckplatz, als Sucher dient die Optik oder das Display des PDA.

Hersteller: Hewlett Packard Preis: Ca. DM 500,-
Erscheint: Bereits erhältlich Online: www.hewlett-packard.de



Diesen Monat:

LUSTOBJEKTE

Grundig Xenaro GDP 5100	S. 107
HandEra 330	S. 107
HP Jornada DigiCam	S. 106
MagCom	S. 106
Pogo	S. 106
Tel.Me. T911	S. 107

FILMSZENE KINO

Alle Kinostarts im Juli	S. 109
Evolution	S. 109
Jurassic Park 3	S. 109
Tomb Raider	S. 108

FILMSZENE DVD

Akte X Season 2 Box	S. 111
Big Mama's Haus	S. 111
Final Destination	S. 111
Vertical Limit	S. 110
Weitere DVD-Neuheiten	S. 111

Pogo • Die vier ungewöhnlichen Ecken sind eine Antenne, ein Pen und zwei Tasten – Design folgt der Funktion.



Pogo im Internet

Mit Pogo wird das britische Unternehmen gleichen Namens eine Mixtur aus Mobiltelefon und Organizer auf den Markt bringen. Besonders interessant wird der HTML-fähige Browser sein, der Internetseiten auf einem Farbdisplay darstellen soll. Austauschbare 64-MB-Multimedia-Karten sorgen für ausreichend Platz für Filme, Musik und Dokumente. Übermittelt werden die Daten über den GSM-Mobilfunkstandard, wobei mittels des GPRS-Verfahrens ein Datenfluss von mindestens 56 kBit/s ermöglicht werden soll. Der Preis wird voraussichtlich zwischen DM 700,- und DM 800,- liegen.

Hersteller: Pogo Technology Preis: Noch nicht bekannt
Erscheint: 3. oder 4. Quartal 2001 Online: www.pogo-tech.com

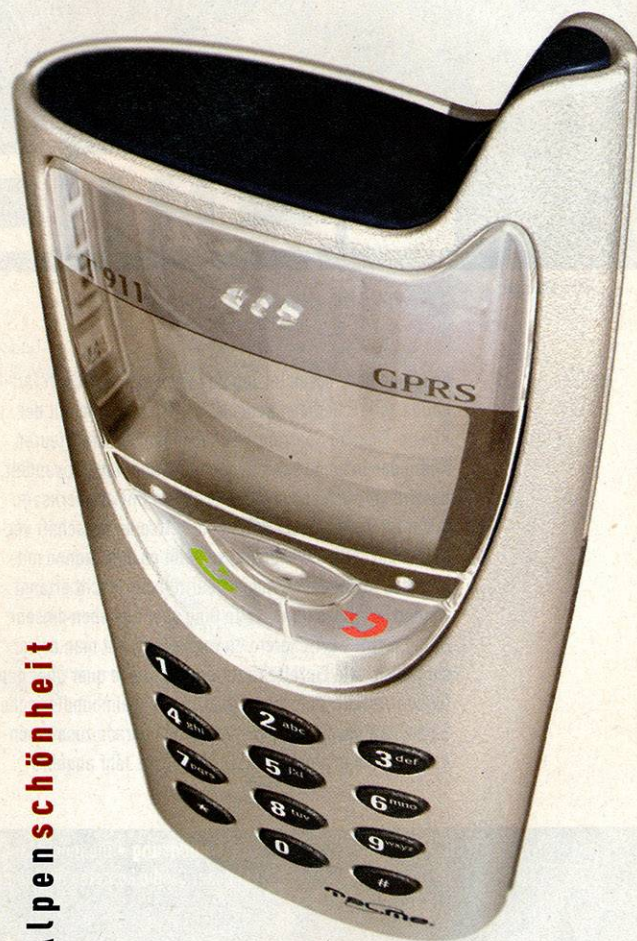


Grundig Xenaro GDP 5100 • Warum nur wenige VCR- und DVD-Geräte 42 cm breit sind, bleibt ein Geheimnis der Hersteller. Das Grundig-„Slim-Line-Design in Procon-silber“ passt ebenfalls nicht in das HiFi-Anlagen-Raster.

Neue DVD-Player-Familie

Drei neue DVD-Spieler mit dem klangvollen Namen Xenaro bietet Grundig ab Sommer dieses Jahres an. Der Xenaro GDP 5100 liest DVDs, S-VCDs, Audio-CDs, MP3-CDs, CD-Rs und CD-RWs, ein Dolby-Surround-Decoder sorgt für virtuellen Raumklang und digitale Ausgänge erlauben echten Hörgenuss mit Dolby Digital AC3, MPEG 2 und DTS. Der GDP 5120 bietet zusätzlich einen Soundprozessor, der unterschiedlichste 3D-Raumklang-Effekte erzeugen kann, außerdem enthält der 5120 einen Ausgang für passive und aktive Subwoofer. Der Xenaro 6150 hat zusätzlich einen integrierten Dolby-AC3-, MPEG-2- und DTS-Decoder und verfügt über eine Gammakorrektur zur automatischen Anpassung der Bildhelligkeit.

