

100 % PLAYSTATION 2

06/2003 € 4,99

Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,80; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark dkr 50,-; Schweiz sfr 9,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

MIT
DVD

104

MINUTEN SPIELZEIT

44

VIDEOS

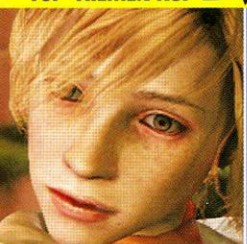
StarCraft II, StarCraft Ghost, MotoGP
Destruction Derby Arenas

BRANDNEU
13 SPIELSTÄNDE AUF DVD

Splinter Cell,
The Getaway,
Tenchu 3 u. a.

Geeignet für X-PORT –
Siehe Seite 98

TOP-THEMEN AUF **DVD**



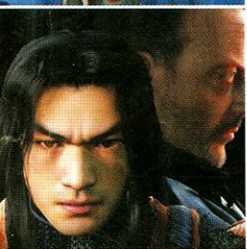
SILENT HILL 3

ENDLICH IM TEST: Die grafisch grandiose
Fortsetzung von Konamis Horror-Serie



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

DIE FERTIGE JAPAN-VERSION: Kein Flimmern,
neue Kämpfer – das perfekte Kampfsport-Spiel



ONIMUSHA 3

ENDLICH IN ECHTZEIT: Capcoms Metzel-Reihe
endlich mit dynamischer Grafikdarstellung

TESTS, TIPPS & NEWS AUF **DVD**

Tests: Rygar, Evolution Snowboarding, Guilty Gear X2,
Syberia u. a. **Vorschau:** Soul Calibur II, Final Fantasy X-2,
XIII, StarCraft Ghost, Destruction Derby: Arenas, XGRA,
F1 Career Challenge, Wallace & Gromit u. a.
Kurz & Knapp: Savage Skies, MotoGP 3, ISS3,
Everblue, Gunfighter II u. a. **Tipps:** The Getaway,
War of the Monsters **News, Specials, Filmtrailer**

FINAL FANTASY X-2

DIE IMPORT-TEST-PREMIERE IN PLAYZONE

Der neueste Teil der Rollenspiel-Saga auf dem Prüfstand

TEST
VIDEO
AUF DVD

MIDNIGHT CLUB II

GETESTET: So viel Spaß macht das
neueste Rockstar-Game online!





THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

"...der Actionknaller des Jahres..."

ComputerBILD Spiele 01/03

ENTER THE MATRIX™

Written and Directed by the Wachowski brothers, creators of the Matrix™ Trilogy

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie
Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere

15. MAI 2003



PlayStation 2



Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.

Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

™ & © Warner Bros.
WB® LOGO: ™ & © Warner Bros.
(60)

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

PLAYZONE EDITORIAL

NEUES JUGENDSCHUTZGESETZ SEIT 1. APRIL SCHÖNE NEUE WELT? DIE FOLGEN FÜR MAGAZINE

KEIN APRIL-SCHERZ!

Nun ist es also so weit: Seit 1. April ist das neue Jugendschutzgesetz rechtskräftig – mit teils dramatischen Auswirkungen für Spielefans, Spielmagazine und Spielhandel. Beispielsweise sind die Alterskennzeichnungen, die von der USK nun mit staatlichem Auftrag festgelegt werden, ab sofort bindend für Händler. Mit anderen Worten: Ein Spiel mit einer Alterseinstufung ab 16 Jahren darf von Händlern nicht mehr an 15-Jährige verkauft werden. Es geht noch weiter: Spielbare Demos zu Titeln wie *Metal Gear Solid 2*, *MoH: Frontline*, *The Getaway* oder *Splinter Cell* wird man ab sofort vergeblich auf den Demo-Scheiben offizieller Magazine suchen, übrig bleiben Demos zu harmlosen Spielen, die auch an 12-Jährige verkauft werden dürfen. Selbst dort häufig gezeigte offizielle Trailer-Videos zu ähnlichen Spielen fallen in der Regel aufgrund der gezeigten Szenen unter den Tisch. Bei PLAYZONE bleibt glücklicherweise fast alles beim Alten. Bei uns gibt es auch künftig fast ohne Einschränkungen alle relevanten Spiele zu sehen. Der Grund: Wir produzieren unsere CDs und DVDs schon seit 1998 eigenständig und sind dadurch in der Lage, die Inhalte so aufzubereiten, dass sie den Jugendschutzbestimmungen entsprechen. Brutale Schießereien und spritzendes Blut wird es künftig zwar noch nicht einmal mehr andeutungsweise in unseren Videos zu sehen geben, jedoch werden wir Ihnen Monat für Monat weiterhin alle Spiele in eigenständig produzierten und kommentierten Beiträgen vorstellen. Was Sie sonst noch zum Thema Jugendschutz wissen sollten, erfahren Sie in unserer großen Reportage in diesem Heft.

JUGENDBEEINTRÄCHTIGEND?

Keine Sorge. Die Teammitglieder von PLAYZONE mögen zwar nicht den typischen Otto Normalverbraucher repräsentieren, sind aber trotz ihres Jobs als Spieleexperten durchweg nette, vernünftige Persönlichkeiten, denen man auch nachts auf der Straße begegnen darf, ohne Angst haben zu müssen.

BOOKLET, SPIELSTÄNDE UND MEHR!

Ostern mag schon ein paar Tage vorbei sein, doch für nette Überraschungen ist es nie zu spät. Auf der Titelseite haben Sie sicherlich schon das Büchlein entdeckt, in dem sie knackige Kurz-Tipps finden. Außerdem gibt es nun auf unserer DVD Spielstände. Wie Sie diese auf Ihre Memory Card bekommen, erklären wir Ihnen auf der Seite 98. Last but not least werden wir ab sofort auf vielfachen Leserwunsch hin ausgewählte Import-Spiele testen. Nachtests mit den Infos für die lokalisierten Versionen gibt es dann jeweils pünktlich zur PAL-Veröffentlichung. Schöne Zeit!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:

Stefanie Sämman (Layout)
Christian Schönlein (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistentin)
Albrecht Ott (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Alexandra Böhm (Layout)

Von links nach rechts, vorne:

Hans Ippisch (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)
Robert Heller (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Maik Bütetür (Redaktion)



NEWS

- 06 Allgemeine News
- 10 Japan-News
- 12 USA-News

REPORTAGEN

- 18 Zukunftsmusik
- 22 Das neue Jugendschutzgesetz

GEWINNSPIELE

- 21 Primal-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 84 Budget
- 100 DVD

RUBRIKEN

- 50 Abo-Angebote
- 60 Charts
- 96 Hardware & Zubehör
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 102 Leserbrief
- 126 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 52 PlayStation-2-Lexikon
- 58 Schon getestet!
- 14 Update
- 130 Vorschau
- 127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

All-Star Baseball 2004	82
Baldur's Gate: Dark Alliance	49
Dancing Stage MegaMix	79
Die Hard Vendetta	15
Downtown Run	82
Dramatic Fight Professional Baseball	11
Enter the Matrix	32
ESPionage	13
Evolution Snowboarding	81
Finding Nemo	13
Fire Pro-Wrestling Z	11
Freedom	34
Futurama	42
Galerians: ASH	82
Ghosthunter	10
Gran Turismo 4	8
Guilty Gear X 2	78
Indycar Series	36
Ice Nine	40
KAAN: Barbarian's Blade	13
KYA: Dark Lineage	7
Midnight Club II	74
Minority Report	80
NBA Street Vol. 2	66
Prince of Persia - The Sands of Time	7
Ratchet & Clank 2	6
Rygar: The Legendary Adventure	70
Shinobi	80
Silent Hill 3	62
Soft Boiled Hero vs. 3D	11
Sphinx	10
Syphon Filter: Omega Strain	12
SOCOM: Navy Seals	30
StarCraft: Ghost	38
Tennis Master Series 2003	82
The Great Escape	48
Tomb Raider - The Angel of Darkness	15
Tour de France Centenary Edition	8
True Crime: Streets of L.A.	26
Unlimited Saga	44
Wallace & Gromit	47
World Racing	46
X-Men 2: Wolverine's Revenge	81
XIII	14

INHALT

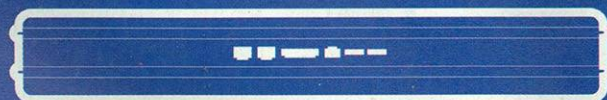
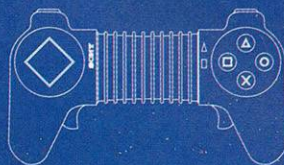
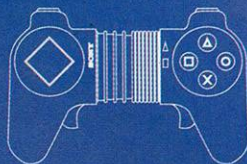
06/2003

REPORTAGE

18

ZUKUNFTSMUSIK

EIN AUSBLICK AUF DIE PLAYSTATION 3



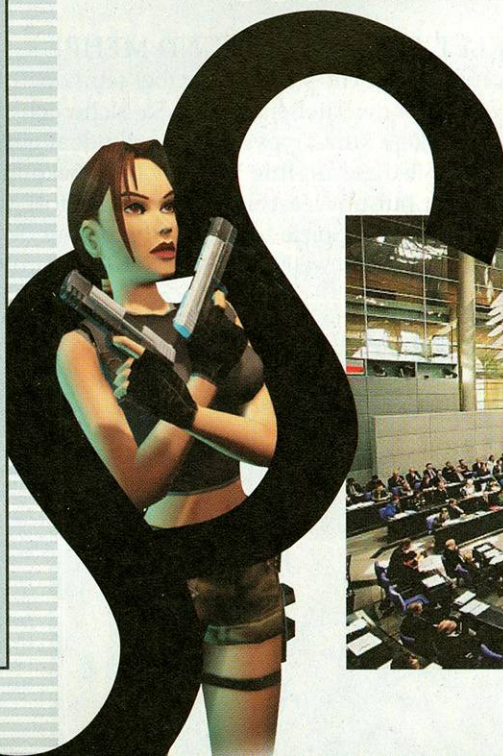
Was erwarten sich führende Entwickler von der 2005 in Japan erscheinenden PlayStation 3? Wir werfen einen spekulativen Blick in die nahe Zukunft!

REPORTAGE

22

DAS NEUE JUGENDSCHUTZGESETZ

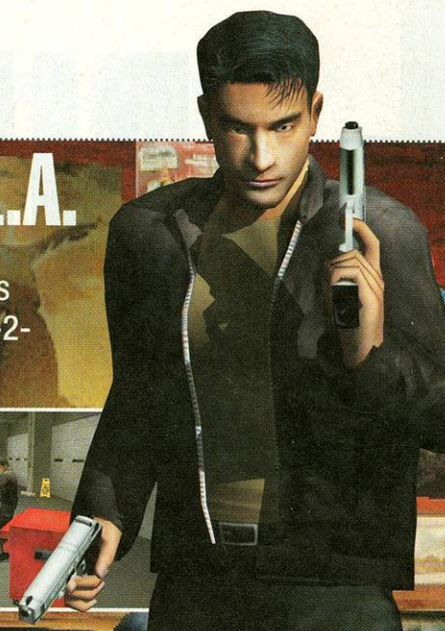
Seit dem 1. April gilt in Deutschland ein neues Jugendschutzgesetz. Was das für PS2-Gamer bedeutet, können Sie ab Seite 22 nachlesen.



VORSCHAU

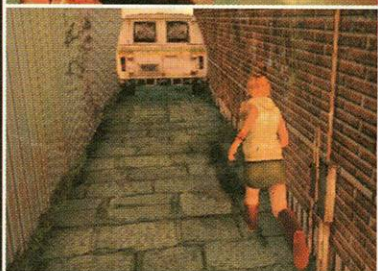
26 TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

GTA-Fanatiker Maik nimmt Activisions heißen Anwärters auf den PlayStation-2-Action-Thron unter die Lupe.



TEST

62 SILENT HILL 3



Das beste Survival-Horror-Adventure auf der PS2 oder doch nur lauwarmer Aufguss ohne Innovationen?

IMPORT-TEST

86 FINAL FANTASY X-2

Einfach fantastisch – wir haben die japanische Version des ersten direkten FF X-Nachfolgers getestet.



VORSCHAU

- 49 **Baldur's Gate: Dark Alliance**
Vielsprechende Fortsetzung des Hack&Slay-Hits
- 32 **Enter the Matrix**
So cool und actionreich wie der neue Film?
- 34 **Freedom**
Actionpektakel von den Hitman-Machern
- 42 **Futurama**
Jump&Run-Spaß mit den Zeichentrickhelden
- 36 **Indycar Series**
Codemasters bringt die US-Rennserie auf die PS2
- 40 **Ice Nine**
Actionreiche Terrorbekämpfung à la Metal Gear
- 30 **SOCOM: Navy Seals**
Online-Action-Knaller mit Headset
- 38 **StarCraft: Ghost**
Action-Adventure im StarCraft-Universum
- 48 **The Great Escape**
Spannende Filmumsetzung mit Schleich-Action
- 26 **True Crime: Streets of L.A.**
Der potenzielle GTA-Killer ausführlich gespielt
- 44 **Unlimited Saga**
Umfangreiches RPG-Abenteuer von Square
- 47 **Wallace & Gromit**
Die witzigen Knetmännchen erobern die PS2
- 46 **World Racing**
Xbox-Port des Mercedes-Benz-Racers

TEST

- 82 **All-Star Baseball 2004**
- 79 **Dancing Stage MegaMix**
- 82 **Downtown Run**
- 81 **Evolution Snowboarding**
- 82 **Galerians: Ash**
- 78 **Guilty Gear X 2**
- 74 **Midnight Club II**
- 80 **Minority Report**
- 66 **NBA Street Vol. 2**
- 70 **Rygar: The Legendary Adventure**
- 80 **Shinobi**
- 62 **Silent Hill 3**
- 82 **Tennis Master Series 2003**
- 81 **X-Men 2: Wolverine's Revenge**

IMPORT-TEST

- 86 **Final Fantasy X-2**
- 90 **Soul Calibur II**
- 94 **Virtua Fighter 4: Evolution**

KOMPLETTLÖSUNG

- 106 **Primal**

KURZTIPPS

- 118 **Tenchu: Wrath of Heaven**
- 120 **War of the Monsters**

CHEATS & CODES

- 122 **ATV Quad Power Racing 2**
- 122 **Tom & Jerry – Krieg der Schnurrhaare**
- 123 **Drome Racers**
- 123 **Run Like Hell**
- 124 **SpongeBob Squarepants**
- 124 **Twin Caliber**
- 124 **Whiteout**
- 124 **Wreckless: The Yakuza Missions**
- 125 **Ape Escape 2**
- 125 **Dynasty Warriors 4**
- 125 **The Powerpuff Girls: Relish Rampage**
- 125 **WWE Crush Hour**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS



TOPS

1. TIPPS&TRICKS-BOOKLET

Letztes Mal nur im Ausland, diesmal in Deutschland: Unser kostenloses Booklet!

2. IMPORT-TESTS

Nach reiflicher Überlegung testen wir ab sofort ausgewählte Import-Spiele!

3. GEHT'S JETZT LOS?

Infogrames bringt *Unlimited SaGa* nach Europa. Wir wollen mehr Rollenspiele!

4. NEUES PS2-MODELL

Vorerst nur in Japan – wann kriegt Europa die PS2 mit besseren DVD-Features?

5. ONLINE-RENNEN

Der Online-Modus von *Midnight Club II* macht richtig Laune!

FLOPS



1. LUCASARTS DIE ERSTE

Indiana Jones steckt wieder mal im Dschungel fest – die Testversion erreichte uns nicht rechtzeitig!

2. LUCASARTS DIE ZWEITE

Auch auf dem Mars geht's nicht so recht voran, auch *RTX Red Rock* kam zu spät.

3. ZOE 2 VERSPÄTET

War nix mit Juni – *Zone of the Enders 2* kommt erst im September!

4. PRÜGEL-ÜBERDRUSS I

Soul Calibur II lief in Japan systemübergreifend eher mäßig.

5. PRÜGEL-ÜBERDRUSS II

Virtua Fighter 4 Evolution verkaufte sich sogar noch mäßiger.

KRAWUMM! Ratchet wird's auch im zweiten Teil wieder richtig krachen lassen.



Ratchet & Clank 2

ACTION-ADVENTURE Sony belebt seine Jump&Run-Helden wieder

Nach *Jak II* wurde jetzt auch die Fortsetzung zu Sonys *Ratchet & Clank* angekündigt. Ein weiteres Mal sitzen die kreativen Köpfe des Insomnia Teams, die schon für den ersten Teil verantwortlich waren, hinter dem Mammut-Projekt. In einer Pressemitteilung kündigt Sony das Spiel als ein SciFi-Abenteuer an, das Elemente wie Plattform-Action, Adventure, Rätsel, Strategie,

Rollen- und Rennspiel miteinander vereinen wird. Neben der aufgebohrten Grafik sollen auch Storyline, Charaktere sowie das Gesundheitssystem und Waffensystem erweitert und verbessert werden. Apropos Waffen – der zweite Teil wird noch mehr abgefahrene Items und Gadgets zu bieten haben, die schon den ersten Teil zum unverwechselbaren Genrekönig machten. Leider

haben wir Roboter Clank noch nicht auf den schon jetzt hervorragend aussehenden Screenshots erblicken können. Aber keine Sorge, der metallene Geselle, der schon im ersten Teil für gute Stimmung sorgte, wird natürlich auch wieder mit von der Partie sein. (cs)

Hersteller: Sony

Internet: www.scea.com

Termin: Noch nicht bekannt



HOCHAUFLÖSEND Bei solchen Screenshots stehen uns die Münder weit offen.



RÖMISCHE ALIENS? Das Charakter-Design ist ebenso ausgefallen wie das der Waffen.



KYA: Dark Lineage

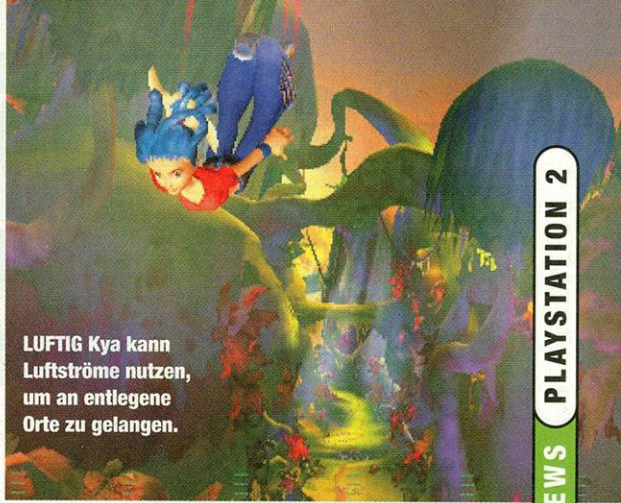
ACTION-ADVENTURE Wenn Französinnen ganze Völker retten

Die französische Entwicklerstube Eden Studios, bisher vor allem bekannt für die *V-Rally*-Serie, bietet mit *KYA: Dark Lineage* ein Action-Adventure, das aussieht wie ein Hybrid aus *Jak and Daxter* und *Haven*. Sie kämpfen in der Rolle des attraktiven Mädels Kya gegen Tyrann Brazul und sein böses Wolfsvolk, das die flauschigen „Nativs“ ebenfalls in Wölfe verwandeln will. Kyas Aufgabe ist es natürlich, die Nativs zu befreien. Das geschieht in großen, fantasiereichen Welten, in denen Sie nicht nur rennen und hüpfen, sondern auch Luftströme zu Ihrem Vorteil nutzen, in bester Tarzan-Manier über moosige Bäume „surfen“ und sogar wilde Tiere zähmen, auf denen Sie die Bösewichter einschüchtern können. Haben Sie dann einen Nativ zurückverwandelt, kehrt dieser in sein Heimatdorf zurück. Dort errichtet der Wuschelkopf dann einen Shop, in dem Sie neue Ausrüstung einkaufen dürfen. Der Clou an der Sache: Ist ein Laden aufgekauft, verwandelt er sich in eine Jahrmarktsbude und bietet witzige Minigames. Eine frische Idee im Genre, die dem Spiel auch über den Abspann hinaus Langzeitmotivation verschaffen dürfte. (cs)

Hersteller: Infogrames/Atari

Internet: www.atari.de

Termin: 4. Quartal 2003



LUFTIG Kya kann Luftströme nutzen, um an entlegene Orte zu gelangen.

NEWS PLAYSTATION 2



WOLF IM SCHAFSPELZ Die süße Kya teilt kräftig aus.

Prince of Persia – The Sands of Time

ACTION-ADVENTURE Der Prinz zeigt uns in exklusivem Bildmaterial sein Gesicht

Neues aus Persien! Ein gewisser Prinz hat uns einige schicke Postkarten mit tollen Motiven zukommen lassen, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen – zumal just dieser Prinz darauf erstmals selbst zu sehen ist. Ganz so angenehm ruhig scheint der Urlaub aber gar nicht zu sein, wie das Bild, auf dem sich der persische Thronfolger mit einer Palastwache herumschlagen muss, vermuten lässt. Sorgen braucht man sich aber dennoch

nicht zu machen. Um den Prinzen kümmert sich derzeit das gleiche Studio, das schon Sam Fisher aus *Splinter Cell* das Laufen beibrachte. Außerdem ist mit Game-Designer Jordan Mechner, der schon am *Ur-Prince of Persia* arbeitete, tatkräftige Unterstützung mit an Bord. Dieses starke Team sorgt derzeit dafür, dass die Umgebungen nicht nur detailliert, sondern auch komplett interaktiv sind und die Animationen und das Gameplay so

revolutionär werden wie einst in den 90ern in der PC-Variante. Wenn wir könnten, würden wir dem Blaublüter ja selbst unter die Arme greifen, aber der nächste Flug nach Persien geht erst im vierten Quartal dieses Jahres – so lange werden wir uns wohl noch gedulden müssen, bis wir uns selbst ein Bild von der Lage machen können. (cs)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 4. Quartal 2003

PRINZENROLLE So wird der Perser-Prinz also aussehen.



PERSISCHER HINTERHOF? Die Umgebungen sollen sehr detailliert werden.



INFO KURZ & KNAPP

ONLINE-VERZÖGERUNG

Ursprünglich sollte Sony den europäischen Beta-Test des Online-Netzwerks im April starten, jetzt geht's erst Anfang Mai los. Hoffen wir, dass das wenigstens klappt!

KINGDOM HEARTS 2

Bis vor kurzem war's noch ein Gerücht, jetzt bestätigte gleich die Nachrichtenagentur Reuters mit Verweis auf eine Aussage von Square-Enix-Präsident Yoichi Wada, dass ein Nachfolger zu *Kingdom Hearts* in der Mache ist. Die Serie wird von der Firmenführung schon neben *Final Fantasy* und *Dragon Quest* als einer der „Pfeiler“ des Firmenerfolges gesehen.

SHINOBI-NACHFOLGER

Die Entwickler der PS2-Episode von Segas *Shinobi*-Serie, Overworks, arbeiten bereits an einem Nachfolger. Offenbar ist die Kritik am ersten PS2-Teil nicht auf taube Ohren gestoßen, denn für den neuen Titel hat man eine vollständige Überarbeitung des Spielsystems angekündigt.

NHL 2004 MIT DEL-TEAMS

Electronic Arts hat angekündigt, dass die 2004er-Fassung der *NHL*-Serie erstmals alle Mannschaften der DEL beinhalten wird. Erscheinen soll das Spiel im September.

STAR-SPRECHER

Rockstar Henry Rollins wird die Rolle der Hauptfigur in *Mace Griffin Bounty Hunter* sprechen.

NACHGEREICHT



In der letzten Ausgabe haben wir leider beim Layout des *Splinter Cell*-Artikels den PLAYZONE-Hit vergessen. Angesichts der Wertung ist's klar, dass das Spiel ihn eigentlich verdient hatte, hiermit holen wir die offizielle Verleihung der begehrten Auszeichnung nach.

Tour de France Centenary Edition

SPORT Nichts Neues zum 100. Radtour-Jubiläum

Als 1903 einige Sportler zum ersten Mal das härteste Radrennen der Welt austrugen, hätte wohl niemand gedacht, dass daraus 100 Jahre später eines der größten Sportereignisse werden würde. So groß, dass ein japanischer Entwickler sogar ein Videospiel aus der

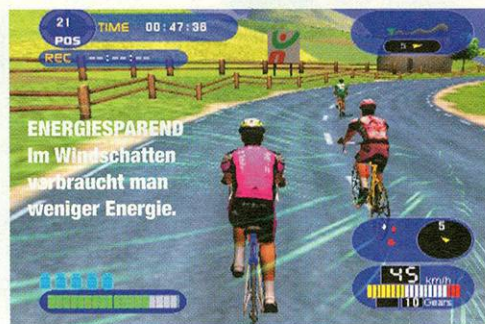
Tour de France macht. Dem merkt man an, dass Radsport in Japan nicht zu den beliebtesten Sportarten zählt: Aus dem intelligenten, taktisch und mannschaftlich geprägten Rennen ist auf der PlayStation 2 mal wieder ein stupides Tastendrücken und Lenken

geworden. Überhaupt hat sich im Vergleich zum Vorgänger so gut wie nichts verändert. Im Gegensatz zum Vorbild hat die Tour de France auf der PS2 also nichts zu feiern. (ao)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com

Termin: Sommer



Gran Turismo 4

RENNSPIEL Kurz vor der E3 kommen erste, unbestätigte Infos zur Rennspiel-Hoffnung ans Tageslicht.

Erste Meldungen im Vorfeld sprechen von sage und schreibe 2.000 Fahrzeugtypen und 100 Strecken – angeblich ohne rückwärts befahrene Kurse nochmals zu zählen. Im Online-Modus sollen bis zu acht Fahrer gegeneinander antreten und mittels Headset miteinander kommunizieren können. Diesmal soll es zahlreiche Cabriolets zur Auswahl geben, deren Fahrer als ausmodellerte Polygonefiguren am Steuer zu erkennen sein sollen. Übers Internet wird man Fahrzeugteile mit Freunden tauschen können und erstmals soll es ein umfangreiches Schadensmodell für die Autos geben. Zudem tauchte kurz nach Redaktionsschluss ein Bild

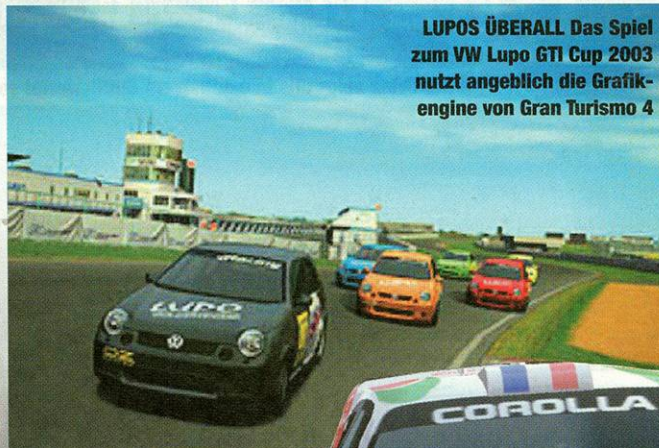
von einer speziellen GT-Fassung zum VW Lupo GTI Cup 2003 auf, die angeblich die Grafikengine von Gran Turismo 4 nutzt. Offiziell von Sonys Seite bestätigt ist davon – nicht zuletzt aus

Zeitgründen – zwar derzeit noch nichts, doch auf der E3 im Mai dürfte der Hersteller die Karten offen legen. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: Nicht bekannt



LUPUS ÜBERALL Das Spiel zum VW Lupo GTI Cup 2003 nutzt angeblich die Grafikengine von Gran Turismo 4



Ghosthunter

ACTION-ADVENTURE Neues Futter für Survival-Horror-Fans

GEISTERJAGD Wie Lazarus Jones in dieser Situation nur cool bleiben kann?

DIE WELT DER TOTEN Die atmosphärischen Umgebungen sorgen für Gänsehaut.

Eine alte Schule und ein mysteriöses Massaker in selbiger – einfache Zutaten für einen Horrortrip mit Gänsehaut-Garantie. In *Ghosthunter* schlüpfen Sie in die Rolle von Polizist Lazarus Jones, der durch Kontakt mit dem Übernatürlichen über einen „zweiten Blick“ verfügt. Mit der fragwürdigen Gabe, in die Welt der Toten blicken zu können, machen Sie sich auf in ein gruseliges Abenteuer, um das Geheimnis hinter dem Schulmassaker zu entschlüsseln. Verantwortlich für die Programmierung dieses Hor-

rortrips ist das Studio Cambridge, das mit Spielen wie *Primal* und *MediEvil* bereits sein Können unter Beweis stellen konnte. Die Entwicklerschmiede verspricht ein Survival-Horror-Game par excellence, das neben einer dichten Storyline und interessanten Charakteren filmreifen Sound und eine grafische Umsetzung in bis dato ungesehener Qualität bieten wird. Von Letzterem durften wir uns auf ersten Screenshots bereits überzeugen. (cs)

Hersteller: Sony

Internet: www.scee.com

Termin: Winter 2003

Sphinx

ACTION-ADVENTURE Abenteuer-Urlaub in fünf Varianten von Ägypten

Sphinx and the Shadows of Set, so der volle Titel, ist nach dem PSOne-Jump&Run *Ruff & Tumble* das zweite Spiel von Eurocom Entertainment, das komplett in Eigenregie entwickelt wurde. Die Hintergrundgeschichte handelt von einem uralten ägyptischen Reich, das über Sonnenscheiben-Portale in verschiedenen Welten miteinander verbunden war. Irgendwann zerbrach das Imperium und die einzelnen Zivilisationen entwickelten sich unabhängig voneinander weiter. Jetzt versuchen zwei Mächte, eine gute und eine böse, die Welten wieder zu vereinen,

was zu seltsamen Ereignissen führt. Der Spieler steuert im Laufe des Spiels zwei Hauptfiguren, Sphinx (actionorientierter Spielablauf) und eine Mumie (Rätsel- und Stealth-orientierter Spielablauf) und trifft in den fünf riesigen Welten des Titels auf 150 Charaktere. Mehr über diesen äußerst vielversprechenden Titel in der kommenden Ausgabe! (mp)

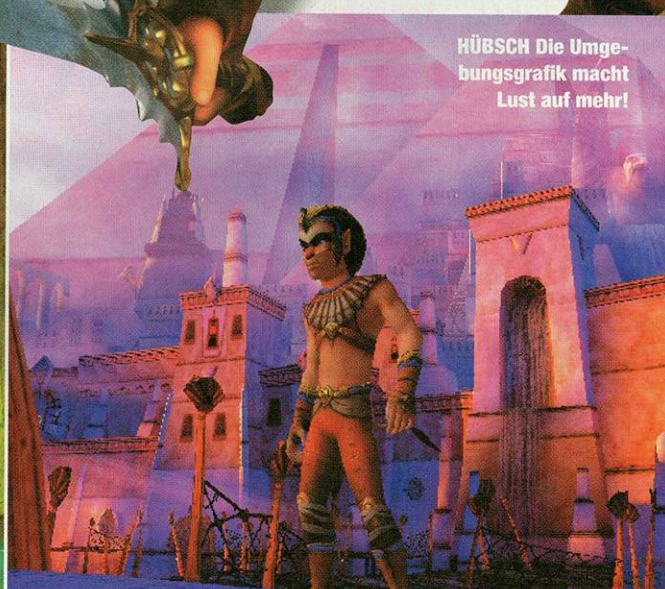
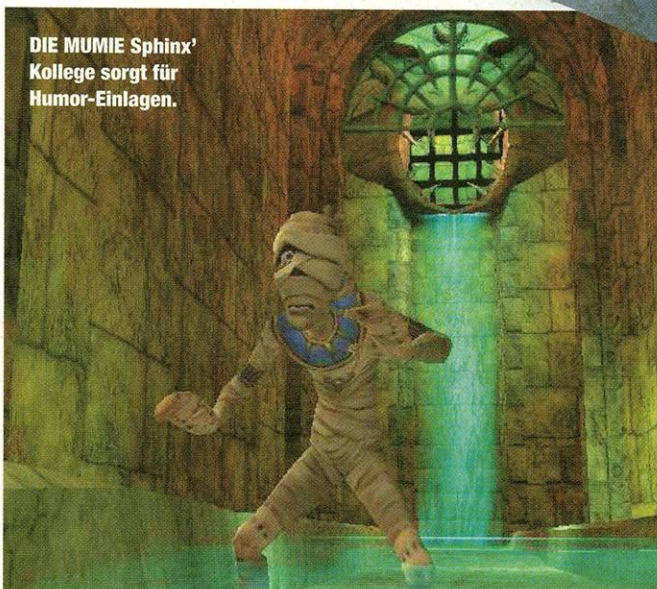
Hersteller: THQ

Internet: www.eurocom.co.uk

Termin: Mitte Oktober

DIE MUMIE Sphinx' Kollege sorgt für Humor-Einlagen.

HÜBSCH Die Umgebungsgrafik macht Lust auf mehr!



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Neue PlayStation 2

Ab dem 15. Mai wird Sony – vorerst nur in Japan – eine neue Version der PS2 verkaufen, die verbesserte DVD-Fähigkeiten bieten soll. Diese neue Konsole (SCPH-50000) ist optisch mit dem derzeitigen Modell identisch und der Preis von 25.000 Yen (ca. 190 Euro) liegt nur wenig höher. Es gibt fünf wesentliche Unterschiede:

1. Die PS2 kann nun DVD-R/RW-Datenträger abspielen.
2. Erstmals wird die Progressive-Scan-Ausgabe (525p) für DVD-Filme unterstützt.
3. Das Infrarot-Empfangsteil ist fest in die Konsole integriert, so dass kein Controller-Port mehr belegt wird.
4. Mit der separat erhältlichen neuen Fernbedienung kann nun die DVD ausgeworfen und das Gerät ein- oder ausgeschaltet werden.
5. Ein neuer Lüfter reduziert das Laufgeräusch der Konsole um 30 %. Mit der neuen PS2-Version will Sony den Ruf der PS2 als hochwertiger und günstiger DVD-Player stärken.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Final Fantasy X-2
2. The 2nd Super Robot Taisen Alpha
3. Nechu Pro Baseball
4. Taikou no Tetsujin: Dokii ...
5. Dynasty Warriors 4
6. Taikou no Tetsujin
7. Soul Calibur II
8. Arc the Lad
9. Warship Gunner
10. The Baseball 2003

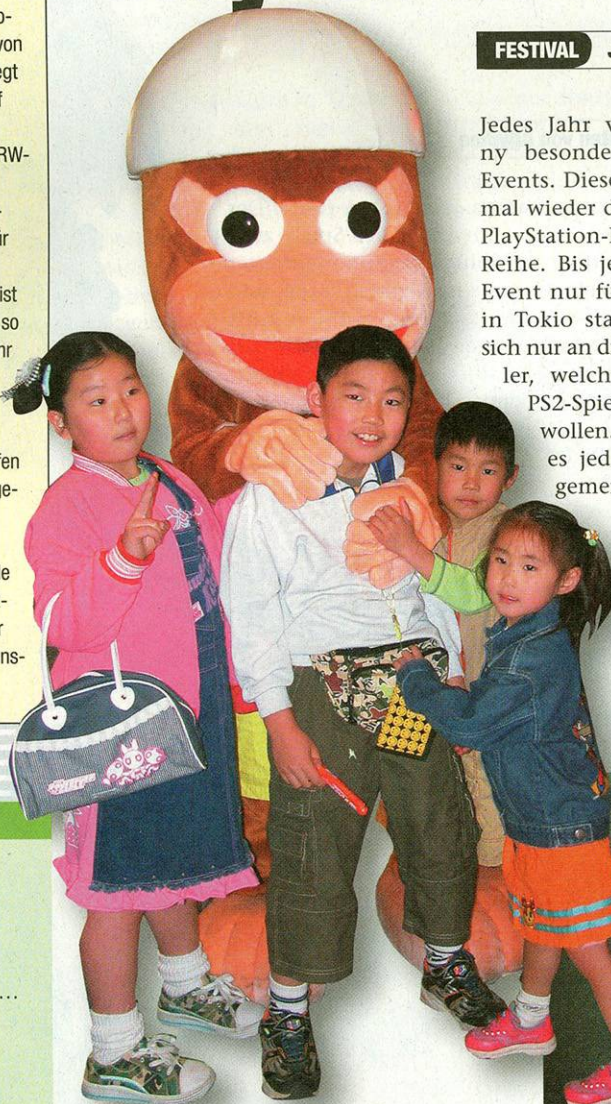


PlayStation Festival 2003

FESTIVAL Japaner feiern mit den neuesten PS2-Spielen.

Jedes Jahr veranstaltet Sony besondere PlayStation-Events. Diesen Frühling war mal wieder das sehr beliebte PlayStation-Festival an der Reihe. Bis jetzt fand dieser Event nur für ein paar Tage in Tokio statt und richtete sich nur an die Hardcore-Spieler, welche die neuesten PS2-Spiele ausprobieren wollen. Dieses Jahr war es jedoch für die allgemeine Öffentlichkeit gedacht. Fünf der größten Städte Japans feierten im März und April das PlayStation-Festival.

Dabei gab es 30 der neuesten PS2-Spiele zu sehen, darunter *Final Fantasy X-2* und *Soul Calibur II*. Natürlich durften auch so beliebte Titel wie *Ape Escape 2*, *Dragon Ball Z* oder *Drum Master* nicht fehlen. Um die Öffentlichkeit besser zu erreichen, fand das Festival nicht in abgelegenen Messehallen, sondern in städtischen Einkaufszentren statt. Außerdem war der Eintritt frei, so dass wirklich jeder die aktuellsten Spiele testen konnte. Zusätzlich gab es noch eine Special-Event-Bühne, auf der die Spieler gegeneinander antreten konnten. Und im Publikum sorgte der sehr beliebte Affe aus *Ape Escape* für Stimmung. (wh)



FANG DEN AFFEN Die Figuren aus *Ape Escape* sind in Japan sehr populär.



FREIE FARBWAHL In Japan erscheinen immer wieder limitierte PlayStation-2-Modelle in verschiedenen Sonderfarben.



RING FREI!
Die Grafik
hinkt der
Zeit um Jahre
hinterher.

Fire Pro-Wrestling Z

WRESTLING Hoffnungslos veraltet oder einfach nur „Old School“?

Die *Fire Pro*-Serie ist unter Kennern purer Kult. Natürlich, eigentlich sehen die Spiele bis heute nicht viel besser als die Super-Nintendo-Versionen aus, was spätestens bei der Dreamcast-Version technisch hoffnungslos veraltet wirkte. Doch spielerisch sind die Titel über jeden Zweifel erhaben, und so werden sich harte Fans auch bei der demnächst kommenden PS2-Version nicht lange über die alttümliche Optik beschweren, sondern lieber den konkurrenzlosen Umfang genießen: 240 Wrestler, 1.400 verschiedene Moves. Der Reiz von *Fire Pro* liegt darin, dass hier Wrestler aus

Ligen der ganzen Welt gegeneinander antreten. Klar, die Namen entsprechen nicht den Originalen, aber Aussehen und Moverepertoire sind unverkennbar. Hinzu kommt noch ein Editor, mit dem man nicht enthaltene Wrestler ziemlich detailliert „nachreichen“ kann. Angesichts eines *WWE SmackDown! Shut Your Mouth* wirkt dieses Feature allerdings nicht mehr so einzigartig wie noch vor einigen Jahren, das timingbasierte Griffsystem von *Fire Pro* ist aber immer noch eine Klasse für sich. (mp)

Hersteller: Spike

Internet: www.spike-online.net

Termin: 5. Juni

Dramatic Fight Professional Baseball

BASEBALL Reale Profi-Spieler gegen abgedrehte Comic-Charaktere.

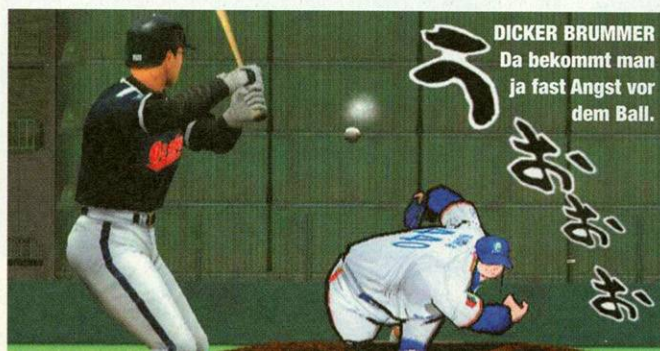
Baseballspiele gibt's in Japan viele, aber dieser Vertreter des Genres präsentiert sich ausgefallen. Neben realistisch nachgebildeten echten Spielern und Stadien der Saison 2003 gibt es auch Comic-Spielfiguren, die Japans beliebtesten Baseball-Manga-Geschichten entliehen wurden. Auf dem Spielfeld tummeln sich also nicht nur echte Spieler, sondern auch 30 – mit Cel Shading veredelte – Manga-Charaktere. Stille reden einige dieser Figu-

ren auch in Sprechblasen. Darüber hinaus werden Geräusche in großen Lettern auf dem Bildschirm visualisiert. Fans dieser Serien können sich schon jetzt auf interessante Duelle zwischen echten Baseball-Stars und ihren Manga-Helden freuen. Eine Veröffentlichung bei uns ist aufgrund der Thematik unwahrscheinlich. (wh)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega.co.jp

Termin: Sommer 2003



DICKER BRUMMER
Da bekommt man
ja fast Angst vor
dem Ball.



7-タリ
15899
LWLA

ATTACKE! Ob die 2D-Sprites eine Chance gegen die 3D-Monster haben?

Soft Boiled Hero vs. 3D

ROLLENSPIEL Square veranstaltet kuriose Schlachten.

Square ist weltbekannt für die *Final Fantasy*-Reihe. Ab und zu soll es aber auch vorkommen, dass sich die Software-Schmiede für skurril japanophile Games verantwortlich zeichnet. In genau diese Kerbe schlagen auch die *Soft Boiled Hero*-Spiele, die ursprünglich für das NES (1986) und Super Nintendo (1992) programmiert wurden. Nach zehn langen Jahren freuen sich Japaner jetzt wieder wie die Schnitzel, dass die Serie auf der PlayStation2 fortgesetzt wird. In dem abgedrehten Spiel geht es um einen zweidimensionalen Charakter, der gegen eine Armee aus dreidimensionalen Charakteren kämpfen muss. Dabei

werden Ihre zweidimensionalen Figuren natürlich als Sprites dargestellt, während die dreidimensionalen Biester komplett gerenderte Polygon-Kreaturen sein werden. Das Ergebnis ist ein kampflastiges Rollenspiel zwischen den kunterbunten 2D- und 3D-Armeen, das durch spektakuläre Effekte und – Square-typisch – schöne CG-Sequenzen aufpoliert wird. Sie ahnen es schon: *Soft Boiled Hero* ist genauso abgedreht, wie es sich anhört, und es geizt nicht mit typisch japanischem Humor. (wh)

Hersteller: Squaresoft

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: Juni

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

.hack Vol. 4	Rollenspiel	10. April
DoDonpachi Dai Ujyou	Shoot 'em Up	10. April
Yumeria	„Love-Adventure“	24. April

Erscheint demnächst

Bombberman Land 2	Action	Juli
Fire Pro-Wrestling Z	Wrestling	5. Juni
Dramatic Fight Pro Baseball	Baseball	Sommer
Hanjuku Eijuu Vs 3D	Strategie-RPG	Juni
Metal Slug 3	Playmore	Mai
Mobile Suit Gundam Seed	Action	Juli
Nobunaga's Ambition Online	Online-Rollenspiel	Juni
Onimusha 3	Action-Adventure	2004
Onimusha Buraiden	Beat 'em Up	November
R-Type Final	Shoot 'em Up	19. Juli
Virtual-On: Marz	Action	29. Mai



USA NEWS

AKTUELLES AUS USA



**Heinrich
Lenhardt**

berichtet.

Schrecken ohne Ende

Kein Reibach für Rummy: Das US-Pentagon hat es versäumt, die Kriegsführungstaktik „Shock and Awe“ (etwa „Schrecken und Ehrfurcht“) als Markenzeichen eintragen zu lassen. Dafür kam die Privatwirtschaft auf Urheberrechts-Hochtouren, kaum dass die Amerikaner im Irak einmarschiert waren. Schon am 21. März hat Sony beim Patentamt „Shock and Awe“ als Videospiele-Titel schützen lassen. Ob eine Propaganda-Phrase im Namen auch für gute Unterhaltung sorgt, bleibt abzuwarten. Tokio hat jedenfalls die Amis schwer abgewatscht: „Sony Corp. and SCEI management concurs with the views of those who have expressed strong criticisms regarding the conduct by the subsidiary. It was an exercise of regrettable bad judgement in that it disregarded the context in which the term has been used. SCEA will withdraw this application.“ Whoa! Jedenfalls befindet sich Sony mit seiner Slogan-Spürnase in bester Gesellschaft. Die Presseagentur AP berichtet von weiteren Industriezweigen, in denen diese Namensrechte angemeldet wurden – darunter Feuerwerk, Baby-Spielzeug und Damenunterwäsche.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Def Jam Vendetta
2. Indiziert (Take 2)
3. Dynasty Warriors 4
4. Tom Clancy's Splinter Cell
5. Tenchu: Wrath of Heaven
6. The Sims
7. MVP Baseball 2003
8. SOCOM: U.S. Navy Seals
9. YU-GI-OH! Duelists of the Roses
10. Xenosaga



GETROFFEN Wer nicht schleichen will, muss fühlen.



HEADSHOT Dieser Gangster wird nicht wissen, was ihn da getroffen hat.

Syphon Filter: Omega Strain

ACTION Der vierte Syphon-Filter-Teil glänzt durch einen durchdachten Online-Modus!

Darauf haben sich alle Fans von Sonys Action-Saga bestimmt schon lange gefreut: Das nächste *Syphon Filter*-Abenteuer *Omega Strain* wird nicht nur einen umfangreichen Einzelspieler-Modus bieten, sondern erstmals auch online spielbar sein. Das Game wird 13 riesige Spielabschnitte umfassen, jeder davon doppelt so groß wie ein typischer Level aus einem der Vorgänger. Alle Areale sind sowohl on- als auch offline spielbar und bieten verschiedene Lösungswege und eine dynamische Mis-

sionsstruktur, die eine schnelle Reaktion auf veränderte Voraussetzungen erfordert. Im Vierspieler-Online-Modus kommt es natürlich auf gutes Teamplay an, da manche Aufgaben nur so zu bewältigen sind, beispielsweise das Erklimmen von höher gelegenen Orten. Der Spieler übernimmt diesmal nicht die Rolle von *Syphon Filter*-Legende Gabe Logan, sondern bastelt sich seinen Agenten selbst zusammen. Gemeinsam mit vielen alten Bekannten aus der Serie begibt man sich dann an die

endgültige Aufklärung der *Syphon Filter*-Story und findet sogar heraus, wer die mysteriöse Mara Aramov wirklich ist. Um mit der intelligent agierenden KI fertig zu werden, stehen diesmal über 100 verschiedene Waffen zur Verfügung. Wir freuen uns jetzt schon darauf, auf der E3 einen Blick auf eine hoffentlich auch schon online spielbare Version des Spiels werfen zu können. (wf)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation2.com

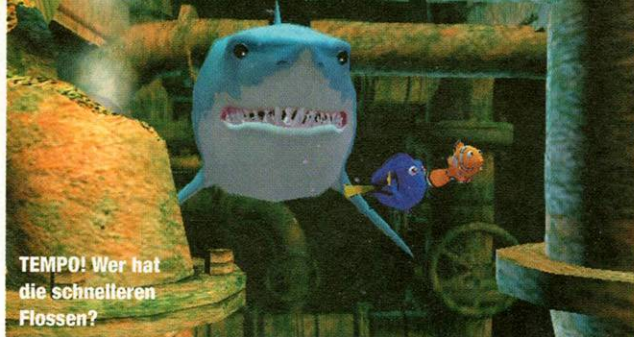
Termin: Winter 2003 (USA)



MURAKAWA TOWERS Der Haupteingang dieses Wolkenkratzers ist gut bewacht.



SCHNELLE REAKTION GEFORDERT Wer zuerst schießt, überlebt!



TEMPO! Wer hat die schnelleren Flossen?

Finding Nemo

Action-Adventure Der Begleiter zum neuen Pixar-Animationsfilm.

