

GAME ON!

ENTERTAINMENT & ONLINE

**NUR
DM 3⁹⁰**

Aufmarsch der Rollenspiele

Im Test: Anachronox,
Anarchy Online,
Arcanum,
Baldur's Gate 2 Add-On

Krieg der Systeme

Welches
Entertainment-
System macht
das Rennen?



Ego-Shoot-Out

Alle Infos und Fakten zur
nächsten Generation
der 3D-Actionspiele.

Künstliche Intelligenz

Wie clever können
Computer-Gegner werden?



MAX PAYNE

ENDLICH FERTIG! DER SHOOTER DES JAHRES IM MEGATEST!



Mech Commander 2 Microsofts
Kampfroboter im Strategie-Test



Gewinnspiel Nintendos Gameboy
Advance + Software jetzt abgreifen!



Extra-Klasse für die Mini-Kasse



Keine Lust mehr auf langweilige Klingeltöne und alte Betreiberlogos? Hier gibt es neuen Handy-Spaß, ganz einfach (DM 3,63/Min):

1.) Wähle die Nummer

0190-861 397.

Bei Problemen, wähle bitte die Vorwahl 0 10 33 vor der 0190-Nummer.

2.) Codenummer des Logos oder Klingeltons über Telefontasten eingeben.

3.) Eigene Handynummer über Telefontasten eingeben und Sekunden später wird Dein Wunsch per SMS aufs Handy geschickt.

12054	12056	12062	TESTACKER
12119	12123	12169	Du bist mein
12219	12222	12245	12368
12369	12634	12692	12783
12794	12815	12829	12841
12851	12859	12884	12927
12954	12961	15038	15086
15101	15114	15164	15166
15167	15249	15251	15269
LOVE?	PITBULL	ABI 2001	SNOOPY
15272	15280	15469	15484
15488	15489	15496	15498
15499	15503	15505	15506
15524	15531	15539	15568
15571	15572	15575	15588
15590	15597	15598	15599
15602	15603	15612	15614
15623	15624	15625	15627
15631	7046	7262	7351
7360	7362	7439	7469
7484	7533	7549	7573
7590	7678	7682	
7703	7720	7764	
7803	7810	7843	7848
7850	7871	7888	7896
7923	7925	7972	7978

handy.de Flirt'n'Fun

Übers Handy nette Leute kennen lernen und flirten!

Kostenlos anmelden:

Schicke eine SMS mit Deinem Profil an

0160-1083044 (D1) oder

0162-3958234 (D2) oder

0177-7711931 (e-plus) oder

0179-3142753 (Viag Interkom).

Diese Angaben bitte hintereinander mit Leerzeichen eingeben:

1. Mein Alter: **Ziffern**

2. Mein Geschlecht: **W** (für Girl) / **M** (für Boy)

3. Meine PLZ: **Ziffern**

4. Meine Interessen: Party **P**, Freizeit **Z**, Urlaub **U**, Sport **S** oder Flirt **F**

5. Das gesuchte Geschlecht: **W** (für Girl) / **M** (für Boy) / **E** (für egal)

6. Mein Flirt-Text (max. 120 Zeichen inkl. Leerzeichen)

Beispiel:

25 W 22848 F M bin ein Flirt-O-Maniac - Ruf mich an!

Per SMS erhältst Du Infos über Deinen Flirt-Partner, einen Code und eine 0190-Nummer (DM 2,42/Min). Über diese Nummer wirst Du anonym mit ihm oder ihr verbunden – wenn es zwischen Euch funkt, könnt Ihr dann Eure Handy-Nummern austauschen.

handy.de speichert zum Zweck der User-Zusammenführung (Matching) die im Registrierungsprozess von Dir gemachten Angaben. Durch die Teilnahme akzeptierst Du das Speichern Deiner Angaben.

Handy-Spiele

Ab jetzt finden Krimis auf Deinem Handy statt: Per SMS und Anruf hilfst Du Steve Hagget, dem ersten Handy-Detektiv, bei seinen kniffligen Fällen. Willst Du Steve kennen lernen? Ruf ihn an oder sende den Code „ACSH“ per SMS an 0160-292 2982. Anmelden und weitere Handy-Spiele im Internet unter

www.handy.de/games.php

Noch mehr Klingeltöne, Logos und Bildmitteilungen gibt es per Faxabruf unter **01805-40 49 66** (24 Pf./Min) oder im Internet bei: **www.handy.de**.

Code

5319 Abba: Money, Money
5200 ACDC: Thunderstruck
5320 Adriano Celentano: Azuro
5321 Al Bundy: Love And Marriage
5175 Alice DeeJay: Will I Ever
5317 ATB: Let U Go
5104 A-Team
5196 Atomic Kitten: Whole Again
5187 Barthezz: On The Move
5202 Beach Boys: Surfin' USA
5201 Blank & Jones: DJs, Fans & Freaks
5318 Bosson: One In A Million
5140 Brandy feat. Ray J.: Another Day In Paradise
5135 Britney Spears: Don't Let Me Be The Last To Know
4950 Cosmic Gate: Exploration Of Space
5035 D12 feat. Eminem: Shit On You
5197 Dario G.: Dreams
4685 Das Boot
5198 Depeche Mode: Dream On

5205 Destiny's Child: Survivor
5064 Dido: Here With Me
5125 DJ Ötzi: Hey Baby
4908 Duke Nukem
5325 Geri Halliwell: It's Raining Men
5144 Gigi D'Agostino: La Passion
5087 Glashaus: Wenn das Liebe ist
5313 Gorillaz: 19-2000
5322 Gorillaz: Clint Eastwood
4876 Halloween
4719 James Bond
5206 Knight Rider
4816 Le Chuck: Monkey Island
5207 Like Ice In The Sunshine
5309 Lynard Skynard: Sweet Home Alabama
5310 Michael Jackson: Beat It
5152 Michael Mittermeier feat. Guano Babes: Kumba Yo
5169 Nelly: E.I.
5183 No Angels: River Of Joy

5076 OPM: Heaven Is A Halfpipe
5094 Outkast: So Fresh, So Clean
5305 Peter Clarke: Bubble Bobble
5199 Right Said Fred: You're My Mate
4898 Robbie Williams: Supreme
5311 Rudi Carell: Wann wird's mal wieder richtig Sommer
5134 Saffri Duo: Played-A-Live
5145 Salt' N Pepa: Push It
5181 Sammy Deluxe: Hab Gehört
5326 Scooter: Posse
5101 Shaggy: Angel
5102 Shaggy: It Wasn't Me
5067 Star Wars Imperial March
5150 Sugababes: Run For Cover
5141 Sylvester: Turn The Tide
5085 Tom & Jerry
5195 Westlife: Uptown Girl
5099 Xzibit: X

Der Logo- und Klingeltonservice ist nur für Nokia-Handys möglich

LÖSCHLOGO
"SPEICHERN"
9000

www.handy.de
Alles fürs Handy!

TM & © 2001 Comedy Central. All rights reserved.
Peanuts © UFS, Inc 2001 www.snoopy.com

Jetzt neu am Kiosk: handy.de Pocket Cards
Klingeltöne und Logos zum Mitnehmen und Verschenken



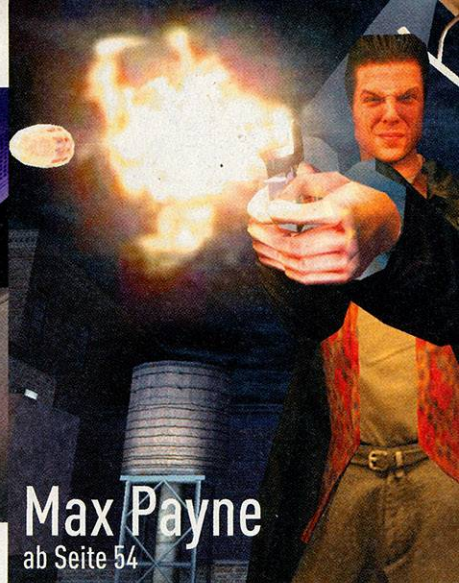
Ego-Shoot-Out

ab Seite 32



Krieg der Systeme

ab Seite 20



Max Payne

ab Seite 54

the final COUNTDOWN

Puh, das war knapp! Die finale Testversion von **Max Payne** schaffte den Sprung ins Heft buchstäblich auf den letzten Drücker. Hintergrund: Das Spiel soll zwar **bereits Ende Juli in den Läden** stehen, eine spielbare Version durfte die Büroräume des Vertriebspartners Take 2 aber nicht verlassen. Erst einen Tag vor der Filmabgabe konnten wir dem guten Max noch einmal für einen kompletten Tag auf den Zahn fühlen. Zusammen mit unserer ersten Session kamen wir damit auf eine Gesamt-Testzeit von etwa vierzig Mannstunden, sahen alle Levels und Gegner und riskierten einen Blick auf die verschiedenen Schwierigkeitsgrade. Genug für einen fundierten Test, da die Netto-Spielzeit im Storymodus lediglich etwa 15 furiose Stunden beträgt. Dass sich **Max Payne** aber dennoch lohnt, erfahren Sie in unserem Test **ab Seite 54**.

Wer auch nach Max noch nicht genug vom Baller-Spaß hat, sollte sich unsere **Vorschau zu kommenden Ego-Shootern** nicht entgehen lassen (**ab Seite 32**). Interessieren dürfte Sie auch, wie sich die **Computerintelligenz** in Zukunft entwickeln wird und welche Strategie-Hits den Geist besonders fordern werden. Wir haben uns für Sie in die Entwicklungslabors der Hightech-Schmieden begeben (**ab Seite 84**). Spielen Sie mit dem Gedanken, sich eine Next-Generation-Konsole anzuschaffen? Wenn Sie noch nicht wissen sollten, welches System für Sie wie geschaffen sein wird, hilft Ihnen unsere **Systemanalyse ab Seite 20** mit Sicherheit weiter.

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



Christian Bigge, Chefredakteur

Demnächst bei **GAME ON! TV**

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

4. August

Commandos 2 – Die Entstehungsgeschichte des Taktik-Knüllers. Ein Blick hinter die Kulissen bei Eidos.

11. August

Musik-Software – die wichtigsten Programme, Leistungswerte und Einkaufstipps.

18. August

Sportspiele auf der PlayStation 2. Welche Titel streiten bei Fußball, Renn- und Funsport um die Meisterschaft?

25. August

Handy-Spiele – Mobiltelefone vor der UMTS-Revolution. Was kommt nach *Tetris* & Co.?

54

Feuertaufe • Vollblut-Shooter mit Hongkong-Action-Attitüde – Undercover-Agent Max Payne räumt in den schmutzigen Gassen New Yorks auf.

test:
Max Payne

test:
Rollenspiele

66

Rollenspielparade • Anarchy Online, Anachronox und Arcanum im Test und ein Ausblick auf die kommenden Highlights.

62

Schrottkommando • Schicken Sie tonnenschwere Battle Mechs ins Gefecht. *Mech Commander 2* – ein Schwer- oder ein Leichtgewicht?

spieletest:
Mech Commander 2

32

Im Zeichen des Fadenkreuzes • Adrenalinschauer und Reaktionstraining satt. Wir stellen Ihnen die kommende Shooter-Generation vor.

Feature:
Shooter-Festival

GAME ON!

9/2001

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

service

- 19 Die neue Game-On!-Homepage
- 67 Die Redaktion
- 3 Editorial
- 50 Einkaufsführer
- 96 Glossar
- 96 Impressum
- 53 Inserentenverzeichnis
- 97 Leserbefragung
- 18 Leserbrief
- 98 Noch vier Wochen
- 16 Was kommt wann? – Charts

aktuell

PC-NEWS:

- 11 Black & White: Creature Isles Echtzeitstrategie
- 11 Citizen Zero Online-Action-Adventure
- 6 Dungeon Siege Rollenspiel
- 10 Global Operations Ego-Shooter
- 9 HOMAB Tacticalboard Hardware
- 9 Rally Championship Extreme Rennspiel
- 10 Rally Trophy Rennspiel
- 8 SoundLink Headset-Reihe Hardware
- 9 Team Telekom EuroTour Cycling Simulation
- 8 The Sims – Hot Date Simulation
- 11 Warcommander Echtzeitstrategie

KONSOLEN-NEWS:

- 12 Sega plant Crazy-Taxi-Kinofilm News
- 12 PS2-Festplatte in Japan schon ausverkauft News
- 13 Capcom vs. SNK 2 Beat 'em Up
- 13 Tekken 4 Beat 'em Up
- 13 Rayman M Actionspiel

ONLINE- & TELEKOM-NEWS

hardware

- 46 Marktübersicht Soundkarten
- 48 Atek Super mini optical Mouse
- 48 Matiascorporation halfkeyboard
- 48 Olympus FMD-700

vorschau

- 42 Aliens vs. Predator 2 Ego-Shooter
- 44 Battle Realms Echtzeitstrategie
- 41 Duke Nukem Forever Ego-Shooter
- 77 Gorasul: Das Vermächtnis des Drachen Rollenspiel
- 36 Medal of Honor: Allied Assault Ego-Shooter
- 77 Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor Rollenspiel
- 38 Red Faction Ego-Shooter
- 34 Return to Castle Wolfenstein Ego-Shooter
- 76 The Elder Scrolls 3: Morrowind Rollenspiel
- 40 Unreal 2 Ego-Shooter
- 76 Wizardry 8 Rollenspiel

lifestyle

LUSTOBJEKTE

- 90 Casio C409CA G-Shock Handy
- 91 Siemens ME45 Siemens' neues Flaggschiff
- 91 Sound2wear Waschbarer MP3-Player

FILMSZENE

- 93 Alle Kinostarts im August
- 92 **KINO-TIPP DES MONATS:**
Planet der Affen: das Remake des SciFi-Klassikers
mit Charlton Heston im zeitgemäßen Gewand
- 93 Kino: The Score
- 93 Kino: Final Fantasy – Die Mächte in Dir
- 94 **DVD-TIPP DES MONATS:** The Cell
- 95 DVD: Armageddon – Special Edition
- 95 DVD: Das Schweigen der Lämmer – Special Edition
- 95 DVD: Schatten der Wahrheit
- 95 DVD: Weitere DVD-Neuheiten

Feature:

- 20 **Krieg der Systeme**
Noch dominiert Sonys PlayStation 2 mangels Konkurrenz den Markt für Next-Generation-Konsolen. Doch die Herausforderer stehen bereits in den Startlöchern.
- 32 **Shooter-Festival**
Shootern, bis der Monitor raucht – in den nächsten Monaten steht dem Genre-Liebhaber das eine oder andere Kleinod ins Haus.
- 84 **Synthetische Geister**
Wir sprachen mit Richard Evans, einem Entwickler von Black & White, über die Probleme und Herausforderungen, die perfekte Spiele-KI zu designen.

spieletest

PC-SPIELE

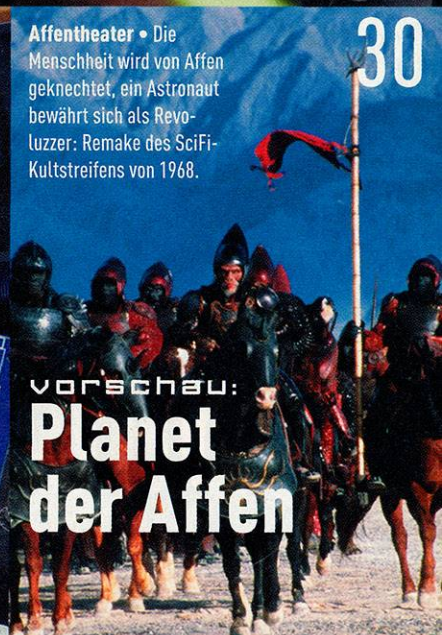
- 50 Amiga Classic 3 Spielesammlung
- 70 Anachronox Rollenspiel
- 74 Anarchy Online Rollenspiel
- 66 Arcanum Rollenspiel
- 72 Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal Rollenspiel
- 52 Europa Racer Rennspiel
- 51 Fly! 2 Simulation
- 64 Independence War 2 Actionspiel
- 52 Leadfoot Rennspiel
- 52 Legends of Might & Magic Ego-Shooter
- 54 Max Payne Actionspiel
- 62 Mech Commander 2 Echtzeitstrategie
- 78 MS Train Simulator Simulation
- 51 Pearl Harbor: Strike at Dawn Actionspiel
- 50 Schizm Adventure
- 50 Siege of Avalon – 3. Kapitel Rollenspiel
- 51 Trivial Pursuit Sonstige Spiele

BUDGETSPIELE

- 52 Baldur's Gate Rollenspiel
- 52 Baphomets Fluch 2 Adventure
- 51 Battle Isle 4 Rundenstrategie
- 51 X-Wing vs. Tie-Fighter Actionspiel

KONSOLEN-SPIELE

- 83 ATV Offroad PlayStation 2/Rennspiel
- 82 Gran Turismo 3 PlayStation 2/Rennspiel
- 80 Resident Evil PlayStation 2/Action-Adventure
- 83 Tokyo Extreme Racer PlayStation 2/Rennspiel



Erleichterung bei den Rollenspiel-Fans. Laut Entwickler Gas Powered Games könnte *Dungeon Siege* schon Ende September in den Händlerregalen auftauchen.

Farbgewitter • Was für eine Farbenpracht! Zwei Krieger, eine Amazone, ein Bogenschütze und ein Zwerg erwehren sich hier gleich einer ganzen Armee von Untoten.

Angriff auf die Genre-Krone in zwei Monaten:

Dungeon Siege

Alle Rollenspiel-Fans können aufatmen. *Dungeon Siege* liege genau im Zeitplan, bestätigte Chris Taylor, Chef von Gas Powered Games, in einem amerikanischen Fernseh-Interview. „Wir konzentrieren momentan alle Kräfte auf eine Veröffentlichung Ende September. Ich weiß, wenn ich Oktober sagen würde, werde ich sowieso von den Fans erschossen“, fügte Taylor schmunzelnd hinzu. Zur gleichen Zeit in Deutschland hatte Vertriebspartner Microsoft eine Überraschung parat. Dutzendweise gab's taufrische Screenshots direkt aus den Entwicklerstudios. Die schönsten sehen Sie hier. Warum *Dungeon Siege* das Rollenspiel-Genre revolutionieren könnte, dürfen Sie auf dieser Seite zumindest grafisch nachvollziehen. Hier noch die wichtigsten Spiel-Features zum Mundwässrig-Machen: *Dungeon Siege* wird eine zusammenhängende 3D-Fantasy-Welt mit freier Berufswahl der Charaktere präsentieren, die sich erst im Spielverlauf spezialisieren müssen. Darüber hinaus gibt's einen komplexen Mehrspielermodus, einen Editor für eigene Missionen, achtköpfige Helden-Partys, etwa 250 verschiedene Waffen sowie rund 70 Zaubersprüche mit diversen Ausbaustufen. Lust auf mehr? (CB)

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** Gas Powered Games
Erscheint: Ende September 2001
Online: www.dungeonsiege.com

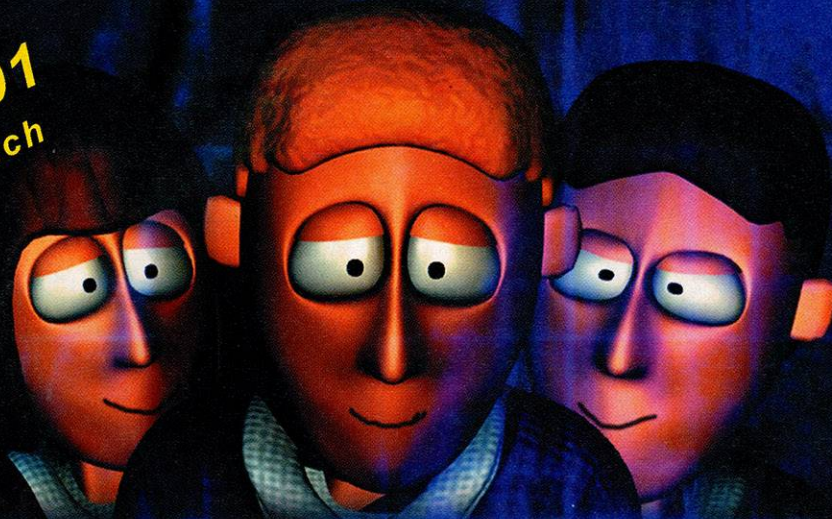
Noch einmal bitte • Diese Horde von Skelett-Kriegern hat der Abenteuer-Gruppe ganz schön eingeheizt. Da hilft nur das Laden eines alten Spielstandes.



SOFTWARE TYCOON

DER SPIELEMANAGER

SOMMER 2001
im Handel erhältlich



Ein Traum wird wahr...

Wir schreiben das Jahr 1980: Kleine Hersteller von Computer-Spielen schießen wie Pilze aus dem Boden - der neue Markt eröffnet Kreativ-Köpfen ungeahnte Möglichkeiten.

Auch Sie wagen den riskanten Schritt in diese unbekannte Branche und gründen Ihre eigene Spielefirma. Alles liegt allein in Ihrer Hand: angefangen beim Entwurf eines viel versprechenden Konzepts für das perfekte Spiel bis hin zur Produktion, dem Verkauf und dem Marketing. Stellen Sie die richtigen Mitarbeiter ein und schaffen Sie es, sich auf der ganzen Welt zu etablieren? Sind Sie in der Lage, die neu aufkommenden Technologien zu nutzen und den wachsenden Anforderungen des Marktes gerecht zu werden? Software Tycoon ist die ideale Simulation für alle Spielebegeisterten, die davon träumen, ihr Hobby zum Beruf zu machen. Durch vielfältige Interaktionsmöglichkeiten, verschiedene vorgegebene Szenarien, immer neuen Herausforderungen und einem deftigen Schuss Satire auf die Software-Branche ist Software Tycoon genau das Spiel, auf das alle Zocker schon immer gewartet haben!

Doch Vorsicht: Ihre Gegner sind gerissen und scheuen auch nicht vor fiesen Sabotageaktionen zurück, um Ihnen mit allen Mitteln Steine - oder besser Viren! - in den Weg zu legen...



Wichtige Features:

- @ Einfacher Spieleinstieg.
- @ Zwei gerissene Computergegner.
- @ Satirische Simulation des Softwarebusiness.
- @ Interaktion mit eigenständig lebenden Charakteren.
- @ Verschiedene Missionen oder Tutorial.
- @ Adventureähnliche Inventarbedienung.
- @ Horizontal scrollende Locations in detaillierter Hi-Res-Optik.
- @ Aufstellung von Arbeitsplänen.
- @ Fiese Sabotageaktion.
- @ Abwechslung durch Interaktion.
- @ Verschiedene Gebäude wie Softwareshop, Spielhöhle, etc.
- @ Einfache Entwicklung eigener Spielkonzepte.
- @ Stereo Sound Effekte, Sprachausgabe und Soundtrack.



Keine Lust mehr auf miese Spiele? Dann machen Sie es doch einfach besser!



Schön, wenn sich Meinungsmacher wie Prince Charles zum Thema Computerspiele äußern. Noch schöner wäre es, wenn er sich damit auskennen würde.

Wildwest-Romantik

In *Far West* von Greenwood werden Sie sich als Rinderzüchter beweisen können. Die Mischung aus WiSim und Aufbaustrategie wird Sie am Jahresende als Ranch-Besitzer in den Wilden Westen versetzen, wo Sie sich auch gegen Banditen und Indianer zur Wehr setzen müssen.

Tore, Punkte, Meisterschaft

Dank einer neu entwickelten KI für die 3D-Engine will Ubi Soft im September mit dem *DSF Fußball Manager 2001* höchste Genre-Weihen erlangen. Ein ersten Sieg feierte man schon vorab. Als Werbepartner konnte Erfolgs-Coach Udo Lattek gewonnen werden.



Fußball, die Zweite

Einen viel versprechenden Anlauf auf die Fußballmanager-Meisterschaft unternimmt erneut Electronic Arts. Der *Fußballmanager 2002* kommt im September mit FIFA- und DFB-Lizenz sowie entsprechender 3D-Engine und wurde erstmals vom neu formierten Team Gerald Köhlers (*Anstoss 3*) zusammengezimmert. Ein Karriere-Modus mit möglichem Vereinswechsel und ein optionaler Textmodus sollen für Langzeitmotivation sorgen. Als Werbe-Galionsfigur dient hier Rudi Assauer.



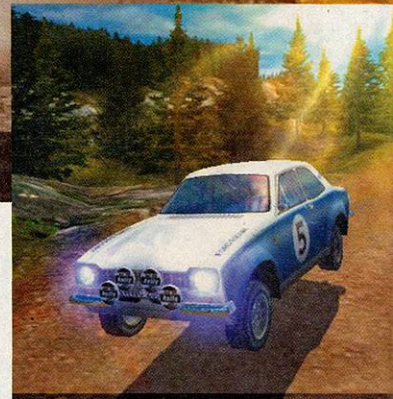
Dreckschleuder • Mit den alten Rallyefahrzeugen konnte man noch richtig schnittig um die Kurven driften und mit dem Schmutz die Zuschauer beglücken.

Zwei hochklassige Rallye-Simulationen kurz vor Fertigstellung Countdown für Rally Trophy und Rally Championship Extreme

Wer noch in diesem Herbst bei Eis und Schnee Auto fahren möchte, kann dies tun – und das, ohne Leib und Leben zu riskieren. Schon im September will JoWood *Rally Trophy* veröffentlichen, eine Simulation, die Strecken und Fahrzeuge der 60er- und 70er-Jahre simuliert. Da beide um Welten schlechter waren als deren moderne Pendanten, gehört *Rally Trophy* zu den wenigen Rennspielen mit wirklich hohem Schwierigkeitsgrad. Auf 42 Strecken darf man mit zehn Fahrzeugen seine Künste beweisen. Weit aus moderner, aber ebenso realistisch und anspruchsvoll gibt sich Ubi Softs *Rally Championship Extreme*. Hier gibt es 28 größtenteils aktuelle Fahrzeuge und 36 Strecken – auf frei befahrbaren Landschaften. Erstmals wird man sich also verfahren können. (HW)

Rally Trophy: Genre: Rennspiel Entwickler: Bugbear Entertainment
Erscheint: September 2001 Online: www.jowood.com

Rally Championship Extreme: Genre: Rennspiel Entwickler: Warthog Entertainment
Erscheint: Oktober 2001 Online: www.warthog.co.uk



Rally Trophy • Die weiche Aufhängung macht die Landung kritisch: Steht das Lenkrad nicht exakt in Flugrichtung, schleudert der Wagen.



Rally Championship Extreme • Wer will, kann abseits der Pisten fahren und die Kontrollpunkte verpassen. Der Beifahrer weist den Weg zurück.

Der Berufssohn gibt Erziehungstipps Prince Charles mag keine Computerspiele

„Eine der großen Schlachten, die wir heutzutage gewinnen müssen, ist, unsere Kinder zu überzeugen, sich von Computerspielen abzuwenden und sich dem zu widmen, was nur als lohnenswerte Bücher beschrieben werden kann.“ Mit dieser Äußerung im Rahmen einer Tagung im Londoner British Museum sorgte Prinz Charles für viel Unmut in den Reihen der European Leisure Software Publishers Association ELSPA. Generaldirektor Roger Bennet „entschuldigte“ den Prinzen damit, dass „diese Ansicht repräsentativ für eine Altersgruppe sei, die nicht mit Computerspielen aufgewachsen ist und sich deshalb vor diesem Medium fürchtet“. Kommentare bitte an www.princeofwales.gov.uk. (HW)



Seine Königliche Hoheit • Nachdem er seine Frau betrogen und zahllose Füchse erschossen hat, geht Prinz Charles nun auch die Spieleindustrie an.

Spielzeug für Tastaturminimalisten HOMAB Tacticalboard

Die Tastatur zum Spielen ist ähnlich komfortabel wie eine Schreibmaschine zum Golfen. Das hat auch Thrustmaster erkannt und will nun mit dem HOMAB Abhilfe schaffen. Bis zu 22 Funktionen lassen sich mit einer Hand steuern. Damit das Ganze nicht zu einer Sehnenscheidenentzündung führt, besitzt das Keyboard eine bequeme Handballenauflage. Neben dem Tasten-Interface besitzt das Teil ein integriertes Chatsystem mit mehreren Kanälen. (PR)

Hersteller: Thrustmaster **Preis:** Noch nicht bekannt
Erscheint: Herbst 2001 **Online:** <http://de.thrustmaster.com>

Perfektioniert • Mit dem HOMAB können Sie zwar Office-Anwendungen vergessen, haben aber in Spielen die volle Kontrolle.



Anno verspätet sich

Nun also doch: In letzter Minute erreichte uns die Trauer-Nachricht von Sunflowers, dass sich der potenzielle Aufbau-Hit *Anno 1503* nun doch verschiebt. Neuer anvisierter Termin: das erste Quartal 2002.

Digitale Dinos

Am 18. Juli war es so weit. In Amerika lief in zehn Kinos der dritte Teil der *Jurassic Park*-Serie (Kinostart hier: 2. August) als digitale Kopie in Form einer MPEG-Datei an. Von einem Server wurde der Filmprojektor per Breitband-Verbindung mit den Daten gefüttert. Bis zum Redaktionschluss waren keine Filmausfälle zu verzeichnen. In Deutschland sollen bis zum nächsten Jahr einige Kinos mit der neuen Technik ausgerüstet werden.



Wer wagt, gewinnt • Diese Dame macht sich recht stürmisch an das Objekt ihrer Begierde heran. Er ist sichtlich überrascht.

Romantischer Nachschub auf dem Weg The Sims – Hot Date

Zu Weihnachten hat Maxis ein spezielles Geschenk für die vier Millionen Besitzer von *The Sims*. Hot Date befriedigt den Wunsch der Spieler nach mehr Zwischenmenschlichkeit, indem flirtfördernde Objekte wie Schmusesofas oder Picknick-Körbe und neue Tätigkeiten wie Flirten, Füßeln und Schmusen eingeführt werden. Der Clou an *Hot Date* ist die Downtown-Area. Hier kann der Spieler Kneipen, Geschäfte und Restaurants einrichten, in denen er die Sims sich zum Rendezvous verabreden lassen kann. (HW)

Genre: Simulation **Entwickler:** Maxis
Erscheint: 4. Quartal 2001 **Online:** <http://thesims.ea.com>



Nachschub für Götter

Black & White: Creature Isles

Lionhead hat ein „Mini-Sequel“ für *Black & White* angekündigt. Noch im Oktober soll eine Reihe von Inselwelten veröffentlicht werden, auf denen zahlreiche Kreaturen miteinander in einer so genannten Bruderschaft leben. Die Kreatur des Spielers kann von den Insel-Kreaturen etliche neue Zaubersprüche lernen, allerdings muss sie dazu eine harte Aufnahmeprüfung bestehen. Etliche Quests warten also auf den Spieler und seine Kreatur, doch nach deren Erledigung geht der Stress erst richtig los: Die Kreatur des Spielers bekommt nämlich eine eigene Kreatur, die sie erziehen muss – der Spieler hat keine direkte Möglichkeit, die zweite Kreatur zu lenken. (HW)

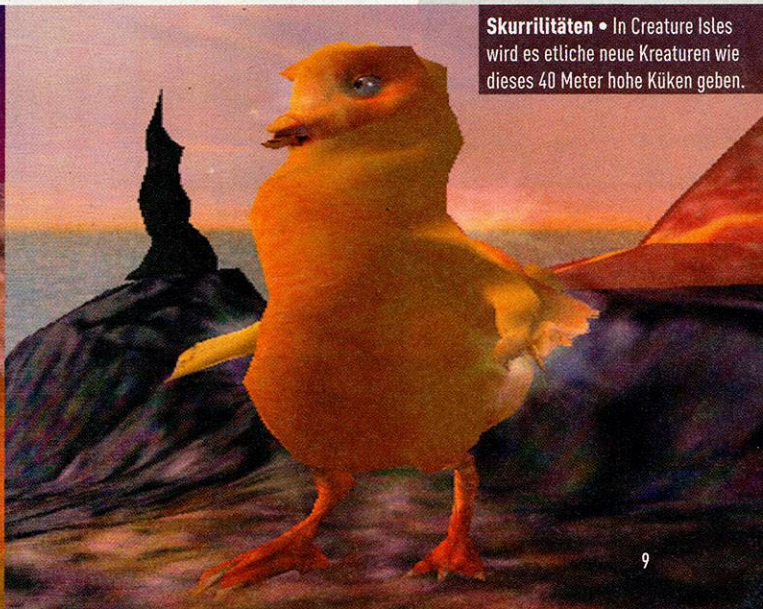
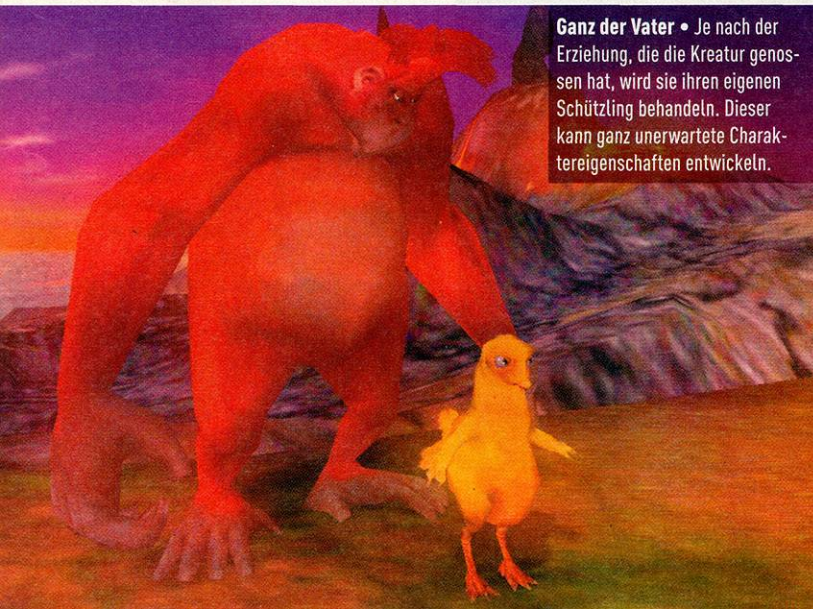
Genre: Strategie **Entwickler:** Black & White Studios **Erscheint:** Oktober 2001 **Online:** www.bwggame.com

Gerüchte um G.O.D.

Im Internet kursierten Gerüchte über eine mögliche Auflösung der Entwickler-Gurus von Gathering of Developers (*Max Payne*, *Duke Nukem Forever*). Alles Quatsch, dementierten Firmen-Chef Mike Wilson und Offizielle von Finanzier Take 2 eifrig. Hoffentlich!

Ganz der Vater • Je nach der Erziehung, die die Kreatur genossen hat, wird sie ihren eigenen Schützling behandeln. Dieser kann ganz unerwartete Charaktereigenschaften entwickeln.

Skurrilitäten • In *Creature Isles* wird es etliche neue Kreaturen wie dieses 40 Meter hohe Küken geben.



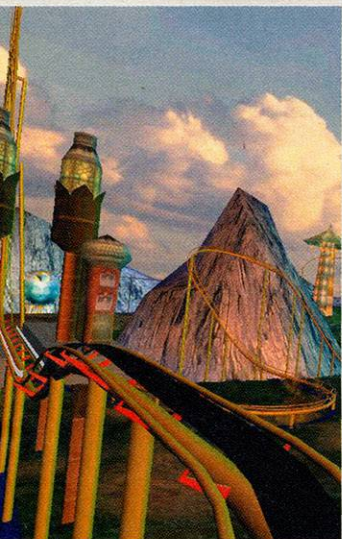
Arnies Comeback

Gleich vier Spiele mit der *Terminator*-Filmlizenz will Infogrames veröffentlichen. Mindestens zwei davon werden sich exakt an die Filmvorlagen halten, die wahrscheinlich in Form von Action-Adventures umgesetzt werden. Bereits Anfang nächsten Jahres sollen Sie den Bleicheimern den Krieg erklären können.



Höhenkoller

Ganz auf den Spuren des Blockbusters *Rollercoaster Tycoon* wandelt Disney. Auch bei *Ultimate Ride* sollen Sie die Achterbahnen in den Himmel wachsen lassen, die Sie danach im 3D-Modus selbst antesten können. In dem Spiel, das am Jahresende erscheinen soll, müssen Sie aber auf eine Managerkarriere im Vergnügungspark verzichten.



Add-on zu Desperados

Erst Anfang nächsten Jahres werden Sie sich auf zehn neue Missionen zum Western-Strategiespiel *Desperados* stürzen können. Infogrames verspricht einige neue Charaktere und will fünf Levels vorab im Internet veröffentlichen, den ersten bereits im Oktober.

Olympischer Gedanke • Auf High Tech-Drahteseln ringen die Fahrer um das grüne und gelbe Trikot.



Von Etappe zu Etappe

Team Telekom EuroTour Cycling

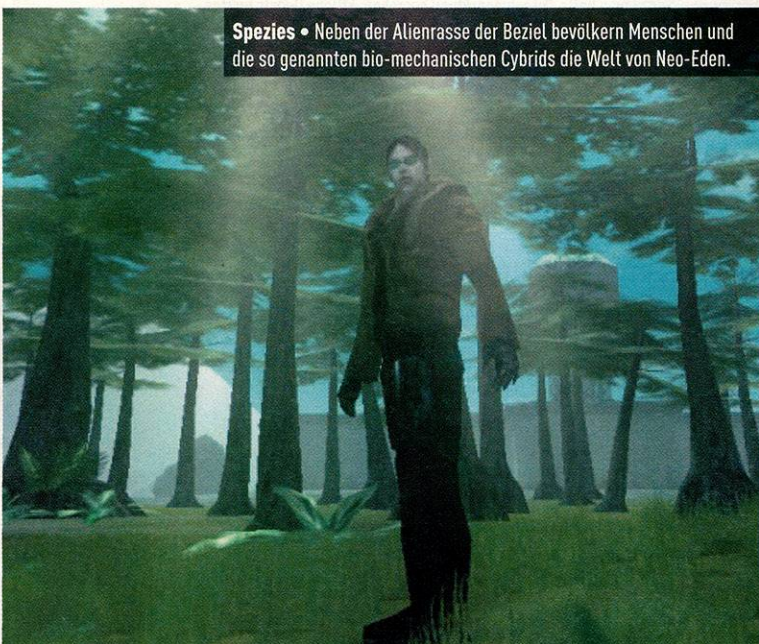
Reiseplanung, Finanzwesen, Trainingspläne und natürlich auch die Auswahl der siegversprechenden fahrbaren Untersätze sind einige Ihrer Aufgaben, wenn Sie das Management über ein professionelles Radfahrer-Team übernehmen. Im 3D-Arcade-Modus können Sie dann auch noch selbst in die Pedale treten – virtuell, versteht sich. Natürlich hat auch Petrus ein Wörtchen mitzureden: Wind, Regen und Schnee beeinflussen die Wettkampfbedingungen. Mit *Team Telekom EuroTour Cycling* wandeln Sie auf den Spuren des erfolgreichen Team Telekom. Aufgrund fehlender Namenslizenzen werden Sie aber vermutlich auf Namen wie Jan Ullrich und Erik Zabel verzichten müssen. (CK)

Genre: Simulation **Entwickler:** Dinamic Multimedia
Erscheint: 3./4. Quartal 2001 **Online:** www.dinamic.de/produkte/produktpages/eurotourinfo.htm



Sprintkanone • Erik Zabel setzt zum Endsprint an. Kann Team Telekom EuroTour Cycling dem Flair des Radrennsports gerecht werden?

Spezies • Neben der Alienrasse der Beziel bevölkern Menschen und die so genannten bio-mechanischen Cybrids die Welt von Neo-Eden.



Interplanetarische Erkundungstouren Citizen Zero

Die *Fallout Tactics*-Macher haben ein heißes Stück Eisen in der Schmiede – *Citizen Zero* ist ein Online-Action-Adventure mit Rollenspielelementen. Bis zu 10.000 Spieler sollen sich gleichzeitig auf dem Planeten Neo-Eden, einer ehemaligen Strafkolonie, und seinen Nachbarplaneten Ultra und Trinn tummeln. Der Spieler kreiert seinen Charakter und bekommt für den einen oder anderen gefährlichen Job Erfahrungspunkte. Auf dem Reiseprogramm stehen ausgedehnte Städte und Wildnisse. Für ausreichend Action soll in dem Third-Person-Spektakel gesorgt sein. (CK)

Genre: Online-Action-Adventure **Entwickler:** Micro Forté **Erscheint:** 2002 **Online:** www.citizen-zero.co

Rangers to the Front!

Warcommander

Eine detaillierte und realistische Darstellung historischer Schlachtfelder aus isometrischer Perspektive soll das Strategie-Epos *Warcommander* liefern. CDV setzt nach dem Überraschungserfolg *Sudden Strike* wieder auf das Zweite-Weltkrieg-Szenario. Der Spieler übernimmt das Kommando über das 2. Ranger Bataillon und darf sich in zwei Einzelspielerkampagnen mit jeweils 18 Missionen bewähren. Online und im LAN können sich bis zu acht Spieler messen. Weiter im Programm: Tag- und Nacht-Wechsel, ein Erfahrungssystem für die Einheiten und jede Menge zerstörbarer Bauten und Landschaften. (CK)

Genre: Echtzeitstrategie Entwickler: Independent Arts
Erscheint: 4. Quartal 2001 Online: www.warcommander.de



Mit Verstand • Teamgeist und Taktik prägen einen guten Kämpfer in *Global Operations*.

Headsets für alle Ohrengößen

Soundlink-Headset-Reihe

Mit drei neuen Headsets der Soundlink-Reihe vervollständigt InterAct seine Multimediapalette. Das Grundmodell SL-8720 Gaia bietet einen flexiblen Haltbügel sowie ein flexibles Mikrofon. In der mittleren Preisregion ist das SL-8730 Keto angesiedelt. Neben dem besten Design bietet es eine einseitige Kabelführung, gepolsterte Ohrmuscheln, einen integrierten Lautstärkeregler sowie einen 6,5-mm-Klinkenstecker-Adapter. Für Audiophile empfiehlt sich das SL-8740 Ares. Durch Polsterungen und großzügige Ausstattung bietet es Tragekomfort in Verbindung mit guten Klangeigenschaften. (PR)

Hersteller: InterAct Preis: Ca. DM 19,-/29,-/40,- Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.interact-europe.com



Trio • Mit Gaia, Keto und Ares versorgen Sie Ihre Ohren je nach Fassung mit dem passenden Soundkomfort.



Abbruchkommando • Mit Ihren furchtlosen Rangern geben Sie den Krauts Saures und sorgen für reichlich Kleinholz.

Counter-Striker aufgehört!

Global Operations

Die begeisterte *Counter-Strike*-Gemeinde haben die Barking Dog Studios mit ihrem Taktik-Shooter im Visier. Die vor allem durch *Cataclysm*, die Fortsetzung des 3D-Echtzeiträumsspektakels *Homeworld*, bekannt gewordenen Entwickler wollen sich aber nicht mit einem Klon begnügen, sondern setzen auch auf eine gesunde Portion Eigenständigkeit. So wird beispielsweise der so genannte Intelligence Officer das Spiel im Hintergrund über die Kameras seiner Team-Kollegen verfolgen und deren Vorgehen koordinieren. Die Optik macht einen soliden Eindruck – kein Wunder, arbeiten die Entwickler doch mit der LithTech-Engine von Monolith (*No One Lives Forever*). (CK)

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Barking Dog Studios
Erscheint: 4. Quartal 2001 Online: www.globalopsgame.com

Renner brauchen Power

Mindestens ein Pentium-3-Chip mit 500 Megahertz sollte in Ihrem Rechnerherz schlagen, wenn Sie sich mit den Formel-Rennern von *F1 2002* im September auf die Strecke begeben wollen. Das teilte Electronic Arts mit.

Das bessere Sim City?

Mit *Monopoly Tycoon* von Infogrames können Sie sich ab September als Baulöwe beweisen. Die 3D-Umsetzung des Brettspiel-Klassikers hat mit der Vorlage nur noch die Straßenblöcke gemein. Ihre Läden, Häuser und Hotels erreichen Sie hier in Echtzeit, wahlweise treten Sie gegen bis zu fünf Kontrahenten an. Erster Eindruck: sehr vielversprechend!

DAS FORUMSZITAT DES MONATS

Adresse <http://aoforums.funcom.com>

„Abstract“ am 1. Juli 2001, 16:47
im General-Forum

Ich denke, wir sollten damit anfangen, Informationen für eine Klage gegen Funcom zu sammeln. Jeder, der nicht begreift, dass dieses Spiel ein

„Wir sollten Funcom vor einen EU-Gerichtshof bringen.“

Ich denke, wir können Funcom vor einen EU-Gerichtshof bringen. Das würde rocken!

GAME ON! meint:

Immer langsam mit den jungen Pferden. In der Tat lief *Anarchy Online* in den ersten zwei Wochen alles andere als stabil – wie übrigens jedes andere Online-Rollenspiel ähnliche Probleme in der Startphase hatte. Mittlerweile sind aber die größten Probleme beseitigt und Funcom hat erklärt, dass die monatliche Gebühr erst jetzt fällig wird. Wem selbst das nicht passt, der kann das Spiel immer noch zurückgeben. Aber eine Klage – das bedeutete dann doch, mit Kanonen auf Spatzen zu schießen.

zynischer Versuch ist, Kohle zu machen, kann nicht ernst genommen werden und hat keine Ahnung von der Spiele-Industrie. Die Zeit für eine Klage ist reif.

Die Spannung steigt! Die neuen Konsolen stehen in Japan und Amerika schon in den Startlöchern. Gut für Sie: mehr Spiele, Spaß und auch die Preise purzeln.

PS2 nicht billiger

Wie der Nachrichtensender n-tv in Erfahrung bringen konnte, wird die PS2 nicht billiger, bis die neuen Konsolen im kommenden Frühjahr in den Markt eintreten, obwohl die Preise in Japan und Amerika bereits purzelten und sich dadurch auch die Abverkäufe erhöhen

Xbox-Sprachsteuerung

Die Sprachsteuerungsmodule für die Xbox werden von der Firma Recoton geliefert. Diese sollen in die „Xbox Communicator“ getauften Headsets integriert werden. Diese erlauben sowohl Sprach-Kommandos an die Konsole als auch die Kommunikation mit anderen Spielern bei Online-Games via Internet.