Hersteller: Grundig **Preise:** GDP 5100 ca. DM 700,-, GDP 5120 ca. DM 800,-, GDP 6150 ca. DM 1.000,-
Erscheint: Juli 2001 **Online:** www.grundig.de



Alpenschönheit

Aus Österreich kommt im Winter 2001 ein bildschönes Dualband-Handy, das mit seiner Ausstattung die Großen der Branche das Fürchten lehren könnte. In seinen Abmessungen von 108x47 mm und einem Gewicht von 90 g birgt das T911 neben allen Standard-Features GPRS- und HSCDS-Übertragungsmöglichkeiten sowie eine Bluetooth-Schnittstelle. Standby-Zeiten bis zu 250 h und Sprechzeiten bis zu 4 h könnten das T911 zu einem sinnvollen Reisebegleiter machen.

Hersteller: Telecom & Media Products GmbH **Preis:** Noch nicht bekannt
Erscheint: 4. Quartal 2001 **Online:** www.telme.at



Palm-Klon mit größerem Display

Aus dem Haus HandEra stammt ein neuer palmkompatibler PDA, der gegenüber dem Original einige Verbesserungen vorzuweisen hat. So hat der HE330 ein um 25 % größeres Display (240x320) und dreimal mehr Pixel. Zudem ist eine Umschaltung des Bildschirms auf Querformat-Darstellung möglich. Außerdem besitzt der PDA zwei Erweiterungslots für die Aufnahme von Secure-Digital- (SD) und CompactFlash-Karten (CF), womit der Speicher auf ein Gigabyte aufgerüstet werden kann.

Hersteller: HandEra **Preis:** Ca. DM 999,-
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.mms.de

HandEra 330 • Die Software-Ausstattung des HE330 entspricht dem palmüblichen Standard.

Luftflotte • Nein, das sind nicht die US-Marines, sondern die neu-reiche Frau Croft mit ihrer Armada.

tomb raider

Fotos: Concorde

Es ist ein ganz normaler Tag im Leben von Lara Croft (Angelina Jolie). Gerade hat die Hobby-Archäologin mit der Pin-up-Figur zu Sparringzwecken einen sündhaft teuren Androiden in einen schrottreifen Blechhaufen verwandelt, da wird sie auch schon auf eine antike Uhr aufmerksam, in der ihr verstorbener Vater eine seltsame Botschaft versteckt hat. Alle 5.000 Jahre, so heißt es dort, könne mithilfe des Allsehenden Auges überirdische Macht erlangt werden. Weil das unheilvolle Ding aber aus eben diesem Grund nichts als Scherereien verursacht, hat man es vorsorglich in alle Einzelteile zerlegt und diese quer über den Globus verteilt. Dumm nur, dass eine geheimbündlerische Sippschaft davon weiß, die Augenteile gerade zusammenklaubt und das problematische 5.000ste Jahr angebro-

chen ist. Was also macht die resolute Dame? Richtig, sie schnürt ihr Bündel, lädt die Pistolen durch und geht die Welt retten. Aber entscheidend in *Tomb Raider* ist eigentlich nicht das „Was“, sondern das „Wie“: Witzig wie Indiana Jones, cool wie James Bond und durchschlagend wie Arnie in seinen besten Zeiten kämpft sich Lara Croft durch alle Erdteile. Ganze sechs Monate Dreharbeiten benötigte Regisseur Simon West (*Con Air*), um sein Action-F Feuerwerk zu zünden – es hat sich gelohnt! *Tomb Raider* ist kein müder Abklatsch der erfolgreichen Spiele-Vor-bilder, sondern ein eigenständiger Adrenalin-Trip, der einfach Spaß macht. Sie sind ja immer noch da – los, Abmarsch ins Kino, da warten nämlich zwei Stunden erstklassige Unterhaltung auf Sie.

[FAKTEN]

Genre: Action
Starttermin: 28.6.2001
Darsteller: Angelina Jolie, John Voight, Ian Glen
Regie: Simon West
Verleih: Concorde
Daten: 105 Min., FSK ab 12 Jahren
Online: www.tombraidermovie.com

*Indy hat einen würdigen
Nachfolger gefunden.*

1,8

Gratwanderung • Die Innenaufnahmen in einem Londoner Studio kosteten ein kleines Vermögen.

Gestatten, Croft! Lara Croft • Stellt sich die Frage, ob es noch cooler geht?



Jurassic Park 3



Foto: uip

Dinos und kein Ende. Anfang August gehen die gefräßigen Saurier in die dritte Runde und mit von der Partie ist endlich wieder Sam Neill, der den Paläontologen Alan Grant in gewohnt überzeugender Manier mimt. Jener nämlich wird von einem neureichen Ehepaar auf die Brutinsel der Echten gelockt und muss dort feststellen, dass ein Unternehmen namens InGen die Forschungen des alten John Hammond wieder aufgenommen hat. Der Rest ist bekannt: Die Heldengruppe wird von Minute zu Minute weiter dezimiert, die Dinos sind blendend animiert und der erste Teil ist immer noch der beste. Das soll nicht heißen, dass Teil 3 schlecht ist – Dino-Fans dürfen sich durchaus einen weiteren Kinoabend gönnen.

[FAKTEN]

Genre: Action
Starttermin: 2.8.2001
Darsteller: Sam Neill, Laura Dern, Téa Leoni
Regie: Joe Johnston
Verleih: United International Pictures
Daten: 120 Min., FSK ab 12 Jahren
Online: <http://movies.uip.de/jurassicpark3>

Schlechter als Teil 1,
besser als Nummer 2.