Ende des Jahres steht wieder bunt animierte Familienunterhaltung auf dem Kinoprogramm: Unter der Regie der Macher von *Toy Story* und *Monster AG* durchquert Clownfisch Marlin die australischen Gewässer, um Sohne Nemo aufzuspüren. Der neugierige Junior hat sich von einem Taucher erwischen und als Zierfisch in ein Aquarium stecken lassen. Als Konsolenspieler wechseln Sie zwischen den Rollen von Marlin, Nemo

und Fischdame Dory, um Rätsel zu lösen und Unterwasser-Geschicklichkeitsaufgaben zu meistern. Mit Minispielen, Bonusabschnitten und natürlich mit Schnipseln aus dem Kinofilm angereichert scheint *Finding Nemo* auf die althergebrachten Filmumsetzungs-Klischees zu setzen. Die ersten Bilder sehen aber schon recht nett aus. (ses)

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Ende Oktober

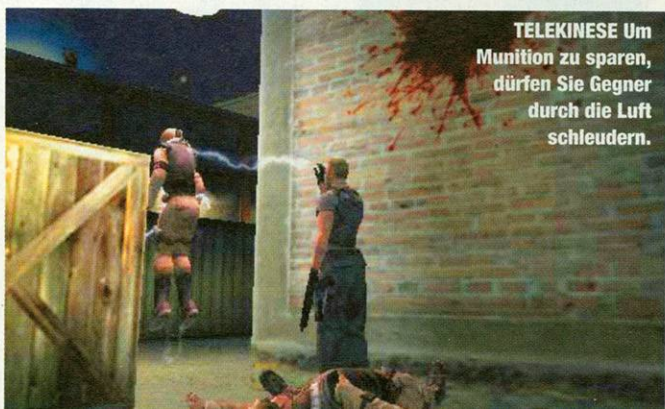
ESpionage

Action Stealth-Action von Midway mit Waffen und Psi-Fähigkeiten.

In naher Zukunft bedroht eine Armee von Super-Terroristen mit Psi-Kräften die Welt. Nur ein Mann kann sie aufhalten, der ebenfalls mit dieser Begabung versehene Agent Nick Geller. Er verfügt über eine breites Spektrum von gedanklichen Spezialfähigkeiten, darunter Telekinese (Bewegen von Gegenständen), Pyrokinese (Kontrolle von Feuer) und astrales Projizieren. Mit Letzterem ist es beispielsweise möglich, Dinge wahrzunehmen, die in der Realität nicht zu sehen sind oder als „Geist“ den eigenen Körper zu verlassen. Auf diese Weise können Sie hinter Barrieren spähen

oder unerforschte Gebiete auskundschaften. So mächtig die Psi-Kräfte auch sind, ein Agent der Zukunft kann trotzdem nicht auf konventionelle Waffen verzichten. Daher dürfen Sie auch Pistolen und diverse Gewehre verwenden, um die sieben großen Levels (unterteilt in je vier Abschnitte) von intelligent agierenden Gegnern zu befreien. Verschiedene Lösungsansätze für die zahlreichen Missionsziele sollen zum mehrmaligen Durchspielen animieren. (wf)

Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Termin: Frühjahr 2004 (USA)



TELEKINESE Um Munition zu sparen, dürfen Sie Gegner durch die Luft schleudern.

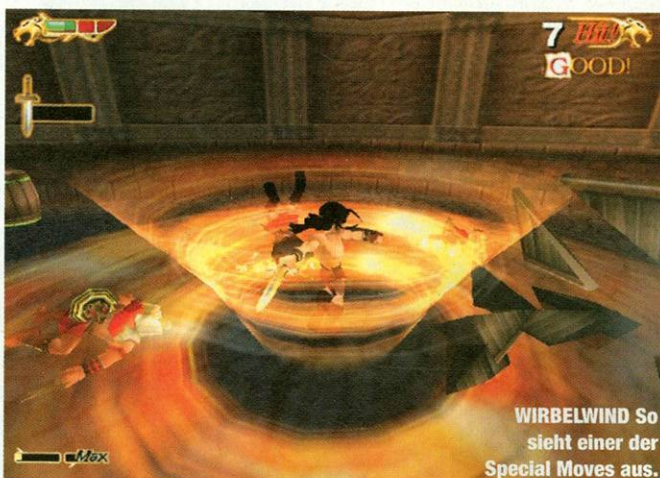
KAAN: Barbarian's Blade

Action-Adventure Ein Barbar, ein böser Zauberer und viel Action.

Es ist ein kalter Wintertag in Paris. Ein Rudel gelangweilter, französischer Programmierer und Designer der Entwicklerfirma Eko System feiert gemeinsam eine rauschende Party, bei der *Conan*-Filme laufen und *The Mark of Kri* gespielt wird. Es kommt wie es kommen muss, schon sehr bald ist jeder der Meinung, man müsste ein Spiel machen, das die besten Elemente von Film und Videospiel vereint. Voilà: KAAAN ist geboren! So oder so ähnlich könnte die Idee zum neuen Action-Adventure aus dem Hause DreamCatcher Interactive entstanden sein. Als junger, rechtschaffen guter Barbar machen Sie sich auf, dem bösen Zauberer Tothum Siptet den mysteriösen

„Orb of Hope“ abzuluchsen. Kaans Kreuzzug gegen das Böse führt ihn durch 17 umfangreiche Levels, in denen der Barbar es mit 27 verschiedenen Gegnerklassen und einigen monströsen Endgegnern zu tun bekommt. Um mit den Fieslingen fertig zu werden, verfügt Kaan über ein breites Waffen- und Rüstungssortiment, zu dem unter anderem eine Wurfaxt und ein mächtiger Vorschlaghammer gehören. Da das Spiel schon im Herbst in Amerika erscheinen soll, ist es sehr wahrscheinlich, dass wir es auf der E3 das erste Mal in Augenschein nehmen dürfen. (wf)

Hersteller: DreamCatcher Interactive
Internet: www.dreamcatchergames.com
Termin: Herbst 2003 (USA)



WIRBELWIND So sieht einer der Special Moves aus.

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

X-Men 2: Wolverine's Revenge	Action	15. April
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	22. April
NBA Street Vol. 2	Basketball	28. April
Chessmaster	Schach	29. April

Erscheint demnächst

Finding Nemo	Action	5. Mai
Mission Impossible: Operation Surma	Action	27. Mai
Kengo II: Legacy of the Blade	Action	2. Juni
Dungeons and Dragons: Heroes	Rollenspiel	15. Juni
Arc the Lad: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	24. Juni
Madden NFL 2004	Football	August
Red Dead Revolver	Action	Oktober
The Fast and the Furious	Rennspiel	November
Virtual-On Marz	Beat 'em Up	November

UPDATE

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen jeden Monat **Kurzberichte zu aktuellen Spielen**, bei denen die Materiallage größere Vorschau-Berichte derzeit nicht zulässt.

Auch Titel, die bald im Laden stehen und nicht rechtzeitig zum Test eintrafen, werden hier noch näher vorgestellt.



XIII

EGO-SHOOTER Ballern im Comiclook.



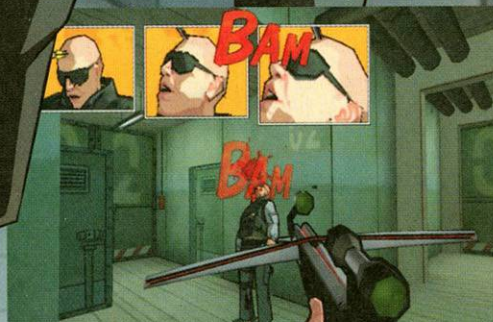
Bei einem Ubi-Soft-Besuch in der PLAYZONE-Redaktion hatten wir die Gelegenheit, eine aktuelle PS2-Fassung von XIII Probe zu spielen. Da es schon bald eine umfangreiche Preview-Version geben soll, halten wir uns in dieser Ausgabe noch kurz. Was Sie aber jetzt schon wissen sollten ist, dass mit XIII endlich wieder ein guter Ego-Shooter für alle Konsolenspieler ins Haus steht. So widersprüchlich es auch klingen mag, die Comic-optik passt gut zu der harten Ballerorgie, die eindeutig auf ein älteres Publikum zugeschnitten ist. Die Story basiert stark auf den Comicbüchern und so finden Sie sich in der Rolle der von

Gedächtnisschwund geplagten Hauptfigur mit dem Codenamen „XIII“ an vielen Orten wieder, die Fans aus der Vorlage kennen dürften. Aber auch wenn Sie die Comicserie nicht kennen, hat das Spiel mit seinen 33 Levels und einer abwechslungsreichen Mischung aus Stealth, Action und Rescue einiges für Sie zu bieten. Auch Multiplayer werden auf ihre Kosten kommen. In vielen Maps und Spielmodi werden Sie mit Internet-Support gegen menschliche Widersacher in den Kampf ziehen, oder aber gegen bis zu acht Bots antreten können. Diesen werden bestimmte Verhaltensmuster verpasst. Von einer solchen KI dürften sowohl Multi- als auch die Singleplayer-Missionen profitieren. (cs)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: September 2003



Die Hard Vendetta

EGO-SHOOTER John McClane ist zur falschen Zeit am falschen Ort.

Bruce Willis hatte in den 80er-Jahren als John McClane das Action-Genre revolutioniert. Jetzt hält der inzwischen gealterte Cop auf der PS2 Einzug, um erneut die Welt mit ein paar coolen Sprüchen auf den Lippen zu retten. Mit einem großen Waffenarsenal, das von der handelsüblichen 9mm über ein Scharfschützengewehr bis hin zum Flammenwerfer so ziemlich alles zu bieten hat, was der lokale Waffenhändler gerade im Angebot hatte, baltern Sie sich in der Ego-Perspektive durch die großen Levels. Das tun Sie entweder im Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander antreten, oder im Story-Modus,

den Sie alleine bestreiten. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad allerdings nicht zu verachten – durch die rar gesäten Medipacks und Rücksetzpunkte (dafür umso zahlreicheren Gegner) laufen die Levels so lange nach dem Trial-and-Error-Prinzip ab, bis man die Position jedes bösen Buben auswendig kennt. Das alles läuft übrigens nach einem typisch amerikanischen Klichschema ab: Guter weißer Bulle kämpft gegen deutschen Bösewicht und plättet nebenbei einige afro- und lateinamerikanische Gangster. God bless America. (cs)

Hersteller: Universal Interactive

Internet: www.universalinteractive.com

Termin: 2. Quartal 2003



JIPPIJAJE, SCHWEINEBACKE! John McClane nimmt sich die bösen Buben vor.

HAT MAN DEN ANFÜHRER IM SCHWITZKASTEN, werden die Gangmitglieder auch sehr zahn.

PLAYZONE UPDATE

Tomb Raider – The Angel of Darkness

ACTION-ADEVTURE Archäologie und Ritualmorde.

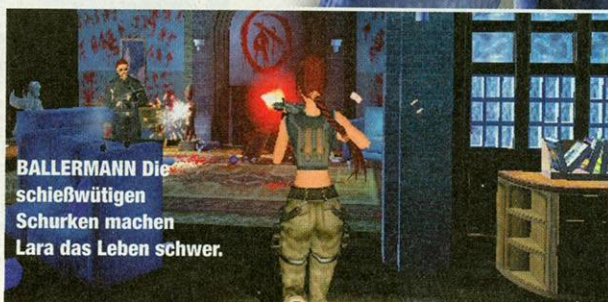
Von Fans heiß erwartet, von Zweiflern mit müdem Lächeln abgetan. Nur über wenige Spiele wird derzeit so viel diskutiert wie über den neuesten Teil der Tomb Raider-Saga. Bei einem Probespiel durften wir uns schon mal davon überzeugen, wie es um die archäologische Sexbombe steht. Zur sehr guten Optik werden wir nicht mehr viel sagen müssen – die Screenshots sprechen eine deutliche Sprache. Was aus diesen allerdings nicht ersichtlich wird, ist die neue, gewöhnungsbedürftige Handhabung von Mrs. Croft. Anstatt rückwärts zu hüpfen, dreht Lara sich jetzt nämlich um 180°, und als wir uns um die eigene Achse drehen wollten, fing sie an, im Kreis zu laufen. Außerdem orientiert sich die Steuerung an der Kameraperspektive, nicht an der Figur. Da aber weder Steuerung noch Kamera zu 100 % fertig gestellt sind, hoffen wir auf eine Anpassung dieser kleinen Mängel.

Ansonsten erwartet Fans eine recht typische, wenn auch düstere Fortsetzung der Serie. In abwechslungsreichen Levels, die alle in Paris oder Prag angesiedelt sind, schleichen, hüpfen oder ballern Sie sich über Dächer, durch Irrenhäuser und sogar den Louvre, um das Mysterium hinter einer grauenvollen Reihe ritueller Morde zu lüften. (cs)

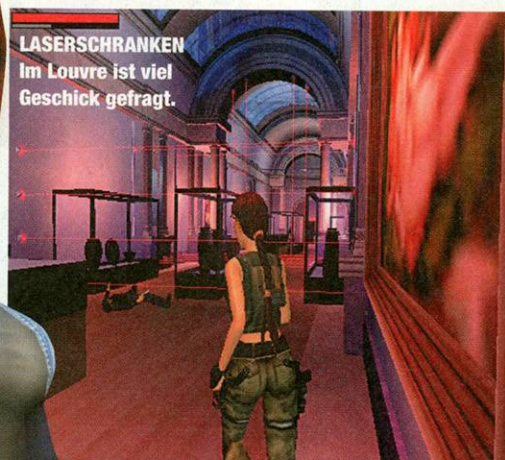
Hersteller: Eidos

Internet: www.eidos.de

Termin: 2. Quartal 2003



BALLERMANN Die schießwütigen Schurken machen Lara das Leben schwer.



LASERSCHRANKEN Im Louvre ist viel Geschick gefragt.



AUF DER FLUCHT Der Helikopter hat bestimmt nichts Gutes zu bedeuten.

FIT WIE EIN TURNSCHUH Lara springt und hangelt wie eh und je.

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende
Fachhandels-
kooperation
für PC-Spiele
und Konsolen.



Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores!



0 KIDS Reichenberger Str. 45 02763 Zittau 03583/510738 McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 07407 Rudolstadt 03672/313595 EICHELKRAUT Tuchmarkt - Markt 07937 Zeulenroda 036628/83214 FREIER Freiberger Str. 16 09496 Marienberg 03735/22810 1 GROSSE Sandberger Str. 14/16 14806 Belzig 033841/32396 HERRMANN Junker-Str. 26 16816 Neuruppin 03391/505924 2 WIGGER'S Große Str. 32 25938 Wyk / Föhr 04681/570174 NONNENMACHER Bahnhofstr. 11 26169 Friesoythe 04491/2380 CARL OTTO Langestr. 14 27749 Delmenhorst 04221/91240 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 29378 Wittingen 05831/404 DIE SPIELECKE Verdener Str. 8 29640 Schneverdingen 05193/52740 3 TOYS & MORE Kaiserswerther Str. 65 31135 Hildesheim 05121/512026 BECKMANN-HENSCHEL Neues Zentrum 2 31275 Lehrte 05132/82850 McMEDIA-SHOP Obermarktstr. 10 32423 Minden 0571/9342398 SCHNÄPPCHEN-SHOP Mittelstr. 17 32657 Lengge 05261/188522 SCHNÄPPCHEN-SHOP Lange Str. 87 32756 Detmold 05231/300874 SCHNÄPPCHEN-SHOP Citycenter Bergstr. 6 32791 Lage 05232/920955 SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 33098 Paderborn 05251/296971 JONELETT CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34613 Schwalmstadt 06691/94800	SULZER Aföllnerstr. 98 35039 Marburg 06421/963521 ETZENHÖFER Hauptstr. 115 35745 Herborn 02772/51021 SULZER Klausstr. 14 36251 Bad Hersfeld 06621/78966 RUG Markt 41 36404 Vacha 036962/24336 MOBI-GAMES Bahnhofstr. 10 37269 Eschwege 05651/331377 TOY STORE Hauptstr. 55 37412 Herzberg 05521/1780 TOY STORE Uffplat 18 37441 Bad Sachsa 05523/303992 FANTASIA Markt 27 39261 Zerbst 03923/787515 4 GAMELAND Kaiserswerther Str. 14 40878 Ratingen 02102/470473 SEIDEL Rathausgasse 1 41747 Viersen 02162/34435 FRÜTEL SPORT & SPIEL Asterlager Str. 94 47228 Duisburg-Rheinhausen 02065/64814 SEIDEL Marktstr. 13 47798 Krefeld 02151/81780 KIESKEMPER Everswinkeler Str. 8 48231 Warendorf-Freckenhorst 02581/4193 PECHERS SPIELPARADIES August Wessing Damm 32 48231 Warendorf 02581/2603 PECHERS SPIELPARADIES Oststr. 4 48231 Warendorf 02581/2396 JASPER Ibbenbürener Str. 1+3 48496 Hopsten 05458/93170 5 MEINHARDT Hauptstr. 22 55487 Trier 06543/2070 MERKLER Langenbergstr. 8 56299 Ochtendung 02625/958314 FLEMMER Mühlengasse 5-7 57610 Altenkirchen 02681/2951	HABAKUK Lindenstr. 70 57627 Hachenburg 02662/5219 PECHERS SPIELPARADIES Langestr. 25 59302 Delde 02522/4600 6 MEDIA STORE Wilhelminen-Str. 9 64283 Darmstadt 06151/28860 GAMESTORE Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof 66482 Zweibrücken 06332/905400 7 STROBEL AM MARKT.DE Am Rain 5 72379 Hechingen 07471/2408 ELSER Geislinger Str. 24 73033 Göppingen 07161/75115 E+E GmbH Wilhelm-Enßle-Str. 40 73630 Remshalden 07151/71691 ENGELHARD + HERR Wilh.-Röntgen-Str.1/m E-Center 77656 Offenburg 0781/25105 8 HOMEPLAY Augustenstr. 97 80796 München 089/57879660 SCHLÄTTL Münchner Str. 16 84359 Simbach 08571/6850 MEDIA STORE Fuggerstr. 4 86150 Augsburg 0821/313134 9 GAMES GARDEN Karl-Grillenberger-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/2148935 FUN MEDIA Rothenburger Str. 5 90443 Nürnberg 0911/2877083 KOLIBRI Bamberger Str. 27 A 91413 Neustadt / Aisch 09161/873060 LOLLYPOP Weichser Weg 5 93059 Regensburg 0941/490930 ACHTNER Ulrichstr. 29 93326 Abensberg 09443/7344 GIERSTER Vilsvorstadt 11/13/15 94474 Vilshofen 08541/3979 WORLD OF ILLUSION Marienstieg 1 98527 Suhl 03681/722189
--	---	--

Belgien:

KINDERPARADIES, Klosterstr. 8, B-4700 Eupen, (Belgien), 003287/560459
KINDERPARADIES, Hauptstr. 93, B-4780 St. Vith (Belgien)

Unter **www.mcmmedia.de** kannst du dir
auch eine Anfahrtsroute von deiner Wohnung zum
nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

All inclusive !

Das ultimative Zelda Pack!



Nintendo GameCube Platinum

GameCube Controller Platinum

**GameCube Spiel
Zelda: The Wind Waker**

**Bonus-Disc mit zwei
weiteren Zelda-Spielen**

INHALT

- Φ EXKLUSIVER NINTENDO GAMECUBE PLATINUM
- Φ NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER PLATINUM
- Φ INKL. BONUS-DISC

199,-

The Legend of Zelda: The Wind Waker (inkl. Bonus-Disc)

Ein Muss für alle Rollenspiel-Fans!

Die Bonus-Disc enthält zwei weitere Zelda-Spiele:
„Ocarina of Time“
und „Ocarina of Time Master Quest“

54,95

Limitierte Auflage!

95% N-ZONE

Limitierte Auflage!
Beinhaltet Bonus-Disc mit zwei Spielen!

Nintendo

Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit Topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis beim nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht!
(Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

**Das Highlight
der aktuellen
McMEDIA-CD:
Top-Demo
zu**

**DTM
Race Driver**



Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels "DTM Race Driver". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DIR!
Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

SIE SIND GAMESHÄNDLER? Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

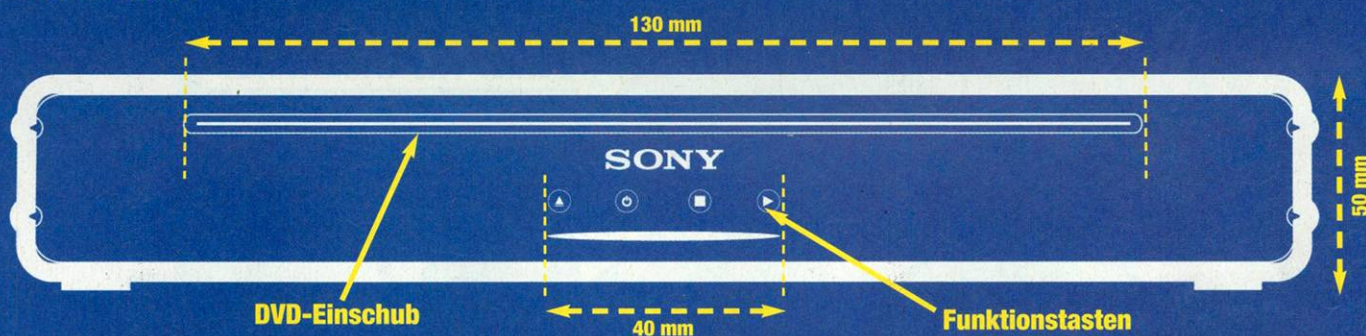
KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 - Fax: 05121/761727 - eMail: info@mcmedia.de - Web: www.mcmedia.de

Zukunftsmusik

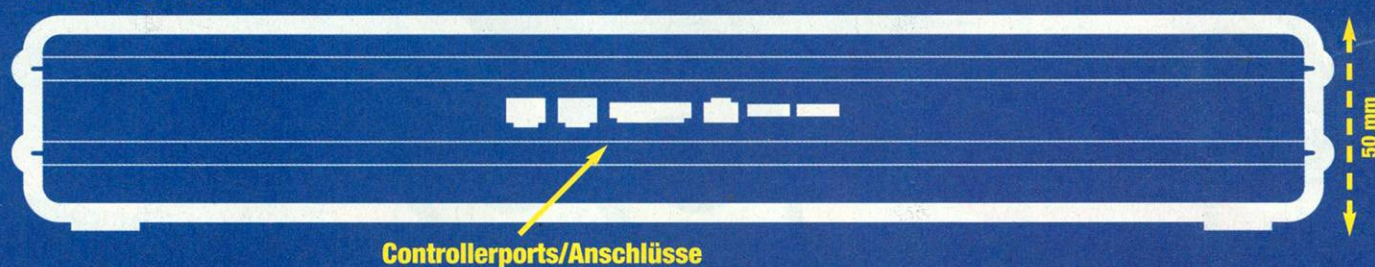
Ein Ausblick auf die PlayStation 3

Werfen Sie mit uns einen Blick in die PLAYZONE-Kristallkugel: Wir haben **einige Top-Entwickler** gefragt, wie sie sich die PlayStation 3 wünschen würden!

FRONTANSICHT:



SEITENANSICHT:



RÜCKANSICHT:



Die PS3-Gerüchteküche brodelt längst, doch ohne offizielle Bestätigung sind die Meldungen über mögliche Chipsets und Hardware-Daten noch wenig interessant. Und überhaupt, sollten Gigahertz und Megabytes nicht

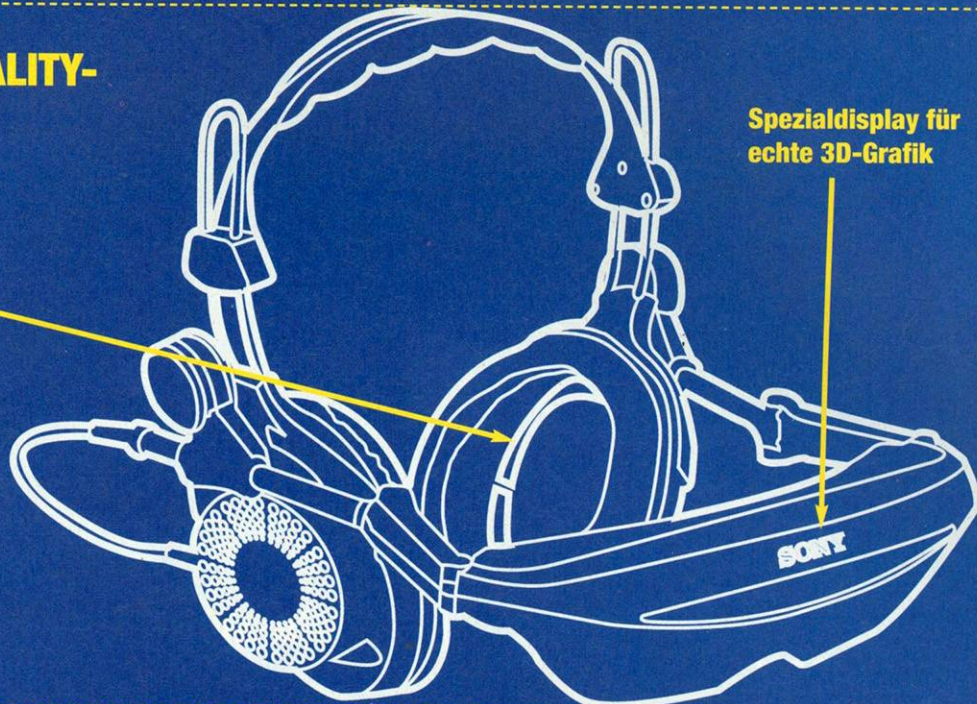
eher Mittel zum Zweck sein? Mit einer modernen Hardware mit reichlich Rechenpower ist letztendlich ja fest zu rechnen. Viel interessanter aus Spielersicht sind da eher die praktischen Lösungen und Neuerungen, die eine neue Hardware mit sich bringt. Für

uns haben einige namhafte Entwickler ihre Visionen für eine neue PlayStation formuliert – finden Sie heraus, was Sie in Zukunft erwarten könnte, und was für Details die Programmierer beschäftigen.

JON BROWN, MICHAEL PRUCHNICKI

VIRTUAL-REALITY-HEADSET

Kristallklarer, digitaler Sound



Spezialdisplay für echte 3D-Grafik

180 mm

NICK HARPER

FIRMA: ACCLAIM STUDIOS
SPIELE: XG-3, ALIAS, XGRA



DIE KONSOLE >

Wie jeder anständige Entwickler fängt Nick zuerst mit technischen Features an. Seine Vorstellung von der PlayStation 3 basiert auf der Idee einer „Middleware-Lösung von Sony, die anständiges Level of Detail quasi automatisch bietet“. Level of Detail bedeutet hier mehr als die wörtliche Übersetzung: Der Begriff beinhaltet die automatische Anpassung des Detaillevels der Grafik je nach Anforderung. Je weiter weg zum Beispiel eine Spielfigur entfernt ist, desto weniger Polygone verwendet das Spiel für sie und spart somit Rechenpower für nähere Objekte, die dafür umso aufwendiger dargestellt werden können. Die Tatsache, dass dieses Feature durch Sony-eigene Entwicklungs-Software umgesetzt wird, wäre zudem für die Zukunft wichtig: „Ich lege mein altes PS3-Spiel in meine brandneue PS4 und das Gameplay bleibt gleich, aber die Grafik ist nun viel detaillierter – nett.“

Sobald diese Idee umgesetzt wurde, sollen die Sony-Entwickler laut Nicks Wünschen eine Konsole entwerfen, die nicht wie eine Spielmaschine aussieht: Silber und flach, letztendlich soll die PS3 einem DVD-Player ähneln. Bloß ohne den üblichen Kabelsalat. Denn wie viele seiner Kollegen hofft er auf Infrarot-Joypads als Standard.

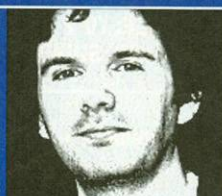
DIE EXTRAS >

Eine Idee, die schon vor Jahren im PC-Bereich eher erfolglos ausprobiert wurde, wird für Nick mit der neuen Hardware wieder interessant: „Riskieren wir mal ein Virtual-Reality-Headset!“ Durch die Rechenpower der neuen Konsole soll die Darstellung von echten 3D-Welten möglich werden – flüssig und ansehnlich. Natürlich wird der Fortschritt im technischen Bereich aber weiterhin nichts an der Tatsache ändern können, dass man mit so einem Gerät auf dem Kopf ziemlich merkwürdig aussieht, aber es hat nun mal seinen Preis, seiner Zeit voraus zu sein.

Zum Controller hat Nick auch noch eine Idee: „Die Memory Card sollte in das Joypad hineinsteckbar sein. Sie wäre eher mit einer Kreditkarte vergleichbar, die man problemlos in der Brieftasche unterkriegt – und dann zum Beispiel auch an einem Namco-Automaten in der Spielhalle verwenden könnte.“

CHRIS SORRELL

FIRMA: SONY CAMBRIDGE STUDIOS
SPIELE: PRIMAL, GHOSTHUNTER



DIE KONSOLE >

Die wichtigste Neuerung bei der PlayStation 3, wie Chris sie sich vorstellt, wäre die Möglichkeit, ganz in bewährter PC-Manier gewaltige Datenmengen zu speichern. Zusammen mit einem schnellen Internet-Zugang könnte man so Musik, Filme und Demos direkt aus dem Netz auf die Konsole laden und dann direkt auf dem Fernsehbildschirm wiedergeben – nachdem man vorher dafür gezahlt hat, versteht sich.

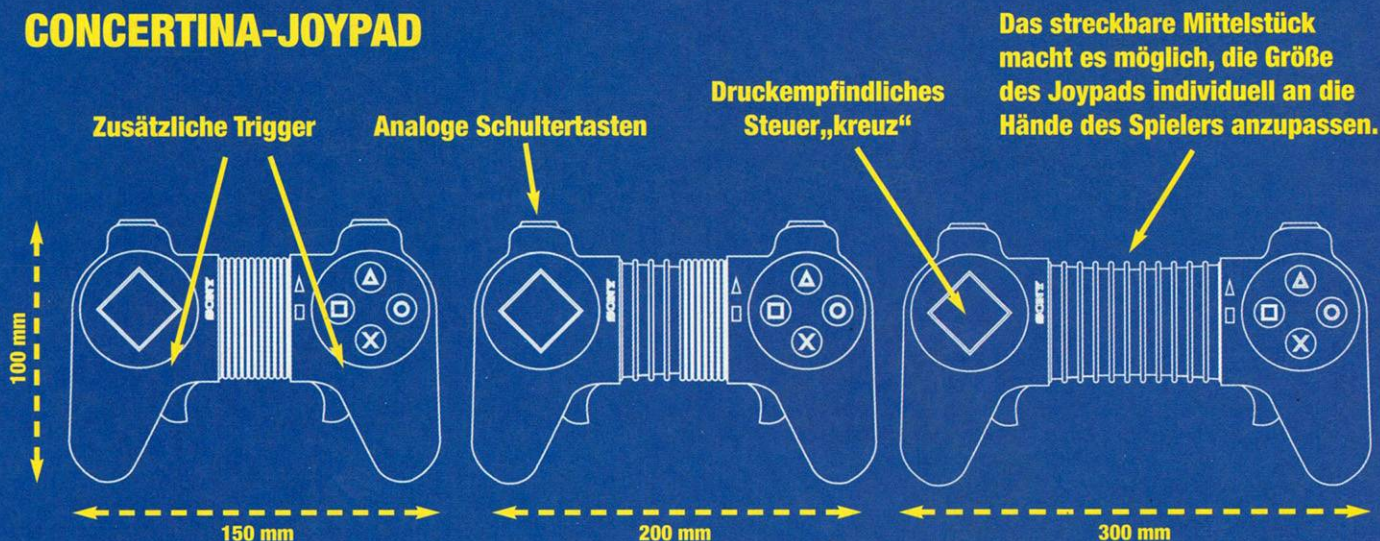
Das wäre noch nicht alles, denn Chris' Vision sieht zudem vor, dass die PS3 digitales Fernsehen aufzeichnen könnte – der Todesstoß für seinen alten Videorekorder, dem nur die Beschreibbarkeit der Datenträger noch eine Chance gegen DVDs gibt. Diese PlayStation 3 wäre nicht mehr nur eine Konsole, sondern vielmehr eine Art Schweizer Armeemesser unter den Elektronikgeräten. Fehlt nur noch die Mikrowelle samt Lieferservice.

Genau wie Nick Harper hält auch Chris nichts von Kabeln. Statt Infrarot-Signalen kommunizieren die Komponenten bei ihm aber über „drahtlose Netzwerk-Technologie“ („Wireless LAN“). Im Gegensatz zum Linkmodus eines *Gran Turismo 3* soll dadurch das Vernetzen von Dutzenden von Konsolen problemlos möglich sein.

DIE EXTRAS >

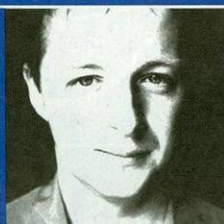
Von den Entwicklern, die wir befragt haben, will Chris die größten Veränderungen am Controller vornehmen: „Mein Pad bietet einen Anschluss für einen kleinen Farb-LCD-Bildschirm. Dadurch können PS3-Spiele zusätzliche Informationen darstellen, zum Beispiel Übersichtskarten oder einen Alien-mäßigen Scanner für Action-Adventures.“ Die Möglichkeiten sind dabei endlos: Bei *Pro Evolution Soccer 4* könnte man auf diesem Bildschirm die Taktik ändern, während das Match weiterläuft. Bei *Formel Eins 2005* könnte man direkt Anweisungen aus der Box oder technische Daten einblenden. Und da jeder dieser Ansteck-Bildschirme eigene Lautsprecher hätte, könnte die PS3 auch akustisch individuell mit den Spielern kommunizieren: Spieler 1 erfährt „Du hast gewonnen!“, sein Gegner hört nur noch „Dreh um, du fährst in die falsche Richtung!“

CONCERTINA-JOYPAD



MATT WILKINSON

FIRMA: CLIMAX (UK)
SPIELE: TV 2 – QUAD POWER
 RACING, SUDEKI



DIE KONSOLE >

Während andere Leute sich in Diskussionen um jedes Byte Speicher den Mund fusselig reden, beschäftigt Matt vor allem eine Angelegenheit: Wie das Laufwerk sich öffnet! Und da hat der gute Mann ganz Recht, denn wenn man schon von der Zukunft der Videospiele redet, dann sollte man sich zuerst auf die wesentlichen Dinge konzentrieren! „Ich denke an etwas wie diese Bang&Olufsen-CD-Player, bei denen man mit der Hand vor dem Gerät herumwinkt, woraufhin es auf diese angemessen sinnlose Hightech-Art aufgeht.“

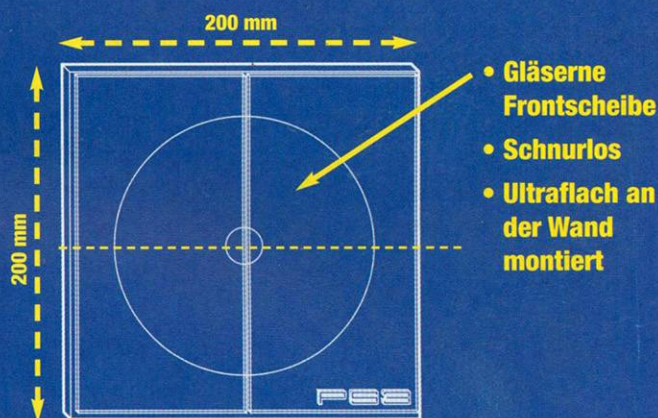
Auch Matt sieht die große Chance für die PlayStation 3 in drahtloser Netzwerk-Technologie: „Denkt an all die PS2-Besitzer, die in der gleichen Straße leben, aber keinen Internetzugang haben. Die könnten dann einfach ihre PS3 anschmeißen, schauen, wer von den Leuten aus der Nachbarschaft gerade spielt, und dann direkt gegen sie antreten.“

DIE EXTRAS >

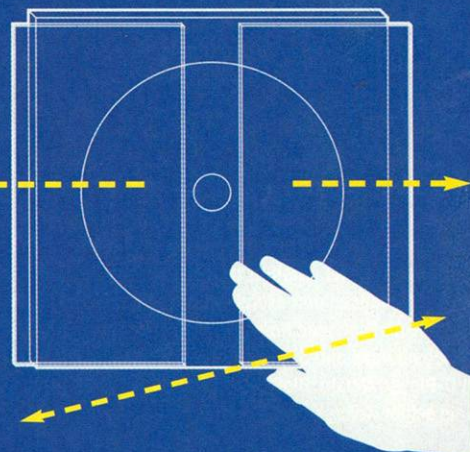
Matt hat seiner PlayStation 3 ein Mikrofon verpasst, mit dem Spieler sowohl „jeden beschimpfen können, gegen den sie spielen“ als auch ohne Keyboard durchs Internet surfen können.

Weiterhin hat sich Matt noch ein flexibles Joy pad-Design überlegt: Sein Controller hat einen akkordeonartigen Mittelteil, den die Spieler ganz nach Wunsch strecken oder zusammendrücken können, um das Joy pad der Größe ihrer Hände anpassen können.

WAND-MONTIERTE PS3

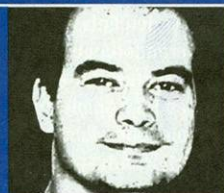


Neuer Öffnungsmechanismus: Ein Wink mit der Hand und die Abdeckung gleitet zur Seite.



MATT WEBSTER

FIRMA: ELECTRONIC ARTS
SPIELE: F1 CAREER CHALLENGE



DIE KONSOLE >

Den Mittelpunkt von Matt Websters PS3 bildet ein DVD-Wechsler, der Platz für 100 Spiele und Filme bietet. So können Sie jederzeit zu einem anderen Spiel wechseln, ohne sich dem traumatischen Erlebnis des Sofa-Verlassens auszusetzen. Auch Matt setzt auf drahtlose Controller, und seine Konsole hat praktischerweise gleich eine Auflade-Station integriert – während Sie gerade nicht spielen, werden so die Akkus wieder aufgeladen. Zudem setzt er auf eine Festplatte, um die Ladezeiten zu verkürzen, und auf ein unauffälliges schwarzes Äußeres, so dass man das Gerät leicht aus dem Sichtfeld schaffen kann.

tion integriert – während Sie gerade nicht spielen, werden so die Akkus wieder aufgeladen. Zudem setzt er auf eine Festplatte, um die Ladezeiten zu verkürzen, und auf ein unauffälliges schwarzes Äußeres, so dass man das Gerät leicht aus dem Sichtfeld schaffen kann.

DIE EXTRAS >

Jedes von Matts Joy pads wäre mit einer Kamera ausgestattet, durch die sich die Spieler gegenseitig sehen könnten – dabei dürfte vor allem das Kinn im Mittelpunkt stehen. Abgesehen davon, dass man so einen besiegten Gegner besonders gut verhöhn könnte, wären die Pads auch mit den neuesten Eye-Toy-Spielen kompatibel.

DER PLAYZONE-WUNSCHZETTEL

UND WAS ERWARTET DIE REDAKTION
VON DER PLAYSTATION 3?



DIE KONSOLE >

Fangen wir mal bei den grundsätzlichen Punkten an: Vier Controller-Anschlüsse an der Vorderseite des Geräts sind längst überfällig. Selbstverständlich sollte die PS3 auch PS2- und PSone-Spiele abspielen können und auch übliche Formate wie DVD-Video, Foto-CD oder MP3-CDs handhaben können. Ein DVD-Audio-Player wäre in einiger Zeit ebenfalls wünschenswert, auch wenn von Sony wohl eher SACD-Kompatibilität zu erwarten ist. So oder so, eine deutlich komfortablere Handhabung als Abspielstation wäre mehr als wünschenswert. Auf einer PS2 ist ja selbst das Abspielen einer Audio-CD alles andere als komfortabel. Volle Dolby-Digital-Unterstützung für Spiele und DVD-Filme sollte Standard sein. Breitband-Zugang und eine Festplatte ebenfalls, mit Letzterer sollte das Einbinden von selbst gewählten Musikstücken in allen Spielen möglich sein. Die Konsole sollte serienmäßig einen Anschluss für VGA-Monitore bieten. So könnte man auch mit nur einer Konsole auf zwei Bildschirmen gegeneinander spielen! Und aus Spielersicht sind wir klar für die Abschaffung von Ländercodes – freie Wahl für alle!

DIE EXTRAS >

Wenn's nicht mit Funk-Joypads (samt Ladestation) klappt, dann wäre zumindest eine Fernbedienung mit fest in der Konsole integriertem Empfangsteil mal angebracht. Auch für VR-Helme können sich in der Redaktion einige Leute begeistern. Christian hätte am liebsten gleich passend dazu „Ganz-Körper-Vibrations-Unterstützung“. Und beteuert fest, dass dieser Wunsch nicht direkt mit seinem Wunsch eines VR-Final-Fantasy (mit ganz vielen FF-Mädels ...) zusammenhängt. Steffi wünscht sich, dass die Konsole passend zum Spielerlebnis entsprechende Gerüche produziert. Da können wir's kaum noch erwarten, unseren tapferen Helden in der Kanalisation gegen verfaulte Zombies antreten zu lassen ... Robert würde am liebsten mittels eines Motion-Capturing-Sets für den Heimgebrauch seine eigenen Moves in Spiele einbauen und seinen Kontrahenten direkt über ein Headset-Mikro böse Sprüche an den Kopf werfen. Maik ist da genügsamer und wünscht sich vor allem mal einen Aschenbecher als offizielles PS3-Zubehör. Und einen Getränkehalter. Und einen kleinen Backofen für die Pizza-Baguettes. Und zu guter Letzt hätte Michael am liebsten einen neuen Spezial-Controller für Beat 'em Ups, bei dem man seinen Gegnern mit einem druckempfindlichen Sandsack in Menschenform mal ganz direkt ein paar reinhauen kann. Und weist an dieser Stelle noch mal ausdrücklich darauf hin, dass Videospiele nicht aggressiv machen. Ganz sicher nicht.

Gewinnspiel Primal

Dichte Atmosphäre, sympathische Hauptcharaktere, spannende Story – damit konnte das Action-Adventure *Primal* viele Fans gewinnen. Zusammen mit Sony verlosen wir jetzt eine ultimative Ausrüstung für alle Fans. Manche der Gewinne gibt es nicht einmal zu kaufen!



PRESSKIT In dem Buch sind tolle Artworks, in der CD exklusive Trailer.

DAS GIBT'S ZU GEWINNEN:

3x Das Spiel in der Sammler-edition mit Soundtrack und VIP-Karte für die Website

10x Das Fan-T-Shirt

10x Einen spannenden Comic rund um die Ereignisse in Oblivion

3x Das Presskit mit exklusiven Artworks und Trailern

5x Soundtrack zum Spiel mit Songs von 16 Volt (ohne Abbildung)

Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „pzgewinnen“ und dem Kennwort „primalpaket“ an die 82 444. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS)

*Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**; 02; Mobilcom; Debitel **davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Alternativ können Sie weiterhin auch per Postkarte an unseren Gewinnspielen teilnehmen. Schicken Sie diese an: Computec Media AG • Redaktion PLAYZONE • Stichwort: Primal-Paket • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 28. Mai 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



Nicht jugendfreie Kinderspiele

Das neue Jugendschutzgesetz verbietet Jugendlichen, importierte Jump & Runs zu kaufen. –

Was ändert sich sonst für Videospieler?

SCHNELLES PARLAMENT Schon im Juni 2002 verabschiedete der Bundestag das neue Gesetz.

Die Mühlen der Politik mahlen langsam. Manchmal geschehen aber Ereignisse, die sie um einiges beschleunigen. So war die Bundesregierung schon seit einigen Jahren dabei, das überholte Jugendschutzgesetz von 1985 technischen Neuerungen wie Internet oder Computerspielen anzupassen. Doch auf eine endgültige neue Fassung konnten sich die Politiker erst einigen, als die Öffentlichkeit durch den Amoklauf von Erfurt auf die Problematik aufmerksam wurde. In Rekordzeit haben sie das neue Jugendschutzgesetz (JuSchG) durch alle Instanzen gebracht, am 1. April trat es in Kraft.

RECHT BLEIBT RECHT

Das Besondere an der Gesetzgebung: Sie berücksichtigt erstmals explizit Computer- und Videospiele. Die größte Änderung, die sich dadurch ergibt, ist für den erwachsenen Spieler durchaus positiv: Die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) werden jetzt von einem Vertreter der Bundesländer geprüft und sind dann rechtlich bindend. Das heißt, dass ein Spiel,

KINDERSPIELE Unbeaufsichtigte Vorführkonsolen dürfen nur noch mit Spielen „ab sechs“ bestückt werden.

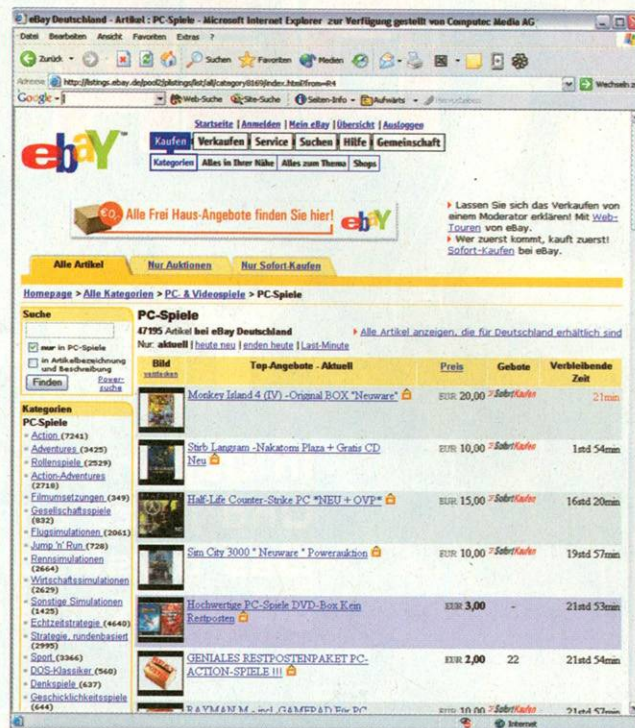
das eine Alterseinstufung von der USK erhalten hat (das so genannte USK-Siegel), nicht mehr indiziert werden kann. Nur wenn das Kontrollgremium das Siegel verweigert, kann die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) noch aktiv werden und ein Spiel auf den Index setzen.

Allerdings gilt auch hier das alte Sprichwort: Keine Regel ohne Ausnahme. In diesem Fall gibt es sogar zwei. Einmal kann die zentrale Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz eine Indizierung prüfen, auch wenn ein Spiel schon eine Altersfreigabe erhalten hat. Wie das in der Praxis aussehen wird, muss sich erst noch herausstellen. Die zweite Ausnahme bezieht sich auf kriegsverherrlichende Spiele und solche, die „geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen [...] schwer zu gefährden“, wie es in §15, Absatz 2

JuSchG heißt. Diese unterliegen von vornherein den gleichen Vertriebs-, Abgabe- und Werbebeschränkungen wie indizierte Spiele, ohne selber auf dem Index zu stehen. Was genau kriegsverherrlichend ist oder die Entwicklung von Jugendlichen gefährdet, werden Gerichte erst noch klären müssen.

MIT BRIEF UND SIEGEL

Für den volljährigen Spieler ändert sich dadurch wenig. Der Minderjährige sollte beim Spielkauf immer den Personalausweis dabei haben. Verkäufer machen sich jetzt nämlich strafbar, wenn sie jugendliche Spiele verkaufen, die nicht für sie geeignet sind. Das bedeutet zweierlei: Einerseits ist genau darauf zu achten, ab wann ein Spiel freigegeben ist und wie alt der Kunde ist. Und zweitens dürfen Spiele ohne Jugendfreigabe oder ganz ohne USK-Siegel nur noch in gesonderten Regalen angepriesen werden, die ausschließlich Erwachsenen zugänglich sein dürfen. Daraus entsteht die etwas paradoxe Situation, dass zum Beispiel ein harmloses Jump & Run aus Japan oder Amerika nur Erwachsenen zugänglich ist. Da Importspiele ja grundsätzlich kein USK-Siegel haben, können sie Jugendliche nicht kaufen. Diese Regelung gilt übrigens auch für den Versand- und Gebrauchtmarkt. Internetanbieter dürfen Spiele ohne Jugendfreigabe oder Siegel nur verkaufen, wenn sie „durch technische oder sonstige Vorkehrung [sicherstellen], dass kein Versand an Kinder oder Jugendliche erfolgt.“ Mit anderen Worten: Bei deutschen Inter-



VORSICHT! Auch wer im Internet privat Spiele verkauft, muss sich an die neuen Bestimmungen halten.

netanbietern kann man nicht-jugendfreie oder Importspiele nur noch bestellen, wenn man über 18 ist und dies dem Händler beweist. Das Gleiche gilt für die Internet-Auktionshäuser wie beispielsweise Ebay. Das Gesetz wird also die Einrichtung der Elektromärkte verändern. Nicht nur, weil es ein Erwachsenenregal geben muss, auch die Vorführkonsolen sind betroffen. Grundsätzlich müsste ein Angestellter kontrollieren, dass jugendliche Kunden nur Spiele spielen, die für ihr Alter freigegeben sind. Da das ziemlich

unpraktikabel ist, werden in Zukunft wohl nur Spiele mit einer Altersfreigabe ab sechs Jahren in den Vorführkonsolen laufen – oder sie werden ganz abgeschafft. Am meisten betrifft das neue Gesetz also sicherlich den Handel. Der wird in Zukunft konsequenter prüfen müssen, wem er was verkauft. Der Spieler merkt von den Neuregelungen hauptsächlich etwas, wenn er noch nicht volljährig ist. Lediglich beim Kauf über das Internet müssen auch Erwachsene Einschränkungen hinnehmen.