GBA weiter auf Erfolgskurs

Auch in Europa wurden inzwischen mehr als 500.000 Game Boy Advance verkauft, allein 100.000 davon in Deutschland. Zum Weihnachtsgeschäft wird ein weiterer Schub erwartet. Die 32 Bit schnelle Mini-Konsole brach binnen einer Woche alle Verkaufsrekorde mit jeweils einer halben Million verkaufter Einheiten. Das erfolgreichste Spiel für den Game Boy kommt von Ubi Soft: *Rayman Advance*.

GameCube-Peripherie-Preise

Nintendo gab die japanischen Preise für einige Peripherie-Geräte des GameCube bekannt. Umgerechnet 45 Mark kostet ein zusätzlicher Controller. Eine Memory-Karte schlägt mit 25 Mark zu Buche. Die Preise in Deutschland sollten sich aller Voraussicht nach nicht stark von den Vorgaben aus Japan unterscheiden.



Quake 4 nur auf Xbox?

Die Gerüchte mehren sich, dass der vierte Teil der *Quake*-Reihe vielleicht zunächst exklusiv für die Xbox erscheinen wird. Die Programmierung soll ein von id Software beauftragtes Team übernehmen. Auf der jährlichen id-Software-Messe („Quakecon“) Anfang August werden die Geheimnisse gelüftet werden.

Das Spiel • *Crazy Taxi* besticht durch schnelle, süchtig machende Renn-Action und gehört in jede PS2-Spielesammlung.



Action, Humor und starke Charaktere

Sega plant Crazy-Taxi-Kinofilm

Wie, das actionlastige Dreamcast- und PlayStation-2-Taxi-Rennspiel soll verfilmt werden? Richtig gelesen. Sega scheint auf der Suche nach neuen Geschäftsfeldern zu sein, nachdem die Konsolenproduktion eingestellt wurde. Den Hollywood-Produzenten Goodman und Rosen, unter anderem verantwortlich für die mäßige *Highlander*-TV-Serie, wurden die Rechte an *Crazy Taxi* angeboten. Sollte dieses Projekt umgesetzt werden, darf sich Richard Donner (*Superman 1 und 2*, *Lethal Weapon*) in den Regie-Stuhl setzen. Sein Kommentar: „Ich erkannte sofort, dass *Crazy Taxi* das Potenzial für einen großen Sommerfilm hat.“ Wann der Film in die Kinos kommt, ist allerdings noch keinesfalls sicher. (BB)

Plattform: PlayStation 2 Entwickler: Acclaim Erscheint: Bereits erschienen Online: www.crazytaxi.com

PS2-Festplatte in Japan schon ausverkauft 40 Gigabyte für die PlayStation 2

Mitte Juli brachte Sony die 40-Gigabyte-Festplatte für die PlayStation 2 in Japan auf den Markt. Lediglich 10.000 Stück wurden an die Händler ausgeliefert – und die gingen wie erwartet binnen Minuten über die Ladentheken. Zwei Versionen werden im Winter auch in Deutschland verfügbar sein. Die externe Version kommt mit einem schönen Gehäuse daher und kann neben die Konsole gestellt werden. Eine „interne“ Version wird in den hinteren Expansion Port eingesteckt und sieht aus wie eine nackte, aus dem Gehäuse ragende PC-Festplatte. Dafür ist diese aber ein wenig billiger. (BB)

Plattform: PlayStation 2 Hersteller: Sony Erscheint: 1. Quartal 2002
Online: www.de.scee.com

Viel Platz • Die größte Festplatte im Konsolengeschäft bringt die PS2 dem PC näher. Ob sich die Anschaffung lohnt?



Auf die harte Tour Capcom vs. SNK 2

Neben *Guilty Gear Xist* ist *Capcom vs. SNK 2* das einzige 2D-Prügel-Spiel auf der PlayStation 2. Der seltsame Name rührt von einer Kooperation zwischen den Entwicklungs-Studios Capcom und SNK her, die beim ersten Teil dieses Spiels ihre Charaktere und Kampf-Animationen in einem Spiel vereint haben. War schon der Vorgänger bekannt für seine Vielfalt an Charakteren und Kampfstilen, kann der zweite Teil mit 44 Kämpfern und sechs verschiedenen Spielarten aufwarten. Trotz der sich daraus ergebenden enormen Anzahl an Kombinations-Möglichkeiten soll die Balance zwischen den einzelnen Kämpfern gegeben sein. (BB)

Plattform: PlayStation 2 Entwickler: Capcom
Erscheint: Noch nicht bekannt Online: www.capcom.com



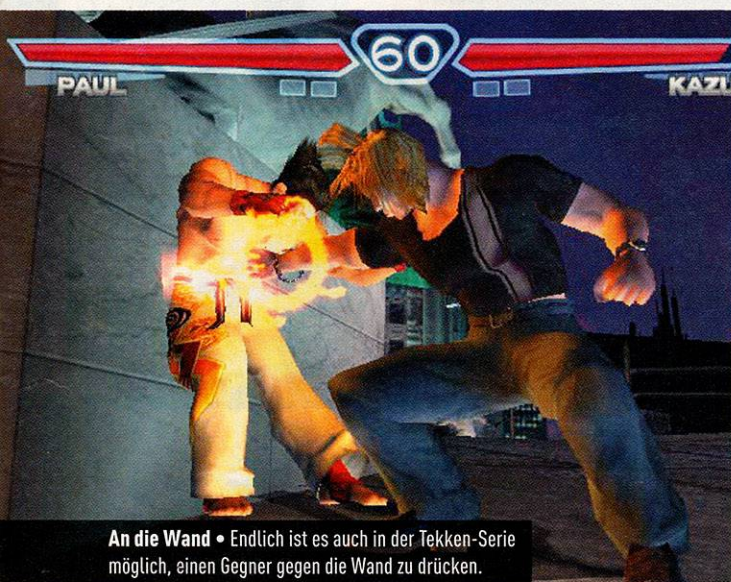
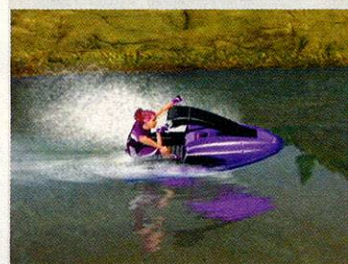
Game Boy in Black

Ubi Soft wird das Spiel zum Film *Men in Black* im September auf dem Game Boy Advance veröffentlichen. Abwechselnd können Sie hier einen der beiden Agenten spielen. Agent K und Agent J haben unterschiedliche Fähigkeiten, die Sie in bestimmten Situationen einsetzen müssen.



GameCube-Line-up in Japan

Bereits zum Start im September werden *Luigi's Mansion* und *Wave Race: Blue Storm* zu haben sein. *Pikmin* wird am 26. Oktober folgen, *Super Smash Brothers Melee* im November und *Animal Forest* sowie *Eternal Darkness* im Dezember. In Amerika werden zum Start am 5. November bereits 17 Titel zu haben sein, darunter auch das geniale *Star Wars: Rogue Leader 2* von Factor 5 und Lucas Arts.



Kampf-Arenen nun mit Mauern Tekken 4

Die nun schon vierte Ausgabe des Prügel-Spiels von Namco bietet viele Neuerungen. Neben der verbesserten Grafik gegenüber *Tekken Tag Tournament* sind nun die Schauplätze der Kämpfe räumlich begrenzt. Der Gegner kann also nicht mehr endlos rückwärtig ausweichen. Kommt er nun an eine Begrenzung, kann er dort „festgenagelt“ werden, ähnlich wie das bei *Dead or Alive* möglich ist. Darüber hinaus sind zwei neue Charaktere hinzugekommen: Capoeira-Expertin Christie Monteiro ersetzt Eddie und Craig Marduk gesellt sich als Box-Rivale von King hinzu. (BB)

Plattform: PlayStation 2 Entwickler: Namco
Erscheint: 2. Quartal 2002
Online: <http://www.namcoarcade.com/tekken4/index.asp>

Das Knuddel-Männchen teilt aus Rayman M

Rennen und Kämpfe auf sportlicher Basis tragen Rayman und seine Freunde in *Rayman Maus*. Bei den Rennen geht es darum, eine Strecke mit allen Mitteln möglichst schnell hinter sich zu bringen. Sprich: rennen, klettern, springen, rutschen und mit den Ohren schlackern (Raymans Sinkflug) – dank Propeller-Ohren. Im Kampfmodus gilt es, Lums einzusammeln und den Gegnern selbige aus dem Korb zu pfeffern. Die beiden Modi stehen jeweils in drei verschiedenen Spielarten zur Verfügung, als Arenen dienen vier unterschiedliche Welten. (BB)

Plattform: PlayStation 2 Entwickler: Ubi Soft Erscheint: 19. November 2001
Online: www.ubisoft.de

Helikopter • Auch in *Rayman M* sind die Propeller-Ohren vonnöten, um schneller am Ziel zu sein.



SMS by Call

Die DonBrando SMS GmbH bietet ab sofort einen SMS-Dienst an, der bis zu 20 Pfennige je SMS billiger ist als vom Original-Provider. Nach der Anmeldung erhält man die Telefonnummer eines SMS-Service-Centers und ersetzt mit dieser die im Handy gespeicherte Nummer des Providers. In Rechnung gestellt werden dabei nur die tatsächlich gesendeten SMS, eine Anmelde- oder Grundgebühr wird nicht erhoben. Die Anmeldung ist auf www.donbrando.de möglich.

Videotext am Ende



Noch in diesem Jahr sollen TV-Geräte auf den Markt kommen, die den völlig veralteten Videotext-Standard durch Teleweb ersetzen. Der auch Supertext genannte Dienst pusht spezielle Internetseiten auf den Fernseher und kann so auch multimediale Inhalte bieten. Ein optionaler Rückkanal ermöglicht die Nutzung kostenpflichtiger Inhalte. Grundigs Lenaro 92 wird das erste Fernsehgerät sein, das diesen Standard unterstützt.

Handy-Hersteller gründen Spieleforum

Ericsson, Motorola, Siemens und Nokia haben das Mobile Games Interoperability Forum gegründet. Ziel der Zusammenarbeit ist es, einen gemeinsamen Standard für die Neuentwicklung mobiler Spiele auf netzbasierten Servern festzulegen. Um sicherzustellen, dass der Standard die Anforderungen aller beteiligten Parteien berücksichtigt, werden Spieleentwickler, Anbieter von Spieleplattformen, Netzbetreiber und Service-Integratoren aufgefördert, im Forum mitzuarbeiten.

LOOP Auslandsvoucher

Das Auslandsvoucher von VIAQ Interkom ist eine Karte zum Aufladen im Wert von 50 Mark. Führt der Kunde dann im Ausland einen kostenpflichtigen Anruf, so erhält er zehn Mark auf sein LOOP-Konto gutgeschrieben. Zwischen dem Aufladevorgang und dem Anruf dürfen maximal drei Monate liegen. Diese Aktion läuft noch bis September 2001; der „Call“ muss daher bis spätestens 31. Dezember 2001 geführt worden sein. Auch das Versenden von SMS aus dem Ausland wird demnächst möglich sein. Aktuelle Tarifinformationen gibt es auf www.loop.de.

DECT-Telefone im Neumeister-Design Designerstücke von Grundig

Unter den Namen Teline, Calios und Fonion bietet Grundig nach der IFA 2001 eine neue Reihe von DECT-Telefonen an. Die Geräte mit drei- bzw. vierzeiligem Display gibt es sowohl ohne als auch mit Anrufbeantworter. Fonion gibt es nur mit Anrufbeantworter, dafür aber auch als ISDN-Variante. Die Preise liegen zwischen DM 229,- (Teline ohne Anrufbeantworter) und DM 699,- (Fonion ISDN).

Entwickler: Grundig Erscheint: Herbst 2001 Online: www.grundig.de



Zahn der Zeit • Grundigs aktuelle Schnurlostelefone sehen zweifellos sehr schick aus, können aber noch keine SMS verschicken.

Pentax zeigt neue Digitalkamera Handliche 3,3-Megapixel

Für DM 1.500,- stellt Pentax im September eine neue 3,3-Megapixel-Kamera in die Regale. Auf die 8-MB-Flash-I-Speicherkarten passen auf Wunsch 30 Sekunden Video. Die Brennweite beträgt zwischen 7,6 mm und 22,8 mm und könnte damit durchaus zum Ersatz für die heimische Kleinbildkamera werden. Leider ist keine 64-MB-Speicherkarte dabei, was dafür Grundvoraussetzung gewesen wäre.

Entwickler: Pentax Erscheint: September 2001 Online: www.pentax.de



Ericsson T29s ist endlich verfügbar Zweites EMS-Handy im Handel

Nach dem T20e ist mit dem T29s nun das zweite EMS-fähige Mobiltelefon käuflich zu erwerben. Der neue SMS-Standard erlaubt es, kleine Bilder und Töne wie z. B. Klingelsignale in Ihre SMS zu integrieren. Im Gegensatz zum T20e bietet das T29s die Möglichkeit, Text-Kurzmitteilungen an Gruppen zu versenden. Die weiteren Features: Dualband, dreizeiliges Display, 480-Zeichen-SMS, Sprachwahl und 200-Rufnummernspeicher. Das T29s ist zu sämtlichem Ericsson-Zubehör wie dem Bluetooth-Headset, dem FM-Radio, MP3-Player, Chatboard und verschiedenen Freisprecheinrichtungen kompatibel.

Entwickler: Ericsson Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.ericsson.de



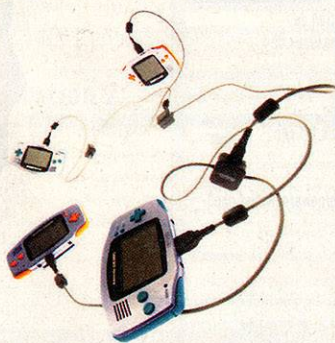
gewinnspiel

Was, Sie besitzen den **Game Boy Advance** noch nicht? Da verpassen Sie aber einiges an Spielspaß für unterwegs. Um das zu ändern, haben wir ein ganz besonderes Schmankerl für Sie:

In Zusammenarbeit mit **Nintendo** verlost Game On! gleich **SECHS Game Boy Advance**. Doch das ist noch nicht alles! **Dreimal zwei Spiele** gibt's noch obendrauf: **2 x Kurukuru Kururin**, **2 x F-Zero**, **2 x Super Mario Advance**.

GAME BOY ADVANCE™

Spiel mit! • Bis zu vier Game Boy Advance lassen sich zum Spiel zusammenschließen. Bei F-Zero brauch man sogar nur ein Cartridge für alle.



Doch ohne Fleiß kein Preis! Eine klitzekleine Frage müssen Sie schon beantworten, um den besten Game Boy aller Zeiten gewinnen zu können:

Welchen Codenamen trägt der Hauptprozessor von Nintendos Next-Generation-Konsole GameCube?

Rufen Sie uns unter **0190/08 58 63*** an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion „Game On!“
Kennwort: Game Boy Advance
Roonstr. 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.



Kurukuru Kururin • Bei diesem Geschicklichkeitsspiel gilt es, einen rotierenden Stab durch ein Labyrinth zu steuern.



F-Zero • Das schnellste Rennspiel hält viele Rennstrecken in vier unterschiedlichen Welten bereit.



Mario Advance • Größer, schöner, schneller, mehr. Das Spiel um den Klemperer nutzt alle Vorteile des Game Boy Advance.

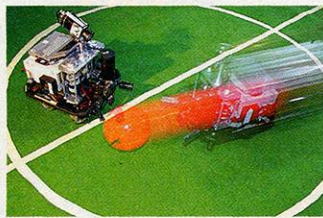


Teilnahmeschluss ist der 31.8.2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und Computec sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden.

Terminkalender

SEATTLE 2. - 10. AUGUST

Der fünfte RoboCup, die Weltmeisterschaft für autonom operierende KI-Systeme, findet dieses Jahr in Seattle statt. Die drei Disziplinen: Nachwuchs, Roboter-Fußball und Rettungsmaßnahmen, werden wie immer von Vorträgen, Symposien und Partys begleitet.



LONDON 2. - 4. SEPTEMBER

Die größte Computer- und Videospielfachmesse auf europäischem Boden, die ECTS, wartet in London auf einen Besuch. Rein kommt neuerdings nur, wer älter als 18 Jahre ist. Zum Glück sind unsere Redakteure über 18 und natürlich für Sie dabei.

ects*
2-4 September 2001
ExCeL London

BERLIN 25. AUGUST - 2. SEPTEMBER

Die weltweit bedeutendste Ausstellung für Unterhaltungselektronik, Informations- und Kommunikationstechnologie, öffnet in Berlin ihre Tore unter dem Funkturm.



TWENTE 10. - 12. AUGUST

Zur HAL2001 treffen sich Hacker und Freaks aus aller Herren Länder auf dem Unigelände im holländischen Twente. Neben den obligatorischen Workshops und Konferenzen gibt es Partys, Action und – wie üblich – Frauenmangel.



LAN-Partys im August/September

Veranstaltung	Datum	Ort	Platze	Alter	Weitere Informationen
LAN-Project	10.08. - 12.08.01	46535 Dinslaken	650	Ab 18	http://lanproject.planetlan.de
Circus Infernus Maximus	10.08. - 12.08.01	77656 Offenburg	1.111	Ab 16	www.circus-infernus-maximus.de
Z.I.P. 6	17.08. - 18.08.01	45326 Essen	280	Ab 18	www.teamfsa.de
Outback	17.08. - 19.08.01	84168 Ahm	250	Ab 18	www.elanparty.com
Planet Insomnia 11	17.08. - 19.08.01	21218 Seevetal	405	Ab 18	www.planet-insomnia.de
LANWARS Episode 6	17.08. - 19.08.01	34359 Reinhardshagen	350	Ab 18	www.lanwars.de/pages/start.php
LANopolis	17.08. - 19.08.01	67549 Worms-Pfiffelheim	150	Ab 16	www.lanopolis.de
EH Lanparty	24.08. - 26.08.01	37197 Hattorf am Harz	150	Ab 16	www.eh-lanparty.de
XOLON 6	24.08. - 26.08.01	48165 Münster	315	Ab 18	http://xolon.citykom.de/news/newslst.php3
Lan-Area 3	24.08. - 26.08.01	52525 Heinsberg-Oberbruch	400	Ab 18	www.lanarea.de
PHREAX-Power	24.08. - 26.08.01	95326 Kulmbach	250	Ab 18	www.lanarea.de
Enter the Arna Tourney 4	24.08. - 26.08.01	59425 Unna	650	Ab 18	www.lan-team.com
Ping LAN 5	31.08. - 02.09.01	76698 Ubstadt	250	Ab 18	www.ping-lan.de
MultiMadness	31.08. - 02.09.01	21220 Maschen	278	Ab 18	www.multimadness.de
lan-force	31.08. - 02.09.01	78333 Stockach	250	Ab 16	http://slp.planetlan.de
Stein-Schlag	01.09. - 02.09.01	32557 Bünde	200	Ab 16	www.steinschlag.planetlan.de
Ultimate Gaming Experience 2	07.09. - 09.09.01	73730 Esslingen-Zell	470	Ab 18	www.extremegamez.4players.de/lan/info.html
Freak-Connection 2	07.09. - 09.09.01	95028 Hof	302	Ab 18	http://lco-ev.planetlan.de/fc2/index.php
Circus Infernus 15	07.09. - 09.09.01	72760 Reutlingen	555	Ab 18	www.circus-infernus-maximus.de
Deathcon	07.09.-09.09.01	65594 Runkel bei Limburg	300	Ab 18	www.deathcon.de/deathcon

Charts



Computer- and Videogame Accessories

INTERACT
www.interact-europe.com

Die Top 20 Deutschland

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	Neu	↑	Diablo 2: Lord of Destruction
2	Neu	↑	Operation Flashpoint
3	Neu	↑	Emperor: Schlacht um Dune
4	1	↓	Black & White
5	2	↓	Tropico
6	19	↑	Diablo 2
7	Neu	↑	Half-Life: Blue Shift, FSK 18
8	Neu	↑	Alone in the Dark 4
9	5	↓	Die Sims
10	6	↓	Desperados
11	Neu	↑	Half-Life: Blue Shift dt. V.
12	7	↓	Die Sims: Party ohne Ende
13	14	↑	Half-Life: Generation V2
14	Neu	↑	I-War 2: Edge of Chaos
15	13	↓	Counter-Strike
16	Neu	↑	Startopia: Die Raumstation
17	Neu	↑	King of the Road
18	Neu	↑	Summoner
19	Neu	↑	Die Völker 2
20	Neu	↑	Grand Prix 3

Quelle: SATURN

Die Top 5 England

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	Neu	↑	Operation Flashpoint
2	Neu	↑	Diablo 2: Lord of Destruction
3	Neu	↑	Emperor: Battle for Dune
4	2	↓	The Sims: House Party
5	1	↓	Black & White

Quelle: MCV UK

Die Top 5 USA

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	Neu	↑	Diablo 2: Lords of Destruction
2	Neu	↑	Anarchy Online
3	3	-	Myst 3: Exile
4	Neu	↑	Black & White
5	4	↓	Baldur's Gate 2 Expansion: Throne of Bhaal

Quelle: Amazon

Die Top 5 PlayStation 1

Platz	Titel
1	Spec Ops: Covert Assault
2	Digimon World
3	Formel 1 2000
4	Alone in the Dark 4
5	Formel 1 2001

Die Top 5 PlayStation 2

Platz	Titel
1	Onimusha Warlords
2	Red Faction
3	Formel 1 2001
4	The Bouncer
5	NBA Street

Die Top 5 N64

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

Was kommt wann?

Jetzt im Handel

Titel	Genre	Entwickler
Anarchy Online	Rollenspiel	Funcom
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	Rollenspiel	Interplay
Echelon	Action	Bethesda Softworks
Gran Turismo 3	Rennspiel (PS2)	Sony
Max Payne	Actionspiel	Remedy/3D Realms
Mech Commander 2	Echtzeitstrategie	Microsoft
Shogun Total War: T. Mong. Inv.	Echtzeitstrategie	Electronic Arts

August 2001

Titel	Genre	Entwickler
Grand Prix 3 - Add-on	Simulation	Infogrames
Industriegigant 2	WiSim	JoWood
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	Stormfront Studios
Shadowbane	Online-Rollenspiel	Wolfpack

September 2001

Titel	Genre	Entwickler
Aquanox	Action	Massive Development
Art of Magic	Strategie	Charybdis Ltd.
Commandos 2	Strategie	Pyro Studios
Wiggles	Aufbaustrategie	Infogrames

Coming Soon

Titel	Genre	Entwickler	Erschein.
Age of Mythology	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	2. Quartal 2002
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	4. Quartal 2001
Anstoss 4	Simulation	Ascaron	2002
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	Oktober 2001
Civilization 3	Strategie	Firaxis	Oktober 2001
Comanche 4	Flugsimulation	Novalogic	3. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	Noch nicht bekannt
Dungeon Siege	Rollenspiel	Microsoft	3. Quartal 2001
Earth & Beyond	Rollenspiel	Westwood Studios	4. Quartal 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel	4. Quartal 2001
FIFA 2001	Sportspiel	EA Sports	3. Quartal 2001
Fly! 2001	Flugsimulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
Freelancer	Actionspiel	Digital Anvil	1. Quartal 2002
Galleon	Action-Adventure	Confounding Factor	3. Quartal 2001
Ghost Recon	Actionspiel	Ubi Soft	Dezember 2001
Halo	Actionspiel	Bungie	1. Quartal 2002
Hidden & Dangerous 2	Actionspiel	Take 2	Dezember 2001
Mafia	Actionspiel	Illusion Softwork	4. Quartal 2001
Morrowind	Rollenspiel	Bethesda Softworks	4. Quartal 2001
Motor City Online	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2001
Myst 3	Adventure	Presto	3. Quartal 2001
NHL 2002	Sportspiel	EA Sports	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
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2002
Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	Activision	4. Quartal 2001
Star Wars: Gal. Battlegrounds	Echtzeitstrategie	Lucas Arts	3. Quartal 2001
Star Wars: Jedi Outcast	Action-Adventure	Lucas Arts	1. Quartal 2002
Stronghold	Aufbaustrategie	Take 2	4. Quartal 2001
Unreal 2	Ego-Shooter	Legend Entertainment	1. Quartal 2002
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard	1. Quartal 2002
Zoo Tycoon	Aufbaustrategie	Blue Fang Games	3. Quartal 2001

Die Verschiebung des Monats:

die gilde



Mit *Die Gilde* wurde eine der ambitioniertesten WiSims des Jahres zunächst bis Oktober verschoben. In der Handelssimulation der deutschen 4Head Studios sollen Sie im mittelalterlichen Deutschland zur einflussreichen Persönlichkeit aufsteigen. Die Berufswahl bleibt dabei Ihnen überlassen und die Städte schwelgen in faszinierender 3D-Optik. Features, die eine etwas längere Wartezeit rechtfertigen dürften.

leserbriefe

Nach der Abschaffung der Cover-CD erreichte uns gleich eine ganze Mailflut zu diesem Thema. Neben positiven wie negativen Meinungsäußerungen erhielten wir eine Menge konstruktive Kritik. Einige der uns vorliegenden Vorschläge werden wir mit Sicherheit umsetzen, lassen Sie sich überraschen. Auch im nächsten Monat freuen wir uns auf Ihre Fragen, Wünsche, Anregungen und Kritik. Sie erreichen uns unter **leserbriefe@game-on.de** oder unter der Postanschrift **Computec Media AG, Leserbrief Game On!, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.**

CD weg – gut oder schlecht?

Euer Magazin habe ich letzten Monat zum ersten Mal gekauft. Ich muss schon sagen, dass ich echt überrascht war. Ein so cooles Magazin zum Preis von nur DM 3,90 hätte ich echt nicht erwartet. Respekt und macht weiter so.

Sebastian Kleinschmidt, per E-Mail

Es ist wirklich fair von euch, dass ihr die Kostenersparnis durch die weggefallene CD direkt an die Leser weitergebt. Mit eurem Preis von DM 3,90 seid ihr jetzt wirklich unschlagbar günstig.

Dirk Endlich

Sorry, aber einen Abonnenten habt ihr verloren. Was soll ich denn mit einem PC-Magazin ohne CD? Ich kaufe mir sowieso kein Spiel, bei dem ich nicht zuvor die Demo gezockt habe. Eigentlich schade, denn sonst seid ihr wirklich erste Sahnne.

Mirko Dralic, per E-Mail

Was soll das? Da renne ich freudestrahlend zum Kiosk, um mir die neue Game On! abzuholen und bekomme fast einen Schock. Keine CD mehr! Woher bekomme ich nun meine Spiele-Demos? Euer Heft ist ja sonst richtig gut, aber ohne CD nur noch die Hälfte wert.

Jens Währing

Fakt ist, dass eine Cover-CD-ROM vom Umfang her längst nicht mehr ausreichte, um sämtliche Spiele-Demos in vernünftiger Qualität anbieten zu können. Immer wieder erreichten uns daher Beschwerden von Lesern, die das ein oder andere Spiel auf der CD vermissten. Eine DVD-Version ist aber in der Herstellung wesentlich teurer, so dass wir auf keinen Fall unseren ehemaligen Magazinpreis von DM 5,- hätten halten können. Dieser Umstand und das Ergebnis unserer

Leserumfrage, welches über 80 Prozent von Ihnen als regelmäßige Internet-Nutzer auswies, haben uns veranlasst, die Cover-CD-ROM bis auf weiteres abzuschaffen. Aktuelle Spieledemos, Treiber und Updates finden Sie in unserem Online-Portal www.game-on.de – der Heftpreis konnte auf DM 3,90 reduziert werden, was uns zum günstigsten Spielemagazin am Markt macht.

Wer ist Mike?

Bei der Lektüre eurer letzten Ausgabe ist mir ein neues Gesicht aufgefallen. Wer bitteschön ist Mike Sabine? Und wo kommt der auf einmal her? Ist das ein neuer Redakteur?

Ronny Liebknecht, per E-Mail

Kollege Sabine arbeitet bereits seit mehreren Jahren für Computec USA in Kalifornien. Wir haben ihn dazu überreden können, uns mit aktuellen News und Gerüchten aus Hollywood zu versorgen. Wie viel Bier uns das gekostet hat, wird aber nicht verraten.

Final Fantasy, der Kinofilm

Mit Interesse habe ich euer Final Fantasy-Special in der letzten Ausgabe gelesen. Endlich mal ein Magazin, das umfassend über diesen Film berichtet. Weiter so! Jetzt aber meine Frage: Glaubt ihr, der Film wird wirklich so toll? Oder nur gute Animationen und nichts dahinter?

Mark Kunze, per E-Mail

Ja, wir denken, dass der Film die Erwartungen auf jeden Fall erfüllt, was uns unser US-Korrespondent (s. o.) auch bestätigt hat, der den Film bereits anschauen konnte. Die Animationen sind wirklich eine

Augenweide und auch die Story gibt einiges her. Warum Final Fantasy unserer Meinung nach besser ist als Tomb Raider, erfahren Sie übrigens im Rahmen unserer Filmszene weiter hinten. Viel Spaß im Kino!

Das beste Echtzeitstrategie-Spiel

Euer Artikel über Echtzeitstrategie-Spiele war super! Alle wichtigen Informationen auf einen Blick – großes Lob. Was mir aber gefehlt hat, war eine Angabe, welches Spiel denn nun das Beste sein wird. Oder sind die alle gleich gut?

Holger Schwendler, per E-Mail

Welches Spiel nun das Beste sein wird, kann man zum augenblicklichen Zeitpunkt einfach noch nicht sagen. Alle Spiele befinden sich noch in einer recht frühen Beta-Phase und die Entwickler arbeiten unter Hochdruck an den einzelnen Features. Wir sind uns ziemlich sicher, dass jedes dieser Spiele richtig gut werden kann – welches nun aber das Beste ist, wird erst die endgültige Test-Version zeigen.



willkommen bei game-on.de

Game On! ist Ihr Magazin für Electronic Entertainment & Online – auch im Internet!

Ab Mitte August können Sie sich in unserem Forum über **Berufe der Spielebranche** informieren. Natürlich gibt es wie gewohnt **brandheiße Nachrichten** über Spiele, Hardware, Kino und Telekommunikation, gepaart mit Vorschauen, Tests und Specials.

The screenshot shows the Game On! forum interface. At the top, there's a navigation bar with 'game on!', 'chat', 'Foren', and 'organizer'. Below it, the main header reads 'GAME ON! The sound board designed for Multimedia Sound Entertainment'. A search bar is visible with the text 'Suchen' and 'Game On! TV & Filmszene'. The forum thread is titled 'AW: Tomb Raider' and contains several posts. The first post is by 'KingPing' and the second by 'AW: Tomb Raider'. The posts discuss the Tomb Raider film and the forum's role in the gaming community.

The screenshot shows the Game On! website's 'downloads' section. The header includes 'game on!', 'chat', 'Foren', and 'organizer'. The main content area is titled 'downloads' and lists several updates and downloads. The first update is 'UPDATE: BLACK & WHITE - Mittwoch, 11.07.2001', followed by 'MISC_DOWNLOAD: DIE SIEDLER 4 - Donnerstag, 21.06.2001', 'MISC_DOWNLOAD: RUNE - Donnerstag, 21.06.2001', and 'UPDATE: ANSTOSS ACTION - Donnerstag, 21.06.2001'. Each entry includes a brief description and a link to the download.

Diskussionen • Im Forum werden Themen über die gesamte Bandbreite der Heftinhalte diskutiert – demnächst auch über Ihre Karriere.

Einladend • In der Download-Sektion gibt es tagesaktuelle Demos, Videos und Updates für alle Spiele sowie Treiber für Ihre Hardware.

Auch im Hochsommer nutzen wir all unsere Zeit, für Sie auf Game-On.de täglich aktuelle News rund um die Themen Spiele, Online, Filmszene und Electronic Entertainment zusammenzutragen. Einige Vorschauen und Spieletests finden Sie hier teilweise früher als im gedruckten Heft und mit den Online-Datenbanken ersetzen wir ganze Software-Kataloge.

Karriere mit Game On! In Zusammenarbeit mit der NetWorkJob, Personal- und Unter-

nehmensberatung GmbH informieren wir Sie ab Mitte August über Berufsbilder, Karrieremöglichkeiten und Arbeitsplätze in der Gaming-Industrie. In einem eigens eingerichteten Forum werden Sie die Möglichkeit haben, mit den Fachleuten von NetWorkJob zu korrespondieren und zu diskutieren.

Werden Sie Mitglied in der Game-On!-Community! Nutzen Sie die Vorteile der kostenlosen Mitgliedschaft. Diskutieren Sie in Foren und Chats mit anderen Mitgliedern über Spiele, Hard-

ware, 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?

Sehen Sie, wer hinter Game On! steckt. Im Service-Bereich finden Sie nicht nur die wichtigsten E-Mail-Adressen zu unse-

ren Redaktionen, sondern auch die Profile aller Redakteure. Bei Bedarf können Sie hier auch in direkten Kontakt mit dem Autor eines Artikels treten.

Nutzen Sie unsere Kompetenz! Monat für Monat stellen wir hier unverzichtbare Kurztipps zu den wichtigsten Spielen für Sie bereit. Ob Sie nun unendlich viele Leben brauchen, neue Fahrzeuge wollen oder auf der Suche nach Ostereiern sind – was auch immer die Programmierer in ihrem Spiel versteckt haben, hier finden Sie es.

Krieg der

Im kommenden
Herbst erwartet Sie der

Kampf der Giganten in Sachen

Spiele-Galaxien. Grund für uns, die Spiele-
Maschinen von Sony, Microsoft und Nintendo auf

Warp-Fähigkeit zu testen. Ist die Hardware zu-
kunftssicher, **was taugen die Spiele?** Gibt es
weniger PC-Spiele durch den „Konsolen-Krieg“ und
wie schlägt sich die „MS-Dose“? Antworten auf
diesen Fragen finden Sie auf den folgenden Seiten.



systeme

Der Erfolg eines Systems, sei es nun eine Konsole oder der PC, wird maßgeblich durch die Software bestimmt. Daher schauen wir uns nicht nur die zur Verfügung stehende Hardware an, sondern auch die Spiele. Denn was nutzt Ihnen das potenteste System, wenn die Spiele keinen Spaß machen? Der Preis spielt natürlich auch eine Rolle. Welche Plattform hat also die besten Voraussetzungen? Feuer frei für den PC, die Xbox (Microsoft), den GameCube (Nintendo) und die PlayStation 2 (Sony)!



die besten spiele für den pc

Flugsimulator? • Nein, leider nicht, doch können Sie in Duke den Aliens auch mit dem eigenen Fluggerät den Hintern versohlen.

Duke Nukem Forever

Ohne zu übertreiben, ist *Duke Nukem Forever* wohl der Shooter, auf den die Fans am sehnlichsten (und am längsten) warten. Duke steht für gnadenlose Action in grandioser Grafik, scharf gewürzt mit derbem Humor. Ihre Mission? Retten Sie die Babes unseres schönen Planeten vor den schleimigen Tentakeln der Außerirdischen! Für diese Aufgabe steht Ihnen wieder ein ansehnliches Arsenal an Waffen zur Verfügung. Darüber hinaus können Sie auch Jeeps, Motorräder und Flugzeuge nutzen. Geht Ihnen die Munition aus, braten Sie Ihren Gegnern mit herumstehenden Stühlen und anderen Gegenständen eins über. Mädels, Duke wird euch retten! Irgendwann.

Hersteller/Vertrieb: 3D Realms/Take 2 **Genre:** Ego-Shooter
Erscheint: When it's done! **Online:** www.3drealms.com/duke4/index.html

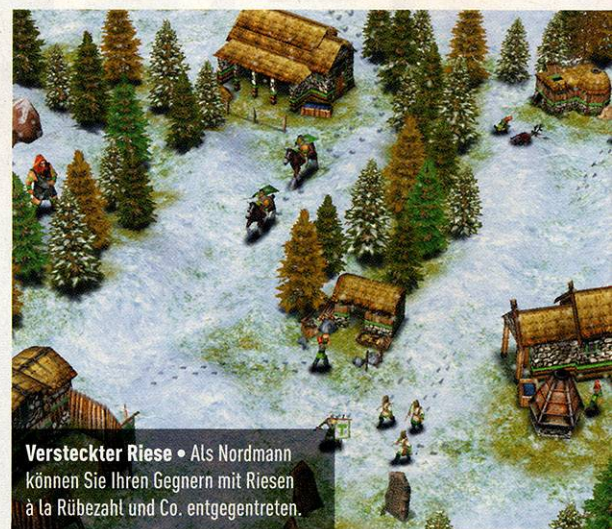
MUST-HAVE-FAKTOR 
Duke verbindet gradlinige Action mit vielen witzigen Ideen, abwechslungsreichem Gameplay und großartiger Grafik. Hail to the King!

Age of Mythology

Wer ist noch mächtiger als ein König? Ein Gott natürlich! In *Age of Mythology* lassen die Ensemble Studios Götter-Macht ins Spiel einfließen: Meteor-Stürme, Blitz-Attacken und ähnliche Unglücke lassen sich auf die gegnerischen Truppen herabrufen. Darüber hinaus werden mystische Figuren wie Minotauren, Eisgiganten oder Mumien mit Spezialfertigkeiten Ihre Einheiten unterstützen, je nach dem, welches der drei Völker Sie spielen. Norweger, Griechen und Ägypter haben alle sehr unterschiedliche Fähigkeiten und verlangen von Ihnen jeweils ein anderes taktisches Vorgehen.

MUST-HAVE-FAKTOR 
Helden und göttliche Gewalt erweitern die Age-Reihe um viele taktische Möglichkeiten, die den Gegner zwingen, schnell umzudisponieren.

Hersteller/Vertrieb: Ensemble Studios/Microsoft
Genre: Echtzeitstrategie **Erscheint:** 25.06.2002
Online: www.ensemblestudios.com/aom/screenshot.html



Versteckter Riese • Als Nordmann können Sie Ihren Gegnern mit Riesen à la Rübezahl und Co. entgegentreten.

Gut geschützt • Wer braucht schon mächtige Waffen, wenn man vier Lava-Golems als Bodyguards hat?



Dungeon Siege

An einer Mixtur aus mehreren Genres haben sich viele versucht, Microsoft setzt sie um. Und wie! *Dungeon Siege* besticht durch eine riesige Spielwelt, atemberaubende Grafik und ein süchtig machendes Gameplay. Anleihen aus der Echtzeitstrategie verleihen den Hack-'n'-Slash-orientierten Kämpfen taktische Tiefe und lassen *Diablo 2* recht tumb aussehen. Das offene Charakter-System basiert nicht auf Charakter-Klassen, Ihre Spielweise bestimmt die Entwicklung der Charaktere.

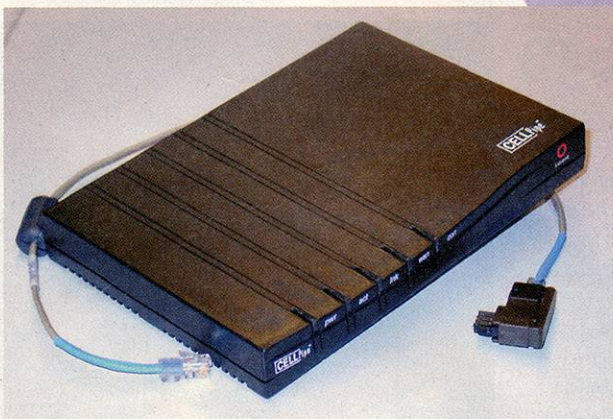
Hersteller/Vertrieb: Gas Powered Games/Microsoft **Genre:** Rollenspiel **Erscheint:** 15.09.2001 **Online:** www.dungeonsiege.com

MUST-HAVE-FAKTOR 
Dungeon Siege hat viele Ingredienzien unterschiedlicher Genres geschickt gemixt und grafisch wunderschön verpackt.

Schon mal mit einer Konsole einen Foren-Eintrag getippt? Wohl kaum. Der PC könnte seine Spitzenposition als **Online-Spielmachine** lange behaupten.

Von allen hier vorgestellten Systemen wird der PC als Erster in großem Maße Breitband-Spiele zulassen. Schon jetzt gehören Online-Rollenspiele wie *Lineage* oder *Everquest* zu den Mega-Sellern. Spielehersteller halten laut einer Umfrage des amerikanischen Unterhaltungs-Software-Verbandes (IDSA) Breitband-Online-Spiele für die wichtigste Entwicklung im PC-Bereich. Gute Aussichten für

den PC also, in dieser Sparte zu punkten. Denn auf dem PC lässt es sich auch leichter chatten und kommunizieren – dank Tastatur und Maus. Diese Eingabegeräte sind auch der Grund, warum Echtzeitstrategiespiele und Ego-Shooter nur auf dem PC wirklich problemlos spielbar sind. Zudem wird ein ernster Strategie seine Armeen nicht aus lässiger Pose vom Sofa aus befehligen wollen, oder?



Kabelmodem • Mit DSL werden Downloads mehr als 100-mal schneller als bei ISDN, auch der Ping verbessert sich erheblich.



Massen-Shooter • Planetside verbindet PC-Tugenden: Bei diesem Online-Shooter können bis zu 3.500 Spieler miteinander kämpfen.

Wird es für den PC weniger Spiele geben?

Seitdem die neue Generation der Konsolen angekündigt wurde, sehen einige das Ende des PCs als Spiele-Plattform nahen. Wir befragten einige der größten Publisher, wie es denn um den PC bestellt ist. Die Meinungen sind deutlich: Totgesagte leben länger!

Boris Schneider-Johne,
PR- und Event-Manager, Microsoft



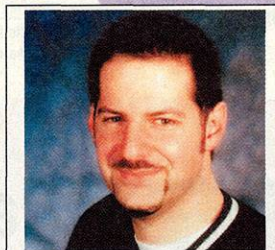
„Microsoft hat seine Spiele-Entwicklungs-Ressourcen in den letzten zwei Jahren mehr als verdoppelt. In den kommenden Jahren wird es von Microsoft auf keinen Fall weniger PC-Spiele geben als heute.“

Niels Bogdan,
Group PR – Manager, Ubi Soft



„Ich denke, der Dreikampf im Konsolenbereich wird dazu beitragen, dass dem gesamten Markt frischer Wind in die Segel geblasen wird. Dadurch wird es eher mehr und qualitativ hochwertigere Spiele für alle Plattformen geben.“

Markus Wilding,
PR-Manager, Take 2



„Es findet eine zunehmende Spezialisierung statt: Echtzeitstrategie oder Ego-Shooter sind wie geschaffen für den PC, während sich Sport- oder Kampfspiele besser auf einer Konsole spielen. Fazit: Ein echter Allround-Zocker braucht beides – PC und Konsole(n)!“

Felix Krause,
PR-Manager, Infogrames



„Infogrames wird auf jeden Fall auch in den kommenden Jahren sein Portfolio im PC-Bereich nicht zurückschrauben. Wir sehen bei der Entwicklung der neuen Konsolen auch nicht unbedingt einen ‚Krieg‘, sondern vielmehr neue Chancen und Herausforderungen.“

die besten spiele für die xbox



Effektiv • Die miesen Tricks der Glukkons sind mit tollen Effekten in Szene gesetzt. Abe ist in Gefahr!

Oddworld: Munch's Oddysee

Es ist schon beeindruckend, was die Xbox auf den Bildschirm zu zaubern vermag. *Oddworld* – das erste Mal in 3D – ist so lebendig, dass man sich in eine komplett andere Welt versetzt fühlt: Überall bewegt sich etwas, fast alle Gegenstände lassen sich beeinflussen, ganz zu schweigen von den 35 Rassen, mit denen interagiert werden kann. Leider ist diese Welt durch Umweltverschmutzung bedroht. Abwechselnd als Munch oder Abe machen Sie sich auf den Weg, um die ökologische Katastrophe abzuwenden und den fiesigen Glukkons erneut eins auszuwischen.

Hersteller/Vertrieb: Oddworld Inhabitants/Microsoft
Genre: Action-Adventure **Erscheint:** 1. Quartal 2001
Online: www.microsoft.com/games/oddworld/

MUST-HAVE-FAKTOR



Die *Oddworld* in 3D ist so lebendig wie keine andere. Abes und Munchs Kampf für die gute Sache macht einfach Spaß.

Project Ego

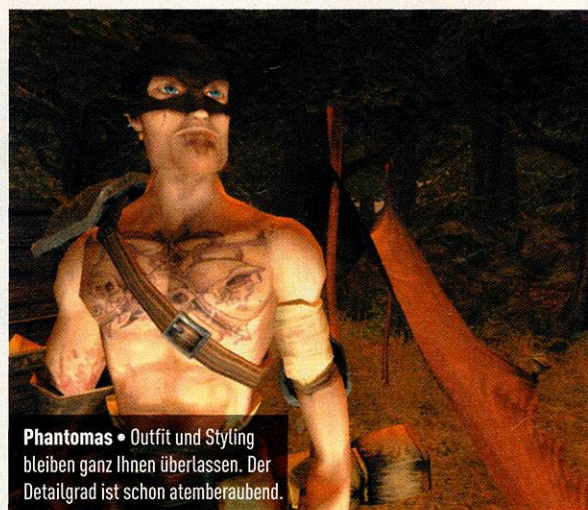
Peter Molyneux (*Black & White*, *Populous*) plant bereits wieder ein ganz besonderes Spiel. Unter dem Codenamen *Project Ego* will er dem Spieler alle Freiheiten lassen. Die gesamte Spielwelt des Rollenspiels soll die Größe des mittelalterlichen Englands umfassen. Jeder NSC soll seinen eigenen Geschäften nachgehen. Scripting ist damit passé. Molyneux will eine echte, simulierte Welt schaffen, in der die Bewohner Ihre Heldentaten feiern und über Ihr Versagen lachen. Ihr Charakter selbst altert und behält im Kampf erhaltene Narben ein Leben lang. Mal wieder ein Mammut-Projekt, Herr Molyneux!