2,4

Evolution



Foto: Columbia

Die Sensation ist perfekt: Lehrer Ira Kane (David Duchovny) und Kollege Harry Block (Orlando Jones) stoßen in der Wüste Arizonas auf einen Meteoriten, auf dem sich Aliens tummeln. Problematisch wird die Sache erst, als sich die außerirdischen Einzeller in Rekordgeschwindigkeit zu Amphibien weiterentwickeln. Wofür der Mensch ein paar Millionen Jahre brauchte, erledigen diese Viecher in wenigen Tagen. Ivan Reitman (*Sechs Tage, sieben Nächte*) inszenierte eine schräge Komödie mit Starbesetzung, die über weite Strecken von dem Charme ihrer Hauptakteure lebt. Erfrischend anders als das übliche Komödien-Einerlei, ist *Evolution* auf jeden Fall für einige Lacher gut.

[FAKTEN]

Genre: Komödie
Starttermin: 19.7.2001
Darsteller: David Duchovny, Julianne Moore, Dan Akroyd
Regie: Ivan Reitman
Verleih: Columbia TriStar
Daten: 91 Min., FSK ab 12 Jahren
Online: www.evolution-der-film.de

David Duchovny und Aliens
passen auch in dieser Komödie
zusammen.

2,3

newsticker

Roland Emmerich entdeckt den PC. Der deutsche Regisseur (*Independence Day*) will einen Thriller über Chat-Rooms und Online-Dating drehen.

Angeblich hat man **Anthony Hopkins** angeboten, zum dritten Mal den Hannibal Lecter geben.

Sharon Stone ist sauer. Nachdem **Basic Instinct 2** ersatzlos gestrichen wurde, verklagt die Schauspielerin die Produzenten auf eine Abfindung von satten 14 Millionen Dollar.

Wer **Godzilla** schon immer zum Fressen gern hatte – kein Problem! Ab Oktober dürfen Sie den Riesen nämlich in handlichen Dosen zu 100 Gramm kaufen und verspeisen. Natürlich in Japan.

Floppt **Pearl Harbor**? Nach einem sehr guten Startwochenende bleiben in den USA die Zuschauer weg. Der Film droht unter der 200-Millionen-Dollar-Marke zu bleiben.

Sony unter Druck: Jahrelang bezahlte der amerikanische Filmverleih einen

„gefälschten“ Kritiker, der in den USA per Zeitung und Radio Lobeshymnen über Sony-Filme klappte.

Lernen sie es denn nie? Eddie Murphy wird **Beverly Hills Cop 4** drehen. Dabei war schon Teil 3 eine Katastrophe.

Im Internet kursiert eine neue Version von **Star Wars Episode 1**. Fans machten sich die Mühe, alle Szenen mit den ungeliebten Figuren Anakin und Jar Jar Binks zu kürzen. Bezeichnenderweise trägt der „Neuschnitt“ den Titel „Episode 1.1“.

Weitere Kinostarts

Titel: A Hard Day's Night
Starttermin: 5.7.2001
Darsteller: Paul McCartney, Ringo Starr
Regie: Richard Lester
Genre/Verleih: Musikkomödie/Arthaus
Online: www.arthaus-filmverleih.de

Titel: Shrek
Starttermin: 5.7.2001
Regie: Andrew Adamson
Genre/Verleih: Zeichentrickfilm/
United International
Online: <http://movies.uip.de/shrek>

Titel: Tomcats
Starttermin: 5.7.2001
Darsteller: Jerry O'Connell, Jake Busey
Regie: Gregory Poirier
Genre/Verleih: Komödie/Senator
Online: www.tomcats-derfilm.de

Titel: All die schönen Pferde
Starttermin: 12.7.2001
Darsteller: Matt Damon, Henry Thomas
Regie: Billy Bob Thornton
Genre/Verleih: Drama/Columbia TriStar
Online: www.all-die-schoenen-pferde.de

Titel: Im Netz der Spinne
Starttermin: 12.7.2001
Darsteller: Morgan Freeman, Monica Potter
Regie: Lee Tamahori
Genre/Verleih: Thriller/United International
Online: www.alongcameaspidermovie.com

Titel: Original Sin
Starttermin: 12.7.2001
Darsteller: Angelina Jolie, Antonio Banderas
Regie: Michael Cristofer
Genre/Verleih: Thriller/Constantin
Online: www.original-sin.de

Titel: Stadt, Land, Kuss
Starttermin: 12.7.2001
Darsteller: Warren Beatty, Diane Keaton
Regie: Peter Chelsom
Genre/Verleih: Komödie/Kinowelt
Online: www.kinowelt-filmverleih.de

Titel: Cats & Dogs
Starttermin: 19.7.2001
Regie: Lawrence Guterman
Genre/Verleih: Zeichentrickfilm/Warner
Online: www.catsanddogsmovie.com

Titel: Blow
Starttermin: 26.7.2001
Darsteller: Johnny Depp, Franka Potente
Regie: Ted Demme
Genre/Verleih: Drama/Kinowelt
Online: www.getsomeblow.com

Titel: Einmal Himmel und Zurück
Starttermin: 26.7.2001
Darsteller: Chris Rock, Regina King
Regie: Chris Weitz, Paul Weitz
Genre/Verleih: Komödie/Unit. International
Online: www.downtoearthmovie.com