ALBRECHT OTT



CHRISTINE BERGMANN Die ehemalige Bundesfamilienministerin brachte das neue Jugendschutzgesetz auf den Weg.

INFO ÄNDERUNGEN BEI ZEITSCHRIFTEN MIT DVD

Weniger Gewalt, genauso viel Information

Da das neue Jugendschutzgesetz für alle programmierten Datenträger gilt, sind auch Magazine mit beiliegendem Datenträger betroffen. Für die PLAYZONE-DVD bedeutet das aber kaum Veränderung.

Wer unser neues Cover aufmerksam betrachtet, wird den neuen Stempel auf der DVD bemerken. „Nicht jugendbeeinträchtigend“ heißt es da. Diese Kennzeichnungspflicht ist im JuSchG in §12, Absatz 5 geregelt: „Bildträger, die Auszüge von Film- und Spielprogrammen enthalten, dürfen [...] im Verbund mit periodischen Druckschriften nur vertrieben werden, wenn sie mit einem Hinweis des Anbieters versehen sind, dass eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle festgestellt hat, dass diese Auszüge keine Jugendbeeinträchtigung enthalten.“ In verständlicher Sprache heißt das, dass Zeitschriften mit DVD ihre DVD vor der Veröffentlichung einem staatlich anerkannten Institut vorlegen müssen. In unserem Fall ist das die DT-Control. Die prüft dann, ob der Inhalt jugendgefährdend ist. Wenn nicht, gibt sie den begehrten Stempel, ohne den das Heft nicht verkauft werden darf. Bei der Prüfung kommt es übrigens nicht darauf an, was für Spiele auf der DVD sind, sondern wie brutal die Bilder von den Spielen sind. Wir können also zum Beispiel immer noch einen Trailer zu *Onimusha 3* auf die DVD packen, wenn wir die brutaleren Szenen rausschneiden. Schwieriger wird es da für Magazine mit Spiele-Demos auf der DVD. Die dürfen nur noch spielbare Abschnitte von Spielen zeigen, die maximal ab 12 freigegeben sind. Hit-Demos wie *Metal Gear Solid 2*, *Silent Hill 3* oder *Splinter Cell* wird man auf den offiziellen Magazinen also nicht mehr finden.



INFILTRATION Spiele wie *Splinter Cell* gibt es weiterhin auf der DVD.



HORROR Auch Szenen wie diese dürfen wir noch zeigen.



DER NEUE HY

Yu-Gi-Oh:

In Japan noch erfolgreicher als Pokémon!
Und jetzt endlich auch in Deutschland!
Das mystische Strategie-Spiel um ma-
gische Karten zur gleichnamigen TV-Serie



34,99

YU-GI-OH - GAME BOY COLOR

Basierend auf der Zeichentrickserie die Japan im Sturm erobert hat, kommt nun "Yu-Gi-Oh! - Das dunkle Duell" für den Game Boy Color. Erspielen Sie sich mit viel Geschick neue Karten und sammeln Sie Erfahrungen um der beste Duellant der Welt zu werden. Art. Nr.: 907 1258
Ohne Altersbeschränkung*.



44,99

YU-GI-OH - GAME BOY ADVANCE

"Yu-Gi-Oh! - Stairway to the Destined Duel" für den Game Boy Advance entführt den Spieler in die Welt von Battle City, in der ein Turnier mit allerlei Freunden und Feinden stattfindet. Duellieren Sie sich genau wie im offiziellen Sammelkarten-Spiel! Inkl. 3 offizielle limitierte Spielkarten. Art. Nr.: 91055121
Ohne Altersbeschränkung*.

81x IN DEUTSCHLAND

WWW.SATURN.DE

TYPE AUS JAPAN!

29,99

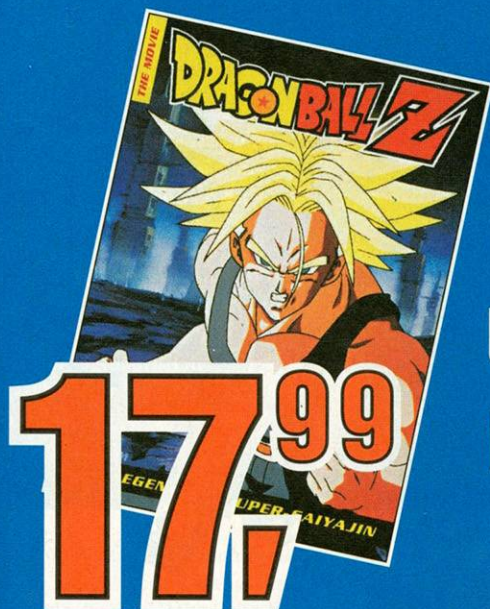
YU-GI-OH - PSONE

Nur Sie können die Mysterien der sieben magischen Totems lösen und die Welt vor der Zerstörung retten! Gewinnen Sie trickreiche Kartenduelle. Um die Karten Ihrer Konkurrenten zu erhalten, kombinieren Sie Hinweise und lösen Sie Puzzles, und werden Sie der größte Meister des Karten Duells. Art. Nr.: 907 1246
Ohne Altersbeschränkung*.



Nippon Kult auf DVD!

Ein absolutes Muss für alle Manga- und Anime-Fans!



DRAGONBALL Z - THE MOVIE

Der legendäre Super Saiyajin.
FSK: Ab 12 Jahren.

Je DVD

19,99

RANMA 1/2 - BIG TROUBLE IN NEKONRON
FSK: Ab 6 Jahren.



Mit dts. Sound und extra viel Bonusmaterial



Der Film zur RTL II Erfolgsserie

ROBOTIC ANGEL

Bildgewaltige Anime-Adaption des legendären Osamu-Tezuka Mangas.
FSK: Ab 12 Jahren.

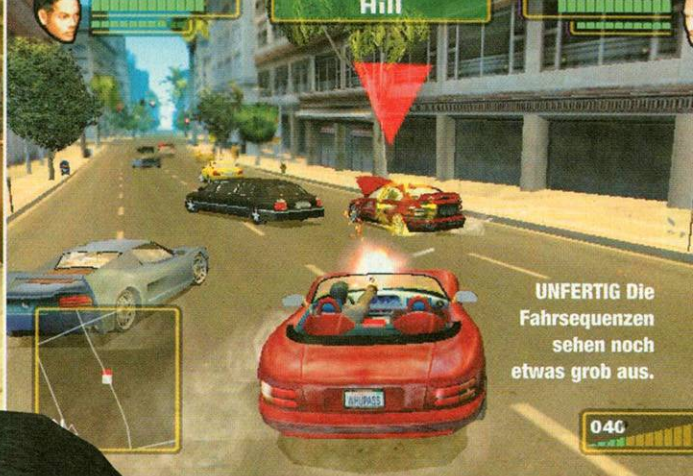


SATURN

GEIZ IST GEIL!

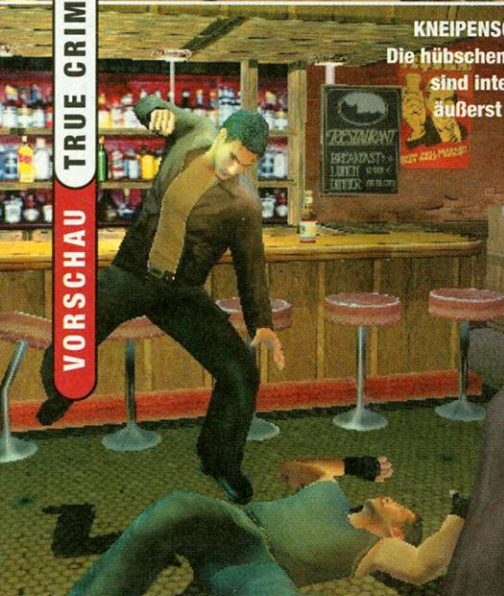


GESCHMEIDIG Die Animationen können sich sehen lassen.

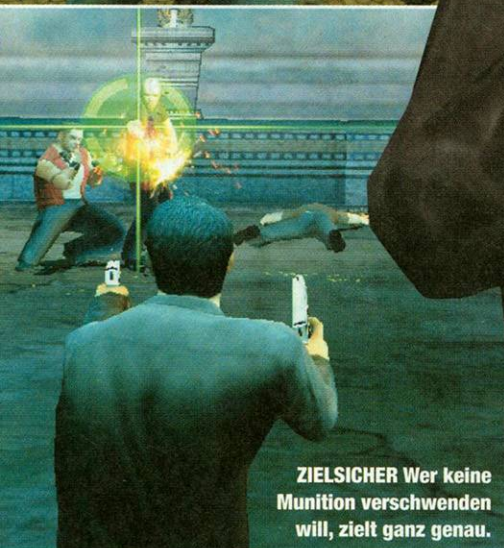


UNFERTIG Die Fahrsequenzen sehen noch etwas grob aus.

040



KNEIPENSCHLÄGEREI Die hübschen Locations sind interaktiv und äußerst detailliert.



ZIELSICHER Wer keine Munition verschwenden will, zielt ganz genau.



True

GTA ist und bleibt ein Phänomen. Die 3D-Neuaufgabe des umstrittenen Genremixes schlug dermaßen erfolgreich ein, dass Nachahmer und Imitationen nur eine Frage der Zeit waren. Activisions Spiele-schmiede Luxoflux (*Vigilante 8*, *Star Wars Demolition*) hatte nun schon geraume Zeit zur Verfügung, um die Konkurrenz alt aussehen zu lassen. Ob wir Ende des Jahres mit einer neuen Genreferenz rechnen dürfen? So viel sei bereits jetzt gesagt: Wenn das Team auch nur die Hälfte dessen ins fertige Spiel einbaut, was es verspricht, dann hat Activision große Chancen, das Zepter zu übernehmen! Während GTA vornehmlich trashige Action-Serien und klassische Gangster-Filme gekonnt

INTERVIEW MIT DEN PRODUZENTEN



„True Crime ist das Spiel, das wir schon immer machen wollten.“

Chris Archer (Executive Producer) und Bryant Bustamante (Executive Producer) standen uns für 15 Minuten Rede und Antwort.

PLAYZONE: Welche Spiele oder Filme dienten als Inspiration für *True Crime: Streets of L.A.*?

Bryant Bustamante: *True Crime* ist vom gleichen Team wie *Vigilante 8* und seit damals hatten wir schon Ideen und bekamen von Fans eine Menge

Feedbacks, die sich darum drehten, aus dem Wagen auszusteigen oder aus dem Wagen heraus zu feuern. Es ist also im Grunde DAS Spiel, das wir schon lange machen wollten. Filmisch gibt es eine Reihe an Vorbildern. Hongkong-Action-Filme von John Woo zum Beispiel. Der Hauptcharakter von

True Crime ist eine Mischung aus Jet Li und Martin Riggs (Anm. d. Red.: Mel Gibsons Rolle in der *Lethal Weapon*-Reihe). Ein weiterer wichtiger Anspruch für uns war das Missionsdesign. Wir wollten weg vom üblichen „Erledige die Mission, und wenn du scheiterst,



STYLISH Mit aktivierter Zeitlupe fliegt sich's doch gleich viel eleganter zur Seite.

Crime: Streets of L.A.

Kann Luxoflux wirklich den erwarteten **GTA-Killer** abliefern?

aufs Korn nimmt, ist man bei Luxoflux ganz dem Genre der Hongkong-Actionfilme verfallen. Der Hauptdarsteller hört auf den Namen Nick Kang und ist ganz offensichtlich asiatischer Abstammung. Klischeerecht kann jeder Asiate Kung-Fu und auch Nick bildet hier keine Ausnahme. Der Nahkampf von *True Crime* fällt dementsprechend sehr spektakulär aus.

IMMER FESTE DRUFF

Mit deftigen Handkantenschlägen und Tritten, die Normalsterblichen höchstens zu Zerrungen verhelfen würden, vermöbelt Nick seine Widersacher. Das Zugucken bereitete bei der Präsentation schon eine Menge Spaß, wir können es gar nicht erwarten, uns endlich selbst

durch die hübsch und sehr detailliert ausmodellierten Umgebungen zu prügeln. Damit das nicht so schnell langweilig wird, verfügt Nick anfangs nur über ein begrenztes Schlagrepertoire, das im Verlauf des Spiels weiter aufgestockt wird. Im dafür vorgesehenen Dojo lernt der Spieler neue Moves dazu, die sogleich umgesetzt werden dürfen. Wenn es die Begebenheiten erfordern, kann Nick aber auch zur Waffe greifen. Ein vereinfachtes Zielsystem soll hier für mehr Übersicht sorgen als bei Take2s Gangstersaga. Spektakuläre Zeitlupeneffekte und eine sehr interaktive Umgebung machen die Prügeleien und Schießereien zu einem visuellen Genuss. Hier bleibt nur noch zu hoffen, dass die Spielbarkeit

ähnlich klasse ausfällt. Als ob das alles nicht schon genug wäre, gibt es auch einige Abschnitte im Spiel, in denen vorsichtiges Handeln im Vordergrund steht. Animationstechnisch sticht der Titel derzeit sogar Infogrames' Action-Hoffnung *Enter the Matrix* aus!

DRÜCK DRAUF!

Wie der Titel schon vermuten lässt, geht's im Genremix aber nicht nur in Schlachthäusern und Hinterhöfen mit den Fäusten zur Sache, es darf auch mit Fahrzeugen für ordentlich Stimmung gesorgt werden. Technisch präsentierte sich der Titel hier noch etwas unfertig, was angesichts der geplanten Veröffentlichung im September aber auch mehr als verständ-

fang wieder von vorne an". Deswegen gibt es in *True Crime* eine Reihe von verschiedenen Enden für jede Mission. Je nachdem, wie gut oder schlecht der Spieler seinen Job macht, kann das zu einer Verfolgungsjagd führen, vielleicht rennt die Zielperson aber auch weg oder zieht die Waffe.

PZ: Habt ihr keine Angst, dass dadurch vielen Spielern wichtige Teile des Spiels entgehen, ähnlich wie in einigen Lightgun-Shootern?

Chris Archer: Das ist exakt das System, was wir auch benutzen. Wir haben ein Skillssystem inte-

griert, das dem Spieler genau sagt, wie gut er war. Wir tun das zwar auf eine etwas ausgeklügelte Weise, aber das Prinzip ist sehr ähnlich. Das macht das Spiel für jeden Spieler zu einem sehr individuellen Erlebnis.

PZ: Was bedeutet das in Zahlen? Wie viele verschiedene Enden für das komplette Spiel sind möglich?

Chris Archer: Es gibt drei eigenständige Enden mit jeweiligen Abspännen in der Spielgrafik.

PZ: Wie funktioniert das Speichersystem?

INFO DATEN & FAKTEN

Fakten, Fakten, Fakten...



Roger Walkden (Managing Director UK) bei präsentierte eine Vergleichstabelle der etwas anderen Art.

Ein Spiel wie *True Crime: Streets of L.A.* kann allein schon mit den puren Zahlen beeindrucken. Das sagt zwar nicht zwingend etwas über die Qualität des finalen Spiels aus, gibt aber einen kleinen Vorgeschmack auf das, was Luxoflux da auf den Weg schickt, um *GTA* das Fürchten zu lehren.

- **Fast 400 km²** Stadt gilt es zu erkunden. Los Angeles wurde detailgetreu nachgebildet.
- **55 Locations**, die stimmungsvoll und abwechslungsreich gestaltet wurden stehen für Prügeleien, Schießereien und Wortgefechte zur Verfügung.
- **35+ Fahrzeuge**, wovon einige lizenziert sind, dürfen vom Spieler jederzeit benutzt werden.
- **Mehr als 100 Missionen** sollen für eine Grundspielzeit von **mindestens 40 Stunden** sorgen.

Um auch den Pressevertretern einen Überblick über die Features zu geben, präsentierte Roger Walkden allen Interessierten eine aufschlussreiche Vergleichstabelle, in der sich *True Crime* der aktuellen Konkurrenz stellte.

Head to Head

			
Longevity	High replayability with open structure	Play through twice	Discover multiple endings
	3	2	3
Vehicles	100+ vehicles, including cop cars	50 licensed vehicles	35+ vehicles, so licensed
Score	3	3	3
Look and Feel	Grit, glamour and cartoon violence	Cinematic, realistic	Cinematic action movie
Score	4	4	4

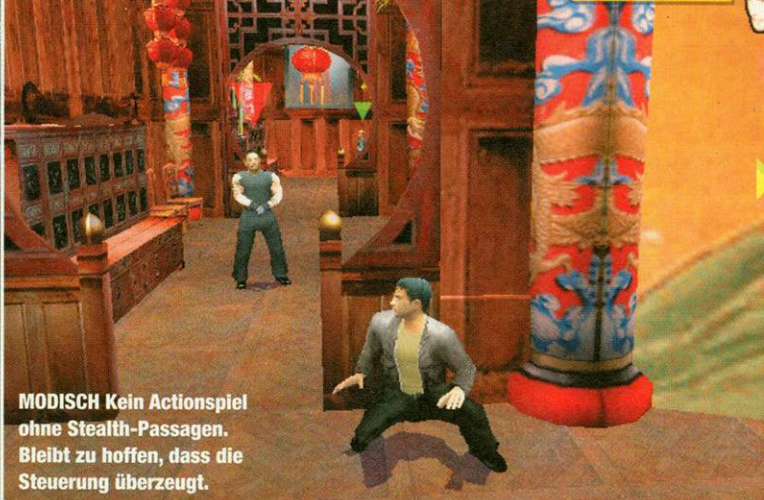
Chris Archer: Der Spieler kann an bestimmten Punkten in der Stadt jederzeit speichern, gleichzeitig speichert das Spiel automatisch nach wichtigen Ereignissen. Wir wollen dem Spieler so viel Freiheit wie möglich geben.

PZ: Einer der wenigen Kritikpunkte an *GTA* war das umständliche und hakelige Zielsystem. Wie macht *True Crime* das besser?

Chris Archer: *True Crime* hat ein sehr einfaches Zielsystem. Der rechte Analog-Stick bedient die Blickrichtung von Nick und wählt so auch das aktuelle Ziel. Das klingt komplizierter, als es ist.



ABWECHSLUNG Auch in schummriger Beleuchtung dürfen die bösen Buben aus dem Anzug gekloppt werden.



MODISCH Kein Actionspiel ohne Stealth-Passagen. Bleibt zu hoffen, dass die Steuerung überzeugt.

lich ist. Und dennoch sah das Gezeigte schon sehr vielversprechend aus. Detaillierte Fahrzeugmodelle, eine beeindruckende Fernsicht und eine dem Szenario entsprechend lebendige Umgebung sorgten für Begeisterung. Das Schadensmodell der Fahrzeuge könnte so auch in Liberty City zum Einsatz kommen. Was *True Crime* von der Konkurrenz abhebt, ist die Art und Weise, wie aus dem Fahrzeug heraus gefeuert werden kann. Ein kleines Fadenkreuz visiert das Ziel an und lässt Nick lässig aus dem Fenster

lehnend die Beretta sprechen. Zwar kann man derzeit noch nicht genau sagen, inwieweit die Fahrphysik zum Spiel passt, doch sollte man Luxoflux gerade auf diesem Gebiet die größte Kompetenz attestieren. *True Crime* wird auf jeden Fall wesentlich schneller ablaufen als die *Vigilante* 8-Serie. Wer gemütlich durch die Gassen schaukeln will, der wird sich umorientieren müssen. Ebenfalls hochinteressant ist die Möglichkeit, neue Moves auch für die Beherrschung des Fahrzeugs zu lernen. Im Laufe des

Spils wird es Nick dann möglich sein, optisch ansprechende und ebenso praktische Manöver auf den Asphalt zu zaubern, wie beispielsweise die Fahrt auf zwei Rädern. Darüber hinaus werden auch Motorräder den Weg ins Spiel finden. Über andere Fahrzeuge wollte man sich zwar noch nicht äußern, doch die Wahrscheinlichkeit, dass man auch per Helikopter oder Flugzeug L.A. begutachten können wird, ist äußerst hoch. Auch die restlichen Daten zum Spiel lassen erahnen, dass Activision hier nicht einfach nur

noch ein weiteres Spiel mit Fahrzeugen und Kämpfen auf den Markt werfen wird (siehe Extra-Kasten). Hübsch geschnittene Cutscenes sollen die Story vorantreiben, ein passender Soundtrack soll für die richtige Atmosphäre sorgen, professionelle und bekannte Sprecher machen die Klasse Präsentation komplett. Wir sind äußerst gespannt auf den Titel und Actionfans sollten sich *True Crime: Streets of L.A.* jetzt schon mal als Must-have vormerken.

MAIK BÜTEFÜR



RAUSSCHMISS Nick kann nicht nur Schläge austeilen, auch Würfe sind natürlich im Programm.

VORSCHAU TRUE CRIME

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	16:9
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.truecrimela.com

Spieler 1	Termin 15. September
--------------	-------------------------

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Ernsthafte Konkurrenz für GTA. In *True Crime* steckt genug Potenzial, um das Genre neu zu definieren!“

Wir werden dem Spieler die Mechanik aber sehr klar und leicht begrifflich beibringen. Wichtig ist, dass das Zielsystem nicht etwa alle Ziele einzeln durchschaltet, sondern sehr weich und dynamisch zu kontrollieren ist.

PZ: Ein häufiges Problem bei Spielen, die sowohl Nahkampf als auch Auseinandersetzungen mit Waffen beinhalten, ist die Entscheidung über das richtige Vorgehen. Der Nahkampf sieht cooler aus, man steckt aber unweigerlich Treffer von bewaffneten Gegnern ein. Wie wird *True Crime* hier vorgehen?

Chris Archer: Nun, wir haben nicht dieses fantastische Kampfsystem eingebaut, damit es nachher keiner benutzt (lacht). Deswegen bringen wir dem Spieler nach und nach bei, wie er sich verhalten sollte. Wenn man dann irgendwann im Verlauf des Spils von sechs Gegnern umzingelt ist, wird man wissen, was zu tun ist.

PZ: Wie funktioniert die Zeitlupe, die heutzutage auch gerne Bullet-Time genannt wird?

Chris Archer: Sie ist nicht limitiert. Es ist einfach zum Spaß. Das Spiel basiert nicht darauf, diese Dinge unbedingt anwenden zu müssen. Es macht

einfach Spaß, zur Seite zu springen, und sieht cool aus. Man kann es zwar durchaus strategisch nutzen, aber zwingend erforderlich ist es nicht. Der Spieler hat auch unbegrenzte Munition.

PZ: Für JEDE Waffe?

Chris Archer: Okay, aufgesammelte Waffen von Gegnern sind immer nur so voll, wie sie hinterlassen wurden, die Standard-Waffen von Nick sind dagegen unbegrenzt nutzbar. Wir wollten einfach dafür sorgen, dass nur noch die zerstörten Überreste von den Regalen übrig sind, wenn eine Schießerei vorbei ist (grinst).



Die Strategie für Sieger:

- Großer Generalstab
- Beste Frontinformationen
- Präzise & harte Manöver

 Gebäude	 Radarstation	 Waffentabrik
 Einheiten	 Infanterieeinheiten	 Kampfpanzer

PC Games

Jeden Monat neu am Kiosk.
Mit DVD oder CD, Demos, Patches,
Videos und allen aktuellen News,
Tests, Tipps und Tricks für PC Gamer.

Wissen, was gespielt wird



28 SEITEN
TIPPS & TRICKS!
Freemove
Sword of the Dragon
BTM: Road Driver
Wiederholung
Die Story der PlayStation 2
Die Story der PlayStation 2

Peter Molyneux enthüllt

Black & White 2

Das ist es! Die Evolution der neuen Spielerei
Wiederum, Vision, Leidenschaft, Spielerei
Der Weltmeister aller aller Spieler und mehr!

ASCAON
CONTRIBUTION ZERO
SMALLER CITY GAS
The World's Most
Famous...
FREELANCER
CASINO INC.

Sanctuary
Call of Duty: Black Ops
The Sims 3
The Sims 3
The Sims 3

Indie Jones 2
Call of Duty: Black Ops
The Sims 3
The Sims 3
The Sims 3

Call of Duty: Black Ops
The Sims 3
The Sims 3
The Sims 3
The Sims 3

Dein Spiel ist überall

SOCOM: U.S. Navy Seals

Sonys spannender Taktikshooter mit Headset soll die **Online-Ära einläuten.**

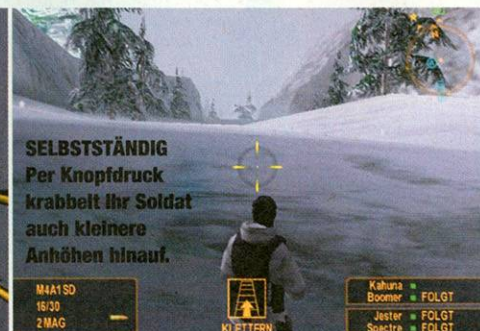
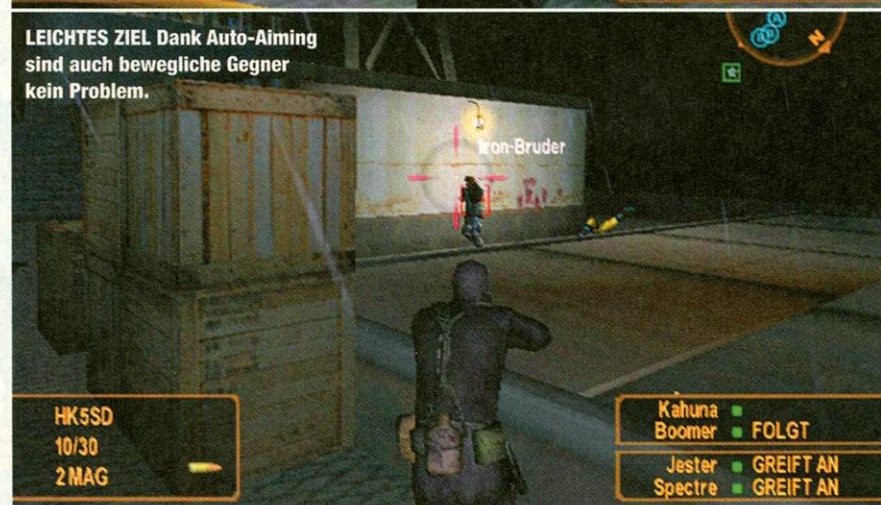
Schon seit über einem halben Jahr ist es für gesellige PlayStation-2-Spieler in Amerika ganz alltäglich, im Internet zu spielen. Europäische Zocker haben es da schwerer. Ein ums andere Mal wurde der Online-Start von Sony nach hinten geschoben, doch so langsam kommt Bewegung in die Sache. Ne-

ben dem in dieser Ausgabe bereits getesteten *Midnight Club II* trudelte keine Minute zu früh eine Vorabversion von Sonys großer Action-Hoffnung ein. Zwar konnten wir bisher nur die Einzelspieler-Missionen antesten, doch auch hier ist das mitgelieferte Headset ins Spiel eingebunden und sorgt für ein etwas anderes Spielerlebnis.

BUSINESS AS USUAL

Natürlich ist *SOCOM* ein eigenständiges Spiel, doch bei den ersten Schritten fallen Vielspielern schnell Ähnlichkeiten zu bereits veröffentlichten Titeln wie *Tom Clancy's Ghost Recon*, *Conflict: Desert Storm* oder dem legendären *Counterstrike* auf. Mit einer kleinen Eliteeinheit gilt es, in abwechslungsreichen Szena-

rien knifflige Missionen zu erfüllen. Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste und so ist leises und überlegtes Vorgehen meist die geeignetste Taktik. Dabei werden die drei Mitstreiter vom Spiel gesteuert, man kann sich also voll und ganz auf die eigene Spielfigur konzentrieren. Wahlweise schaut der Spieler dem Protagonisten dabei über die



Schulter oder schleicht in der klassischen Ego-Shooter-Ansicht durch die meist dunklen Levels. Die üblichen Hilfsmittel sind natürlich ebenfalls mit an Bord. Per Fernglas lassen sich auch weit entfernte Stellungen gefahrlos beobachten, ein Nachtsichtgerät hilft in besonders düsteren Abschnitten weiter. Das Waffenarsenal bietet vom Sturmgewehr bis zur Sniper-Rifle den gewohnten Standard.

RED MIT MIR!

Die größte Innovation im Einzelspielermodus ist sicherlich das ins Spiel eingebundene Headset. Während aus dem Fernseher leise Hintergrundmusik sowie die Lauf- und Schussgeräusche zu hören sind, läuft der Funkverkehr über den Kopfhörer. Sämtliche Mitteilungen vom Hauptquartier, aber auch die Funkprüche Ihrer Kollegen vernehmen Sie nur über das Headset. Das sorgt für Atmosphäre, wird aber noch übertroffen von der Möglichkeit, den drei Kameraden übers Mikrofon Befehle

zu erteilen. Auf Knopfdruck öffnen Sie ein On-Screen-Menü, das Sie zur Not auch per Gamepad bedienen können. Mehr Spaß macht aber natürlich die verbale Kommunikation. Dabei funktioniert die Spracherkennung absolut hervorragend, was angesichts des eingeschränkten Wortschatzes aber auch nicht allzu sehr verwundert.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Hersteller:	SCEE
Entwickler:	Zipper Interactive
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.playstation.de

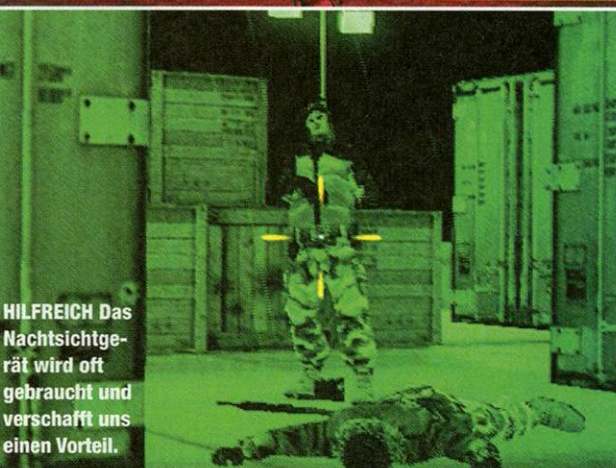
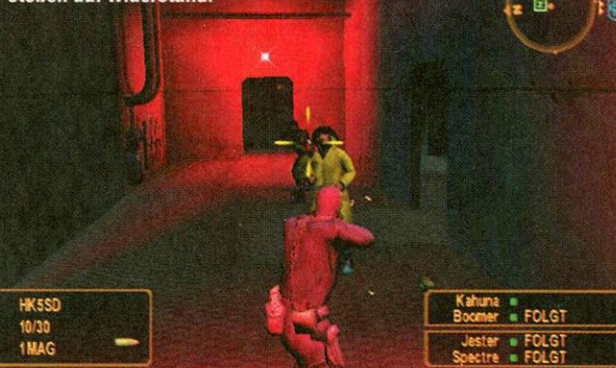
Spieler	Termin
1-16 (online)	28. Mai

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Spannender Taktik-Shooter mit cooler Sprachsteuerung, der online zum echten Top-Hit werden könnte“

KURZ VORM ZIEL In diesem Gang sollen wir zwei Sprengladungen anbringen und stoßen auf Widerstand.



HILFREICH Das Nachtsichtgerät wird oft gebraucht und verschafft uns einen Vorteil.

VORSCHAU SOCOM: U.S. NAVY SEALS

gameloft
LOAD AND PLAY

Gulo's Tale™ für 3510i
Code 23014



Marcel Desailly Pro Soccer für 3510i
Code 27529



Prince of Persia™ für 3510i
Code 20888



Skate&Slam™ für 3510i
Code 22244



Siberian Strike™ für 3510i
Code 29828



VOLL TREFFER!

HOL DIR GAMELOFTGAMES ZU FESTPREISEN UNTER
(0190) 83 99 92 - CODE



So kommt das Spiel auf dein Nokia 3510i:

Ruf 0190-839992-Code an.*

z.B. für RAYMAN3 3510i (Code 28668)

die Nr. 0190-839992-28668.

Du bekommst eine SMS auf's Handy.

Klick auf Optionen/Holen. Folge der Download-Anleitung.

Jetzt! Code 28668

RAYMAN3™ für Nokia 3510i

*Der Anruf kostet € 1,86/Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom. Zu den Kosten bei Anrufen aus anderen Netzen erkundige dich bitte beim Anbieter. Der Anruf dauert 2:08 Min. und kostet € 3,98. Bei Fragen zum Download oder Problemen wende dich bitte per email an support@gameloft.de oder an 01805 834927. ©2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gulo's Tale, Siberian Strike, Skate&Slam and Earth Invasion are registered trademarks of Gameloft S.A. All Rights Reserved. Prince of Persia®, Harem Adventures. ©2002 Gameloft. Under license by Ubi Soft Entertainment S.A. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. ©1989 Jordan Mechner. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner under license by Gameloft S.A. Gameloft is a registered trademark of Gameloft S.A. Rayman 3, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

MEHR
GAMELOFTGAMES
FÜR



AUF
WWW.GAMELOFT.COM

MEHR GAMELOFTCODES AUF
WWW.GAMELOFT.COM

Enter the Matrix

Je langsamer, desto besser.

In Zeitlupe weichen Niobe und Ghost sogar Pistolenkugeln aus.

Mit Olympischen Spielen wird man Frankfurt so schnell nicht mehr in Verbindung bringen, mit Videospielen schon eher. Immerhin vier der größten Videospielerhersteller haben ihre Deutschlandvertretungen in und um die Main-Metropole: Sony, Konami, Vivendi und last but not least Infogrames, in deren Büros wir jetzt zum ersten Mal *Enter the Matrix* selber ausprobieren konnten. Dabei fällt vor allem eines auf: Obwohl der Kampfstil dem Film sehr nahe kommt, sind die Kämpfe ziemlich eingängig zu steuern. Die Protagonisten Niobe und Ghost beherrschen unheimlich viele Arten, ihre Gegner zu verprügeln. Trotzdem lassen die Schläge sich sehr leicht durch ein bis zwei Knopfdrucke auslösen, je nach Situation erfolgt dann eine andere coole Animation. So können die beiden zum Beispiel an der Wand entlanglaufen, um dann die Feinde zu treten. Genauso sieht es beim Schießen aus: Im Sprung nach vorne oder hinten feuern die Helden wild nach vorne.

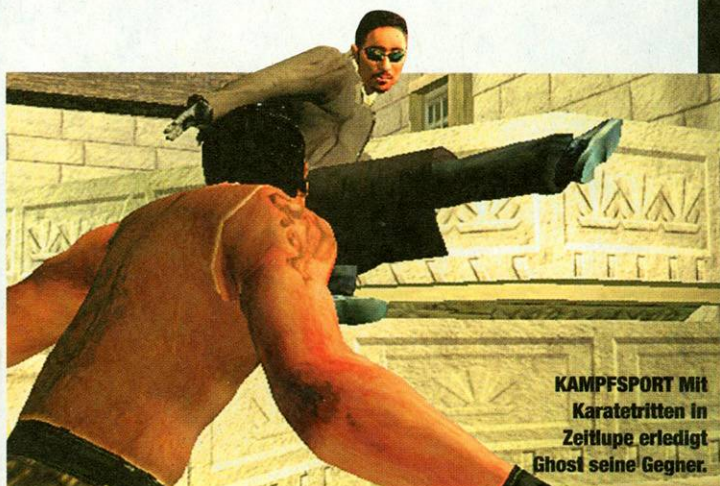
Außerdem können die beiden die Gegner entwerfen. Mit der Viereckstaste schlägt man den Bösewichtern einfach die Pistole aus der Hand. Allerdings sollte man dann darauf achten, Letztere nicht herumliegen zu lassen. Sonst hebt sie nämlich ein anderer Feind auf und schießt weiter. Allgemein funktionieren die Kämpfe besser, wenn man die Zeit etwas langsamer laufen lässt. Dazu gibt es den „Focus“-Balken, der sich – genau wie die Gesundheitsanzeige – in dem normalen Spiel kontinuierlich auflädt. Wenn genug Focus vorhanden ist, kann man mit Druck auf die Schultertaste die Action in Zeitlupe ablaufen lassen. Dann sieht der Kampf nicht nur aus wie im Film, er wird auch einfacher. Einerseits weil man Zeit hat, sich die Schwachpunkte der Kontrahenten auszusuchen. Andererseits sieht man die Kugeln auf die Spielfiguren zufliegen und kann so rechtzeitig ausweichen.

EIN FALL FÜR ZWEI

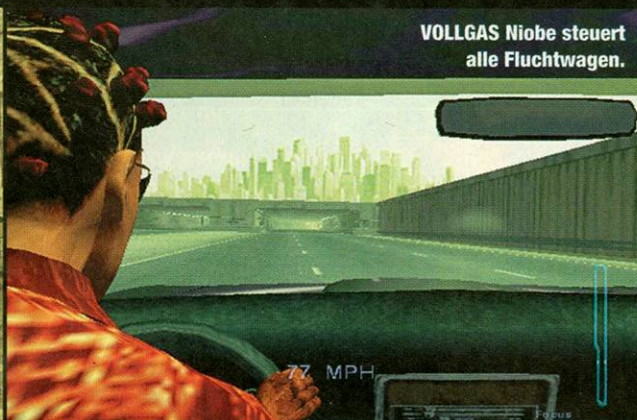
Die Hintergrundgeschichte orientiert sich anfangs ziemlich am neuen Film: Der Spie-



AUF DEM KOPF Beide Helden können sogar an der Wand entlangrennen.



KAMPFSPORT MIT
Karateritten in
Zeitlupe erledigt
Ghost seine Gegner.



VOLLGAS Niobe steuert
alle Fluchtwagen.

ler soll ein Päckchen aus einer Postfiliale stehlen. Natürlich hat jemand etwas dagegen und schickt seine Schergen aus, das zu verhindern. Die Gegner sind aber nicht das einzige Problem. Zusätzlich verzweigen sich die Wege labyrinthartig oder Aufzüge müssen mit Schaltern erst in Betrieb gesetzt werden. Von echten Rätseln kann man dabei jedoch nicht sprechen.

Trotzdem macht es Spaß, *Enter the Matrix* ein zweites Mal zu spielen. Einfach deswegen, weil man das SciFi-Abenteuer sowohl mit Ghost als auch mit Niobe meistern kann. Manche Missionen verlaufen dabei zwar ziemlich ähnlich, doch gibt es auch entscheidende Unterschiede. Das fällt vor allem bei den Fahrmissionen auf: Da ist Niobe fürs Lenken der Autos oder Hovercrafts zuständig, Ghost fürs Schießen. Mehr Spaß macht es allerdings, den Schützen zu steuern, denn im Gegensatz zum Rest des Spiels funktioniert das Zielen aus dem Auto heraus manuell.

Da mit dem Spiel die große Fangemeinde des Films ange-

sprochen werden soll, ist es sehr gut für Anfänger geeignet: Wenn man zum Beispiel zu lange dumm in der Gegend herumsteht, erscheint ein Pfeil, der einem die Richtung weist. Und auch ohne ein Controllervirtuose zu sein, kann man allerhand coole Moves auslösen. Profis wird das vielleicht ein bisschen auf die Nerven gehen, aber als *Matrix*-Fan kann man das schon in Kauf nehmen, ohne den Spaß am Spiel zu verlieren.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU ENTER THE MATRIX

Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Shiny Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: www.enterthematrixgame.com

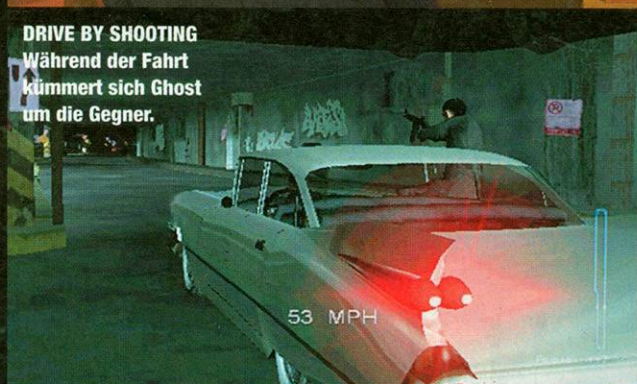
Spieler
1 Termin
15. Mai

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Einsteigerfreundliches Geballere, das mit filmreifer Action garantiert seine Fangemeinde finden wird“



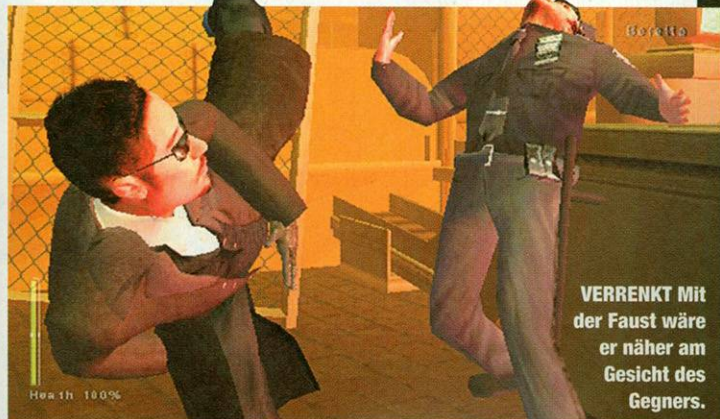
FEUERALARME Hier
ist der Durchgang
versperrt.



DRIVE BY SHOOTING
Während der Fahrt
kümmert sich Ghost
um die Gegner.



SCHLECHT GESCHÜTZT
Gegen Niobe hilft auch
ein Helm nichts.



VERRENKT MIT
der Faust wäre
er näher am
Gesicht des
Gegners.



RUHE VOR DEM STURM
Gleich geht's los!

NIX WIE WEG Das C4 tut seinen Dienst, jetzt sollten die Beine in die Hand genommen werden.

Freedom: Soldiers of Liberty

IO Interactive schreibt die Geschichte um! Mütterchen Russland **will's noch mal wissen.**

SCHADE DRUM So viel zum Thema „Und dann flüchten wir alle gemeinsam mit dem Laster!“

GETÜMMEL Mit zehn Teamkameraden im Schlepptau wird die Eroberung zum Kinderspiel.



HÄUSERKAMPF Auch innerhalb der Gebäude kommt es zu Auseinandersetzungen.



SCHLACHTFELD Unsere Kollegen räumen auf, während wir uns um die Heilpakete kümmern.

Videospiele sind immer wieder für eine Überraschung gut. Was wäre gewesen, wenn Russland den kalten Krieg für sich hätte entscheiden können? Die *Hitman*-Macher fanden diese Fragestellung interessant genug, um den Spieler die Antwort auf spielerischem Wege selbst herausfinden zu lassen. Als einfacher Arbeiter ziehen Sie in New York gegen die russischen Invasoren zu Felde, um Ihren entführten Bruder freizukämpfen.

SCHNELLE GEFECHTE

Martin Guldbæk, Lead Designer bei IO Interactive, beschreibt sein Spiel als eine Mischung aus *Counter-Strike* und *Hitman*. „Wir wollten ein komplett anderes Spiel machen als *Hitman*. In *Freedom* geht alles viel schneller und es wird nur selten Wert darauf gelegt, leise oder vorsichtig vorzugehen.“ In der Tat spielt sich *Freedom* sehr zügig, ohne

dabei Hektik aufkommen zu lassen. Schon nach wenigen Minuten war die ausgeklügelte Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen. Mit den Analogsticks wird die Spielfigur frei durch die atmosphärisch ausgestatteten Levels dirigiert, der rechte Stick bedient die Kamera. Die wertvollen Action-Buttons wurden komplett für die Interaktion mit der Umgebung und den rekrutierten Mitstreitern belegt. Dadurch wanderte das Inventory auf den selten genutzten R3-Button, was sich in der Praxis aber als Geniestreich entpuppt. In Windeseile wählt man auch im dichtesten Kampfgetümmel das passende Equipment. Für Übersicht sorgt natürlich schon allein die Tatsache, dass Sie immer nur eine primäre und eine sekundäre Waffe mit sich herumschleppen dürfen. Einzelkämpfer, die am liebsten immer gleich das komplette Waffenarsenal dabei haben wollen, sind hier also fehl am

Platz. Zum Ausgleich besteht aber die Möglichkeit, herumliegende Waffen gegen die aktuelle zu tauschen. Zudem gelten Granaten und Molotowcocktails als besondere Ausrüstung und dürfen zusätzlich mit sich geführt werden. Neben diesem Actionmodus gibt es aber auch noch einen strategisch geprägten Spielmodus, den wir leider noch nicht zu Gesicht bekommen haben.

TEAMWORK

Der Clou des Spiels ist die Möglichkeit, weitere Freiheitskämpfer für die eigene Sache zu gewinnen. Heroische und aufopferungsvolle Aktionen Ihres Protagonisten erhöhen sein Charisma und machen es so leichter, bis an die Zähne bewaffnete Mitstreiter zu überzeugen, mit in den Kampf zu ziehen. Mit simplen Kommandos scheuchen Sie die Kameraden durch die mit Gegnern vollgestopfte Umgebung und können sich so mehr auf die eigentlichen Aufgaben konzentrieren. Zwar wurde die KI nie vor größere Herausforderungen gestellt, dennoch wirkte das Geschehen auf dem Bildschirm fast schon wie eine große Partie mit menschlichen Mitstreitern, ein wenig wie *Counter-Strike* auf Speed. Während Sie einen riesigen Gastank mit C4 bestücken, sorgen Ihre Söldner für Rückendeckung.

MÄCHTIG WAS LOS HIER

Technisch macht *Freedom* jetzt schon eine sehr gute Figur. Hübsch gestaltete Levels mit ausgefeilter Beleuchtung ziehen stets flüssig am Betrachter vorbei, was angesichts der teil-

weise deftigen Auseinandersetzungen mit zahlreichen Gegnern durchaus beeindruckt. Über eine eventuell entschärfte deutsche Version ist leider noch nicht entschieden, aufgrund der fiktiven und abgedrehten Story könnte der Titel aber unter Umständen mit den hiesigen Bestimmungen in Einklang gebracht werden. Leider war der Multiplayer-Modus zum Zeitpunkt des Probespiels noch nicht anwählbar und so kann hier nur spekuliert werden, inwieweit sich der Spielspaß auch auf einem geteilten Bildschirm entfaltet. Eine Online-Variante ist in Planung, wird aber als eigenständiges Spiel zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlicht. Das intuitive Gameplay und der interessante Story-Ansatz machen *Freedom* zu einem Hoffnungsträger und wir sind gespannt, was die Designer bis zum Release im September noch alles ins Spiel einbauen.

MAIK BÜTEFÜR



AIRBORNE Der russische Helikopter war zwar gut bewaffnet, aber so ein Raketenwerfer hat ordentlich Durchschlagskraft.

VORSCHAU FREEDOM

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	IO Interactive
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: www.electronicarts.de

Spieler 1-4	Termin September
----------------	---------------------

SEHR GUT

„Sehr eingängige Ballerei mit hübscher Grafik und originellem Setting, die schon jetzt **jede Menge Spaß** macht.“



AUF DER PIRSCH Die Fahrer nutzen ungeniert jeden Windschatten aus.



KREISEL Die Lenkung jedes Indy-Autos zieht automatisch etwas nach links.



WEG VOM FENSTER Bei rund 360 Sachen gestreift zu werden, ist kein Spaß!



DICHT AN DICHT Vollgas – und keiner fällt zurück.



HEISSER REIFEN Solche Manöver gehören bei IndyCar zum Alltag.