Hersteller/Vertrieb: Big Blue Box/Noch nicht bekannt **Genre:** Rollenspiel **Erscheint:** Noch nicht bekannt **Online:** www.bigbluebox.com

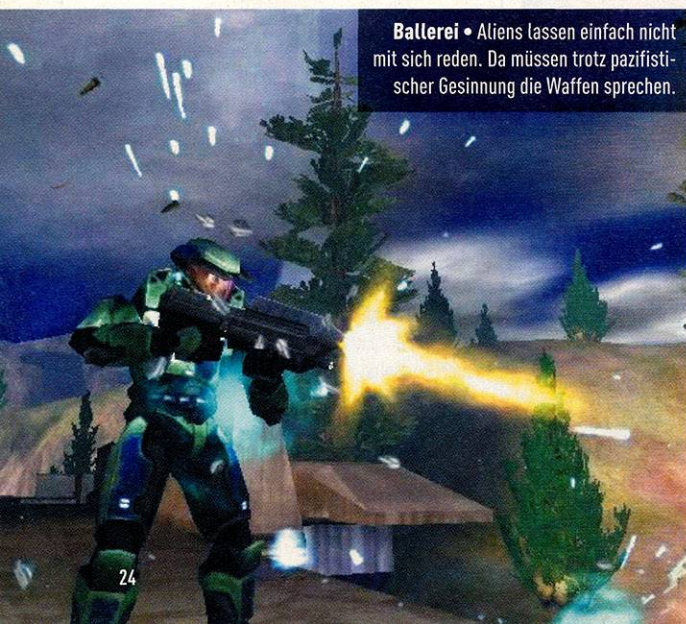
MUST-HAVE-FAKTOR



Wenn Molyneux' Pläne aufgehen, werden Sie diese Welt von *Ego* in Sachen Interaktion kaum von realen unterscheiden können.



Phantomas • Outfit und Styling bleiben ganz Ihnen überlassen. Der Detailgrad ist schon atemberaubend.



Ballerei • Aliens lassen einfach nicht mit sich reden. Da müssen trotz pazifistischer Gesinnung die Waffen sprechen.

Halo (Ego-Shooter)

Ein Mann, seine Kameraden, große Waffen und eine riesige, abgefahrene Welt in schönster Grafik: Shooter-Fan, was willst du mehr? Selbst Hand an das Spiel legen! Auf der E3 konnten wir das bereits tun und hatten jede Menge Spaß, die bösen Covenant-Aliens und ihre Schergen unsanft von der Ringwelt zu befördern. Was uns beim Spielen besonders gefiel, war, in Interaktion mit den computergesteuerten Kameraden einen Angriff auf gleich mehrere Ziele durchzuführen. Befehlsvergabe und künstliche Intelligenz machten dabei einen sehr guten Eindruck.

Hersteller/Vertrieb: Bungie/Microsoft **Genre:** Ego-Shooter
Erscheint: 1. Quartal 2002 **Online:** www.bungie.com/products/halo/halo.htm

MUST-HAVE-FAKTOR

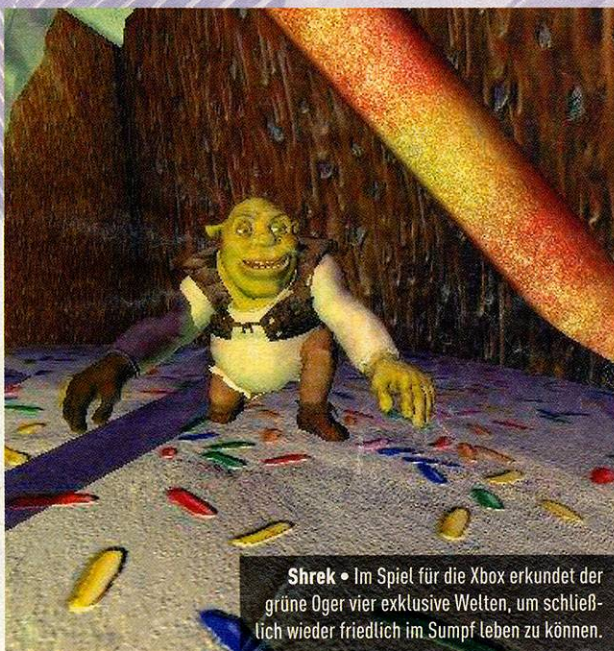


Genialer Ego-Shooter. Da Halo aber auch noch auf dem PC erscheint, macht aufgrund der Steuerungsproblematik das Warten fast mehr Sinn.

Die Xbox gilt als das System mit der meisten Power. **Noch fehlt das Killer-Game**, das die Leistung dieser Konsole ausreizt.

Selbst ein Kracher wie *Halo* konnte bisher nicht vollständig überzeugen, da ruckelfreies Spielen noch nicht möglich war. Zudem kommt es auch auf dem PC und da lässt sich ein Ego-Shooter bekanntlich besser spielen. Für den Start der Konsole hat Microsoft wenig „Killer“-Spiele, aufgrund derer man sich die Konsole unbedingt anschaffen müsste. Doch Microsoft wäre nicht Mi-

crosoft, wenn man nicht einen Trumpf im Ärmel hätte: Mehr als 150 Studios entwickeln für die Xbox. Darunter traditionelle „Konsolero“-Firmen wie Sega oder Namco, die exklusiv Spiele für dieses System entwickeln. Falls die Konsole Startschwierigkeiten haben sollte, könnte das immense Line-up auf Dauer einiges an Boden gutmachen. Da ist das letzte Wort noch lange nicht gesprochen.



Shrek • Im Spiel für die Xbox erkundet der grüne Oger vier exklusive Welten, um schließlich wieder friedlich im Sumpf leben zu können.

„Wir beten ein Mantra: Spiele, nichts als Spiele!“



Interview mit Boris Schneider-Johne (links), PR- und Event-Manager, Microsoft

GO!: Die Xbox hat wohl die stärkste Hardware. Trotzdem meinten viele auf der E3, der GameCube sei besser.

Danke erst einmal für das Lob. Nintendo hatte auf der E3 natürlich den Überraschungseffekt auf seiner Seite, während wir sehr früh die Katze aus dem Sack gelassen haben. Wir haben ja schon im März auf dem Gamestock-Event Spiele wie *Amped*, *Gotham Racing* und *Oddworld* gezeigt. Hätten wir bis zur E3 damit gewartet, wäre die GameCube-Software nicht die alleinige Messeneinheit gewesen.

GO!: Die Xbox hat keinen Charakter wie Mario oder Lara, mit denen sich Spieler sofort identifizieren können. Wie wird Microsoft das ändern?

Charaktere sind ein Segen und ein Fluch. Nintendo ist die Mario- und Pokémon-Company. Damit ist Nintendo bei vielen älteren Spielern allerdings nicht gerade Spitzenreiter. Vielleicht entwickeln sich Abe und Munch ja zu echten Xbox-Helden – aber das weiß man immer erst ein Jahr nach dem Release der Software.

GO!: Viele behaupten, die Xbox sei ein verkappter PC.

Wir beten jeden Tag das Mantra „Spiele, nichts als Spiele!“ und drohen jedem Spiele-Entwickler Schläge an, der einfach eine PC-Software auf Xbox konvertieren will. Wir machen kein *Age of Empires*, keinen *Flight Simulator* für Xbox. Und da ist es schon seltsam, dass unser großer Wettbewerber ein geschlossenes und zur PC-Welt total inkompatibles System nun mit enormen Kraftanstrengungen zum Internet-Browser aufrüstet.

Bloodwake • In Rennbooten mit starker Bewaffnung kämpfen Sie gegen andere Schiffe und Forts. Achten Sie auf die Wellen!



die besten spiele für den gamecube



Originalgetreu • Die Grafiker bei Lucas Arts haben sich alle Mühe gegeben, die Welten von Star Wars genau nachzubilden.

Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2

Die *New York Times* brachte das Gerücht in Umlauf, Entwickler Factor 5 hätte die Grafik herunterschrauben müssen, damit das Spiel nicht besser aussieht als der erste *Star Wars*-Film. In der Tat ist das Spiel dem Film so ähnlich, dass Sie sich wie Luke Skywalker beim Angriff auf den Todesstern vorkommen werden. Beim Versuch auf der E3, durch wilde Flugmanöver, die Grafik-Engine in die Knie zu zwingen, wurden wir angenehm überrascht: Der GameCube lieferte durchgehend 60 Bilder pro Sekunde. Dieses Spiel ist ein Muss, nicht nur für *Star Wars*-Fans!

Hersteller/Vertrieb: Lucas Arts (Factor 5)/Electronic Arts **Genre:** Action
Online: www.lucasarts.com/e3/six/ **Erscheint:** 1. Quartal 2002

MUST-HAVE-FAKTOR



Wer *Star Wars* oder auch nur Weltraum-Action mag, kommt um diesen Titel nicht herum. Der Grad an Realismus ist Wahnsinn!

Pikmin

Bei Nintendo nennt man diesen Genre-Mix aus Strategie und Simulation „Ameisen und Pflanzen“, doch was sich so interessant anhört wie eine Tauben-Züchter-Sim, ist tatsächlich äußerst witzig und spannend. Die Grafikqualität ist schlichtweg umwerfend. Als gestrandeter Weltraum-Pilot müssen Sie die kleinen Pikmins züchten, ordnen und gegen „natürliche“ Feinde antreten lassen, um in den Besitz aller Teile Ihres abgestürzten Raumschiffes zu gelangen. Das innovativste Spiel seit langem.

Hersteller/Vertrieb: Nintendo/Nintendo **Genre:** Strategie/Simulation **Erscheint:** 1. Quartal 2002
Online: www.nintendo.com/games/gamepage/screenshots.jsp?gameid=588

MUST-HAVE-FAKTOR



Pikmin ist witzig, sprüht vor neuen Ideen und präsentiert sich in grandioser Optik. Der Kinder-Look sollte Sie nicht abschrecken.



Blumenkinder • Was aussieht wie ein Pikmin-Volksfest, ist eine Art Metamorphose, durch die die Pikmins größere Kräfte erhalten.



Geisterjäger • Luigi hat als Spielcharakter schon viel mitgemacht, aber ein paar Geister jagen ihm immer noch Angst ein.

Luigi's Mansion

Endlich hat auch Marios kleiner Bruder seinen großen Auftritt. *Luigi's Mansion* hat eine derart hohe Grafikqualität, dass sie fast an Renderfilme wie *Antz* heranreicht. In diesem 3D-Jump&Run bewegen Sie Luigi durch ein düsteres Schloss und saugen Gespenster auf, hüpfen durch die Gegend und lösen Rätsel. Obwohl sich vor allem die Kids in Luigis Haus wohl fühlen werden, sollten die vielen witzigen Ideen auch Platz für die älteren Spieler schaffen.

Hersteller/Vertrieb: Nintendo/Nintendo **Genre:** Action
Erscheint: 1. Quartal 2002
Online: www.nintendo.com/games/gamepage/screenshots.jsp?gameid=585

MUST-HAVE-FAKTOR



Trotz kinoreifer Grafik und witziger Ideen ist dieses Spiel eher für jüngere Gamer konzipiert, ältere schauen trotzdem mal rein.

Der GameCube wurde von vielen **im Vorfeld als Konsole für Kids abgestempelt**. Nintendo wusste die „Experten“ zum Schweigen zu bringen ...

Wenig Informationen gab es über den GameCube bis Ende Mai. Auf der E3 ließ Nintendo dann eine echte Info-Bombe platzen. Das, was die versammelte Journalistenschar zu sehen bekam, waren geniale Spiele mit noch genialerer Grafik. Die Strategie der Japaner ging auf: Die unscheinbare Konsole war das Gesprächsthema der Messe und erhielt prompt den Titel „Beste Konsolen-Hardware“.

Nintendo konnte mit grandiosen Spielen aufwarten, die wie *Rogue Leader 2* und *Eternal Darkness* auch für erwachsene Spieler interessant sind. Noch weit vor der Fertigstellung überzeugten fast alle Games, ohne auch nur einen Bug zu offenbaren. Nintendo-Fans können sich also von Anfang an auf ein starkes Software-Angebot freuen.

„Specs sind leere Worthülsen“



Interview mit Julian Eggebrecht, Präsident Factor 5

GO!: Obwohl die Specs des GC gegenüber der Xbox schlechter ausfallen, ist die Grafik ebenbürtig. Warum?

Specs sind für uns Entwickler leere Worthülsen – speziell seit dem völlig absurden Hype, den damals Nintendo ums N64 und dann noch schlimmer Sony um die PS2 gemacht hat. Genau derselbe Quatsch bei der Xbox: Auf dem Papier bekommt man lächerliche Zahlen von 125 Millionen darstellbaren Polygonen um die Ohren geschlagen.

GO!: Wie wird die Leistungsfähigkeit der Next-Gen-Konsolen das Gameplay beeinflussen?

Der GameCube-Controller mit seinen speziellen Features wird sicherlich zu ausgefallenen, neuen Control-Features führen und in vielen Spielen hoffentlich eine einfachere, intuitivere Steuerung möglich machen. Fürs Gameplay ist natürlich die starke Prozessor-Power sehr wichtig – Echtzeit-Physik ist endlich möglich und wird in einer Menge Spiele verwendet werden.

GO!: Welche Faktoren sind deiner Meinung nach für den Erfolg einer Plattform wichtig?

Die richtige Maschine zum richtigen Zeitpunkt mit dem richtigen Preis für Hard- und Software. Alles andere passiert dann von selbst. Leute diskutieren viel über Third-Partys. Die Realität ist aber nun einmal, dass eine Konsole, die alle drei Kernpunkte erfüllt, automatisch genügend Third-Party-Unterstützung bekommen wird.

GO!: Viele behaupten, der GameCube hätte eine sehr junge Zielgruppe.

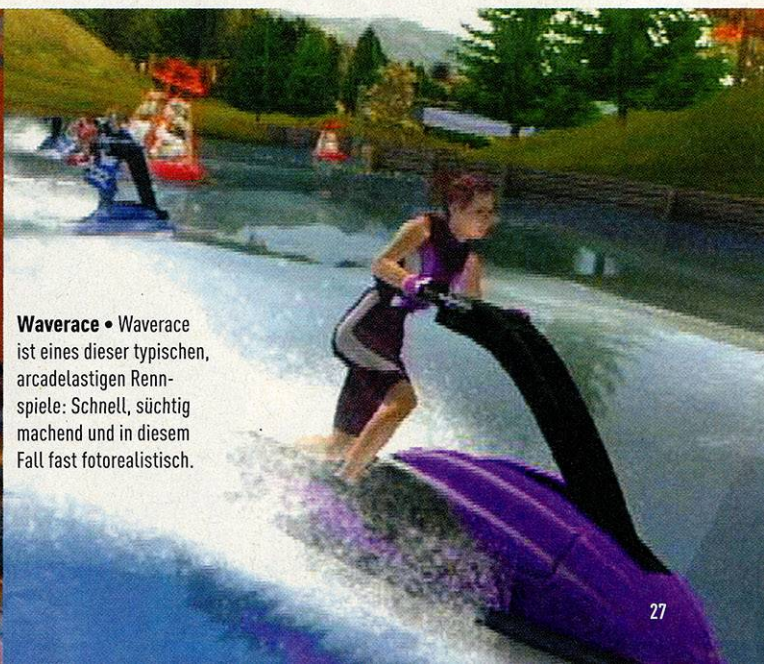
Ich glaube nicht, dass Nintendo mit dem GameCube nur junge Spieler ansprechen will. Mit Titeln wie *Rogue Leader* und *Eternal Darkness* gibt es schon im Launch-Line-up genügend Futter für Ältere.



Doppel-Moppel • Neben dem normalen Controller kann auch der Game Boy Advance zum Spielen angeschlossen werden.



Ravenblade • Mund zu! Das ist tatsächlich Spielgrafik! Dieses actionorientierte Rollenspiel in Bewegung ist atemberaubend.



Waverace • Waverace ist eines dieser typischen, arcadelastigen Rennspiele: Schnell, süchtig machend und in diesem Fall fast fotorealistisch.

die besten spiele für die playstation 2



Knie-Schuss • Sobald Sie eine der Wachen erwischt hat, warnt sie bereits andere in der Umgebung. Vorsicht ist oberstes Gebot.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Der wohl cleverste und beste Stealth-Shooter aller Systeme wird garantiert ein Mega-Knüller. *Sons of Liberty* erscheint mehr wie ein Film als ein Spiel. Gameplay und Story sind ungemein komplex und trotzdem jederzeit nachvollziehbar und reizvoll. Die neuen Charaktere faszinieren durch ihre genaue Zeichnung und Tiefe. Dank der Detail-Verliebtheit des Tokioter Konami-Teams darf die PS2 zeigen, was sie in Sachen Grafik am besten kann: wunderschöne Effekte zaubern.

Hersteller/Vertrieb: Konami/Sony **Genre:** Action-Adventure
Erscheint: August 2001 **Online:** www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/index.html

MUST-HAVE-FAKTOR



Spannend, bis der Arzt kommt! Dieser Shooter hält die Balance zwischen Balerei und vorsichtigem Handeln wie kein Zweiter.

Gran Turismo 3: A-spec

Das derzeit beste Rennspiel auf allen Plattformen. *Gran Turismo 3: A-spec* versetzt den Renn-Enthusiasten direkt ins Cockpit und direkt auf die Piste. Keine andere Simulation vermittelt ein solch realistisches Fahrgefühl. *GT 3* zaubert Grafik-Effekte auf den Schirm, die einem den Atem stocken lassen. Die 183 Original-Autos sind sorgsam implementiert und lassen durch mannigfaltige Tuning-Optionen die Herzen aller PS-Protze schneller schlagen.

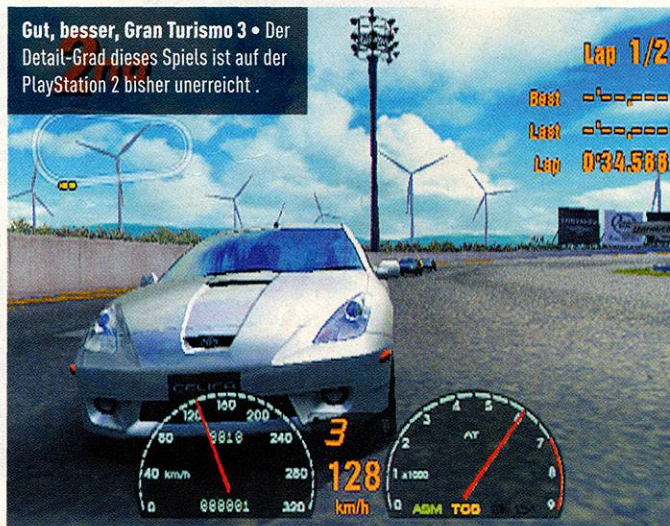
Hersteller/Vertrieb: Polyphony Digital/Sony
Genre: Rennsimulation **Erscheint:** Bereits erschienen
Online: <http://uk.scee.com/gt3/>

MUST-HAVE-FAKTOR



Unglaublich, wie leichtes Handling und Simulation in diesem Spiel zusammengehen – Fahrspaß ohne Ende. Unbedingt antesten.

Gut, besser, Gran Turismo 3 • Der Detail-Grad dieses Spiels ist auf der PlayStation 2 bisher unerreicht.



Schöne Shiva • Diese „Frau“ sieht nicht nur gut aus, sondern gehört zu einem der beliebtesten Schutzwesen aus der Final-Fantasy-Serie.

Final Fantasy 10

Es ist schon unbeschreiblich, was Squaresoft an grafischer Opulenz aus der PS2 holt. Der zehnte Teil ist endlich komplett in 3D gestaltet und lässt grafisch alles bisher da Gewesene weit hinter sich. Vorbei sind zudem die Zeiten, als man dem Text auf dem Bildschirm folgen musste. *FF 10* kommt mit kompletter Sprachausgabe daher. Leider müssen wir auf dieses Wunderwerk aus dem Fernen Osten noch bis zum nächsten Jahr warten.

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/Sony
Genre: Rollenspiel **Erscheint:** 1. Quartal 2002
Online: www.playonline.com/ff10/index.html

MUST-HAVE-FAKTOR

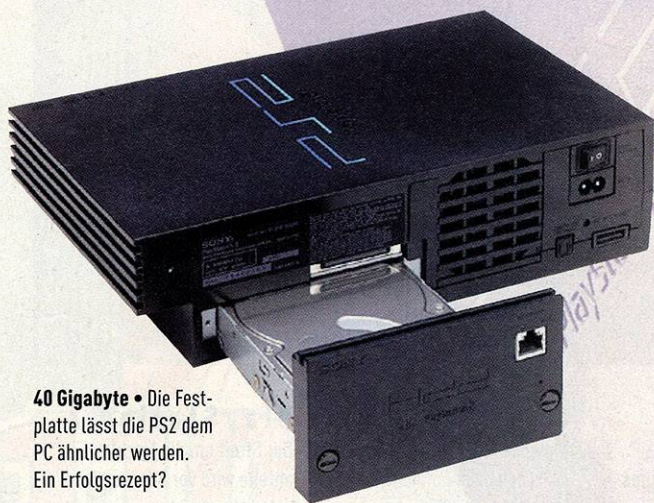


Die Final-Fantasy-Reihe liefert einen der triffigsten Gründe für den Kauf einer PlayStation, nun wird FF 10 DAS Rollenspiel für die PS2.

Als einzige Konsole in diesem Vergleich ist **die PlayStation 2 schon erhältlich**. Kann die „veraltete“ Hardware mit den Konkurrenten mithalten?

Diese Frage muss mit einem klaren „Ja“ beantwortet werden. Die PS2 hinkt zwar in Sachen Leistung Xbox und GameCube etwas hinterher, doch kann die Sony-Maschine mit dem besten Konsolen-Lineup aufwarten. Die nebenstehend vorgestellten Spiele sind echte Mega-Knaller, welche allein schon die Anschaffung der Konsole rechtfertigen. Zudem wird die PS2 bei Release der an-

deren Konsolen weitere Mega-Kracher wie *Silent Hill* oder *Devil May Cry* bereits auf der Spiel-Liste haben. Fraglich bleibt, ob Sonys umfangreiche Bemühungen, die PS2 online-fähig zu machen – die so genannte Connectivity-Strategie – von Erfolg gekrönt sein werden, da die Einstiegskosten mit Festplatte, Modem und hochauflösendem TV mehrere tausend Mark umfassen.



40 Gigabyte • Die Festplatte lässt die PS2 dem PC ähnlicher werden. Ein Erfolgsrezept?

„Schwerpunkt auf erfolgreichen Konsolen“



Interview mit Wolfgang Ebert, PR-Manager Konami

GO!: Kannst du uns ein paar Meilensteine in der Geschichte von Konami nennen?

Metal Gear Solid, *Silent Hill*, die Fußball-Simulation *ISS*, *Castlevania*, *Track & Field*, *Gradius*, *Probotector* etc. Generell gesprochen ist Konami eine der renommiertesten Software-Firmen der Welt, bereits 1969 wurde das Unternehmen gegründet.

GO!: Ihr entwickelt für alle Konsolen-Plattformen. Auf welches System wird Konami den Schwerpunkt legen?

Konami legt Schwerpunkte auf erfolgreiche Konsolen! Wie verstehen uns als „Content Provider“. Bis Anfang 2002 liegt der Schwerpunkt logischerweise klar auf der PlayStation 2, da noch keine anderen fernsehgebundenen Konsolen in Europa erhältlich sind.

GO!: Gibt es einen Unterschied zwischen Konsolen- und PC-Spielern?

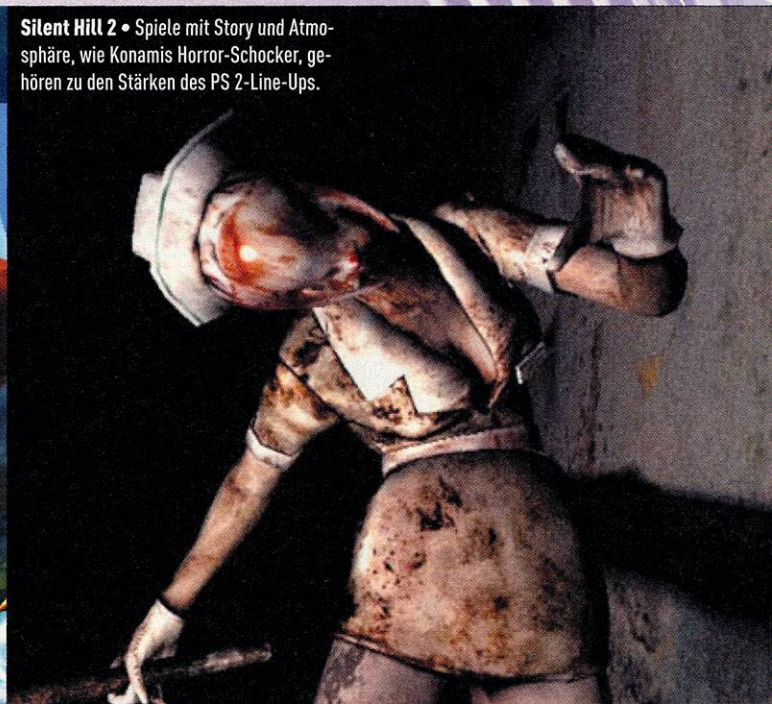
PC-Spieler verzeihen Fehler der Software, man ist gewöhnt, mit Patches umzugehen. Falls es Probleme bei der Installation oder im Spielverlauf gibt, kontrolliert der PC-Konsument zuerst sein eigenes System.

GO!: Wie werden sich Konami-Spiele auf den kommenden Plattformen weiterentwickeln?

Ein schönes Beispiel für eine innovative Gameplay-Erweiterung ist z. B. *Shadow of Memories*. Hier haben wir erstmals Zeitsprünge eingebaut, bei denen sich die Umwelt der Zukunft je nach den Aktionen in der Vergangenheit entsprechend verändert.



Drakan • Zurzeit erlebt die PS2 eine – im positiven Sinne – wahre Flut von Umsetzungen. Rhynn und Arokh aus Drakan sind mit dabei.



Silent Hill 2 • Spiele mit Story und Atmosphäre, wie Konamis Horror-Schocker, gehören zu den Stärken des PS 2-Line-Ups.

Systeme im Vergleich

	PC	MICROSOFT XBOX	NINTENDO GAMECUBE	SONY PLAYSTATION 2
Hauptprozessor:	1.700 Mhz AMD Athlon/Intel Pentium 4	733 Mhz Intel Pentium 3	485 Mhz IBM Spezialanfertigung „Gekko“	295 Mhz Emotion Engine
Grafikprozessor:	200 Mhz GeForce 2 Ultra	250 Mhz nVidia Spezialanfertigung für Xbox	162 Mhz Ati/Nintendo Spezialanfertigung „Flipper“	148 Mhz Graphics Synthesizer
Hauptspeicher:	256 MB	64 MB (Vereinigter Speicher)	40 MB (24 MB Hauptspeicher/16 MB A-Memory)	32 MB
Speicherbandbreite:	1 GB/Sek. (Hauptspeicher); 7,4 GB/Sek. (Grafikkarte)	6,4 GB/Sek.	2,6 GB/Sek. (Hauptspeicher)/10,4 GB/Sek. (Texturspeicher)	3,2 GB/Sek.
Polygon-Leistung:	31 Mio./Sek.	125 Mio./Sek.	6-12 Mio./Sek.	10 Mio./Sek.
Speichermedien:	20xDVD/40xCD; 256 MB RAM, 50-GB-Festplatte	2-5fach DVD, 40xCD, 10-GB-Festplatte, 8-MB-Memory-Card	1,5-GB-GameCube-Disk (Durchschnitt 8,5 cm); 4-MB-Memory-Card	4xDVDs/24xCDs, Memory Card 4-8 MB
Eingänge/Ausgänge:	USB, SVGA, serielle und parallele Ports, Audio-Ein- und Ausgänge, PS/2, Gameport	4 Gamecontroller (USB-Schnittstelle), Ethernet-Adapter (10/100 MBit/Sek.)	4 Gamecontroller (auch der Game Boy Advance kann mit dem GameCube an einen Fernseher angeschlossen werden), analog/digital AV, 2 serielle und ein paralleler Port	2 Gamepads, I-Link, PCMCIA, USB
Audio-Kanäle:	48	256	64	48
Netzwerkfähig:	Nachrüstbar	Ja	Nachrüstbar	Nachrüstbar
DVD-fähig:	Ja	Ja, Fernbedienung (nachrüstbar)	Nein	Ja, Fernbedienung (nachrüstbar)
Maximale Auflösung:	1.980x1.440	1.920x1.080	Nicht bekannt	1280x1024
Verkaufsstart:	Rechnerkonfiguration Frühjahr 2002	USA: 8.10.2001/ Europa: 15.3.2002 (unter Vorbehalt)	Nicht bekannt	Bereits erhältlich
Preis:*	Ca. DM 2.000,-	Ca. DM 700,-	Ca. DM 550,-	Ca. DM 700,-

* erwarteter Verkaufspreis im Frühjahr 2002 ** erwartete Ausstattung beruht auf Umfrage bei mehreren Händlern



Titel

PC

Eines ist aber schon jetzt klar: Der PC wird für die nächsten Jahre ein Quell des Spielspaßes bleiben! Zwei Dinge sprechen dafür: Die Breitband-Anbindung wird sich zunächst beim PC durchsetzen und die erfolgreichen Online-Spiele werden vermehrt darauf zurückgreifen. Strategiespiele und Ego-Shooter sind für diese Plattform wie geschaffen, die Software-Nachfrage steigt nach überstandener Durststrecke wieder an. Nichts spricht also dagegen, dass Sie weiter in Ihren geliebten Rechner investieren.



Zukunftsperspektive:

Xbox

Der Hype um die Xbox versetzte im Frühjahr des Jahres die Branche in Wallungen. Inzwischen ist die Aufregung um die Hardware abgeflaut, nicht zuletzt dadurch, dass Halo auf der E3-Präsentation etwas ruckelte. Das Software-Line-up ist noch nicht so überzeugend wie das der PS2. Aber die Jungs bei Microsoft meinen es sehr ernst. Sie haben ein unvergleichliches Angebot an Entwicklern ins Boot geholt, wodurch das Software-Angebot mit der Zeit immer stärker werden dürfte. Wenn man sich die angekündigten Spiele anschaut, wird schnell klar, dass die Xbox die Konsole für den sport- und actionbegeisterten Gamer sein wird.



Zukunftsperspektive:

GameCube

Nintendos GameCube erfreut sich derzeit der Aufmerksamkeit, welche die Xbox zuvor genossen hat. Geschickt getimt ließen die Japaner zur E3 die Katze aus dem Sack. Aber der GameCube hat bereits zum Start ein formidables Software-Angebot. Gerade in Sachen Grafik zeigt der GameCube der nominell stärkeren Xbox, wie ein Spiel aussehen kann. Schwierig einzuschätzen ist, welche Genres auf dem GameCube am stärksten vertreten sein werden. Beim ersten Line-up ist alles mit dabei – auch für erwachsene Spieler. Der Preis des GameCube ist ein weiterer Vorteil: Gegenüber der Konsolen-Konkurrenz ist Nintendos Flaggschiff etwa ein Drittel günstiger.



Zukunftsperspektive:

PlayStation 2

Der Streit um die Marktanteile wird vor allem zwischen den drei Konsolen entschieden. Dabei ist es schwierig, vorauszusehen, wer nun die besseren Karten hat. In den nächsten zwei Jahren wird die PS2 ihre Nase vorn haben, was die Vielfalt der Software angeht. Vor allem als Fan von Rollenspielen und Action-Adventures werden Sie viel Spaß mit Sonys Konsole haben. Andererseits ist die Hardware älter als bei den Konkurrenten und eine vernünftige Online-Verbindung wird teuer und schwierig.



Zukunftsperspektive:

Meilenstein der Rennngeschichte!

Erhältlich ab 01.08.01

Setpreis

869,-



PLAYSTATION 2

Die weltweit erste und einzige 128 - Bit - CPU ihrer Art, Video-DVDs und Audio-CDs in perfekter Qualität abspielen, Hyperrealistische 3-D-Grafik, Dolby Digital, DTS, i-Link™, USB und PCMCIA, Abwärtskompatibilität mit Software im Playstation,- und PSone™-Format. Inkl. Gran Turismo 3.



Setpreis

333,-

Force Feedback Lenkrad

Inkl. Gran Turismo 3.



119,-

GRAN TURISMO 3

Die Offenbarung für alle Motorsport-Fans. Spannende Temposchlachten auf 15 Fahrstrecken. Starke Gegner - Klare und überarbeitete Fahrphysik mit über 150 verschiedenen Wagen. Die Superlative im Rennspielspass.

65 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000

Saturn-Standort-Hotline. 24 Pf pro Min.



SATURN

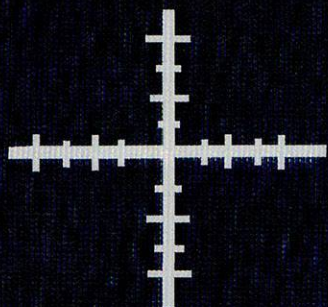
290 shoot-

Freunde der Shotgun, aufgepasst! Die nächsten Monate versprechen ein **heißes Baller-Fest** zu werden, denn Duke & Co. rücken mächtig an und verwandeln die heimeligen Stuben in ein Inferno. Kompakt zusammengefasst, stellen wir Ihnen **die nächste Shooter-Generation** vor – garantierte Schwerstarbeit für Ihre Maus.

Diesen Monat in der Vorschau:

Aliens vs. Predator 2	S. 42
Battle Realms	S. 44
Duke Nukem Forever	S. 41
Gorasul	S. 77
Medal of Honor: All. Assault	S. 36
PoR 2: Ruins of Myth Drannor	S. 77
Red Faction	S. 38
Return to Castle Wolfenstein	S. 34
The Elder Scrolls 3: Morrowind	S. 76
Unreal 2	S. 40
Wizardry 8	S. 76

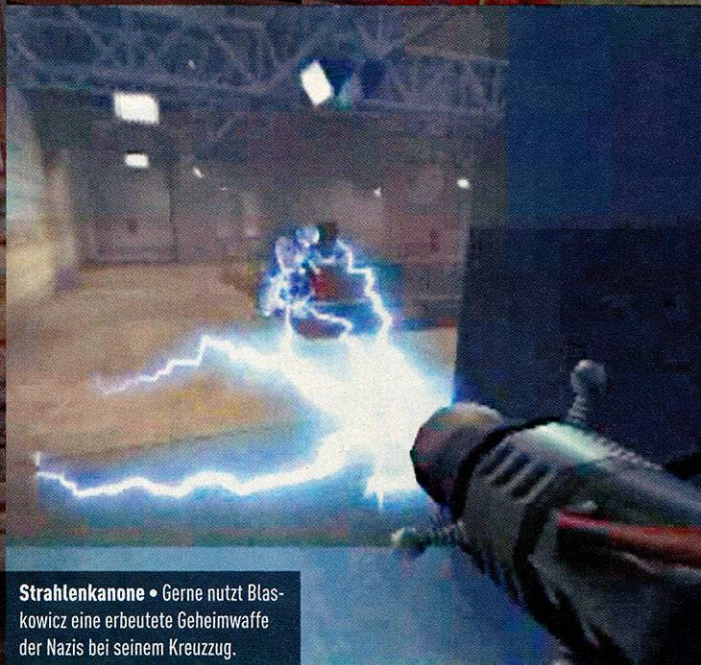
-out



Lange Zeit durfte der Shooter-Fan – von einigen rühmlichen Ausnahmen wie *Tribes 2*, *Serious Sam* und *Operation Flashpoint* abgesehen – in die sprichwörtliche Röhre glotzen, während die Entwickler die Echtzeit- und Rollenspiel-Fraktion mit frischem Festplattenfutter förmlich überhäuften. Doch mit kommenden Titeln wie *Return to Castle Wolfenstein*, *Medal of Honor: Allied Assault*, *Duke Nukem Forever* und *Red Faction* stehen einige viel versprechende Titel in den Startlöchern. Bemerkenswerte Entwicklung: Obwohl einige der Titel im Schwerpunkt für den Einzelspieler konzipiert sind, unterstützen alle vorgestellten Titel Mehrspielermodi – im Angebot: Deathmatch, Capture the Flag und Team-Deathmatch bis zum Abwinken. Weitere erfreuliche Tendenz: Um einer Indizierung durch die BPJS vorzubeugen, ist für die meisten Titel eine entschärfte deutsche Version bereits bestätigt oder aber die Publisher stehen mit den Entwicklern in Verhandlungen. Die Entwickler haben wohl die Bedeutung des weltweit zweitgrößten Marktes für PC-Spiele endlich erkannt. Die Anhänger berückender Action dürfen also bald auch aus dem Vollen schöpfen – mit den im Feature vorgestellten Spielen stehen einige ausgesprochen feine Titel auf dem Plan. Spätestens nächstes Jahr wird es dann aber Zeit, über eine Aufrüstung des Hardware-Equipments nachzudenken. Um die fulminanten Effekte von *Unreal 2* und *Doom 3* genießen zu können, sollte es schon nach Möglichkeit eine GeForce3-Grafikkarte und ein fixer Rechner sein. Welche Spiele sich letztlich auch Online und auf LAN-Partys als Knüller erweisen werden, bleibt offen – zu viele Games sind schon am Versuch, gegen das große Triumvirat der drei (*Unreal Tournament*, *Counter-Strike*, *id-Titel*) zu bestehen, kläglich gescheitert.



Experimente • Die uralten Gemäuer von Burg Wolfenstein bergen fürchterliche Geheimnisse.



Technische Frage • Wie lange die Lady wohl braucht, um ihre Stiefel zu schnüren?

Strahlenkanone • Gerne nutzt Blaskowicz eine erbeutete Geheimwaffe der Nazis bei seinem Kreuzzug.

Return to Castle Wolfenstein

[FAKTEN]
Entwickler: Gray Matters **Vertrieb:** Activision
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: November/Dezember 2001
Online: www.activision.com

Der heidnische Sachsen-Prinz Heinrich beschwört ein Heer aus Untoten, um seine Feinde niederzuringen. Ein Mönch stellt sich ihm entgegen – und bezwingt ihn. Verbannt in einer Gruft, harren der einst Besiegte und seine finstere Macht der erneuten Entdeckung ...

September 1943. Die Alliierten haben die Vorherrschaft im Atlantik errungen und auch im Osten befinden sich die deutschen Truppen auf breiter Front auf dem Rückzug. Himmler und seine Nazi-Schergen sind verzweifelt auf der Suche nach einem Mittel, um den Endsieg des tausendjährigen Reiches über seine Feinde doch noch zu ermöglichen. Himmler versammelt ein Team aus Wissenschaftlern und führenden

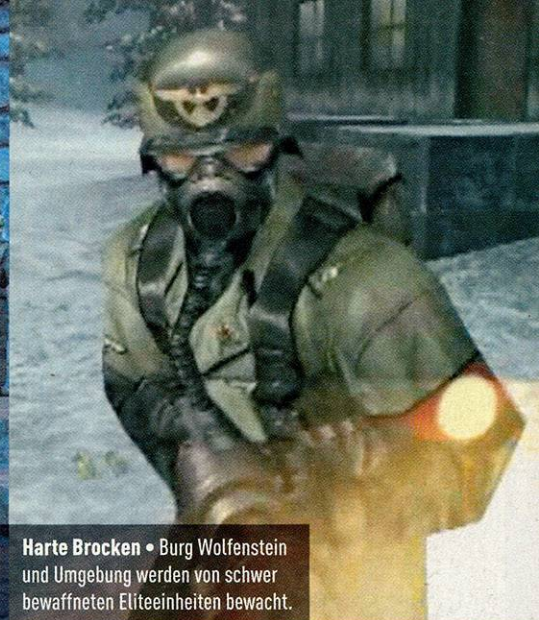
Okkultisten auf Schloss Wolfenstein – auch obskure Legenden wecken ihr Interesse. Dabei stoßen sie auch auf ebenjene des Sachsen-Prinzen. Eine Armee aus Untoten – welch verlockender Gedanke! Himmlers Leute suchen fieberhaft nach der Gruft, um mittels eines dunklen Rituals den Sachsen-Prinzen zu erwecken, und mit seiner Hilfe eine Zombie-Armee gegen die Alliierten in die Schlacht zu werfen.

Szenenwechsel Die OSA (Office of Secret Actions) hat von Himmlers Plänen Wind bekommen und ist sich aufgrund von Geheim-Berichten über genetische Manipulationen sicher, dass Himmler und seine Komplizen in ihrem Vorhaben kurz vor dem Erfolg stehen. Ranger B.J. Blaskowicz erhält die Order, die Pläne von Himmler und seinen Leuten zu durchkreuzen. Der erlebt sogleich eine böse Überraschung: Beim Versuch, in die Burg ein-

zudringen, wird er geschnappt und eingekerkert und soll wohl für teuflische Experimente als Versuchskaninchen herhalten. Das schmeckt dem Burschen natürlich gar nicht und das erste Ziel des Rangers ist es, mit heiler Haut dem Kerker zu entfliehen, um anschließend die größtenwahn sinnigen Pläne zunichte zu machen. 1992 begründeten id-Software mit dem hier zu Lande beschlagnahmten Vorgänger zu Return to Castle Wolfenstein das Ego-



Freakland • Mit den fürchterlichen Kreationen aus den genetischen Labors ist nicht gut Kirschen essen – von Natur aus sind die Kerle übel gelaunt.



Harte Brocken • Burg Wolfenstein und Umgebung werden von schwer bewaffneten Eliteeinheiten bewacht.



Exzellent • Der Flammenwerfer gehört zu den besonders effektiven Waffen im Repertoire.

Shooter-Genre. Aufgrund der Verwendung von Nazi-Symbolen und anderer bedenklicher Spielinhalte gelangte das Spiel in Deutschland nie in den Handel. Die gute Nachricht: Laut Publisher Activision gilt die Veröffentlichung einer deutschen Version für den Nachfolger als fast gesichert. Ob allerdings neben dem obligatorischen Entfernen der Nazi-Symbole weitere Änderungen anstehen, konnte uns noch nicht gesagt werden.

Technisch erste Sahne Selbstredend wird *Return to Castle Wolfenstein* nicht mehr viel mit seinem pixeligen Vorgänger gemein haben. Die Entwickler von *Gray Matters* arbeiten eng mit id-Software zusammen

und nutzen für die Verwirklichung ihres alpträumerhaften Szenarios eine modifizierte *Quake 3-Engine*. Damit dürfen zwei Faktoren als fast gesichert gelten: eine opulente düstere

Freaks, Mutanten, NS-Schergen und dunkle Ritter jagen einen Mann – sein Name: Blaskowicz

Optik und eine exzellente Spielbarkeit. Die Entwickler von *Gray Matters* (vormals *Xatrix*) sind kein unbeschriebenes Blatt; sie haben mit einem hier zu Lande indizierten Shooter bewiesen, dass sie ihren Job verstehen. Um *Burg Wolfenstein* möglichst akkurat in Szene zu setzen, haben sich laut Creative Director Drew Markham einige Mitarbeiter des Pro-

jekts auf Spurensuche nach Europa begeben. Burgen und Schlösser wurden inspiziert und im Bild festgehalten, Bücher und Baupläne über militärische Anlagen des Dritten Rei-

ches wurden ebenfalls zurate gezogen. Die abgefahrte Story von *Return to Castle Wolfenstein* enthält viel Potenzial, bietet sie den Entwicklern doch höchstmöglichen Freiraum für die Entfaltung ihrer Kreativität. Blaskowicz wird nicht nur von Himmlers SS-Einheiten, sondern auch von den dunklen Ritttern Heinrichs sowie grauenhaften Mutanten und Freaks –

Ergebnisse der Nazi-Experimente – gehetzt. Der Höllentrip führt den Ranger durch Wolfenstein und vom Bösen heimgesuchte Dörfer in der Umgebung der Burg. Auch verborgenen Krypten und dem einen oder anderen Geheimlabor wird der Spieler eine gänsehautfördernde Stippvisite abstaten. Gespielt und getestet wird nur im flackernden Kerzenlicht!

bullet-faktor

Volles Magazin für die abgefahrte Story, das Horror-Ambiente und die Mädels in Lack & Leder – hier können Sie sich nach Herzenslust austoben.

Medal of Honor: Allied Assault

[FAKTEN]

Entwickler: 2015 Inc./Dreamworks
Vertrieb: Electronic Arts
USK: N. n. b. Erscheint: November 2001
Online: www.mohaa.ea.com

Medal of Honor ist PlayStation-Besitzern bereits seit langem ein Begriff – zwei Spiele sind bereits für die Sony-Konsole veröffentlicht worden und haben Hit-Status erlangt. Nun endlich ist auch die PC-Gemeinde am Zug.

Langsam rückt der alliierte Stoßtrupp in das ausgebombte französische Dörfchen vor. Haus für Haus, Straße für Straße arbeiten sich die Kämpfer tiefer in die Ortschaft vor, in der Feindkräfte vermutet werden. Eine gespenstische Stille liegt über dem Ort. Rauchfahnen markieren die Stellen, in die kürzlich die explosive Fracht der alliierten Bomber eingeschlagen ist. Vom Feind keine Spur. Sind die Deutschen bereits abgerückt und haben kampfflos ihre Stellung geräumt? Doch jäh erweist sich die Hoffnung des Vorauskommandos als Irrtum – die Truppe wird von gut positionierten Scharfschützen und MG-Schützen unter Be-

schuss genommen! Der Hexentanz kann beginnen.

Auch *Medal of Honor* thematisiert den Zweiten Weltkrieg. Während *Return to Castle Wolfenstein* jedoch geschickt Fiktion und historisches Szenario verquickt, setzen die Entwickler von Dreamworks auf Authentizität. *Medal of Honor: Al-*

lied Assault soll den Spieler in die Zeit des Zweiten Weltkrieges hineinversetzen. Der Spieler übernimmt in den Einzelspielerkampagnen die Rolle von Lt. Mike Powell, einem Mit-

glied des berühmten 1st Ranger Battalions. Diese hartgesotenen Jungs wurden an vielen Brennpunkten alliierter Operationen eingesetzt.

Berühmte Schlachtfelder und kleine Kommandounternehmen erwarten den Spieler.

der Spieler in die Lage versetzt, an der größten Landungsoperation der Geschichte teilzunehmen: der Invasion in der Normandie, Gefechtsabschnitt Omaha-Beach. Auch die erbit-

terten Kämpfe um die Brücke von Remagen, in denen die Alliierten den Übergang über den Rhein erzwangen, gehören zum Repertoire. Doch nicht nur die großen und berühmten Schlachtfelder erwarten den Spieler. Kleine Kommandounternehmen wie das Ausschalten einer schwerkalibrigen Geschützatterie in Nordafrika oder Sabotageaktionen gegen deutsche U-Boote in Norwegen müssen ebenso bewältigt werden.