Titel: Just Visiting
Starttermin: 26.7.2001
Darsteller: Jean Reno, Christina Applegate
Regie: Jean-Marie Poiré
Genre/Verleih: Komödie/Hightlight
Online: www.just-visiting.de

Titel: The Body
Starttermin: 26.7.2001
Darsteller: Antonio Banderas, Olivia Williams
Regie: Jonas McCord
Genre/Verleih: Thriller/Helkon
Online: www.helkon.de



Schlechte Nachrichten • Die Schwester von Bergsteiger Peter Garrett (Chris O'Donnell) gehört auch zu den Vermissten.

vertical limit

Fotos: Columbia

[FAKTEN]

Genre: Action
DVD-Start: 24.7.2001
Vertrieb: Columbia
Darsteller: Chris O'Donnell, Bill Paxton, Scott Glenn
Regie: Martin Campbell
Daten: 124 Min., FSK ab 12 Jahren
Special: Making-of, Filmografien, Audiokommentare: Regisseur, Produzent, Trailer, Dokumentationen
Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Der Berg ruft – hören Sie hin!

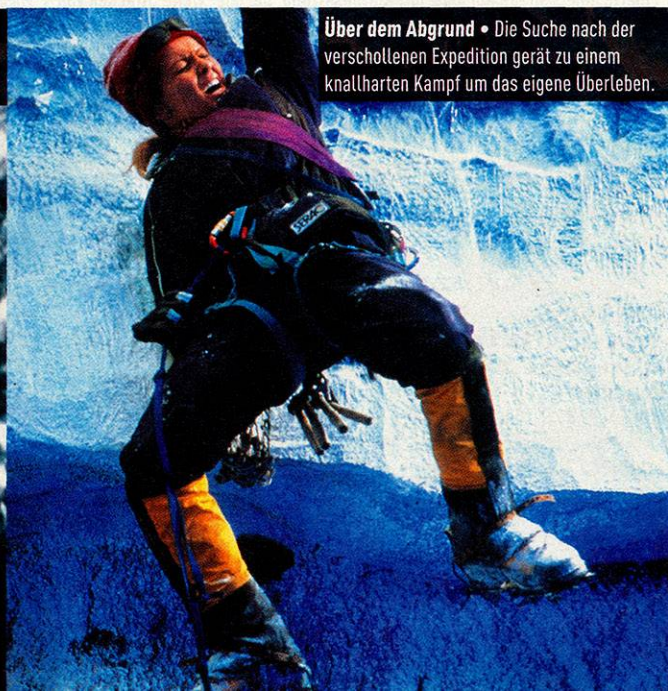
2,1

Dass sie alle wieder herunterkommen, es mit dem Aufstieg aber so eine Sache ist, wird Ihnen jeder passionierte Alpen-Kraxler bestätigen. Ist das Objekt der Kletter-Begierde aber der K2, zweithöchster und zugleich tückischster Berg der Erde, käme selbst ein alter Yeti-Hase wie Reinhold Messner ordentlich ins Schwitzen. Auch Multi-Millionär Elliot Vaughn (Bill Paxton) muss am eigenen Leib erfahren, dass sich der Berg herzlich wenig darum schert, welche egozentrischen Gipfelstürmer gerade auf ihm herumkraxeln. Kurzum: Die Expedition gerät zum Fiasko, die Teilnehmer sind in einer Gletscherspalte gefangen. Zum Glück ist – wie könnte es auch anders sein – die Kavallerie bereits unterwegs. In Gestalt von Chris O'Donnell (*Batman und Robin*) schnappt sie sich eine Hand voll Elite-Bergsteiger, erklärt dem 8.611 Meter großen Un-

getüm den Krieg und sprengt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. *Vertical Limit* ist als Bergsteigerdrama der Gegenwart fast konkurrenzlos. Abgesehen von *Cliffhanger* und diversen Heimat-Schnulzen aus den 50er-Jahren hat die Film-Industrie Luis Trenkers Territorium bislang sträflich vernachlässigt. Regisseur Martin Campbell (*Die Maske des Zorro*) inszenierte einen rasanten und bildgewaltigen Trip durch die eisige Hölle des Himalaja, nicht unbedingt ganz großes Kino, aber auch nicht weit davon entfernt. Die DVD folgt dabei dem Trend der letzten Monate: Blockbuster werden mit massig Bonusmaterialien ausgeliefert, der Rest mehr schlecht als recht zusammengeschustert. Nun, *Vertical Limit* tritt mit Blockbuster-Anspruch an, somit lohnt sich die DVD samt Bonusmaterial auch für Flachland-Tiroler.



Cliffhanger • Im Wettlauf gegen die Zeit sieht der Berg zunächst wie der sichere Gewinner aus.



Über dem Abgrund • Die Suche nach der verschollenen Expedition gerät zu einem knallharten Kampf um das eigene Überleben.



Final Destination

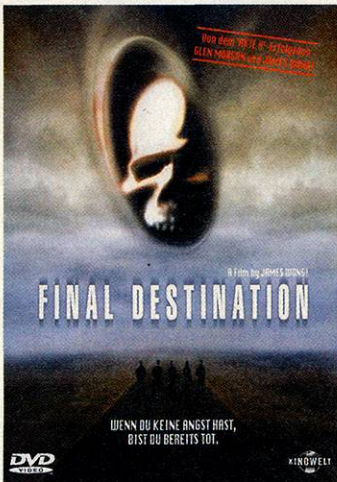


Foto: Kinowelt

Wer hätte das gedacht – fünf Jahre nach *Scream* gelingt doch tatsächlich noch einem Teenie-Horrorfilm eine positive Überraschung. *Final Destination* ist angenehm spannend, überzeugend besetzt und hat eine clevere Story. Dazu gibt's feine Extras und einen tollen Soundtrack. Fazit: Unbedingt reinschauen.