IndyCar

Hochgeschwindigkeits-Action Marke Codemasters

Dass sie nicht nur zwischen Schneehügeln und Schottergruben wissen, wo's langgeht, haben die Schöpfer der *Colin McRae*-Spiele ja schon mit Titeln wie *DTM Race Driver* oder der *TOCA*-Serie bewiesen. Mit ihrem aktuellen Rennspiel wagen sie – beziehungsweise das frisch gebackene Entwicklerteam *Brain In A Jar* – sich an die amerikanische Indy Racing League. Deren Reiz besteht darin, dass die 650 PS starken Flitzer auf relativ einheitlichem technischem Niveau gehalten werden; und das hat zwei spannende Auswirkungen: Zum einen rasen die relativ leistungsgleichen Autos in sehr engen Pulks um die ovalen Rundkurse, was bei einem Tempo von bis zu 360 km/h schnell in spektakulären Crashes endet, für

die Indy Racing so berühmt ist. Zum anderen müssen die Fahrer ihr Bestes geben, um sich in geschickter Detailarbeit vor ihre Konkurrenten zu manövrieren. Da hängt man sich im Windschatten hinter den Spitzenreiter, um dessen kleinste Unachtsamkeiten zum Überholen zu nutzen oder versucht mit riskanten Drifts, Zeit zu sparen. Um die Feinheiten der Fahrphysik, die Bodenhaftung und vor allem die Geschwindigkeit richtig mitreißend zu simulieren, legen sich die Programmierer kräftig ins Zeug. Momentan läuft der Titel schon erstaunlich flott, Schadensmodell und Steuerung wirken erfreulich ausgefeilt. Zudem ist es auch auf der PS2 möglich, mitten auf der Fahrbahn die Treibstoffzufuhr, die Federung oder die Lenkgenauig-

Temporäusch

Der Associate Producer von *IndyCar Series* stand unseren englischen Kollegen Rede und Antwort.



PLAYZONE: Weshalb ausgerechnet IndyCar? Warum nicht irgend-ein Formel-1-Spiel?

Callum Godfrey: Weshalb nicht? IndyCar ist in den USA eine der wichtigsten Publikums-Sportarten. Es bietet die wohl aufregendste Rennsport-Action, die man sich vorstellen kann, und es wird immer populärer. Im Augenblick macht das Formel-1-Schauen nicht mehr recht viel Spaß und der Markt ist gesättigt mit Formel-1-Titeln. Da ist gerade Platz für ein Spiel, das all die dort fehlende Action mitbringt. Auch wenn die Lizenz nicht so bekannt ist wie Formel 1, besitzt Indy genügend Spannung und Geschwindigkeit. Und das Feedback, das wir von Fans des Sportes bekommen haben, ist fantas-

tisch. Scheinbar sind eine Menge Leute ganz wild auf ein IndyCar-Spiel, und die freuen sich sehr, dass wir den Bekanntheitsgrad dieses Sports fördern wollen – in den USA und weltweit.

PLAYZONE: Inwiefern wird sich das Spiel von traditionellen Rennspielen unterscheiden?

Callum Godfrey: Da sich die Wagen sehr ähnlich sind, besteht der wichtigste Faktor für den Ausgang eines Rennens im Können des Fahrers. So ergeben sich Szenarien, in denen der Spieler zwischen vier oder mehr Autos quasi Rad an Rad mit um die 300 km/h dahinbraust. Dazu kommt unser „genetisches“ KI-System, durch das sich die Fahrer an neue Situationen anpassen können. Das Ergebnis dieser Mischung ist ein unheimlich fesselndes Rennspiel-Erlebnis.

PLAYZONE: Wie genau funktioniert das KI-System?

Callum Godfrey: In anderen Rennspielen folgen KI-Fahrer einer Reihe von Schienen und entscheiden nur darüber, wie weit sie davon abweichen. Bei *Indy* haben wir die Fahrer auf die Piste gesetzt und ohne genaue Anweisungen im Kreis fahren lassen. Am Anfang krachten viele Autos ineinander, kamen vom Kurs ab, überschlugen sich und alles mögliche. Aber die, die es am weitesten geschafft haben, haben wir gespeichert, dann sozusagen ihre KI-„Gene“ studiert und überarbeitet. Das haben wir über einige Monate hinweg gemacht und schließlich hatten wir Fahrer, die es auch ohne KI-Schienen über den ganzen Kurs geschafft haben. Diese Fahrer reagieren jetzt auf alles, was um sie herum passiert. Wenn also ein anderer Fahrer versucht, Sie zu schneiden, werden Sie versuchen auszuweichen oder auf die Bremse treten – wie ein echter Pilot.

PLAYZONE: Was für ein Feedback haben Sie von der Indy Racing League bekommen?

Callum Godfrey: Das Feedback war super. Die IMS (Indianapolis Motor Speedway) war intensiv in die Entwicklung eingebunden und hat uns mit Ratschlägen und Erklärungen weitergeholfen. Zum Beispiel was die Streckenführung angeht, die Karosserien, das Fahrverhalten und die Fahrer selbst. Wir konnten auf die Eigentümer aller Kurse und Teams zugehen und alles offiziell lizenzieren lassen. Damit haben wir das derzeit akkurateste Indy-Spiel auf dem Markt.

PLAYZONE: Womit sind Sie am meisten zufrieden?

Callum Godfrey: Ich freue mich am meisten über das unglaubliche Geschwindigkeitsgefühl, das wir einfangen konnten.

Series

keit der Situation entsprechend zu justieren. Bedenkt man, dass man für ein einzelnes Rennen schon über 200 Mal im Kreis düsen muss, eine erfreuliche Option! Für größere Eingriffe, beispielsweise an Reifen oder Motor, sollte man dann aber doch lieber die Werkstatt aufsuchen.

ALLES ECHT!

Original-Wagen und Kurse nachzumodellieren, ist bei einem Lizenztitel Ehrensache; und für die englischsprachige Fassung wurde auch noch ESPN-Kommentator Bob Jenkins an Land gezogen. Auch die üblichen Spielvarianten sind da: Man darf die Profiriege um eigene Fahrer erweitern; zu zweit antreten; Einzelrennen, eine Saison oder das berühmte Indy-500-Rennen in Angriff nehmen. (Ob die Entwickler bei 33 Wagen auf der Strecke ihre angepeilten 60 Bilder pro Sekunde hinbekommen, wollen wir erst mal abwarten.) Für Einsteiger stehen Lenk- und Bremshilfen und der-

gleichen zur Wahl sowie ein Tutorial, durch das einen Indy-Meister Eddie Cheever persönlich begleitet. Außerdem passt sich der Schwierigkeitsgrad leicht an die Spieler-Leistungen an, so dass sich möglichst niemand unter- oder überfordert fühlen sollte.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU INDYCAR SERIES

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Brain In A Jar
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.codemasters.de

Spieler 1-2	Termin Sommer
----------------	------------------

SEHR GUT

„Temporäusch mit Drehwurm: Ein spannendes Projekt der britischen Rennspiel-Experten!“

StarCraft: Ghost

Super-Nova im **StarCraft-Universum!**
Die Agentin schleicht in Feindesland.

Was wären die Kollegen Solid Snake und Sam Fisher neidisch, wenn sie sehen könnten, mit welchen Hilfsmitteln Agentin Nova

ihre Feinde überlistet! Sie verfügt nämlich über Psi-Kräfte, die ihr zum Beispiel erlauben, sich unsichtbar zu machen. Da es bei *StarCraft: Ghost* – ähnlich wie bei *Metal Gear Solid* oder *Tom Clancy's Splinter Cell* – am besten ist, ungesehen zu bleiben, ist diese Fähigkeit natürlich Gold wert. Mit diesem Spiel steuert Entwickler Blizzard *StarCraft* in eine andere Richtung: Auf dem PC ist



TRANSPARENT Im Vordergrund ist Nova fast nicht zu sehen.



SICHERHEITSABSTAND Da oben erreichen die Gegner die Agentin nicht.

die *StarCraft*-Serie bisher als Echtzeit-Strategie bekannt. Für das Konsolendebüt setzt Blizzard mehr auf Taktik und Action. Der Spieler steuert Nova, Agentin der Ghost-Truppe, einer Spezial-einheit für die Infiltration von Feindgebiet. Nova hat zwar Hintermänner, die sie aus sicherer Distanz unterstützen, doch im Krisengebiet ist sie allein auf sich gestellt. Dadurch ist die beste Vorgehensweise klar: Schleichen geht vor Schießen. Nicht nur die Unsichtbarkeit hilft ihr dabei, auch das Gelände selbst bietet viele Verstecke. Hinter Kisten oder Pfeilern entgeht die Protagonistin den Blicken der Wachen. Doch vorsichtig muss sie schon sein, schließlich sind die Gegner sehr intelligent. Wenn sie etwas Verdächtiges hören oder sehen, geben sie keine

men Nova ihre Psi-Kräfte zugute. So kann sie etwa die Zeit beeinflussen und sich mit hoher Geschwindigkeit bewegen. Da das kaum noch zu steuern wäre, bewegt sie sich im Spiel normal, während alle anderen auf Zeitlupe abbremsten. Dazwischen gibt es zur Auflockerung immer mal wieder die üblichen Geschicklichkeitsspassagen und Rätsel. Für das Genre ungewöhnlich ist dagegen der Multiplayermodus. Davon wird es mehrere geben, über die allerdings noch nichts bekannt ist. Wenn das Online-Gaming auf der PlayStation 2 erfolgreich wird, könnten aber sogar Internet-Duelle möglich sein. Die Screenshots stammen alle von der Xbox, die PlayStation-Version soll sich aber wenig davon unterscheiden.

ALBRECHT OTT

Ruhe, bis die ganze Gegend abgesucht ist. Und da kennen sie sich aus. Sie wissen, wo die besten Verstecke sind und schauen auch in den hintersten Winkel.

PFELSCHNELL UND UNSICHTBAR

Wenn Nova dann doch einmal erwischt wird, hat sie immer noch Waffen dabei, um sich zu wehren. Mit Laserpistole, Snipergewehr oder Granaten kämpft sie sich den Weg frei. Natürlich sind einige dieser Waffen unauffälliger als die anderen. Das Snipergewehr kann sie zum Beispiel auch aus einem Versteck heraus einsetzen. Doch das Schießen macht ebenfalls Geräusche, denen andere Wachen nachgehen. Auch bei der Action kom-

VORSCHAU STARCRAFT: GHOST

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Blizzard
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.blizzard.de

Spieler	Termin
1-nicht bekannt	November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Neue Konkurrenz für Solid Snake: Nova könnte sich an den Agenten-Genre-König heranschieben.“

INFO INTERVIEW

Gute Geschichte

Bei einer Präsentation in Langen bei Frankfurt sprachen wir mit Bill Roper. Der Vize-Präsident von Blizzard hatte einiges zu sagen.



ZUFRIEDEN Bill Roper

PLAYZONE: Wie kam die Idee für *StarCraft: Ghost* zustande?

Bill Roper: Wir haben bereits vor mehreren Jahren die Idee gehabt, ein Konsolen-Spiel zu entwickeln. Wir haben *Metal Gear Solid* geliebt und uns gedacht, ein Spiel mit taktischem Einschlag wäre eine tolle Sache. Danach haben wir uns überlegt, in welcher Umgebung das Spiel stattfinden soll. Das *StarCraft*-Universum war der erste Gedanke, den wir hatten. Denn dort hatten wir ja bereits die Feinde, die Umgebungen und die Technologien, die wir für unser neues Spiel nutzen konnten. Also mussten wir uns nur noch eine gute Geschichte überlegen.

PLAYZONE: Können Sie uns mehr zur Intelligenz der Gegner sagen?

Bill Roper: Wir arbeiten wirklich hart an der künstlichen Intelligenz der Feinde. Wir möchten, dass jede Rasse anders reagiert. So sollen die Zerg andere Strategien als die Prothos an den Tag legen. Wir haben jedem Wesen unterschiedliche Modi eingebaut: Sie können patrouillieren, angreifen, überwachen, sich verstecken und Angriffe auf den Spieler koordinieren. Die Angriffe sind aber effektiver, wenn ein Overlord anwesend ist.

PLAYZONE: Das heißt, wenn man den Overlord, den Anführer, ausschaltet, reagieren die anderen Feinde darauf?

Bill Roper: Ja, definitiv. Aber das hängt auch von der Rasse und der jeweiligen Einheit ab. Während die Zerg nach der Vernichtung eines Overlords wesentlich leichter zu besiegen sind, reagieren die Prothos kaum auf den Verlust. Sie sind vom Charakter her wesentlich unabhängiger und stärker.

PLAYZONE: Warum haben Sie keine Ego-Perspektive gewählt?

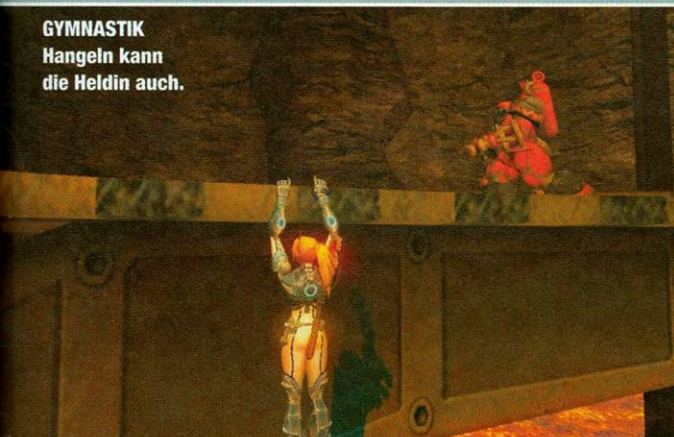
Bill Roper: Wir haben bei unseren Spielen schon immer die Außenperspektive bevorzugt, wie z. B. bei *Diablo* auf dem PC. Wir möchten, dass der Spieler den Hauptcharakter sieht und sich mit ihm identifiziert. Wir denken nicht, dass man sich gut mit jemandem identifizieren kann, von dem man nur den Arm sieht, wie bei einer Ego-Sicht.

PLAYZONE: War es möglich, alle Ideen und Pläne zu verwirklichen oder gab es Dinge, die wieder verworfen wurden?

Bill Roper: Änderungen gibt es immer. Bis vor kurzem hatten wir eine Energie-Klinge für den Nahkampf schon ganz am Anfang des Spiels mit eingebaut. Wir entschieden uns dann aber dazu, sie erst später verfügbar zu machen. Wir haben nämlich festgestellt, dass fast jeder nur noch diese ziemlich coole Klinge benutzen wollte, wenn er sie erst einmal hatte.

Interview: Nico Lindner und Fabian Sluga

GYMNASTIK
Hangeln kann die Heldin auch.



SICHELARME Dieser Koloss ist bestimmt nicht leicht zu besiegen.



DEFENSIVE Solchen dreisten Angreifern schießen wir einfach in die Beine.



EVERGREEN Was wäre ein vernünftiger Agent ohne sein Nachtsichtgerät?



Spionage-Action ist in.

Spezialagent Tom Carter zieht gegen die Konkurrenz ins Feld!

Ice Nine

Ob Solid Snake oder Sam Fisher, schleichen statt meucheln lautet der neue Trend. Mit Tom Carter, der aussieht wie ein Hybrid aus den beiden Superagenten, gibt ein weiterer „Stealth-Krieger“ sein Stelldichein. Dieser ist frisch gebackener CIA-Agent und absolviert als solcher gerade eine Trainingsmission. Doch nichts ist, wie es scheint, und das vermeintlich harmlose Training entwickelt sich zu einem flammenden Inferno. Der Nachtclub, den Tom zur Übung infiltrieren sollte, wird von Terroristen gestürmt. Zu allem Übel trifft er dort auch noch auf einen geheimnisvollen Mann, der anscheinend weiß,

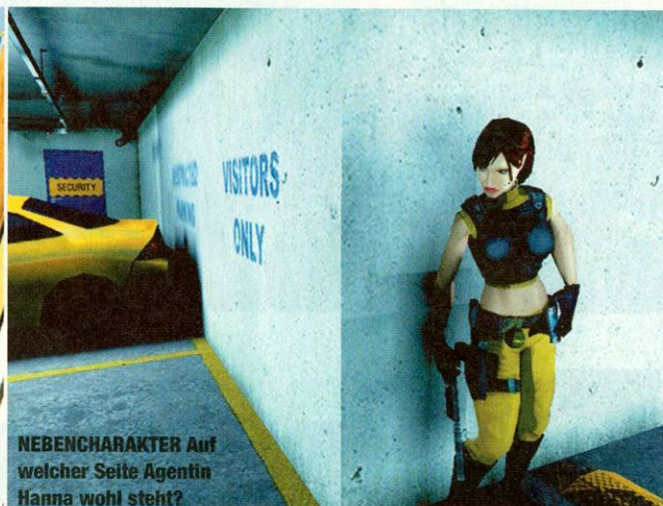
VERDÄCHTIGE STILLE Auf dem Radar erkennen Sie die Sichtkegel der Überwachungskameras.



EISKALT Die gefährliche Terrororganisation macht Ernst.



HINTERHALT
Diese Wachen
werden gleich
von oben
erschossen,
ohne es zu
wissen.



NEBENCHARAKTER Auf
welcher Seite Agentin
Hanna wohl steht?

warum Toms Vater sein Leben lassen musste. Ein pflichtbewusster CIA-Agent setzt sich in einer solchen Lage natürlich erst einmal mit seinem Vorgesetzten in Verbindung.

RUF – MICH – AN!

Von diesem erfährt er von der Existenz eines gefährlichen Computervirus, namens „Ice Nine“. Was diesen so gefährlich macht, ist die Tatsache, dass er sich über das normale Stromnetz verbreitet und so eine Gefahr für die gesamte technisierte Welt darstellt. Wie das alles zusammenpasst, erfahren Sie über Gespräche mit diversen Personen, die Sie per Headset direkt ins Ohr gesendet bekommen. Dadurch bekommt man das Gefühl, wirklich im Spiel zu sein. Um diesen Effekt noch zu verstärken, dürfen Sie das Headset auch selbst aktiv einsetzen, um andere Personen zu verwirren. Je nachdem, wie laut oder leise Sie ins Mikro brüllen, werden andere Agenten darauf reagieren. Warum sollte man aber

die Kollegen verwirren wollen? Ganz einfach – in *Ice Nine* dürfen Sie selbst entscheiden, ob Sie ein guter oder böser Bulle sein wollen. Führen Sie schön brav die Befehle Ihrer Vorgesetzten aus, können Sie schnellstmöglich die Welt retten und werden womöglich befördert. Stellen Sie sich gegen sie und treten des Öfteren mit zwielichtigen Kontaktmännern in Verbindung, erfahren Sie mehr über sich selbst, Ihren Vater und die Verschwörung, die hinter dem Virus steckt. Wie auch immer Sie sich verhalten, vorsichtig vorgehen sollten Sie schon, denn der Gegner ist stark in der Überzahl.

TERRORISMUS IST KEIN SPIEL

Anhand kleiner Sichtkegel erkennen Sie, ob Sie sich im Sichtfeld eines Gegners oder einer Überwachungskamera befinden. Um Ihre Tarnung aufrechtzuerhalten, dürfen Sie auch die Kluft beseitigter Terroristen überstreifen und können sich so unerkannt unter die gegnerischen

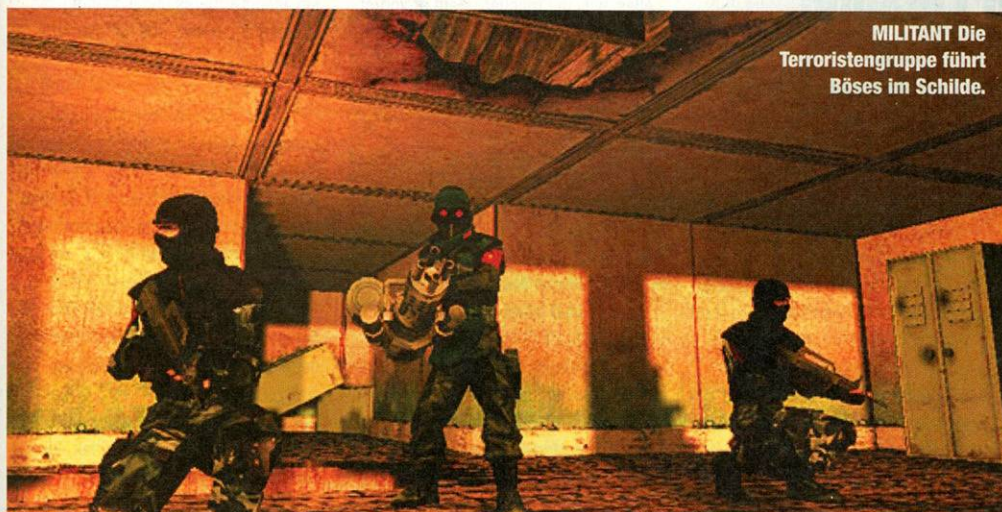


KUGELFANG Wenn die Lage
brenzlich wird, missbrauchen
Sie einfach einen Gegner als
menschlichen Schild.

Truppen mischen. Sollten Sie doch einmal entdeckt werden und es zu einer handfesten Auseinandersetzung kommen, lassen Sie Ihr breit gefächertes Waffenarsenal sprechen. Ein makabres Detail ist, dass es dabei überaus real zugeht. Alle Waffen wurden realistisch in Szene gesetzt und die gegnerischen Terroristen verhalten sich auch über den Tod hinaus „physikalisch und anatomisch korrekt“. Tote Körper verschwinden nicht einfach, sondern bleiben liegen und werden z. B. von Explosionen

durch die Luft geschleudert. Die neue „Rag Doll Technology“ macht's möglich. Das alles hört sich so weit sehr gut an, war in der uns gezeigten Version aber noch recht unfertig. Von den insgesamt zwölf Missionen, die Sie an verschiedenste Einsatzorte versetzen, war nur wenig zu sehen und auch die Gegner-KI war alles andere als fertig. Dies gilt auch für die bisher recht lieblosen Texturen. Das alles soll sich aber bis zum Release im Sommer dieses Jahres ändern.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



MILITANT Die
Terroristengruppe führt
Böses im Schilde.

VORSCHAU ICE NINE

Hersteller:	Bam! Entertainment
Entwickler:	Bam! Entertainment
Genre:	Stealth-Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: www.bam4fun.com

Spieler	Termin
1	Sommer

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Wenn es gelingt, die vielen Mängel zu beseitigen, erwartet uns ein spannender Spionage-Thriller.“



NEBENROLLE Hermes ist im ganzen Spiel von einer Brain Slug befallen.

0/1

3



OCHS VORM BERG
Wie Bender hier wohl durchkommt?

2/11

103

Futurama

Diese Mutter hat eine **Schraube locker!** Fry bekämpft die abgedrehte Mom.

Trau keinem über 100! Hätte sich Professor Farnsworth an diese goldene Regel gehalten, wäre die ganze Geschichte, die dem Jump & Run *Futurama* zugrunde liegt, nie passiert. Doch so hat er seinen Lieferservice „Planet Express“ an die scheinbar liebenswürdige Geschäftsfrau Mom verkauft. Damit gehören dieser jetzt 51 Prozent der gesamten Welt, was sie zur unumschränkten Herrscherin

INFO INTERVIEW

„Die verlorene Episode“

Bei einem Besuch in den Unique Development Studios in Norrköping in der Nähe von Stockholm hatten wir die Gelegenheit, mit Chef-Designer Ralph Gerth, Chef-Programmierer Mattias Olsson, Produzent Mats Westerlund und Entwickler Mark McGinley zu reden.

PLAYZONE: Matt Groening hat ja früher schon Lizenzen seiner Werke verkauft. Bei den *Simpsons* kamen dabei aber eher miese Spiele heraus. Was macht ihr, damit *Futurama* kein mieses Spiel wird?

Mattias Olsson: Ich glaube, unser Spiel ist viel näher an der Serie. *Simpsons Wrestling* hatte ja zum Beispiel so gut

wie gar nichts mit den *Simpsons* zu tun. Bei uns stimmen die Charaktere, der Humor. Deswegen haben wir auch ein Jump & Run daraus gemacht, dadurch kommt das Spiel wirklich wie eine Episode der Serie rüber.

Mats Westerlund: Bei den *Simpsons*-Spielen hat Matt Groening einfach nur die Lizenz verkauft und war dann bei

der Entwicklung nicht mehr dabei. Bei uns ist er von Anfang bis Ende dabei. Alles, was wir machen, sieht er vorher und muss es freigeben.



ENTWICKLER Mark McGinley (links) und Mats Westerlund.

Mark McGinley: Dadurch hat er uns das ganze Spiel umgedreht. Ursprünglich hatten wir ein reines Adventure geplant, so im Stil von *Monkey Island*. Aber Matt hat dieses Konzept nicht gefallen, er wollte

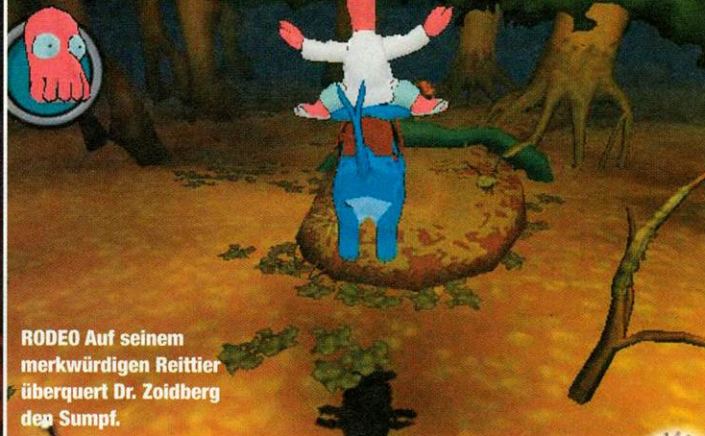
etwas Familientauglicheres. Also haben wir uns hingesetzt und in acht Wochen ein actionreicheres und eingängigeres Konzept entworfen. Das hat Matt und seinen Autoren sehr gut gefallen.

PLAYZONE: Und wie lief dann die Zusammenarbeit mit Matt Groening?

Mark McGinley: Nachdem er das neue Konzept akzeptiert hatte, ist einer seiner Autoren ins Spiel gekommen, J. Stewart Burns. Der hat dieses Jahr sogar einen Emmy für eines seiner Drehbücher bekommen, *Roswell that ends well* [im deutschen Fernsehen übersetzt mit *Roswell gut – alles gut*, die Red.]. Er hat die Geschichte und die Dialoge geschrieben, *Futurama*-Fans werden also den Stil und Flair der Serie wiedererkennen.



SPRUNGHAF Leela muss von Plattform zu Plattform hüpfen.



RODEO Auf seinem merkwürdigen Reittier überquert Dr. Zoidberg den Sumpf.

macht. Doch das reicht ihr noch lange nicht: Sie baut die Erde zu einem riesigen Raumschiff aus, um noch das restliche Universum zu unterwerfen.

Natürlich gibt es nur drei Gestalten, die diesen Plan verhindern können: Der Lieferjunge Fry, die Raumschiffkapitänin Leela und der versoffene Roboter Bender. Wer dieses Trio aus der Fernsehserie *Futurama* kennt, weiß, dass die Rettungsaktion chaotisch und humorvoll verlaufen wird. Im dazugehörigen Spiel sorgen dafür vor allem die Zwischensequenzen, die Emmy-Gewinner J. Stewart Burns geschrieben hat. Diese versetzen die gezeichnete Fernsehwelt detailgetreu und authentisch in die dreidimensionale Welt der PlayStation 2.

STIL UND FLAIR DER FERNSEHSERIE

Auch im Spiel selber kommt der Humor nicht zu kurz. Die Monster, Umgebungen und Animationen sind ganz im Stil der Serie gehalten. Fans des Cartoons können also vollkommen beruhigt sein: Das Spiel wird den Geist von *Futurama* sehr schön in die Konsole hauchen.

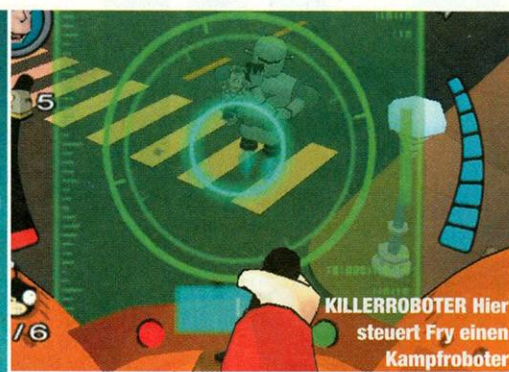
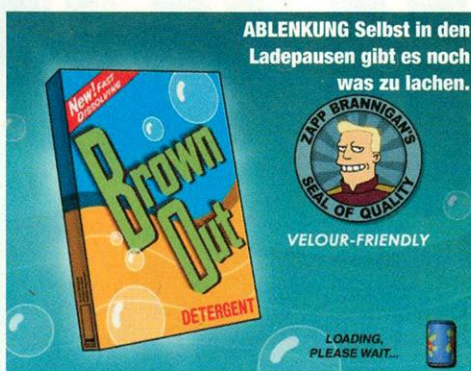
Aber wie sieht es mit Fans von *Jump & Run* aus? Können auch die beruhigt sein? Auf jeden Fall bekommen sie ein anständiges Spiel, dessen größter Pluspunkt sicher die Lizenz ist, das jedoch auch so Laune macht. Davon konnten wir uns bei einem Besuch in den Unique Development Studios überzeugen.

Der Spieler steuert Fry, Leela und Bender nacheinander durch die Umgebungen und erfüllt mit ihnen die typischen Aufgaben: Gegner bekämpfen, Wege finden, Geschicklichkeitsparcours durchlaufen, kleinere Rätsel lösen. Der größte Unterschied zwischen den drei

Protagonisten ist die Art, wie sie ihre Feinde besiegen. Fry benötigt dazu Waffen, Bender setzt sich mit seinen metallenen Muskeln und einigen Special Moves zur Wehr. Leela dagegen beherrscht die Kunst des Kung Fu. Daneben gibt es noch einige spezielle, minispielartige Missionen. So soll man als Fry etwa einen riesigen Kampfroboter steuern und auch Dr. Zoidberg hat einen Kurzauftritt in einem Rennlevel. Spielerisch stellt das alles das Genre sicherlich nicht auf den Kopf, bietet aber innerhalb dessen Grenzen solide Unterhaltung.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU FUTURAMA	
Hersteller:	SCI
Entwickler:	Unique Development
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: www.sci.co.uk	
Spieler 1	Termin Ende Juni
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Keine Angst, Futurama-Fans! Dieses Spiel wird seinen Namen nicht durch den Dreck ziehen.“	



PLAYZONE: In den USA ist die Fernsehserie inzwischen abgesetzt. Glaubt ihr, dass das Spiel trotzdem erfolgreich sein kann?

Mark McGinley: Auf jeden Fall! Die Serie hat ja eine große Fangemeinde. Dass sie in den USA abgesetzt wurde, hat andere Gründe. Und die *Futurama*-Fans freuen sich bestimmt, dass ihre Serie in unserem Spiel weiterlebt. J. Stewart Burns hat sogar gesagt, dass das Spiel so etwas wie die verlorene Episode von *Futurama* ist.

PLAYZONE: Wie war dann die Zusammenarbeit bei der Entwicklung? Habt ihr zum Beispiel die gezeichneten Hintergründe oder

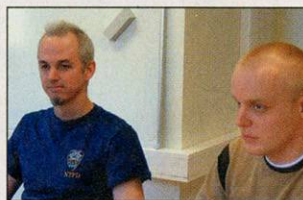
Charakter-Entwürfe aus der Fernsehserie vorher bekommen?

Ralph Gerth: Nein, wir entwickeln ja ein dreidimensionales Spiel, das ist ganz anders als eine gezeichnete Serie. Wir haben viel selbst entworfen, aber natürlich im Stil der Serie. Dafür haben die *Futurama*-Produzenten uns gesagt, was wir machen können und was nicht. Und natürlich hatten wir ein gewisses Repertoire an Charakteren und Umgebungen, aber wir haben einiges selbst entwickelt.

PLAYZONE: Was habt ihr denn extra für das Spiel entworfen?

Ralph Gerth: Hauptsächlich die Feinde und die Umgebungen. Die Skelette in Sun City zum Beispiel und Sun City selber.

PLAYZONE: Wie in der Serie glänzt ja auch das Spiel mit versteckten Witzen, zum Beispiel humoristischen Postern. Habt ihr euch die selber ausgedacht oder kamen die von den *Futurama*-Autoren?



KÜNSTLER Ralph Gerth (links) und Matthias Olsson.

Ralph Gerth: Teils, teils. Wenn einem was Witziges eingefallen ist, haben wir das diskutiert, egal ob derjenige Entwickler oder Autor war. Wenn wir

es dann lustig genug fanden, haben wir es ins Spiel eingebaut. Alles konnten wir leider nicht verwenden, es gab so viele gute Ideen. Unsere eigenen Ideen mussten aber immer vorher von Fox freigegeben werden.

PLAYZONE: *Futurama* ist ja eine Parodie auf Science-Fiction-Serien und hat sehr viele Anspielungen auf andere Serien. Gibt es so etwas auch im Spiel?

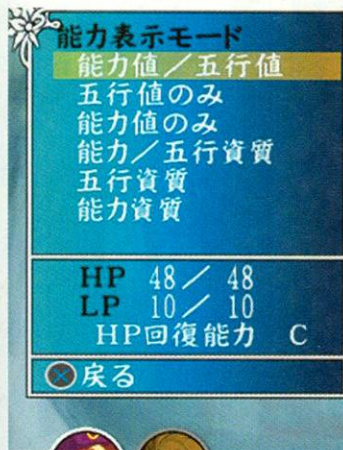
Ralph Gerth: Ja klar. Als Bender zum Beispiel auf dem intergalaktischen Schrottplatz ist, liegen viele verschrottete Raumschiffe um ihn herum. Und viele davon sind Raumschiffe aus klassischen Fernsehserien oder Filmen wie *Star Trek*.



Unlimited Saga

Hardcore-RPG at its best!





MENÜ-WIRRWARR Mit den (bald englischen) Statusbildschirmen werden Sie viel Zeit verbringen. **ICH KAUF EINE** „E“ Das Kampfsystem wird als eine Art Glücksrad dargestellt.

Nur um eines klarzustellen – wer gerne mal *Final Fantasy* spielt und meint, er kenne sich damit im Rollenspiel-Genre aus, wer beim Anblick von Sprites an „veraltet“ anstatt an „klassisch“ denkt, wer beim Gedanken an eine erschlagende Anzahl von Statusbildschirmen nicht in orgiastische Euphorie verfällt, der braucht erst gar nicht weiterzulesen. Denn *Unlimited SaGa* ist Hardcore!

KOMPLEX ...

Natürlich spricht Squares Rollenspielstreich damit auch nur Hardcore-Rollenspieler an, denen beim Anblick der Illustrationen von Tomomi Kobayashi – ein Name, der *SaGa*-Fans bekannt vorkommen dürfte – das Herz aufgeht. Auch das komplexe Spielsystem dürfte nur wahre Konsolen-Abenteurer begeistern. Das Kampfsystem darf man sich beispielsweise als eine Art Glücksrad mit Strategie-Elementen vorstellen. Zunächst gilt es nicht nur, die am Kampf beteiligten Recken auszuwäh-

len, sondern auch die durchzuführenden Angriffe und Reihenfolge dieser Aktionen festzulegen. Nun dreht sich ein Rad, das Sie an der richtigen Stelle anhalten müssen, um einen starken Schlag durchzuführen. Wahlweise können Sie auch mehrere Angriffe koppeln und somit vernichtende Combos aneinander reihen. Allerdings auch hier wieder nur, wenn Sie das Glücksrad zum richtigen Zeitpunkt stoppen können. Dieses System findet übrigens nicht nur in den Kämpfen Anwendung, sondern auch bei zufällig auftretenden Ereignissen auf der Landkarte. Wenn Sie z. B. in eine Falle tapen, entscheidet Ihr Geschick beim Glücksrad, ob Sie dieser entkommen können.

Wie sich das für ein Rollenspiel gehört, erhalten Ihre Charaktere für gewonnene Kämpfe natürlich Erfahrungspunkte – allerdings nicht nur die. Auch Waffen „lernen dazu“. Setzen Sie einen Dolch z. B. während des Kampfes sehr oft defensiv ein, wehren Sie damit also viel ab, „lernt“ der Dolch die Ei-

genschaft „Evasion“ und erhält somit stärkere Defensiv-Werte. Nach einer gewonnenen Schlacht dürfen Sie dann in den tonnenweise vorhandenen Statusbildschirmen von Items über Statuswerte bis hin zu Zaubern und Zauberstufen so ziemlich alles verwalten, was das Rollenspiel-Genre zu bieten hat.

... UND UMFANGREICH

Die Story, in die das alles verpackt wurde, ist relativ unspektakulär. Sie machen sich auf die Suche nach den legendären „Wonders“, in denen die Kräfte der Götter verborgen liegen, um Wohlstand und Frieden über die ganze Welt zu bringen. Insgesamt sieben unterschiedliche Helden begeben sich auf diese abenteuerliche Reise. Ob Jung-Hexe, Pirat, Abenteurer, Ingenieur oder knuffiges Maskottchen, die Heldenriege von *Unlimited SaGa* ist abwechslungsreich gestaltet. Das Besondere dabei ist, dass alle sieben Handlungsstränge spielbar sind! Die Entwickler schätzen die Spielzeit je Charakter durchschnittlich auf etwa 40 bis 50 Stunden! Wer sich dieses

Rollenspiel zulegt, wird also eine Zeit lang beschäftigt sein. Da sich *Unlimited SaGa* allerdings nur an ein sehr kleines Publikum richtet, wird es weder eine aufwendige PAL-Anpassung noch eine kostspielige deutsche Lokalisierung geben. Aber Hardcore-Rollenspieler stören sich daran wenig und freuen sich stattdessen, dass so eine Perle überhaupt seinen Weg nach Europa findet.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU UNLIMITED SAGA

Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Squaresoft
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.playonline.com/usaga/
Spieler 1	Termin 4. Quartal 2003

EINSCHÄTZUNG

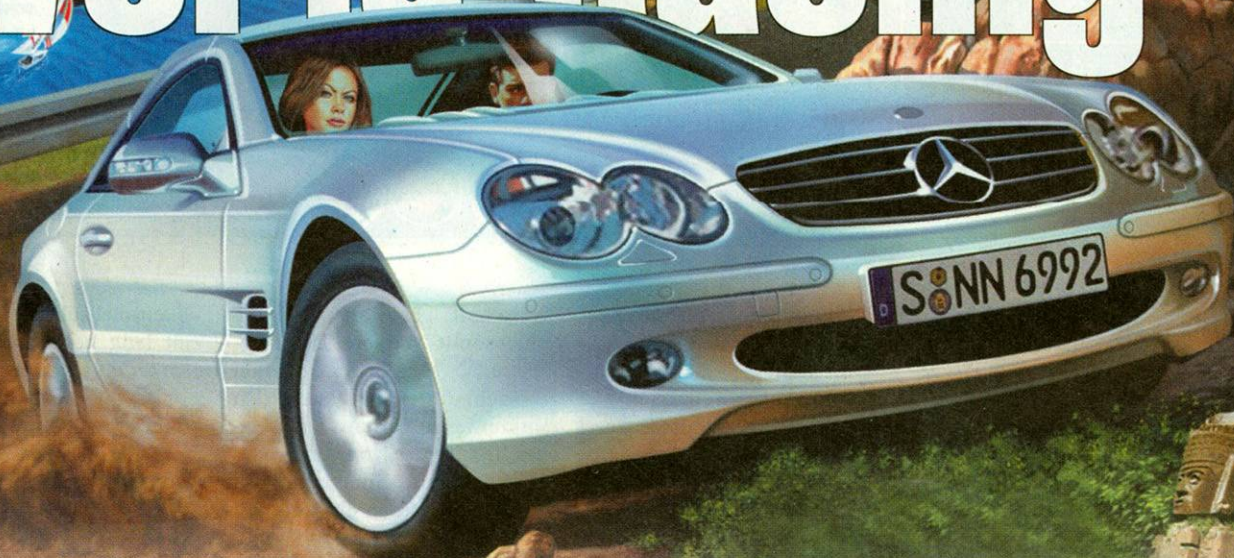
GUT

„Ein wunderschönes, aber sehr komplexes Rollenspiel, ausschließlich für Hardcore-Rollenspieler.“



BEWEGTE AQUARELLE Die Story wird mit solchen handgemalten Illustrationen erzählt. **IN DER FALLE** Ereignisse, wie hier eine Falle, werden als Standbilder eingeblendet.

World Racing



Der nächste Herr, dieselbe Dame: Werden
Portierungen von der Xbox zur regelmäßigen Erscheinung?

Gerade erst konnte *Splinter Cell* eine Traumwertung abstauben, da rollt mit *World Racing* schon die nächste Umsetzung eines Xbox-Spiels auf uns zu. Auf Microsofts Konsole konnte man zwar den einen oder anderen Award einheimsen, doch nicht jeder war von den Qualitäten vollends überzeugt. Aber wen interessiert die Vergangenheit ... was kann die PS2-Fassung? Selbst wenn man andere Versionen völlig außen vor lässt, hat die derzeitige Preview-Fassung noch mit technischen Macken zu kämpfen. Zwar beteuert Publisher TDK Mediactive,

dass bis zum Release noch gründlich nachgebessert wird, dennoch wirkt diese Aussage ein wenig zu optimistisch. Bei der Präsentation jedenfalls sorgten die instabile Framerate, die teilweise sehr groben Texturen und die eingeschränkte Fernsicht für Ernüchterung.

GRENZENLOS

Spielerisch soll alles beim Alten bleiben. Auf riesigen Umgebungen sind unzählige Kurse abgesteckt, die mit einem Großteil der Fahrzeugpalette von Mercedes-Benz befahrbar sind. Abwechslungsreiche Spielmodi sollen auf lange Sicht motivie-

ren, die umfangreichen Optionen dagegen ermöglichen jedem Spieler ein individuelles Rennerlebnis. Per Regler kann man beispielsweise in 100 Stufen zwischen Simulation und Arcade wählen. Allerdings sollte niemand die Fahrphysik eines *DTM Race Driver* erwarten. Auch im Simulationsmodus ohne jegliche Fahrhilfen fährt sich *World Racing* drifblastig und nicht gerade realistisch. Das ändert aber nichts an der tadellosen Spielbarkeit. Schon nach kurzer Zeit rasen auch Anfänger zielsicher durch Haarnadelkurven und schummrig beleuchtete Tunnel.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU WORLD RACING

Hersteller: TDK Mediactive

Entwickler: Syntec

Genre: Rennspiel

Sprache: Deutsch

Video: Nicht bekannt

Audio: Nicht bekannt

Internet: www.tdkmediactive.de

Spieler 1-2 Termin Mai 2003

EINSCHÄTZUNG

GEHT SO

„Ambitioniertes Rennspiel mit innovativer Technik, das derzeit noch mit technischen Mängeln zu kämpfen hat.“



Wallace & Gromit



WALLACE & GROMIT

Es gibt sie noch: **Lizenztitel mit Herz!**

Man muss sie einfach mögen, den schrulligen Bastler Wallace und seine bessere Hälfte Gromit. Nach einem Besuch in der englischen Heimat der beiden konnten wir aufatmen; denn die Helden der oscarprämiierten Trickfilme wurden mit genauso viel Liebe in Polygonform modelliert wie ihre Vorbilder in Knetmasse. Dank ausgedehnter Entwicklungszeit gelang das scheinbar Unmögliche: Den aus rund 13.000 3D-Bausteinen bestehenden Spielfiguren den typischen weichen Knetgummi-Look zu verpassen. Im Vorder-

grund steht auf der Konsole der findige Vierbeiner, der im Untergrundkampf gegen Pinguin Feathers Fell und Schlappohren riskiert. Der skrupellose Vogel hat die Tierkinder eines Zoos entführt und erpresst die verzweifelte Eltern dazu, für ihn Diamanten zu produzieren. Um die Tierbabys aufzuspüren, schnuppert sich Gromit durch 24 Levels wie ein Affengehege oder eine Kohlemine. Gromits Körpereinsatz beschränkt sich dabei nicht nur auf die gewohnt ausdrucksvolle Mimik und „Gestik“ er kann auch hüpfen, hangeln, rutschen, treten, kriechen und vieles mehr. An-

griffslustige Affen, hinterlistige Aufzieh-Pinguine und grimmige Wärter erschweren dem Undercover-Hund das Vorankommen und die Suche nach Rätselobjekten. Der Beitrag von Wallace zur Rettungsaktion besteht nämlich in der Konstruktion von Apparaten, mit denen sich die Levelbosse austricksen lassen sollen. Klar, wer für Herrchen die Bauteile dazu aufreiben darf! Neben einer Top-Präsentation inklusive dynamisch wechselnder Musik versprechen zahlreiche Rätsel, Minispiele und eine Fülle von Kinofilm-Seitenhieben beste Familien-Unterhaltung!

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU WALLACE & GROMIT

Hersteller:	BAM!
Entwickler:	Frontier
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Vorauss. deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

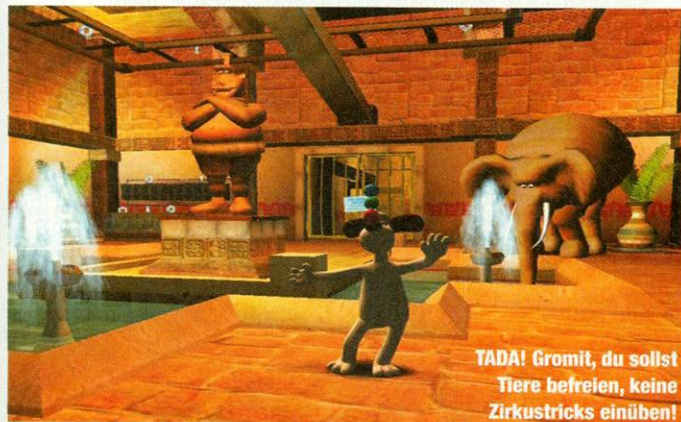
Internet: www.bam4fun.com

Spieler	Termin
1	28. Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

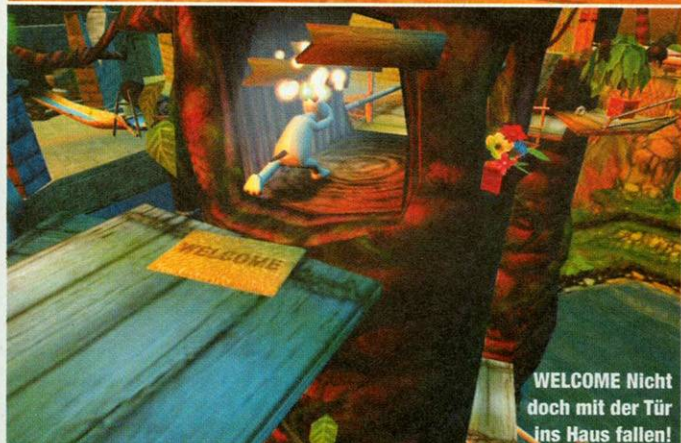
„Familienfreundliches, technisch ausgereiftes Action-Adventure um Nick Parks drollige Knetgummi-Figuren.“



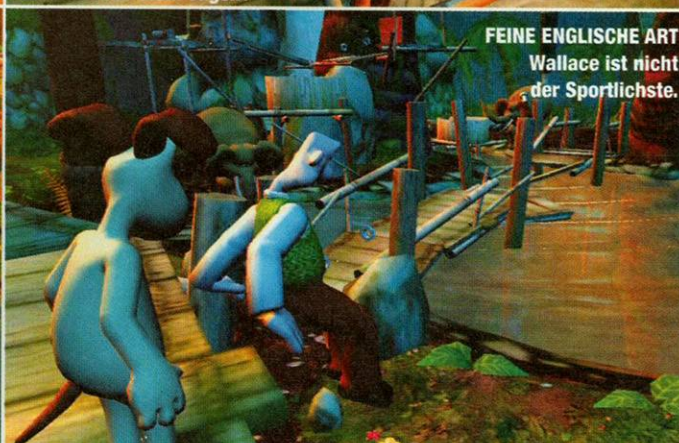
TADA! Gromit, du sollst Tiere befreien, keine Zirkustricks einüben!



GRÜBEL Was wollen diese Plattformen und die Lücke im Gelände mir wohl sagen?



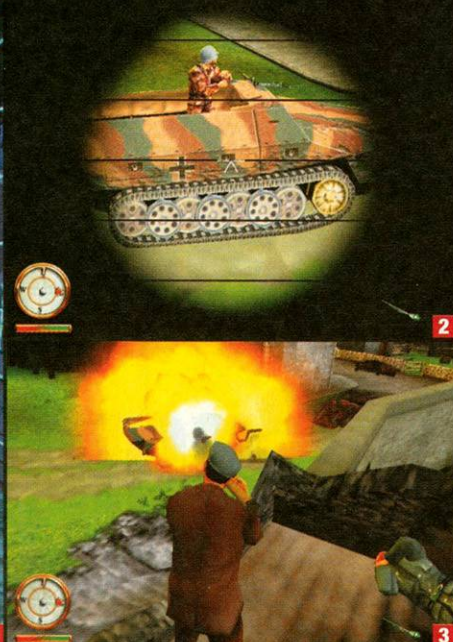
WELCOME Nicht doch mit der Tür ins Haus fallen!



FEINE ENGLISCHE ART Wallace ist nicht der Sportlichste.