Intensiv und realistisch Neben historisch belegten Kampfgebieten haben die Entwickler auch auf Feinheiten wie Original-Uniformen, -Orden, -Waffen und -Fahrzeuge aus dem

Todesmarsch • Stacheldrahtverhaue sowie Granat- und Maschinengewehrfeuer verlegen den alliierten Landungstruppen den Weg.

Auf Messers Schneide • So nahe sollten Sie einen Wehrmachtsangehörigen nicht an sich heranlassen.



Zweiten Weltkrieg geachtet. Stukas stürzen mit einem beängstigenden Heulen vom Himmel herab, um alliierte Bodentruppen und M4-Sherman-Panzer mit ihrer mörderischen Fracht zu beharken, während die amerikanische Infanterie mit Thompson-Maschinenpistolen, Karabinern und Flammenwerfern verzweifelt versucht, sich an deutsche Verteidigungsstellungen heranzuarbeiten. Auch der Sound von heranorgelnden Artilleriegeschossen, Maschinengarben und die Schreie verwundeter Kameraden tragen erheblich zu dem beklemmend realistischen Grundtenor von *Allied Assault* bei. Die Veröffentlichung einer deutschlandkompatiblen Version, für die rechtlich heikle Nazisymbole aus dem Spiel entfernt werden sollen, gilt als gesichert.

Von nassen Socken Eine weitere Gemeinsamkeit zwischen *Gray Matters* Horror-Shooter

und dem Zweiten-Weltkrieg-Spektakel von Dreamworks ist der Einsatz der Quake 3-Engine bei der Entwicklung. Sie ist Garant für ein optisch und spielerisch ausgereiftes Werk und trägt dazu bei, dem Spiel einen düsteren und realistischen Rahmen zu verpassen. Auch Witterungseinflüssen wurden integriert: Nebel, Wind und Regen werden das Kampfgeschehen genauso beeinflussen wie die Tag/Nacht-Szenarien. Eigentlich sollte man die Entwickler bei so viel Realismus dazu verdonnern, dem Spiel gleich einen Stahlhelm beizulegen.



Schreckmoment • Die Ritter der Lüfte auf der Jagd nach feindlichen Bodentruppen. „Kopf runter“, heißt hier die Devise.

Headshot • Der nichts ahnende deutsche Wachposten trifft wohl früher auf seine Ahnen, als ihm lieb ist.

„Auf dem Index“

Interview mit Frau Elke Momssen-Engberding, Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)



Erläutern Sie unseren Lesern bitte den Unterschied zwischen einer Einstufung eines Computerspieles „nicht geeignet unter 18 Jahren“ durch die USK und der Indizierung eines Spieles durch Ihre Behörde.

Die Einstufungen der USK sind Empfehlungen an Eltern, andere Erziehungsberechtigte und Händler. Die Indizierungen der Bundesprüfstelle sind Verwaltungsakte, die bestimmte Verbreitungsbeschränkungen auslösen. Die Nichtbeachtung dieser Verbote hat strafrechtliche Konsequenzen.

Welche Spielinhalte werden bzw. können zu einer Indizierung eines Titels führen?

Computerspiele werden dann indiziert, wenn deren Inhalt zum Töten von Menschen oder menschenähnlichen Wesen als einzig mögliche Spielhandlung auffordert, wenn die Inhalte rassistisch oder pornografisch sind.

Wer ist berechtigt, die Indizierung eines Spieles zu beantragen?

Die Jugendämter, die Landesjugendämter, die Obersten Jugendbehörden der Länder sowie das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Wie viele Anträge für eine Indizierung sind in diesem Jahr an die BPjS gestellt worden und wie vielen Anträgen haben Sie stattgegeben? Ist eine Tendenz zu beobachten?

Die Bundesprüfstelle erhält pro Jahr ca. 400 bis 500 Anträge, von denen ca. drei Viertel indiziert werden. Die Zahl der Anträge ist seit etlichen Jahren konstant.

Aus welchem Personenkreis sind die Gremien zusammengesetzt, die über eine Indizierung entscheiden. Können betroffene Softwarehersteller Stellung nehmen?

Das Gremium setzt sich zusammen aus folgenden Kreisen: Kunst, Literatur, Buchhändler, Verleger, Träger der öffentlichen Jugendhilfe, Träger der freien Jugendhilfe, Lehrer, Kirchen sowie drei Ländervertreter, die im Turnus wechseln. Die Verfahrensbeteiligten, also auch die Softwarehersteller und Vertriebe, haben einen Anspruch auf rechtliches Gehör und können daher zu dem Verfahren Stellung nehmen. Im Gremium ist auch ein Vertreter des Verbandes der Unterhaltungssoftware tätig.

Kann die „Historie“ eines Entwicklerstudios oder einer Spieleserie zu einer schnelleren Indizierung bzw. kritischeren Bewertung eines Nachfolger-Spieles führen?

Nein, geprüft wird immer nur das vorliegende Objekt. Ist dieses jugendgefährdend, wird es indiziert. Wenn nicht, wird es nicht indiziert.

Thema Test: Gibt es eine gesetzliche Grundlage für das Einziehen einer Ausgabe eines Magazins, wenn in dieser ein Titel getestet wurde, bevor das dazugehörige Spiel indiziert wurde?

Das Magazin kann dann eingezogen werden, wenn Spiele dargeboten werden, die strafrechtlich relevant sind, denn die Verbreitung solcher Spiele ist auch ohne Indizierung untersagt, so z. B. wenn in Spielen Hakenkreuze verwendet werden, wenn sie gewaltverherrlichend sind im Sinne von § 131 StGB oder Pornografie mit Kindern, Tieren oder Gewalt beinhalten.



Interaktion • Der Feuerstoß aus Parkers MG pulverisiert die Glasfront. Scherben und Trümmer gibt's in Red Faction zuhauf.

Zielwasser trinken • Das ging daneben – ob Parker zu einem zweiten Schuss ansetzen kann?

Ehrenmänner • Parker und die Wache liefern sich ein ehrenhaftes Duell mit elektrisch geladenen Schlagstöcken.

Red Faction

[FAKTEN]
 Entwickler: Volition
 Vertrieb: THQ
 Preis: Ca. DM 90,-
 USK: Ab 18 Jahren
 Erscheint: Ende September 2001
 Online: www.redfaction.com

Eigentlich ist der PC die Domäne für Unreal & Konsorten, doch mit Red Faction beschritt THQ einen anderen Weg. Zuerst auf der PlayStation 2 veröffentlicht, hält der SciFi-Shooter nun bald auch Einzug auf hungrige PC-Festplatten.

Erdling Parker begeht den vielleicht schwerwiegendsten Fehler seines Lebens, als er sich von der Ultor Corporation als Minenarbeiter für den Mars anwerben lässt. Schon kurz nach der Ankunft per Shuttle-Express auf dem Roten Planeten muss er schmerzhaft erkennen, dass der Werbeprospekt mit den Versprechungen des Ultor-Personalbüros und die Realität in den Gruben auf dem Mars zwei Paar Stiefel sind. Den Minenbossen geht es ausschließ-

lich um den Profit und daher ähneln die Arbeitsbedingungen denen in einem Sklavencamp: Schlechte Versorgung und

Frischfleisch per Weltraumkurier herankarren kann. Als Parker dann auch noch in eine Auseinandersetzung mit Sicher-

Die Innovation Für Red Faction haben die Entwickler von Volition einen Trumpf gezogen: die GeoMod™-Engine. Diese ermöglicht beliebige Level-Modifikationen in Echtzeit. Das heißt, dass Sie mit Waffen, die mit entsprechender Feuerkraft ausgestattet sind, so ziemlich alles zerblasen können, was sich vor Ihrem Fadenkreuz befindet. Verschlussene Türen, Glasscheiben, aber auch Mauerwerk sind für den ambitionierten Hobby-Architekten kein Hindernis mehr. Ein

Ein gezielter Feuerstoß und der Bauplan des Gebäudes ist entscheidend verändert.

Krankheiten gehören hier zum Alltag. Eine besonders heimtückische Krankheit, die von allen nur „die Seuche“ genannt wird, rafft die Arbeiter schneller dahin, als der Konzern das

heitskräften verwickelt wird, reicht's dem Schwerstarbeiter. Schnurstracks zettelt Parker eine Rebellion der Minenarbeiter gegen den übermächtigen Konzern an.



Abbrucharbeiten • Dank der Geo-Mod-Technologie können Wände, Türen, Decken und andere Hindernisse „abgerissen“ werden.

gezielter Feuerstoß und Sie haben den Bauplan des Gebäudes entscheidend verändert.

Qual der Wahl Sniper Rifle, Flammenwerfer, Rail Gun und wärmezielsuchende Raketen sind einige der Leckerbissen, mit denen Sie als Parker gegen die Sicherheitskräfte und die zur Verstärkung herbeigerufenen Söldnertruppen antreten können. Bis Sie die Oberfieslinge der Ultor-Mafia allerdings zur Räson gebracht und eine anständige Lohnerhöhung durchgesetzt haben, müssen Sie sich nicht nur durch den gewaltigen Konzernkomplex und die Minengruben, sondern auch auf der Marsoberfläche und auf einem Satelliten mit den Fieslingen kämpfen. Die PC-Version von Red Faction wird

Multiplayer-Gefechte mit bis zu 32 Spielern unterstützen. Auch in den Mehrspielerkarten kann der Spieler die Vorzüge der Geo-Mod™-Engine genießen. Um aber die Levelstrukturen nicht zu sprengen, werden die Karten durch unüberwindbare Hindernisse, wie z. B. Stahlplatten, eingerahmt. Für die deutsche Version wird es kleinere Änderungen geben: Es fließt kein Blut und die Leichen verschwinden schneller.



Drei Patronen, weil die Hintergrundgeschichte wirklich überhaupt nicht neu ist, dank der spektakulären Inszenierung aber Lust auf mehr macht.

Interview mit James Tsai

James ist Assistant Producer bei Volition. Seit einigen Jahren hat er seine Heimat in den Entwicklerstuben



von Volition in Champaign, Illinois, gefunden. Er wirkte u. a. beim Weltraumepos *Freespace 2*, dem Rollenspiel *Summoner* und eben *Red Faction* mit.

Die Story von Red Faction erinnert ein wenig an den Film Total Recall – Absicht oder Zufall?

Total Recall ist nur einer von vielen Filmen und Science-Fiction-Einflüssen, die wir in *Red Faction* eingebunden haben. Wir mögen SciFi-Fahrzeuge, die Waffen, Schauplätze etc. und das hatte natürlich auch einen starken Einfluss auf unsere Arbeit während der Entwicklung. Dennoch glauben wir, dass *Red Faction* einzigartig ist, und wir sind glücklich, dass es eine gelungene Mischung aus unseren Ideen und unseren alten SciFi-Favoriten wurde.

Welche Änderungen musset ihr neben dem Entfernen von Blut und den brennenden Menschen für die deutsche Version vornehmen?

Wir werden die typischen Korrekturen der Spielinhalte vornehmen, damit wir *Red Faction* auch auf den deutschen Markt bringen können. Wie du bereits sagtest, müssen wir das Blut und die brennenden Körper entfernen. Daneben werden wir einige Soundeffekte ändern und andere kleinere Änderungen vornehmen. Einen Großteil der Arbeit haben wir bereits erledigt – für die deutsche PlayStation-2-Version. Trotz der regionalen Unterschiede sind wir zuversichtlich, dass es uns gelingt, unseren deutschen Freunden das gleiche aufregende Gameplay zu ermöglichen.

Was war der ausschlaggebende Punkt, die Geo-Mod-Technologie einzuführen bzw. zu entwickeln?

Schlichtweg, die Idee zu haben. Die Entscheidung, Geo-Mod in das Spiel einzubinden, war einer der kritischsten Schritte in der Entwicklung von *Red Faction*. Denn wir wären nicht fähig gewesen, ein solch umfangreiches und komplexes Feature in der letzten Minute oder selbst auf halbem Wege einzubinden. Von Anfang an haben wir also die Engine und die Levels so entworfen, dass sie geometrische Modifikationen zulassen.

Die Geo-Mod-Technologie ist ein sehr mächtiges Instrument und die wichtigste Innovation von Red Faction – was können wir in nächster Zeit von ihr erwarten?

Um ehrlich zu sein, das ist noch in der Schwebe. Es ist sicherlich ein schönes Feature, aber alleine macht es kein Spiel groß oder erfolgreich. Unsere zukünftigen Spiele werden sicherlich die gleiche Mischung aus Kreativität, Innovation, Design und Sounds aufweisen, aber wir werden Geo-Modelling nur verwenden, wenn wir es als dienlich und als einen wichtigen Teil künftiger Projekte ansehen.

Was ist der signifikanteste Unterschied zwischen der PlayStation-2- und der PC-Version?

Definitiv der Multiplayer-Modus. Statt wie bei der PlayStation 2 via Split-Screen werden die PC-User gegen andere Internetkrieger antreten und harte Schlachten ausfechten. Da das Singleplayer-Game stark von der Story getragen wird, stellen wir sicher, dass beide Versionen sehr ähnlich sind.

Unreal 2

[FAKTEN]
 Entwickler: Legend Entertainment
 Vertrieb: Infogrames
 Preis: Noch nicht bekannt
 USK: Noch nicht bekannt
 Erscheint: 2002
 Online: www.unreal2.com

Neue Fakten, neue Bilder? Pustekuchen. Über den Entwicklungsstatus des Nachfolgers zum legendären Shooter ist wenig bekannt. Eine Nachrichtensperre scheint über das Projekt verhängt worden zu sein. Daher gibt's nur eine kurze Zusammenfassung der bekannten Fakten.

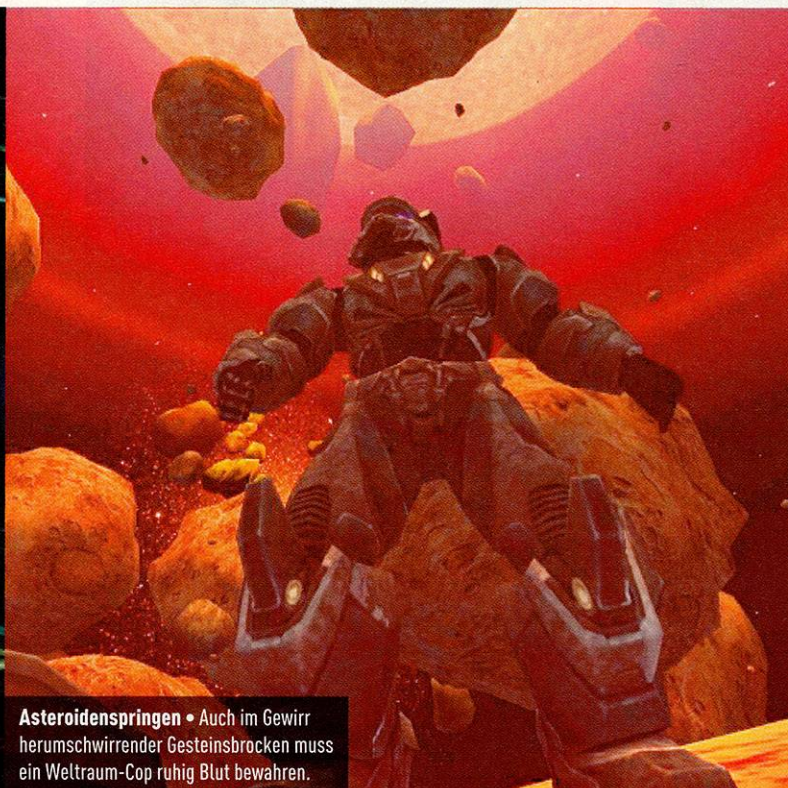
bullet-faktor



Volles Magazin, weil Sie ob der famosen Optik und Effekte Ihre Hausapotheke nach einem Anti-Halluzinogen durchforsten werden.



Nachrichtenboss Aida • Das hübsche Mädel füttert Sie vor und während der Missionen mit wichtigen Informationen.



Asteroidenspringen • Auch im Gewirr herumschwirrender Gesteinsbrocken muss ein Weltraum-Cop ruhig Blut bewahren.

Sie übernehmen die Rolle eines intergalaktischen Sheriffs und schippern mit dem Raumschiff Atlantis durch die Randgebiete menschlichen Expansionsdranges. Ihr Job: dem Gesetz Achtung verschaffen. Novum: Ihnen steht eine dreiköpfige Besatzung zur Seite. Mit an Bord Ihres Klippers sind das Pilotenass Ne'Ban, der Ingenieur Isaak und die aparte Nachrichtenspezialistin Aida.

Die Story: In Ihrem Raumsektor bricht das Chaos aus. Sechs verschiedene Alienrassen und diverse Söldnereinheiten kämpfen um antike Artefakte. Sie müssen in Wildwest-Manier den Bösewichtern einheizen, menschliche Kolonien vor grimmigen Feinden beschützen und gleichzeitig die Wurzel allen Übels, die Artefakte, vor dem Zugriff der Bösewichter bewahren.

Optisches Feuerwerk Mit einer beachtlichen Anzahl diverser Waffen und Ihrer eingespielten Crew stürzen Sie sich in das Inferno eines intergalaktischen Intermezzos. Auszug aus der Waffenkammer: die mittlerweile in Shootern obligatorisch gewordene Sniper Rifle, ein Flammenwerfer und die so genannte Takkra, eine Waffe, mit der Sie auf Ihre(n) Gegner einen Schwarm Killerdrohnen loslas-

sen können. Die auf der diesjährigen E3 gezeigten kurzen Spielsequenzen brillierten mit einer überragenden Optik und Detailverliebtheit. Dynamische Lichteffekte und Texturen gehören zum Feinsten und erzeugen eine Furcht einflößende Atmosphäre. 1998 – gerade drei Jahre ist es her, dass Unreal in Sachen Optik das Nonplusultra war. Unreal 2 wird wieder einen Meilenstein setzen.

Was ist mit Doom 3?

Richtig, diesen Titel vermissen Sie zu Recht in unserem Feature. Doch leider gibt es zu *Doom 3* weder neues Bild- noch Informationsmaterial. Zumindest hat id Software (sprich: „iith“ und nicht „eih-die“, wirklich!) angekündigt, auf der diesjährigen QuakeCon 2001, die vom 9. bis 12. August in Mesquite, Texas, ver-

anstaltet wird, sein neues Prachtstück vorzustellen. Darüber hinaus will man dort einen bisher unbekannten Spielertitel promoten – *Quake 4* vielleicht? Die QuakeCon ist eine seit 1996 jährlich stattfindende Veranstaltung, auf der sich Entwickler und Spieler treffen. Wir sind gespannt und bleiben für Sie am Ball.

Duke Nukem Forever

[FAKTEN]

Entwickler: 3D Realms Vertrieb: Take 2

USK: Noch nicht bekannt

Erscheint: „When it's done“

Online: www.3drealms.com/duke4/index.html

„Schau mir in die Augen, Kleines“ – nur zu einem virtuellen Helden passt dieses berühmte Zitat aus der Filmgeschichte wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge: zum muskelbepackten und raubeinigen Babe-Darling Duke Nukem.

Im Jahre 1991 erfreuten sich die Spieler an dem ersten Abenteuer des Dukes. Im 2D-Gewand kam das Hüpfspiel daher, ein Sequel folgte. Spätestens mit dem dritten Spiel, in Deutschland indiziert und erstmals in 3D, wuchs der Duke der Spieler-Gemeinde ans Herz. Nun endlich ist es so weit, vielleicht noch pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wird das neueste Epos um den Duke in den Händlerregalen einschlagen.

Wiedersehen In *Duke Nukem Forever* trifft der Duke wieder auf seinen alten Widersacher Dr. Proton. Der Oberschurke aus dem ersten Teil lässt sich, wie es sich für einen echten Bösewicht gehört, nicht davon stören, dass er im ersten Teil den Weg aller Dinge gehen musste – ins Grab. Zurück von den Toten und noch gefährlicher dank einiger kybernetischer Implantate, verzehrt sich Dr. Proton wieder nach der Weltherrschaft. Las Vegas und Area 51 sind mithilfe allerlei außerirdischen Gesocks in seine schmierigen Hände gefallen. Und es kann nur einen geben, der die finsternen Machenschaften des

Größenwahnsinnigen durchkreuzen könnte – der Duke!

Schrumpf den Proton Abwechslung ist die Devise von Entwickler 3D Realms. Der ultimative „Alien Ass Kicker“ schwingt sich nicht nur in einen Düsenjet oder klemmt sich hinters Steuer eines Jeeps, selbst vor einem Ritt auf einem Esel schreckt er nicht zurück, um die Babes dieser Welt vor den Klauen gieriger Aliens zu bewahren. Mit Schrumpf- und Eiswumme, Schrotflinte und Raketenwerfer gibt er den Knechten Dr. Protons Saures. In den knapp bemessenen Pausen darf der Duke auch ein Ründchen am Flipper zocken oder entspannt sich bei einem Bierchen und einer guten Stripshow. Anfang 1997 gab es bereits die ersten Gerüchte über eine Fortsetzung der Duke-Abenteuer – hoffentlich klappt es noch in diesem Jahr.

bullet-faktor



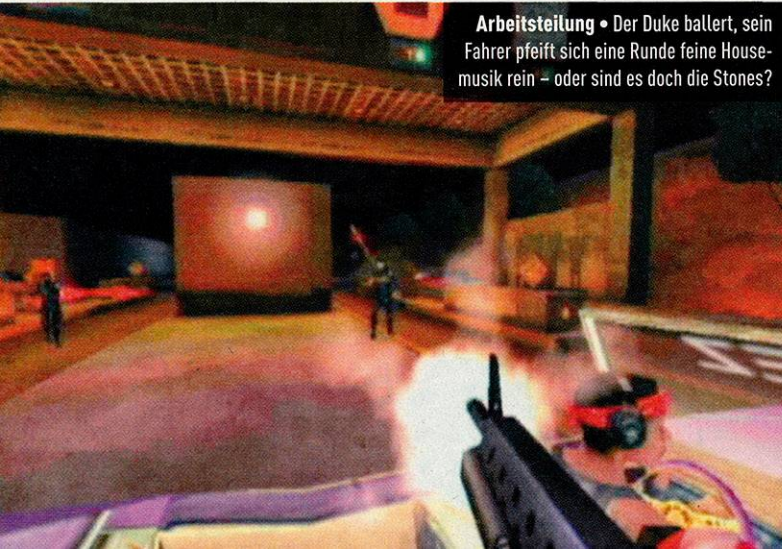
Fünf Kugeln für coole Sprüche, rabenschwarzen Humor und leicht geschürzte Babes. Nicht nur der rechte Zeigefinger, sondern auch das Zwerchfell wird strapaziert.



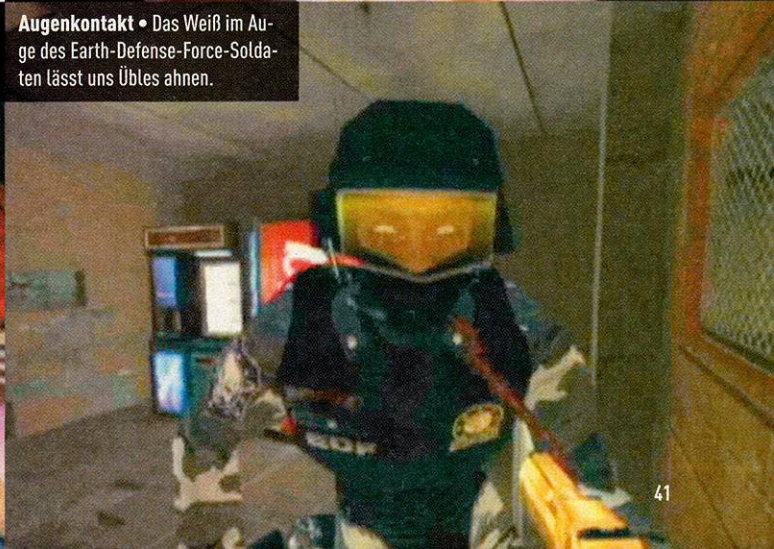
Wichtel • Der Duke schrumpft ein Alien in ein handlicheres Format – den Rest erledigt dann die Stiefelsohle.



Chick in Not • Wie könnte der Duke diesen blauen Augen widerstehen. Babe, er wird dich retten!



Arbeitsteilung • Der Duke ballert, sein Fahrer pfeift sich eine Runde feine Housemusik rein – oder sind es doch die Stones?



Augenkontakt • Das Weiß im Auge des Earth-Defense-Force-Soldaten lässt uns Übles ahnen.

Aliens vs. Predator 2

[FAKTEN]

Entwickler: Monolith Productions

Vertrieb: Vivendi Universal

USK: Noch nicht bekannt

Erscheint: 3. Quartal 2001 Online: www.lith.com

Dreikampf der Giganten. Wieder trifft Gigers Albtraumvision einer extraterrestrischen Lebensform, die klauenbewehrten und sabbernden Aliens, auf die Predatoren, Hightech-Kopfjäger aus den Tiefen des Alls. Mittendrin: ein Haufen wackerer Space-Marines.

Lagebesprechung • Die Space-Marines führen mächtiges Kriegsgerät mit sich, um für alle Fälle gewappnet zu sein.

Eine vielschichtige Handlung versprechen die No One Lives Forever-Macher Monolith für das Sequel von Ehre und Auszeichnungen sind eine verlockende Aussicht. Leider muss den Profs ein Lapsus unterlaufen sein:

Aliens auf der Suche nach potenziellen Gebärmaschinen, **Predatoren auf dem Vergnügungstrip** und mittendrin ein Trupp Marines.

Aliens vs. Predator. Der Plot: Auf LV 1201 sind Forscher im Dienste der Wissenschaft damit beschäftigt, ein Alien-Nest zu erforschen – Ruhm, Der Kontakt zur Forschungsstation bricht ab und ein Trupp Marinesoldaten soll mal wieder die Suppe auslöfen. Aber nicht nur die Aliens

Schutz • Mit allerlei technischem Schnickschnack ausgerüstet, versuchen die Marines ihre körperlichen Nachteile wettzumachen.

Im Dunkeln ist gut Munkeln • Hätten wir nur mal unseren Motion-Tracker mitgenommen!

sind in den dunklen Gängen der Station auf der Jagd nach potenziellen Gebärmaschinen, auch ein Rudel Predatoren trifft auf der Suche nach dem etwas anderen Freizeitvergnügen ein ...

Jagdfieber Wie beim ersten Teil hat der Spieler die Möglichkeit, sich als Alien, Predator oder Space-Marine auf die Pirsch zu begeben. Vorteil: Sie können den Einzelspielermodus mit variierenden Missionszielen durchzocken. Als Alien suchen Sie passende Träger für die Brut und müssen die Königin schützen, als Marine versuchen Sie, die beiden Alienrassen mit Stumpf und Stiel auszurotten und heil aus der Sache herauszukommen, also ohne explosives

Brustimplantat oder als Trophäe durchgeknallter Kopffjäger zu enden. Als Predator wiederum sind Sie auf der Suche nach dem passenden Hausschmuck. In den Multiplayer-Modi können Sie sich in der Rolle einer der drei Rassen vergnügen. Für die Umsetzung des Sci-Fi-Shooters wird eine verbesserte Version der hauseigenen LithTech-3D-Engine verwendet.

CHRISTIAN KLINGER



Nur vier Patronen im Gurt, weil die Story ein heftiges Déjà-vu-Erlebnis erzeugt und noch nicht völlig klar ist, ob die Neuerungen den Spielspaß wirklich drastisch steigern.

Kopffjäger • Immer auf der Suche nach einer echten Herausforderung – die Predatoren.

Ego-Shooter Im Vergleich



Return to Castle Wolfenstein

Missionen: 21
Anzahl der Waffen: Ca. 15
Anzahl der Gagnetypen: Nicht bekannt
Editor: Ja
Multiplayer: Ja
Anzahl der Spieler: Nicht bekannt
Geplanter Release: November/Dezember 2001
Änderung für dt. Version: Ja (geplant)



Medal of Honor: Allied Assault

Missionen: 21
Anzahl der Waffen: Ca. 20
Anzahl der Gagnetypen: Über 22
Editor: Ja
Multiplayer: Ja
Anzahl der Spieler: 32
Geplanter Release: 4. Quartal 2001
Änderung für dt. Version: Ja



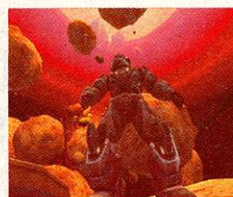
Aliens vs. Predator 2

Missionen: Nicht bekannt
Anzahl der Waffen: Aliens: 4; Predatoren: 7; Marines: 12
Anzahl der Gagnetypen: 4
Editor: Nicht bekannt
Multiplayer: Ja
Anzahl der Spieler: 16
Geplanter Release: November 2001
Änderung für dt. Version: Ja



Red Faction

Missionen: 20
Anzahl der Waffen: 15
Anzahl der Gagnetypen: Nicht bekannt
Editor: Ja
Multiplayer: Ja
Anzahl der Spieler: 32
Geplanter Release: September 2001
Änderung für dt. Version: Ja



Unreal 2

Missionen: 25
Anzahl der Waffen: 15
Anzahl der Gagnetypen: Ca. 24
Editor: Nicht bekannt
Multiplayer: Ja
Anzahl der Spieler: Nicht bekannt
Geplanter Release: 1./2. Quartal 2002
Änderung für dt. Version: Nicht bekannt



Duke Nukem Forever

Missionen: Nicht bekannt
Anzahl der Waffen: 15
Anzahl der Gagnetypen: Nicht bekannt
Editor: Ja
Multiplayer: Ja
Anzahl der Spieler: 32
Geplanter Release: „When it's done“
Änderung für dt. Version: Nicht bekannt



battle realms

[FAKTEN]
 Entwickler: Liquid Entertainment
 Vertrieb: Ubi Soft
 Preis: Ca. DM 85,-
 USK: Noch nicht bekannt
 Erscheint: November 2001
 Online: www.battlerealms.com

Genug des Echtzeitbasenbaus! Ed del Castillo will Echtzeitstrategie **zurück auf das Schlachtfeld** bringen. Dass er nebenbei noch andere Impulse für das Genre gibt, versteht sich von selbst.

Man kann wirklich niemandem vertrauen. Kaum hat Kenji seinem Land den Rücken gekehrt, kommt ein Emporkömmling aus dem Unterholz gekrochen und setzt sich selbst auf den Thron. Als Kenji sieben Jahre

später zurückkehrt, gibt es nur eine Möglichkeit, seinen Machtanspruch durchzusetzen: Krieg. Und der sieht in Battle Realms ziemlich gut aus, denn dank der hochdetaillierten 3D-Grafiken kann es Battle Realms locker mit Warcraft 3

oder Empire Earth aufnehmen. Die wirkliche Stärke des Spiels ist aber der strategische Aspekt, der in dieser Form noch nie umgesetzt wurde. Bei Battle Realms spielen nicht nur Angriffs- und Verteidigungswerte eine Rolle, auch Umwelt-

komponenten beeinflussen das Kampfgeschehen. Einheiten können außerdem mit besonderen Fähigkeiten sowie Gegenständen ausgerüstet werden und wechseln automatisch zwischen Nah- und Fernkampfaffen.

Kampf auf allen Ebenen Die Animationen der Einheiten gab es in dieser Form bislang in noch keinem Strategiespiel. Ihre Truppen führen verschiedenste Schlagkombinationen und Angriffe aus. So sie verletzt sind, sieht man ihnen das an Haltung und Bewegung an. Auch die Arbeit an einem realistischen Landschaftsmodell hat sich ausgezahlt, da Gelände-

Die Ausnutzung des Geländes ist oftmals spielentscheidend.

vorteile oftmals spielentscheidend sind. Wenn Sie einen Gegner aus einem Hinterhalt überraschen, ist Ihre Kampfstärke wirklich höher, und von einem Hügel aus können eine Hand voll Bogenschützen eine ganze Armee in Schach halten.

Philipp Rohwedder: Wow, keiner hat es geahnt, aber was da entsteht, lässt nur staunen. Allein die Kampfanimationen haben das Zeug, das Genre zu revolutionieren.



Feuerwehr • Steht ein Gebäude in Flammen, versuchen die Bauern es mit Eimern zu löschen. Wohl dem, der einen Brunnen hat.

Lückenfüller • In einem Canyon haben einige Einheiten des Wolfs-Clans versucht, uns aufzuhalten. Schlechte Idee.

Interview mit Ed del Castillo

Ed del Castillo arbeitet seit 1991 in der Spielebranche und ist einer der Väter der Echtzeitstrategie. Nach Titeln wie *Ambush* und *Siege* war er maßgeblich an der Entwicklung von *C&C* beteiligt. Bevor er Liquid gründete, arbeitete er mit Sid Meier und Richard Garriot zusammen.

Game On!: Was hat Sie dazu bewegt, Battle Realms zu entwickeln?

Ed del Castillo: Ich wollte Echtzeitstrategie zurück auf das Schlachtfeld bringen. Viele Echtzeitstrategiespiele sind heutzutage eher Echtzeitökonomiespiele. Ob man gewinnt oder ver-

liert, hängt zumeist vom Produktionslevel ab. Dadurch konzentriert man sich kaum auf die eigentliche Schlacht. Wir wollten ein Spiel entwickeln, das realistisch wirkt und dem Spieler wieder ein Gefühl für den Kampf und die Strategien gibt.

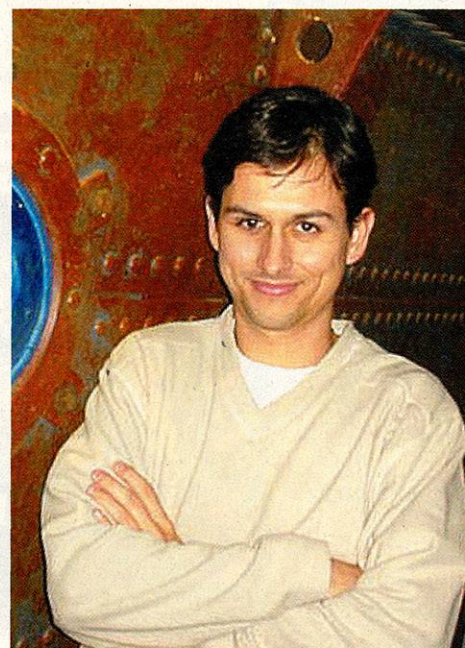
Game On!: Warum habt ihr gerade eine asiatische Fantasy-Welt als Hintergrund für das Spiel ausgewählt?

Ed del Castillo: Ich bin ein großer Fan von Kung-Fu-Filmen, sogar von richtig schlechten. Außerdem habe ich im Alter von 13 Jahren angefangen, *Dungeons & Dragons* zu spielen, und bin mit der Videospiele-Industrie aufgewachsen. Bei *Battle Realms* wollte ich ein Universum kreieren, das auf Sachen aufbaut, die ein Teil von mir sind. Ich wollte nie historisch korrekt

sein, sondern nur die Atmosphäre der asiatischen Kultur einfangen, die Romantik der Kung-Fu-Filme.

Game On!: Was sind die Unterschiede zwischen Battle Realms und einem gewöhnlichen Echtzeitstrategiespiel?

Ed del Castillo: Die meisten Echtzeitstrategiespiele basieren zu sehr auf Produktion. Du kannst gewinnen, ohne dass du einmal deine Basis verlassen musst. Bei *Battle Realms* verbringst du einfach mehr Zeit auf dem Schlachtfeld. Außerdem haben wir versucht, eine wirklich lebendige Welt zu schaffen. So breitet sich zum Beispiel Feuer aus und muss gelöscht werden. Es ging uns einfach darum, eine Umwelt zu kreieren, wie sie so in einem Echtzeitstrategiespiel noch nie zu sehen war.





im einklang mit den spielen

Hört, hört! In Ihrem Rechner rotiert die neueste 3D-Grafikkarte, Ihr DVD-Brenner ist der letzte Schrei und Ihre Kabelanbindung schaufelt im Sekundentakt Daten gigabyte-weise auf Ihre Festplatte. **Und Ihre Soundkarte?** Wie, die hören sich alle gleich an?

Zugegeben – extreme Unterschiede wie 1992, als zwischen Adlib- und Roland-Karten wirkliche Klangwelten lagen, werden Sie heute nicht mehr hören. Dementsprechend gehen die Hersteller momentan mit der Ausstattung ihrer Systeme hausieren. Wer seinen PC als Multimedia-Station

benutzt, ist mit diesen neuen Karten gut bedient. Über digitale Schnittstellen lassen sich die Sounddaten verlustfrei auf andere Systeme wie Stereoanlage, Mini-Disc oder MP3-Player übertragen. Sofern entsprechende 5.1-Boxensysteme vorhanden sind, kann man dank Dolby Digital-5.1-Decodierung DVD-Filme wenn auch nicht optisch, so zumindest akustisch quasi in Kinoqualität genießen. Alles, was Sie neben fünf Boxen und einem Subwoofer noch für den perfekten Surround-Sound brauchen, ist ein entsprechender Software-DVD-Player. Sollten Sie jedoch lediglich an Ihrem PC spielen, nützen all diese Features wenig. Spiele, die den 5.1-Sound unterstützen, gibt es momentan nicht.

Soundhardware zu spendieren, findet momentan eine große Auswahl an guten bis sehr guten Produkten. Dank ihres exzellenten Klanges, der Unterstützung sämtlicher 3D-Soundbibliotheken sowie des momentan leistungsfähigsten Soundchips ist die SB Live! Player 5.1 von Creative für Spieler die beste Wahl. Allerdings ist der Vorsprung dieser Karte mittlerweile nur noch minimal. Bei den Geschwindigkeitstests lagen sämtliche Soundkarten ziemlich gleichauf. Positiv auch, dass die Hersteller auf die richtige Mischung aus Klangqualität und Geschwindigkeit setzen und somit selbst die günstigen Karten noch gute Werte liefern.

Zweite Generation Hercules Fortissimo II

Zeit für neue Töne Wer trotzdem glaubt, es sei höchste Zeit, seinem Rechner ein neues Stück

Die Fortissimo II kann im Ausstattungsbereich mit zwei ana-

Soundpaket • Die Hercules kann vor allem durch ihre Ausstattung überzeugen.



Diesen Monat:

Soundkarten	S. 46
Olympus FMD-700	S. 48
Super mini optical Mouse	S. 48
Halfkeyboard	S. 48

logischen Schnittstellen, die über eine Kabelpeitsche an die Karte angeschlossen werden, sowie einem optischen Line-In und einem optischen Line-Out aufwarten. Außer den Lautsprecheranschlüssen gibt es einen vorverstärkten Kopfhöreranschluss. Richtig punkten kann die Karte mit der beliebigen Software: Neben massig nützlicher Audio-Software liegt unter anderem eine 30-Tage-Version von Power DVD 3.0 bei. Darüber hinaus unterstützt die Fortissimo II neben der SB Live! 5.1 als einzige Karte den aktuellen 3D-Sound-Standard EAX 2.0. In Spielen klingt die

Karte allerdings manchmal etwas schwachbrüstig.

Hersteller: Hercules/Guillemot **Preis:** DM 159,-
Online: <http://de.hercules.com>

Ausstattung: 1,8
Features: 1,8
Performance: 2,0
Wertung: 1,9

Schweizer Messer unter den Soundkarten

Anubis Acoustic five

Für die Acoustic five sollten Sie gleich zwei Steckplätze reservieren. Dank der überaus großen Anzahl an Anschlüssen, die zwei Blendbleche belegen,



macht sich diese Karte im Rechner richtig breit. Der größte Pluspunkt der Karte ist ihre Fähigkeit, ein digitales 5.1-Signal zu decodieren und analog auf drei Boxenpaare auszugeben. Der dazu benötigte Software-DVD-Player liegt dem Paket allerdings nicht bei. Ansonsten bewegt sich die Acoustic five eher im Mittelfeld. Die Soundbibliotheken EAX

1.0 und A3D 1.0 werden unterstützt, die Klangqualität ist gut und die Effekte wirken teilweise sehr lebensecht.

Hersteller: Typhoon **Preis:** DM 109,-
Online: www.typhoon.de

Ausstattung: 2,0
Features: 2,6
Performance: 2,2
Wertung: 2,2

Alle Karten im Test

Produktname	SB Live! Player 5.1	Fortissimo II	Digital-XG Gold
Hersteller	Creative	Guillemot/Hercules	Hoontech
Webseite	www.europe.creative.com	http://de.hercules.com	www.hoontech.de
Preis	DM 199,-	DM 159,-	DM 149,-
Soundchip	EMU10K1	Cirrus Logic CS4624	Yamaha YMF754R
Ausstattung	1,4	1,8	2,3
Eingänge	Mic, Line-IN, S/P-DIF, CD-IN	Mic, Line-IN, S/P-DIF (optisch), CD-IN	Mic, Line-IN, S/P-DIF (optisch, koaxial), CD-IN
Ausgänge	3 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF	2 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (optisch)	2 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (optisch, koaxial)
Zusätzliche Adapter	Aufrüstung mit Live!-Rack möglich	Kabelverteiler mit Audioschnittstellen	Zweites Blendblech mit optischen Anschlüssen
Software-Bundle	Live! Ware, umfangreiches Audio-Paket	Control Center, Power DVD 3 Trial	Yamaha Studio
Garantiezeit und Modalitäten	24 Monate	24 Monate	12 Monate
Features	1,5	1,8	2,6
3D-Sound-Schnittstellen	EAX 1.0+2.0, A3D 1.0	EAX 1.0+2.0, A3D 1.0	EAX 1.0, A3D 1.0
MIDI-Stimmen Hardware/Software	64/1.024	64/beliebige	64/keine
Max. Sample-Auflösung/-Rate	32 Bit/48 kHz	20 Bit/48 kHz	16 Bit/48 kHz
Software-Optionen	Sehr gut	Sehr gut	Mäßig
Performance	1,5	2,0	2,1
Spielegeschwindigkeit	Sehr gut	Gut	Gut
Hörprobe	Sehr gut	Gut	Gut
Wertung	1,5	1,9	2,2
	Die beste Karte am Markt	Gute Karte mit ordentlichem Softwarepaket	Guter Klang und viele Anschlüsse

Produktname	WinFast 6xSound	Acoustic five	Muse XL
Hersteller	Leadtek	Typhoon/Anubis	Guillemot/Hercules
Webseite	www.leadtek.com	www.typhoon.de	http://de.hercules.com
Preis	DM 129,-	DM 109,-	DM 59,-
Soundchip	Crystal CMI-8738-6ch	Yamaha YMF744	Crystal CMI-8738
Ausstattung	1,9	2,0	2,5
Eingänge	Mic, Line-IN, S/P-DIF (optisch, koaxial), CD-IN	Mic, Line-IN, S/P-DIF (koaxial), CD-IN	Mic, Line-IN, CD-IN
Ausgänge	2 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (optisch, koaxial)	5 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (koaxial)	2 x Line-Out, MIDI
Zusätzliche Adapter	Zweites Blendblech mit optischen Anschlüssen	Zweites Blendblech mit Anschlüssen	Headset liegt bei
Software-Bundle	Control Center, MIDI-Player, System Mixer	Visual Arranger, Yamaha Studio	Control Center, Game Commander, Power DVD
Garantiezeit und Modalitäten	18 Monate	12 Monate	24 Monate
Features	2,7	2,6	2,6
3D-Sound-Schnittstellen	EAX 1.0, A3D 1.0	EAX 1.0, A3D 1.0	EAX 1.0+2.0, A3D 1.0
MIDI-Stimmen Hardware/Software	32/128	64/128	64/128
Max. Sample-Auflösung/-Rate	16 Bit/48 kHz	16 Bit/48 kHz	16 Bit/48 kHz
Software-Optionen	Gut	Gut	Gut
Performance	2,2	2,2	2,2
Spielegeschwindigkeit	Gut	Gut	Gut
Hörprobe	Gut	Gut	Gut
Wertung	2,2	2,2	2,3
	Ideal für DVD-Fans	Günstige Einsteigerkarte	Bestes Preis-Leistungs-Verhältnis für Spieler

hardware im handy-format

Muskelkater nach dem letzten Monitorumräumen? Mal wieder mit dem Büro-PC im Park gegessen? Muss nicht sein! Selbst wenn Sie keinen Laptop besitzen, gibt es diverse Möglichkeiten, **das Kampfgewicht Ihres Rechners** drastisch zu verringern.



52" im Rucksack

Olympus FMD-700

Die FMD-700 kostet in etwa so viel wie ein ordentlicher 19-Zoller, ist aber mit insgesamt 400 g deutlich leichter. Sie ist ideal für die Arbeit an geheimen Projekten oder den Konsum moralisch verwerflicher Web-Inhalte. Ansonsten kann die Digitalbrille an den heimischen Fernseher angeschlossen werden – dies empfiehlt sich für Singles ohne Plasma-TV – oder Sie können mit Ihrem Laptop im Flugzeug ungestört Filme anschauen. Abgesehen davon sieht das Teil ziemlich cool aus, ist aber eher gesellschaftsfeindlich.

Hersteller: Olympus **Preis:** Ca. DM 1.000,- **Online:** www.eyetrek.de

Gewichtsreduktion: 19 kg **Platzersparnis:** 97 %

Fazit: Ideal für Realitätsflüchtlinge oder Individualisten.

Halbe Tastatur, ganze Kontrolle

Halfkeyboard

Sicher, die Winztastatur ist nicht eben ein Musterbeispiel für Komfort, aber praktisch ist sie allemal. Ursprünglich für PDAs entwickelt, kann sie mittlerweile auch für reguläre PCs genutzt werden. Die 22 Tasten sind zum Teil sechsfach belegt und damit für mobile Office-Anwendungen nur bedingt einsetzbar. Ideal ist die rudimentäre Tastatur für LAN-Session-Touristen, denen das Laptop-Key-board zu unhandlich ist und die meist nur die linke Seite der Tastatur zum Spielen benötigen.

Hersteller: Matiascorporation **Preis:** Ca. DM 220,- **Online:** www.halfkeyboard.com

Gewichtsreduktion: 700 g **Platzersparnis:** 50 %

Fazit: Wer sich mit der Hälfte zufrieden gibt, kann hier alles haben.



Die Miniatur einer Maus

Super mini optical Mouse

Die Super mini optical Mouse hat eine Abmessung von gerade einmal 72 mm x 25 mm und müsste damit eigentlich als leicht verschluckbares Kleinteil deklariert werden. Über den praktischen Nutzen mag man sich streiten. Nur wer mit dem Touchpad oder Track Stick seines Laptops überhaupt nicht zurechtkommt und vorzugsweise in japanischen U-Bahnen arbeitet, könnte die Kindermaus für sinnvoll halten. Zweiter großer Nachteil: Die Kleine geht ständig auf dem Schreibtisch verloren.