[FAKTEN]

Genre: Horror
DVD-Start: 3.7.2001
Vertrieb: Kinowelt
Darsteller: Devon Sawa, Ali Larter, Kerr Smith
Regie: James Wong
Daten: 93 Min., FSK ab 16 Jahren
Special: Isolierter Soundtrack, Zwei Audiokommentare, Filmografien, Interaktive Spiele, Deleted Scenes, Alternatives Ende, Zwei Dokumentationen
Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Verblüffend guter Teenie-Horror.

2,2

Big Mama's Haus



Foto: Fox

Top-Komiker • Martin Lawrence (*Nix zu verlieren*) schlüpft in die Rolle einer korpulenten Großmutter, richtet allerlei Unsinn an und bringt nebenbei einen Bankräuber zur Strecke. Wer auf Slapstick, Martin Lawrence und ordentliche Bonusmaterialien steht, darf ohne Bedenken zugreifen.

[FAKTEN]

Genre: Komödie
DVD-Start: 5.7.2001
Vertrieb: 20th Century Fox
Darsteller: Martin Lawrence, Nia Long, Paul Giamatti
Regie: Raja Gosnell
Daten: 95 Min., FSK ab 12 Jahren
Special: Audiokommentar, Feature, Filmpannen, Deleted Scenes, Musikvideos, Trailer
Ton: Englisch (Dolby 5.1), Deutsch (Dolby 5.1)

Schräge Komödie in altbewährter Lawrence-Qualität.

2,4

Weitere DVD-Neuheiten

Eine Hand voll Gras	3.7.2001
Blue Sky	5.7.2001
Blutiges Spiel	5.7.2001
Buffy – Season Two Box	5.7.2001
China Moon	5.7.2001
The Commitments	5.7.2001
Doppelpack	5.7.2001
Hair	5.7.2001
Housesitter	5.7.2001
In der Glut des Südens	5.7.2001
Der längste Tag	5.7.2001
Der Mann, der herrschen wollte	5.7.2001
Patton	5.7.2001
Star Trek 4	5.7.2001
Suspect – Unter Verdacht	5.7.2001
Tora, Tora, Tora	5.7.2001
Wilde Kreaturen	5.7.2001
Zwielicht	5.7.2001
Air Force One – Special Edition	12.7.2001
Blood in Blood out	12.7.2001
Dinosaurier	12.7.2001
Face: Off	12.7.2001
Pretty Woman	12.7.2001
The Rock	12.7.2001
Der weiße Hai 2, 3, 4	12.7.2001
Boys, Girls & a Kiss	17.7.2001
Convoy	17.7.2001
Driver	17.7.2001
Menace II Society	17.7.2001
Battlefield Earth	20.7.2001
Lolita	23.7.2001
Mörderischer Tausch	23.7.2001
Object of Beauty	23.7.2001
Where the Money Is	23.7.2001
Außer Atem	24.7.2001
Leichen pflastern seinen Weg	24.7.2001
Top Hat	24.7.2001
Arizona Junior	26.7.2001
Benny & Joon	26.7.2001
Colors – Farben der Gewalt	26.7.2001
Hot Shots	26.7.2001
Hot Shots: Der zweite Versuch	26.7.2001
Meerjungfrauen küssen besser	26.7.2001
Schneiß die Mama aus dem Zug	26.7.2001
Spaceballs	26.7.2001
Weißer Jungs bringen's nicht	26.7.2001
Zwei hinreißend verdorbene Schurken	26.7.2001
Der Tunnel	30.7.2001

Akte X Season 2 Collector's Box

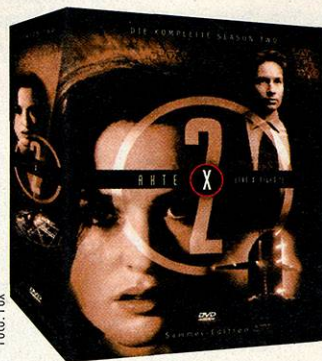


Foto: Fox

Weiter geht's: • Drei Monate nach der ersten Staffel schnüffeln Mulder und Scully nun satte 18 Stunden in den Verschwörungen der zweiten Staffel herum. Genug Mystery für ein ganzes Wochenende und mit DM 250,- für sieben DVDs auch nicht überteuert.

[FAKTEN]

Genre: Mystery
DVD-Start: 5.7.2001
Vertrieb: 20th Century Fox
Darsteller: David Duchovny, Gillian Anderson
Regie: Diverse
Daten: 1118 Min., FSK ab 16 Jahren
Special: Dokumentation, Interview mit Chris Carter, Hinter-den-Kulissen-Feature, Original-TV-Spots
Ton: Englisch (Dolby Digital 2.0), Deutsch (Dolby Digital 2.0), Spanisch (Dolby Digital 2.0)

Fehlen nur noch sechs Staffeln, dann sind wir glücklich – und arm.