SCHLAGKRÄFTIG
Zur Not müssen
auch die Fäuste
reichen. (1)

AUFGERÄUMT
Nachdem der
deutsche Soldat
niedergeschlagen
wurde, steht der
Panzer auf der
Abschussliste.
(2, 3)



The Great Escape

Gesprengte Ketten



Vier **Gefangene**, ein Plan – und Sie ziehen die Fäden!

Wenn man zusammen im sinkenden Boot sitzt, heißt der Weg zur Rettung Zusammenarbeit. Zu diesem Schluss kommen auch die vier Helden des Filmklassikers *Ge-*

sprengte Ketten und des gleichnamigen Action-Adventures von SCI. Hilts, Hendley, MacDonald und Sedgewick schmoren gemeinsam in einem Kriegsgefangenenlager, das von den Nazis als spezielle Verwah-

rungsstätte für Ausbruchsspezialisten angelegt wurde. Doch davon lassen sich die Häftlinge nicht entmutigen. Indem Sie zwischen den Rollen der Hauptfiguren wechseln, legen Sie Zug um Zug die Grundsteine für einen der spektakulärsten Ausbrüche aller Zeiten. Jeder Protagonist hat natürlich spezielle Tricks auf Lager: Der eine hält die Nazis mit seinen deutschen Sprachkenntnissen zum Narren, ein anderer manipuliert komplizierte Apparate, ein dritter stibitzt mit haarsträubender Dreistigkeit ausbruchsdienliche Utensilien zusammen. Des Weiteren huscht man im Zickzack zwischen Suchscheinwerfern umher, studiert das Verhalten von Wachposten durch Schlüssellocher oder organisiert mithilfe von Mitgefangenen Ablenkungsmanöver. Gelegentlich muss man allerdings auch von geklauten Schusswaffen Ge-

brauch machen und sich an Bord von Zügen, Geländefahrzeugen und dem berühmten Motorrad des Hollywood-Streifens heiße Verfolgungsjagden liefern. Auch wenn die technische Umsetzung des Multiplattform-Projektes so weit recht nüchtern wirkt, dürfte der Titel spielerisch am Puls der Zeit liegen und so auch Spieler anlocken, die mit 60er-Jahre-Filmgrößen wie John Sturges oder Steve McQueen nicht mehr viel anfangen können.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU THE GREAT ESCAPE

Hersteller:	SCI
Entwickler:	Pivotal Games
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Komplett deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

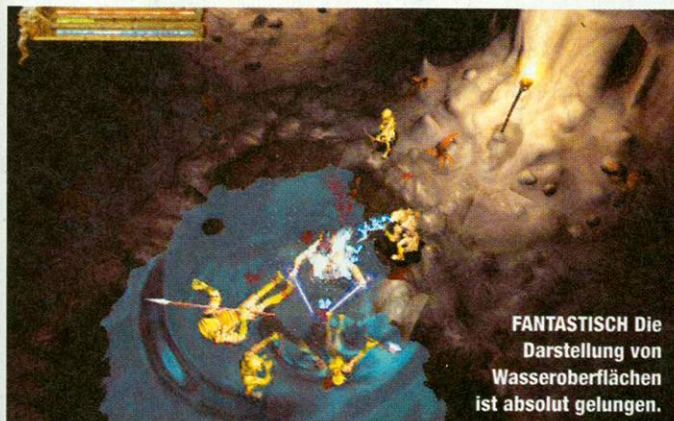
Internet: www.pivotalgames.com

Spieler 1	Termin August/September
--------------	----------------------------

FINSCHÄTZUNG

GUT

„Cleverer Mischung aus **Action und Teamwork** mit großer, aber etwas angestaubter Filmlicenz“



FANTASTISCH Die Darstellung von Wasseroberflächen ist absolut gelungen.



ZWEIHÄNDER Einer der neuen Charaktere kann mit zwei Schwertern gleichzeitig kämpfen.

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Aufgepeppte Fortsetzung von Interplays Hack&Slay-Rollenspiel

Kaum ist in Baldur's Gate, dem Schauplatz des ersten Dungeons&Dragons-Abenteuers auf der PS2, wieder ein wenig Ruhe eingekehrt, da bedroht das Böse schon wieder die Perle der Schwertküste. Kenner des ersten Teils wird das nicht allzu sehr verwundern, schrie das Ende von *Dark Alliance* doch geradezu nach einem Nachfolger. Einzelheiten darüber, wie die Story fortgesetzt wird, gibt es natürlich noch nicht. Sicher ist jedoch, dass Action-RPG-Fans sich diesmal durch mehr als 40 Levels metzeln dürfen, die wiederum in vier Akte unterteilt sind. Standen im Vorgänger nur drei verschiedene Charaktere (menschlicher Bogenschütze, zwergischer

Kämpfer und elfische Zauberin) zur Auswahl, dürfen Sie jetzt zwischen fünf Helden wählen. Jeder dieser Heroen verfügt über spezielle, einzigartige Fähigkeiten, die im Laufe des Spiels sogar noch ausgebaut werden können. Bis auf kleine Änderungen bleibt spielerisch alles beim Alten. Allein oder mit einem Freund – dann per Splitscreen – durchstreifen Sie optisch ansprechende Verliese und machen Gegner gleich dutzendweise nieder. Nach Kämpfen gefundene Rüstungsteile, Waffen oder Edelsteine dürfen Sie entweder selbst verwenden oder bei einem Händler zu Geld machen, um besseres Zubehör und verschiedenste Tränke zu erstehen. Die Auswahl an nützlichen Acces-

soires ist dabei wie gewohnt riesig. Neu ist diesmal die Möglichkeit, magische Gegenstände selbst zu kreieren. Wie dies funktionieren wird, ist aber noch nicht bekannt. Rollenspielfans dürfen sich schon jetzt auf einen wahren Augenschmaus freuen, denn die ersten Screenshots von *Dark Alliance II* sehen richtig klasse aus. Man darf jetzt schon gespannt sein, mit welchen grafisch aufwendig inszenierten Zaubersprüchen man diesmal um sich werfen darf. Eine erste spielbare Version wird es aller Voraussicht nach auf der E3 zu sehen geben. Spätestens dann berichten wir Ihnen, ob das Spiel den hohen Ansprüchen gerecht wird.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU BALDUR'S GATE: DA II

Hersteller:	Interplay
Entwickler:	Black Isle Studios
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

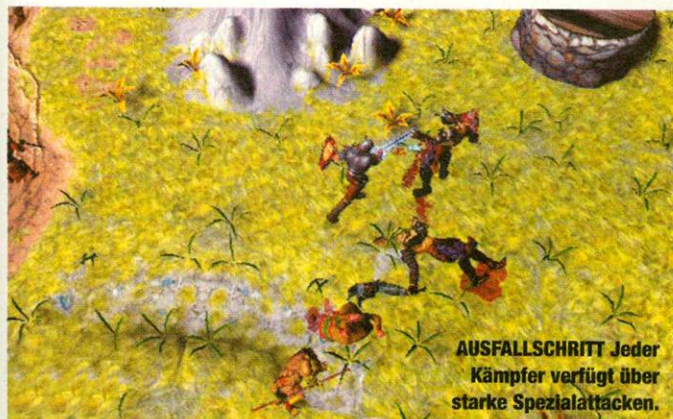
Internet: www.interplay.com

Spieler 1-2	Termin 4. Quartal 2003
----------------	---------------------------

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Kenner des Vorgängers dürfen sich auf ein Action-Rollenspiel mit gewaltigem Suchtfaktor freuen.“



AUSFALLSCHRITT Jeder Kämpfer verfügt über starke Spezialattacken.



RIESIG Dieser Krieger ist ein echtes Kraftpaket.

So viele Prämien gab's noch nie bei PLAYZONE. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter **reihenweise genialen Prämien.**

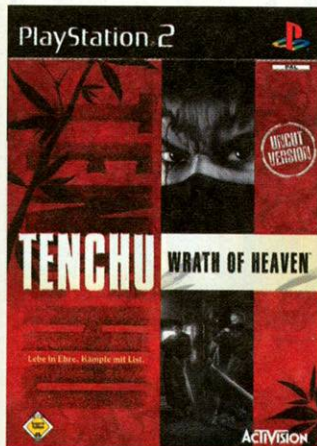


Prämien-Nr. 002192

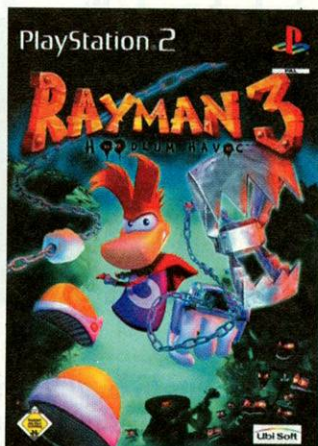


Das ideale Zubehör, um die Spielstände der PLAYZONE-DVD zu nutzen! Das X-Port V2 von Bigben ermöglicht es, komfortabel die Speicherstände zu verwalten. Von der Memory Card zum PC und wieder zurück. So wird Platz gespart. Auch Replays von Spielen lassen sich so ohne Probleme von Spieler zu Spieler weitergeben und tauschen.

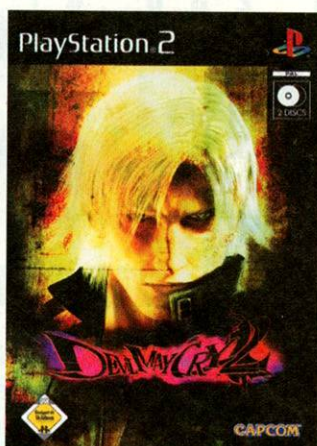
Prämien-Nr. 002254



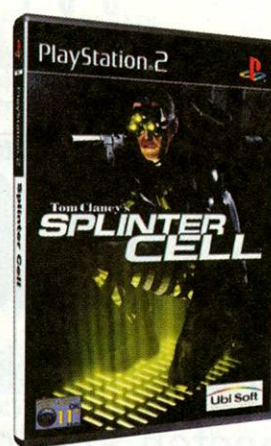
Tenchu: Wrath of Heaven
Knallhartes Ninja-Action-Spektakel für Fans fernöstlicher Kampfspiele.
Prämien-Nr. 002235



Rayman 3
Ubi Softs niedlicher Jump&Run-Held ist zurück, um die Welt vor dem Bösen zu bewahren.
Prämien-Nr. 002237



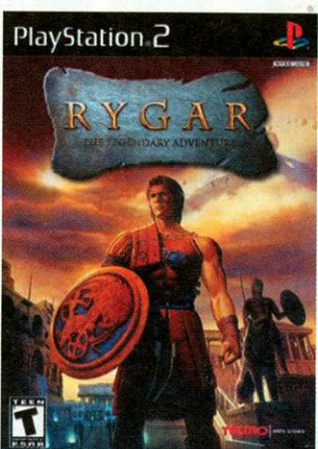
Devil May Cry 2
Teufelchen Dante und Engeln Lucia erforschen düstere Gemäuer.
Prämien-Nr. 002236



Splinter Cell
Spannendes Action-Spiel rund um Special Agent Sam Fisher nun auch für die PlayStation 2.
Prämien-Nr. 002243



Metal Gear Solid 2: Substance
Der Nachfolger von Konamis grandiosem Action-Adventure mit vielen neuen Extras.
Prämien-Nr. 002242



Rygar
Held Rygar metzelt sich durch Gegnerhorden. Lieferbar ab Ende April.
Prämien-Nr. 002241



Tomb Raider: The Angel of Darkness
Erstes PS2-Abenteuer mit Lara Croft! Lieferbar ab Anfang Juni.
Prämien-Nr. 002105



Silent Hill 3
Gruseliges Horror-Adventure mit cooler Grafik, genialem Sound und packender Story.
Prämien-Nr. 002288

ANGEBOT PRÄMIENWERBUNG

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PLAYZONE
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.



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

☒ **JA, ich möchte das 2-Jahres-PLAYZONE-Abo mit DVD**
(€ 110,40/24 Monate (= € 4,60/Ausgabe); Ausland € 136,80/24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht
spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach
Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht
abonniert haben, als Abonnent werben lassen!
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der
PLAYZONE!

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

Auf einen Blick: die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für die PlayStation 2!

BEREITS ERHÄLTLICH
Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-2-Spiele. Wir nennen die Referenztitel, geben Empfehlungen zu PSone-Titeln und aktuellen PlayStation-2-Spielen ab und warnen vor Gurken. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten PLAYZONE berücksichtigt.

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
The Mark of Kri	Sony	86%
Devil May Cry	Capcom	85%
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Ace Combat 04	Namco	85%
Aktuelle Empfehlung:		
The Mark of Kri (Euro-Import)	Sony	86%
Aktuelle Warnung:		
The Scorpion King	Universal Interactive	48%
Budget-Empfehlung:		
Devil May Cry	Capcom	85%

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	91%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	89%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	91%
Aktuelle Warnung:		
Frank Herbert's DUNE	Cryo	34%
Budget-Empfehlung:		
Silent Hill 2 – Director's Cut	Konami	87%

IN DER ENTWICKLUNG

Sie wollen wissen, welche Hits in Zukunft erscheinen? Auf sechs Seiten bieten wir Ihnen eine monatlich aktualisierte Übersicht über die wichtigsten PS2-Spiele, die derzeit entwickelt werden.

AKTE X: RESIST OR SERVE



Nun wird es also doch *Akte X* statt *The X-Files* heißen – letzten Monat sprach Vivendi noch von einer Veröffentlichung unter dem englischen Originaltitel.

Hersteller:	Fox Interactive
Termin:	3. Quartal
Genre:	Action-Adventure

ALTER ECHO



Schwer zu sagen, was bei THQs seltsamem Action-Titel *Alter Echo* ungewöhnlicher ist – die Optik oder das Gameplay. Endlich mal was Eigenständiges!

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte September
Genre:	Action

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II



Viele Infos gibt es noch nicht zu diesem erst vor kurzem angekündigten Rollenspiel-Nachfolger. Erste Bilder und Fakten finden Sie aber schon auf der Seite 49!

Hersteller:	Interplay
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

BAPHOMET'S FLUCH 3



Wer *Flucht von Monkey Island* schon im Schlaf rückwärts durchspielen kann und auch *Syberia* längst gelöst hat, der sollte sich unbedingt *Baphomet's Fluch 3* vormerken!

Hersteller:	THQ
Termin:	10. Oktober
Genre:	Adventure

CHAOS LEGION



Die PAL-Version von *Chaos Legion* wird derzeit von Capcom überarbeitet, angeblich soll der lasche Schwierigkeitsgrad der Japan-Fassung verbessert werden.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action

CLOCK TOWER 3



In den USA ist *Clock Tower 3* schon erhältlich, wir rechnen bis zur nächsten Ausgabe fest mit einer Testversion. Erste Eindrücke finden Sie aber schon in der Update-Rubrik!

Hersteller:	Capcom
Termin:	Juni
Genre:	Action-Adventure

CLUB FOOTBALL



Codemasters' Fußballtitel wurde ein wenig verschoben und soll nun mehr oder weniger pünktlich zum Start der neuen Fußballsaison in die Läden kommen.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **September**
Genre: **Fußball**

DEF JAM VENDETTA



Electronic Arts' etwas anderes Wrestling-Spiel hat sich kurzfristig um zwei Monate nach hinten verschoben. Aber das Warten dürfte sich hier auf jeden Fall lohnen!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **20. Juni**
Genre: **Wrestling**

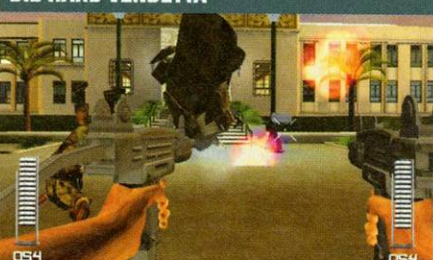
DESTRUCTION DERBY: ARENAS



Fans der PSone-Vorgänger können es kaum noch erwarten, bei diesem Spiel endlich mit zeitgemäßer PS2-Grafik für gewaltige Blechschäden sorgen zu dürfen.

Hersteller: **Sony**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Rennspiel**

DIE HARD VENDETTA



In der Update-Rubrik verraten wir Ihnen, wie sich die aufgetotzte Umsetzung der ehemals GameCube-exklusiven Ballerei auf der PlayStation schlägt.

Hersteller: **Universal Interactive**
Termin: **20. Juni**
Genre: **Action**

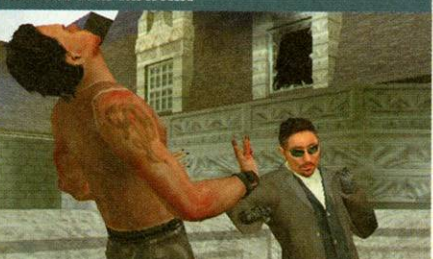
DRIVER 3



Zur E3 erwarten wir von Reflections eine schon halbwegs spielbare Version von Driver 3, falls der Titel wirklich dieses Jahr fertig werden soll.

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action-Rennspiel**

ENTER THE MATRIX



Der Matrix-Hype geht in die letzte Phase, denn schon bald kommt der Film in die Kinos. Eine Woche vorher können Sie sich schon mit dem Spiel dazu einstellen!

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **15. Mai**
Genre: **Action**

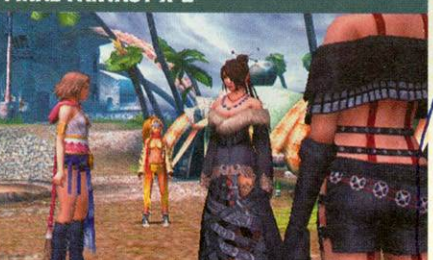
F1 CAREER CHALLENGE



Mit dem umfangreichen Karriere-Modus könnte das möglicherweise letzte Formel-1-Spiel von Electronic Arts zu einem würdigen Abschluss der Serie werden.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **13. Juni**
Genre: **Rennspiel**

FINAL FANTASY X-2



Derzeit warten wir täglich auf die von Square angekündigte Bekanntgabe des Vertriebspartners für Europa. Egal wann und über wen – es kommt definitiv bei uns raus!

Hersteller: **Square**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Rollenspiel**

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Virtua Fighter 4	Sega	91%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	82%
Aktuelle Warnung:		
–		
Budget-Empfehlung:		
Dead or Alive 2	Tecmo	87%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%
Aktuelle Warnung:		
Tetris Worlds	THQ	50%
Budget-Empfehlung:		
–		

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
TimeSplitters 2	Eidos	90%
Medal of Honor: Frontline	EA	89%
Red Faction II	THQ	88%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%
Aktuelle Empfehlung:		
TimeSplitters 2	Eidos	90%
Aktuelle Warnung:		
Resident Evil Survivor 2	Capcom	59%
Budget-Empfehlung:		
TimeSplitters 2	Eidos	90%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Batclat & Clank	Sony	90%
Jak and Daxter	Sony	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	88%
Revolution	Ubi Soft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Ape Escape 2	Sony	88%
Aktuelle Warnung:		
Jimmy Neutron	THQ	49%
Budget-Empfehlung:		
Jak and Daxter	Sony	90%

MUSIC & ENTERTAINMENT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Space Channel 5: Part 2	Sega	83%
Space Channel 5	Sega	82%
MTV Music Generator 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	Ubi Soft	79%
Mad Maestro!	Eidos/Fresh Games	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Space Channel 5	Sega	82%
Aktuelle Warnung:		
–		
Budget-Empfehlung:		
–		

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
F1 2002	EA	90%
WRC II Extreme	Sony	88%
Colin McRae Rally 3	Codemasters	87%

Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Aktuelle Empfehlung:		
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	85%
Aktuelle Warnung:		
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	28%
Budget-Empfehlung:		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Final Fantasy X	Square	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Summoner	THQ	86%
Grandia II	Ubi Soft	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Summoner 2	THQ	84%
Aktuelle Warnung:		
King's Field IV	Metro3D	42%
Budget-Empfehlung:		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%

SPORT: FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA Football 2003	EA	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Aktuelle Warnung:		
Football Mania	Lego	53%
Budget-Empfehlung:		
Int. Superstar Soccer	Konami	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Madden NFL 2003	EA	92%
NFL 2K3	Sega	89%
NHL 2003	EA	88%
NBA 2K3	Sega	83%
NHL Hitz	Midway	79%
Aktuelle Empfehlung:		
NFL 2K3	Sega	89%
Aktuelle Warnung:		
–	–	–
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Aggressive Inline	Acclaim	90%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
Freestyle	EA	87%
SSX Tricky	EA	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%
NBA Street	EA	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
Aktuelle Warnung:		
The Simpsons Skateboarding	EA	36%
Budget-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	85%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	85%
Aktuelle Warnung:		
Legends of Wrestling II	Acclaim	59% 
Budget-Empfehlung:		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%

* Das Symbol  markiert eine reine Multiplayer-Wertung.

FREEDOM – SOLDIERS OF LIBERTY



Der neue Titel der Hitman-Macher IO Interactive wurde bisher wenig beachtet. Ein Besuch der Entwickler zeigte uns allerdings das große Potenzial dieses Titels auf!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	September
Genre:	Action

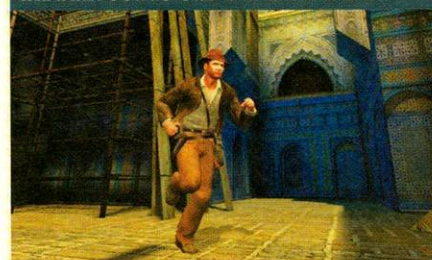
HULK



Was ist grün, groß und macht eher selten quak? Richtig, das gewaltige Alter Ego des mit Gammastrahlen verseuchten Bruce Banner – Hulk! Bald im Kino und auf der PS2!

Hersteller:	Universal Interactive
Termin:	13. Juni
Genre:	Action

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE ...



Schade, aber leider erreichte uns die Testversion von Indiana Jones' PS2-Debut nicht rechtzeitig. Jetzt wird der Titel kurz nach Erscheinen dieser Ausgabe erhältlich sein.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	2. Mai
Genre:	Action-Adventure

JAK II: RENEGADE



Na so was: Jetzt ist Daxter beim zweiten Teil von Jaks Abenteuer aus dem Titel geflogen! Der erstmals genannte Oktober-Termin ist dagegen sehr erfreulich.

Hersteller:	Sony
Termin:	Oktober
Genre:	Jump & Run

FUTURAMA



Futurama ist einfach Kult! Erfreulicherweise sieht es derzeit sogar ganz danach aus, als könnte das Spiel mehr taugen als die zahlreichen Simpsons-Flops der Vergangenheit.

Hersteller:	Gotham Games/SCI
Termin:	Juni
Genre:	Action-Adventure

ICE NINE



Stealth-Action-Spiele sind, der Erfolg von Splinter Cell beweist es, gefragt denn je. Christian sagt Ihnen ab Seite 40, ob Ice Nine ein würdiger Herausforderer ist.

Hersteller:	BAM! Entertainment
Termin:	Ende August
Genre:	Action

INDYCAR SERIES



Mit DTM Race Driver und Colin McRae Rally 3 hat Codemasters ja schon einige Spitzen-Rennspiele abgeliefert. Auch IndyCar Series wirkt vielversprechend!

Hersteller:	Codemasters
Termin:	Ende August
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Nach Medal of Honor: Frontline wird Rising Sun der zweite MoH-Teil für die PlayStation 2 und verspricht ein weiterer Hit vor authentischem Hintergrund zu werden.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	November
Genre:	Ego-Shooter

NETWORK RESIDENT EVIL



Wir warten weiter auf eine konkrete Ankündigung von Sony, was den deutschen Online-Start der PlayStation 2 angeht. Dann gibt's vielleicht auch einen Termin für *Resident Evil*.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action-Adventure

ONIMUSHA 3



Wenn uns jemand im Vorfeld gesagt hätte, dass *Onimusha 3* teilweise in der Gegenwart spielt und Jean Reno dabei mitmischte, hätten wir es nicht geglaubt. Doch es stimmt!

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

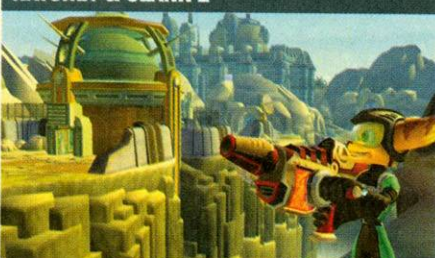
ONIMUSHA BLADE WARRIORS



In Japan wird dieser Beat-'em-Up-Ableger von Capcoms *Onimusha*-Serie *Burai* heißen – unter diesem Titel hatten wir es im letzten Heft noch in den News vorgestellt.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Winter
Genre:	Beat 'em Up

RATCHET & CLANK 2



Noch gibt es keinen Termin, doch der Nachfolger von *Ratchet & Clank* ist schon recht weit fortgeschritten. In den News dieser Ausgabe zeigen wir erste Bilder!

Hersteller:	Sony
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Jump & Run/Action

RED DEAD REVOLVER



Zur E3 dürfte es endlich konkrete Neuigkeiten zu *Red Dead Revolver* geben. Bis dahin müssen wir Sie leider mit dem ungenauen Termin 2003 vertrösten.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2003
Genre:	Action

RESIDENT EVIL DEAD AIM



Clever: Nachdem die Vorgänger allesamt wenig berauschend waren, hat der neueste Teil der *Resident Evil Survivor*-Serie kein „Survivor“ im Titel.

Hersteller:	Capcom
Termin:	26. Juni
Genre:	Action

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN



Die PS2-Neuaufgabe des Heimcomputer-Klassikers *Defender of the Crown* ist sehr gelungen. Leider hat Cinemaware noch keinen Vertrieb für Europa gefunden.

Hersteller:	Cinemaware
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Strategie/Action

RTX RED ROCK



Mit *RTX Red Rock* sieht es genauso aus wie mit dem LucasArts-Kollegen *Indiana Jones* – auch hier kam die Testversion leider zu spät für einen Artikel in diesem Heft.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	2. Mai
Genre:	Action-Adventure

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	EA	81%
Tiger Woods PGA Tour 2002	EA	80%
Disney Golf	Capcom	80%
Knockout Kings 2001	EA	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Aktuelle Warnung:		
Pro Tennis WTA Tour	Konami	41%
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II	Konami	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Kessen II	Koei/THQ	74%
Aktuelle Warnung:		
Metropolismania	Ubi Soft	34%
Budget-Empfehlung:		
Ring of Red	Konami	85%

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Police 24/7	Konami	72%
Aktuelle Empfehlung:		
Vampire Night	Namco	83%
Aktuelle Warnung:		
Ninja Assault	Namco	54%
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

WAS KOMMT WANN?

Hier finden Sie aktuelle Erscheinungsdaten für den deutschen Markt. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch trotz sorgfältigster Recherche keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

APRIL

TITEL	GENRE	TERMIN
All-Star Baseball 2004	Baseball	April
Evolution Snowboarding	Snowboarding	11. April
Galerians: Ash	Action-Adventure	25. April
Guilty Gear X2	Beat 'em Up	25. April
Iru – White Fear	Jump & Run	25. April
Midnight Club II	Rennspiel	11. April
MotoGP 3	Rennspiel	30. April
Pride FC	Kampfsport	25. April
Primal	Action-Adventure	09. April
Syberia	Adventure	11. April
Vexx	Jump & Run	April
War of the Monsters	Action	16. April
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Action	17. April

MAI

TITEL	GENRE	TERMIN
Dancing Stage MegaMix	Tanzspiel	23. Mai
Enter the Matrix	Action	15. Mai
Ghost Vibration	Action	8. Mai
Indiana Jones und die Legende ...	Action-Adventure	2. Mai
NBA Street Vol. 2	Sport	02. Mai
RTX Red Rock	Action-Adventure	2. Mai

Rygar – The Legendary Adventure	Action	Mai
Savage Skies	Action	Mitte/Ende Mai
Shinobi	Action	14. Mai
Silent Hill 3	Action-Adventure	23. Mai
Speed Kings	Rennspiel	Mai
SX Superstar	Rennspiel	Mai
World Racing	Rennspiel	Mai
WWE Crush Hour	Action	Mitte Mai

JUNI

TITEL	GENRE	TERMIN
Black & Bruised	Boxen	13. Juni
Chop Lifter – Crisis Shield	Action	Mitte Juni
Clock Tower 3	Action-Adventure	Juni
Def Jam Vendetta	Wrestling	20. Juni
Die Hard Vendetta	Action	20. Juni
Dragon's Lair 3D	Action	Mitte Juni
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action	Mitte Juni
F1 Career Challenge	Rennspiel	13. Juni
Freestyle MX	Rennspiel	Juni
Futurama	Action-Adventure	Juni
Gesprenkte Ketten	Action-Adventure	Juni
Hulk	Action	13. Juni
Reel Fishing III	Angel-Simulation	26. Juni
Resident Evil Dead Aim	Action	26. Juni
Starsky & Hutch	Action-Adventure	20. Juni
Tennis Master Series	Tennis	16. Juni
Tribes: Aerial Assault	Action	27. Juni
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	Juni
World Championship Snooker 2003	Snooker	Juni

2. QUARTAL

TITEL	GENRE	TERMIN
Gremlins	Action	2. Quartal 2003
IndyCar Series	Rennspiel	Sommer 2003
Inspector Gadget	Jump & Run	2. Quartal 2003
Inquisition	Action-Adventure	2. Quartal
Iron Storm	Action	2. Quartal
Pro Beach Soccer	Fußball	2. Quartal
The Curse	Action-Adventure	2. Quartal
Tomb Raider – The Angel of Darkness	Action-Adventure	2. Quartal

JULI

TITEL	GENRE	TERMIN
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	3. Juli
Ferkels großes Abenteuer	Action-Adventure	Juli
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	18. Juli
Racing Simulation 3	Rennspiel	10. Juli

AUGUST

TITEL	GENRE	TERMIN
Beach Volleyball	Sport	August
Ice Nine	Action	Ende August
IndyCar Series	Rennspiel	Ende August
Urban Freestyle Street Soccer	Sport	August
XGRA	Rennspiel	August

SEPTEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alter Echo	Action	Mitte September
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	September
Club Football (div. Vereins-Versionen)	Fußball	September
Freedom – Soldiers of Liberty	Action	September
Soul Calibur II	Beat 'em Up	September
Splashdown 2: Rides gone wild	Rennspiel	Mitte September
True Crime: Streets of L.A.	Action	15. September
Warhammer 40000 Fire Warrior	Ego-Shooter	Mitte September
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	September

SOCOM: U.S. NAVY SEALS



Auf den Seiten 30-31 stellt Ihnen Maik Sonys Online-Ballei genauer vor. Der strategische Shooter bietet spannende Missionen und soll die Online-Ära einläuten.

Hersteller:	Sony
Termin:	Juni
Genre:	Action

SOUL CALIBUR II



Electronic Arts will Nancos Waffenkampf-Knaller im September nach Deutschland bringen. Wir testen in diesem Heft schon die Japan-Importversion vorab!

Hersteller:	Namco
Termin:	September
Genre:	Beat 'em Up

THE GREAT ESCAPE



In Deutschland ist die Filmvorlage für SCIs Ausbruchs-Abenteuer bekannt unter dem Titel *Gesprenkte Ketten*. Lesen Sie mehr über das Spiel auf Seite 48!

Hersteller:	SCI
Termin:	August/September
Genre:	Action-Adventure

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



GTA-Veteran Maik hat nach dem ernüchternden *The Get-away* einen weiteren Herausforderer für Rockstar Games' Referenz angetestet – mehr dazu ab Seite 26!

Hersteller:	Activision
Termin:	15. September
Genre:	Action

SPLASHDOWN 2



Rides gone wild lautet der offizielle Untertitel zum *Splashdown*-Nachfolger. Das gleiche Entwicklungsteam wie beim ersten Teil arbeitet diesmal in THQs Auftrag!

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte September
Genre:	Rennspiel

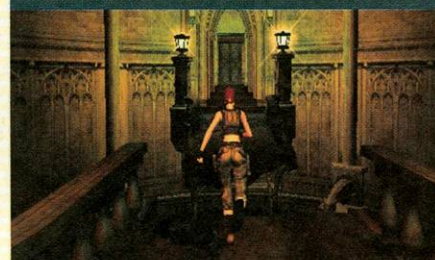
STARCRAFT: GHOST



Endlich gibt es neue Infos zu Blizzards mit Spannung erwartetem Actionknaller im sonst eher für Echtzeit-Strategie bekannten *StarCraft*-Universum!

Hersteller:	Blizzard
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

TOMB RAIDER – THE ANGEL OF DARKNESS



Das Warten auf Lara geht weiter. Kurz vor Redaktionsschluss sollten wir die aktuelle Version des Spiels für einen kurzen Update-Artikel beäugen können.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Juni
Genre:	Action-Adventure

UNLIMITED SAGA



Geht es jetzt vielleicht endlich los mit Europa-Umsetzungen der zahlreichen Japan-Rollenspiele? Infogrames veröffentlicht noch dieses Jahr Squares *Unlimited SaGa*!

Hersteller:	Infogrames
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



Sega hat angekündigt, wieder in Eigenregie Spiele für den europäischen Markt zu veröffentlichen. Den Anfang macht schon im Juni *Virtua Fighter 4 Evolution*!

Hersteller: **Sega**
Termin: **Juni**
Genre: **Beat 'em Up**

WAKEBOARDING UNLEASHED



Die zahlreichen Vorabversionen von *Wakeboarding Unleashed* haben deutlich gemacht, wie gut der Titel werden dürfte. Es wird Zeit, dass die fertige Version kommt!

Hersteller: **Activision**
Termin: **Juni**
Genre: **Trendsport**

WALLACE & GROMIT



Die Filme mit den Knetgummi-Figuren von Nick Park sind mehrfach ausgezeichnet und weltbekannt. Kann das Spiel dazu ähnlich erfolgreich werden?

Hersteller: **BAM! Entertainment**
Termin: **Oktober**
Genre: **Action-Adventure**

WORLD RACING



Die Umsetzung des nicht ganz unumstrittenen Xbox-Titels auf die PlayStation 2 macht bislang technisch einen etwas halbgaren Eindruck. Ob sich da noch was tut?

Hersteller: **TDK Mediactive**
Termin: **Mai**
Genre: **Rennspiel**

WWE CRUSH HOUR



Offenbar ist THQ selbst nicht so ganz von den Erfolgschancen eines Carcombat-Spiels mit Wrestlern überzeugt, der Preis wird nämlich bei günstigen € 29,95 liegen!

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte Mai**
Genre: **Action**

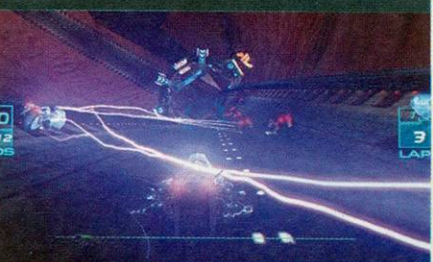
XIII



Bei einem kurzen Besuch der Entwickler konnten wir uns einen Eindruck von der aktuellen *XIII*-Version verschaffen. Mehr dazu finden Sie in der Update-Rubrik!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Ego-Shooter**

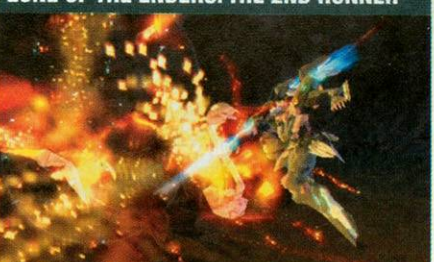
XGRA



Acclaim gibt mal wieder Vollgas. Ob der Nachfolger der *Extreme G*-Serie den Standard halten kann, den Criterion in Acclaims Auftrag mit *Burnout 2* vorgelegt hat?

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **August**
Genre: **Rennspiel**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Jetzt hat Konami endlich wieder einen konkreten Termin für *ZOE 2* genannt, doch Fans werden nicht erfreut sein: Bis September müssen sie sich noch gedulden!

Hersteller: **Konami**
Termin: **September**
Genre: **Action**

3. QUARTAL

TITEL	GENRE	TERMIN
Akte X: Resist or Serve	Action-Adventure	3. Quartal
Amplitude	Musikspiel	3. Quartal
Battlestar Galactica	Action	3. Quartal
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	3. Quartal
Judge Dredd	Action	3. Quartal
Malice	Jump & Run	3. Quartal
Scrabble 2003 Edition	Denkspiel	3. Quartal
The Hobbit	Action-Adventure	3. Quartal
XIII	Ego-Shooter	3. Quartal

4. QUARTAL

TITEL	GENRE	TERMIN
Alias	Action-Adventure	4. Quartal
Baphomets Fluch 3	Adventure	10. Oktober
Castlevania	Jump & Run	Herbst
Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	4. Quartal
Driver 3	Rennspiel	4. Quartal
Findet Nemo	Action	Mitte Oktober
I Gladiator	Action-Adventure	4. Quartal
Jak II: Renegade	Jump & Run	Oktober
Legends of Wrestling 3	Wrestling	4. Quartal
NBA Jam 2004	Basketball	4. Quartal
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	4. Quartal
Sphinx	Nicht bekannt	Mitte Oktober
StarCraft: Ghost	Action	4. Quartal
Unlimited SaGa	Rollenspiel	4. Quartal
Wallace & Gromit	Action-Adventure	Oktober

2003

TITEL	GENRE	TERMIN
Full Throttle II	Action-Adventure	2003
Gladius	Action/Rollenspiel	2003
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness	Action	2003
Red Dead Revolver	Action	2003
The Lost	Action-Adventure	2003
Tom Clancy's Raven Shield	Ego-Shooter	2003

SONSTIGE

TITEL	GENRE	TERMIN
Celebrity Deathmatch	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Chaos Legion	Action	Nicht bekannt
ESPionage	Action-Adventure	1. Quartal 2004
Frogger Beyond	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Le Tour de France – Centenary Edition	Rennspiel	Nicht bekannt
Project BG&E	Action-Adventure	Nicht bekannt
Ratchet & Clank 2	Jump & Run / Action	Nicht bekannt
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Nicht bekannt
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	Nicht bekannt

BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
Final Fantasy X	Rollenspiel	16. Apr
GTA III	Action-Adventure	09. Apr
GT Concept 2002: Tokyo – Geneva	Rennspiel	16. Apr
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Action-Adventure	11. Apr
SSX Tricky	Trendsport	11. Apr

SCHON GETESTET

1 SPLINTER CELL



Trotz Abstrichen im Vergleich zur Xbox-Version ein Agenten-Thriller der absoluten Oberklasse!

2 NFL 2K3



Spaß-Spezialist Sega bringt Electronic Arts' Spitzenposition in Sachen Football gehörig ins Wanken.

3 TENCHU: WRATH OF HEAVEN



Das Ninja-Abenteuer ist zwar nicht einsteigerfreundlich, bietet aber anspruchsvolles Spannungss-Gameplay.

4 WAR OF THE MONSTERS



Bombastisch sind hier nicht nur die Duellanten, sondern auch die Grafik – und der Schwierigkeitsgrad.

5 MOTOGP 3



Mehr Challenges und bessere Grafik als im Vorgänger. Ansonsten alles beim Alten auf Nancos Motorrad-Kursen.

Auf der Suche nach einem Test? Hier finden Sie die **50 wichtigsten Tests** der letzten Ausgaben in einer Übersicht.

Wertungen im Überblick

TITEL	BESCHREIBUNG	HERSTELLER	TEST IN PZ	WERTUNG
Metal Gear Solid 2: Substance	Neulinge sollten zur aufgemotzten Fassung greifen!	Konami	04/03	92%
1 Tom Clancy's Splinter Cell	Spannende Konkurrenz für Solid Snake!	Ubi Soft	05/03	91%
2 NFL 2K3	Eine echte Alternative zur hoch gelobten Madden-Serie	Sega	05/03	89%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Lustiges, actionreiches Jump & Run in toller Technik	Ubi Soft	04/03	88%
NHL 2K3	Eishockey mit coolen Gimmicks und Klasse präsentiert	Sega	04/03	86%
The Mark of Kri	Ansehnliches und unterhaltsames Gemetzel, leider kurz	Sony	03/03	86%
ATV Quad Power Racing 2	Sehr hübsches und super spielbares Buggy-Rennspiel	Acclaim	03/03	85%
3 Tenchu: Wrath of Heaven	Atmosphärisches Ninja-Spektakel mit cooler Story	Activision	05/03	85%
NBA 2K3	Die bisher realistischste Basketball-Simulation!	Infogrames	04/03	83%
Space Channel 5 Part 2	Cool animierter Musik-Marathon mit wenigen Neuerungen	Sony	03/03	83%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Gute Grafik, viele Charaktere und spannende Kämpfe	Midway	03/03	82%
4 War of the Monsters	Mitreißende Materialschlacht, etwas zu schwer	Sony	05/03	82%
Battle Engine Aquila	Brachiale Mech-Action und taktische Herausforderungen	Infogrames	03/03	81%
Contra: Shattered Soldier	Hammerharter 2D-Shooter für Oldschool-Fans	Konami	03/03	81%
5 MotoGP 3	Fortsetzung eines guten Motorrad-Titels, wenig Neues	Sony	05/03	81%
Primal	Spannendes Abenteuer mit innovativen Ansätzen	Sony	05/03	80%
Vexx	Gutes Jump & Run, aber kein Spitzentitel	Acclaim	05/03	79%
Devil May Cry 2	Trotz enttäuschender Schwächen ein guter Action-Titel	Capcom	04/03	77%
Sword of the Samurai	Samurai-Freaks werden hier gern zur Klinge greifen.	Ubi Soft	04/03	77%
Dynasty Warriors Xtreme Legends	Ordentliches Add-on zum asiatischen Fantasy-Gefecht	THQ	04/03	76%
Pride FC	Fangerechtes Kampfspiel mit ungewöhnlicher Steuerung	THQ	04/03	76%
Wild Arms 3	Gutes Rollenspiel in Cel-Shading-Grafik	Ubi Soft	03/03	76%
Activision Anthology	Cooler Games-Compilation für echte Nostalgiker	Activision	04/03	75%
Syberia	Für Fans ruhiger Grafik-Adventures ein Geheimtipp	Microids/Vivendi	05/03	75%
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Knallhartes Katz-und-Maus-Spiel. Witzig!	Ubi Soft	05/03	75%
International Superstar Soccer 3	Simpler Arcade-Kick mit vielen Spielmodi und Extras	Konami	05/03	74%
Whirl Tour	Nette Alternative zu den Trendsport-Königen	Vivendi Universal	04/03	74%
Zapper	Forderndes Hüftspiel in niedlicher Aufmachung	Infogrames	04/03	73%
Fisherman's Challenge	Auch beim Bildschirm-Angeln kommt Spannung auf!	Konami	04/03	72%
Jurassic Park: Operation Genesis	Managerstrategie mit vielen Möglichkeiten	Vivendi Universal	05/03	70%
Sega Bass Fishing Duell	Anspruchsvolle, komplexe und spaßige Angelsimulation	Acclaim/Sega	03/03	70%
Dr. Muto	Viele verheißte Ideen. Hüftstüchtige dürfen Probe spielen.	Konami	04/03	69%
Pac-Man World 2	Simplex Jump & Run ohne Innovationen	Sony	04/03	69%
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom!	Witziges Rennspiel für Kids und Fans der TV-Serie	Vivendi Universal	03/03	68%
Raging Blades	Durchschnittliches Beat 'em Up der alten Schule	Wanadoo	05/03	68%
Dakar 2	Schade um die schwach ausgenutzte Rallye-Lizenz!	Acclaim	04/03	65%
Everblue 2	Solider Mix aus Adventure, RPG und Tauch-Simulation	Capcom	05/03	65%
G1 Jockey 3	Anspruchsvolles, umfangreiches Pferderennen	Koei	05/03	65%
James Cameron's Dark Angel	Matrix meets Metal Gear – mittelmäßig aufbereitet	Vivendi Universal	03/03	65%
Sponge Bob	Altbackene Umsetzung der Trickfilm-Welt	THQ	05/03	65%
Ben Hur	Arcade-Racer mit Kämpfen und schwacher Fahrphysik	Vivendi Universal	03/03	63%
Evolution Skateboarding	Etwas lahmes Skate-Spiel mit originellem Karrieremodus	Konami	04/03	63%
Star Wars: The Clone Wars	Enttäuschender Action-Trip, nicht auf der Höhe der Zeit	Electronic Arts	03/03	63%
Legends of Wrestling II	Witzige Idee, schwach umgesetzt	Acclaim	04/03	59%
Mystic Heroes	Sehr eintöniges Fantasy-Gehäcksel mit RPG-Elementen	Koei	04/03	58%
Gunfighter II – Rev. of Jesse James	Routinierter Lightgun-Shooter mit mieser Zielfunktion	Ubi Soft	05/03	56%
Jimmy Neutron – Der mutige Erfinder	Da machen weder Spiel noch Grafik Spaß!	THQ	05/03	49%
King's Field IV	Träges Rollenspiel mit mieser Übersetzung	Bigben Interactive	04/03	42%
The Simpsons Skateboarding	Überflüssige Konsolenumsetzung zur Fernsehserie	Electronic Arts	03/03	36%
Monster Jam: Maximum Destruction	Katastrophale Umsetzung der Truck-Lizenz	Ubi Soft	04/03	28%

GIFT VERWANDELT TIERE IN BESTIEN! – BESTIEN VERWANDELN STADT IN TRÜMMERHAUFEN!

WAR OF THE MONSTERS™

**LAUFT
UM EUER
LEBEN!**

**BESTIE
VS.
BESTIE!**

30-METER-MUTANTEN IM KAMPF UM WELTHERRSCHAFT!

Stell dich den bizarrsten Bestien des Universums zum Kampf. Schmeiß mit Helikoptern. Attackiere mit einer Atomschmelze. Platte jedes Haus. Erzeuge Erdbeben und Flutwellen. Die Welt wird dir zu Füßen liegen. In vielen kleinen Teilen.

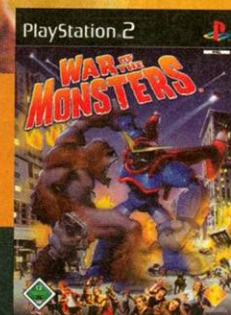


PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.wotm-game.com

THE POWER PLACE

THE RAGE PLACE

THE TERROR PLACE



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Final Fantasy X



PLATZ 2: Silent Hill 2



PLATZ 3: Die Sims



PLATZ/VORMONAT			SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	1	Final Fantasy X	PS2	89%	9
2	10	Silent Hill 2	PS2	87%	16
3	2	Die Sims	PS2	80%	2
4	WE	TimeSplitters 2	PS2	90%	5
5	3	Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2	82%	2
6	7	Metal Gear Solid 2	PS2	91%	13
7	WE	Jak und Daxter	PS2	90%	11
8	NEU	Ace Combat 4	PS2	85%	1
9	WE	Colin McRae Rally 3	PS2	87%	3
10	WE	Dark Cloud	PS2	80%	2
11	WE	WWE SmackDown! Shut Your Mouth	PS2	85%	3
12	NEU	Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	91%	1
13	NEU	Prisoner of War	PS2	71%	1
14	WE	Ratchet & Clank	PS2	90%	3
15	14	Age of Empires II: Age of Kings	PS2	78%	3
16	6	Devil May Cry	PS2	85%	12
17	WE	Stuntman	PS2	86%	2
18	WE	The Getaway	PS2	69%	2
19	11	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS2	86%	4
20	12	FIFA Football 2003	PS2	84%	5

Die Zeitgeschichte schlägt sich im Spielverhalten nieder: Plötzlich gräbt der PS2-Spieler Luftkampf-Simulationen wie *Ace Combat 4* oder – noch eindeutiger – das Action-Adventure *Prisoner of War* wieder aus. Entsprechend böse könnte man auch das Interesse am Bildschirm-Feldzug *Age of Empires II* kommentieren ... Nun, auch putzige Titel sind gefragt. Sowohl *Jak and Daxter* als auch *Ratchet & Clank* melden sich zurück und die Vorfreude auf *Dark Cloud 2* scheint auch das Interesse am Vorgänger wieder anzufachen.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

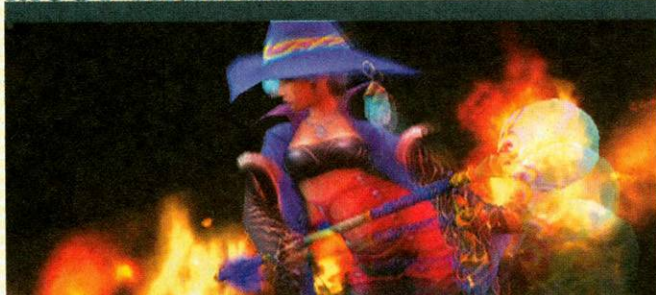


PLATZ/VORMONAT		WERTUNG	MONAT	
1	NEU	Tom Clancy's Splinter Cell \	91%	1
2	1	Mortal Kombat: Deadly Alliance	82%	2
3	2	Die Sims	80%	3
4	10	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	13
5	WE	INDIZIERT (Take 2)		5
6	4	Tenchu: Wrath of Heaven	85%	2
7	3	Silent Hill 2 Director's Cut (Platinum)	87%	2
8	NEU	Rayman 3: Hoodlum Havoc	88%	1
9	8	FIFA Football 2003	84%	6
10	7	The Getaway	69%	4
11	6	Red Faction II	88%	2
12	WE	This Is Football 2002 (Platinum)	82%	2
13	9	TimeSplitters 2	90%	3
14	NEU	Devil May Cry 2	77%	1
15	5	Hitman 2 & TimeSplitters 2	86% / 76%	2

Also langsam mussten sich die *Gran Turismo 3*-Boxen doch schon doppelt und dreifach in jedem Wohnzimmerschrank stapeln! Der Verkaufserfolg reißt einfach nicht ab. Die Spitzenreiter des vorigen Monats wurden von Agent Sam Fisher nach unten verdrängt, nächster Neueinsteiger ist Rayman, vorerst sogar noch sechs Plätze über Dante. Nicht mehr dabei ist unter anderem der beliebte Film-Begleittitel *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT			SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1	7	Final Fantasy X-2	PS2	Square	3
2	WE	Driver 3	PS2	Infogrames	4
3	NEU	Jak and Daxter 2	PS2	Sony	1
4	4	Medal of Honor: Rising Sun	PS2	EA	1
5	WE	GTA IV	PS2	Take 2	3
6	NEU	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Eidos	13
7	2	Soul Calibur 2	PS2	Namco	2
8	NEU	The X-Files: Resist or Serve	PS2	Fox Interactive	2
9	NEU	Silent Hill 3	PS2	Konami	11
10	NEU	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	PS2	LucasArts	2

Zwei unserer letzten Top-Themen sind auf Interesse gestoßen: Man wartet mit Spannung auf den zweiten Auftritt von Sonys Jump&Run-Helden sowie auf EAs Fortsetzung der *Medal of Honor*-Serie. Nach langer Auszeit winkt *Soul Calibur 2* wieder mit der Schwertklinge am Wunsch-Horizont; am begehrtesten sind jedoch das kürzlich in Japan erschienene *Final Fantasy X-2* und das Ganoven-Rennspiel *Driver 3*.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Freut sich über die zahlreichen umgesetzten Neuerungen in dieser Ausgabe: Spielstände auf DVD, Import-Tests, Booklet als Bonus-Beilage und vieles mehr.