Hersteller: Atek **Preis:** Ca. DM 110,- **Online:** www.atek.com

Gewichtsreduktion: 140 g **Platzersparnis:** 75 %

Fazit: Nur auf aufgeräumten Schreibtischen einsetzbar.



POWERGAMER

→ on tv



CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!



DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!



ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!



LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG





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!

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 Spielspaß.

Spielspaß: **1,8**

PLATZ	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	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

21. Amiga Classix 3 Diverse/Epic Interactive Ca. DM 40,- Pentium 2 400, 16 MB RAM

Erinnern Sie sich noch an Lure of the Tempress, Der Seelenturm oder Beneath a Steal Sky? Auch wenn die Präsentation – nach heutigen Maßstäben gemessen – den Ansprüchen nicht mehr im Entferntesten genügt, können einige Amiga-Klassiker spielerisch noch mithalten. Dank des mitgelieferten Emulators WinUAE laufen diese und die etwa 90 Freeware-Spiele auf der CD problemlos unter Windows. Eine nette, aber antike Sammlung.

4,4

25. Schizm LK Avalon/Brightstar Ca. DM 60,- Pentium 2 300, 64 MB RAM

Auf der Suche nach einem verlorenen Raumschiff erkunden Sie auf vorberechneten Wegen einen verlassenen Planeten. Sie suchen schön gerenderte, aber furchtbar sterile 360°-Bildchen ab und lösen wie bei Myst hin und wieder einige Rätsel. Zwischendurch gibt's ein paar wenig spannende, aber wohl künstlerisch wertvolle Filmchen zu sehen. Unsere Redaktion war sich einig: Selten so gelangweilt!

4,7

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.

Spielspaß: **1,6**

PLATZ	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

21. Siege of Avalon, 3. Kapitel Digital Tome/Blackstar Int. Ca. DM 30,- Pentium 2 300, 64 MB RAM

Auch im dritten Teil der Siege-of-Avalon-Reihe steht es um die belagerten Menschen nicht sonderlich gut. Die orkischen Horden konnten zwar vorerst aufgehalten werden, bis zum endgültigen Sieg ist aber noch ein langer Weg zurückzulegen – nämlich ungefähr vier weitere Kapitel. Hier sollen Sie mit bis zu vier Mitstreitern versuchen, die Elfen für ein Bündnis zu gewinnen. Wieder ein nettes Rollenspiel im Retro-Look ohne allzu viel Tiefgang.

3,2

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 zu neuen Höhen führen oder Armeen schicken? Finden Sie die optimale Mischung. **Spielepaß: 1,7**

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERBUNG
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

13. Trivial Pursuit: Jtsd. Edition Human Code/Infogrames

Ca. DM 70,- **Pentium 2 400, 32 MB RAM**

Etwa 2.200 Fragen aus sechs Wissensgebieten warten bei Trivial Pursuit: Jahrtausend Edition auf geneigte Ratefüchse. Ganz wie beim Brettspiel dürfen auch bei der digitalen Umsetzung bis zu sechs menschliche Mitspieler ihr Wissen unter Beweis stellen und gleich drei – allerdings sehr ähnliche – Spielmodi antesten, darunter auch einen Multiple-Choice-Modus wie bei Wer wird Millionär?. Das richtige Spiel für die nächste Party.

3,0

ACTION-ADVENTURES

1. Deus Ex



Hersteller/Vertrieb: Ion Storm/Eidos
Preis: Ca. DM 80,-
Hardware-Minimum: P2 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	WERBUNG
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

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 statuen Sie Ihr virtuelles Heim mit zig Einrichtungsgegenständen aus.

Besser als das wirkliche Leben? Schlagen Sie den Alltagssorgen auf spaßige Art ein Schnippchen. **Spielepaß: 1,7**

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERBUNG
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

16. Fly! 2

Terminal Reality/Take 2

Ca. DM 70,- **Pentium 2 300, 64 MB RAM**

Gleich neun zivile Fluggeräte können Sie hier ultrarealistisch von Punkt A nach Punkt B bewegen, müssen dann allerdings feststellen, dass es dort auch nicht hübscher aussieht, trotz der rund 100 Städte-Topografien. Angehende Piloten mit Langeweile-Resistenz können Probe fliegen, aber Vorsicht: Das Spiel belegt satte 3,5 Gigabyte auf der Festplatte und lässt sich erst mit 256 MB RAM und einem Pentium 3 flüssig spielen!

4,5

19. Pearl Harbor

Maus Games/Koch Media

Ca. DM 80,- **Pentium 2 300, 64 MB RAM**

Stürzen Sie sich als amerikanisches Piloten-Ass in den Kampf um die Vorherrschaft im Pazifik. Klingt eigentlich ganz nett, ist aber in diesem plumphen Spiel schlichtweg öde. Eine sehr rudimentäre Flugphysik streitet sich mit der museal angehauchten Grafik um den zweifelhaften Titel „schlechtestes Feature des Spiels“. Die Hoffnung auf actiongeladene Dogfights stirbt zuletzt – hier ungefähr nach einer halben Spielstunde.

5,8

X-Wing vs. Tie-Fighter

Sie haben sich von Episode 1 nicht abschrecken lassen und sind noch Star Wars-Fan? Dann starten Sie Ihre Piloten-Karriere: Für anspruchsvolle Weltraumpiloten steht das gesamte Spektrum an fliegendem Kampfgerät der Rebellen und des Imperiums zur Verfügung, einschließlich der Missions-CD Balance of Power. Trotz des Alters noch immer ein fesselnder Action-Flug. (PR)



Entwickler/Vertrieb: LucasArts/THQ

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM

Genre: Actionspiel **Preis:** Ca. DM 50,-

Grafik: **2,4** Spielepaß:
 Sound: **2,0**
 Steuerung: **1,8**
 Mehrspieler: **2,4** **2,2**

Skywalkers Trainingsgelände fast geschenkt.

Battle Isle 4

Mit dem vierten Teil der Rundenstrategie-Saga wollte Blue Byte wieder Bewegung in das etwas vernachlässigte Genre bringen. Herausgekommen ist eine anspruchsvolle Mixtur aus Aufbau-, Echtzeit- und Rundenstrategie mit schmucker 3D-Grafik und innovativen Spielideen, die sich aber leider nicht gut verkaufte. Für Profistrategen ist das Spiel aber auf jeden Fall einen Blick wert. (PR)



Entwickler/Vertrieb: Blue Byte/Ubisoft

Mindestens: Pentium 2 200, 64 MB RAM, 4xCD-ROM

Genre: Rundenstrategie **Preis:** Ca. DM 40,-

Grafik: **2,2** Spielepaß:
 Sound: **2,1**
 Steuerung: **2,2**
 Mehrspieler: **2,8** **2,3**

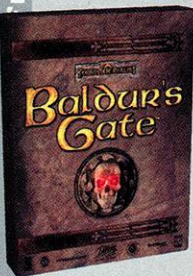
Abenteuerspielplatz für Hardcore-Strategen.

Weitere Budgettitel

Apache Longbow	Action	Sold Out	14,95
Grim Fandango	Adventure	THQ	19,95
Heroes of M&M 3	Strategie	Sold Out	19,95
Might & Magic 7	Rollenspiel	Sold Out	19,95
Raub	Strategie	Virgin	19,95
Shadows of the Empire	Action	THQ	19,95
Soulbringer	Rollenspiel	Infogrames	29,99
X-Wing Alliance	Action	THQ	19,95

Baldur's Gate

Nach dem Tod Ihres Ziehvaters erkunden Sie die Länder an der Schwertküste auf der Suche nach Ihrer wahren Herkunft – eine schwierige Aufgabe für Ihre Heldengruppe. Ein ausgefeiltes Charaktersystem, faszinierende Orte und eine spannende Geschichte sorgen wochenlang für fesselnde Abenteuer. Für Rollenspiel-Fans, die auf epische Geschichten und viele Handlungsmöglichkeiten stehen, ein Muss! (PR)



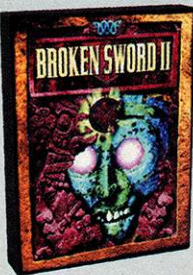
Entwickler/Vertrieb: Bioware/Virgin Interactive
Mindestens: Pentium 2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM
Genre: Rollenspiel ■ **Preis:** Ca. DM 50,-

Grafik: 2,0 Spielspaß: 1,9
 Sound: 1,8
 Steuerung: 1,9
 Mehrspieler: 2,3

Heldenschmiede für anspruchsvolle Rollenspieler.

Baphomets Fluch 2

Erneut ist die Welt in Gefahr und erneut machen sich die Helden George und Nico auf, das Böse in seine Schranken zu weisen. In klassischer Point-and-Klick-Manier streifen Sie dabei durch die Comic-Landschaft und lösen anspruchsvolle und gerade deshalb sehr unterhaltsame Rätsel. Obwohl nicht ganz so gut wie der Vorgänger, ein fesselndes Spiel nicht nur für Nostalgiker zu einem sehr günstigen Preis. (PR)



Entwickler/Vertrieb: Revolution/Virgin Interactive
Mindestens: Pentium 100, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Genre: Adventure ■ **Preis:** Ca. DM 25,-

Grafik: 2,2 Spielspaß: 2,4
 Sound: 2,3
 Steuerung: 2,2
 Mehrspieler: -

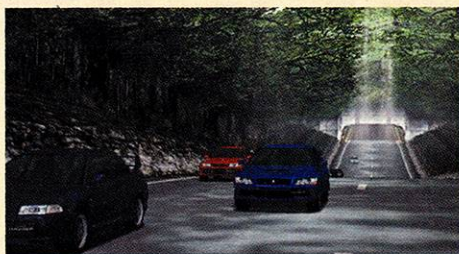
Nettes Abenteuer für Verschwörungstheoretiker.

Inserentenverzeichnis

Computec	S. 57, 71
Handy.de	S. 2
Koch Media	S. 7
Media Markt & Saturn	S. 31
NBC Giga	S. 49, 99
THQ	S. 65
Wizards of the Coast	S. 100

RENNSPIELE

1. Gran Turismo 3 – A-spec



Hersteller/Vertrieb: Polyphony Digital/Sony (SCED)
Preis: Ca. DM 120,-
Hardware-Minimum: PlayStation 2
Beschreibung: 192 realistische Fahrzeuge bewegen Sie auf etlichen Strecken. Besonders beeindruckend: die fantastische Fahrphysik und die perfekte Optik von GT 3. Klasse!

Stundenlanger Spielspaß ist durch zig Autos, Tuning-Möglichkeiten und Karriere-Modus garantiert. **Spielspaß: 1,4**

PLATZ	NAME	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	F1 Racing Championship	Ubi Soft/Ubi Soft	Ca. DM 90,-	Pentium 2 300, 64 MB RAM	1,6
3.	Grand Prix 3	Microprose/Hasbro	Ca. DM 75,-	Pentium 2 266, 32 MB RAM	1,7

20. Leadfoot **Ratbag/Take 2** **Ca. DM 50,-** **Pentium 2 266, 32 MB RAM**
 Abwechslung in der digitalen Garage: Bei Leadfoot liefern Sie sich mit Mini-Trucks und Buggys unterhaltsame Offroad-Rennen, wahlweise auch mit bis zu zehn Spielern via Netzwerk oder Internet. Im Einzelspielermodus starten Sie eine Karriere und rüsten Ihr Vehikel mithilfe von Preis- und Sponsorengeldern auf, damit die Sprünge über die zahlreichen Rampen noch spektakulärer ausfallen. Spaffiger Raser mit gelungener Fahrphysik.

2,9

21. Europa Raser **Davilex/Infogrames** **Ca. DM 60,-** **Pentium 2 350, 64 MB RAM**
 Seiner Raser-Serie spendierte Davilex mit den Geländewagen eine neue Auto-Klasse, außerdem geht's nun auf 21 Strecken durch halb Europa zur Sache. Durch den hohen Wiedererkennungswert sind besonders die Stadtkurse – etwa durch Berlin oder Athen – spaßig, zumal die Fahrphysik des Spiels gegenüber den Vorgängern leicht verbessert wurde. Kein Überflieger, aber doch gut genug für einige vergnügliche Stunden.

3,0

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. **Spielspaß: 1,4**

PLATZ	NAME	ENTWICKLER/VERTEILER	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

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**

PLATZ	NAME	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Unreal Tournament	Epic/Infogrames	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte	1,7
3.	Gunman Chronicles	Rewolt/Havas	Ca. DM 70,-	Pentium 133, 32 MB RAM	1,8

13. Legends of Might & Magic **3DO/Infogrames** **Ca. DM 90,-** **Pentium 2 300, 32 MB RAM**
 Schon wieder ein Test zu Legends of Might & Magic? Ja, ein Nachtest, weil unsere Testversion vom letzten Monat noch einige Bugs aufwies. Tatsächlich funktioniert jetzt ein rudimentärer Modus für Einzelspieler, bei dem Sie nicht von einem einzigen Treffer ausgeschaltet werden und sich auch mehrere Waffen leisten können. Die Mehrspieler-Duelle mit Zauberern, Paladinen und Kriegerern bieten dennoch nichts grundsätzlich Neues.

2,8

ONLINE

NEU! 1. Anarchy Online



Hersteller/Vertrieb: Funcom/Funcom
Preis: Ca. DM 80,-
Hardware-Minimum: Pentium 2 400, 64 MB RAM
Beschreibung: Keine Lust mehr auf Fantasy? Dann sind Sie beim Online-Rollenspiel *Anarchy Online* genau richtig. Hier prügeln Sie sich als Agent, Ingenieur oder Arzt durch fantastisch in Szene gesetzte SciFi-Welten. Viel Spaß!

Große Konkurrenz für Everquest. Die neue Referenz besticht durch unendliche Spielmöglichkeiten.

Spielspaß:

1,6

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Counter-Strike	Valve/Hasav	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: P2 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

ACTIONSPIELE

NEU! 1. Max Payne



Hersteller/Vertrieb: Remedy Entertainment/Take 2
Preis: Ca. DM 90,-
Hardware-Minimum: Pentium 2 450, 96 MB RAM
Beschreibung: Auf sich allein gestellt, beginnt Max Payne einen Rachefeldzug gegen die Drogenmafia und die korrupte Polizei. Exzellente 3rd-Person-Story mit kinoreifer Präsentation und spannender Hintergrundgeschichte.

Dieses Spiel stürzt Sie in einen Adrenalin-Rausch! Leider ist die Spieldauer mit 15 Stunden aber kurz.

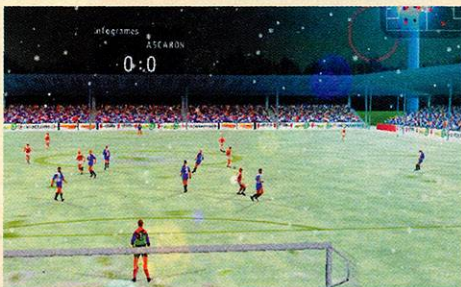
Spielspaß:

1,6

RANG	TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	PREIS	HARDWARE-MINIMUM	WERTUNG
2.	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive/Codemasters	Ca. DM 80,-	Pentium 2 400, 64 MB RAM	1,7
3.	MDK 2: Armageddon	Bioware/Virgin	Ca. DM 120,-	PlayStation 2	1,8

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

Die Redaktion

Christian Bigge

34 Jahre, Chefredakteur
 Sportspiele, Rennspiele, WiSims

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Dass endlich der Ball wieder rollt. Ich freue mich auf spannende Bundesliga-Spiele und danach auf eine packende Fußball-WM.“



Harald Wagner

30 Jahre, Stellv. Chefredakteur
 Simulationen, Rennspiele, Online

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Das schlechte Wetter. Endlich kann man sich den Computerspielen widmen, ohne ein schlechtes Gewissen haben zu müssen.“



Bernd Berheide

30 Jahre, Redakteur
 Action, Ego-Shooter, Online

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Die Ankunft der PAL-Version von Gran Turismo 3. Endlich kann ich das Spiel auch zu Hause zocken!“



Christian Klinger

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

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Meinen x-ten Umzug ohne nennenswerte Verluste an Mensch und Material überstanden und dank DSL ist das Pisswetter Nebensache.“



Jochen Gebauer

22 Jahre, Redakteur
 Rollenspiele, Strategie, WiSims

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Shrek – soll ich nun den Film oder den Soundtrack besser finden? Egal, ist beides genial.“



Philipp Rohwedder

21 Jahre, Redakteur
 Adventures, Rollenspiele, Strategie

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Mit dem Laptop im Rucksack, der Mini-Tastatur und dem Eye-Trek bin ich während des Sommers für die Zukunft gerüstet.“



Mike Sabine

32 Jahre, Redakteur (USA)
 Hollywood-Reporter

HIGHLIGHT DES MONATS:

„Die Premiere des Final-Fantasy-Kinofilms. Wenn die Spieladaptionen der Zukunft so aussehen, wird unsere Branche für viel Aufsehen sorgen.“



max payne

[FAKTEN]
Erscheint: 27. Juli 2001
Preis: Ca. DM 90,-
Vertrieb: Take 2

Entwickler: Remedy Entertainment/3D Realms
USK: Ab 18 Jahren (englische Version)
Internet: www.maxpayne.com



9/2001

Neo wird von Agenten der Matrix attackiert. In Zeitlupe fliegen ihm die Kugeln um die Ohren. Mit irren Verrenkungen weicht er aus und bereitet den Gegenangriff vor. Szenenwechsel: Max Payne wird von Polizisten und Gangstern angegriffen. **In Zeitlupe** zischen die Geschosse an ihm vorbei. Er setzt zum Hechtsprung an und entsichert seine Berettas ... Parallelen entdeckt? Warum **Max Payne mindestens so cool** ist wie der Kinofilm, erfahren Sie in unserem Spieltest.

Diesen Monat im Test:

Amiga Classic 3	S. 50
Anachronox	S. 70
Anarchy Online	S. 74
Arcanum	S. 66
Baldur's Gate 2: Throne of B.	S. 72
Europa Racer	S. 52
Fly! 2	S. 51
Independence War 2	S. 64
Leadfoot	S. 52
Legends of Might & Magic	S. 52
Max Payne	S. 54
Mech Commander 2	S. 62
MS Train Simulator	S. 78
Pearl Harbor: Strike at Dawn	S. 51
Schizm	S. 50
Siege of Avalon - 3. Kapitel	S. 50
Trivial Pursuit	S. 51



Keine Gnade • Lassen Sie sich nicht täuschen. Obwohl dieser Fiesling scheinbar um Gnade winselt, legt er gleich wieder auf Sie an, also weg mit dem Typen, Max ist schließlich ein harter Bursche.

Max Payne ist ein armer Wicht. Vor drei Jahren wurden Frau und Kind des Undercover-Cops von Drogen-Junkies hingerichtet und jetzt hängt ihm die Polizei auch noch den Mord an seinem Boss und Freund an. Max dreht durch und schwört Rache. Als Ein-Mann-Armee zieht er durch das düstere New York, von dem Gedanken getrieben, die Drahtzieher der Drogen-Mafia ausfindig zu machen. Sein schweißtreibender Weg führt den Cop unter anderem in einen U-Bahnhof, durch Hotels und Lagerhallen, in eine Fabrik, auf ein Schiff und über die Dächer von Wolkenkratzern. Im Spielverlauf werden Sie einer militärischen Verschwörung auf die Schliche kommen, in die auch die Polizei verwickelt ist,

mehr wird aber nicht verraten. Max weiß, dass er nichts zu verlieren hat und nur ein flinker Finger am Abzug das Überleben sichert. Dieser flinke Finger gehört natürlich Ihnen. Damit werden Sie zwölf handelsübliche Waffen – von der Beretta bis zum Granatwerfer ist alles dabei – bedienen und so ziemlich auf alles ballern, was sich bewegt. Wie dieses recht simpel anmutende Spielkonzept allerdings inszeniert wurde, dafür verdienen die finnischen Designer von Remedy Entertainment das goldene Projektil am Bande. Machen Sie sich auf einen Adrenalin-Trip gefasst, der für Profis zunächst etwa acht bis zehn Stunden andauert und von dem Sie sich – einmal auf der Reise – kaum zwischen durch losreißen können.

Für Sekunden zeitlos Durch das Spiel bewegen Sie sich grundsätzlich in der 3rd-Person-Perspektive, können Max also wie einst Lara Croft stets von hinten bewundern. Ungewöhnlich für einen reinrassigen Shooter! Warum diese Perspektive gewählt wurde, wird spätestens nach dem ersten Feuergefecht klar, das nicht lange auf sich warten lässt. Eben noch inspizieren Sie eine U-Bahn-Station, dann bricht hinter der nächsten Ecke die Hölle los. Gleich mehrere Gegner nehmen Sie mit großkalibrigen Ballermännern aufs Korn, gründlich verarbeiten Geschosse die wohlplatzierten Level-Polygone zu Mini-Texturen, es bleibt kaum Zeit zu reagieren. Kaum Zeit? Die haben Sie eben doch! Aktivieren Sie mit einem kombinierten Druck auf

kontrovers

„Ein Shooter aus der 3rd-Person-Perspektive? Wer braucht denn den?“

„Ohne diese Perspektive hätten die doch nie den genialen Zeitlupen-Modus einbauen können. Und ich wollte schon immer ballern wie bei *Matrix*.“

„Schon, aber das Spiel ist viel zu kurz. Im normalen Modus habe ich das Ding nach spätestens 15 Stunden durchgezockt!“

„Stimmt schon, aber dann kommen ja noch einmal drei Schwierigkeitsgrade, damit sich das erneute Spielen lohnt.“

„Ja, aber leider gibt's keinen Mehrspielermodus für echte Duelle.“

„Dafür aber einen einfach zu bedienenden Editor. Selbst wenn du keine eigenen Levels bauen willst, wirst du im Internet in Kürze damit zugeschüttet werden.“

Feststell- und Richtungstaste schleunigst den Zeitlupen-Modus, die so genannte **Bullet Time**. Dann verlangsamt sich das ganze Spiel, Sie als Max können sich aber noch immer flink drehen, zielen und ballern, bis die Läufe glühen. Das verschafft Ihnen einen Vorteil gegenüber den zahlenmäßig überlegenen Finsterlingen, deren Kugeln Sie gezielt ausweichen – wie einst Neo im Film *Matrix*. Zum Glück entpuppte sich der Zeitlupen-Kampf nicht

nur als Grafik-Gimmick, sondern brillierte im Test als sattes – und notwendiges – spielerisches Feature. Wildes Herumgehüpfe wie etwa bei *Unreal Tournament* bringt Sie hier nämlich nicht weiter, dafür beherrschen Ihre Widersacher ihr morbides Handwerk zu gut. Als Allheilmittel taugen die Zeitlupen-Inszenierungen dennoch nicht, weil sie auf maximal acht Sekunden begrenzt sind. Jeder erledigte Gegner lässt Ihr Zeitlupen-Konto wieder etwas anwachsen.

Keine Verschnaufpause Sie werden sich glücklich schätzen, wenn Sie in diversen Schränken und Nischen Verbandsmaterial, so genannte „Painkiller“, finden, die erlittene Verletzungen zum Teil kurieren. Der Grund: *Max Payne* bietet lineare Hardcore-Action ohne Kompromisse mit Kämpfen im Sekundentakt und nur ganz selten eine Verschnaufpause. In den 24 Levels (aufgeteilt in je neun, acht und sieben Missionen innerhalb von drei Kapiteln) hat

mini-glossar

Radiosity Lighting:

Korrekte Berechnung der Beleuchtung, wenn mehrere Lichtquellen auf ein bewegtes Objekt treffen, unter Berücksichtigung des Oberflächenmaterials dieses Objekts. (Bsp.: Bei einem Revolver werden auch Spiegelungen und Reflexionen berechnet.)

Max-FX: Von Remedy speziell für *Max Payne* entwickelte Grafik-Schnittstelle.

Bullet Time: Der neuartige Zeitlupen-Modus, bei dem alle Gegner und Objekte um Max für eine kurze Zeit „einfrieren“, Max sich aber weiterhin zügig bewegen kann.

Matrix lässt grüßen

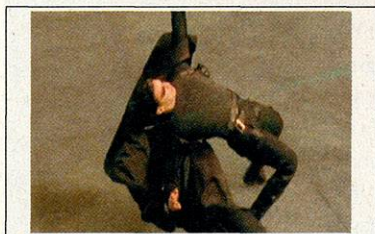
Die filmreife Inszenierung von *Max Payne* hat Methode. Der Zeitlupen-Modus war in unzähligen Hongkong-Movies zu bewundern und kommt heute bei fast jedem ambitionierten Actionfilm zum Einsatz. Hier drei aktuelle Beispiele:

Kino-Comic • Die Comic-Zwischensequenzen von *Max Payne* sind gewöhnungsbedürftig, aber stilistisch gelungen.



Mit *Matrix* schufen die Wachowski-Brüder einen modernen SciFi-Klassiker und machten den Zeitlupen-Modus, von dem reichlich Gebrauch gemacht wird, auch in modernen Filmen wieder populär. Folgen Sie dem weißen Kaninchen ... ;o)

Genre: Action **DVD-Vertrieb:** Warner
Preis: Ca. DM 50,- **Darsteller:** Keanu Reeves, Laurence Fishburn, Carrie-Ann Moss **Wertung:** 1,3



Matrix • Auf dem Dach eines Wolkenkratzers weicht Hacker Neo elegant einem Projektil aus, gefilmt in Zeitlupe.

Kultregisseur John Woo, der Meister des asiatischen Kampffilms, setzt traditionell auf Zeitlupen-Effekte, auch beim Agenten-Thriller *Mission Impossible 2*. Im Film soll Top-Agent Ethan Hunt ein die Menschheit bedrohendes Virus unschädlich machen.

Genre: Action **DVD-Vertrieb:** Paramount
Preis: Ca. DM 40,- **Darsteller:** Tom Cruise, Thandie Newton **Wertung:** 1,5



M:i 2 • Am Strand liefern sich Ethan Hunt (Tom Cruise) und Widersacher Sean Ambrose ein verlangsames Motorrad-Ballett.

Mit dem Remake der 70er-Jahre-Detektiv-Serie *Drei Engel für Charlie* gelang Colombia der große Wurf. Trotz dünner Story überzeugt der Film durch satte Action, viel Komik und sexy Hauptdarstellerinnen, deren Haare wunderschön in Zeitlupe wehen.

Genre: Action/Komödie **DVD-Vertrieb:** Colombia
Preis: Ca. DM 40,- **Darsteller:** Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu **Wertung:** 1,5



Drei Engel für Charlie • Gelenkig, hübsch und verdammt oft in Zeitlupe zu bewundern: Charlies Engel Natalie, Dylan und Alex.



Gut gehechtet, Junge • Der Bullit-Time-Modus hilft weiter. Bei besonders vielen oder starken Gegnern aktivieren Sie per Hechtsprung die Zeitlupe, damit Max in „Ruhe“ zielen und ballern kann. Beachten Sie auch die Einschusslöcher in der Karosse.

Remedy auf Puzzles fast komplett verzichtet. Mal soll ein Schalter umgelegt, mal ein Gespräch geführt werden – das war's dann aber auch schon. Der Rest ist Hechten, Ballern, in Deckung gehen und wieder Ballern. Kein Problem dank der frei-

konfigurierbaren Steuerung. Im Kampf kommt es vor allem auf eine gute Koordination der Angriffe an. Ein Gegner, der Sie bereits im Visier hat, wird zuerst ausgeschaltet, dann folgt der nächste, immer schön der Reihe nach. Das Ganze ist auf-

grund der kinomäßigen Präsentation spannend wie ein guter Hollywood-Streifen, bei dem Sie allerdings auf klassische Zwischensequenzen verzichten müssen. Die intensive Hintergrundgeschichte wird mithilfe von gezeichneten Comic-Strips

weitergesponnen, die sich aber exzellent in die düstere Atmosphäre des Spiels einfügen. Der Schwierigkeitsgrad von Max Payne passt sich automatisch Ihrem Können an. Zielen und treffen Sie gut, werden sämtliche Finsterlinge ebenfalls ge-

DIE PRIME TIME FÜR GAMER **GAME TV ON!**

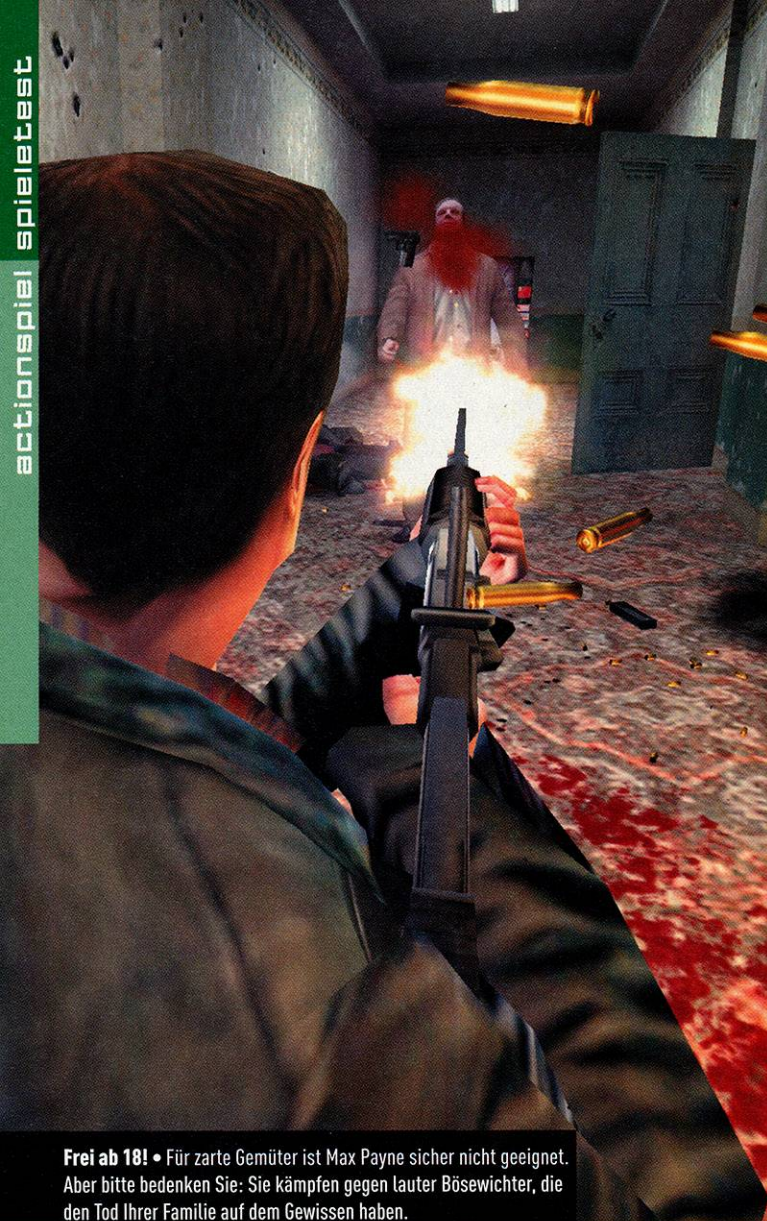


Game On! TV – Das Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.
Ab sofort jede Woche auf NBC Europe.

**Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, 24.00 Uhr**

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf
NBC EUROPE



Frei ab 18! • Für zarte Gemüter ist Max Payne sicher nicht geeignet. Aber bitte bedenken Sie: Sie kämpfen gegen lauter Bösewichter, die den Tod Ihrer Familie auf dem Gewissen haben.

Schnelligkeit siegt • So ist's richtig: Ein Widersacher ist schon erledigt, der andere hat noch nicht einmal geschossen und ist dennoch gleich hinüber. Bei wenigen Gegnern geht's auch ohne Zeitlupe.

schickter agieren, sind Sie blutiger Anfänger, zieren die Levelwände umso mehr hübsche Einschusslöcher. Trotzdem ist nach rund acht bis zehn Stunden Spielzeit der Storymodus durchgespielt, zu wenig, auch wenn's richtig Spaß macht. Die Spielzeit wird auch dadurch noch verkürzt, dass Remedy eine blitzschnelle Quicksave- und Quickload-Option einbaute, die auch Sie häufig benutzen werden, wetten? Wer also mehr Max will, versucht sich an zwei weiteren Schwierigkeitsgraden, mal ohne Fadenkreuz zum Zielen, mit immer härteren Gegnern, aber denselben Missionen. Zudem wartet nach dem ersten Durchspielen der New-York-Minute-Modus, bei dem Sie für jeden erledigten Widersacher Zeitgutschriften bekommen. Die pure Hatz, denn ist die knapp bemessene Zeit abgelaufen, endet das Spiel vorzeitig. Zum Glück spendierte Remedy einen leicht zu bedienenden Level-Editor. Dadurch dürfte der spielerische

Nachschub via Internet gesichert sein. Gut so, denn einen Mehrspielermodus werden Sie hier ebenfalls nicht finden.

Prachtvolle Inszenierung Die Levelumgebungen im Spiel sind grundsätzlich interaktiv. Viel Inventar darf benutzt werden, fast alles lässt sich zerstören. Nach einem Feuergefecht in der Hotelhalle gleicht das bemitleidenswerte Mobiliar einem riesigen Schweizer Käse, überall finden sich Einschusslöcher, Scheiben sind in tausend Teile zersprungen. Die Grafikpracht des Spiels sucht ihresgleichen: Die Gesichter der Charaktere sind wunderbar detailliert, alle Animationen butterweich, die Waffen samt Effekten spektakulär realistisch, bis hin zu den Rauchschwaden, die beim Abfeuern entstehen. Wenn Sie im Hotel-Level einer Feuersbrunst entkommen müssen, sollten Sie bei all der Pracht der Explosionen und Funkenregen nicht das Laufen vergessen. In den weni-



gen Außenpassagen des Spiels sorgen tanzende Schneeflocken für unfreiwilliges Frösteln, die Szenerie ist in Nebelschwaden eingetaucht, deren Feuchtigkeit man beinahe spüren kann. Jede Kugel oder Patronenhülse wird als eigenständiges Polygonobjekt dargestellt, wirklich der absolute Wahnsinn! Bei einem Druck auf die Pausetaste können Sie sich selbst davon überzeugen, dass die im Vorfeld veröffentlichten Screenshots wirklich nicht nachbearbeitet waren, wie oft behauptet wurde. Dann kreist die Kamera automatisch um Mr. Cool und offenbart die ganze Pixelpracht.

Genügend Power? Für all den Glanz sorgt die von Remedy entwickelte **Max-FX-Engine**, die erstmals **Radiosity Lighting** (siehe Glossar) perfekt in Szene setzt und keinerlei Auflösungsbeschränkung auferlegt. Doch Vorsicht: Auch wenn sich die Grafik stufenlos herunterregeln lässt, benötigen Sie für ungeprüften Spielspaß Power unter der PC-Haube. Auch ohne mindestens 96 Megabyte Arbeitsspeicher läuft gar nichts, perfekt ruckelfrei wird's erst ab 256 MB. Eine Grafikkarte mit GeForce-Chipsatz liefert zudem grundsätzlich die beste Performance. Wenn Sie über einen schnellen Rechenknecht verfügen, müssen Sie aber bei *Max Payne* zugreifen, sonst entgeht Ihnen das Actionspiel des Jahres, ein interaktiver Film Noir.

Christian Bigge: Was für ein Adrenalin-Trip! Hat man sich erst an die Steuerung gewöhnt, vergeht die Spielzeit im Fluge. Max verhilft Ihnen durch die spektakuläre Präsentation und permanente Dauer-Action zu einem Adrenalin-Rush, der in dieser Intensität seinesgleichen sucht, leider aber zu kurz geraten ist. Das Spiel ist übrigens nichts für zarte Gemüter und gehört keinesfalls in Kinderhände. Sogar die Todesanimationen der Gegner werden in Zeitlupe inszeniert.



Qual der Waffenwahl • Auf diese Entfernung hätten Sie aufgrund der Streuung mit der Schrotflinte keine Chance, der Colt Commando verrichtet dagegen perfekte Arbeit.

Der Zeitlupen-Modus

Nur grafischer Schnickschnack oder sinnvolles Feature? Diese Frage wurde im Vorfeld der Testversion allerorten diskutiert. Wir geben die Entwarnung: Ohne den Bullet-Time-Modus können Sie *Max Payne* nicht meistern, darüber hinaus ist dieser Modus innovativ und spaßig – ein spielerischer Volltreffer.



Daneben • Dank des Hechtsprungs produziert dieser Herr Luftlöcher ...

Jede abgefeuerte Kugel und jede Patronenhülse ist als 3D-Objekt zu bewundern – genial!

... und wird gleichzeitig von zwei Kugeln niedergestreckt.

Max Payne

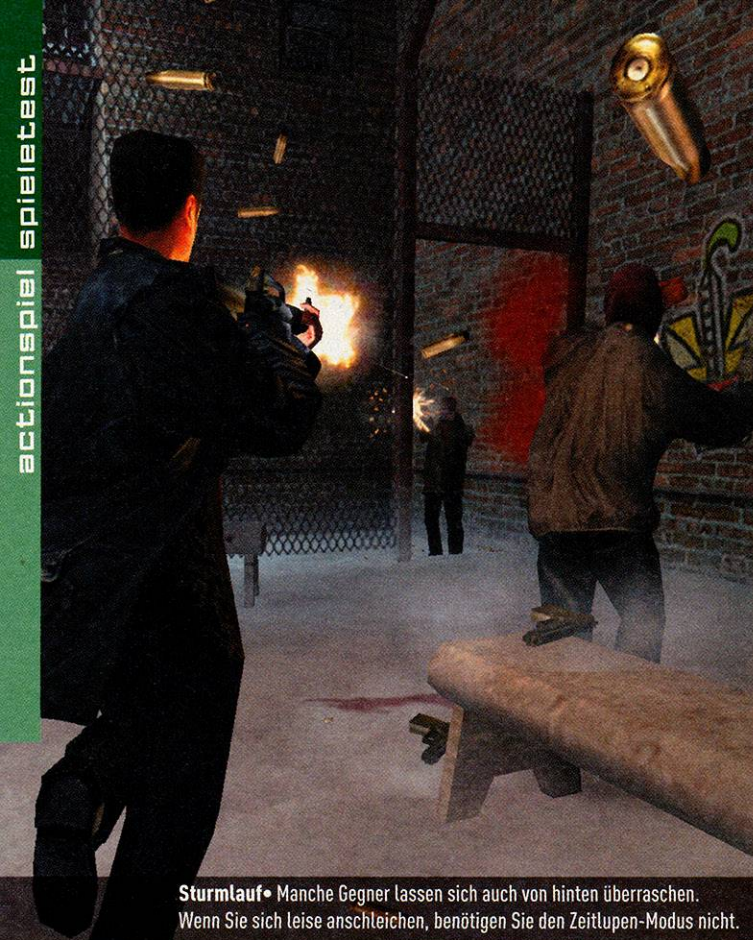
- Mindestens:**
Pentium 2 450, 96 MB RAM,
16-MB-Grafikkarte
- Empfohlen:**
Pentium 3 800, 256 MB RAM,
64-MB-Direct3D-Grafikkarte
- Getestete Version:**
Englisches Master
- MEHR SPIELER**
- Spieler pro PC:** 1
- Netzwerk:** –
- Internet:** –
- Spieler pro CD:** 1
- Mehrspielerwertung:** –

- + Faszinierender Zeitlupen-Modus
- + Gelungene, innovative Steuerung
- + Dichte Action-Atmosphäre ohne Kompromisse
- + Leistungsfähiger Editor
- + Überlegende Grafik
- Storymodus zu kurz

Grafik: 1,3
Sound: 1,8
Steuerung: 1,6

Max weckt ein völlig neues Shooter-Gefühl, wir wollen mehr davon!

Spielspaß: **1,6**



Sturmlauf • Manche Gegner lassen sich auch von hinten überraschen. Wenn Sie sich leise anschleichen, benötigen Sie den Zeitlupen-Modus nicht.



Markus Stein, verantwortlicher Programmierer bei Remedy Entertainment, stellte sich unseren Fragen.

Max Payne sieht aus wie Matrix und spielt sich zum Teil auch so. Habt ihr euch für die Inszenierung von Max bewusst bei Filmvorbildern bedient?

Markus Stein: Ein netter Vergleich. Tatsächlich haben wir uns einiges bei den Filmleuten abgeschaut. Für unsere Kameraeinstellungen und spezielle -techniken haben wir uns im Vorfeld eine Menge Hollywood-Streifen und Hongkong-Action-Titel zu Gemüte geführt. Wir denken, dass sich das gelohnt hat, denn Shooting-Action wurde wohl noch nie zuvor am PC so filmmäßig umgesetzt. Wir

wollten dabei unbedingt die Ersten sein. Auch bei der Umsetzung der Story haben uns Filmvorbilder geholfen. Sam Lake hat für *Max Payne* eine sehr intensive und intelligente Hintergrundgeschichte verfasst. Viele der darin vorkommenden Charaktere, wie auch der Undercover-Agent Max selbst, und einige Settings sind typisch für Mafia-Filme.

Wurdet ihr auch von anderen Shootern inspiriert?

Markus Stein: Auch wenn das wohl jeder Entwickler momentan sagt, wir wollten in erster Linie ein Spiel machen, das wir selber gerne spielen

möchten. Filme haben uns dabei mehr beeinflusst als jedes andere Spiel. Wir wollten mit *Max Payne* bis an die Grenze des technisch und spielerisch Machbaren vordringen, da kannst du dich nicht von anderen Spielen ablenken lassen. Versteht uns aber nicht falsch, natürlich kennen wir unsere Konkurrenz genau. Unser Projektleiter Petri Järvilehto hat wohl alle aktuellen Shooter durchgespielt. Man lernt dadurch, wie andere Entwickler Probleme mit der Kamera oder der Steuerung lösen, und das ist natürlich hilfreich. Am Ende gingen wir dann unseren eigenen Weg, aber wir haben viele Probleme im Vorfeld umschiffen können. Durch unsere Story stürzen wir den Spieler in ein Wechselbad der Gefühle. Er soll Trauer, Euphorie, Erleichterung und Adrenalin-Schübe erleben. Viele andere Spiele produzieren auch Adrenalin-Schübe, aber wenn andere Empfindungen geweckt werden sollen, scheitern sie kläglich. Wir spielen auf der ganzen Klaviatur der Emotionen, genau wie Kinofilme.

Dennoch befinden sich viele andere Shooter in der Entwicklung. Welcher wird der stärkste Konkurrent?

Markus Stein: Keine Ahnung, viele sehen gut aus, aber *Max Payne* ist eben einzigartig und einfach anders. Wäre *Max Payne* problemlos vergleichbar, wären wir in meinen Augen gescheitert.

Die 3rd-Person-Perspektive ist sehr ungewöhnlich für Shooter. Warum habt ihr euch für diese Kameraführung entschieden?

Markus Stein: Hauptsächlich, um Max in Action zeigen zu können. Max Payne ist ein sehr detaillierter und ausgefeilter Charakter, seine Wesenszüge

„Wir spielen auf der Klaviatur der Emotionen“

Die Erfinder von Max Payne kommen aus einem Land, in dem man eher Elche, Mücken und Eishockey-Spieler vermutet als Programmierer. Doch spätestens nach diesem Spiel hat Finnland dank Remedy Entertainment einen Platz auf der Computer-Weltkarte sicher.

wären in der Ego-Perspektive nicht rübergekommen. Auch der Zeitlupen-Modus wäre aus einer anderen Perspektive längst nicht so cool.

Ihr setzt auf Action ohne Kompromisse, Puzzles kommen im Spiel kaum vor. Habt ihr keine Angst, dass eine Spielzeit von etwa zwölf Stunden im Normalmodus von Profi-Zockern als zu kurz empfunden wird?

Markus Stein: Im Normalmodus wird es zwischen zwölf und 20 Stunden dauern, je nach Fähigkeit des Spielers, so kurz ist *Max* also gar nicht. Dazu kommt, dass *Max Payne* während des Spiels mehr Story, Interaktivität und Leveldetails offenbart als viele Spiele, die bis zu dreimal länger sind. Bei uns gibt es keine künstlichen Längen, keinen Leerlauf, hier geht es ständig zur Sache, ohne Langeweile. Du übernimmst selbst die Hauptrolle in einem interaktiven Action-Film. Wenn du das Spiel zum ersten Mal durchgespielt hast, sorgt der New-York-Minute-Modus für zusätzliche Motivation. Nur die Besten schaffen es, das Spiel unter Zeitdruck durchzuspielen, eine enorme Motivation. Unsere Tester berichteten uns, dass dieser Modus das Herz so zum Rasen bringt, wie sie es bei keinem anderen Spiel zuvor erlebt haben, das kann ich selbst nur bestätigen.

Die Comic-Zwischensequenzen sind cool, zugegeben. Aber wäre es nicht besser gewesen, alle Zwischensequenzen mit eurer leistungsfähigen Engine umzusetzen? Hattet ihr dazu zu wenig Zeit?

Markus Stein: Die Spielmotivation hätte darunter gelitten. Wir wollen eine Geschichte erzählen.



Face off • Alles eine Frage des Timings! Max war hier schneller am Drücker, sein Gegner hat die Waffe noch nicht ausgerichtet – sein Pech!

Der Comic-Stil ermöglicht es uns, alle Charaktere sehr genau zu zeichnen und zu differenzieren, wie in einer Novelle. Gerade die Monologe von Max kommen so richtig gut, sie offenbaren seine Gefühle, wie in einem Film Noir, unterstützt von et-

„Bei uns gibt es keinen Leerlauf, hier geht's ständig zur Sache.“

lichen Soundeffekten und ausdrucksstarken Stimmen. Auch von unseren Testern wurde das sehr positiv aufgenommen. Wir haben uns also bewusst für diesen Stil entschieden, weil klassische Zwischensequenzen die düstere Stimmung nicht so gut hätten transportieren können. Mit Zeitproblemen hatte das nichts zu tun.

Welche Vorteile brachte euch die Max-FX-Grafik-Engine? Ist sie leistungsfähiger als die Grafik-Engine von Quake 3 Arena oder Unreal Tournament?