2,0



Computer- and Videogame Accessories

INTERACT
www.interact-europe.com

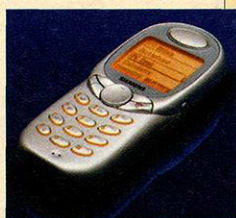
Die Top-10-DVD-Verkaufscharts (Stand 17.5.2001)

Platz	Vorwoche	Titel	Anbieter
1	NEU	The 6th Day	Paramount
2	5	Drei Engel für Charlie	Columbia
3	NEU	Frequency	Kinowelt
4	8	Sieben – Platinum Edition	VCL
5	9	Buffy – Im Bann der Dämonen: Season 2	Fox
6	NEU	Final Destination	Kinowelt
7	NEU	Event Horizon	Paramount
8	NEU	Dinosaurier	Disney
9	NEU	Star Trek 4	Paramount
10	10	Gladiator – Collector's Edition	Paramount

GLOSSAR

TECHNIK

GPRS: „General Packet Radio Service“. Technologie für den Datentransfer via Handy. Dateien werden im Gegensatz zum GSM-Standard in kleine Datenpakete aufgelöst und paketweise verschickt. GPRS-fähige Handys, wie hier im Bild das S45 von Siemens, können bis zu 170 Kilobit Daten pro Sekunde übertragen.



Benchmark: Programm, mit dessen Hilfe die Rechnergeschwindigkeit unter verschiedenen Grafikeinstellungen gemessen werden kann.

Bluetooth: Technologie für drahtlose Kommunikation. Sie ermöglicht den Datentransfer mittels Kurzstrecken-Funktechnik und damit z. B. den kabellosen Anschluss eines Peripheriegerätes an den PC oder einen drahtlosen Zugang ins Internet.

EAX: Sound-Schnittstelle. Ermöglicht beispielsweise Dolby-Surround.

Engine: Programmroutinen, über welche die zentralen Elemente eines Spiels gesteuert werden (z. B. Grafik, Sound, Steuerung).

Firewire: Dem USB ähnliche Schnittstelle, die höhere Datenraten ermöglicht.

Force-Feedback: System, bei dem Spiel-Effekte auf den Controller übertragen werden.

GSM: „Global System for Mobile Communications“. Europäischer Mobilfunkstandard, der einen Datentransfer von max. 9,6 Kilobit pro Sekunde zulässt. GSM hat sich fast überall als Standard durchgesetzt – außer in Japan und in den Vereinigten Staaten.

Springboard: Erweiterungssteckplatz für PDAs. Beim Einstecken des Springboards wird die darauf enthaltene Software automatisch aktiviert.

UMTS: „Universal Mobile Telecommunications System“. Dieser sich noch im Entwicklungsstadium befindliche Mobilfunkstandard wird GSM ablösen, ermöglicht einen Datentransfer von bis zu 2 Megabit pro Sekunde und soll u. a. auch Farbbildübertragungen in Echtzeit ermöglichen.

WAP: „Wireless Application Protocol“. Übertragungsformat von Internetseiten für mobile Endgeräte wie z. B. Handys.

Für Sie kurz und knapp erklärt: **wichtige Fachbegriffe**, aufgegliedert in die drei Themengebiete **Technik**, **Online** und **Spiele**.

SPIELE

Bot: Ein vom Computer gesteuerter Gegner. Findet zumeist in Ego-Shootern Verwendung.

Capture the Flag: Mehrspielermodus für Ego-Shooter. Dabei gilt es, die Flagge des gegnerischen Teams zu erobern.

Cheat: Codes, die während eines Spiels eingegeben werden und dem Spieler unfaire Vorteile verschaffen.

Clanwar: Duell, die im Rahmen einer Liga oder als Freundschaftswettbewerb zwischen zwei Clans ausgetragen werden.

Death-Match: Mehrspielermodus für Ego-Shooter, bei dem jeder Spieler gegen alle anderen Spieler antritt.

Ego-Shooter: Ballerspiel, das aus der Ich-Perspektive gespielt wird.

FPS-Game: „First-Person-Shooter“, siehe Ego-Shooter.

Frag: Punkt, der durch den Abschuss eines Gegners erzielt wird.

Isometrische Perspektive: Das Geschehen wird durch eine „Draufsicht“ von schräg oben dargestellt.

KI: Künstliche Intelligenz. Indiziert, wie „clever“ sich der Computergegner während des Spiels verhält.

MMORPG: „Massively Multiplayer Online Role Playing Game“. Fachbezeichnung für reine Online-Rollenspiele wie *Everquest* und *Ultima Online*.

NSC: „Nicht-Spieler-Charakter“. Bezeichnung für alle von der KI gesteuerten Charaktere, vor allem in Rollenspielen.

Skill: Das Können; die Fertigkeiten eines Spielers.

ONLINE

ICANN: „Internet Corporation for Assigned Names and Numbers“. Diese staatenübergreifende Institution mit Sitz in Kalifornien soll u. a. die einheitlichen technischen Grundlagen für das Internet sicherstellen. Des Weiteren ist sie für die Zulassung neuer Top-Level-Domains zuständig.

Moderator: Ein Moderator betreut Foren oder moderiert Newsgroups. Er entscheidet, welche Meinungen und Beiträge zum Thema passen und sortiert doppelt eingegangene Beiträge oder Beleidigungen – so genannte Flames – aus.