Aktuelles Lieblingsspiel

Virtua Fighter 4 Evolution

Aktuelle Lieblings-CD

Wolfsheim – Casting Shadows

Aktueller Lieblingsfilm

Gangs of New York



MICHAEL PRUCHNICKI
25, Leitender Redakteur

Ist bei dem DVD-Beitrag „PLAYZONE Unplugged“ in die Fußstapfen von Maik getreten und hofft nun auf eine ähnliche Welle an Jobangeboten aus Hollywood.

Aktuelles Lieblingsspiel

Virtua Fighter 4 Evolution

Aktuelle Lieblings-CD

Opeth – Damnation

Aktuelle Lieblings-DVD

Lilo & Stitch



WOLFGANG FISCHER
31, Leitender Redakteur

Hat sich entschieden, den Motorradführerschein zu machen, um den ultimativen Geschwindigkeitsrausch auch auf bayerischen Landstraßen zu erleben.

Aktuelle Lieblingsspiele

Silent Hill 3, Rygar

Aktueller Lieblingsong

Tenacious D – Tribute

Aktuelle Lieblings-DVD

Family Guy – Season 1+2 (US)



ALBRECHT OTT
31, Redakteur

„Endlich guter Fußball in Nürnberg“, dachte er und ging zum Länderspiel gegen Litauen. Da hätte er gleich zum Club gehen können, die spielen auch nicht schlechter.

Aktuelles Lieblingsspiel

Silent Hill 3

Aktuelle Lieblings-CD

Cosmo Kiosk: When the sound comes closer

Aktuelles Lieblings-Buch

Michail Bulgakow: Der Meister und Margarita



STEFANIE SCHETTER
25, Redakteurin

Kaum ein Jahr Musik – und schon im dritten Proberaum. Hoffentlich darf die Anlage diesmal etwas länger stehen bleiben – im dritten Stockwerk ohne Aufzug!

Aktuelles Lieblingsspiel

Wallace & Gromit

Aktuelle Lieblings-CD

Des'ree – Supernatural

Aktuelle Lieblings-Website

www.english.com



HEINRICH LENHARDT
38, Nordamerika-Korrespondent

Als frisch gebackener „permanent Resident“ hat Heinrich jetzt dieselben Pflichten wie ein kanadischer Bürger. Gute Ausrede, um jedes NHL-Play-off-Spiel zu beglätzen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Splinter Cell

Aktuelle Lieblings-CD

Tom Cochrane & Red Rider – Trapeze

Aktuelle Lieblings-DVD

Futurama (First season)



MAIK BÜTELFÜR
26, Volontär

Hat sich aufgrund der aktuellen Kriegsberichterstattung im TV dazu entschlossen, Nachrichtensendungen zu meiden und wartet auf das erste „Golfkrieg-II“-Spiel.

Aktuelles Lieblingsspiel

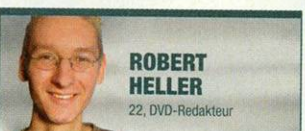
ATV 2 (PS2) Alice (PC)

Aktuelles Lieblingsbuch

„Richtig fressen“ von Jürgen Tarrach

Aktuelle Lieblingsfernsehserie

Third Watch auf Vox



ROBERT HELLER
22, DVD-Redakteur

Glaubt seit *Final Destination 2*, dass auch ihn bald das Unglück heimsuchen wird. Feuerleitern, Fahrstühle, Autos mit Airbag und Grillpartys sind erst mal tabu.

Aktuelles Lieblingsspiel

SOS: The Final Escape

Aktuelle Lieblings-CD

Chemical Brothers – Dig Your Own Hole

Aktueller Lieblingsfilm

Final Destination 2



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
21, Volontär

Sucht derzeit in ganz Nürnberg und Umgebung nach einem Rikku-Look-alike, die es ihm beim zu vielen *Final Fantasy X-2*-Spielen angetan hat.

Aktuelles Lieblingsspiel

Final Fantasy X-2

Aktuelle Lieblings-CD

Final Fantasy X-2 OST

Aktueller Lieblingsfilm

Final Fantasy X-2 Vorspann



ALEXANDRA BÖHM
28, Senior Designer

Freut sich über Fabians Geburtstagsgeschenk, nämlich *A Chorus Line* auf DVD, und lacht sich vor ihrem heimischen Fernseher über die alten Frisuren tot.

Aktuelles Lieblingsspiel

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Aktuelle Lieblings-CD

Placebo – Sleeping with Ghosts

Aktuelle Lieblings-DVD

A Chorus Line



STEFANIE SÄMMAN
23, Junior Designer

Freut sich schon auf ein Outdoor-Wochenende mit einer Kajaktour am Regen, Kletterspaß am Gardasee und natürlich dem österreichischen Bierflaschensuchen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Silent Hill 3

Aktuelle Lieblings-CD

Asian Dub Foundation

Aktuelle Lieblings-DVD

Bowling for Colombine



FABIAN HÜBNER
18, Auszubildender Mediendesigner

Hat sich endlich ein Auto gekauft. Und als einer der größten Steve-McQueen-Fans stehen nun Verfolgungsjagden à la *Bullitt* an der Tagesordnung.

Aktuelles Lieblingsspiel

Doktorspiele

Aktuelle Lieblings-CD

G. F. Händel – Sarabande

Aktuelle Lieblings-DVD

In the Mood for Love

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

Downtown Run.....82
Midnight Club II74

ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-ADVENTURES

Galerians: Ash82
Silent Hill 3.....64

ACTION-SPIELE

Minority Report.....80
Rygar – The Legendary Adventure 68
Shinobi.....80
X-Men 2: Wolverine's Revenge81

SPORTSPIELE

All-Star Baseball 200482
Evolution Snowboarding81
NBA Street Vol. 272
Tennis Master Series 2003.....82

BEAT 'EM UP

Guilty Gear X278

GESCHICKLICHKEIT

Dancing Stage MegaMix.....79

STRATEGIE

Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS



Spiele mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten diesen Hit-Stempel.



Vorsicht! Dieses Spiel wurde von der USK mit einem „Ab 18“-Prädikat versehen.



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD eine interessante Reportage!



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



Spiel, dessen Multiplayer-Part eine Wertung von mehr als 85 % verdient.



Besser als erwartet! Diesen Titel hatte niemand auf der Rechnung.

Der Kreis schließt sich – Konamis neues Gruselabenteuer knüpft an den ersten Teil der Serie an!



Silent Hill 3

BUNNY-JAGD
Irgendjemand scheint Hasen zu hassen.



INTERESSANTE PERSPEKTIVE
Nicht immer lässt sich die Kamera hinter Heather platzieren.



KONZENTRIERT MIT großer Kraftanstrengung führt Heather den Dorneschlegel.

Ohne sich zu erinnern, wie sie dort hingekommen ist, steht die junge Heather plötzlich im Lakeside Amusement Park. Es ist dunkel und neblig. Überall liegen blutverschmierte, lebensgroße Hasenkostüme herum und eine Kakophonie undefinierbarer Geräusche erfüllt die kalte Nacht. Erst jetzt bemerkt sie das Klappmesser in ihrer Hand. Vorsichtig schaut sie sich um und findet schließlich eine Tür, die sich öffnen lässt. Auf der anderen Seite angekommen, wird sie von einem markerschütternden Knurren und Schmatzgeräuschen begrüßt. Als sie sieht, was da auf sie zukommt, bleibt ihr fast das Herz stehen: Es sieht aus wie ein Hund mit gespaltenem Schädel! Ohne lange nachzudenken läuft Heather, was das Zeug hält. Ihre Flucht führt sie schließlich zur Achterbahn des Parks, wo ihr noch mehr Wesen auf-lauern. Wild um sich stehend, entkommt sie ihnen und findet sich schließlich auf dem höchsten Punkt der Achterbahn wieder. Da ein Rückweg nicht infrage kommt, tastet sie sich Meter für Meter über morsche Holzplan-ken und schmierige Gleise vor. Als sie den rasch näher kom-menden Wagen hört, ist es schon zu spät. Es gibt keinen Aus-weg mehr ...

TÖDLICHER EINKAUFSSBUMMEL

In diesem Moment erwacht Heather aus diesem furchterlich realen Albtraum. Was sie noch nicht ahnt: Der eigentli-che Höllentrip beginnt erst noch. Kurz darauf verwandelt sich das Einkaufszentrum, in dem sie sich gerade befindet, in eine monsterverseuchte, menschenleere Todesfalle. „Was hat das alles mit der Stadt Silent Hill zu tun?“, werden sich Fans der Serie jetzt fragen. Nun, die Antwort ist eigentlich ziemlich einfach: Heathers Schicksal ist untrennbar mit diesem Ferienort und den Geschehnissen des ersten *Silent Hill*-Abenteuers verwo-ben. Vielmehr können und dürfen wir nicht verraten, um den zahlreichen Fans nicht die Spannung zu nehmen. Wer dennoch mehr über die Hintergründe und die Story erfahren will, kann dies unter „INFO Handlungen und Hauptperso-nen“ nachlesen.

NACHTRETEN ERLAUBT!

Wer schon den Vorgänger oder einen beliebigen *Resident Evil*-Teil gespielt hat, der wird sich bei *Silent Hill 3* sehr schnell zurechtfinden. Heather wird per Steuerkreuz oder Analog-stick durch in Echtzeit berech-nete Levels gesteuert, wobei die Perspektive zumeist vorgege-ben ist. Um eine bessere Über-sicht zu gewährleisten, kann man in vielen Fällen auch per Tastendruck die Kamera hinter Heather positionieren. Der Rest

INFO HANDLUNGEN UND HAUPTPERSONEN

Einmal Hölle und zurück



Vorsicht: Der folgende spiegelverkehrte Text enthält Hinweise auf die Handlung von *Silent Hill 3* und Informationen über die vier Hauptfiguren des Spiels.



DOUGLAS Feindlich gesinnt. Dieser Detektiv wurde von Claudia auf Heather ange-setzt, ist ihr jedoch nicht



CLAUDIA Vater Harry Mason verhindert wurde. Ihr Ziel ist es zu beenden, was vor 17 Jahren von Heathers



VINCENT die verrückte Frau. arbeitet aber gegen Ken Sekte an wie Claudia, gehört zwar derselben kran-

Nachdem Heather aus ihrem Albtraum erwacht ist, ruf sie ihren Vater Harry Mason an. Ja, genau DER Harry Mason, der Held des ersten *Silent Hill*-Abenteuers. Danach trifft sie Detektiv Douglas Cartland, der von einer gewissen Claudia Wolf angeheuert wurde, Heather in die Stadt Silent Hill zu bringen. Das Mad-chen flüchtet in die Damentoilette und verlässt sie gleich wieder durchs Fenster. Als sie das Einkaufszentrum wieder durch eine Tür betritt, hat sich einiges verändert. Alle Menschen sind weg und Heather ist gezwun-gen, sich gegen eine Horde Monster zu vertheidigen. Nachdem sie ein riesiges Wurmmonster vernichtet hat, geht es weiter in eine U-Bahn-Sta-tion, über die die Heldin nach Hause kommen will. Bevor sie jedoch ihr Zuhause erreicht, muss sie sich durch ein baufälliges Gebäude kämp-fen und rätseln. Sie lernt den myste-riösen Vincent kennen, der anschei-nend gut über Heathers Vergangen-heit Bescheid weiß und irgendet-wei mit Claudia unter einer Decke steckt. Dabei angekommen, findet die Hel-din ihren Vater ermordet von einem furchterlichen Monster, das Claudia Wolf auf ihn gehetzt hat. Heather tötet es und fährt dann mit Douglas, dem sie mittlerweile ansatzweise vertraut, weiter nach Silent Hill. Im Verlauf des Spiels erfährt das Mäd-chen, dass Harry Mason sie nach sel-nem Abstecher in den Ferienort von dort gerettet und wie eine eigene Tochter aufgezogen hat. Heathers Rückkehr nach Silent Hill bedeutet, dass der Schrecken bald ein Ende hat oder die Welt einem Schrecken ohne Ende entgegengeht. Viel mehr wollen wir jetzt aber nicht verraten!

NOTWENDIG Durch konsequentes Treten auf gefallene Feinde kann man sich viel Ärger ersparen.

HUNDE, WOLLT IHR EWIG LEBEN? Mit dem Eisenrohr macht Heather kurzen Prozess.

ist Survival-Horror-Standard und bedarf wohl keiner speziellen Erläuterung. Einziges Manko der ansonsten gelungenen Steuerung: Bei Kämpfen gegen mehrere Gegner ist das schnelle Umschalten zwischen den Feinden nur schwer möglich. Die Entscheidung, ob man den Monstern mit Schießen (Pistole, Schrotflinte oder gar Maschinengewehr) oder Nahkampfwaffen entgegentritt, will dabei wohl überlegt

sein. Wie bei Survival-Horror-Games üblich, ist die Munition für Feuerwaffen dünn gesät und muss zudem erst gefunden werden. Glücklicherweise lässt sich auch mit Katana, Eisenrohr oder Messer etwas gegen die Horrorbrut ausrichten. Hat man den dornengespickten Schlegel gefunden, geht's erst richtig los. Dieses ultraschwere Teil richtet zwar eine Menge Schaden an, ist jedoch nicht leicht zu füh-

ren. Sobald eine der widerlichen Bestien am Boden liegt, sollte man unbedingt noch ein paar Mal mit der X-Taste nachtreten, um sicherzustellen, dass das Monstrum nicht noch einmal aufsteht. Fans der Serie dürften dies aber schon ganz automatisch tun. Wer keine große Lust auf anstrengende Fights hat, wird sich freuen, dass man vor dem Spielstart den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einstellen kann. Für diejenigen Spieler, die selbst auf der einfachsten der drei Stufen ständig sterben, haben die Entwickler darüber hinaus einen speziellen Anfängermodus eingebaut.

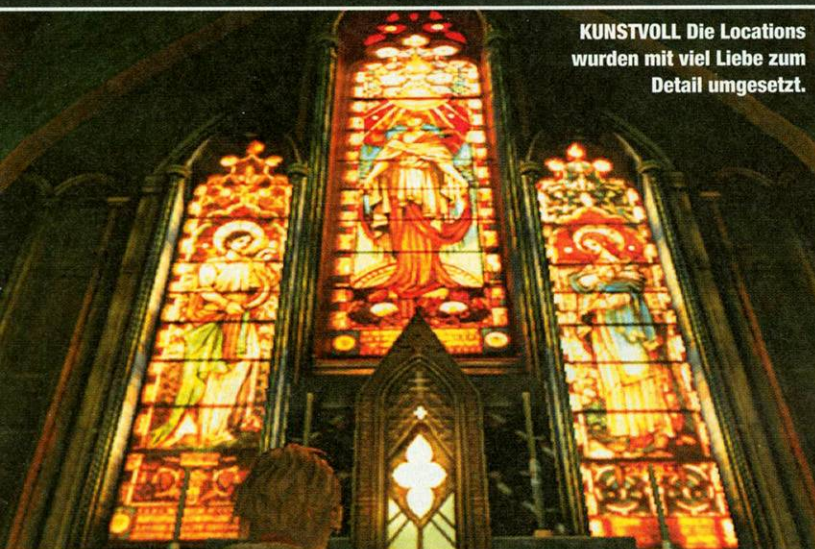
SHAKESPEARE, MATHE UND TAROT

Wie die Kämpfe können auch die Rätsel (beziehungsweise deren Schwierigkeitsgrad) den Bedürfnissen jedes Spielers angepasst werden. Von der jeweiligen Schwierigkeitsstufe sind jedoch nur die „Denksportaufgaben“ im Spiel betroffen. Ein Beispiel: Ein paar Bücher müssen in der richtigen Reihenfolge in ein Regal eingeräumt werden. Auf der einfachsten Stufe müssen nur zwei von fünf Büchern richtig platziert werden, auf „Mittel“ alle fünf wobei die Reihenfolge nicht allzu schwer zu erraten ist. Auf „Schwer“ hingegen stellt das Rätsel ein echtes Problem dar, da die Lösung aus einer literarischen Notiz hergeleitet werden muss. Je höher die Stufe, desto weniger Hinweise auf die Lösung eines Problems erhält der Spieler. Beim recht simplen Gros der Rätsel sind diese Hinweise auch nicht unbedingt vonnöten, da sie einem recht simplen Schema folgen und auf allen Schwierigkeitsgraden

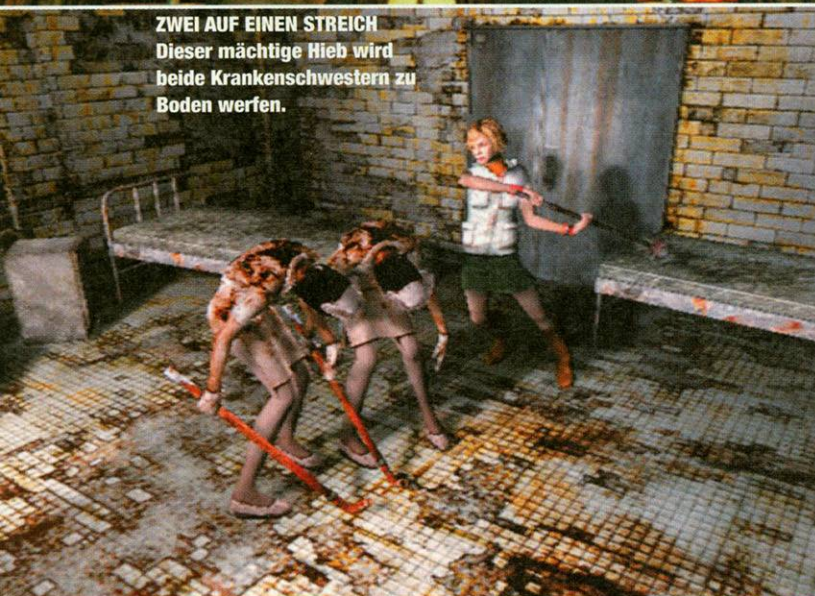
gleich sind. Auch hier ein Beispiel zur Verdeutlichung: Um an einen Schlüssel zu kommen, der mit bloßen Händen nicht zu erreichen ist, muss Heather ein passendes Werkzeug finden. Wer sich in den zugänglichen Räumen gut umschaute, wird zwangsläufig über eine Brotzange stolpern, die sich perfekt eignet. Voilà, schon hat man den Schlüssel. Die Standardrätsel sollten also niemanden, der gründlich spielt, allzu lange aufhalten. Zudem werden interessante Stellen auf der Karte mit einem Kreis markiert. So weiß man, dass hier noch etwas zu erledigen ist. Ebenfalls auf dem Plan vermerkt sind die geschickt über die Levels verteilten Speicherpunkte und alle Türen, passierbar oder nicht.

BLUT! BLUT! ALLES VOLLER BLUT!

Silent Hill 3 ist ein Titel, der nicht nur inhaltlich und spielerisch allererste Sahne ist. Auch Grafik und Sound stehen dem Gameplay in nichts nach. Angefangen bei der erstklassigen Musik von Akira Yamaoka, die vor allem in den Zwischensequenzen zu hören ist, bis hin zu den ebenfalls genialen Soundeffekten. Die Levels sind erfüllt von Kreischen, Stöhnen, Weinen, Schmatzen und anderen grusligen Geräuschen. Dazu kommt das unvermeidliche Rauschen des Radios, welches wie gewohnt als eine Art Frühwarnsystem dient. An den Monstern durften sich die Designer des Spiels so richtig austoben. Besonders widerlich sind die in der Einleitung beschriebenen Hunde oder die deformierten Krankenschwestern, die der Heldin mit Eisenstangen zu Leibe rücken. Die



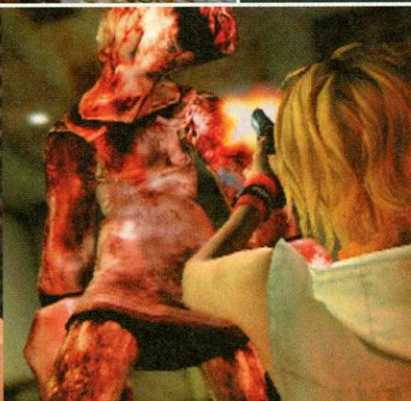
KUNSTVOLL Die Locations wurden mit viel Liebe zum Detail umgesetzt.



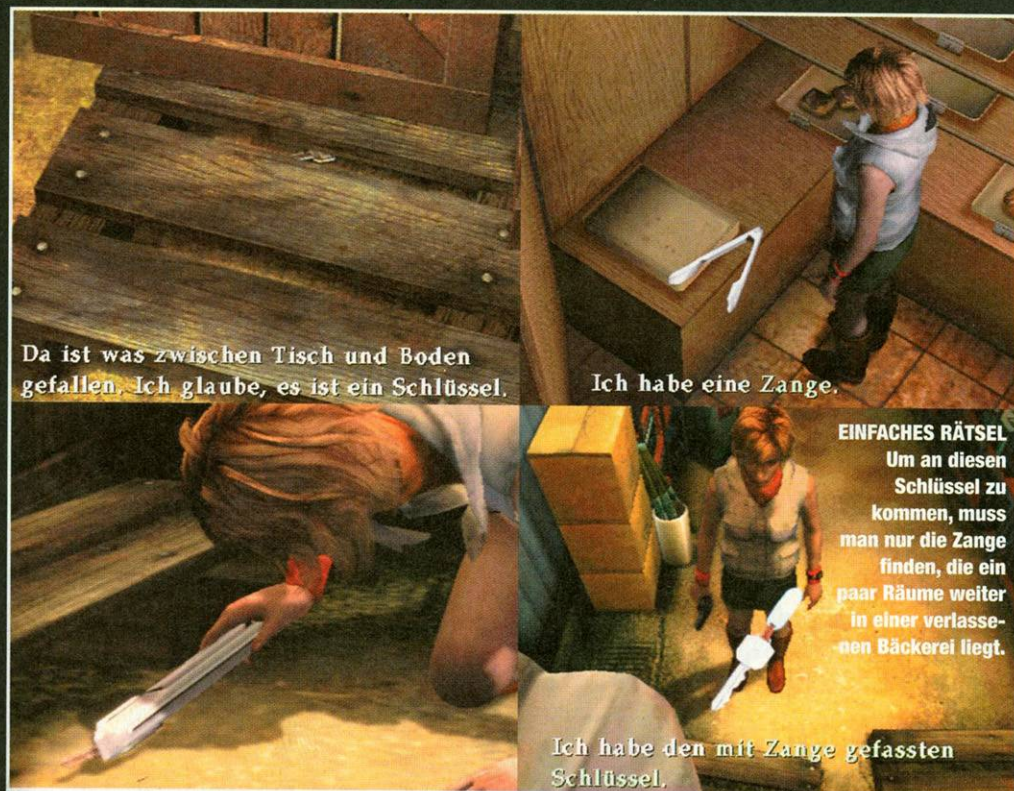
ZWEI AUF EINEN STREICH Dieser mächtige Hieb wird beide Krankenschwestern zu Boden werfen.



ZWISCHENSEQUENZ Heather findet eine Pistole, mit der Sie gleich ein Monster zur Strecke bringt.



LEBENSNOTWENDIG Speicherpunkte sind gut über die Levels verteilt.



Da ist was zwischen Tisch und Boden gefallen. Ich glaube, es ist ein Schlüssel.

Ich habe eine Zange.

EINFACHES RÄTSEL

Um an diesen Schlüssel zu kommen, muss man nur die Zange finden, die ein paar Räume weiter in einer verlassenen Bäckerei liegt.

Ich habe den mit Zange gefassten Schlüssel.

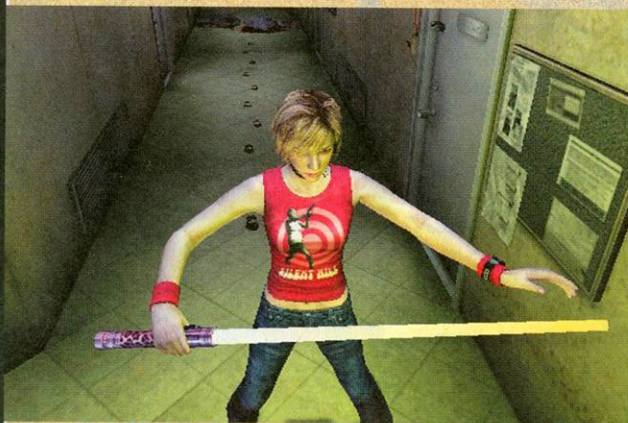
Gegner passen aber so richtig zu den kranken Spielabschnitten, die im Laufe des Spiels immer spektakulärer und abgedrehter werden. Oft hat man den Eindruck, dass das Blut, welches Böden, Wände und Decken bedeckt, gar ein Eigenleben hat. Selbst die besten Screenshots können diesen Effekt nicht so gut einfangen wie ein entsprechendes Video. Daher sollten Sie auf keinen Fall den Test des Monats auf unserer DVD verpassen. Dieser verschafft Ihnen einen optimalen Eindruck von der erstklassigen Grafik des Spiels. Erstklassig sind auch die Zwischensequenzen, in denen deutlich wird, wie viel Mühe ins Design der Hauptpersonen geflossen ist. Wer übrigens mit dem *Silent Hill*-typischen Grafikstörereffekt nichts anfangen kann, kann diesen jederzeit in einem speziellen Menü ausstellen. Noch ein Wort zu den Videosequenzen, die es an wichtigen Stellen im Spiel zu bewundern gibt: Obwohl alle Bildschirmtexthe und Menüs komplett übersetzt wurden, hat man darauf verzichtet, die Sprachausgabe zu synchronisieren. Deutsche Untertitel sorgen aber dafür, dass selbst Spieler ohne Englischkenntnisse jede Storywendung mitbekommen.

WOLFGANG FISCHER

INFO ENORMER WIEDERSPIELWERT

Spiel's noch mal, Heather

Silent Hill 3 ist eines der wenigen Spiele, bei dem sich ein mehrmaliges Durchspielen wirklich lohnt.



ZWEI EXTRAS IN AKTION Heather in neuem Outfit (Jeans + Top) mit dem mächtigen Laserswert.

Es gibt eine ganze Reihe guter Gründe dafür, Konamis Grusel-Adventure mehr als einmal durchzuspielen. Da sind zum einen die verschiedenen Schwierigkeitsgrade, mit denen sich das Spiel den persönlichen Präferenzen jedes Spielers anpassen lässt. Wer auf wirklich anspruchsvolle Rätsel steht, kommt gar nicht umhin, *Silent Hill 3* noch einmal auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade zu lösen. Selbstverständlich gibt es auch wieder verschiedene Endsequenzen, die man natürlich nicht sieht, wenn man das Spiel nur einmal beendet. Der letzte und vielleicht wichtigste Grund, sich noch länger mit dem Titel zu beschäftigen, sind die Extras, die man für das Durchspielen erhält. Neben neuen Outfits für Heather gibt es eine Reihe von Bonuswaffen zu ergattern. Eine davon ist ein ziemlich mächtiges Lichtschwert, das obendrein auch noch cool aussieht. Es lohnt sich also wirklich, mehr als die 5-10 Stunden für ein einmaliges Durchspielen in *Silent Hill 3* zu investieren.

MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer
fürchtet sich
im Dunkeln.

Das lange Warten hat sich definitiv gelohnt. *Silent Hill 3* bietet alles, was man sich von einem Horror-Adventure wünscht: Geniale Grafik, stimmungsvolle Soundkulisse, eine perfekt inszenierte Story und eine Präsentation, die ihresgleichen sucht. Darüber hinaus sorgen die verschiedenen Schwierigkeitsgrade für eine ausreichend hohe Langzeitmotivation. Kann sein, dass ich mich jetzt bei ein paar Action-Adventure-Fans unbeliebt mache, aber nicht zuletzt des subtilen Horrors wegen ist mir *Silent Hill 3* tausend Mal lieber als alle *Resident Evil*-Teile miteinander. Wer übrigens die Story des ersten Teils nicht kennt, braucht keine Angst haben, irgendetwas zu verpassen: Im Spiel sind ausreichend Hinweise versteckt, die dafür sorgen, dass selbst Neulinge ihren Spaß haben werden.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Metal Gear Solid 2: Substance 92%
Konami

Cooler Story, geniale Grafik und eine Menge neuer Features: Der Genreprimus ist ein absoluter Must-have-Titel.

Tom Clancy's Splinter Cell 91%
Ubi Soft

Ubi Softs intelligente, spannende Schleich-Aktion mit sehr guter Grafik und perfekt abgestimmten Gameplay.

SILENT HILL 3 90%
Konami

Ganz klar die Nummer 1 unter den Survival-Horror-Titeln. An diesem Spiel gibt es praktisch nichts auszusetzen.

TEST SILENT HILL 3

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami Tokyo
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: www.konami-europe.com

Spieler 1	Termin 23. Mai
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Perfekte Gruselatmosphäre
- ✓ Spannende Story
- ✓ Hoher Wiederspielwert
- Sehr linear

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	90%
87%	91%	—%	

„Silent Hill 3 verfügt über alle Elemente eines guten Horrorfilms: Spannung, gute Effekte und eine packende Story.“



NBA Street Vol. 2



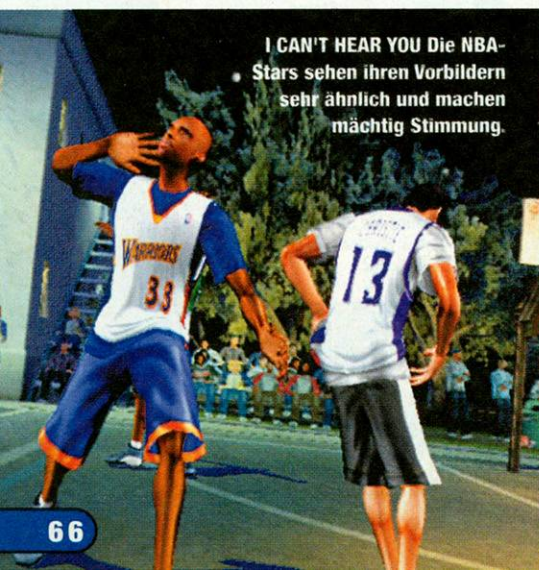
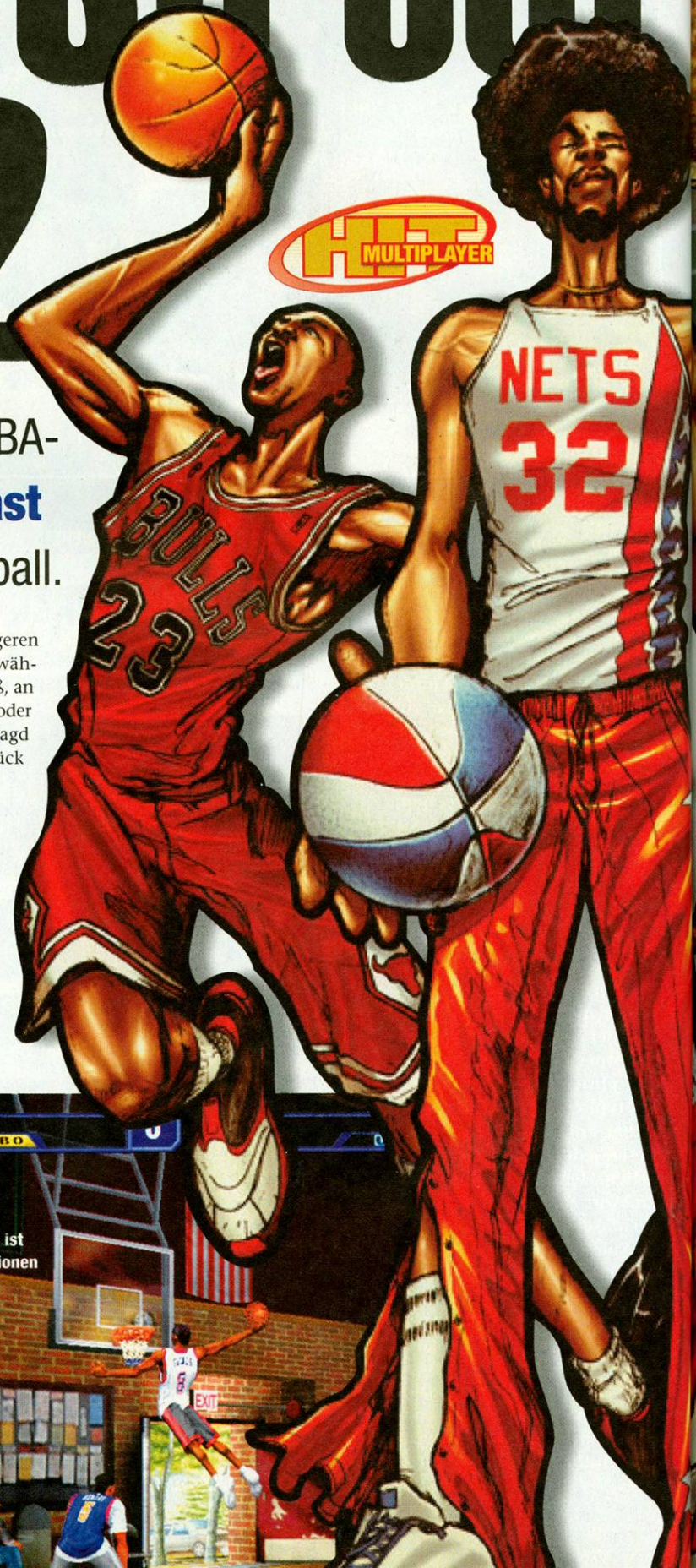
Streetball-Madness: Der NBA-Street-Nachfolger bietet **fast perfekten** Arcade-Basketball.

Sie kennen die Fortsetzungen, die nur mit wenigen grafischen Verbesserungen und kaum überarbeitetem Gameplay aufwarten? *NBA Street Vol. 2* ist das positive Gegenstück dazu. Die Entwickler haben fast alles vervollkommen, was sich Streetball-Fans nach dem ersten Teil hätten wünschen können. Neben neuen und noch cooleren Pass-, Dribbel- und Dunk-Animationen, noch abgefahrenen Sprüchen des Kommentators und einer rundum verbesserten Optik wurde auch am Spiel selbst gewerkelt. So lassen sich die

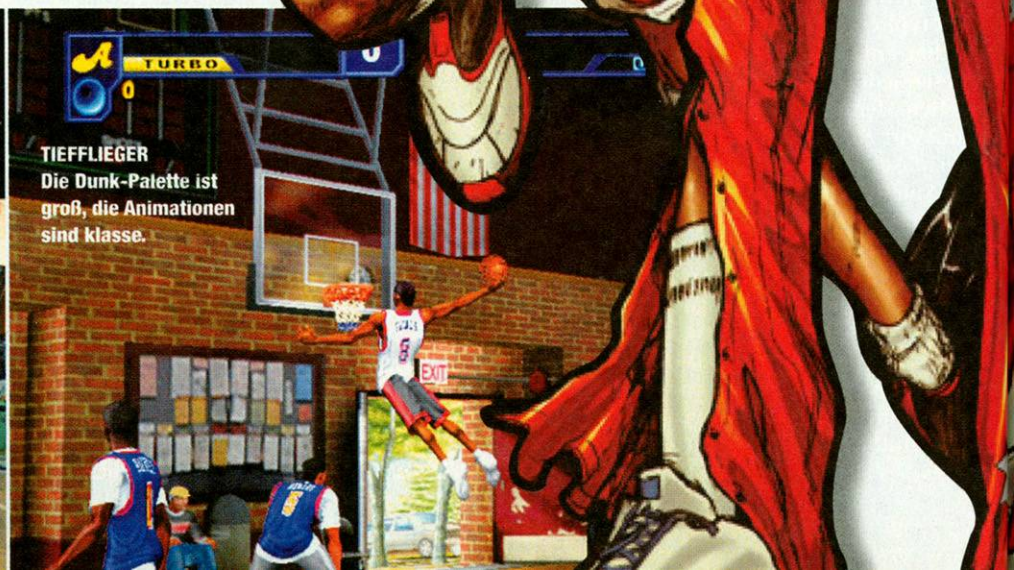
Tricks nun zu viel längeren Combos verbinden, während Pässe mit dem Fuß, an den Kopf des Gegners oder an das Brett die Korbjagd noch ein ganzes Stück spaßiger machen.

TRICK-FEST

Es liegt wohl auf der Hand, dass sich die Special-Leiste aufgrund der Trickvielfalt etwas schneller füllt und man folglich eher mit einem Gamebreaker belohnt wird. Bei diesem si-



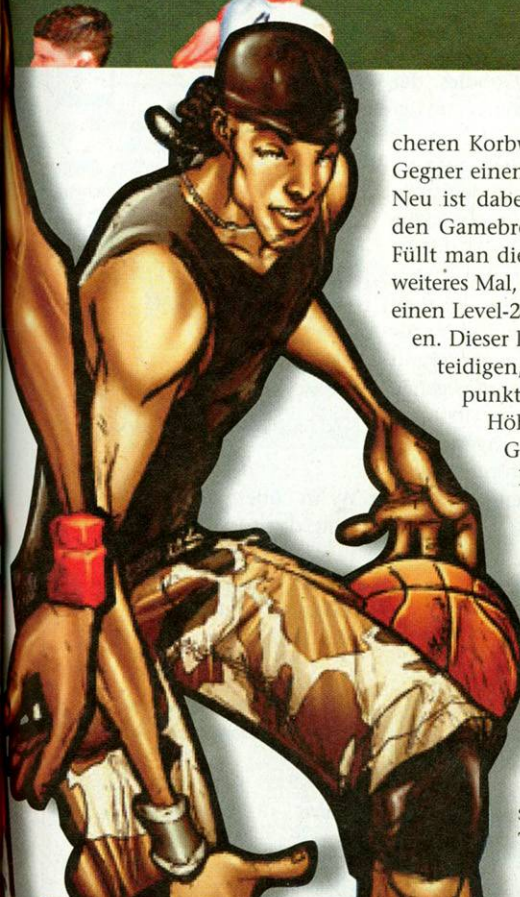
I CAN'T HEAR YOU Die NBA-Stars sehen ihren Vorbildern sehr ähnlich und machen mächtig Stimmung.



TIEFFLIEGER Die Dunk-Palette ist groß, die Animationen sind klasse.



ALLEY OOP Wird jetzt gepasst, ist's bis zum Gamebreaker nicht mehr weit.



chere Korbwurf bekommt der Gegner einen Punkt abgezogen. Neu ist dabei die Möglichkeit, den Gamebreaker aufzusparen. Füllt man die Special-Leiste ein weiteres Mal, darf man sich über einen Level-2-Gamebreaker freuen. Dieser lässt sich nicht verteidigen, treibt die Trickpunktzahl in ungeahnte Höhen und zieht dem Gegenspieler drei Punkte ab, während man selbst zwei Punkte gutgeschrieben bekommt. Im NBA-Challenge-Modus winken nach erfolgreichen Matches Reward-Points, die man später in geschichtsträchtige Trikots, toll design-

te Original-Plätze sowie große NBA- und Freiplatz-Spieler (unter anderem Bonafide aus Teil 1) investieren kann. Außerdem wartet nach fünf Siegen ein Team mit NBA-Legenden darauf, Sie in Grund und Boden zu tricksen.

CHALLENGE = HERAUSFORDERUNG?

Leider verliert dieser Modus durch die unausgeglichene Abstufung zwischen den Schwierigkeitsgraden etwas an Reiz. Während sich auf der einfachsten Stufe vor allem Gelegenheitszocker dank vieler Erfolgserlebnisse pudelwohl fühlen werden, ist diese für Trick-Meister viel zu simpel. Wagt man sich eine Stufe höher, spielen einen die aktuellen NBA-Profis dagegen in Grund und Boden. Obwohl man sich nicht anders verhält als kurz zuvor, kann man selbst plötzlich kaum noch blocken oder Dis-



INFO SPIELER-EDITOR

Born to be a Star

Mit dem umfangreichen Editor können Sie sich selbst zur Legende machen.

Der Editor gibt Ihnen die Möglichkeit, einen männlichen oder weiblichen Basketballstar nach Ihren Wünschen zu kreieren: Für Größe, Gewicht, Frisur/Kopfbedeckung, Gesichtsbehaarung, Schuhe und Klamotten stehen unzählige Varianten zur Auswahl, die sich meistens sogar farblich verändern lassen. Darüber hinaus haben Sie natürlich auch Einfluss auf den Style Ihres Helden. So setzen Sie selbst die Prioritäten zwischen Fähigkeiten wie Würfe, Blocks, Ballhandling, Dunks und Power und können zudem festlegen, welchen Dunking, welchen Wurf und welchen Dribbel-trick Ihr Star bei welcher Tastenkombination macht.



BASTELSTUNDE Zahlreiche Optionen erleichtern es, Gott zu spielen.



ROBERT LEMBKE LÄSST GRÜSSEN Welchen Move hätten denn gern?

ALTER HASE Drexler zieht den Ball noch durch die Beine, bevor er einlocht.



tanzwürfe platzieren, während die Angreifer einen Zweipunktwurf nach dem anderen versenken. Die höheren Schwierigkeitsgrade lassen sich lediglich bestehen, wenn man mit seiner eigenen Mannschaft antritt, die man bei „Create A Team“ aus (freigeschalteten) NBA-Größen zusammenstellen kann. Eine wesentlich größere Herausforderung ist der Modus „Be a Legend“. Zunächst bastelt man sich in dem noch umfangreicheren Editor seinen eigenen Spieler (siehe Info „Spieler-Editor“) und schickt diesen dann mit einem Freizeit-Team auf den Court. Nach erfolgreichen Spielen erhält man Entwicklungspunkte für seinen Charakter, deren Anzahl davon abhängt, wie eindrucksvoll man die ebenfalls nur durchschnittlichen Gegner schlägt. Wer alle Kontrahenten

vom Platz fegt, wird letztlich in einem Atemzug mit Legenden wie Magic Johnson oder Walt Chamberlain genannt.

TOLLE PRÄSENTATION

Dass der EA-Titel die tolle Streetball-Atmosphäre erstklassig auf die Sony-Konsole bringt, steht wohl außer Frage. Zu den witzigen Jubelanimationen und dem tollen Hip-Hop-Soundtrack gesellen sich detailreiche Umgebungen, in denen beispielsweise Blätter und Zeitungen über den Platz wehen. Manche PS2-Spieler könnten sich lediglich daran stoßen, dass das komplette Spiel eine einzige Huldigung an vergangene NBA-Zeiten ist. Die schwierigsten Gegner in dem NBA-Challenge-Modus sind zum Beispiel keine aktuellen Freiplatz-Größen, sondern Legenden, die zudem während der

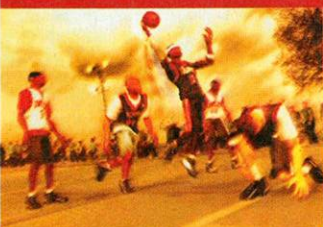
Ladezeiten in einer Hall of Fame geehrt werden. Wer nicht gerade ein langjähriger NBA-Fan ist, wird mit den teils „prähistorischen“ Basketballern sicherlich nicht viel anfangen können. Das Menüdesign ist ebenfalls an die „gute alte Zeit“ angelehnt, als Rewards winken Goodies der ehemaligen NBA-Größen und der Level-2-Gamebreaker ist in seiner ganzen Gestaltung ein einziges bewegtes Denkmal für den spektakulären Basketballsport (siehe Info). Das eigentliche Highlight fernab der Aufmachung ist aber der Multiplayermodus, in dem man seine Freunde auf eindrucksvolle Weise deklassieren und mit selbst kreierten Spielern gegeneinander antreten kann. Sitzt man mit bis zu drei Gleichgesinnten vor der Konsole, stören zudem die unausgewogenen Schwierigkeitsstufen nicht.

INFO LEVEL-2-GAMEBREAKER

Körbe für die Galerie

Ein Level-2-Gamebreaker lohnt sich nicht nur wegen der Punkte ...

Während der normale Gamebreaker in einem hellen, weißen Licht erstrahlt, so als würde der große Basketball-Gott persönlich die Hand des Wurfers führen, wurde sein großer Bruder in einem Brautun im Stile alter Filme gestaltet. Und genau wie ein Film läuft das Spektakel dann auch ab: Wenn Sie den Level-2-Gamebreaker auflösen, werden Sie Zeuge eines perfekten, atemberaubenden Spielzuges, bei dem alle Akteure Ihres Teams zum Einsatz kommen. So kann es beispielsweise passieren, dass einer Ihrer Spieler seinen vorbeifliegenden Kollegen per Bodenpass bedient, welcher noch in der Luft schwebend hinter dem Rücken einen Alley-Oop-Pass auf den dritten Mitspieler gibt. Dem Ball folgt währenddessen ein Schleier in den Farben der amerikanischen Flagge und atmosphärische Musik unterstreicht das spektakuläre Geschehen, dem die Screenshots leider nicht gerecht werden können.



Iverson springt über den knien-den Van Horn und ...



... wirft den Ball gegen das Brett, während ...



... Coleman hinterherfliegt und mit einem Dunk abschließt.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Robert „Air“ Heller
ist im Herzen schwarz.

Wie habe ich der Veröffentlichung dieses Titels entgegengefeuert – und EA hat mich nicht enttäuscht. Das größte Manko des Vorgängers – die geringe Spieldauer – wurde glücklicherweise behoben. Massen an freischaltbaren Extras und ein umfangreicher neuer Modus fesseln lange Zeit an die Konsole. Selbst Anfänger dunken dank der umfassenden Street-School bald wie die ganz Großen. Wer es lieber realistisch mag, auf Transfers und authentische Spielzüge steht, sollte dennoch bei NBA 2K3 von Sega bleiben.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

NBA STREET VOL. 2 88%
Electronic Arts

Die tolle Präsentation und das actionreiche Gameplay fesseln Spaß-Basketballer und machen Mehrspieler-Matches zu Dunk-Orgien.

NBA Street 85%
Electronic Arts

Schon EAs erstes Freiplatz-Fest hat Streetball-Cracks durch die spaßige Trick-Schlacht und die tollen Animationen begeistert.

NBA 2K3 83%
Sega/Infogrames

Die Realismus-Referenz. Authentische Bewegungen, Original-Spielzüge und der Franchise-Modus machen Basketball-Fans glücklich.

Wenn überhaupt irgendetwas fehlt, dann ist das bissige Trash-Talk, der zu dem harten Sport passen würde. Der coole Kommentator sorgt allerdings auch so für zahlreiche Schmunzler.