Markus Stein: Unser ganzes Spiel ist anders, du kannst nicht Äpfel mit Birnen vergleichen. Wir wollten den ultimativen Action-Spielfilm zum Leben erwecken. Ich glaube, wir sind die Ersten, die Radiosity Lighting mit ultra-realistischen Texturen kombinieren. Aber die wirkliche Stärke der Engine liegt darin, dass es viel einfacher ist, mit diesem Tool forderndes Gameplay zu kreieren. Mehr Realismus mit weniger Anstrengung. Mehr „Wows“ mit weniger „Autschs“ während der Entwicklung. Das wird man auch feststellen, wenn man sich mit dem Editor beschäftigt. Ein paar Klicks genügen und du hast die Grundzüge eines Levels gebastelt, der dann ausgeschmückt werden kann und einfach fantastisch aussieht. Wir sind wirklich gespannt, welche Mods da von den Gamern entwickelt werden.

Wollt ihr Max-FX auch an andere Entwickler verkaufen?

Markus Stein: Es gibt Anfragen von Entwicklern. Wir würden uns schon freuen, wenn es in Zukunft mehr Spiele mit unserer Technologie gäbe, müssen aber erst einmal Kosten und Nutzen gegeneinander abwägen. Es hängt auch davon ab, wie viel Zeit und Manpower wir für eine Lizenzierung zur Verfügung stellen müssten. Im Herbst werden wir uns mit dieser Frage auseinandersetzen.

Können wir für Max Payne irgendwann auch einen Mehrspielermodus erwarten?

Markus Stein: Dazu nur so viel: Wir wollten mit unserem Erstlingswerk *Max Payne* in eine neue Dimension für Einzelspieler vordringen. Das ist für ein so junges Team wie uns schon eine gewaltige Herausforderung, der wir alles unterordneten. Wir erfanden dafür etwa den Bullet-Time-Modus und entwickelten den sich selbst anpassenden Schwierigkeitsgrad. All das funktioniert jetzt großartig – es wäre aber enorm schwierig gewesen, dies für einen Mehrspielermodus umzusetzen. Außerdem gibt es bereits viele großartige Mehrspieler-Games, wir wollten nicht einfach ein weiteres programmieren.

Wir müssen das natürlich fragen: Wie sieht's mit einem Add-on zu Max aus?

Markus Stein: Wir hatten viel Spaß an der Arbeit von *Max* und hätten natürlich auch viele Ideen, wie wir das Spiel weiterentwickeln könnten. Trotzdem ist es jetzt noch viel zu früh, um über eine eventuelle Fortsetzung zu spekulieren.

Viel Erfolg und vielen Dank für das Interview!



mech commander 2

[FAKTEN]

Entwickler: Microsoft

Vertrieb: Microsoft

Preis: Ca. DM 90,-

USK: Geeignet ab 12 Jahren

Erscheint: Bereits erschienen

Online: www.microsoft.com/games/mechcommander2

Stahlstreben bersten, gequälte **Metallplatten ächzen, Geschütze glühen rot.** Ein Kampfroboter nach dem anderen stapft in die Schlacht und schmilzt kurz darauf im Laserfeuer seiner Gegner. Eine Szene aus Mech Commander 2? Keineswegs.

Quenn hautnah miterlebte Schlachten und der Geruch brennenden Maschinenöls ist in Microsofts jüngstem Strategiespiel nur selten anzutreffen. Auch die fast schon rollenspielartige Zahlenarithmetik des zugrunde liegenden Brettspiels ist hier nicht zu finden. Actionfans und BattleTech-Würfler können sich wieder entspannt zurücklehnen, alle anderen dürfen sich an der Vielfalt eines ungewöhnlichen Echtzeitstrategiespiels erfreuen.

Schrottverwertung Das Prinzip ist einfach: Der Spieler bekommt den Auftrag, ein bestimmtes Gebiet von gegnerischen Roboterarmeen zu befreien. Dazu muss sich der Spieler erst einmal mit eigenen Robotern eindecken, diese mit möglichst geeigneten Piloten besetzen und sie dann auf dem Schlachtfeld platzieren. Ab diesem Zeitpunkt spielt sich Mech Commander 2 fast wie ein herkömmliches Echtzeitstrategiespiel: Man gruppiert seine Ein-

heiten zu möglichst schlagkräftigen Teams, klärt mit ihnen die Umgebung auf und erschießt alles, was sich bewegt. Im Gegensatz zu herkömmlichen Strategiespielen hat man während der Einsätze allerdings keine Möglichkeit, Nachschub zu produzieren. Wenn zu viele der eigenen Roboter zerstört sind, ist die Schlacht aber noch nicht verloren, da man eigene und gegnerische Wracks notdürftig reparieren und mit neuen Piloten besetzen kann.

Geld ist Macht Auf diese Weise bekommt man Zugang zu den gegnerischen Technologien. Die erbeuteten Roboter lassen sich (sofern sie überleben) in den weiteren Missionen einsetzen und können so deutlich das Arsenal des Spielers verbessern – oder das Budget, denn die erbeuteten Roboter lassen sich auch verkaufen. Je weniger Fehler man macht und je mehr Sekundärziele man vernichtet, desto mehr Geld gibt es dafür. Wer seine

Einsätze stets nur mit Mühe und Not gewinnt, wird nach spätestens zehn der insgesamt 50 Missionen pleite sein. Kluges Handeln ist also gefragt. Einfach seine maximal 16 Einheiten zu sammeln und sie an

schaften der gerade selektierten Robotergruppe zu erfahren – was umso ärgerlicher ist, als dies der einzig sinnvolle Weg ist, die Blechkisten auseinander zu halten. Die Grafik ist nämlich nicht detailliert ge-

Wer seine Einsätze stets nur mit Mühe und Not gewinnt, wird **nach spätestens** zehn der insgesamt **50 Missionen** pleite sein.

die Front zu schicken, ist zwar möglich und manchmal auch von Erfolg gekrönt – letztendlich jedoch viel zu teuer. Man muss sich die Zeit nehmen, Hinterhalte vorzubereiten oder einzelne Gegner von dessen Kameraden abzuschneiden, um derart viel Geld anzusparen, dass man sich die immer teureren Kampfroborer leisten kann.

Schach und matt Hierzu gehört eine ordentliche Portion taktisches Verständnis. Zum einen muss man auf der Karte die strategisch wertvollsten Punkte erkennen und einnehmen, zum anderen muss man die Eigenschaften seiner Blechkameraden genau kennen. Für den Fernkampf optimierte Roboter darf man beispielsweise niemals in den Einflussbereich von Nahkämpfern gelangen lassen, da sie hilflos deren Angriffen ausgeliefert wären. Umgekehrt gilt dies natürlich ebenso: Nahkämpfer haben keine Chance gegen weit entfernte, raketenbestückte Roboter. All dies im Eifer der teils sehr hektischen Gefechte abzuwägen, macht die eigentliche Faszination von Mech Commander 2 aus. Die Bedienung geht leider unnötig schwer von der Hand. Das vorbereitende Zusammenstellen der Truppe ist erschreckend kompliziert und innerhalb der Missionen muss man sich durch etliche Menüs klicken, um die Eigen-

nug, um Chassis, Torso und Bewaffnung zweifelsfrei erkennen zu können.

Harald Wagner: Man mag zu den Kampfroborern ja ein gespanntes Verhältnis haben, aber Spielspaß kann man Mech Commander 2 nicht absprechen. Die geringe Anzahl der eigenen Einheiten und die dadurch sehr anspruchsvollen Missionen bieten unterhaltsame Abwechslung im sonstigen Einerlei der Echtzeitstrategie.

Mech Commander 2

Mindestens:
Pentium 2 266, 64 MB RAM,
4xCD-ROM, 200-MB-Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 500, 128 MB RAM,
8xCD-ROM, 530-MB-Festplatte

Getestete Version:
Englische Master

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 8
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,9

- + Ungewöhnliches Spielkonzept
- + Anspruchsvolle Missionen
- + Große Karten
- Komplizierte Bedienung
- Langweilige Grafik

Grafik: 2,4
Sound: 3,0
Steuerung: 3,2

Echtzeit – den entscheidenden Hauch anders.

Spielspaß: 2,6



Farbenpracht • Die Grafikausgabe wurde in den letzten Wochen enorm beschleunigt, die durch das Cockpit huschenden Lichter sind aber noch immer vorhanden.

independence war 2: edge of chaos

[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 liegt bereits in den Läden – doch wenige Wochen vor dem Verkaufsstart war das Spiel derart fehlerbehaftet, dass man es **nicht ernsthaft testen konnte**.

Haben es die Entwickler rechtzeitig geschafft, die **Fehler zu beheben?**

Durch das Cockpit fliegende Sterne, nicht lösbare Missionen, farblose Raumschiffe – die Beta-Version von I-War 2, die in einigen größeren Zeitschriften als „Version 1“ angepriesen und getestet wurde, konnte nicht seriös getestet werden. Zu sehr war man auf den Zufall und auf Cheats angewiesen, um überhaupt die Qualitäten des Spiels erahnen zu können. Damit wir dem Käufer wenigstens eine kleine Entscheidungshilfe geben konnten, haben wir in der letzten Ausgabe einen Bereich genannt, in dem die Wertung vermutlich liegen würde: 1,8 bis 2,4. Obwohl nahezu alle Fehler beseitigt wurden, liegt die endgültige Wertung am unteren Ende.

Freie Sicht Der Grund dafür sind die spielerischen Mängel, die wir letzten Monat bereits geahnt haben und nun bestätigt sehen. Das Fliegen der

hübschen und mit einer glaubwürdigen Physik versehenen Raumschiffe wird nach wie vor von einer unbefriedigenden und nicht veränderbaren Tastaturbelegung verleidet und die viel zu komplizierte Menüstruktur hat sich nicht geändert. Vor allem aber wird die Hintergrundgeschichte tatsächlich nur durch seelenlose Textwüsten erzählt. Von Videosequenzen innerhalb des Spiels kann nicht die Rede sein, auch während eines Fluges werden die Änderungen der aktuellen Aufgabe nur durch Texte vermittelt.

Harald Wagner: Die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, die Programmfehler zu beheben. Allerdings hatten sie offensichtlich keine Zeit mehr, Selbstverständlichkeiten wie eine konfigurierbare Steuerung einzubauen. Damit ist I-War 2 ein gutes Actionspiel, aber leider um keinen Deut besser als seine teils Jahre älteren Konkurrenten.

Independence War 2

Mindestens:
Pentium 2 400, 64 MB RAM,
4xCD-ROM, 600-MB-Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 800, 256 MB RAM,
12xCD-ROM, 600-MB-Festplatte

Getestete Version:
Deutsche Verkaufsversion

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: 8

Internet: 8

Spieler pro CD: 8

Mehrspielerwertung: 2,0

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

Grafik: 2,4

Sound: 2,6

Steuerung: 2,4

Trotz guter Story leider viel zu leblos.

2,4
Spielspaß:

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.



stahl und magie

Foto: Copyright 2001 Photodisc, Inc.

Die **Rollenspiel-Mania** ist ausgebrochen! Gleich **vier Helden-Epen** kämpfen in diesem Monat um Ihre Gunst. Welche Titel diese auch verdienen und was Ihnen danach noch im Genre blüht, erfahren Sie **auf den nächsten elf Seiten**.



Eine Frage des Geschmacks • Die Kämpfe laufen wahlweise in Echtzeit oder rundenbasiert ab.

[FAKTEN]

Entwickler: Troika Games
Vertrieb: Vivendi Universal
Preis: Ca. DM 80,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: August 2001
Online: www.sierra-arcanum.de

arcanum

Flugangst ist durchaus nachvollziehbar. In ein paar Kilometern Höhe darauf zu hoffen, dass der Pilot am Abend vorher nicht zu tief ins Glas geschaut hat, löst berechtigterweise ein mulmiges Gefühl aus. **Was**

kann da nicht alles passieren? Die Triebwerke können versagen, ein Blitz kann die Maschine treffen, Sie könnten von Orks abgeschossen werden ...

Zugegeben: Die Wahrscheinlichkeit, dass Orks Ihren Flieger vom Himmel pusten, ist in der Realität ziemlich gering. Arcanum kümmert das wenig und schon finden Sie sich in der ungewöhnlichen Situation wieder. Eben schipperten Sie noch munter Ihrem Urlaub entgegen, im nächsten Augenblick liegt der Zeppelin zerstört am Boden und Sie entsteigen den Trümmern als einziger Überlebender. Ein sterbender Gnom lässt sich die Gelegenheit nicht entgehen und drückt Ihnen einen Ring in die Hand. Wenn der

den falschen Leuten in die Hände fällt, so röchelt er leise, sei es um die Welt geschehen. Kennen wir das nicht irgendwoher? Egal, es müssen sowieso erst einmal einige sehr grundsätzliche Fragen beantwortet werden. Welcher Wahnsinnige feuert eigentlich auf einen vollbesetzten Zeppelin? Wem gehört der mysteriöse Ring? Und warum werden Sie alle naselang von komischen Kerlen in dunklen Roben angegriffen?

Lustobjekte Gnome, Ringe und Zeppeline – eine seltsame Mi-

kontrovers

„Meine Güte, muss das Spiel so hässlich sein?“

„Keine Bange. Dafür haben die Jungs von Troika Games beim Spieldesign richtig geklotzt.“

„Ach ja? Und was haben Zeppeline und Revolver in einem Fantasy-Spiel zu suchen?“

„Nun, wer auf klassische Fantasy festgefahren ist, wird mit Arcanum nicht unbedingt glücklich werden. Wer hingegen Lust auf etwas Neues verspürt, bekommt eine erfrischend andere Spielwelt.“

Feuer-Element • Mit den Dungelelfen ist nicht gut Kirschen essen – die können nämlich alle zaubern, dass die Wände wackeln.



Altbacken • Die Effekte der Zaubersprüche reißen niemanden vom Hocker – dafür gibt's aber eine riesige Auswahl.



Helden im Vergleich

Bevorzugen Sie mittelalterliche Fantasy-Schlachten oder moderne SciFi-Kämpfe? Das könnte Ihre Spielwahl beeinflussen ...

Arcanum



Sie dürfen aus sieben Rassen wählen, die typische Festlegung auf eine bestimmte Klasse entfällt. Je nachdem, wie Sie mit Ihren 16 Fähigkeiten umgehen, schlägt Ihr Charakter eine andere Richtung ein.

Thron des Bhaal



Ganz AD&D-konform haben Sie die Auswahl aus sieben Rassen und elf Klassen. Im weiteren Spielverlauf erlernen Ihre Helden diverse Spezialfähigkeiten und – sofern magiebegabt – eine stattliche Anzahl Zaubersprüche.

Anachronox



Held Sly ist Detektiv und Trinker. Viel können Sie mit ihm nicht anstellen, da alle Werte automatisch gesteigert werden. Dafür haben Sie bereits von Beginn an eine echte Persönlichkeit unter Ihrer Fuchtel, was der Motivation keinen Abbruch tut.

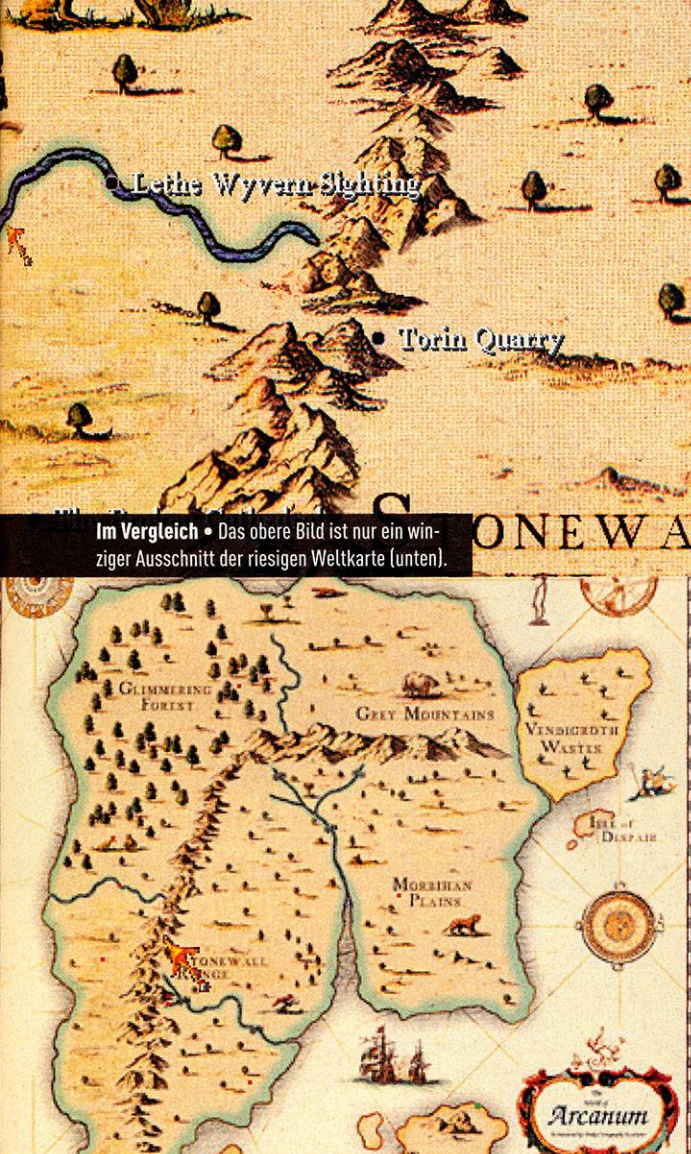
Anarchy Online



Mithilfe von vier Rassen und zwölf Berufen legen Sie bereits zu Beginn die Gangart fest. Später können Sie Ihren Recken mit rund 80 verschiedenen Skills verfeinern und auf Wunsch zu einem Spezialisten trainieren.

schung. In der Tat ist die Welt von Arcanum eine eigenwillige Mixtur aus klassischer Fantasy und moderner Jules-Verne-Romantik. Der Balance-Akt zwischen den beiden Genres ist verblüffend gut gelungen: Scheppernde Dampflokomotiven und rostige Musketen verwässern das Fantasy-Flair überhaupt nicht, sondern pepen es auf eine durchweg sympathische Art und Weise gehörig auf. Schräger Humor und viel Liebe zum Detail begegnen einem allerorten. So können Sie die Geschichte des Absturzes bei Bedarf einem Verleger verkaufen und Ihren eigenen Augenzeugenbericht am nächsten Tag in der Zeitung nachlesen. Oder Sie finden bei den sterblichen Überresten eines Opfers namens Abraham Zabrunder eine Kamera, die das Unfallgeschehen festgehalten hat. Gab es da nicht einmal einen echten Herrn Zabrunder, der seinerzeit das Attentat auf John F. Kennedy filmte?

Magie oder Technologie? Zauberei und Technik mögen zwar atmosphärisch harmonisieren, innerhalb der Spielwelt verhalten sie sich allerdings wie die beiden negativen Pole eines Magneten. Technik funktioniert nicht, wenn Zauberei in der Nähe ist, und umgekehrt. Dieser Sachverhalt führt später im Extremfall dazu, dass Sie sich als Magier auf einer Zugfahrt mit dem hinteren Wagon begnügen müssen, weil sich die Lok ansonsten keinen Meter vorwärts rührt. Aus diesem Grund sollten Sie sich bereits bei der Erschaffung Ihres Charakters auf einen Zweig festlegen. Als Thomas-Edison-Verschnitt basteln Sie Feuerwaffen und Dynamit, als virtueller David Copperfield werfen Sie mit Feuerbällen und magischen Pfeilen um sich. Bevor Sie loslegen, müssen Sie sich zudem noch für einen passenden Background entscheiden:



Im Vergleich • Das obere Bild ist nur ein winziger Ausschnitt der riesigen Weltkarte (unten).



Karibik-Flair • Im weiteren Spielverlauf erkunden Sie die Welt auch per Schiff. Die Blaue Lagune werden Sie aber kaum zu Gesicht bekommen.

Mehr als 20 vorgefertigte Hintergrundstorys stehen zur Wahl und beeinflussen Ihre Startwerte erheblich. Seit Fallout 2 war keine Charaktererschaffung derart komplex und spaßig.

Aufmachung – pfui! Kaum im Spiel angekommen, werden erneut Erinnerungen an Jules Verne wach – nicht aufgrund der technischen Spielereien, sondern weil die Grafik ausschaut, als wäre sie zu seinen Lebzeiten programmiert worden. Die Hintergründe sind

gesteckt. Um den Sound ist es nicht viel besser bestellt: Angesichts der Tatsache, dass das Spiel in Irland lokalisiert wurde, drängt sich der Verdacht auf, dass die dortigen Mitarbeiter einfach einen betrunkenen Iren aus dem nächstbesten Pub gezert und mitsamt Geige und Guinness vor ein Mikrofon gestellt haben. Wahrscheinlich fiedelt er immer noch.

Wolf im Schafspelz Genug gemeckert. Arcanum ist ein Schwan, der unverständlicher Weise in das Kostüm eines

– im Gegenteil! Gerade was den Spielwitz angeht, kann Arcanum punkten. Ständig wird man von neuen Details überrascht, stellt verblüfft fest, dass auch die abgefahrensten Lösungswege berücksichtigt wurden, und findet sich dank des skurrilen Humors Tränen lachend wieder. Mini-Quests bis zum Abwinken und völlige Bewegungsfreiheit machen Arcanum auch auf den dritten Blick zu einem tollen Spiel für fortgeschrittene Rollenspieler.

Jochen Gebauer: Arcanum erinnert mich an diverse B-Movies von Roger Corman. Sieht übel aus, hört sich übel an, hat aber am Ende mehr Gehalt als zwei Drittel der üblichen Hochglanzproduktionen. Anstatt über verpasste Chancen zu lamentieren, spiele ich lieber weiter. Sie sollten das auch machen.

Story-Qualität und Komplexität müssen sich vor Baldur's Gate 2 nicht verstecken.

pixelig, die Auflösung zu niedrig und die Figuren bewegen sich, als habe ihnen jemand einen Zitteraal in die Hose

hässlichen Entleins gesteckt wurde. Story-Qualität und Komplexität müssen sich vor Baldur's Gate 2 nicht verstecken

Arcanum



Mindestens:

Pentium 2 30, 64 MB RAM,
1.200-MB-Festplatte

Empfohlen:

Pentium 3 500, 128 MB RAM,
1.200-MB-Festplatte

Getestete Version:

Englische Verkaufsversion

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: 16

Internet: 16

Spieler pro CD: 1

Mehrspielerwertung: 1,9

- + Sehr komplex
- + Tolle Story
- + Faszinierende Spielwelt
- Hässliche Aufmachung
- Sehr schwierig

Grafik: 3,6

Sound: 3,4

Steuerung: 2,3

Für Profi-Rollenspieler ein Pflichtkauf.

Spielspaß: 1,8

Narrenfreiheit • Ihre Truppe ist ein schräger Haufen und passt somit wunderbar ins Gesamtbild.

Das Universum ist endlos.
Und an allen Ecken und
Enden arbeiten **finstere
Mächte** an seiner **Zer-
störung**. Glücklicherweise
gibt es immer ein paar
Helden, die das verhindern.

anachronox

[FAKTEN]
Entwickler: Ion Storm
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 80,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: [www.eidos.de/games/
embed.html?gmid=62](http://www.eidos.de/games/embed.html?gmid=62)

Q etektiv Sly Boots hat es nicht einfach. Zwar hat er ein Büro, aber keine Aufträge. Der einzige Job, der sich an Land ziehen lässt, ist natürlich ein miserabel bezahltes Selbstmordunternehmen, das jedoch – und genau jetzt sollte sich der Held in Ihnen angesprochen fühlen – mit der Rettung des Universums endet. *Anachronox* möchte offenbar gern ein Rollenspiel sein und orientiert sich dabei an *Final Fantasy*, das den Rollenspielbegriff selbst recht freizügig auslegt. Aber es funktioniert, obwohl oder gerade weil

man so der schrägen Story durch die unglaublichsten Orte der Galaxis ungestört folgen kann. Kämpfe gibt es selten und sollten Sie doch in eine Auseinandersetzung geraten, ist dies noch lange kein Grund, sich Sorgen zu machen.

Per Anhalter durch die Galaxis

Ein so skurriles Abenteuer gab es lange nicht: Lebensmüde Roboter sinnieren über die Wahrheit des Seins, Droiden duschen sich unter kaputten Gasleitungen und Ihre bis zu sieben Weggefährten haben sich ständig in den Haaren. So

sehr das Spiel im Detail besticht, so sehr hakt es im Großen von Zeit zu Zeit. Die Story ist zu linear, die Landschaft teilweise ziemlich karg und die Figuren wackeln durch die Gegend, als hätte ein ungeschickter Puppenspieler die Fäden ein wenig verheddert.

Philipp Rohwedder: *Anachronox* ist eine gute Geschichte. Allerdings braucht sie Zeit, um auf Touren zu kommen. Wer auf anspruchsvolle Kämpfe nicht viel Wert legt und Gefallen an skurrilen Welten und Charakteren findet, ist hier bestens aufgehoben.

Anachronox

Mindestens:
Pentium 2 266 MHz, 64 MB RAM,
8-MB-Grafikkarte
Empfohlen:
Pentium 3 500 MHz,
128 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte
Getestete Version:
Deutsche Verkaufsversion
MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: –
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: –

- + Coole Story
- + Schräge Charaktere
- + Abgefahrene Grafik
- Linearer Spielverlauf
- Zu einfach

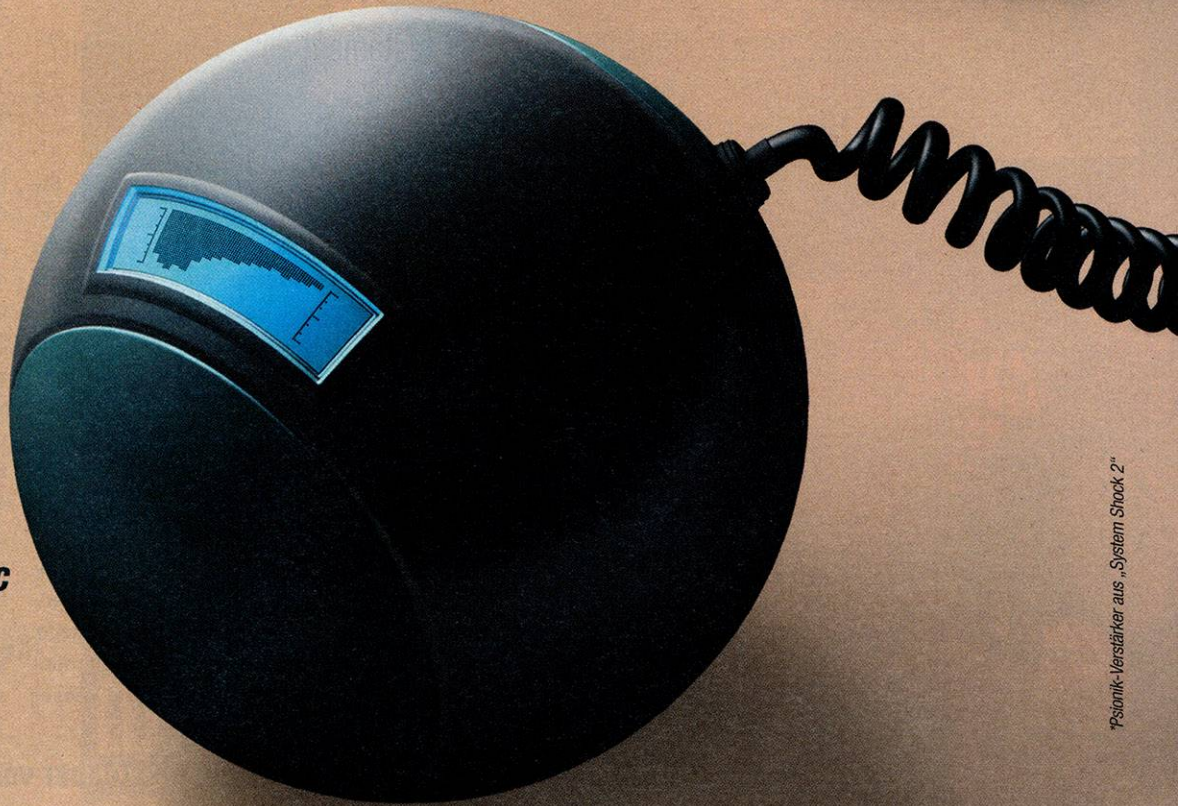
Grafik:  2,6
Sound:  2,3
Steuerung:  2,7

*Schräges Abenteuer, mit
viel Liebe und zu wenig Fleiß
inszeniert.*

Spielspaß: **2,4**

Rushhour • Verkehrsberuhigte Zonen
wird man bei *Anachronox* selten finden.

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.**



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Game On!, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

**~~JA~~, ICH MÖCHTE ZWEI AUSGABEN VON GAME ON! ZUM
PREIS VON EINER TESTEN!**

P3 60 04

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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; US 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!, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.game-on.de
COMPUTEC MEDIA AG, Rosenstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender Christian Gellert

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!, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2“



baldur's gate 2 - thron des bhaal

Manche Leute haben wirklich Pech. Sie zum Beispiel. Als ob es nicht schon problematisch genug wäre, **das Kind von Bhaal** persönlich zu sein, müssen Sie sich nun auch noch um die Erbensprüche streiten. Hätte der fiese Kerl nicht einfach ein Testament aufsetzen können?

[FAKTEN]
 Entwickler: Bioware
 Vertrieb: Virgin
 Preis: Ca. DM 50,-
 USK: Ab 12 Jahren
 Erscheint: Bereits erschienen
 Online: www.bg2.de



Stürmische Zeiten • Die Zaubersprüche haben sogar noch an Effekten zugelegt.



Bösewicht • Schurke Sarevok war zwar schon einmal Ihr Erzfeind, bei diesen Werten verzeiht man ihm das aber gerne.

Kurze Rückblende: Sie haben gerade John Irenicus in die Schranken gewiesen, weil selbiger die Dreistigkeit besaß, mithilfe Ihrer göttlichen Kräfte die Welt unterjochen zu wollen. So geht's ja nun auch nicht. Und was haben Sie davon? Richtig, gar nichts, denn plötzlich will sich jeder Schwippschwager des bösen Gottes mit Ihnen um das vakante Erbe prügeln. Familientreffen sind ja in der Regel langweiliger als ein Themen-Abend auf Arte und dieses

runge verkaufen möchte, hat diese Bezeichnung im Grunde genommen gar nicht verdient. Mit einer Spieldauer von rund 45 Stunden werden Sie an *Thron des Bhaal* länger zu knabbern haben, als an vielen Vollpreis-Konkurrenten. Ihre Charaktere können nun bis zur Erfahrungsstufe 40 aufsteigen, was angesichts der neuen Monster auch bitter nötig sein wird: Die Kämpfe mit Demi-Lichen, Drachen und allerlei anderem Getier sind noch happiger geworden als im Originalspiel. Ihre

Mit einer **Spieldauer von 45 Stunden** werden Sie an *Thron des Bhaal* länger zu knabbern haben als an vielen Vollpreis-Konkurrenten.

hier würde keine Ausnahme bilden, hätte nicht jemand Ihrem Halb-Bruder Sarevok eine Einladung zukommen lassen. Abgesehen von der Tatsache, dass der Sie im ersten Teil lieber jetzt als gleich um die Ecke gebracht hätte, ist er eigentlich ein ganz umgänglicher Typ und macht sich auch sofort mit Ihnen auf die Socken. Sie müssen da nämlich noch einen Thron besteigen: den Thron des Bhaal.

Recken halten mit frischen Spezialfähigkeiten und hochstufigen Zaubersprüchen dagegen. Wer schon einmal in einem AD&D-Regelwerk geblättert hat, der weiß, zu welchen Schandtaten ein Level-40-Magier in der Lage ist. Durchgezockt haben müssen Sie das Grundspiel übrigens nicht – auf Wunsch erschaffen Sie einfach einen neuen Charakter und legen los. Gut so!

Der Umfang macht's Was Ihnen Virgin hier unter dem Deckmantel einer Erweite-

Die große Freiheit In den drei neuen Kapiteln werden sich erfahrene *Baldur's Gate*-Vete-

ranen schnell zurechtfinden. Ob Sie nun jede kleine Nebenaufgabe bewältigen wollen – und davon gibt es eine ganze Menge – oder einfach die von *Highlander* inspirierte Storyline angehen, bleibt Ihnen ebenso überlassen wie die Wahl der Gesinnung. Rücksichtslos oder heldenhaft, das ist hier die Frage. Völlig außer Frage steht hingegen die Qualität dieser Erweiterung, die man ohne weiteres auch als Teil 3 hätte verkaufen können. So viel Spiel für so wenig Geld ist mittlerweile selten zu finden. Wer da nicht zuschlägt, ist selber schuld.

Jochen Gebauer: Unglaublich, was Bioware da aus dem Hut gezaubert hat. Genre-Profis finden wieder einmal eine riesige Spielwiese, in der man sich wunderbar verlieren kann. Eine bessere Erweiterung habe ich lange nicht mehr gespielt.

BG 2 – Thron des Bhaal

- Mindestens:**
Pentium 2 233, 64 MB RAM,
1.200-MB-Festplatte, Originalspiel
- Empfohlen:**
Pentium 3 500, 128 MB RAM,
1.800-MB-Festplatte, Originalspiel
- Getestete Version:**
Betamaster
- MEHRSPIELER**
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 6
Internet: 6
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: **1,6**
- + Enorm komplex
 - + Klasse Story
 - + Lange Spieldauer
 - Grafik nicht mehr ganz up to date
 - Schwierig

Grafik:  2,1
Sound:  1,8
Steuerung:  1,8

Baldur's Gate 2 ist immer noch das beste Rollenspiel.

Spielspaß: **1,6**



Im Dungeon • Massenschlachten wie diese sind an der Tagesordnung. Nicht selten benötigen Sie dafür mehrere Anläufe.

Die Welten

Arcanum

Bei *Arcanum* erwartet Sie eine hochinteressante Mischung aus Fantasy und Jules-Verne-Flair. Musketen gibt es ebenso wie Zaubersprüche, Techniker prügeln sich mit Magiern. Zudem ist die Welt angenehm groß und detailliert.



Anachronox

Detektiv Sly spioniert durch eine abgefahrene Sci-Fi-Welt, die von allerlei durchgeknallten Charakteren bewohnt ist. Das Areal erstreckt sich über mehrere Planeten, die wegen des linearen Storyverlaufs allerdings nicht frei erkundet werden können.



Thron des Bhaal

Klassisch geht es bei Bioware zur Sache. Die Spielumgebung in *Thron des Bhaal* ist nicht nur riesig, sondern bietet auch alles, was sich ein echter Tolkien-Jünger wünschen kann: böse Drachen, strahlende Helden und Jungfrauen in Nöten.



Anarchy Online

Funcom hat ein knallhartes Dark-Future-Setting auf die Beine gestellt. Das Design der großen Konzernstädte erinnert unwillkürlich an *Blade Runner*, in der weitaufigen Wildnis finden Sie aber auch lauschige Wiesen und Wälder.



anarchy online

[FAKTEN]

Entwickler: Funcom Vertrieb: Funcom
Preis: Ca. DM 80,-/12,95 US-Dollar pro Monat USK: Ab 16 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen Online: www.anarchyonline.com

Auf dem abgelegenen Bergwerksplaneten Rubi-Ka tobt ein **erbitterter Kampf** zwischen einem paramilitärischen Großkonzern und unabhängigen Freischärlern. Sie finden sich inmitten des Konflikts wieder und haben **eine einmalige Chance**. Was wollen Sie werden? Reich? Berühmt? Held oder Diener, es liegt bei Ihnen.

Die Möglichkeiten von Anarchy Online sind in der Tat beeindruckend.

Ob nun als Lakai des Konzerns Omni-Tek, der loyale Untergebene besser bezahlt als die Mafia, oder als idealistischer Rebell in der Tradition von Luke Skywalker – Sie sind von Beginn an dichter in die Story eingewoben als in jedem anderen Online-Rollenspiel. Wer aber weder auf Unterdrückung noch auf Befreiung so richtig abfährt, kann sich seinen Lebensunterhalt auch als neutraler Oppor-

tunist verdienen; schließlich lässt sich nirgendwo so viel Kohle machen wie in einem Kriegsgebiet. Die Entscheidung über Ihren Brötchengeber fällen Sie bereits zu Beginn des Spiels, ein Wechseln der Seiten im weiteren Verlauf ist möglich, allerdings schwierig und nicht selten riskant.

Klassenkampf Verbindlich entscheiden Sie sich hingegen für eine von vier Rassen und wählen aus zwölf Berufen den passenden aus. Wer schnelle Hau-

drauf-Action bevorzugt, wird mit Soldier oder Enforcer sicher keinen Fehler machen, Denkspezialisten sollten auf die tech-

Sie entsprechende Computerprogramme aus, deren Effekte zwar den bekannten Zaubersprüchen ähneln, von Ihnen

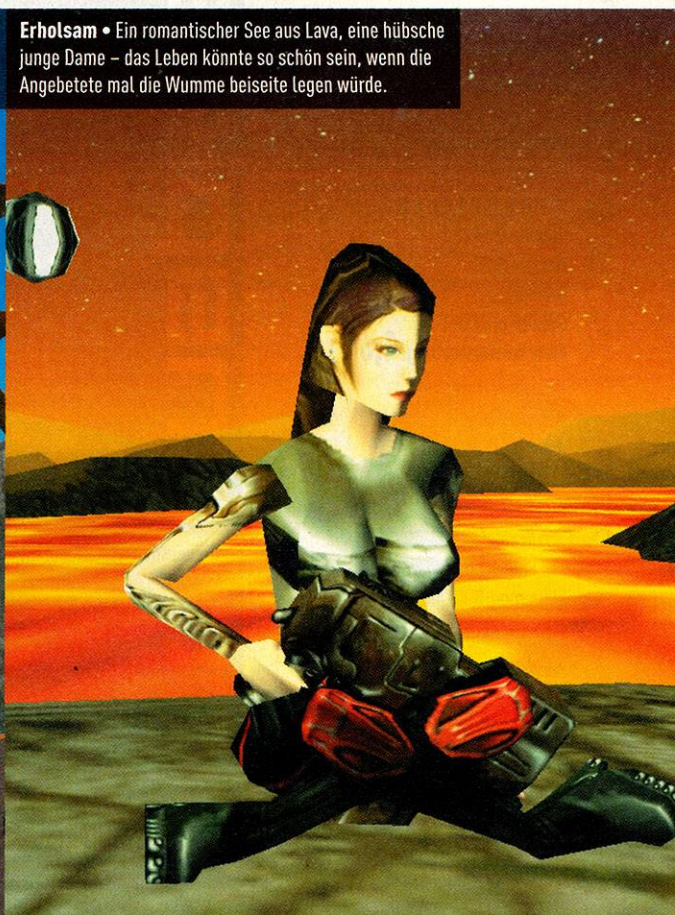
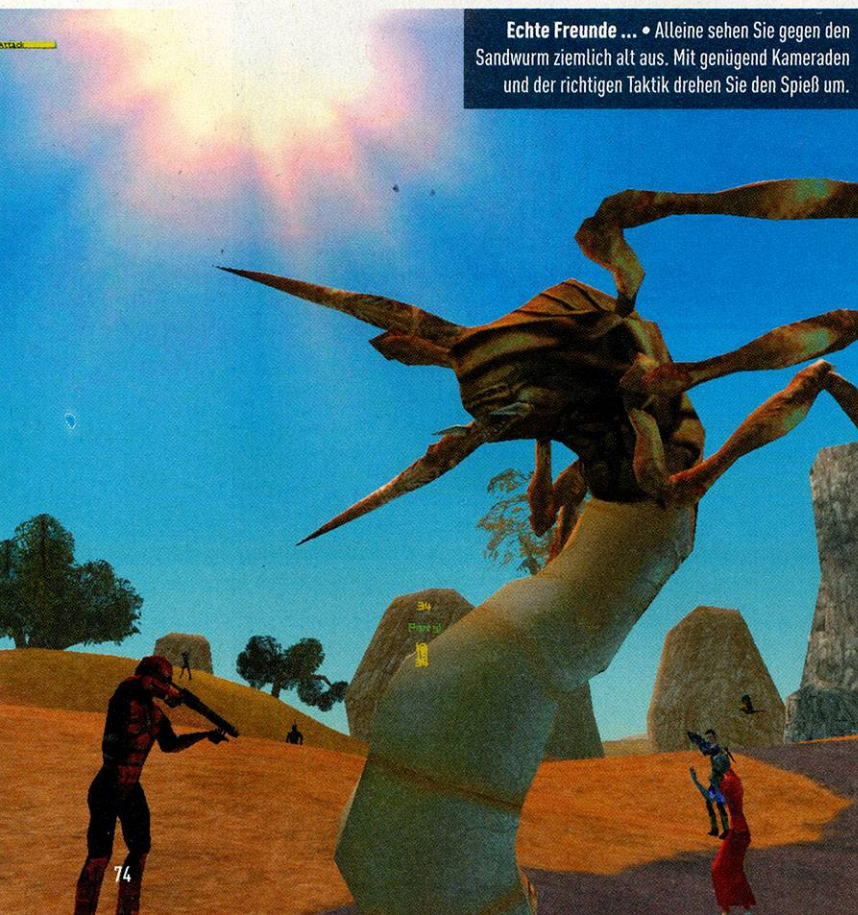
Hier hat ein **ambitionierter Entwickler** ein **erfolgreiches Konzept** bis an die Grenzen des derzeit Machbaren ausgereizt.

nikversierten Nano-Künstler zurückgreifen. Wie es sich für ein echtes SciFi-Setting gehört, wird in Anarchy Online nicht wild herumgezaubert. Stilvoll führen

aber nicht so genannt werden sollten – es sei denn, Sie wollen sich in Windeseile Feinde unter Ihren rollenspielenden Mitspielern machen.

Echte Freunde ... • Alleine sehen Sie gegen den Sandwurm ziemlich alt aus. Mit genügend Kameraden und der richtigen Taktik drehen Sie den Spieß um.

Erholsam • Ein romantischer See aus Lava, eine hübsche junge Dame – das Leben könnte so schön sein, wenn die Angebotete mal die Wumme beiseite legen würde.

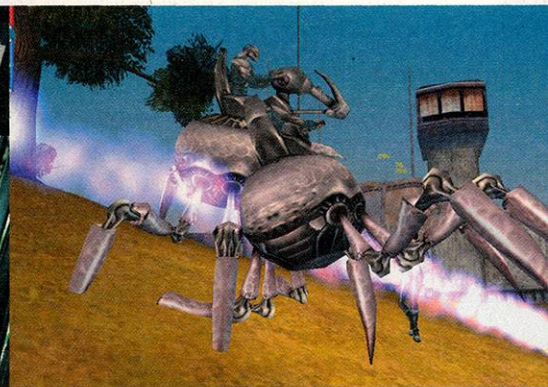


Die Features auf einen Blick

	ARCANUM	THRONE OF BABEL	ANACHRONOX	ANARCHY ONLINE
Max. Auflösung	640x480	2.048x1.536	1.280x960	1.920x1.440
Spieler im Internet	Bis zu 16	Bis zu 6	Nicht möglich	Unbegrenzt
Spieler im Netzwerk	Bis zu 16	Bis zu 6	Nicht möglich	Nicht möglich
Klassen	Keine	11	Keine	12
Rassen	7	7	Keine	4
Zaubersprüche	80	Mehr als 150	Keine	Mehr als 150
Fähigkeiten	16	Mehr als 20	7	80
Spielzeit	Ca. 50 Stunden	Ca. 45 Stunden	Ca. 15 Stunden	Praktisch unbegrenzt



Dark Future • Das Layout des Konzern-Hauptquartiers Omni-1 lässt Erinnerungen an Blade Runner wach werden.



Chancenos • Ehe Sie sich mit derartigen Gegnern anlegen sollten, dürften ein paar Monate Spielzeit vergehen – die Dinger sind heftig!

Sie sind die Story *Anarchy Online* macht einfach Spaß, egal ob Sie nun das Ihnen zugewiesene Apartment mit stylischen Einrichtungsgegenständen dekorieren, gepflegt ein paar der einheimischen Monster vertrimmen oder Geld für ein Auto oder Flugzeug zusammensparen. Man fühlt sich zwar an allen Ecken und Enden an *Everquest* erinnert, aber macht das wirklich etwas aus? Nein, tut es nicht, denn hier hat ein ambitionierter Entwickler ein erfolgreiches Prin-

zip bis an die Grenzen des derzeit Machbaren ausgereizt. Zudem ist *Anarchy Online* das erste Online-Rollenspiel, bei dem die Story nicht aufgesetzt wirkt, sondern im Hintergrund dezent für atmosphärische Dichte sorgt. Wie es mittlerweile in diesem Genre schon Tradition ist, hat *Anarchy Online* in der Startphase noch mit allerlei Kinderkrankheiten zu kämpfen. Viele kleinere Bugs und unregelmäßige Abstürze zerren an den Nerven, töten den Spielspaß aber letzten En-

des doch nicht. Wenn Sie diese Ausgabe in Händen halten, sollte Funcom die größten Probleme bereinigt haben.

Jochen Gebauer: Der König ist tot, es lebe die Anarchie. *Everquest* habe ich schnell auf Eis gelegt, denn die Welt von *Anarchy Online* ist einfach schöner, umfangreicher und voller Atmosphäre. Auch wenn ich eigentlich kein Fan von Sci-Fi bin, ist *Anarchy Online* meiner Meinung nach schlicht das beste Online-Rollenspiel, das Sie derzeit käuflich erwerben können.

Anarchy Online

- Mindestens:**
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 700-MB-Festplatte, Modem
- Empfohlen:**
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 1.000-MB-Festplatte, DSL-Verbindung
- Getestete Version:**
Verkaufsversion
- MEHRSPIELER**
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: –
Internet: Unbegrenzt
Spieler pro CD: 1
- + Tolle Spielwelt
 - + Unbegrenzte Möglichkeiten
 - + Clevere Missionen
 - Umständliche Bedienung
 - Viele kleine Bugs
- Grafik:** 1,9
Sound: 2,3
Steuerung: 2,5

Das neue Referenzspiel des Genres.

Spielspaß: **1,6**

Kommende Hits

Noch ist **kein Ende der Rollenspiel-Mania in Sicht**. Auf dieser Doppelseite informieren wir Sie über kommende Highlights, die Sie sich vormerken sollten.