Newsgruppe: In Newsgroups werden zu vorgegebenen Themen Artikel, Berichte und Meinungen von Teilnehmern online veröffentlicht – eine Art öffentliches „Schwarzes Brett“.

IMPRESSUM

Abonnement: Game On! kostet im Abonnement DM 46,- (Ausland DM 70,-) / Österreich 65 348,-

Anschrift des Abo-Services: Game On! • Abo-Betreuung • 74168 Neckarsulm
Abo-Telefon: 0 18 05/95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 0 18 05/95 95 13 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH • St. Leonharder Straße 10 • A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882 • Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für zwölf Ausgaben: 65 348,-

Anschrift der Redaktion:
Computec Media AG • Redaktion Game On! • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Internet: www.game-on.de
E-Mail: redaktion@game-on.de

Chefredakteur: Christian Bigge (V.i.S.d.P.)
Stellvertreter des Chefredakteurs: Harald Wagner

Redaktion: Bernd Berheide, Jochen Gebauer,
Christian Klinger, Philipp Rohwedder
Redaktion Online: Frank Mischkowski (redaktion.online@game-on.de)

Textchef: Michael Plog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer,
Nicole Schütz, Claudia Brose

Art Director: Andreas Schulz
Layout: Hansgeorg Hafner, Roland Gerhardt
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Artwork: © Concorde Filmverleih
Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Medien.

Urheberrecht:
Alle in Game On! veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf dem Datenträger enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind deren Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 9 11/28 72 - 345
Fax: +49 - 9 11/28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) - 141
Anzeigenendisposition: Andreas Klopfer - 140, Anca Stef - 345
Es gelten die Mediadaten vom 01.02.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe, in dem die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an die oben im Anzeigenteil angegebene Adresse.

Verlag:
COMPUTEC MEDIA AG • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne
Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Clossmann; Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Ltg.), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: Oberndorfer Druckerei GmbH, A-5110 Oberndorf

ISSN: 1617-9021
Zugelassenes Vertriebskennzeichen:
VKZ-Nr.: B 54295

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Game On! 9/2001 erscheint am 1.8.2001



Unter allen Einsendern werden **monatlich fünf Spiele** verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wie alt sind Sie?

☐ Jahre

Sind Sie ...?

☐ Männlich

☐ Weiblich

Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PC < 500 MHz	☐	☐	☐
PC > 500 MHz	☐	☐	☐
Internetzugang	☐	☐	☐
DVD-Laufwerk	☐	☐	☐
Sony PlayStation 1	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sega Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐

Welche Rubriken und Heftbestandteile sind für Sie interessant bzw. weniger interessant?

	Interessant	Weniger interessant	Uninteressant
Aktuell/News	☐	☐	☐
Vorschau	☐	☐	☐
Testberichte zu PC-Spielen	☐	☐	☐
Testberichte zu Video-Spielen	☐	☐	☐
Testberichte zu Budget-Spielen	☐	☐	☐
Online-Themen (Szene, Spiele)	☐	☐	☐
Lustobjekte	☐	☐	☐
Filmszene (Kino/DVD)	☐	☐	☐
Hardware-Themen	☐	☐	☐
Spielerreferenzen	☐	☐	☐
Glossar	☐	☐	☐
Charts	☐	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐	☐

Welche Angaben vermissen Sie im Wertungskasten?

Welche Angaben vermissen Sie im Testcenter?

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Mods, Maps, Skins, Levels	☐	☐	☐
Patches, Bugfixes, Updates	☐	☐	☐
Spielbare Demos	☐	☐	☐
Selbstablaufende Demos	☐	☐	☐
Treiber	☐	☐	☐
Videoreportagen	☐	☐	☐
Lesereinsendungen	☐	☐	☐
Internet-Link-Listen	☐	☐	☐

Bitte geben Sie eine Schulnote für das Titelmotiv!

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?

Nutzen Sie das Internet als Spieleplattform?

☐ Ja

☐ Nein

Nutzen Sie ein Mobiltelefon?

☐ Ja

☐ Nein

Wenn ja, welche Marke?

Wie oft im Monat sehen Sie sich Spielfilme im Kino an?

☐ Nie

☐ 1-2 Mal

☐ 3-5 Mal

☐ Mehr als 5 Mal

Welche Schulnoten würden Sie folgenden Heftbestandteilen geben?

☐ Text

☐ Layout

☐ Titelseite

☐ Gesamtnote

Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! am besten gefallen?

Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! gar nicht gefallen?

Werden Sie die nächste Ausgabe von Game On! kaufen?

☐ Ja

☐ Nein

Wenn nein, warum nicht?

Name, Vorname _____

Straße _____

Wohnort _____

Telefonnummer _____

Schicken Sie die Leserbefragung (oder eine Kopie davon) bitte an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG • Game On!
Kennwort: Leserbefragung
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

NOCH 4 WOCHEN



max payne

RECHNEN UND ZITTERN SIE MAL MIT: AM 20. JULI SOLL MIT MAX PAYNE EINER DER AM HEISSESTEN DISKUTierten ACTION-SHOOTER DER LETZTEN JAHRE IN DEN DEUTSCHEN LÄDEN STEHEN. VERTRAUT MAN AUF DEN DEUTSCHEN VERTRIEBSPARTNER TAKE 2, BESTEHT „EINE SEHR, SEHR GROSSE WAHRSCHEINLICHKEIT“ (O-TON MARKUS WILDING, PR-MANAGER TAKE 2 DEUTSCHLAND), DASS ES EINE TESTVERSION DES SPIELS UM DEN COOLEN NEW YORKER UNDERCOVER-COP ZUVOR IN UNSERE REDAKTIONSRÄUME SCHAFFT. WIR HABEN VORSORGLICH SCHON EINMAL DIE PATRONENGURTE UMGESCHNALLT ...