ROBERT HELLER

TEST NBA STREET VOL. 2

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: EA Sports

Genre: Basketball

Sprache: Englisch

Video: 4:3, 60 Hz

Audio: Dolby Digital

Internet: www.easportsbig.com

Spieler 1-4 Termin 2. Mai

USK-Freigabe Preis
Ohne Beschränkung Ca. 60,-

- Actionreiches Gameplay
- Erstklassige Präsentation
- Packende Multiplayer-Matches
- Unausgewogener Schwierigkeitsgrad

MULTIPLAYER

GRAFIK | SOUND | 88% | EINZEL
85% | 87% | 88% | 87%

„Dunkn, tricksen, schwindlig spielen – kann Arcade-Basketball noch spaßiger sein?“

Aphrodite

5.1 Surround System



Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Klangqualität!

Mit diesem 5.1 Surround System befinden Sie sich immer mitten im Geschehen: Hören Sie, wie sich eine Tür hinter Ihnen schließt oder spüren Sie hautnah das Explodieren einer Galaxie!

FÜR • FOR • POUR

DOLBY
DIGITAL
SOUND SYSTEMS

900 W
P . M . P . O



CUBE PAD
FOR GAME CUBE



ROCKETEER
FOR WINDOWS PC



X-WARRIOR
FOR XBOX



3 IN 1 WHEEL
FOR PS2

Info-Line: 0180-512 5133 (€ 0,12/Min.)
www.speed-link.com

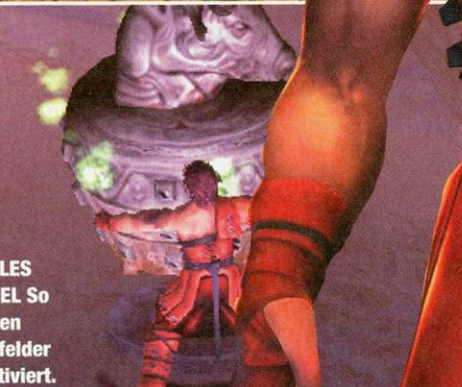
ÜBERRASCHUNG!
Rygar wurde beim
Lauschen erwischt!



GEBLOCKT! Der Diskarmor
kann auch für defensive
Aktionen genutzt werden.



SIMPLES
RÄTSEL So
werden
Kraftfelder
deaktiviert.



SPECIAL MOVE Von dieser
Combo-Attacke sind mehrere
Gegner gleichzeitig betroffen.



AUTSCH! Die
Zyklopen stecken
viel ein und teilen
ordentlich aus.



JO-JO-FIEBER! Der
Actionheld und sein
liebstes Spielzeug.



Rygar:

The Legendary Adventure

Tecmos legendäre
Ein-Mann-Armee
metzelt sich durch
mythologische
Welten.

Gladiator Rygar ist mächtig sauer: Zuerst schnappen sich ein paar übermächtige Wesen die hübsche Prinzessin Harmonia vor seinen Augen, und dann werfen sie den Recken auch noch in einen bodenlosen Schlund. Glücklicherweise hat die gütige Göttin Argo ein Einsehen und rettet den Helden vor dem sicheren Tod. Dies ist der Auftakt für Tecmos Actionknaller, bei dem Sie als Rygar durch sieben mythologisch angehauchte Levels strei-

fen, um die bösen Titanen zu stellen und die Prinzessin zu retten. Über die Story des Actiontitels sollten Sie sich aber besser keine großen Gedanken machen. Tecmo hat nach Gutdünken Elemente griechischer, römischer und ägyptischer Mythologie mit einer Prise Weltgeschichte zu einem undefinierbaren, klicheebeladenen Handlungsbrei vermischt.

HANEBÜCHENE HANDLUNG

Glücklicherweise trösten optisch ansprechende Locations und abwechslungsreiches Gameplay über die storytechnischen Unzulänglichkeiten hinweg. Der Held springt, klettert und metzelt sich gekonnt durch malerische Landschaften und umfangreiche Levels. Um sich gegen die angreifenden Würmer, Zyklopen, Spinnen und anderes Getier verteidigen zu können, hat Rygar von der Göttin Argo einen mystischen Kampfschild erhalten, einen so genannten Diskarmor. Zu Beginn ist der legendäre Actionheld nur mit der Hades-Version des Schilds ausgerüstet. Dieser dient natürlich in erster Linie zum Kampf, wird im Laufe des Spiels aber auch für die zahlreichen Jump&Run-Passagen genutzt. Zwei weitere Schilde, jeder mit besonderen Fähigkeiten, kommen im Laufe des Spiels hinzu. Jeder Diskarmor verfügt über eine magische Spezialattacke, bei der eine Art Schutzgeist beschworen wird. Darüber hinaus ist es möglich, alle drei Waffen auf verschiedene Arten aufzubessern. Dies geschieht durch magische Sphären, Sfai- ra genannt, die so mancher besiegte Gegner bei sich trägt. Aber nicht nur Feinde führen



UNFREIWILLIG KOMISCH
Die deutsche Übersetzung sorgt für den einen oder anderen Lacher.

Nachdem er einen Berg von Leichen angehäuft hatte, zeigte er endlich seine Löwenmähne des Zorns.



ES GEHT AUFWÄRTS
Der Diskarmor hat viele Verwendungsmöglichkeiten.

diese wertvollen Gegenstände mit sich, sie sind obendrein über alle Spielabschnitte verteilt.

EINSTÜRZENDE LEVELAUFBAUTEN

Mithilfe des Diskarmors werden Säulen, Steine und Wände dank der vielfältigen Fähigkeiten des Schilds in Sekundenchnelle zu Staub verwandelt. Hinter vielen dieser Aufbauten verstecken sich neben den schon erwähnten Sphären Upgrades, Extras, neue Combos und mächtige Juwelen, die ebenfalls genutzt werden können, um die Diskarmors aufzubessern. In der höchsten Ausbaustufe fasst jeder Kampfschild vier Edelsteine. Diese erhöhen die Angriffskraft, sorgen für mehr kritische Treffer oder ermöglichen dem Helden sogar neue Attacks. Dank der gelungenen Steuerung ist es ohne viel Übung möglich, alle Varianten des Diskarmors und die zugehörigen Special Moves zu beherrschen. Obwohl Rygar nicht über einen 60-Hz-Modus verfügt, kann man die Anpassung des Spiels an den europäischen Markt als gelungen bezeichnen. Der Actiontitel läuft durchgehend flüssig und im Vollbild.

GELUNGENE PAL-ANPASSUNG

Bis auf das allgegenwärtige Kantenflimmern, unter dem der Titel leidet, ist an der Grafik nichts auszusetzen. Levels, Charaktere und vor allem Animationen sind vom Feinsten. Dies gilt auch für die orchestrale Hintergrundmusik, die für eine perfekte Atmosphäre sorgt.

Während alle Menüs und Bildschirmtexte übersetzt wurden, hat man sich nicht die Mühe gemacht, die englische Sprachausgabe ins Deutsche zu synchronisieren. In den jeweiligen Zwischensequenzen sorgen jedoch (teilweise unfreiwillig komische) deutsche Untertitel für Verständnis.

WOLFGANG FISCHER

TEST RYGAR

Hersteller:	Wanadoo
Entwickler:	Tecmo
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.tecmoinc.com

Spieler 1	Termin 14. Mai
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 55,-

- Motivierendes Gameplay
- Coole Optik
- Kurze Spieldauer
- Starkes Kantenflimmern

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
83%	83%	—%	83%

„Etwas kurz, aber dennoch sehr gut! Trotz einiger kleiner Mängel ist Rygar ein sehr gelungenes Actionspektakel.“

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
sammelt Jo-Jos.

Wer auf Action à la *Devil May Cry* steht, ist bei *Rygar* sehr gut aufgehoben. Leider ist Tecmos Actiontitel trotz einiger kniffliger Zwischengegner recht schnell durchgespielt. Durchschnittlich begabte Spieler werden wohl kaum mehr als fünf bis acht Stunden brauchen, um die Endsequenz zu sehen. Die gute (stellenweise heftig flimmernde) Grafik und das motivierende Gameplay sorgen aber dafür, dass man jede Sekunde davon genießt. Den eigentlichen fälligen Hit-Stempel muss ich *Rygar* wegen einiger nerviger Mängel und der misslungenen deutschen Übersetzung trotzdem verwehren.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

D. Herr d. Ringe: Die zwei Türme Electronic Arts	86%
Dank cooler Grafik, perfekter Präsentation und zugkräftiger Lizenz ein absolut geniales Action-Highlight!	
Devil May Cry Electronic Arts	85%
Stylish und obercool: Dante säubert mit Pistolen und Schwert optisch eindrucksvolle Levels von allerlei fiesem Gegner.	
RYGAR: THE LEGENDARY ... Tecmo	83%
Nicht ganz frei von Mängeln, aber dennoch ein kurzweiliges und mitreißendes Action-Highlight mit guter Grafik.	



FÜNFKÖPFIGE HYDRA Dieser Zwischengegner ist eine der härteren Nüsse im Spiel.



ENTER THE MATRIX™

Written and Directed by the Wachowski brothers, creators of the Matrix™ Trilogy

15. MAI 2003



NINTENDO
GAMECUBE



PlayStation 2

PC CD-ROM



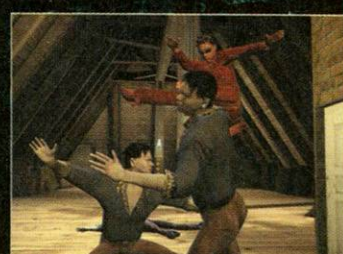
THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

"...der Actionknaller des Jahres..."

ComputerBILD Spiele 01/03

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie

Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere



Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.

Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

TM & © Warner Bros.
WBIE LOGO: TM & © Warner Bros.
(S03)

CREATIVE



Jedes Rennspiel braucht irgendeine Besonderheit. Seien es nun fantastisch modellierte Fahrzeuge, toll designte Strecken oder ausgefallene Gimmicks. *Midnight Club II* bietet drei riesige relativ authentisch nachgebildete Großstädte, die frei befahrbar sind. In Los Angeles, Paris und

Tokio treffen sich die nächtlichen Raser zu spektakulären Rennduellen. In den belebten Straßen der Metropolen machen Ihnen andere Verkehrsteilnehmer – insbesondere die oft vor den Kühler laufenden Passanten – das Leben schwer. Im Karrieremodus rasen Sie gegen ausgefuchste Computergegner in Checkpoint-Rennen

um neue Fahrzeuge, die an reale Vorbilder angelehnt sind. Meistens ist die Reihenfolge der Checkpoints vorgegeben, manchmal dürfen Sie sich aber auch selbst den idealen Weg suchen. Schon von Beginn an gestalten sich die Rennen als echte Fleißaufgabe mit gepfeffertem Schwierigkeitsgrad. Wer den abgesteckten Kurs samt

Abkürzungen nicht kennt, hat schlechte Karten. Die Gegner kennen sich bestens aus und machen nur selten Fehler. Nach und nach gönnt man Ihnen neue Fähigkeiten, welche die Rennen interessanter gestalten sollen, doch im Rennalltag erweisen sich die meisten Tricks als ziemlich wertlos. Ein besonderer Boost wird bei

Midnight Club II

Take 2s fast furioses Rennspektakel sorgt für packende Internet-Duelle.





3

spielsweise durch Windschattenfahrten aufgefüllt und kann kurz darauf ausgelöst werden. Der enorme Geschwindigkeitsschub und der damit verbundene grafische Effekt resultieren leider im Großteil der Fälle in einem Crash, der den Vorteil schnell wieder zunichte macht. *Midnight Club II* ist auch so recht schnell, in den überfüllten Straßen bietet sich nur selten eine echte Gelegenheit, den Turbo einzusetzen. Per Knopfdruck das Auto seitlich kippen zu lassen und auf zwei Rädern zu fahren, klingt für Kenner des Berufsverkehrs ebenfalls interessant. Leider ist auch dieses Kunststückchen mehr optischer Gag als spielerische Bereicherung. Warum also nicht direkt auf zwei Räder wechseln und sich aufs Motorrad schwingen? Möglich ist das tatsächlich – leider macht's jedoch nicht so recht Spaß. Die Bikes in *Midnight Club II* reagieren schwammig und steuern sich umständlich. Hier ist allein schon auf dem Sattel sitzen zu bleiben eine echte Herausforderung. Auch das Hand-

ling der Autos überzeugt nicht vollends, ein Fortschritt gegenüber dem Vorgänger ist aber klar erkennbar.

ONLINEPASS

Neben dem Karrieremodus wird Solospielern die Möglichkeit geboten, die riesigen Umgebungen sinnvoller zu nutzen. Wer wollte nicht schon immer einmal in hochgezüchteten Edelkarossen in Paris oder Tokio Capture the Flag spielen? Verschiedene Multiplayer-Modi stehen zur Auswahl und bieten Rennspielspaß abseits der simplen Checkpointjagd. Zu zweit auf einem Bildschirm mangelt es zu sehr an Übersicht, echtes Hit-Potenzial entfaltet das Spiel aber online. Die menschlichen Kontrahenten reagieren einfach nachvollziehbarer und haben mit den gleichen Schwierigkeiten wie der Spieler zu kämpfen. Die uns vorliegende US-Version des Spiels lief mit einem europäischen Netzwerkadapter hervorragend und zeigte nur sehr selten Performance-

Schwächen. Sofern Sony uns mit seinen Online-Plänen keinen Strich durch die Rechnung macht, präsentieren wir Ihnen in der nächsten Ausgabe ein umfassendes Special mit allen wissenswerten Informationen zum Thema „Online“.

HEY, MR. DJ!

Ein Punkt, in dem *Midnight Club II* gegenüber seinem biedereren Vorgänger auf jeden Fall zugelegt hat, ist die Aufmachung und Präsentation. Sicherlich nicht jedermanns Geschmack, aber unabstreitbar cool und stylisch. Treibende House-Rhythmen und basslastige Hip-Hip-Beats lassen schnell die richtige Stimmung aufkommen. Cool ist auch der eingebaute Renneditor, der es selbst Laien innerhalb von Sekunden ermöglicht, eigene Rennkurse zu gestalten. Die sind dann zwar selten so spektakulär aufgebaut wie die vorgegebenen, theoretisch bietet das Spiel dadurch unendlich viele Strecken.

MAIK BÜTEFÜR

1. **STILECHT** Per Knopfdruck wechseln Sie auf zwei Räder. Bond lässt grüßen.
2. **AUTSCH** Der Kontakt mit einer Zapfsäule sollte vermieden werden.
3. **DIFFUS** In Tokio wimmelt es nur so von Neon-Reklamen und grellen Lichtern.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Büttefür
rast from Dusk till Dawn.

Nein, der absolute Rennspiel-Überflieger ist *Midnight Club II* leider nicht geworden. Der frustrierende Karrieremodus besteht nur aus Checkpoint-Rennen, die in erster Linie Ausdauer erfordern. Fahrerisches Können wird vom Spieler selten abverlangt, wer aber gerne auswendig lernt, wird schneller vorankommen. Technisch hat Rockstar San Diego (vormals Angel Studios) einen großen Schritt nach vorn gemacht, auch wenn kaum jemandem die Kinnlade herunterklappen wird. *Midnight Club II* ist ein ordentlicher Arcade-Racer, der vor allem online mächtig Laune macht.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo 3: A-spec Sony	93%
Die Rennspielreferenz besticht durch imposante Strecken, massig Fahrzeuge und den höchst motivierenden Gran-Turismo-Modus.	
Burnout 2 Acclaim	91%
Schnell, schneller, Burnout! Geniale Grafik und ein klasse Geschwindigkeitsgefühl sind die Aushängeschilder des Arcade-Racers.	
Midnight Club II Take 2	88%
Während der Einzelspielerpart eher Frust statt Lust bietet, entfaltet der Titel im genialen Online-Modus erst sein ganzes Potenzial.	

TEST MIDNIGHT CLUB II

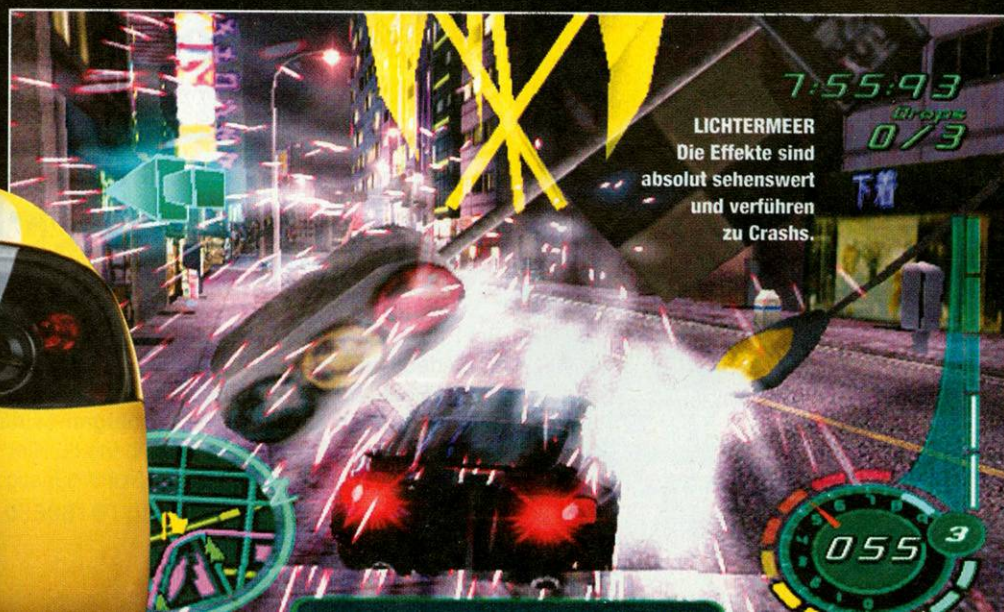
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Rockstar San Diego
Genre:	Action-Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 50 Hz
Audio:	ProLogic II
Internet:	www.take2.de
Spieler 1-8	Termin 25. April
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 59,99

- Spaßige Online-Modi
- Riesige Umgebungen
- Praktischer Strecken-Editor
- Alleine schnell frustrierend

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	88%	EINZEL
83%	78%		82%

„Für Solospieler nett, online fett. *Midnight Club II* bietet **blitzschnelle Rennen** in riesigen Großstädten.“



LICHTERMEER
Die Effekte sind absolut sehenswert und verführen zu Crashes.

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in
Ihrer Nähe!
oder im Versand *

Kids Spielwaren
1 Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

Play Away
2 Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy
3 Schillerstrasse 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames
4 Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future
5 Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play
6 Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur
7 Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store
8 Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Spiel- u. Schreibwaren Eichelkraut
9 Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
036628-83214

Mega Video & Game Store
10 Gröppelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

Game World
11 Ulzburger Strasse 171
22850 Norderstedt
04191-956240

Strobel am Markt
12 Am Rein 5
72379 Hechingen
07471-2408

Else's Gameshop
13 Blumlage 25
29221 Celle
05141-907079

Mega Company
14 Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spielparadies Dreier
15 Poststrasse 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games
16 Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game
17 Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx
18 Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore
19 Hauptstrasse 55
37412 Herzberg
05521-1780

Otto Lang GmbH
20 Carl Strasse 14
27749 Delmenhorst
04221-91240

Phoenix
21 Altdorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland
21 Brenzstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

Gameland
23 Kalserswerther Strasse 14
40876 Ratingen
02102-470473

Gameshop D. Weichelt
24 Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games
25 Stockumerstrasse 226
43225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore
26 Rütterscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

www.GamesProfis.de



High Score
27 Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix
28 Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix
29 Oxfordstrasse 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax
30 Kölner Strasse 155
53840 Troisdorf
02241-881240

Multimediasoft Gansekow
31 Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-217704

Guild of Freaks
32 Binger Strasse 5
55218 Ingelheim am Rhein
06132-799920

Joypoint
33 Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

RedZack Hauser
34 Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Neckar
07454-4071369

A.S. Superplay
35 Boelersstrasse 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne's Gamestore
36 Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck
37 Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game & Fun Elektronik-Entertainment
38 Am Flughafen Geb.133
Postfach 1342
25980 Westerland
0493-25980

Players inc.
39 Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Gamestore Zweibrücken
40 Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop
41 Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

Media Games
42 Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030-43776555

monte video
43 Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

monte video
44 Hindenburg Strasse 30
82467 Garmisch P.
08821-945893

Media Store
45 Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

BEWO-Computer
46 Paul-Gerhardt-Strasse 1
95176 Konradreuth
09292-94154

CSE Schauties GmbH
47 Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

Your Level
48 Kronenstrasse 21-23
78054 VS-Schweningen
07720-36402

Magic Media
49 Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

Players inc.
50 Salzstrasse 14
65411 Bingen
06721-185780

Pangerl EDV-Zubehör
51 Marktstrasse 18
94107 Untergriesbach
08593-912233

Funmedia
52 Gostenhofer Schulgasse 28
90443 Nürnberg
0911-2877085

Technik Toys
53 Rossplan 22 / Ecke Teichstr.
04600 Altenburg
03447-501611

Informatik- und Rechenzentrum Guben
54 Forster Strasse 68
03172 Guben
03561-4269

www.game-house.net
55 Bardowicker Strasse 16
21335 Lüneburg
04131-54180

ZAPP Games
56 Kartäuserstrasse 13
55116 Mainz
06131-230492

House of Game
57 Neumarkt 3
04758 Oschatz
03435-621198

www.game-house.net
58 Lüneburgerstrasse 16
29525 Verden
0581-31001

Sascha's Fun Store
59 Meierdstr. 19 / City Center
26855 Westerstede
04488-860822

GameX
60 Hohenzollerndamm 58
95444 Bayreuth
0921-62585

Data Becker Megastore
61 Merowingerstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331-437

Computerwelt PentraPro Sahling
62 Erbsche Strasse 4
09599 Freiberg
03731-213351

Computer Oase
63 Stuttgarter Strasse 137
73312 Geislingen
07141-66044

Softparadies
64 Hans-Frick-Strasse 1a
53474 Bad Neuenahr
02641-206506

PC Wave
65 Reichstätter Strasse 22/1
73430 Aalen
07361-559778

Checkpoint Bockenheim
66 Gremplstrasse 10
60487 Frankfurt
069-97074427

Games Garden
67 Karl-Grillenbergerstr. 20
90402 Nürnberg
0911-2148935

Game-Shop 2000
68 Miesbacher-Strasse 18
66877 Ramstein
06371-598535

Importfun
69 www.importfun.de

An- und Verkauf Jacob
70 Puschkinstrasse 81
19053 Schwerin
03855-507501

Computertreff
71 Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Video Games
72 Feldschmiede 52
25524 Itzehoe
04821-64036

K + K Computer
73 Sandreuthstrasse 48
90441 Nürnberg
0911-43902-222

Games Garden
74 Nürnbergerstrasse 26
90762 Fürth
0911-776523

Schnäppchen Shop
75 Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-1885

Complay
76 Hohenzollerndamm 29
50672 Köln
0221-9252166

Heyden's Game Store
77 Kaiserstrasse 128
61169 Friedberg
06031-61436

Susi's Little Shop
78 Am Königshof 5
93047 Regensburg
0941-565125

Gameland
79 Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun
80 Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Schreibwaren Horst
81 Niederwernerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-81930

Magic Games Videospiele
82 Halkettstrasse 11
30165 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer
83 Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
0171-2064994

Allkauf Foto Mellendorf
84 Wedemarkstrasse 51
30900 Wedemark
05130-1660

PC Spezialist
85 Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Hinkelmann
86 Hollenauerstrasse 119
0431-8999538

Toystore
87 Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

A.B. Games
88 Schwartzauer Allee 84-86
23554 Lübeck
0451-871750

monte video
89 Kufsteiner Strasse 78
83026 Rosenheim
08031-807401

Primal Games
90 Kurt-Schumacher Platz 5-7
44787 Bochum
0234-9160630

World of Games
91 Czernyng 18
69115 Heidelberg
06221-184134

Hirsch und Wolf
92 Mittelstrasse 8
56564 Neuwied
02631-8399-0

Bender Elektro
93 Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Future Ware Systems
94 Darmstädterstrasse 4
64625 Bensheim
06251-680988

Magic Toys
95 Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

Data System
96 Im Brühl 5
40625 Düsseldorf
0211-1592630

Spielwaren + Elektronik Freier
97 Freiburger Strasse 16
09496 Marienberg
03735-22810

Computer Park Magdeburg
98 Halberstädter Strasse 21
39112 Magdeburg
0391-624722

Players inc.
99 Steingasse 14
55116 Mainz
06131-6293845

GamesProfi
100 Demnächst vielleicht
in Ihrer Nähe

* GamesProfi Versand: **SpieleGrotte**
02131 / 40 29 858 www.Spielegrotte.de

GamesProfi des Monats
90 PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE

Bei Primal Games findet ihr sicherlich alles rund um Videospiele, Anime und DVD's. Ob ihr im Laden Bochum City gegenüber vom HBF vorbeischaud, im Internet unter www.primalgames.de oder per Telefon von zuhause aus bestellt. Hier bekommt ihr, was ihr sucht, schnell und günstig.

Öffnungszeiten: **Tel. 0234 / 9160630**
Montag-Freitag 10.00 bis 19.00 Uhr
Samstag 10.00 bis 15.00 Uhr

Der Kino-Blockbuster auf der PS2

Verfügbar ab 15. Mai



ENTER THE MATRIX



€59,⁹⁵

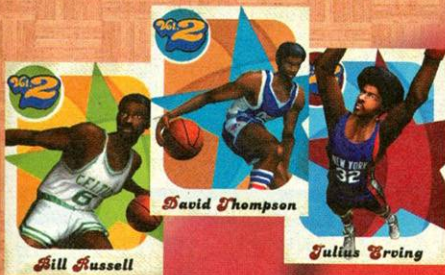
Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

„Das Skript von den Wachowski-Brüdern, die Technik von Shiny und etwa 30 Minuten exklusives Film-Material. Keine Frage, das Spiel zum neuen Matrix-Film muss einfach ein Hit werden.“ PlayZone 4/03

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi**

Die Top-Spieler der NBA in wilder Action



€59,⁹⁵

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Das coolste Basketball-Spiel des Jahres. Fette Beats und abgefahrene Moves mit den Helden der NBA sind nur einige der Features, die NBA Street Vol. 2 zu einem der heißesten Anwärter auf den Titel Arcade-Sportspiel des Jahres machen.

Verfügbar ab 2. Mai

„Einstiegerfreundliches Straßenbasketball, das auch Fortgeschrittenen eine Menge Spaß bereiten wird.“ PlayZone 5/03

Bildgewaltiges Rollenspiel-Epos

FINAL FANTASY X



„Ein episches Rollenspiel, in dem Bilder, Effekte und Steuerung fast perfekt zusammenfließen.“
PlayZone 5/03,
Wertung 89%



€29,⁹⁵

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Grusel-Meisterwerk

SILENT HILL 3



Tiefgründiges Horror-Erlebnis mit einem unglaublichen Reichtum an Details, außergewöhnlichen Kameraeinstellungen, angst-einflößender Geräuschkulisse und nervenzerfetzendem Soundtrack.

„Auch in der dritten Runde der Horror-Serie lässt die Spannung nicht nach. Gruseliger geht es kaum.“
PlayZone 4/03

€59,⁹⁵

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Verfügbar ab 23. Mai

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen **GamesProfi** werden?
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - info@im-games.de

Guilty Gear X2



BILLARD Venom feuert gerne effektvolle Energie-Kugeln mit seinem Queue auf die Gegner, was diesen großen Schaden zufügt.

Was für die einen altbacken scheint, ist für andere **die einzig wahre Form eines Prügelspiels: 2D!**

Angesichts der vom Aussterben bedrohten Gattung des zweidimensionalen Beat 'em Ups könnte *Guilty Gear X2* einer der letzten Vertreter dieses Genres sein – und was für einer! Wer glaubt, Bitmap-Grafik könne mit knalligen 3D-Effekten nicht mithalten, hat die atemberaubenden Special Moves von *Guilty Gear X2* noch nicht in Bewegung gesehen. Wenn die Haudegen nämlich erst mal ihr spektakuläres Move-Repertoire vorführen, muss man Angst um die Bildschirmröhre haben.

VOLL AUF DIE ZWÖLF!

Aber nicht nur grafisch hat *Guilty Gear* einiges zu bieten. Die Kämpferriege besticht durch ausgefallenes Design, die Steuerung geht leicht und präzise von der

Hand und auch die Taktik kommt nicht zu kurz. So können Sie mit aufgefüllter Spannungsanzeige heftige „Overdrive-Attacken“ starten oder sogar einen „Instant Kill“ durchführen, der den Gegner sofort das Leben kostet. Gelingt dieser nicht, verschwindet allerdings die Spannungsanzeige und Sie müssen den Kampf mit Ihren normalen Attacken und Combos zu Ende bringen. Außerdem gibt es dazu verschiedene Deckungsarten, Angriffstaktiken, Combos, Air-Juggles etc., die das Spiel nicht zum öden Button-Mashing verkommen lassen. Ein Anfänger, der nur wild auf alle Tasten drückt, hat absolut keine Chance gegen jemanden, der weiß, was er tut. Motivierend sind auch die vielen Spielmodi. Zum obligatorischen Einzel- und Zweisspieler-

modus gesellen sich auch weitere Spielarten wie der Trainings- oder der Survival-Modus. Im Story-Modus verfolgen Sie die Hintergrundgeschichten der Charaktere, während Sie im M.O.M.-Modus auf Medaillen-Jagd gehen. Zu guter Letzt wäre da der Missions-Modus, in dem Sie bestimmte Aufgaben erledigen müssen. Diese erweisen sich aber allesamt als frustrierend schwierig. Das alles klingt zwar nach Durchschnittskost, macht aber einen Heidenspaß und belohnt den Spieler mit Bildern und Videos, die besonders für Anime- und Manga-Fans eine Augenweide sein dürften.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
knüpelt alle nieder.

Wie endlos geil! Anders kann ich es einfach nicht beschreiben. Für Fans „altmodischer“ 2D Beat 'em Ups ist *Guilty Gear X2* eine echte Offenbarung! Die bombastischen Overdrive-Attacken, das abgefahrene Charakterdesign, die vielen Spielmodi und taktischen Elemente bilden eines der fesselndsten Beat 'em Ups, und das ganz ohne 3D-Grafik. Dann läuft das auch noch alles so unglaublich schnell ab, dass man gar nicht mehr weiß, wo genau man am Bildschirm hingucken soll. Weiteres Schmankerl für Puristen – die japanische Original-Sprachausgabe der Charaktere wurde beibehalten. Danke, Sammy!

TEST GUILTY GEAR X2

Hersteller:	Sammy/Bigben Interactive
Entwickler:	Sammy
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.bigben-interactive.de

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Super 2D-Grafik
- Eingängiges Kampfsystem
- Umfangreiche Spielmodi
- Saushwere Missionen

GRAFIK	SOUND	MULTI	85%
80%	78%	82%	

„Ein waschechter Oldschool-Prügler, der selbst gestandene 3D-Genrekollegen in den Schatten stellt.“



FETISCH? Axl haut den Gegnern mit Vorliebe seine Ketten um die Ohren.



FEUERTEUFEL Wenn Sol Badguy seine bildschirmfüllenden Moves zum Besten gibt, bleibt nichts heil.



EFFEKTFEUERWERK Wenn Engel Dizzy und Teufel Testament aufeinanderprallen, geht's rund.



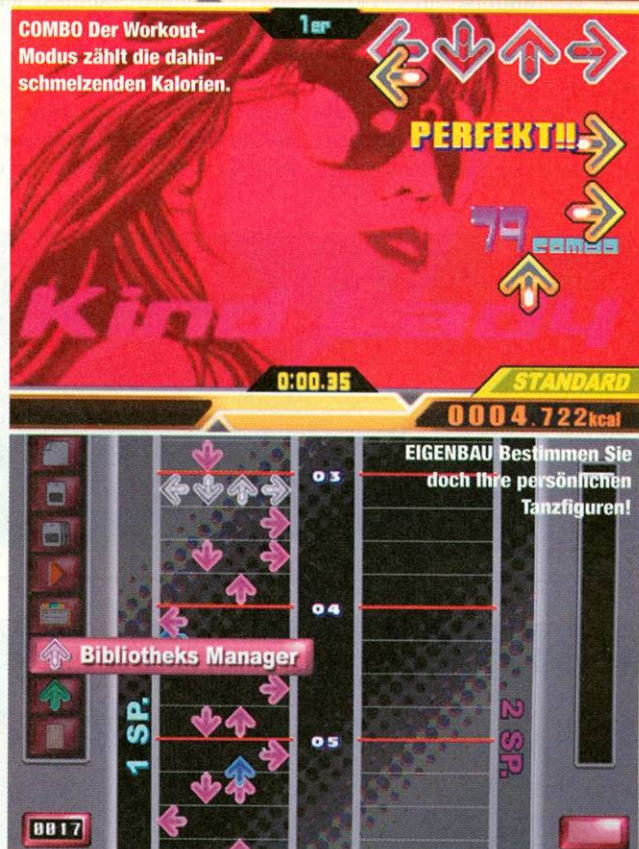
Dancing Stage MegaMix

Das Spiel, bei dem in der Redaktion **die Hüllen fallen.**

So ein- bis zweimal im Jahr wird der oder die gemeine Videospielredakteur/in wieder daran erinnert, dass sich unterhalb seines bzw. ihres Gesäßes noch zwei Gerätschaften namens „Beine“ befinden. Nämlich dann, wenn ein Testmuster eintrudelt, das Zubehör wie Tanzmatten oder Bewegungssensoren verlangt. Während er/sie also die Übungslektionen von beispielsweise *Dancing Stage MegaMix* nachtapst, werden die Atemstöße immer vernehmlicher und spätestens bei einem Härtegrad von vier Fußsymbolen landet das erste durchgeschwitzte Kleidungsstück neben dem Fernseher. Dann beginnt einem zu dämmern, warum unter den Ein- und Zweispieler-Buttons ein „Workout“-Modus steht, der auf Basis des Körpergewichts die verbrauchte Energie berechnet. Das Spielprinzip ist eigentlich so simpel wie die Ausführung anstrengend: Im Rhythmus von 30 Pop-Songs und Mixes wandern Pfeile über den Schirm, die der Spieler im richtigen Rhythmus auf dem Boden „nachtreten“ muss. Je nach Einstellung

nötigen ihn dazwischen flotte Doppel- und Sechzehntel-Folgen zu Luftsprüngen und Grätschen. Im Trainingsmodus darf man unter anderem Tempo und Art der Pfeileinblendung abwandeln, im Editor Schrittfolgen nach dem eigenen Geschmack eingeben und abspeichern. Die Musikstücke gehen – auch wenn man sie noch nicht aus dem Radio kennt – schnell ins Ohr; dafür ist die Gestaltung der Bedienoberfläche sehr schlicht und die grellen Hintergründe wirken in der Tanz-Hektik eher verwirrend als unterhaltend. Leider hat Konami bisher nicht vor, den Titel gegen Aufpreis gleich mit Tanzmatte anzubieten. (Ein Standard-Pad ist zwar auch für ein paar Daumen-Lockerungsübungen gut; aber der Sinn der Sache liegt darin eigentlich nicht.) Wer so einen Plastikklappen nicht bereits zu Hause hat, muss also für rund 20 Euro nachrüsten – oder sich, wie unter www.digitaltorque.com/dancepad/instructions.html beschrieben, selbst eine bauen ...

STEFANIE SCHETTER



MEIN FAZIT GUT

Stefanie Schetter
hat schon Löcher in den Socken.

Mit Konamis Mattenhopserei hatte ich Anlaufschwierigkeiten, zumal mir Popsternchen und Dancefloor etwas zuwider sind. Bis ich darauf kam, dass die Sache nur in Gesellschaft richtig Spaß macht. Egal ob man sich allein oder nebeneinander die Sohlen abstept; Stimmung kommt erst durch das Gejohle „echter“ Zuschauer auf, nicht durch die Unkenrufe aus dem Fernseher. Mit der großen Auswahl an Stücken und Modi bietet *MegaMix* mehr Langzeitmotivation als die PS2-Konkurrenz. Ich persönlich amüsiere mich aber besser, wenn die Tanzschritte in einem Kontext stehen; wie in der (zu kurzen) *Dschungelbuch Groove Party*.

TEST DANCING STAGE MEGAMIX	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Tanzen
Sprache:	Dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet: www.konami-europe.de	
Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 45,-
- Witziges Party-Spiel - Große Optionsauswahl - Tanzmatte muss man nachkaufen - Einfallslose Grafik	
MULTIPLAYER	
GRAFIK 25%	SOUND 75%
82%	
EINZEL 78%	
„Für Pop-Fans der ideale Heimtrainer; für andere ein witziges Reaktionstraining mit Sport-Bonus.“	

Minority Report – Everybody Runs

Jeder ist **auf der Flucht** – nicht ganz ohne Grund.

Minority Report ist eine Filmumsetzung des Blockbusters von Steven Spielberg. Während dieser mit schönen Spezialeffekten und Tom Cruise protzen konnte, muss das Spiel auf eine originalgetreue Umsetzung des Beaus verzichten.

Die Effekte sind zwar auch im Spiel ansehnlich, können aber über die triste Umgebungsgrafik nicht hinwegtäuschen. Spielerisch geht Treyarch (*Spider-Man*) ähnliche Wege wie seinerzeit Mucky Foot mit der Actionkurke *Blade II*. Simple und kurze Levels

haben in erster Linie platte Kämpfe gegen dumme Gegner zu bieten. John Anderton verfügt über ein stattliches Arsenal an Schlägen und Tritten, das nach und nach aufgestockt wird. Auf dem Schwarzmarkt besorgt man sich für gefundenes Geld Waffen oder rüstet die Fähigkeiten des Protagonisten weiter auf. Das ist auch nötig, denn meist geht es gegen mehrere Gegner zur Sache, die viel einstecken und ebenso viel austeilten. Richtiger Spaß kommt selten auf, das Jetpack, aber auch die teilweise etwas seltsamen Animationen sorgen dennoch für Stimmung und machen *Minority Report* zu einem anspruchslosen Spiele-Snack für zwischendurch.

MAIK BÜTEFÜR



SNELLER ABGANG KULISSE RECHTS
Günstig positionierte Scheiben laden zum Zersplittern ein.



STRASSENKRIEG In den nebligen Gassen des Sprawls muss Anderton zu den Waffen greifen.



TOUCHÉ Wer besonders schnell ist, darf sich an stylischen Coolness-Übungen ergötzen.



SCHNELLES ENDE Dieser Bossgegner ist für Shinobi kein Problem.

Shinobi

„Man am meisten von ihm schwärmt, wenn er **wieder aufgewärmt**.“ – Wilhelm Busch

Wiederbelebte Spielehelden gibt es immer häufiger. Einige schaffen den Sprung in die dritte Dimension mit Bravour, andere haben Schwierigkeiten und können nicht mehr die gleiche Faszination und Begeisterung hervorrufen wie ihre Vorgänger. Im Fall von *Shinobi* bietet sich dem Spieler grundsätzlich ein gelungenes Comeback, doch einige Kratzer im Lack trüben die Wiedersehensfreude.

Die flache, aber nett inszenierte Hintergrundgeschichte ist verschmerzbar, die durchschnittliche Technik schon weniger. Triste Texturen schmücken sich wiederholende Gänge und auch die Aufgabenstellung ist immer die gleiche: Alles, was sich bewegt, wird per Katana innerhalb von Sekunden zerteilt. Häufig müssen Energietore geöffnet werden, indem man magische Steine zerschlägt. Am Ende jedes Ab-

schnitts wartet ein Endgegner, der eine bestimmte Taktik erfordert. Die Steuerung ist übersichtlich und gut gelöst, wenn auch einige Aktionen, wie das An-der-Wand entlang-Laufen, etwas Übung erfordern. Hier fällt auch die Kamera gelegentlich negativ auf. Alles in allem macht *Shinobi* Spaß, ist aber leider technisch nur durchschnittlich und spielerisch auf lange Sicht zu langweilig.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT GEHT SO



Maik Bütelfür
ist der Tom Cruise der Redaktion.

Für ein Wochenende macht *Minority Report* durchaus Spaß, aber die Luft ist zu schnell raus. Die hakeligen Kämpfe und die schlechte Kameraführung schrecken ebenso ab wie die unfreiwillig komische Inszenierung.

TEST MINORITY REPORT

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 50 Hz
Audio:	Dolby Surround

Internet: www.activision.de

Spieler 1	Termin
1	Erhältlich

USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60

- Einige nette Effekte
- Langweiliges Leveldesign
- Hektische Kämpfe
- Schlechte Kamera

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	57%
70%	65%	—%	

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütelfür
geht die Wände hoch.

Noch so ein Wochenendspiel. *Shinobi* bietet solide, aber unspektakuläre Action. Zwar gibt es versteckte Extras und ein Rankingsystem, ein zweites *Devil May Cry* ist Overworks hier leider trotzdem nicht gelungen.

TEST SHINOBI

Hersteller:	SCEE
Entwickler:	Overworks
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60-Hz-Option
Audio:	Stereo

Internet: www.playstation.de

Spieler 1	Termin
1	14. Mai

USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	€ 59,99

- Flüssige Grafik
- Gute Spielbarkeit
- Langweiliges Leveldesign
- Unfreiwillig komische Lokalisation

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	78%
71%	68%	—%	

X-Men 2: Wolverine's Revenge



Pünktlich zum Kinofilm ist es da – das Lizenz-Game des Jahres ... so ganz geht diese Rechnung nicht auf, denn ein Überflieger ist *Wolverine's Revenge* leider nicht gerade geworden. Die Grafik wirkt veraltet und über die Gegner-KI würden wir am liebsten den Mantel des Schweigens legen. Genauso wie über den Spielverlauf, der besonders in den höheren Levels oft für Frust sorgt. Nach einem Kampf stellen wir uns da nämlich brav zwei Minuten ins Eck, warten bis sich unsere Lebensenergie wieder aufgeladen hat (Logan's Mutantenkräfte machen es möglich) und wagen uns

Adamantium-Klauen sehen cool aus, tun aber sauweh.

erst dann weiter. Trotzdem stirbt man oft kurz vor dem Ausgang und darf dann, dank der non-existenten Rücksetzpunkte, den Level wieder von vorn beginnen. Wäre *Wolverine's Revenge* ein (Achtung Wortwitz!) x-beliebig schlechtes Spiel, wäre uns das jetzt alles relativ egal. Aber dieser Titel hat so viele coole Ideen, dass es uns um das verspielte Potenzial der starken Lizenz richtig Leid tut! Zum Beispiel Wolvie's Mutantenkräfte, das grund-

sätzlich gute Kampfsystem mit den erweiterbaren Moves oder die Schleich-Passagen. Leider wurde das alles in den Sand gesetzt. Was bleibt, sind freispielbare Kostüme, atmosphärische Zwischensequenzen und tolle Sprecher sowie der gelungene Soundtrack. Hätte man sich allem so gewidmet wie diesen Elementen, aus *Wolverine's Revenge* hätte ein super Action-Adventure werden können.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT **GEHT SO**

Christian Schönlein
war mal X-Men-Fan.

Als Comic-Fan war ich doch sehr enttäuscht. Nur Hardcore-X-Men-Fans, die wirklich jedes Kapitel der Superhelden kennen wollen, dürften Gefallen an dem wenig anspruchsvollen Titel finden.

TEST WOLVERINE'S REVENGE

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.activision.de

Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Tolles Comic-Feeling
- ✓ Dämliche Gegner
- ✓ Keine Rücksetzpunkte
- ✓ Veraltete Grafik

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
72%	76%	—%	66%



TÄNZCHEN GEFÄLLIG Mit den Kombo-Attacken verprügeln Sie mehrere Gegner.



GELBER SPANDEX Viele Originalkostüme können freigespielt werden.

Schlägerei in voller Fahrt: **Bretterharte** Mischung aus Prügel- und Trendsportspiel.

Evolution Snowboarding

Im hart umkämpften Extremsport-Genre braucht man schon gute Ideen, um aus der Masse der Anbieter herauszuragen. Acclaim zum Beispiel versuchte, seine *Dave Mirra BMX*-Reihe mit etwas Sex aufzu-

peppen, Konami probiert es jetzt mit Gewalt. Besonders erfolgreich oder spielerisch gelungen war *ESPN Snowboarding* nie, der Nachfolger *Evolution Snowboarding* mixt das Genre deshalb mit einem Beat 'em Up. In acht verschiedenen Umgebungen gibt es dabei je zehn Missionen zu erfüllen, die im Prinzip ähnlich aufgebaut sind wie bei vergleichbaren Spielen: Da soll man Punkte und Gegenstände sammeln oder Wettrennen gewinnen. Problematisch ist daran nur, dass die Hänge nur so vor Gegnern wim-

meln, die einen bei diesen Aufgaben behindern. Und da kommt der Prügel-Aspekt ins Spiel: Die Snowboarder können sich mit Fäusten, Füßen und Waffen wehren. Obwohl man gleichzeitig noch den Berg herunterrast, ist das nicht besonders schwer: Mit zwei Tasten haut man wild um sich und trifft alle Gegner, die sich in der Nähe befinden. Auch das Snowboarden geht leicht von der Hand. Eigentlich kommt es nur aufs Lenken an, Tricks sind fast ganz vernachlässigbar.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT **GEHT SO**

Albrecht Ott
ist eine Pistensau.

Die Mischung aus Prügeln und Trendsport ist ja ganz lustig und auch leicht zu steuern. Trotzdem motiviert sie nicht lange, weil weder das Kämpfen noch das Snowboarden besondere Tiefe bietet.

TEST EVOLUTION SNOWBOARDING

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Snowboard/Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II

Internet: www.konami-europe.com

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis € 60,-

- ✓ Originelle Idee
- ✓ Abwechslungsreiche Umgebungen
- ✓ Hirnloses Prügeln
- ✓ Läppisches Snowboarden

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
72%	79%	64%	64%



ABSTURZ Kurz vor dem Abgrund will der Snowboarder mit der Kette zuschlagen.



DUELL Auch im Zweispielermodus behindern Gegner die Sportler.

TARGET COUNT 888

TARGET COUNT 888

Galerians: Ash

**Düster und schmerz-
erfüllt:** Die Galerians-Welt
ist was für Masochisten.



Als Held Rion verteidigen Sie die Menschheit gegen künstlich geschaffene Psi-Killer. Meist irren Sie durch Gebäude, finden gelegentlich Schlüssel und dergleichen. Unterwegs mähen Sie Kleinvieh und Bosse mit Psycho-Angriffen nieder, die sich durch Drogenspritzen kontrollieren lassen. Die kantigen Bilder flimmern höllisch, der Kamera fehlt es an Übersicht. Seinen Reiz bezieht das Spiel aus der Geschichte um Zeitsprünge, künstliche Intelligenz und Telekinese.

STEFANIE SCHETTER



TRAUM ODER WIRKLICHKEIT? Rions
Abenteuer beginnt mit Déjà Vus.

TEST GALERIANS: ASH

Hersteller:	Sammy/Bigben
Entwickler:	Enterbrain
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3, 50/60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: www.bigben-interactive.de

Spieler	Termin
1	Erhältlich

USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- Faszinierende Science-Fiction-Story
- Eintönige Kämpfe
- Angestaubte Grafik
- Schlampige Übersetzung

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
58%	69%	1%	67%

„Spielerisch öde, technisch veraltet. Lediglich die **Gänsehaut-Stimmung** und die böse Story können fesseln.“

All-Star Baseball 2004

Knüppel aus dem Sack!
Gute Umsetzung von
Amerikas Lieblingssport.



Hau drauf, renn weg! Wenn in Deutschland Leute mit Baseballschlägern dieses Motto ausleben, handelt es sich in der Regel um kriminelle Randgruppen. In den USA verdienen solche Menschen in der Baseball-Liga eine Menge Geld. Bei *All-Star Baseball 2004* merkt man schnell, dass sie ihren Unterhalt hart verdienen, der Sport scheint sehr schwierig zu sein. Echte Fans werden auch an den vielen taktischen Möglichkeiten und den unterschiedlichen Spielmodi Spaß haben.

ALBRECHT OTT



BLITZSCHNELL ... muss man den
Schläger über den Ball bekommen.

TEST ALL-STAR BASEBALL 2004

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Genre:	Sportspiel
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II

Internet: www.acclaim.de

Spieler	Termin
1-4	Erhältlich

USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

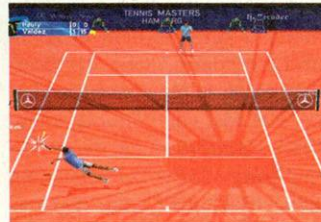
- Umfassende Lizenz
- Motivierende Spielmodi
- Hoher Schwierigkeitsgrad
- Randsportart

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
81%	66%	74%	73%

„Wer mit Baseball etwas anfangen kann, wird **gut bedient**. Den anderen dürfte es zu kompliziert sein.“

Tennis Master Series 2003

**Erbarmungslose
Gegner** trüben diesen
Tennis-Spaß ein wenig.



Inzwischen gibt es ja einige Tennis-Simulationen auf der PS2, wenn auch keine wirklich überragende. *Tennis Master Series 2003* passt sich da ganz gut ein: Nicht wirklich überzeugend, nicht gerade schlecht. Vor allem zu mehreren ist es lustig. Spielmechanik und Ballphysik machen das Spiel zu einer realistischen Tenniserfahrung. Gegen den Computer ist es allerdings fast schon zu realistisch. Die Kontrahenten sind dermaßen stark, dass man beinahe kein Spiel gewinnen kann.