Die Freiheit wittert Morgenluft

The Elder Scrolls 3: Morrowind

[FAKTEN]

Entwickler: Bethesda Softworks

Vertrieb: Noch nicht bekannt

Erscheint: 4. Quartal 2001

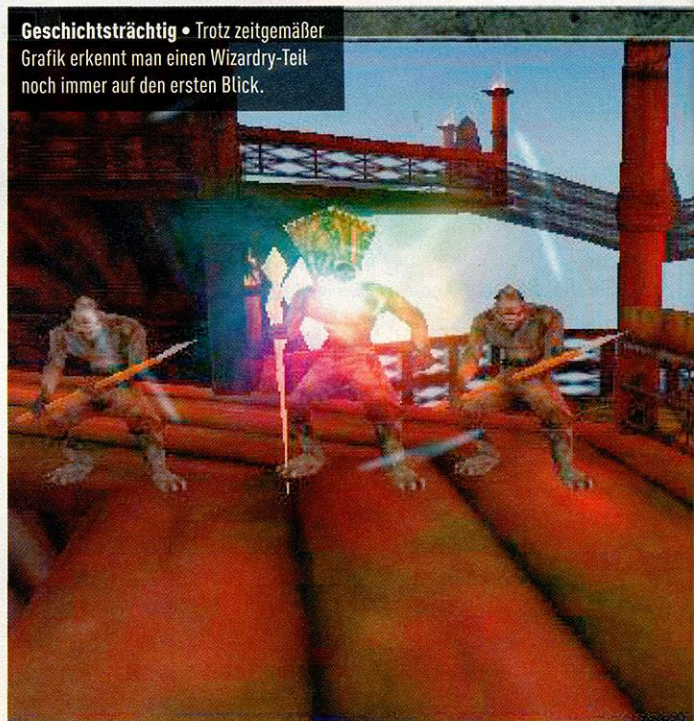
Online: www.morrowind.com/main.htm

Marktschreier • Klar, die Figuren sehen schon etwas seltsam aus, was sicher auch daran liegt, dass an den Marktständen nur seltsame Dinge verkauft werden.



Zeit haben sie sich ja gelassen, die Bethesda-Jungs mit dem letzten Teil der *Elder Scrolls*-Trilogie. Gelohnt hat es sich allemal, wenn man sich allein den Detailreichtum der neu zum Einsatz kommenden 3D-Engine anschaut. Was sich da der Vollendung nähert, könnte für Freunde epischer Rollenspiele zur Offenbarung werden. Eine riesige Spielwelt mit über 1.000 NSCs, Monster mit eigener Biografie und eine fantastische Hintergrundgeschichte, die sich nicht in den Vordergrund drängt. Unzählige Nebenaufträge warten auf ruhmessüchtige Helden. Der Zufallsgenerator für Quests, der die beiden Vorgänger künstlich aufblies, ist Geschichte – sämtliche Missionen werden bei *Morrowind* jetzt aufwendig durchinszeniert. Auch bei der fast grenzenlos freien Charaktergenerierung und dem Kampfsystem, nun eine Mischung aus Runden- und Echtzeitkampf, gehen die Entwickler neue Wege.

Geschichtsträchtig • Trotz zeitgemäßer Grafik erkennt man einen Wizardry-Teil noch immer auf den ersten Blick.



[FAKTEN]

Entwickler: Sir Tech

Vertrieb: Noch nicht bekannt

Erscheint: August 2001

Online: www.wizardry8.com

Geister aus der Vergangenheit

Wizardry 8

Obwohl sich Sir Techs *Wizardry 8* mittlerweile in der Beta-Testphase befindet, ist noch immer kein Vertrieb gefunden. So weit die schlechten Nachrichten, nun zu den guten. Die neue *Wizardry*-Welt wird in zeitgemäßer 3D-Optik erstrahlen, während die Entwickler spieltechnisch bei Altbewährtem blieben. Die elf Rassen, 15 Charakterklassen und unzähligen Fähigkeiten sucht man bei Konkurrenztiteln vergeblich, ebenso die über 100 Waffen und Zaubersprüche aus sechs verschiedenen Schulen. Ansonsten dürfen Sie genau das tun, was schon immer den meisten Spaß gemacht hat: Monster durch die Dungeons prügeln, Gegenstände sowie Gold einheimsen und Erfahrungspunkte sammeln, auf dass es bis zum Ende aller Rollenspiele reicht.

Trynnie# takes 11 damage!
Trynnie# takes 6 damage!
Trynnie Shaman# takes 68 damage!

Haus mit Garten, Pool und Monstern

[FAKTEN]
 Entwickler: Stormfront Studios
 Vertrieb: Ubi Soft
 Erscheint: November 2001
 Online: www.poolofradiance2.de

Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor



Ekelgrenze • Einige der Monster verlangen nicht nur einen starken Schwertarm, sondern auch einen starken Magen.

Unter der Stadt Myth Drannor hat sich erneut ein Pool of Radiance aufgetan, was die meisten in wilde Panik versetzt und den ambitionierten Rollenspieler in Verzückung, ist er doch dazu bestimmt, dem Zombie-Reaktor ein weiteres Mal die Umweltauflagen der Fantasy-Welt einzublauen. Bis es so weit ist, erkunden die sechs Recken das riesige Land in Echtzeit und vernichten Monsterhorden in rundenbasierenden Kämpfen. Obwohl auf Interaktion mit NSCs weniger Wert gelegt wurde, ist die Story äußerst komplex. Beim Spielsystem hielten sich die Entwickler strikt an die dritte Edition des *Dungeons & Dragons*-Regelwerkes, das auch schon *Baldur's Gate 2* zugrundelag. Konkret bedeutet dies, dass zum Beispiel das Ergebnis jeder ausgeführten Aktion von den Würfeln abhängig ist, die der Rechner als Spielmeister ständig fallen lässt.

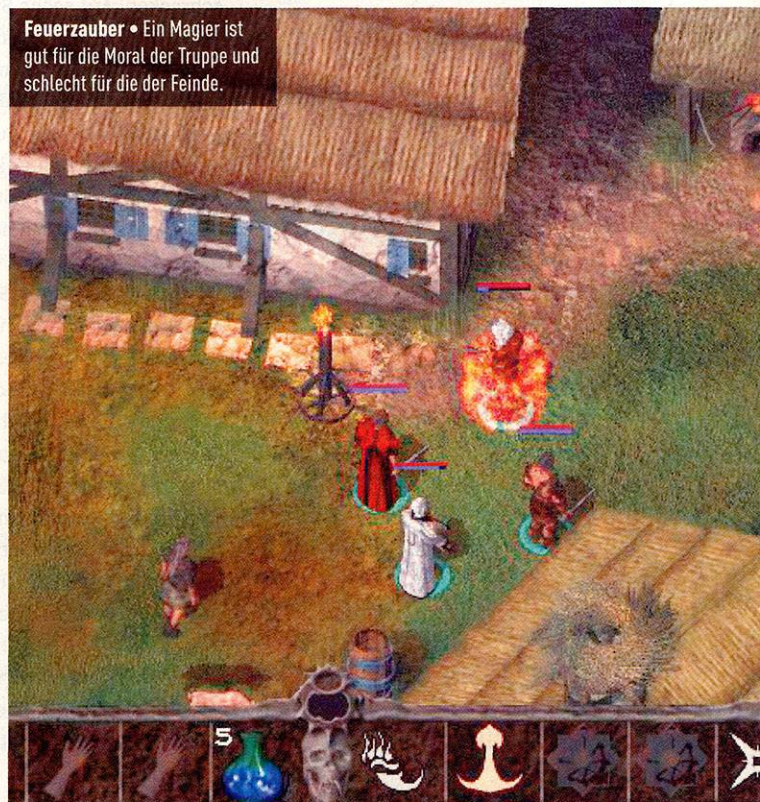
Lasst die Waffen sprechen

Gorasul: Das Vermächtnis des Drachen

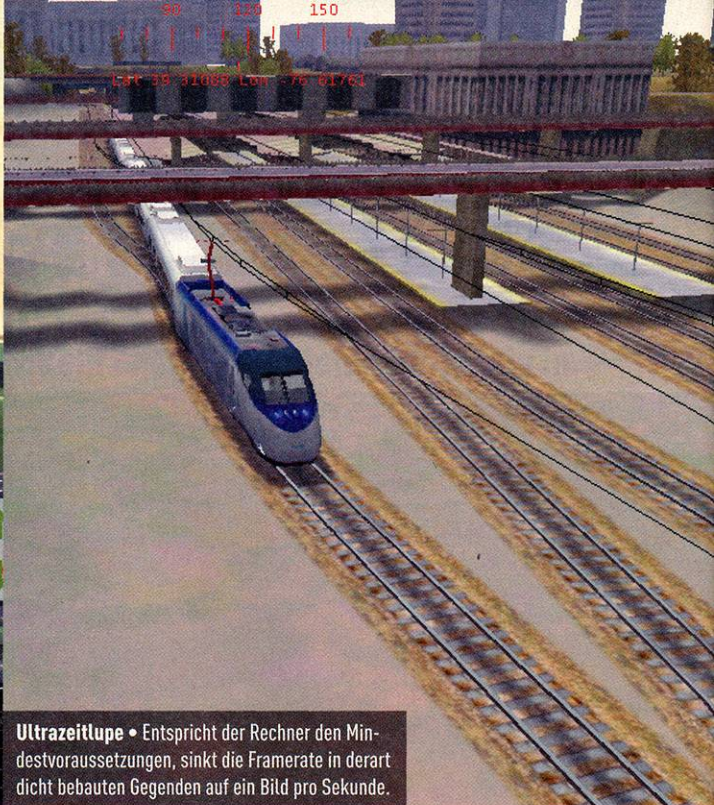
[FAKTEN]
 Entwickler: Silver Style
 Vertrieb: JoWood
 Erscheint: 3. Quartal 2001
 Online: www.silverstyle.de

Sie sind der Held Rozondas, Sohn eines Drachens und Champion der Menschen, die mal wieder furchtbar mit dunklen Mächten im Clinch liegen. Genretypisch ergreifen Sie die Initiative und prügeln sich Erfahrungspunkte sammelnd durch verschiedenste Klimazonen bis zum Oberbösewicht. Momentan sehen die Landschaften allerdings leider noch etwas karg aus. Nervig oder witzig? Ähnlich der philosophierenden Bombe im Film *Dark Star* haben hier selbst die Waffen einen eigenen Charakter sowie eine verdammt eigene Meinung, was durchaus dazu führen kann, dass ein Schwert mitten im Kampf anfängt zu schmelzen und sich schlicht weigert zu kämpfen.

Feuerzauber • Ein Magier ist gut für die Moral der Truppe und schlecht für die der Feinde.



führt nun die Gruppe an, beginnt, 'Titanenstärke' zu zaubern, zaubert Titanenstärke.



microsoft train simulator

[FAKTEN]
Entwickler: Microsoft
Vertrieb: Microsoft
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.microsoft.com

„Ich will Lokomotivführer werden“. Was vor langer Zeit noch ein **weit verbreiteter Berufswunsch** extrem junger Mitmenschen war, hat längst an Popularität verloren. Wer dennoch solche Ambitionen hegt, ist bei Microsofts 1D-Spiel bestens aufgehoben.

Qie keineswegs überraschende Vielfalt an Möglichkeiten, die ein um Action und zwei Bewegungsrichtungen reduziertes 3D-Actionspiel zu bieten hat, mag so manchen PC-Spieler abschrecken. Auf sechs Strecken kann man neun unterschiedliche Züge vorwärts und rückwärts fahren, nebenbei die Landschaft bewundern und sich selbst auf die Schulter klopfen, wenn man es rechtzeitig zum geplanten Halt an den nächsten Bahnhof schafft. Spielerisch ist der *Train Simulator* aber keineswegs anspruchslos. So sind die Dampf-, Diesel- und Elektroloks unterschiedlich zu bedienen, die zahlreichen Signale am Streckenrand müssen beachtet werden, um Entgleisungen oder Kollisionen zu vermeiden, und die stets tickende Uhr verleitet schnell zum weithin bekannten „menschlichen Versagen“. Neben dem durchaus vorhandenen Spielspaß überrascht der *Train Simulator* mit seinen

Hardware-Anforderungen. Eine Highend-Hardware ist Grundvoraussetzung für den Einsatz des *Train Simulator*, da die Signale nur in hohen Auflösungen und bei häufiger Bildaktualisierung erkennbar sind. Die schlichten 3D-Grafiken, durch die man sich im Gegensatz zu allen anderen 3D-Spielen dieser Welt nicht einmal frei bewegen kann, kosten Unmengen an Festplattenspeicher und Prozessorpower. Sobald Gebäude in Sicht kommen, bricht die Bildrate auf einstellende Werte zusammen. Nicht von ungefähr empfiehlt das Handbuch bereits auf Seite 3: „Erneuern Sie Ihre Grafikkarte“, „Kaufen Sie mehr Speicher“ und „Kaufen Sie einen schnelleren Prozessor“.

Harald Wagner: Ich muss zugeben, dass mir die Spielidee sehr einfach vorkam. Aber nachdem ich mich dabei ertappte, dass ich etliche Stunden lang den Odakyu von Shinjuku nach Yumoto fuhr, musste ich dem Spiel sein enormes Suchtpotenzial zugestehen.

MS Train Simulator

Mindestens:
Pentium 2 266, 32 MB RAM,
4xCD-ROM, 640-MB-Festplatte
Empfohlen:
Pentium 4 1700, 512 MB RAM,
8xCD-ROM, 1.776-MB-Festplatte
Getestete Version:
Englisches Master
MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: -
Internet: -
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: -
+ Neue Spielidee
+ Übersichtliches Spielkonzept
+ Groteske Hardware-Anforderungen
+ Garstige Grafik
- Kein „Fahrgefühl“
Grafik: 4,2
Sound: 2,5
Steuerung: 1,6

Wenig Spiel und dennoch Spaß.

Spielepaß: **2,6**



die Siedler 4 missions-disk

[FAKTEN]
 Entwickler: Blue Byte
 Vertrieb: Ubi Soft
 Preis: Ca. DM 25,-
 USK: Keine Altersbeschränkung
 Erscheint: Bereits erschienen
 Online: www.bluebyte.net

Dem dunklen Volk **schon heimgeleuchtet?** Bevor Sie auf die Idee kommen, aus Langeweile das nächste Dorf bei der Konkurrenz zu gründen, legt Blue Byte jetzt eine Missions-Disk nach. Diese bietet vor allem eins: **gepflegtes Siedeln ohne viel Stress.**

Die kleinen Wichte sind hartnäckig. Damit die Zeit bis zum Add-on nicht zu lang wird, geben sie nun auf einer Missions-Disk ein Intermezzo. Viel geändert hat sich logischerweise nicht. In den vier Konfliktmissionen geht es wie eh und je darum, dem jeweils verfeindeten Volk gehörig eins überzubraten und es mitsamt seiner Siedlung aus dem Land zu jagen. Für alle, die auf den wahren Geist der Siedler schwören, gibt es vier reine Siedlungsmissionen. Hier darf nach Herzenslust gebaut, expandiert und perfektioniert

werden. Die Missionsziele geben beispielsweise vor, dass Sie eine gewisse Anzahl an speziellen Einheiten in Ihrem Heer haben müssen oder mysteriöse Gebäude entdecken sollen.

Reger Pioniergeist Besonderer Clou an den Missionen ist, dass Sie die Handlungen aus der Perspektive aller drei Völker durchspielen müssen. Sie begegnen sich also sozusagen selbst auf dem Weg zu Ihrem jeweiligen Missionsziel. Dem Wunsch nach einem Karteneditor hat Blue Byte nun endlich auch entsprochen. Die Benutzerführung

ist dabei einfach gehalten. Mit verschiedenen Pinselgrößen wird das Gelände nach Wunsch ausgestaltet und der Rest an Figuren und Gebäuden einfach dazugestellt. Sollte jemand das dunkle Volk ins Herz geschlossen haben: Es ist wieder dabei, allerdings nur in vereinzelten Rückzugsgefechten.

Philipp Rohwedder: Ich gebe ja zu, im Reich der Siedler war ich nie ein guter Feldherr. Umso mehr freue ich mich über die reinen Siedlermissionen. Mal wieder in aller Ruhe bauen und bunkern.

Die Siedler 4

- Mindestens:**
Pentium 200 MHz, 64 MB RAM,
4-MB-Grafikkarte
- Empfohlen:**
Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM,
32-MB-Grafikkarte
- Getestete Version:**
Deutsche Verkaufsversion
- MEHRSPIELER**
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 8
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,3
- + Missionseditor
- + Schwerpunkt Siedeln
- + Günstig
- Wenige Missionen
- Uniforme Siedler

Grafik: 2,0
 Sound: 2,2
 Steuerung: 2,1

Solide Aufbastrategie in skurriler Umgebung.

Spielspaß: 2,1

resident evil

code: veronica x

[FAKTEN]
 Entwickler: Capcom Vertrieb: Electronic Arts
 Preis: Ca. DM 120,- USK: Ab 18 Jahren
 Erscheint: Anfang September 2001 Online: www.capcom.com

Trotz Zombie-Warnung
 öffneten wir Tür und Tor für
 Electronic Arts, um eine
 Testversion von Resident Evil
 CODE: Veronica X in die Finger
 zu bekommen. Bereits nach
 kurzer Zeit war klar: Auch der
 dritte Teil der Serie ist **nichts**
für schwache Nerven!

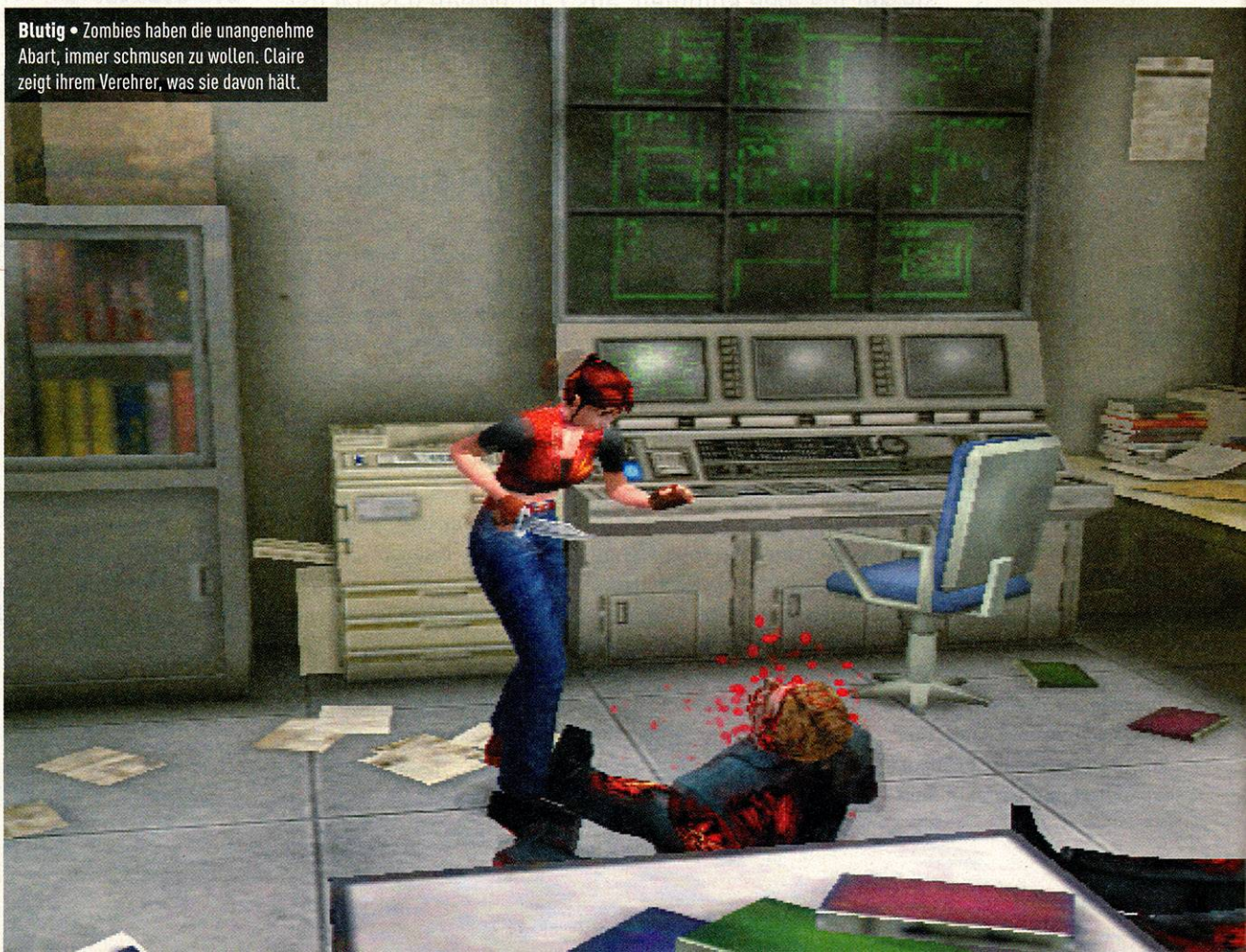


as Stöhnen aus dem Nebenraum verheißt nichts Gutes. Die Waffe im Anschlag öffnen Sie die Tür und schauen sich um. Zu spät erkennen Sie den Zombie am Boden, als er mit grotesk entstellten Gliedmaßen an Ihren Beinen zerrt. Voller Ekel schießen Sie auf seinen zerschundenen Körper: Einmal, zweimal, die dritte Kugel macht ihm endlich den Garaus. Das Joypad zitternd in der Hand durchsuchen Sie Ihr Inventar nach dem Verbandskasten, doch ein Scharren verrät Ihnen, Sie sind nicht allein im Raum – und haben nur noch eine Kugel im Magazin ...

Ständiges Entsetzen Gerade die ständige Angst, aufgrund chronischer Munitionsknappheit

vor dem nächsten Speicherpunkt einem Zombie zum Opfer zu fallen, macht den Reiz des Spieles aus. Vorsichtig müssen Sie Ihre Spielfigur Claire Redfield auf der Suche nach ihrem Bruder Chris durch die Spiel-Landschaft steuern, um schließlich von der Insel fliehen zu können, auf die Sie zu Beginn des Spiels verschleppt werden. Doch gilt es nicht nur, unliebsame Untote und bissige Dobermänner aus dem Weg zu räumen. Rätsel gehören zu Resident Evil ebenso dazu. Die sind zwar nicht besonders schwer, dafür aber besonders makaber. So werden Sie zum Beispiel ein Glasaugen finden, das Sie im späteren Verlauf einem Korpus einsetzen müssen. Apropos Augen:

Blutig • Zombies haben die unangenehme Abart, immer schmusen zu wollen. Claire zeigt ihrem Verehrer, was sie davon hält.



Diesen Monat im Test:

ATV Offroad	S. 83
Gran Turismo 3	S. 82
Resident Evil Veronica X	S. 80
Tokyo Xtreme Racer	S. 83

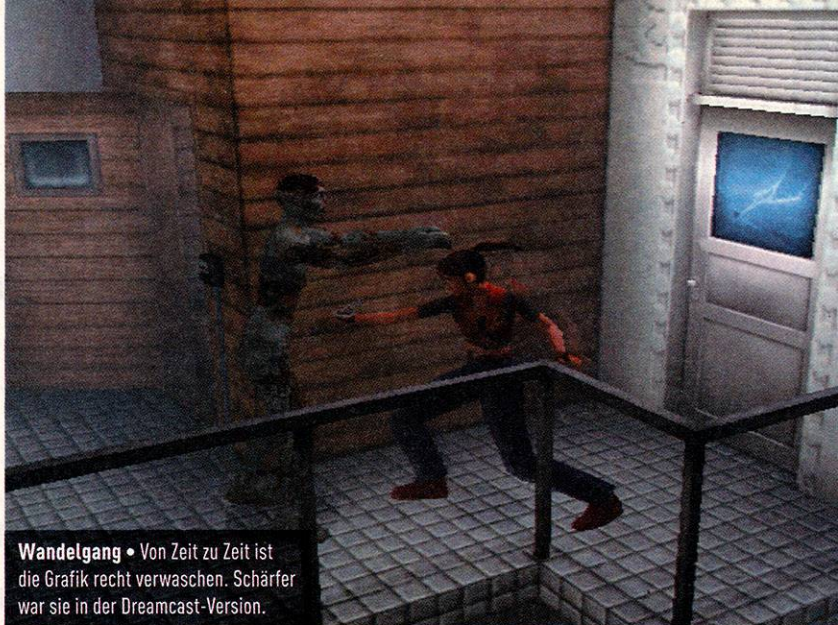
Resident Evil – Der Kinofilm

Bereits im März begannen die Dreharbeiten zum *Resident Evil*-Film in Berlin. Milla Jovovich (*Johanna von Orleans*, *Das fünfte Element*) wird die Hauptrolle in dem Action-Streifen von Constantin spielen, das ehemalige Viva-Girl Heike Makatsch glänzt in einer Nebenrolle. Derzeit wird noch in Berlin gedreht. Regie führt Paul Anderson, der schon für seine *Mortal Kombat*-Verfilmung kräftig Prügel bezogen hat, dann aber mit *Event Horizon* einen spannenden Horror-Film hinlegte. Zur Story: Eine Spezial-Einheit dringt in die Genforschungsstation „Hive“ ein, um mysteriösen Morden auf den Grund zu gehen. Ein Gen-Experiment ist schief gegangen und hat die Mitarbeiter in Zombies verwandelt, natürlich!

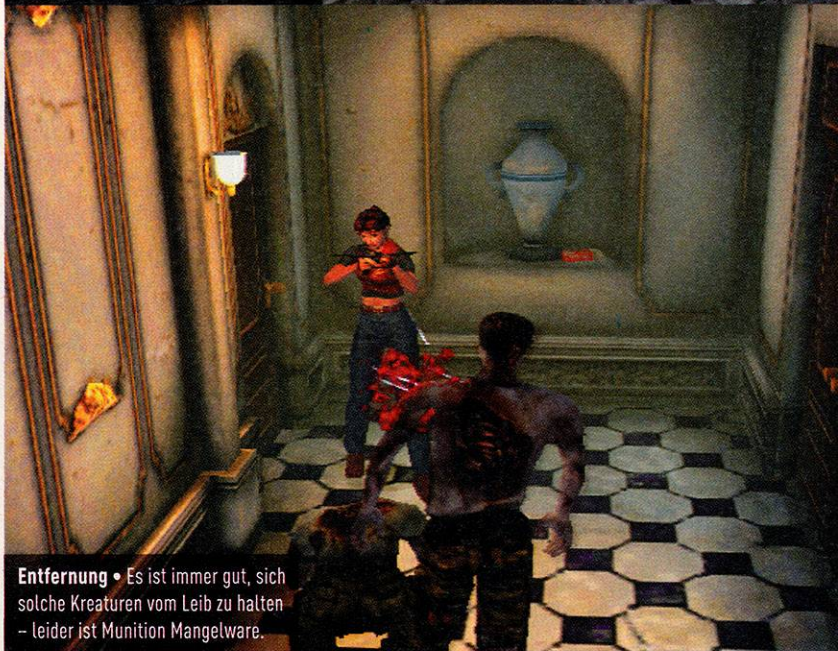
Genre: Action/Horror **Starttermin:** 1. Quartal 2002 **Darsteller:** Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Heike Makatsch **Regie:** Paul Anderson **Verleih:** Constantin **Online:** www.constantin-film.de



Hübsch • Die schöne Milla hat weniger als drei Stunden Zeit, die Menschheit vor dem Zombie-Dasein zu retten.



Wandelgang • Von Zeit zu Zeit ist die Grafik recht verwaschen. Schärfer war sie in der Dreamcast-Version.



Entfernung • Es ist immer gut, sich solche Kreaturen vom Leib zu halten – leider ist Munition Mangelware.

Die werden sich Kenner der Serie verwundert reiben, wenn sie den Verräter Albert Wesker wiedersehen, der seinen Tod im ersten Teil nur fingiert hat und dank eines Mutationsvirus nun übermenschlich große Kräfte hat. Gut, dass Claire nicht die ganze Zeit alleine

Story-Wendungen freuen können. Zum Beispiel wenn Sie etwa nach der Hälfte der Spielzeit die Rolle Ihres Bruders übernehmen! Wer die Dreamcast-Version schon kennt, wird allerdings keine Überraschungen erleben. Auch die drei neuen Videosequenzen verändern

sigen Animationen. Capcom hat sich alle Mühe gegeben, eine stimmungsvolle Atmosphäre zu schaffen: Dunkle Räume und Gänge, in denen etliche Gefahren lauern, sorgen dafür ebenso wie nebelverhangene Gebäude in den Außen-Levels oder lodernde Brände allerorten. Schreie und seltsame Geräusche verstärken den Grusel-Effekt: Gänsehaut ist garantiert.

Bernd Berheide: So soll ein Action-Adventure aussehen! Story, Atmosphäre, Grafik und Soundtrack sind hervorragend und machen das Spiel zum besten Resident Evil aller Zeiten. Vor allem durch die grausigen Überraschungen wird das Spiel zum Muss für alle Horror-Fans.

Nicht nur die Zombies sorgen für Ärger. Der miese Wesker aus Teil 1 taucht auch wieder auf.

kämpfen muss: Steve Burnside, ein ebenfalls auf der Insel Gefangener, wird sie auf Ihrer Suche nach anfänglichem Zögern unterstützen.

Unerwartete Begegnungen Auch in CODE: Veronica werden Sie sich über einige überraschende

den linearen Spielablauf nicht. Eine positive Überraschung ist aber die opulente 3D-Grafik, die hässliche Brüche der Vorgänger zwischen gerendertem Hintergrund und pixeligen Polygon-Figuren vergessen macht. Endlich harmonisieren die detaillierten Figuren mit den flüs-

RE CODE: Veronica X

Konsole: PlayStation 2
Genre: Action-Adventure
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: –
Besonderheiten:
 Speicherpunkte
 + Dichte Atmosphäre
 + Spannende Story
 + Genialer Sound
 – Wenig innovativ
 – Kameraführung

Grafik: 2,8

Sound: 2,1

Steuerung: 2,7

Das beste Resident Evil aller Zeiten!

Spielspaß: **2,0**



9/2001

gran turismo 3 a-spec

[FAKTEN]

Entwickler: Polyphony Digital Vertrieb: Sony Computer Entertainment Deutschland (SCE)
Preis: Ca. DM 120,- USK: Keine Altersbeschränkung Erscheint: Bereits erschienen Online: www.playstation2.de

Endlich! Konnten wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe nur die japanische Importversion zeigen, hat es die heiß ersehnte **deutsche Version** nun in unser Testcenter geschafft.

Das Warten hat sich gelohnt: **GT 3 ist die neue Genre-Referenz.**



Funkenflug • Zwar existiert kein Schadensmodell, dennoch können schon kleine Fehler die Platzierung gefährden.

Postkutsche • Dieses quietschgelbe Gefährt gehört zu den sechs Formel-1-Rennwagen, die erst freigespielt werden müssen.



Qffensichtlichster Grund hierfür ist die fernsehreife Grafik. Schauen Sie sich eines Ihrer Rennen in der Wiederholung an: Das kommt einer Fernsehübertragung aus gesprochen nahe. Auch der Sound der Boliden lässt sich hören. Jedes Auto, das Sie fahren, röhrt anders. Zum guten Ton gehört natürlich ein schmissiger Soundtrack, der unter anderem mit Songs von Ash oder Lenny Kravitz aufwarten kann.

Unvergleichliches Fahrgefühl

Grafik und Sound machen aber noch keine Genre-Referenz. Wie steht es also mit der Physik und dem Tuning, wie sind die Stre-

cken und welche Autos habe ich zur Auswahl? Das Fahrmodell ist äußerst realistisch und jedes Tuning wirkt sich sofort auf das Fahrverhalten aus. Das wirklich Bemerkenswerte an GT 3 ist aber die Tatsache, dass das Fahrgefühl einfach stimmt. Es gibt so gut wie keine Situation, die man nicht nachvollziehen kann.

Was die Wagen betrifft, hat Polyphony kräftig abgespeckt. Um die 180 Wagen sind von den 600 des Vorgängers übrig geblieben. Rausgefallen sind allerdings meist nur die Gurken, die eh keiner fahren wollte. Unrühmliche Ausnahme: Der schnittige Diablo GT aus der japanischen Version musste aus unerfindlichen Grün-

den dem langweiligen Acura RSX weichen. Von den 20 Strecken dürfen Sie 16 auch in umgekehrter Richtung fahren. Schade, dass auf der einzigen Regenstrecke kein Regen fällt, sondern vor dem Rennen gefallen ist: Die Strecke ist lediglich nass. Eines der wenigen Mankos des Spiels.

Bernd Berheide: Selbst Ubi Softs geniales F1 Racing Championship muss das Siegertreppchen für ein PS2-Spiel räumen. Das Fahrgefühl, welches GT 3 vermittelt, ist einfach unschlagbar. Gran Turismo 3 überzeugt mit einer sauberen Physiksimulation, vor allem aber durch die Fähigkeit, den Spieler direkt ins Renngeschehen zu katapultieren.

Gran Turismo 3

Konsole: PlayStation 2
Genre: Rennsimulation
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: 1 (- 6)
Besonderheiten: -

- + Hyperrealistische Grafik
- + Korrektes Physikmodell
- + Geniales Fahrgefühl
- + Motivierendes Gameplay
- Weniger Autos

Grafik: 1,3

Sound: 1,9

Steuerung: 1,5

Noch nie war Rennfahren auf der Konsole so realistisch!

Spiespaß: **1,4**

ATV Offroad

[FAKTEN]

Entwickler: Rainbow Studios Vertrieb: Sony Computer Entertainment Deutschland (SCE)
Preis: Ca. DM 120,- USK: Keine Altersbeschränkung Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.scee.com/atvoffroad

Schnell, furios, wunderschön und ziemlich dämliche Fahrer: *ATV Offroad* ist bis auf die versauerte Gegner-Intelligenz ein gutes Offroad-Rennspiel. Die furiose Grafik macht das Spiel zur Augenweide und auch die Fahrphysik wird realistisch simuliert. Sogar die Gewichtsverlagerungen der Quad-Fahrer während eines Sprungs machen sich bemerkbar. Die 23 Strecken sind abwechslungsreich und lassen sich in fünf verschiedenen Rennmodi absolvieren. Ob zeitlich begrenzte Stunt-Fahrten, Rennen auf vorgegebenen Kursen oder Querfeld-ein-Checkpoint-Gehetze: Alle Rennen machen süchtig nach noch längeren Sprüngen und noch besseren Zeiten. Wenn Ihnen bloß nicht alle naselang ein Computer-Hirni auf dem Kopf landen würde ... *ATV Offroad* macht den noch vor allem im Multiplayer-Modus Laune.

ATV Offroad

SCULPTURE

Konsole: PlayStation 2

Genre: Rennspiel

Datenträger: 1 DVD

Mehrspieler: 1-4

Besonderheiten: -

- + Klasse Grafik
- + Genaues Physikmodell
- + Super Fahrgefühl
- Dämliche Computergegner
- Dadurch teilweise unfair

Grafik:  1,9
Sound:  2,4
Steuerung:  2,0

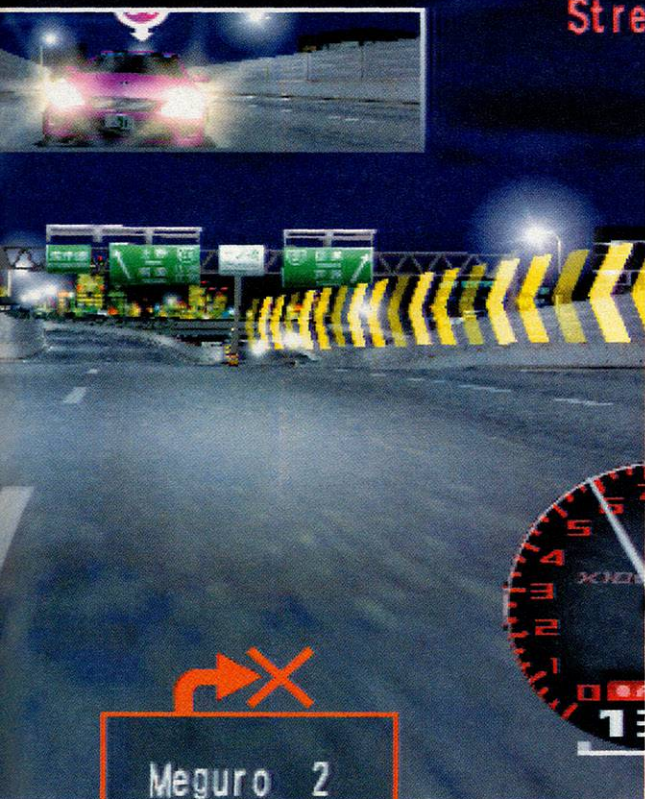
Trotz dummer KI-Gegner ein
spaßiges Rennvergnügen.

Spielspaß: **2,3**

Gedrängel • Harte Positionsfights lassen sich auf den teilweise engen Kurven nicht vermeiden. Dass dabei ein Kollege „abhebt“, auch nicht.



Gefahr im Nacken • Wenn ein gegnerischer Fahrer so nah im Rückspiegel zu sehen ist, helfen meist nur noch fiese Manöver.



Tokyo Xtreme Racer

[FAKTEN]

Entwickler: Crave Vertrieb: Ubi Soft Preis: Ca. DM 120,- USK: Keine Altersbeschränkung
Erscheint: Bereits erschienen Online: www.ubisoft.de

Nachtfahrten können ermüdend sein. Im Falle von *Tokyo Xtreme Racer* ist das in Sachen Grafik leider ebenso. Sie fahren nur nachts, was zu immer gleichen und bald langweiligen, weil tristen Farbwelten auf dem Fernseher führt. Doch kann das Spiel bei den Effekten, zum Beispiel den Reflexionen, punkten. Im Spiel dürfen Sie gegen 400 illegale „Rennstars“ antreten, um schließlich der König der nächtlichen Tokioter Kamikaze-Raser zu werden. Dabei wird nach und nach ein weiterer Teil des Straßennetzes freigeschaltet, auf dem Sie dann „Zivilisten“ abdrängen können, um Ihren Gegnern den Weg zu versperren. *Tokyo Xtreme Racer* taugt zwar nicht zur Verkehrserziehung, die nächtliche Raserei gehört aber zu den spaßigeren Rennvergnügen auf der PS2.

Tokyo Xtreme Racer

SCULPTURE

Konsole: PlayStation 2

Genre: Rennsimulation

Datenträger: 1 DVD

Mehrspieler: 1-2

Besonderheiten: -

- + Realistische Effekte
- + Interaktion mit Gegnern
- + Verwinkelte Strecken
- Fahrten nur nachts
- Teilweise lahm

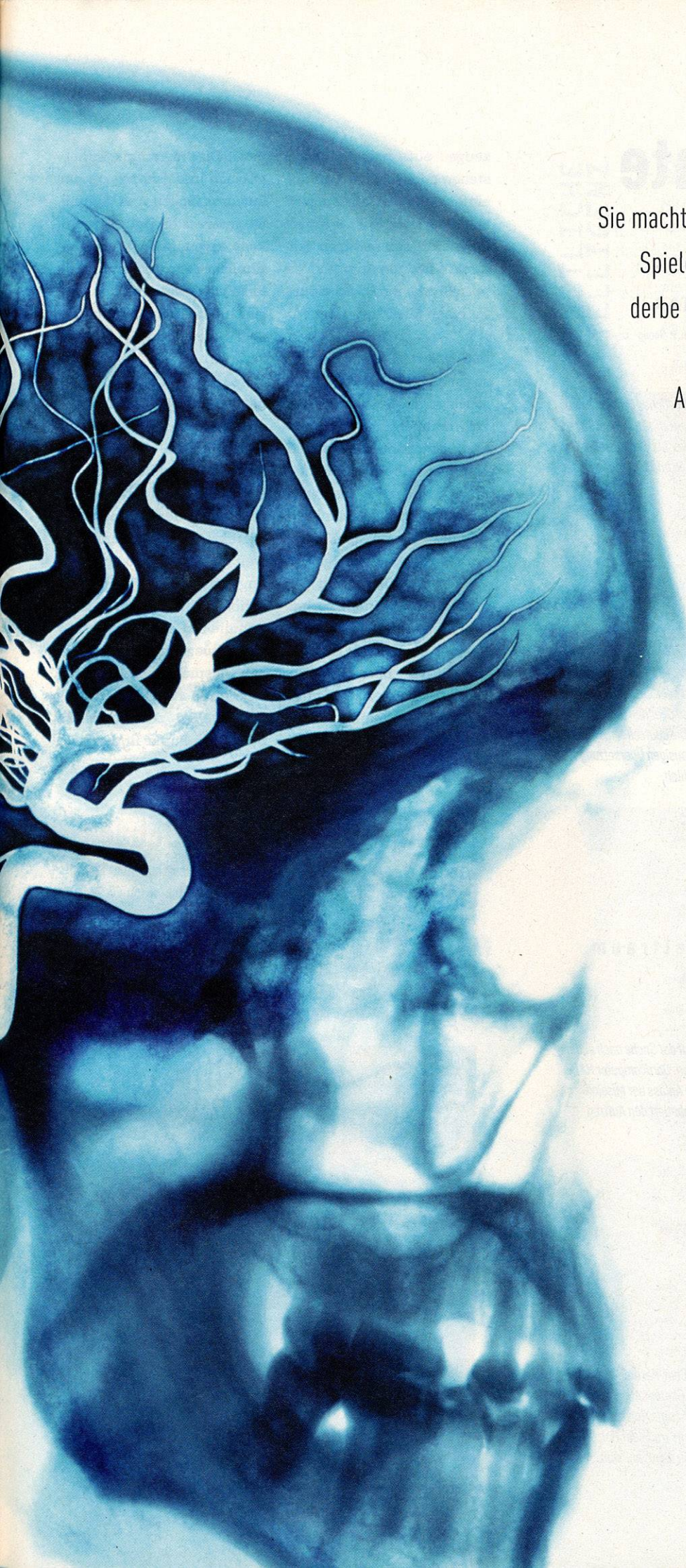
Grafik:  2,1
Sound:  2,4
Steuerung:  2,3

Recht spannende Rennen für
Nachtschwärmer mit Bleifuß.

Spielspaß: **2,6**

Das kognitive Netzwerk





Sie macht die Faszination der meisten Spiele aus, ist oftmals Anlass für derbe Kritik und beschäftigt ganze Heerscharen hoch bezahlter Akademiker. Die **künstliche Intelligenz** war schon immer gleichzeitig **Parade- pferd und Sorgenkind** der Spieleentwickler. Richard Evans von Lion- head erzählt, warum das so bleiben wird.

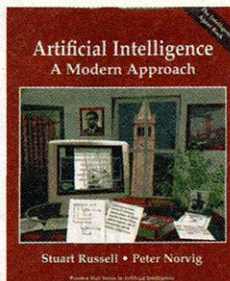
Künstliche Intelligenz ist ein sehr vager Begriff. Solange ein Programm auf ihm unbekannte Situationen halbwegs angemessen reagiert, muss man bereits von Intelligenz sprechen. Richard Evans, der KI-Programmierer von Black & White definiert es mit „Die KI muss entscheiden, was Spielobjekte zu tun haben, während die

Das Versagen der Skripte wird mit **Betrügereien** verschleiert.

Spiel- und die 3D-Programmierung bestimmen, wie sie es zu tun haben.“ Eine der wichtigsten und zugleich eine der schwierigsten Aufgaben einer KI besteht darin, den Weg von Punkt A nach Punkt B zu finden. Wie schwierig das ist, beweisen zeitgenössische Spiele aus der *Command & Conquer*-Reihe: Stets bleiben Fahr-

Intelligente Medien

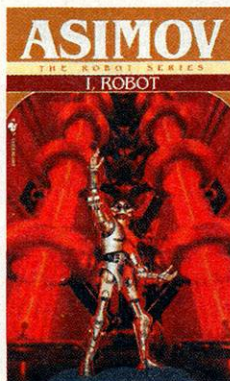
Artificial Intelligence



Autoren: S. Russel, P. Norvig
Preis: DM 130,30
Verlag: Prentice Hall
ISBN: 0131038052

Ein leicht verständliches Lehrbuch und Nachschlagewerk zu sämtlichen Themen der KI. Leider nur in englischer Sprache zu haben und recht teuer.

I, Robot



Autor: Isaac Asimov
Preis: 16,95
Verlag: Spectra Books
ISBN: 0553294385

Amüsante, aber sehr tiefgründige Kurzgeschichten über den praktischen Einsatz der KI. Die deutsche Ausgabe ist wegen der lausigen Übersetzung nicht zu empfehlen.

2001: Odyssee im Weltraum



Regie: Stanley Kubrick
Preis: DM 19,99
Vertrieb: Warner Bros.
ASIN: B00004RLZT

Astronauten auf der Suche nach außerirdischem Leben. Bordcomputer HAL-9000 stellt den Anlass der Mission in Frage und sabotiert den Auftrag der Besatzung.

Chat-O-Mat



Adresse: www.chatomat.de
Herausgeber: 4D Media

Der „virtuelle Chat-Partner“ basiert auf Weizenbaums Chatbot Alice, der einst einen Psychotherapeuten ersetzen sollte. Allerdings treibt der Bot den User eher in den Wahnsinn.

zeuge auf halbem Wege stehen oder scheitern an den einfachsten Vorfahrtsregeln. Ebenso schwierig ist es für ein Programm, den richtigen Zeitpunkt für einen Angriff zu ermitteln oder die Entscheidung für einen Rückzug zu treffen.

Nach Drehbuch Oftmals treffen so genannte Skripte diese Entscheidungen: Sobald eine vom Programmierer festgelegte Situation eintritt oder der Spieler eine bestimmte Handlung tätigt, reagiert das Programm beziehungsweise die von ihm gesteuerten Spielfiguren auf eine ebenfalls festgelegte Weise. Im günstigsten Fall führt dies zu einem vorhersehbaren und damit langweiligen Spielverlauf, da aber selbst bei übersichtlichen Spielideen nahezu unendlich viele Zustände eintreten können, versagen solche Skripte

meist. Die Programmierer helfen sich in dieser Misere damit, dass sie den vom Computer gesteuerten Figuren mehr Ressourcen, mehr Kraft oder Ähnliches zur Verfügung stellen – was zwar die Chancengleichheit erhöht, gleichzeitig aber Spieler mit Sportsgeist verärgert.