Außerdem berichten wir voraussichtlich über folgende Themen:

Im Test: Der Rollenspiel-Overkill: *Arcanum*, *Baldur's Gate 2 – Thron des Bhaal*, *Anachronox*, *Gorasp* u. v. m.

Features: Welche Next-Generation-Konsole macht das Rennen? u. v. m.

DIE NÄCHSTE GAME ON! ERSCHEINT AM 1. AUGUST 2001.



EIN ANRUF GENÜGT UND DU HAST ES DRAUF: 0190/72 41 04 51

(2,42 DM/MIN.)

**BESTELL-
ZEIT UNTER
1 MIN.**

MACH DEIN HANDY FIT MIT DEN BESTEN LOGOS, SOUNDS UND BILDMITTEILUNGEN. ZED HAT'S.

Code

Code

Code

NEUE LOGOS

	20687		20450		21062
	20406		20994		

TOPTEN LOGOS

	20879		21139		20202
	20227		20993		21046
	20946		20001		
	20578		21177		

BASICS

	20848		21301		21148
	20721		20027		20112
	21369		20028		21036
	20113		20897		21318
	20283		21185		20309
	20104		21304		20569
	30021		21272		20522
	21134		21273		20202
	20342		21372		20369
	20768		20186		20494
	20771		21104		20248
	20227		20415		20751
	21318		20348		20179
	20569		20581		20268
	20279		20628		20970
	20947		21149		20404
	21152		21376		20021
	20278		20902		20280
	20819		20338		21255
	20834		20931		21404
	21103		21115		20747
	20315		21375		21257
	20932		20651		21083
	20079		20919		21261
	20643		20929		21034

Die Logos können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 402, 3210, 3310, 5100, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8250, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i, 9210.

Song/Interpret

Code

NEUE SOUNDS

Clint Eastwood – Gorillaz	10085
DJS – Blank and Jones	10559
On the move – Barthezz	10558
Play – Jennifer Lopez	10570
Sensation – Eddie Rodriguez	10576

TOPTEN SOUNDS

Bitter sweet symphony – The Verve	10055
Butterfly – Crazytown	10069
Deutschland – Verna Bentley	10575
Dickes B – Seeed	10106
Here with me – Dido	10192
Over the rainbow – Marusha	10564
Rapstar – Lyroholika	10369
One wild night – Bon Jovi	10571
10 Rap-Gesetze – Curse	10001
Flieger – Extrabreit	10152

BASICS

Brooklyn – Modern Talking	10562
Centre of the heart – Roxette	10574
Cinderella – Sweet Box	10567
Dooh dooh – Barcode Brothers	10121
Gravel Pit – Wu-Tang Clan	10179
Groovejet (If this ain't love) – Spiller	10184
It Wasn't Me – Shaggy	10242
Last Resort – Papa Roach	10273
Ms. Jackson – Outkast	10318
One more time – Daft Punk	10338
Overload – Sugababes	10346
Samba de Janeiro – Bellini	10385
Sendung mit der Maus –	10392
She Bangs – Ricky Martin	10397
Shudden – Def Rhymz	10401
The real slim shady – Eminem	10460
Whole again – Atomic Kitten	10511
Who's that girl – Eve	10560
Wie jetzt – Dynamite Deluxe	10516
X – Xzibit	10522

Die Sounds können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8250, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9110i, 9210.

BILDMITTEILUNGEN

Jetzt kannst du mit zed Bildmitteilungen an Freunde verschicken.



	30008		30058		30033
	30016		30050		30003
	30021		30057		30025
	30015		30049		30029

Die Bildmitteilungen können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 3310, 6210, 6250, 8210, 8250, 8850.

SO EINFACH GEHT'S:

1. Ruf an: 0190/72 41 04-51.
2. Tipp den 5-stelligen Code ein, der bei der Bestellung deiner Wahl steht.
3. Ein paar Sekunden später ist das Gewünschte (Logo, Sound oder Pic) bei dir auf dem Handy – oder als Überraschung bei deinen Freunden!

zed hat noch viel mehr drauf:
Mehr als 1.000 weitere Logos, Sounds, Services, Games etc. findest du unter **www.zed.de** oder im **Handel** (Karstadt, Red Zac, Titus, BlueTel u.a.).

Alle zed-Services stehen D1- und D2-Usern zur Verfügung. Im Juni kommen e-plus und Viag Interkom dazu (mehr Infos gibt's unter www.zed.de).

zed
TM

Pack' Neo-Power in dein Deck!



POKÉMON
SAMMELKARTENSPIEL

Entdecke mehr
als 60 brand-
neue Pokémon



Entdecke die Baby-Pokémon
und zwei neue Energiearten.

Werde Meister-Trainer



TM & © Nintendo. © 1995-2000 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Präsentiert von The Pokémon Company. Herstellung und Vertrieb: Wizards of the Coast, Inc.
* Das Wizards of the Coast-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. ©2000 Nintendo.

www.wizards.com/pokemon