Speichermangel Die künstliche Intelligenz soll aus dieser Misere helfen. Aber obwohl einzelne Problemstellungen schon seit Jahrzehnten erforscht werden, ist man von perfekten Ergebnissen noch weit entfernt. Um beim oben angesprochenen Beispiel zu bleiben: Eine einzige Spielfigur, die auf einer mit festen und beweglichen Hindernissen gespickten Landschaft der Größe 128x128 den kürzesten Weg zu einem bestimmten Punkt finden soll,

Baron von Kempelens Schach

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Die erste schriftlich erwähnte künstliche Intelligenz, die sich leider als Betrug herausstellte, war der schachspielende Türke von Baron von Kempelen. Der Erfinder und Illusionist verbarg im Inneren der mit allerlei Mechanik versehenen Holzkiste einen kleingewachsenen Schachspieler. Dieser steuerte die Holzpuppe und erweckte so den Anschein, die Maschine selbst würde Schach spielen.

Hoax • Mit der Schachmaschine wurde von Kempelen berühmter als mit seinen echten Erfindungen.



benötigt bis zu 64 Kilobytes – was bei mehreren Hundert Spielfiguren schnell zu einem Speicherplatz- und damit Geschwindigkeitsproblem wird. In komplexen Spielen hat die KI auch noch andere Dinge

White hat genau definierte Wünsche. Die Dorfbewohner beispielsweise haben die Wünsche: essen, schlafen, tanzen und arbeiten. Die KI entscheidet, welcher Wunsch gerade am stärksten ist und

Glaubwürdige Spielfiguren müssen sich auch falsch verhalten können.

zu erledigen: beispielsweise Nachschub lokalisieren, zwischen Angriff und Flucht entscheiden, langfristige Strategien für das Erreichen des Spielziels errechnen und vieles mehr.

Prioritäten setzen Um den Rechen- und Speicheraufwand in Grenzen zu halten, verwendete Lionhead bei *Black & White* so genannte Wunschlisten. John Evans:

„Jedes Lebewesen in *Black & White* versucht, diesen zu erfüllen. Damit treten andere Teile der KI in Aktion: die Entscheidung, wie der größte Wunsch am sinnvollsten zu erfüllen ist und die Routenplanung. Um Speicherplatz zu sparen, gibt es für die Dorfbewohner nur sehr wenige Hindernisse und optimale Wege müssen sie auch nicht finden. Hauptsache, sie kommen an. Dennoch kann selbst ein so einfaches Modell scheitern. Ein Siedler, der Hunger hat, holt sich sei-

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Black & White

Mit der ausgezeichneten Routenplanung (die Kreatur und sämtliche Siedler kommen stets an ihren Zielen an) und dem Erlernen und Bewerten neuer Verhaltensweisen durch die Kreatur kann *Black & White* durchaus mit seiner KI prahlen. Im Normalfall ist die Bewertung von Objekten ein Teil der künstlichen Intelligenz – die zahlreichen Spieler, die ihre Kreatur falsch erzogen haben, klagen nun über eine schlechte KI.



Echte Intelligenz • Richard Evans ist der Kopf hinter den zahlreichen KI-Routinen von *Black & White*. Dass seine Arbeit nicht immer auf Begeisterung stößt, weiß er.



KÜNSTLICHE
INTELLIGENZ

Pong

Den Schläger immer genau auf Ballhöhe zu halten, ist für den Computer kein Problem. Eine für die 70er-Jahre erstaunlich fortgeschrittene KI sorgte dafür, dass der Computergegner unnötige Fehler machte und so Spielspaß aufkommen konnte. Leider waren die Fehler rein zufällig. Gewinnstrategien konnte man daher nicht entwickeln. Die ersten Versionen von *Pong* verzichteten übrigens auf einen Computergegner.



Minimal • Sehr viel weniger Spiel ist kaum denkbar. Dennoch leitete Pong den Siegeszug der Unterhaltungselektronik ein.

KÜNSTLICHE
INTELLIGENZ

Creatures

Creatures simuliert das Leben als solches. Ein komplexer, genetischer Algorithmus passt neue Norn-Generationen immer besser an die Umwelt an, gleichzeitig müssen die Norns aber selbstständig erlernen, was gut und was schlecht für sie ist. Dieses Erlernen der richtigen Verhaltensweisen und die Anpassung an äußere Gegebenheiten ist eines der wenigen Beispiele für gelungene KI in Unterhaltungssoftware, aufgrund der mangelnden Interaktivität ist *Creatures* aber kein Spiel.



Wissbegierig • Die Neugier der Norns sorgt dafür, dass sie die Eigenschaften jedes Objekts schnell begreifen.

ne Nahrung im Lager. Ist das Lager leer, geht er aufs Feld und holt neue Nahrung. Bemerkt er auf dem Weg zum Feld wieder, dass er Hunger hat, wird er zurück ins Lager laufen, dieses leer vorfinden, wieder zum Feld wollen und irgendwann in dieser Endlosschleife verhungern.“

Vom Spieler lernen Der Aufwand für die Kreaturen ist ungleich größer – allerdings gibt es davon auch nur sehr wenige. Evans: „Wir verwenden sehr viele Ressourcen dafür, dass sich die Kreaturen glaubwürdig verhalten. Dazu gehört eine möglichst optimale Routenplanung ebenso wie gelegentliches Fehlverhalten. Schließlich sollen die Tiere ja menschlich unvollkommen sein. Außerdem können diese Spielfiguren auch lernen. Dazu wird einfach die Wunsch-

liste mit allen denkbaren Verhaltensweisen erweitert. Wie stark die einzelnen Wünsche der eigenen Kreatur in einer bestimmten Situation sind, bestimmt der Spieler durch Bestrafung und Belohnung. Bei den computergesteuerten Kreaturen ist dies fest vorgegeben. Die Aufgabe der KI ist es nun, die Situation der Kreatur genau zu ermitteln.“

Die Zukunft hat begonnen Einen wichtigen Schritt für noch weiter entwickelte künstliche Intelligenzen sieht Richard Evans bereits gemacht: „Zukünftige KIs werden untereinander in Verbindung stehende Spielfiguren verwenden, um deren gemeinsame Ziele abzustimmen und sie werden sich außerdem ein Bild von ihren Gegnern machen, um deren Verhalten vorherzusehen.“ In dem Echtzeitstrate-

KÜNSTLICHE
INTELLIGENZ

Conflict Zone

Der PC übernimmt die Rolle mehrerer Generäle, baut Basen und Armeen auf, plant Angriffe und Verteidigung, beobachtet den Spieler und reagiert ausgesprochen geschickt auf jede einzelne Veränderung. Sobald er eine Schwachstelle sieht, greift er genau dort an und schreckt dabei auch vor Scheinangriffen nicht zurück. Auf Wunsch greift der Computer sogar dem Spieler unter die Arme. Vor allem dank der fairen Ausgangssituation aller Kontrahenten ist *Conflict Zone* ein erster Schritt in die Zukunft der KI.

Realistisch • Die ausgeklügelte KI sorgt immer wieder für böse Überraschungen. Zeigt der Spieler Schwäche, hat dies verheerende Auswirkungen.



giespiel *Conflict Zone* errechnen einzelne Einheiten gemeinsam den für sie besten Weg zu einem Ziel und warten aufeinander. Auch versucht der Computer, im Verhalten des Spielers Muster zu erkennen und so dessen Angriffsstrategien vorherzusagen. Christophe Meyer, der Projektleiter von *Conflict Zone* und Forscher der französischen Militärforschungseinrichtung MASA bekannte, dass „die gleichen Algorithmen, die wir in *Conflict Zone* verwenden, schon seit langer Zeit vom Militär verwendet werden, um die Strategien feindlicher Parteien zu antizipieren.“

Undankbare Arbeit Richard Evans ist einer der wichtigsten und dennoch einer der am wenigsten bekannten Programmierer von *Black & White*. Dass sich das nicht ändern wird, ist ihm bewusst: „Das Frustrierende an der Program-

In Zukunft wird das Spiel das Verhalten seines Nutzers analysieren.

mierung einer künstlichen Intelligenz ist, dass niemand die Arbeit schätzt. Verhält sich eine Spielfigur in einem Ego-Shooter perfekt, dann wird sofort behauptet, das Programm würde betrügen. Und da der schnellste Weg zwischen zwei Punkten oftmals kurvenreicher ist, als der Spieler annimmt, wird dem Spiel Dummheit unterstellt. Verhält sich die Kreatur in *Black & White* so, wie man es ihr beigebracht hat und nicht so, wie man es gerne hätte, wird das Programm verantwortlich gemacht. Weder das intelligenteste noch das ‚menschlichste‘ Programm wird es allen recht machen können.“

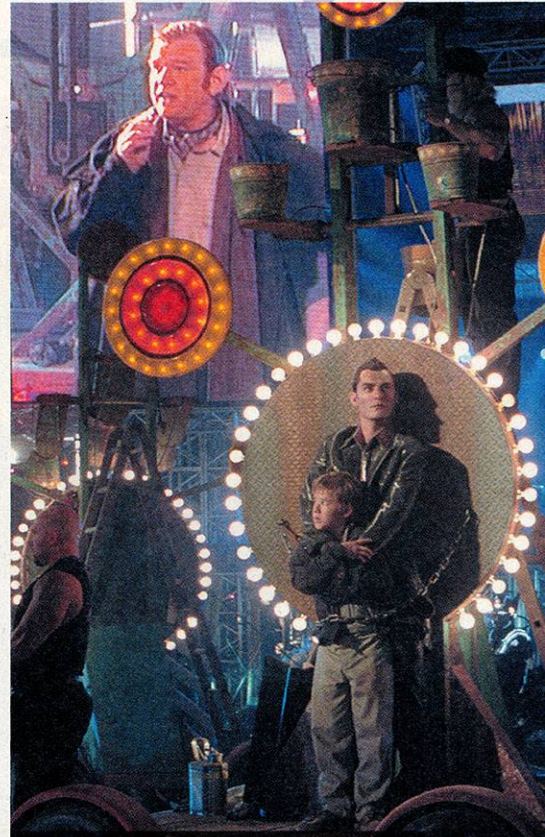
HARALD WAGNER

Der neue Spielberg-Film: A.I. – Künstliche Intelligenz

[FAKTEN]

Genre: Drama Starttermin: 13.9.2001
Darsteller: Haley Osment, Jude Law, William Hurt
Regie: Steven Spielberg Verleih: Warner Bros.
Daten: 143 Min., FSK ab 12 Online: www.a-i-derfilm.de

In einer Zeit, in der die Bodenschätze zur Neige gehen, entwickelt sich die Technologie mit astronomischer Geschwindigkeit. Wohnungen werden überwacht, Nahrung stammt aus dem Reagenzglas. Und als Hausangestellte arbeiten keine Menschen, sondern Maschinen. Gartenarbeit, Haushalt, Gesellschaft in einsamen Stunden – für alles gibt es Roboter. Gefühle sind die letzte Hürde der Roboter. Sie werden als ausgereifte Haushaltsgeräte angesehen – Emotionen gesteht man ihnen nicht zu. Aber weil so viele Eltern noch immer auf ihre Genehmigung zur Fortpflanzung warten, gibt es Nachfrage. Cybertronics Manufacturing hat das Angebot: David (Haley Joel Osment). David ist die erste künstliche Intelligenz, die auf Liebe programmiert ist. Zu Testzwecken wird er von Henry Swinton (Sam Robards) und seiner Frau Monica (Frances O'Connor) adoptiert. Er fühlt sich weder von den Menschen noch von den Maschinen verstanden – Geborgenheit bietet ihm nur sein Supertoy-Teddybär, mit dem David sich aufmacht, seinen Platz im Leben zu finden. Im Gegensatz zu seinen Vorgängermodellen kann er Informationen und Bilder tatsächlich so aufnehmen und verarbeiten, dass er sich sehr menschlich verhält. Und er setzt diese Eindrücke in Gefühle um. Er fängt an, über seine eigene Existenz nachzudenken. Er entdeckt eine Welt, in der der Unterschied zwischen Roboter und Maschine unüberbrückbar groß und dennoch kaum wahrnehmbar erscheint.

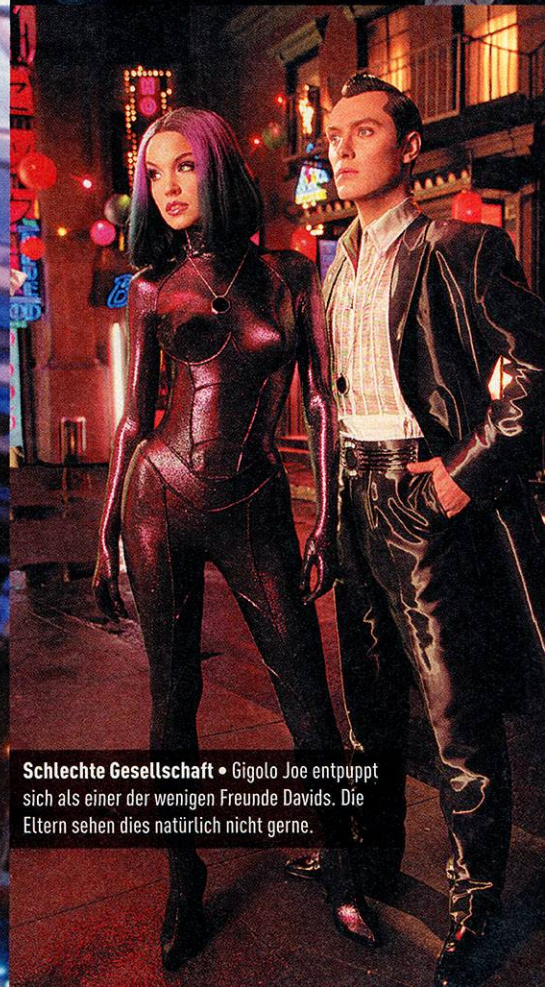


Zwei für das Eine • Diese beiden haben nur eine einzige Aufgabe zu erfüllen. Denn wie üblich ist auch in der Roboterentwicklung Sex die treibende Kraft.

Männerfreundschaft • David unterscheidet sich nicht nur optisch von seinen Vorgängermodellen. Seine Gefühle machen ihm das Abstand halten aber schwer.



Fotos: © Warner Bros.



Schlechte Gesellschaft • Gigolo Joe entpuppt sich als einer der wenigen Freunde Davids. Die Eltern sehen dies natürlich nicht gerne.

Iust auf hightech

Dann sind Sie hier richtig! Monat für Monat finden Sie an dieser Stelle die **witzigsten**, **stilvollsten** und **innovativsten Spielzeuge** für Technik-Freaks.

G-Shock-Handy

Casio hat mit dem C409CA ein neues Handy vorgestellt, das das Design der berühmten G-Shock-Armbanduhren adaptiert. Mittels des Farbdisplays werden sogar die Zeiger der diversen G-Shock-Modelle nachgeahmt. Wie auch die Uhren ist das Mobiltelefon wasserdicht und durch nichts zu erschüttern. Ein Verkauf in Europa ist vorerst nicht geplant.

Hersteller: Casio Preis: Noch nicht bekannt
Erscheint: Nicht geplant Online: www.casio.co.jp



Casio C409CA • Das Outdoor-Handy zeichnet sich durch sein markantes Design aus.

Diesen Monat :

LUSTOBJEKTE

Casio C409CA	S. 90
Siemens ME45	S. 90
SoundZwear	S. 91

FILMSZENE KINO

Alle Kinostarts im August	S. 93
Planet der Affen	S. 92
The Score	S. 93
Final Fantasy	S. 93

FILMSZENE DVD

The Cell	S. 94
Armageddon - Sp. Edition	S. 95
Das Schweigen der Lämmer	S. 95
Schatten der Wahrheit	S. 95
Weitere DVD-Neuheiten	S. 95

Siemens' neues Flaggschiff

Das ME45 ist das erste Siemens-Handy, das den EMS-Standard unterstützt und damit Bilder und Töne herstellerübergreifend austauschen kann. Mit GPRS, WAP 1.2 und dem großen Display eignet sich das Gerät bestens zum Surfen im Netz. Wie ein echtes Outdoor-Handy ist das Leichtgewicht (99 g) gegen Staub, Stöße und Spritzwasser geschützt. Zum Erscheinungstermin soll eine breite Zubehörpalette bereits vorhanden sein, beispielsweise ein MP3-Player mit USB-Anschluss.

Hersteller: Siemens **Preis:** Noch nicht bekannt
Erscheint: 3. Quartal 2001 **Online:** www.siemens.de

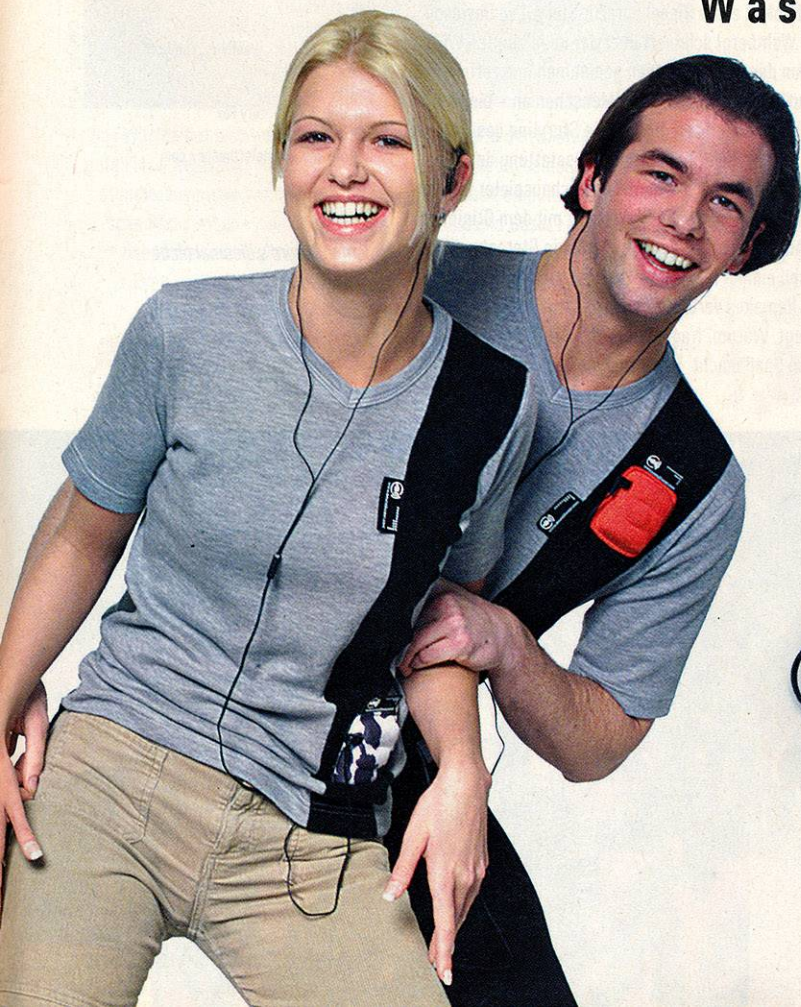


Siemens ME45 • Ob sich das Outdoor-Design in der gehobenen Preisklasse durchsetzen kann, darf bezweifelt werden.

Waschbarer MP3-Player

Noch in diesem Sommer will Denon unter der Marke sound2wear einen MP3-Player vorstellen, der sich gewaschen hat. Bei 30° Celsius und ohne Reinigungsmitteln lässt sich das so genannte Wearable problemlos säubern. Mit Klettunkten kann der Player in oder an der Kleidung befestigt werden. Die 64 MB bzw. 128 MB RAM sind fest eingebaut; Daten gelangen per Kabel vom PC in den Speicher.

Hersteller: Denon **Preis:** Noch nicht bekannt **Erscheint:** 3. Quartal 2001
Online: www.sound2wear.de



sound2wear • Den Player gibt es in zahlreichen unterschiedlichen Designs, die passenden Shirts sind aufpreispflichtig.

Abgestürzt • Astronaut Davidson wird zum unfreiwilligen Revolutionär.

planet der affen

Fotos: 20th Century Fox

Wir erinnern uns: Im Jahre 1968 krachte Astronaut Charlton Heston nach einer missglückten Mission im Weltall auf einen von Affen bevölkerten Planeten. Die Primaten waren nicht nur erstaunlich intelligent, sondern hatten nebenbei auch die menschlichen Bewohner versklavt. Der gesellschaftskritische Sci-Fi-Streifen avancierte schnell zum Kult-Film und zog drei durchwachsene Sequels nach sich. 33 Jahre danach wagt sich *Batman*-Regisseur Tim Burton an den schwierigen Stoff und setzt den *Planet der Affen* mit moderner Tricktechnik in neues Licht. Übrigens nicht ganz ohne Probleme, wie ein amüsanter Zwischenfall zeigt: In der ersten Drehbuchfassung war eine Liebeszene zwischen Hauptdarsteller Mark Wahlberg (*Boogie Nights*) und einer Affen-Frau vorgesehen. Das Studio zeigte sich

entsetzt und schob der Idee mit Hinblick auf den Jugendschutz sofort einen Riegel vor. Zur Story: Leo Davidson (Mark Wahlberg) schmiert über der unbekannten Welt ab, wird von den Affen gefangen genommen und zettelt eine Revolution der unterdrückten Menschen an – bis hier hält sich das Remake noch grob an die Storyline des Originals, danach nicht mehr. Die perfekte Ausstattung des Films, das rasante Tempo und motivierte Schauspieler trösten aber über die inhaltliche Diskrepanz mit dem Original hinweg. Auch wenn sich der Film häufig in Stereotypen verliert und einmal mehr beweist, dass sich Hollywood mit guten Remakes verteuftelt schwer tut, sind 15 Mark gut angelegt. Warum, fragen Sie sich? Weil *Planet der Affen* einfach Spaß macht. Popcorn-Kino vom Feinsten.

[FAKTEN]

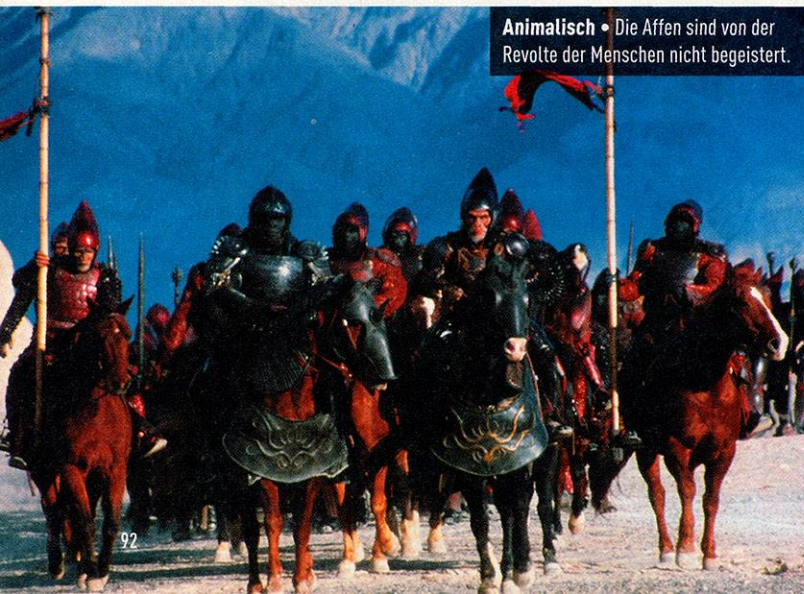
Genre: Action
Starttermin: 30.8.2001
Darsteller: Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter
Regie: Tim Burton
Verleih: 20th Century Fox
FSK: Ab 12 Jahren
Online: www.planetoftheapes.com

Zum Kult wird's diesmal nicht ganz reichen.

1,9

Animalisch • Die Affen sind von der Revolte der Menschen nicht begeistert.

In Kampfontur • Die Flucht der Sklaven endet in einem finalen Showdown.



The Score

Foto: Constantin



Juwelendieb Nick Wells (Robert de Niro) hat fertig: Nach einer erfolgreichen Karriere im Beschaffungsbusiness will er sich mit Freundin Diane (Angela Bassett) zur Ruhe setzen. Nicks Partner Max (Marlon Brando) ist allerdings gerade ziemlich pleite und von der Idee gar nicht begeistert. Also schlägt er Nick einen letzten Deal vor: In einem gut bewachten Gebäude des Zolls lagert ein sündhaft teures Zepher. Zusammen mit dem undurchsichtigen Jackie (Edward Norton) soll Nick den größten Coup seines Lebens landen. Regisseur Frank Oz (*In & Out*) inszenierte einen spannenden Thriller der alten Schule mit einer blendend aufgelegten Starbesetzung. Anschauen!

[FAKTEN]

Genre: Thriller
Starttermin: 9.8.2001
Darsteller: Robert de Niro, Edward Norton, Marlon Brando
Regie: Frank Oz
Verleih: Constantin
FSK: Ab 12 Jahren
Online: www.thescoremovie.com

Packender Krimi
 mit Humor.

2,0

Final Fantasy – Die Mächte in Dir

Foto: Columbia



Das Warten hat sich gelohnt: Aki Ross macht auch in der finalen Fassung eine gute Figur. Regisseur Hironobu Sakaguchi präsentiert in seinem Film, dank der atemberaubenden Animationen ein Muss für jeden Computer-Freak, eine epische Story um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Fiese Alienhorden haben die Erde überfallen und können nur noch von der Eliteneinheit „Deep Eyes“ gestoppt werden. Na dann mal los ... Wie dem auch sei: Fest steht jedenfalls, dass *Final Fantasy* die beste Spiele-Verfilmung aller Zeiten ist. Da kann auch *Lara Croft: Tomb Raider* nicht ganz mithalten.

[FAKTEN]

Genre: Science-Fiction
Starttermin: 23.8.2001
Regie: Hironobu Sakaguchi
Verleih: Columbia
FSK: Ab 12 Jahren
Online: www.final-fantasy-der-film.de

Wow! Wer sehen will, was
 Computer alles können,
 kommt um *Final Fantasy*
 nicht herum.

1,8

newsticker

Der neue Film von **Quentin Tarantino** verzögert sich. Grund: Hauptdarstellerin Uma Thurman ist schwanger.

Robert Redford wird politisch. Der Schauspieler kritisierte die Umweltpolitik von Präsident Bush und nannte den Republikaner „ignorant“.

Der befürchtete **Streik der Schauspieler** bleibt aus. In letzter Minute einigten sich beide Parteien auf mehr Lohn für die darstellenden Künstler.

Sylvester Stallone will aus der erfolgreichen **Rocky-Reihe** ein Musical machen. Hoffentlich singt er nicht selbst ...

Jetzt also doch: **Pierce Brosnan** wird auch im nächsten Bond-Film den Agent mit der Doppelnulle verkörpern. Damit ist Russel Crowe aus dem Rennen.

Hugh Grant soll im zweiten Teil der **Harry Potter-Reihe** den eifigen Zauberlehrer Lockhart spielen. Wir warten zunächst gespannt auf den Auftakt der Serie.

Aber bitte meine Damen! **Mariah Carey** und **Mira Sorvino** prügeln sich unlängst am Set zu ihrem gemeinsamen Film *Wise Girls*. Den Auftakt machte Carey, die einen Salbstreuer auf ihre Kollegin feuerte, Sorvino wiederum reagierte mit handfesten Schlägen. Ob das besonders weise war, Mädels?

Der **Final Fantasy**-Film ist in den USA mäßig gestartet. Gerade mal 11,5 Millionen Dollar spielte der Streifen am ersten Wochenende ein. Kann nur besser werden.

Weitere Kinostarts

Titel: Sweet November
Starttermin: 2.8.2001
Darsteller: Keanu Reeves, Charlize Theron
Regie: Pat O'Connor
Genre/Verleih: Komödie/Tobis
Online: www.sweetnovember.net

Titel: Dr. Dolittle 2
Starttermin: 9.8.2001
Darsteller: Eddie Murphy,
Regie: Steve Carr
Genre/Verleih: Komödie/20th Century Fox
Online: www.drdoilittle2.de



Titel: Alles über Adam
Starttermin: 16.8.2001
Darsteller: Stuart Townsend, Kate Hudson
Regie: Gerard Stembridge
Genre/Verleih: Komödie/Concorde
Online: www.concordefilm.de

Titel: Get Carter
Starttermin: 16.8.2001
Darsteller: Sylvester Stallone, Rachael Leigh Cook
Regie: Stephen T. Kay
Genre/Verleih: Thriller/Warner
Online: www.getcartermovie.com

Titel: Mexican
Starttermin: 16.8.2001
Darsteller: Julia Roberts, Brad Pitt
Regie: Gore Verbinski
Genre/Verleih: Thriller/Helkon
Online: www.mexican-derfilm.de

Titel: Bridget Jones
Starttermin: 23.8.2001
Darsteller: Renée Zellweger, Hugh Grant
Regie: Sharon Maguire
Genre/Verleih: Komödie/
 United International
Online: www.uip.de



Titel: Ran an die Braut
Starttermin: 23.8.2001
Darsteller: Kirsten Dunst, Ben Foster
Regie: Tommy O'Haver
Genre/Verleih: Komödie/Concorde
Online: www.concordefilm.de

Wahnsinn • In seiner perversen Gedankenwelt wird Carl Stargher zur Verkörperung des Bösen.

the cell

Fotos: Kinowelt

[FAKTEN]

Genre: Thriller
DVD-Start: 28.8.2001

Vertrieb: Kinowelt

Darsteller: Jennifer Lopez, Vince Vaughn

Regie: Tarsem Singh

Daten: 103 Min., FSK ab 16 Jahren/
ab 18 Jahren

Special: Trailer, Filmografie, Audiokommentar,
Dokumentationen, Deleted Scenes, Isolierte
Filmmusik, Interaktive Tests

Ton: Englisch (Dolby 5.1), Deutsch (Dolby 5.1)

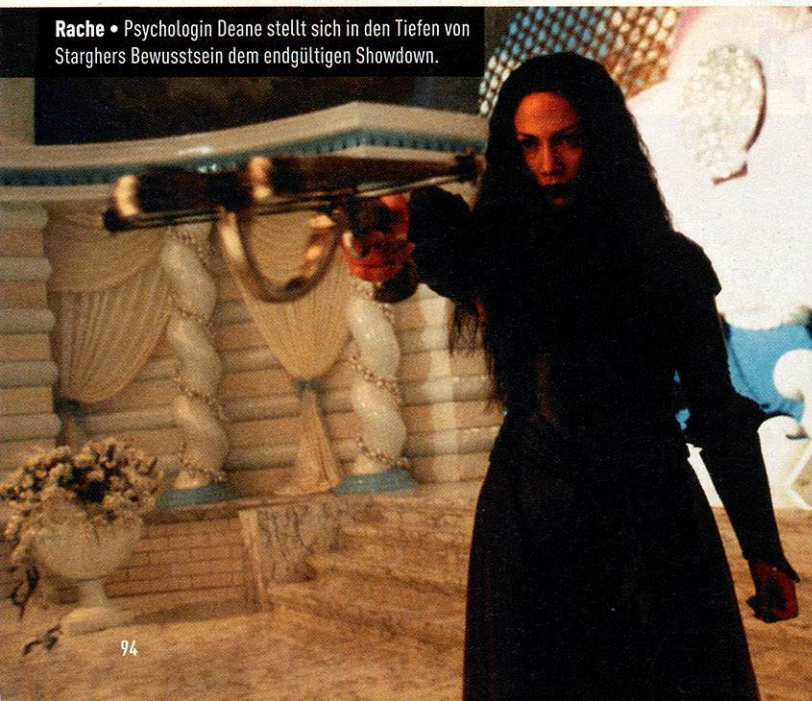
*Satter Adrenalin-Trip
in edler Verpackung.*

2,0

Schon mal in der Gedankenwelt eines Serienkillers gewesen? *The Cell* lädt ein zu diesem Horrortrip durch das menschliche Bewusstsein irgendwo zwischen kranker Fantasie und komplettem Wahnsinn. Carl Stargher (Vincent D'Onofrio) hat es auf junge Frauen abgesehen und obwohl FBI-Agent Peter Novak (Vince Vaughn) ihn zur Strecke bringen kann, nimmt er das Geheimnis um den Aufenthaltsort des letzten Opfers mit ins Koma. 40 Stunden hat der Bundesagent Zeit, bis die Zelle der jungen Frau mit Wasser voll gelaufen ist. In seiner Verzweiflung wendet sich Novak an die attraktive Psychologin Catherine Deane (Jennifer Lopez). Mit einem neuartigen Verfahren will sie in die Gedankenwelt des komatösen Killers eindringen und dort nach einem Hinweis auf das Versteck suchen. Schnell wird ihr klar, dass sie dadurch

selbst in den Wahnsinn getrieben werden könnte – denn Stargher erwartet Sie bereits und wie es scheint, kennt er sich in seinen eigenen Gedanken bestens aus. Seien wir ehrlich: So originell die Story von *The Cell* auch ist, so unlogisch tapst sie an manchen Stellen daher. Dafür ist der Film grandios fotografiert und baut trotz der Logikfehler eine beklemmende Atmosphäre auf. Spätestens auf DVD sollte man ihn also gesehen – oder besser noch, gekauft – haben. Den Silberling gibt's wahlweise in FSK 18 oder 16, das aufwendige Bonusmaterial bleibt aber bei beiden Versionen gleich. Dank Audiokommentar und Dokumentationen fällt ein Blick hinter die Kulissen dieses bildgewaltigen Streifens leicht, die interaktiven Tests sind ein nettes Gimmick und die isolierte Musikspur könnte ruhig Schule machen. So macht DVD Spaß.

Rache • Psychologin Deane stellt sich in den Tiefen von Starghers Bewusstsein dem endgültigen Showdown.



Gefangen • Innerhalb von 40 Stunden füllt sich die Zelle des letzten Opfers mit Wasser – bis zum Tod durch Ertrinken.





Das Schweigen der Lämmer – Special Edition

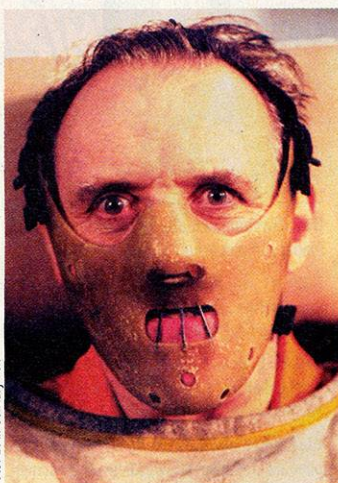


Foto: 20th Century Fox

Und noch ein Serienkiller. Auf einer prima ausgestatteten DVD darf Jodie Foster nun auch in digitaler Qualität dem verrückten Buffalo Bill nachjagen und sich von Anthony Hopkins psychoanalysieren lassen. Ein sehr guter Film auf einer sehr guten DVD. Das sollte eigentlich in keiner Sammlung fehlen.

[FAKTEN]
Genre: Thriller
DVD-Start: 2.8.2001
Vertrieb: 20th Century Fox
Darsteller: Jodie Foster, Anthony Hopkins
Regie: Jonathan Demme
Daten: 118 Min., FSK ab 16 Jahren
Special: Making-of, Trailer, TV-Spots, Anthony-Hopkins-Telefonnachricht, Deleted Scenes, Galerien, Booklet
Ton: Englisch (Dolby 5.1), Deutsch (Dolby 5.1)

Einer der besten Filme der 90er in Top-Qualität.

1,9

Weitere DVD-Neuheiten

Kalifornia	2.8.2001
Sex oder Storb	4.8.2001
Nurse Betty	7.8.2001
Gripholm	14.8.2001
Zurück zu dir	23.8.2001
Full Metal Jacket	23.8.2001
Shining	23.8.2001
Uhrwerk Orange	23.8.2001
Lolita	23.8.2001
Die glorreichen Sieben – Special Ed.	23.8.2001
Long Raiders	23.8.2001
Vera Cruz	23.8.2001
101 Dalmatiner	30.8.2001
102 Dalmatiner	30.8.2001
Con Air – Special Edition	30.8.2001
Der Pferdeflüsterer – Special Ed.	30.8.2001
The Rock – Special Edition	30.8.2001
Meine Braut, ihr Vater und ich	August 2001

Armageddon – Special Edition

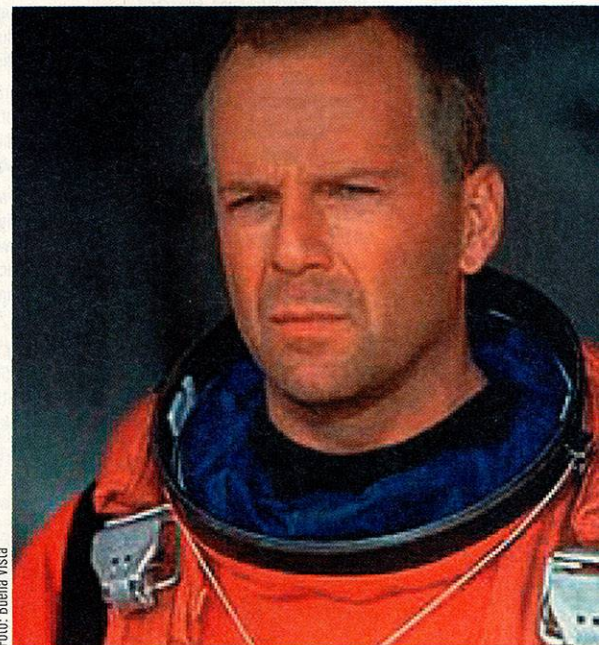


Foto: Buena Vista

Auf zwei DVDs retten Bruce Willis und Ben Affleck die Welt doch gleich doppelt so schön. Bonusmaterial bis zum Abwinken und eine exzellente Bild- und Tonqualität würden diese Special Edition zu einem „Must Have“ machen – wenn ein Audiokommentar dabei wäre. Dass der mit Spezialeffekten vollgestopfte Katastrophenfilm recht ansehnlich ist, dürfte eigentlich bekannt sein.

[FAKTEN]
Genre: Action
DVD-Start: 30.8.2001
Vertrieb: Buena Vista
Darsteller: Bruce Willis, Ben Affleck
Regie: Michael Bay
Daten: 130 Min., FSK ab 12 Jahren
Special: Deleted Scenes, Drei Features, Making-of, Trailer, Musikvideo, Stoyboards, Design-Galerie
Ton: Englisch (Dolby 5.1), Deutsch (Dolby 5.1)

Netter Film, gute DVD, kein Audiokommentar – schade!

2,2

Schatten der Wahrheit



Foto: 20th Century Fox

Harrison Ford und Michelle Pfeiffer sind die Zugpferde des Mystery-Thrillers von Robert Zemeckis, der damit eigentlich nur die Drehpause von *Cast Away* überbrücken wollte. Angesichts dieser Tatsache ist der Streifen durchaus ansehnlich, auch wenn er nicht die Qualität von *Sixth Sense* erreicht.

Solider Grusel ohne den ganz großen Kick.

2,5



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 Cell	Kinowelt
2	NEU	Vertical Limit	Columbia
3	NEU	Road Trip	Kinowelt
4	5	Buffy - Im Bann der Dämonen: Season 2	Fox
5	4	Sieben – Platinum Edition	VCL
6	6	Final Destination	Kinowelt
7	NEU	Matrix	Warner
8	1	The 6th Day	Paramount
9	8	Dinosaurier	Disney
10	10	Gladiator – Collector's Edition	Paramount

GLOSSAR

TECHNIK

Algorithmus: Methodischer, nach einem sich wiederholenden Schema ablaufender Rechenvorgang. Aufgaben, deren Lösungsverfahren sich durch einen Algorithmus beschreiben lassen, können mithilfe eines Rechners gelöst werden.

Benchmark: Programm, mit dessen Hilfe die Rechengeschwindigkeit 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.

Genetischer Algorithmus: Algorithmus, der aus verschiedenen Lösungen einer Aufgabe immer

neue Lösungen ermittelt (Verbesserung). Nur besonders „fitte“, also gute Lösungen werden für die Berechnung neuer Lösungen verwendet (Selektion). Zufällige neue Lösungen sind ebenfalls möglich (Mutation).

Motion-Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungsabläufe einer Person auf den Rechner übertragen werden, um eine möglichst realitätsnahe Darstellung zu gewährleisten.

Overclocking: Manuelle Erhöhung der Taktfrequenz einzelner Bauteile wie z. B. der Grafikkarte.

Plug-In: Optionale Programm-Module, die eine Software um bestimmte Funktionen erweitern.

Rendering: Prozess, bei dem die im Speicher befindlichen Daten in ein realistisches Bild auf dem Monitor umgewandelt werden.

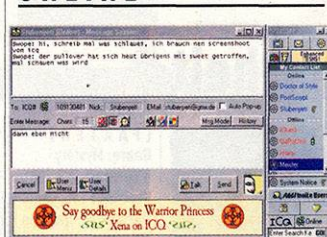
Routenplanung: Algorithmus, der einen gültigen, möglichst optimalen Weg zwischen zwei Orten bestimmt. Auch Tourenplanung oder Wegfindung genannt.

Springboard: Erweiterungssteckplatz für PDAs. Beim Einstecken des Springboards wird die darauf enthaltene Software automatisch aktiviert.

Third-Party-Entwickler: Bezeichnung für unabhängige Konsolenspielerentwickler.

Für Sie kurz und knapp erklärt: **wichtige Fachbegriffe**, aufgegliedert in die drei Themengebiete **Technik**, **Online** und **Spiele**.

ONLINE



ICQ: Ausgesprochen „I seek you“. Freeware-Programm, das Message-, Filetransfer- und Chatfunktionen beinhaltet. Jeder ICQ-User erhält eine so genannte UIN zugeteilt. Mit dem Programm können Sie auch feststellen, ob ihre Freunde oder Bekannten gerade online sind. Voraussetzung ist, dass diese ICQ ebenfalls auf ihrem PC installiert haben. Download bei <http://icq.com>.

UIN: „Universale Internet Nummer“. Die „Telefonnummer“ der ICQ-User.

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 Spieles eingegeben werden und dem Spieler unfaire Vorteile verschaffen.

Clanwar: Duelle, 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.

KI: Künstliche Intelligenz. Indiziert, wie „clever“ sich der Computergegner während des Spiels verhält.

NSC: „Nicht-Spieler-Charakter“. Bezeichnung für alle von der KI gesteuerten Charaktere, vor allem in Rollenspielen.

Skill: Das Können, die Fertigkeiten eines Spielers.

Quest: Eine dem Spieler zugewiesene Aufgabe, deren Erfüllung üblicherweise eine Belohnung beinhaltet.

Squad: Gruppe eines Teams, das z. B. für einen Angriff auf die gegnerische Fahne gebildet wird. Siehe Capture the Flag.

IMPRESSUM

Abonnement: Game On! kostet im Abonnement DM 46,- (Ausland DM 70,-) / Österreich € 348,-

Anschrift des Abo-Service: Redaktion „Game On!“ • Kundenservice:

Computec Abo-Service • Postfach 1129 • 23612 Stockelsdorf

Abo-Telefon: 0451-4906-700

Abo-Fax: 0451-4906-770

Abo-E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:

Leserservice GmbH • St. Leonharder Straße 10 • A-5081 Anif

Telefon: 06246/882-882 • **Fax:** -5277

E-Mail: lgenser@leserservice.at

Abonnementpreis für zwölf Ausgaben: € 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 Ploog

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer,

Nicole Schütz, Claudia Brose

Art Director: Andreas Schulz

Layout: Hansgeorg Hafner, Roland Gerhardt

Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Artwork: © Remedy Entertainment/Take 2

Foto: © 2000 Candee Vasan/Stone

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 AG

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

E-Mail: info@cms.computec.de

Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szeimeit (V.i.S.d.P.)

Anzeigenverkaufsleitung: Ina Schubert

Es gelten die Mediadata 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

Zugeordnetes Vertriebskennzeichen:

VKZ-Nr.: B 54295

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Game On! 10/2001 erscheint am 5.9.2001



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	☐	☐	☐
Spielerferenzen	☐	☐	☐
Glossar	☐	☐	☐
Charts	☐	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐	☐

Welche Angaben vermissen Sie im Wertungskasten?

Welche Angaben vermissen Sie im Testcenter?

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?

Was wünschen Sie sich für www.game-on.de?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Aktuelle Nachrichten	☐	☐	☐
Artikel aus dem Heft	☐	☐	☐
Online-Features	☐	☐	☐
Mods, Maps, Skins, Levels	☐	☐	☐
Patches, Bugfixes, Updates	☐	☐	☐
Spieledemos	☐	☐	☐
Chats mit der Redaktion	☐	☐	☐
Screenshots	☐	☐	☐

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



F1 2001

HAT SCHUMI DIE WM SCHON SICHER? WAHRSCHEINLICH. KANN F1 2001 ABER GRAND PRIX 3 DIE DIGITALE WELTMEISTERSCHAFT STREITIG MACHEN? MÖGLICH. DENN MIT AKTUELLER FIA-LIZENZ, VON GRUND AUF ÜBERARBEITETER FAHRPHYSIK UND AUFPOLIERTER GRAFIK ZEIGTE MAN SICH IM VORFELD GUT GERÜSTET. WIE SICH DIE NEUE FORMEL-1-SIM VON ELECTRONIC ARTS GEGEN DAS TAUFRIISCHE ADD-ON VON MICRO-PROSE SCHLÄGT, LESEN SIE IN DER NÄCHSTEN AUSGABE. ACH JA, DORT STEHT DANN JA AUCH NOCH DER MEGA-TEST ZU COMMANDOS 2 AN, DEM STRATEGIE-KNALLER DES SOMMERS. WETTEN?



Außerdem berichten wir voraussichtlich über folgende Themen:

Im Test: Commandos 2, F1 2001, Rally Trophy u. v. m.

In der Vorschau: Civilization 3, Majestic, Motor City Online u. v. m.

Dazu spannende Features, Gadgets und Hardware-Themen!

DIE NÄCHSTE GAME ON! ERSCHEINT AM 5. SEPTEMBER 2001.

POWERGAMER

→ on tv



→ CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

→ DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

→ ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

→ LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung
über Computer- und Videospiele auf
Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



MAGIC

Die Zusammenkunft®
SAMMELKARTENSPIEL

Ein Spiel wie kein anderes!



Bei **Magic: Die Zusammenkunft®** bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.

Es gibt keinen besseren Einstieg bei **Magic: Die Zusammenkunft®** als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.

Magic: Die Zusammenkunft®: teste das Original

Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von **Magic: Die Zusammenkunft®**.

Vorname: _____ männlich/weiblich: _____
 Name: _____
 Straße: _____ Hausnummer: _____
 Stadt: _____ PLZ: _____
 Land: _____ Geburtsdatum: ____ / ____ / ____
 E-Mail Adresse: _____