ALBRECHT OTT



BEVÖLKERT Im Doppel kommt es
recht häufig zu Netzduellen.

TEST TENNIS MASTER SERIES 2003

Hersteller:	Microïds
Entwickler:	Unique Development
Genre:	Tennis
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.microïds.com

Spieler	Termin
1-4	Erhältlich

USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

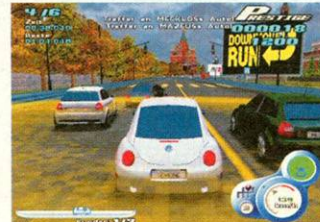
- Ansprechende Spielmechanik
- Gute Ballphysik
- Wenig Spielmodi
- Knallharte Computergegner

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
56%	63%	70%	62%

„Gegen einen menschlichen Mitspieler macht's **eine Menge Spaß**. Der Computer ist aber einfach zu stark.“

Downtown Run

**Weltreise im Schnell-
durchlauf:** **Autorennen**
durch Metropolen



Moskau, Lissabon, New York – eine interessante Städtetour. Mit einem Kleinwagen geht es in *Downtown Run* rasant an den Attraktionen der Metropolen vorbei. Zu sehen gibt es allerdings nicht viel, grafisch kann das Spiel nicht überzeugen. Spielerisch macht es aber Spaß. Streckendesign und Fahrverhalten tragen dazu allerdings nur einen kleinen Teil bei, größtenteils sind die Power-ups dafür verantwortlich. Mit Bomben oder Turbos kann man da die Konkurrenz hinter sich lassen.

ALBRECHT OTT



KOPF AN KOPF Im Zweispieler-
modus ruckelt es ziemlich.

TEST DOWNTOWN RUN

Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.ubisoft.de

Spieler	Termin
1-2	Erhältlich

USK-Freigabe	Preis
Ab 6 Jahren	Ca. € 30,-

- Spaßige Rennen
- Günstiger Preis
- Maue Grafik
- Schwammige Steuerung

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
56%	52%	61%	66%

„Mehr spaßig als ernsthafte Rennsimulation. Mit vielen **verschiedenen Rennmodi** und lustigen Power-ups.“



ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

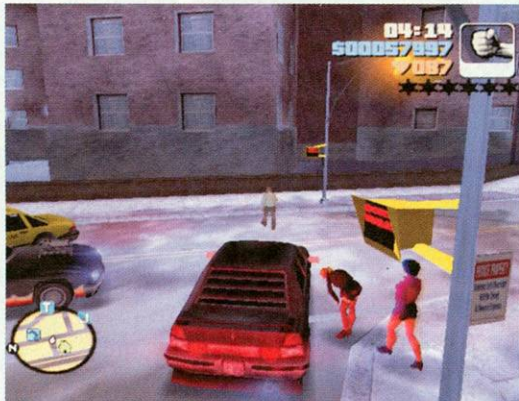
Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks, Spielelexicon ⇒ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.

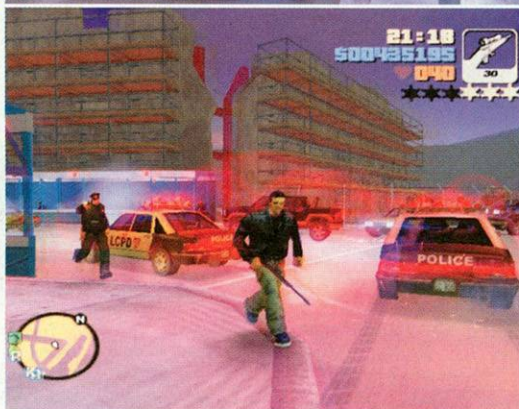


BUDGET

ORIGINELL
Die Damen des horizontalen Gewerbes dienen zur Auffrischung der Lebensenergie.



BRENZLIG
Wer wild durch die Gegend ballert, ruft die Hüter des Gesetzes auf den Plan.



GTA III

ACTION Das meistverkaufte PS2-Spiel jetzt zum Schnäppchenpreis

Gibt es überhaupt noch jemanden, der eine PS2 besitzt und noch nie etwas von *GTA* gehört hat? Kaum vorstellbar, denn mit *GTA III* hat Take 2 den größten Überraschungshit der letzten Jahre gelandet. Nie zuvor hat eine Gangsterkarriere so viel Spaß gemacht. Dank des nicht-linearen Missionsdesigns und der frei erkundbaren 3D-Umgebung macht *GTA III* auch ein zweites und drittes Mal richtig Laune. Unzählige Nebenbeschäftigungen entpuppen sich als echte Zeitfresser. Wer nicht aufpasst, verdingt sich schnell mal ein paar Stunden als Taxifahrer, Polizist oder Autoschieber und vergisst da-

rüber die eigentlichen Missionen. Wer bisher noch nicht in den Genuss von dramatischen Schießereien und atemberaubenden Verfolgungsjagden gekommen ist, der sollte spätestens jetzt zuschlagen und sich durch die zitierfreudige Gangsterballade kämpfen. (mb)

TEST GTA III

Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	Erhältlich
Test:	12/01

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
84%	87%	0%	91%

IM REICH DER TIERE
Nicht nur das Aussehen der Kämpfer ist seltsam – auch ihr Verhalten. (links)



MIT PELZ UND PANZER
kämpft es sich deutlich leichter als mit nackter Haut. (rechts)



Bloody Roar 3

BEAT 'EM UP Fingernägel gewetzt! Virgin weckt den Tiger in Ihnen.

Im Vergleich mit aktuellen Beat'em-Up-Knallern wie *Tekken 4* oder *Virtua Fighter 4* sieht Hudson Softs Prügler mittlerweile freilich ziemlich alt aus. Jedenfalls sind die zwölf

mutationsfreudigen Kämpfer in ihren Tiergestalten eher zum Schmunzeln als zum Fürchten. Leider fehlt es den verkappten Chamäleons, Leoparden und so weiter etwas an Ausstrahlung, außerdem steuern sich die

einzelnen Recken nicht besonders abwechslungsreich. Die Auswahl an Moves ist zudem recht beschränkt, deren Ausführung eher simpel. Immerhin können sich die Grafikeffekte sehen lassen. Wer Lust auf eine Muskel- und Schnurrhaar-Schau mit ein paar Lacheffekten und relativ schlichtem Gameplay hat, der kann zum Budget-Preis zugreifen. (ses)

TEST BLOODY ROAR 3

Hersteller:	Virgin
Genre:	Beat'em Up
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	9. April
Test:	08/01

GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
79%	69%	65%	64%

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft.

Mit mit als 25 Spielen im Test. Dazu gibt es jede

Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung

zu „Yager“. Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln.

Alles klar!





Final Fantasy X-2

Teil 10, die zweite: Der erste direkte Nachfolger eines Final-Fantasy-Spiels!

Zuerst einmal müssen wir eine kleine Fehlinformation der Ausgabe 04/2003 korrigieren. Die Bilder, in der Yuna als

Popstar die Hüften schwingt, stammen doch aus dem Spiel. Genauer gesagt aus dem etwa vierminütigen Vorspann, der mal wieder so atemberaubend

gut aussieht, dass man ihn sich erst fünfmal anschauen muss, bevor man das eigentliche Spiel startet. Wenn Sie's nicht glauben, ergötzen Sie sich doch selbst am Intro, das Sie in voller Länge in der Special-Rubrik unserer DVD finden.

Aufmerksamen *Final Fantasy*-Fans wird auffallen, dass die Musik ungewohnt poppig daherkommt. Tatsächlich ist in diesem Teil nicht Nobuo Uematsu für die Musik zuständig, sondern

Noriko Matsueda und Takahito Eguchi. Der eher ruhige, klassische *Final Fantasy*-Sound wird durch Jazz- und Pop-Elemente aufgepeppt, ist jedoch so eingängig wie eh und je. Außerdem tut es ganz gut, auch mal eine andere Melodie nach einem gewonnenen Kampf zu hören ...

MISSION ACCOMPLISHED
Die Musik ist aber bei weitem nicht die einzige Änderung, die *Final Fantasy X-2* im Vergleich

INFO GO GET A JOB

Das Klassensystem von FF X-2 im Detail

In *Final Fantasy X-2* ist es wieder möglich, Jobs zuzuweisen. Während der Kämpfe schlüpfen die Damen jederzeit in ein anderes Outfit, was sich als sehr nützlich erweist, können sie sich so an jeden Gegner optimal anpassen. Wie diese ABM genau funktioniert, erfahren Sie hier:



Über die L1-Taste können Sie während der Kämpfe auf die so genannte „Dressphere“ zugreifen. Hier stecken Sie Yuna, Rikku und Paine in verschiedene Outfits. Zu beachten ist, dass Sie immer nur Charakterklassen annehmen können, die auf benachbarten Feldern zu Ihrer jetzigen stehen.



In diesem Beispiel ist Rikku eine Diebin (Truhe rechts unten), kann also nur die „Jobs“ Popstar oder Kämpferin annehmen, die sich auf benachbarten Feldern befinden. Um zur Scharfschützin (links unten) zu werden, müsste unser blondes Sonnenscheinchen zweimal die Kleidung wechseln.

DAS KAMPFSYSTEM ist nicht wirklich neu, hat aber einige nette Änderungen erfahren.

VERWANDLUNG
Der Klassen-Wechsel
wird von einem
Effektfeuerwerk begleitet.

ユウナ HP 135 MP
リュック HP 168 MP
パイン HP 134 MP

戦う
クイックトリガー
黒魔法
アイテム
Dress Up

ユウナ HP
リュック HP
パイン HP

IMPORT-TEST FINAL FANTASY X-2

ジョンを選択します



CHAIN Wenn Sie Ihre
Attacken richtig timen,
gelingen Ihnen
Angriffsketten.



zum Vorgänger erfahren hat. Das Grundprinzip wurde umgekrempelt und bietet jetzt missionsbasierte Rollenspiel-Kost, die aber immer noch mit den guten, alten *Final Fantasy*-Elementen gewürzt ist. Wie gehabt, laufen Sie über Stock und Stein und stellen sich den zufälligen Monsterkämpfen. Die Wüsten, Eislandschaften und geheimnisvollen Wälder Spiras sind dabei mit den gleichen Wesen gespickt wie schon im Vorgänger. Das ist zwar wenig abwechslungsreich, da Spira aber eine in sich abgeschlossene Welt ist, erscheint dies nur logisch. Trotz der bekannten Flora und Fauna ist die Erkundungstour durch Spira alles andere als ein dreister Abklatsch des zehnten Teils.

Das Spiel ist jetzt nämlich nicht mehr so linear wie noch in sämtlichen *Final Fantasy*-Teilen zuvor. Vielmehr können Sie sich Ihren nächsten Bestimmungsort selbst aussuchen und begeben sich dort auf Sphärenjagd. Diese erhalten Sie aber nur für erfüllte Missionen, die sich alle sehr unterschiedlich gestalten. So müssen Sie einen Chocobo-Transporter vor Dieben schützen, monströse Ungeheuer besiegen, in einem bestimmten Zeitrahmen an die Spitze eines Turmes kraxeln oder mit Yunas Pistolen auf Monsterjagd gehen. Dabei werden Ihnen auch witzige Aufgaben gestellt, wie z. B. als Moogle verkleidet Luftballons zu verteilen. Solche humoristisch angehauchten Momente lok-

kern den Spielverlauf immer wieder auf und lenken von den teils langen Konversationen ab, die Sie inzwischen aber auch abbrechen dürfen.

Doch zurück zum Missionsprinzip – so einfach dieses nämlich auch klingen mag, es befreit *Final Fantasy* von dem linearen Spielverlauf. Trotz der sehr epischen Story vermisst man bisher immer einen gewissen Handlungsspielraum. Jetzt setzen Sie sich in Ihr Raumschiff, das aussieht wie eine intergalaktische Harley Davidson, und wählen selbst den nächsten Zielort. Diese sind in Levels unterteilt, welche wiederum einige Missionen beinhalten. Grundsätzlich sind Sie aber nicht an dieses Schema gebunden und müssen nicht

stur Mission für Mission abklappern. So können Sie sich wahlweise auch an Orte begeben, die derzeit keine für die Storyline wichtigen Missionen bieten, und dort Neben-Quests erledigen.

FRAUEN UND KLAMOTTEN

Wie schon erwähnt, dreht sich dabei wieder alles um Sphären. Allerdings werden Sie vergeblich nach dem Sphärobrett suchen, auf dem Sie im letzten Teil noch die Weiterentwicklung Ihrer Schützlinge steuerten. Ganz verloren geht dieses Prinzip dennoch nicht, denn die Heroinnen können auf einem ganz ähnlich ausgelegten Feld während der Kämpfe ihre Kleidung wechseln. Per



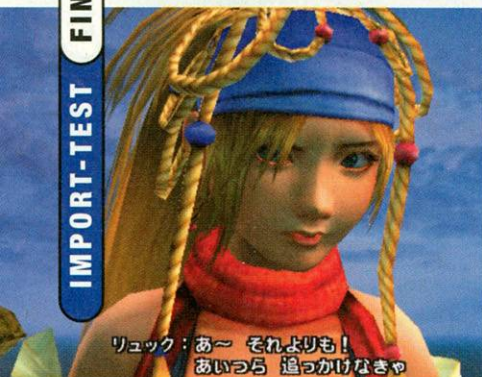
Während des Spiels verdienen Sie sich weitere „Dresses“ dazu, die Sie beliebig auf dem Brett anordnen können. Hier haben wir die Klasse Hexe zur Auswahl und fügen sie links in das Brett ein. Nun können wir von Kriegerin, Popstar und Scharfschützin zur Schwarzmagierin und andersrum werden. Das Diebinnen-Outfit liegt zwei Sprünge entfernt.

Wenn Sie sich die Möglichkeit offen halten wollen, beispielsweise von Hexe zu Diebin und andersherum in einem Zug zu wechseln, dann dürfen Sie die Klassen auch noch beliebig untereinander austauschen und das aktive Brett Ihren Wünschen nach frei gestalten.

Mit der Zeit werden Sie weitere „Boards“ erhalten. Diese erweitern die Fähigkeiten mit Magie-Boni, höheren Stärke-Werten und ähnlichen Effekten. Auf dem abgebildeten Board passen zwar nur fünf Charakterklassen, diese werden durch die farbigen Felder aber in ihren Werten verstärkt.



BOSSFIGHT Kämpfe gegen gigantische Bosse sind typisch für alle FF-Titel.



SCHMOLL Selbst in der In-Game-Grafik erkennt man die Mimik der Charaktere.



ALTE BEKANNTHE Das fesche Goth-Girl Lulu ist jetzt mit Wakka liiert.



IT'S A KIND OF MAGIC Als Magierin hält Yuna die ganze Gruppe auf Trab.



BIBI BLOCKSBERG Als Hexe macht Paine einen wirklich heißen Eindruck.



Druck auf die L1-Taste öffnet sich ein spielbrettähnliches Menü, auf dem Sie von einem Feld auf das nächste springen und somit die Auslegung des betreffenden Charakters bestimmen. Von Scharfschütze über Dieb, Magier und sogar Popstar ist alles dabei. Dass die jungen Damen mitten im Kampf die Kleidung wechseln, kommt aber nicht von ungefähr – Yuna & Co. genießen in einer der Formen

nämlich auch die jeweiligen Vorteile dieser Charakterklasse. Neue Kostüme, mit denen Sie den Damen weitere „Jobs“ zuweisen können, finden Sie immer wieder im Spiel. Wie das genau funktioniert, entnehmen Sie dem Extrakasten auf Seite 86. Doch damit nicht genug. Auch das Kampfsystem hat kleine, aber feine Änderungen erfahren, die den Kämpfen noch mehr Tiefe verleihen. Jetzt

müssen sich erst wieder Balken auffüllen, damit Sie zum Zuge kommen, das Spielgeschehen verläuft dabei dennoch beinahe wie in einem Echtzeit-Kampf. So können Sie abwarten, bis sich die Balken all Ihrer Mitstreiterinnen aufgefüllt haben, um dann mit ihnen zusammen anzugreifen und den Gegnern mit „Chains“, also ganzen Angriffsketten, mehr Schaden zuzufügen.

INFO SPRACHBARRIEREN

Die Story von Final Fantasy X-2

Wer nicht bis zur deutschen Version warten will, kann hier schon einmal die wichtigsten Elemente der Anfänge der Story von FF X-2 nachlesen. Die Geschichte fasst lediglich die ersten beiden Levels zusammen, enthält also praktisch keine Spoiler:



SPRACHBARRIERE Die wenigsten deutschen Zocker werden wohl verstehen, um was es geht.



DREIMAL DÜRFEN SIE RATEN In einer Videosphäre glaubt Yuna einen alten Freund wiederzuerkennen.

Yuna und Rikku gehen knapp zwei Jahre nach dem zehnten Teil der Tätigkeit der Sphere Hunter, also Sphären-Jäger, nach. Dabei lernen sie Paine kennen, ebenfalls eine Sphären-Jägerin, die zu Beginn des Spiels bereits der Gruppe angehört. Auf der Suche nach den Sphären stellt sich unseren Heldinnen immer wieder die dreiste Blondine LeBlanc in den Weg, die es ebenfalls auf die heiß begehrten Kugeln abgesehen hat. Die gewieften Mädels sind LeBlanc aber immer einen Schritt voraus und finden so eines Tages eine Sphäre, die eine Videobotschaft enthält. In dieser Videobotschaft ist eine gigantische Waffe zu sehen – aber viel wichtiger noch, Yuna glaubt, „ihn“ vor dieser Waffe wiederzuerkennen. „Er“ ist natürlich kein Geringerer als Tidus, der aber in dem Video den Namen Lenne erwähnt. Wer ist diese geheimnisvolle Person? Vielleicht eine neue Freundin der verloren geglaubten Liebchaft? Bei genaueren Nachforschungen stellt sich die Waffe als die Vegna Gun heraus, die genügend Zerstörungskraft besitzt, ganz Spira ins Chaos zu stürzen. Die Rivalitäten spitzen sich zu, als LeBlanc die Videosphäre stiehlt, um selbst mehr über diese Waffe zu erfahren. Als Yuna, Rikku und Paine LeBlancs Basis infiltrieren, schließen sich die vier letztendlich zusammen, um die Vegna Gun zu zerstören. Yuna kann sich jetzt also nicht mehr nur auf die Suche nach Tidus konzentrieren, sondern muss erneut Spira vor der drohenden Vernichtung retten.



SPAZIERGANG Die schönen Welten von Spira wollen (wieder) erkundet werden. (links)
PERVERSING Die Story wird mit humoristischen Momenten aufgelockert. Hier rettet Rikku Yuna vor dem grabschenden Brüderchen. (rechts)

IST DAS NOCH FINAL FANTASY?

Endlich hat Square es geschafft, frischen Wind in das *Final Fantasy*-Universum zu bringen und so ist die altbekannte Welt von Spira erneut einen Besuch wert. Und was soll man zur Optik eines *Final Fantasy* noch groß sagen? Die Grafik konnte im Vergleich zum Vorgänger sogar nochmals leicht verbessert werden. Allerdings sind die spektakulären Rendersequenzen recht rar geworden. Die Story wird dafür in zwischensequenzartigen Unterhaltungen weiter erzählt, die in Spielgrafik gehalten sind und ebenfalls

erstklassig aussehen. Selbst in der In-Game-Grafik begeistern die (Haupt-)Figuren mit einer Mimik, die ihren Gemütszustand widerspiegelt! Das alles klingt zwar schön und gut, dürfte für manche Fans dennoch eine Enttäuschung sein. Durch das Geschehen, das an Yuna und Co. angepasst wurde, entfernt sich das Spiel nämlich etwas von den ersten Storys und bietet jetzt viel Raum für anzügliche Gags und eine auf die Männerwelt angepasste Optik in Form von tief ausgeschnittenen Kostümen. Außerdem ist das Spiel bei weitem

nicht mehr so umfangreich wie seine Vorgänger, nach einem durchgezockten Wochenende werden erprobte Rollenspieler einen der drei Abspanne sehen. Dadurch dass Sie Ihre Heldinnen aber nach dem Durchspielen 1:1 übernehmen und erneut ins Abenteuer führen können, bleibt die Motivation hoch. Wer sich an solchen *FF*-untypischen Änderungen nicht stört, wird mit einem erstklassigen Rollenspiel belohnt. Konservative Fans der Serie dürften mit diesem Titel dagegen wenig Freude haben.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SUPER



Christian Schönlein

kämpft gern in Frauenkleidung.

Wenn ein Spiel so fesselnd ist, dass es einen nicht mehr loslässt, und das obwohl einem durch die Sprachbarriere die Feinheiten der Story verwehrt bleiben. Dann kann das nur für den Titel sprechen. Genau das trifft auf *Final Fantasy X-2* zu. Seit dem achten Teil war die Serie meines Erachtens nach eher unspektakulär, da so gut wie nichts Neues geboten wurde. Die Fortsetzung des zehnten Teils hebt sich davon ab und bietet mehr Abwechslung. Auch optisch setzt der Titel die Messlatte mal wieder ein ganzes Stück nach oben – das gilt sowohl für die atemberaubenden Effekte als auch für die Protagonistinnen, die es mir besonders angetan haben. Einzig und allein die für *Final Fantasy* völlig unpassende Thematik dürfte Fans der Serie etwas abschrecken. Wer sich daran nicht stört, bekommt mit *FF X-2* aber einen der – meiner Meinung nach – besten Teile der Serie.



EASY RIDER Das Raumschiff gleicht eher einer Harley Davidson.



IMPORT-TEST JAPAN	
FINAL FANTASY X-2	
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square
Entwickler:	Square
Sprache:	Komplett japanisch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II
Internet: www.playonline.com/ffx2	
Spieler 1	Europa-Termin Vor. Ende 2003
- Interessantes Dressphere-System - Hervorragendes Missionsdesign - Wie gewohnt tolle Grafik und Musik - FF-untypische Thematik	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
91%	87%
MULTI	
90%	
„Abwechslungsreiches RPG, bei dem sich die Gemüter an der für <i>FF</i> ungewohnten Thematik scheiden könnten.“	

TEKKEN 5? Bei der PS2-Version sind gleich zwei Tekken-Veteranen spielbar.

ZU STARK
Länger
aufgeladene
Moves können
nicht geblockt
werden.

Soul Calibur II

IMPORT-TEST

VIDEO

HIT
PLAYZONE

Die **kurze Dreamcast-Affäre**
ist vorbei: Namcos Waffen-
Schwinger kehren zurück
auf eine Sony-Konsole!

AN DER LEINE
Peitschen(schwert)-
lady Ivy lässt die
Domina raus.

DANEBEN Vertikalen
Schlägen können
Sie mit einem
Ausfallschritt
ausweichen.



TYPISCH Der Nachzieh-Effekt darf natürlich nicht fehlen.



ELEKTRISIEREND Raphael lässt eine Degen-Combo vom Stapel.

Beim harten Kern der PlayStation-Fans galt es als Hochverrat, als Namco seinerzeit den Nachfolger von *Soul Blade* exklusiv für Segas Dreamcast ankündigte. *Soul Calibur* war grafisch DER Vorzeigetitel für Segas Konsole, der bekanntlich in den Geschäften leider kein Erfolg vergönnt war. Auch bei *Soul Calibur II* dürften wieder einige die Nase rümpfen, denn neben der PS2-Fassung hat Namco auch gleichwertige Versionen für Microsofts Xbox und Nintendos GameCube entwickelt. Doch auch ohne den Vorwurf der mangelnden Sony-Treue gibt's diesmal etwas zu kritisieren, denn Namco hat jeder Fassung des Spiels einen exklusiven Bonuskämpfer spendiert: Link (bekannt aus der *Zelda*-Serie) gibt es nur auf der Nintendo-Konsole, Comicfigur Spawn kämpft exklusiv für Microsoft und Sony-Fans dürfen als einzige mit *Tekken*-Altstar Heihachi gegen die aus der Spielhalle bekannten *Soul Calibur II*-Recken antreten – und zwar in bester *Tekken*-Manier mit bloßen Händen und Füßen. Der Nachteil liegt auf der Hand: Auf keiner Konsole gibt's wirklich alle Kämpfer, Matches zwi-

schen Link und Heihachi sind nicht möglich. Selbst jemand, der mehrere Konsolen besitzt, muss auf jeden Fall auf zwei Spielfiguren verzichten.

VORBILDLICH UMGESETZT

Davon abgesehen kann man an der Umsetzung des Arcade-Automaten aber wenig aussetzen. Das fängt schon beim bombastischen Renderintro an, das Erinnerungen an den genialen *Soul Blade*-Vorspann weckt. Zwar kommt die Musik dabei nicht an den Ohrwurm aus dem Urahn der Serie heran, doch optisch hat Namco hier wieder einmal erstklassige Arbeit geleistet – besonders erfreulich, da der Dreamcast-Vorgänger ja leider ohne Renderintro auskommen musste und nur einen Vorspann mit Spielgrafik bot.

Bleiben wir doch gleich bei der Grafik: Optisch sind alle Versionen hervorragend gelungen! Die Kämpfer sind sehr detailliert und ihre Animationen sind ein wahrer Augenschmaus. Jede noch so akrobatische Bewegung, jeder noch so träge Schlag mit einer schweren Waffe wirkt absolut glaubwürdig. Auch die Arenen können sich sehen lassen. Zwar sind sie lange nicht so groß wie die Szenarien von

Dead or Alive 2, doch die dezent unebenen Böden, fein texturierten Umgebungen und aufwendigen Bauten können sich sehen lassen. Nur an Leben mangelt es den Levels, denn animierte Zuschauer, geschweige denn größere Menschenmengen sucht man hier vergebens.

NEUE WAFFEN FÜR MEISTERSPIELER

Mit Zusatzfeatures hat Namco nicht gespart: Als weiterer konsolenexklusiver Neuzugang ist der reptilienartige Necrid zu vermelden: eine Kreation von Todd McFarlane Toys, die je nach Move unterschiedliche Waffen in ihren Händen erscheinen lässt. Im Gegensatz zu den zuvor genannten dreien taucht Necrid in allen drei Heimversionen des Spiels auf.

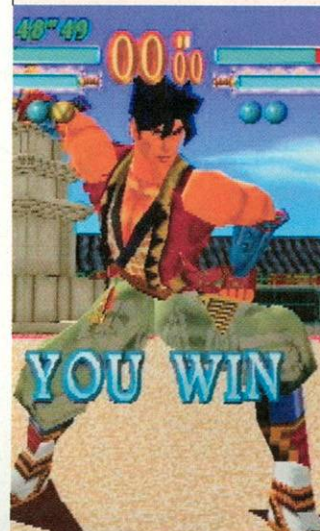
Namco-typisch müssen natürlich auch hier wieder etliche Kämpfer freigespielt werden, bevor der Kader von 20 Hauden komplettiert ist.

Dies passiert über den Weapon-Master-Modus, das wichtigste neue Feature der Heimversion, der in ähnlicher Form schon in den beiden Vorgängern enthalten war. Hierbei zieht man als einsamer Krieger durchs Land und erledigt allerlei Aufträge, die allesamt

INFO IM WANDEL DER ZEIT

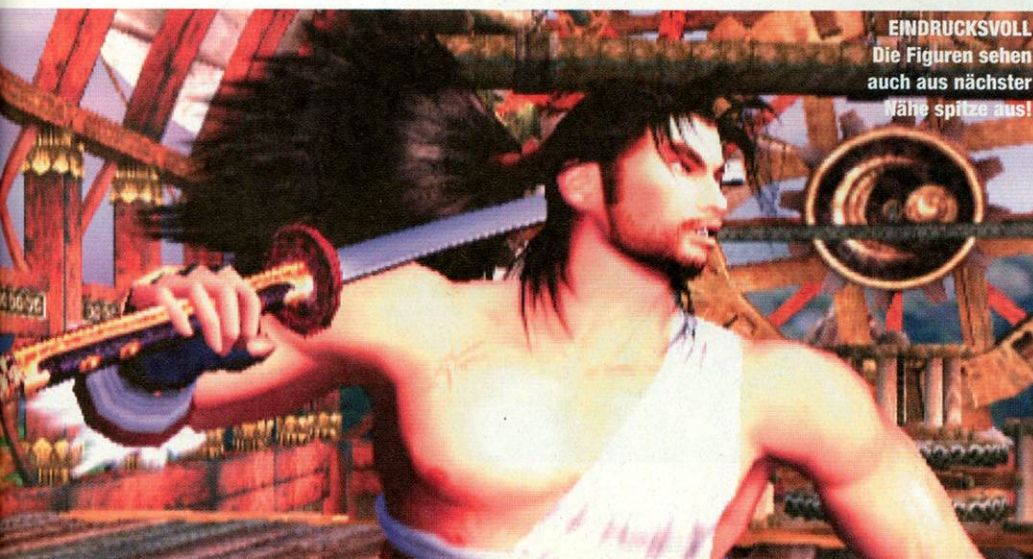
Von Soul Blade zu Soul Calibur II

So kann man sich irren: Wer *Soul Blade* (PSone) immer noch als Grafikknaller in Erinnerung hat, den wird die Realität wohl ziemlich erstaunen!



KLOBIG Der pixelige, grob modellierte PSone-Samurai.

Dreamcast-Besitzer haben diese Erfahrung schon mit Erscheinen des ersten *Soul Calibur* gemacht, beim Vergleich mit dem zweiten Teil wird's noch extremer: Der ehemalige PSone-Vorzeigepriester *Soul Blade* wirkt aus heutiger Sicht mit groben Figurenmodellen schon auf Fotos mächtig veraltet, in Bewegung wirkt die ruckelige Darstellung im Vergleich mit dem superflüssigen *Soul Calibur II* noch deutlich schwächer. Wir haben mal Altmeister Heishiro Mitsurugi heute mit dem „Original“ von vor sieben Jahren verglichen und die Bilder sprechen eine deutliche Sprache.



EINDRUCKSVOLL Die Figuren sehen auch aus nächster Nähe spitze aus!



DER WEAPON-MASTER-MODUS Auf der Oberweltkarte wählen Sie neue Missionen aus (1), erforschen an einigen Orten einfache Dungeons (2)

und spielen mit der Zeit die insgesamt 20 Kämpfer (3) sowie zahlreiche individuelle Zusatzwaffen (4) für jeden der Haudenagen frei.

auf Kämpfe unter speziellen Bedingungen hinauslaufen. Mal müssen Sie gegen mehrere Gegner hintereinander bestehen, mal einen fast unverwundbaren Kontrahenten aus dem Ring schmeißen oder bei einem Kampf auf Treibsand siegreich bleiben. Erfolgreiche Kämpfer gewinnen an Erfahrung und können sich vom gewonnenen Geld neue Waffen kaufen, die dann auch im normalen Spiel einsetzbar sind. Der Weapon-Master-Modus bietet auf Dauer nicht so viel Abwechslung, wie man denken könnte, und zieht sich dadurch leider etwas in die Länge.

ZU DEN WAFFEN!

Wenn man *Soul Calibur II* in einem Punkt kritisieren kann, dann ist es das Gameplay. Und zwar in doppelter Hinsicht: Wer Beat 'em Ups vorwiegend alleine spielt, der dürfte sich ziemlich an dem niedrigen Schwierigkeitsgrad

stören. Auf Easy, Normal und Hard lassen sich die Computergegner durch reines Hämmern auf die Dreieck- oder Quadrat-Taste besiegen, erst auf höheren Schwierigkeitsgraden wird's herausfordernd. Doch ein direktes Reagieren auf Aktionen des menschlichen Spielers ist auch dann nicht zu beobachten, nur ein aggressiveres Abspulen der CPU-eigenen Taktik. Und auch zu zweit offenbart das Spiel Schwächen im Spielablauf. Generell bietet das Spiel trotz recht vieler Moves wenig Spieltiefe und die Tatsache, dass planloses Tastenhämmern zu Attacken in allen Höhen und Richtungen führen kann, macht es selbst für fortgeschrittene Spieler nicht einfach, gegen einen chaotisch herumhackenden Kumpel die richtige Defensiv-Taktik zu wählen. Selbst wenn man durch das 8-Way-Run-System seitlich ausweichen konnte und einen Wurf anzusetzen

versucht, kann sich der Gegner durch reines Tastenhämmern meist aus dem Griff befreien. Sicher, mit Kenntnis der Moves kann man sich in der Regel schon behaupten, aber dann wird *Soul Calibur II* zu einem platten Austausch von Attacken, anstatt ein taktisch geprägtes Hin und Her von Angriff und Verteidigung zu bieten. Taktische Feinheiten gibt es insgesamt wenige, am meisten kommt noch der Guard Impact zum Einsatz, bekannt aus *Soul Blade*: ein aggressives Blocken, das einen angreifenden Gegner kurz stoppt und so für Attacken öffnet. Wer bei einem Prügelspiel vor allem darauf Wert legt, dass er ohne viel Übungsspektakuläre Moves ausführen kann und das Ganze vielleicht noch mit knallbunten Grafikeffekten dramatisiert wird, der wird an *Soul Calibur II* aber ungeachtet aller Kritikpunkte seine helle Freude haben.

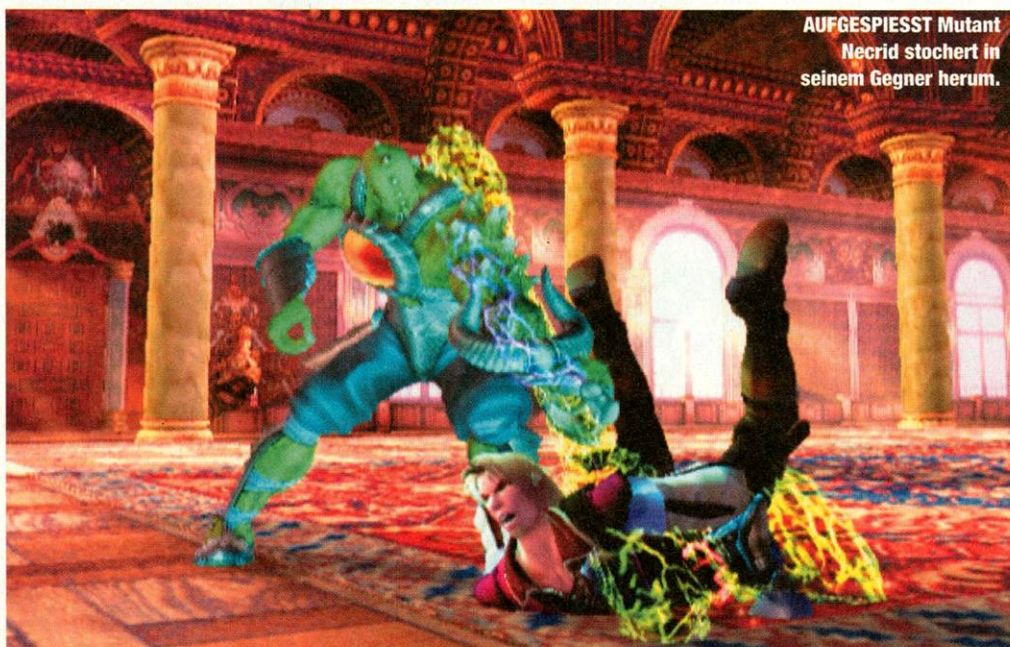
MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki
versucht's objektiv.

Die Präsentation von *Soul Calibur II* ist über alle Zweifel erhaben und auch Steuerung, Umfang und Spielmodi lassen keine Wünsche offen. Trotzdem ist es nicht mein Fall. Zu einfach gestaltet sich der Spielablauf: Die Computergegner sind strunzdumm und verglichen mit Konkurrenten wie *Virtua Fighter 4* bietet das Spiel relativ wenig Spieltiefe und gibt auch Anfängern gegen Fortgeschrittene ernsthafte Chancen, durch planloses Knöpfedruckern zu gewinnen. Letztendlich ist *SC II* also eher ein Fun-Prügler ohne großen Anspruch. Sieht man den Titel unter diesen Gesichtspunkten, gibt's fast nichts zu mäkeln. Wer Beat 'em Ups „nur zum Spaß“ spielt, wird also begeistert sein – wer dagegen auf taktisch geprägte Prügeleien steht, der sollte unsere Wertung allerdings mit Vorsicht genießen.



AUFGESPIESST Mutant Necrid stochert in seinem Gegner herum.

IMPORT-TEST JAPAN	
SOUL CALIBUR II	
Genre:	Namco
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Beat 'em Up
Sprache:	Weitgehend Japanisch
Video:	4:3, 16:9, Progr. Scan
Audio:	Stereo
Internet: www.namco.com	
Spieler 1-2	Europa-Termin 2003
- Super Grafik, klasse Animationen - In vielerlei Hinsicht umfangreich - Unausgereiftes Gameplay - Dumme Computergegner	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
91%	88%
87%	
EINZEL	
82%	
„Optisch und akustisch ein Feuerwerk. Spielerisch aber nicht so ausgefeilt wie die harte Konkurrenz.“	

Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!



Bildung: DTM Race
Driver Directors Cut,
2003 Codemasters")

**DTM
RACE DRIVER**
DIRECTORS CUT



Preiskracher

Sharp XV-Z 91 E

Auflösung: (SVGA)&(XGA komp.)
Helligkeit: 600 Ansi-Lumen
DLP-Technik (5fach FRG)
1200:1 Kontrastverhältnis

Nur 2.799,- €



Preiskracher

Infocus X1

Auflösung: (SVGA)&(XGA komp.)
Helligkeit: 1000 Ansi-Lumen
DLP-Technik
2000:1 Kontrastverhältnis

Nur 1.739,- €



Preiskracher

Sanyo PLV-Z 1

Auflösung: 964x544 (16:9)
Helligkeit: 700 Ansi-Lumen
LCD-Technik
800:1 Kontrastverhältnis

Nur 1.990,- €

Verbinden Sie einfach
Ihre Bildquelle (z.B.
Spielkonsole, PC, Sat-
Receiver, DVD-Player) mit
einem Videoprojektor
und projizieren Sie Ihre
Spiele und Filme im
Großformat auf eine
Leinwand.

**UPS-Versand und
Finanzkauf möglich!**

PLZ 1: MORESCREEN BERLIN

Gäblerstr. 7
13086 Berlin
Tel.: 030/92373270

PLZ 2:

MEDIASTAR HAMBURG

Norddeutschlands größter
Videoprojektoren-
vergleichsraum
Am Kielortplatz 3
22850 Norderstedt
Tel.: 040/73430637

PLZ 3:

ART & VOICE HANNOVER

Davenstedter Str. 111/Bauweg
30453 Hannover
Tel.: 0511/441046

PLZ 4:

HEIMKINOCENTER DÜSSELDORF

Wielandstr. 21
40211 Düsseldorf
Tel.: 0211/6171414

GROBI DÜSSELDORF

Windvogt 40
41564 Kaarst
Tel.: 02131/769412

HKS OBERHAUSEN

Heidstr. 21-23
46149 Oberhausen
Tel.: 0208/634051

PLZ 5:

MEDIASTAR KÖLN

Friedrich-Bessel-Str. 10
50126 Bergheim
Tel.: 02271/759349

BIGSCREEN LIPPSTADT

Geiststr. 19
59555 Lippstadt
Tel.: 02941/245757

PLZ 6:

MEDIASTAR FRANKFURT

Europas größter
Videoprojektoren-
vergleichsraum
Wilhelm-Leuschner-Str. 6
63500 Seligenstadt
Tel.: 06182/89490

PLZ 7:

SINEX STUTTGART

Bühlstr. 35
71101 Schönaich
Tel.: 07031/733693

PLZ 8:

BEAMAX MÜNCHEN

Wallbergstr. 6
85221 Dachau
Tel.: 08131/275155

PLZ 9:

MEDIASTAR NÜRNBERG

Wilhelm-Maisel-Str. 20
90530 Wendelstein
Tel.: 09129/908396

ÖSTERREICH:

HEIMKINO.AT

ÖSTERREICHS GRÖßTE

HEIMKINOWELT

Shopping City Süd, Top 48B
A-2334 Vosendorf
Tel.: 01/6982317

SCHWEIZ:

Tonbild Spinnerei AG

Bernstraße 281
CH-4852 Rothrist
Tel.: 062/7940000

Mehr Infos über Videoprojektoren finden Sie im Internet unter www.kinoformat.de

Virtua Fighter 4

Sega tritt nach: Das flimmerfreie Evolution-Update bietet **Prügeln in Perfektion!**

Für einen „richtigen“ Nachfolger hat's noch nicht gereicht, aber immerhin ist Sega bei der Titelgebung ehrlich genug, das auch einzugestehen: *Virtua Fighter 4 Evolution* ist in der Tat im Kern nur

eine Weiterentwicklung des vierten Teils, bei der die bekannten Kämpfer, ihre Moves und die Arenen weitgehend übernommen wurden. Sicher, hier und da findet sich mal eine neue Attacke und echte VF-Cracks werden veränderte Prioritäten und Stärken von Moves feststellen, doch für die meisten Spieler dürfte der größte Unterschied bei den bekannten Elementen darin liegen, dass die Matches jetzt zu anderen

Tageszeiten stattfinden als bisher. Was aber nicht unterschätzt werden sollte, denn die neue Farbgebung der Stages wirkt deutlich atmosphärischer.

ZWEI NEUE HAUDEGEN

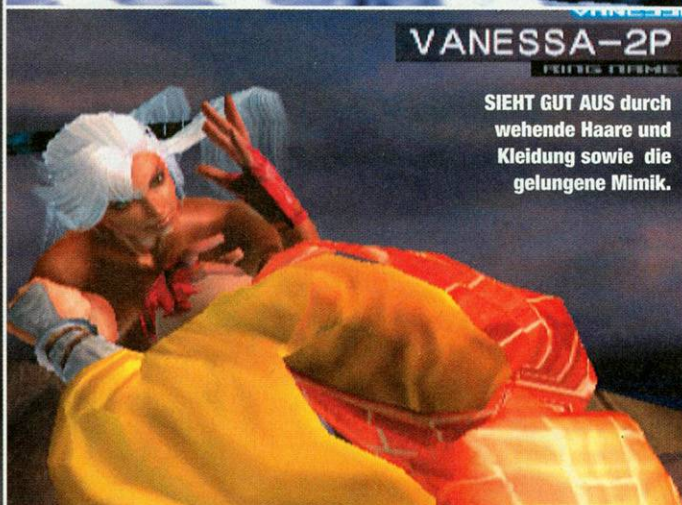
Nicht zu übersehen sind immerhin die beiden Neulinge: Goh Hinogami ist ein Judoka, dessen mit Narben- und Piercings verziertes Gesicht unter der Kapuze seiner Homeboy-Kluft heraus-schaut. Der andere Newcomer ist



GEBLENDET Der Hubschrauber erhält die Stage mit seinem Scheinwerfer.



KEINE GNADE Jacky gibt seiner Schwester Sarah Saures.



VANESSA-2P

SIEHT GUT AUS durch wehende Haare und Kleidung sowie die gelungene Mimik.



KNIE ZUM KOPF Kickboxer Brad hat einen knallharten Kampfstil.

Evolution



INDIVIDUELL Im Quest-Modus können Sie aus dem normalen Kage ...

... einen ganz speziellen Ninja machen.



IMPORT-TEST

der italienische Kickboxer Brad Burns, dessen machohaftes Auftreten durch auffällige Gesichtsbhaarung unterstrichen wird. Beide Kampfstile waren bei *Virtua Fighter* bisher nicht vertreten und präsentieren sich in der Praxis gewohnt realistisch: Brad hält seine Gegner mit harten Kicks auf Distanz, während Goh eher auf schnelle Schläge und kunstvolle Griffe setzt – zusammen mit diversen Knochenbrecher-Moves wirkt sein Stil optisch ansprechender als Brads eher steife Art.

DAS FLIMMERN HAT EIN ENDE

Während die Arcade-Vorlage in erster Linie spielerisch Neuerungen bot, hat die PlayStation-2-Umsetzung hier einen entscheidenden Vorteil: Die Entwickler von Segas Top-Abteilung AM2 haben die Zeit genutzt und die Grafik-Engine für *Evolution* gehörig aufpoliert. Eine detaillierte Optik – ohne das unschöne Flimmern des Vorgängers – ist das Ergebnis. Die sehr guten Figurenmodelle sowie die Effekte bei Kämpfen im Schnee oder im Wasser kommen so noch besser zur Geltung. Auch in Sachen Spielmodi hat sich einiges getan: Der ohne-

hin schon geniale Trainingsmodus wurde nochmals erweitert, der AI-Modus ersatzlos gestrichen und der Kumite-Modus durch den neuen Quest-Modus ersetzt. Generell läuft dieser recht ähnlich ab: Man kämpft in virtuellen Spielhallen so oft man will gegen immer neue Gegner, die jeweils einen eigenen Stil haben. Diverse Aufgaben sorgen für Motivation: Um an Turnieren teilzunehmen oder entsprechende Preisgelder zu kassieren, müssen Sie Aufgaben wie „Besiegen Sie Akira zweimal“ oder „Gewinnen Sie fünf Matches in Folge, ohne zu blocken“ ausführen. Erfolgreiche Spieler erkämpfen sich den Zugang zu Spielhallen auf immer höherem Niveau und kaufen von den Preisgeldern neue Klamotten für ihren Kämpfer oder Features frei. Die Motivation hierbei ist gewaltig – stets lockt ein neues Ziel, wenn man sich gerade eine Verschnaufpause gönnen wollte, und es fällt unheimlich schwer, das Pad aus der Hand zu legen. Die hier getestete japanische Import-Version ist Ende März erschienen, pünktlich zur angekündigten Veröffentlichung der PAL-Version im Juni werden wir die deutsche

Fassung natürlich noch mal einem Nachtest unterziehen. Schon jetzt steht aber fest, dass sich bei *Virtua Fighter 4 Evolution* praktisch keine ernsthaften Mängel ausmachen lassen.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT SUPER



Michael Pruchnicki

ist hellauf begeistert.

Einfach fantastisch, was Sega hier abgeliefert hat! Die verbesserte, flimmerfreie Grafik von *Evolution* lässt *VF4* optisch zur Spitzengruppe aufholen, während das nochmals verfeinerte Gameplay die Konkurrenz eindrucksvoll auf die hinteren Plätze verweist. Der unerreichte Tiefgang geht zum Glück weiterhin einher mit einem Trainingsmodus, der selbst Anfängern den Einstieg ermöglicht und Profis jedes Taktik-Detail genau erläutert – absolut vorbildlich! Ob man das Update wegen der Verbesserungen und zwei neuen Kämpfern nun wirklich braucht, wenn man das alte *VF4* schon besitzt, muss wohl jeder für sich entscheiden. Hoffen wir mal auf einen günstigen Preis für die PAL-Version im Juni!

	IMPORT-TEST		JAPAN
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION			
Genre:	Sega		
Hersteller:	Sega AM2		
Entwickler:	Beat 'em Up		
Sprache:	Weitgehend Japanisch		
Video:	4:3		
Audio:	Stereo		
Internet: sega.jp			
Spieler 1-2	Europa-Termin Juni		
➤ Konkurrenzloses Gameplay ➤ Motivierender Quest-Modus ➤ Sehr gute, flimmerfreie Grafik ➡ Nur zwei neue Kämpfer			
MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	93%	EINZEL
86%	80%		90%
„Aufgebohrte Grafik, makellostes Gameplay, ein motivierender Einzelspieler-Modus – was will man mehr?“			

HARDWARE



RAFFINIERT „Select“ und „Start“ befinden sich in einem Schalter.



KOMPATIBEL Per Controller-Kabel passt die P99 auch an die PSone.



DIE KANN ALLES Die P99 unterstützt auch Guncon 1 und 2.

Walther P99

Lightgun Damit schießen Sie so präzise wie James Bond.

Unter der Marke 4Gamers bringt Bigben Interactive die authentisch gestaltete Walther P99 auf den Markt. Bei diesem schwarzen Gerät handelt es sich allerdings nicht um eine reguläre Lightgun, sondern um eine Nachbildung des 9mm-Kalibers. Für alle Filmfans: Diese Waffe trägt James Bond übrigens schon seit den letzten drei 007-Filmen bei sich. Bigbens Version ist verkabelt und besitzt viele Einstellungsmöglichkeiten wie Autofire und Autoreload. Über einen Schalter ist sie auch kompatibel zu Guncon1 und Guncon2. Eine besonders interessante Eigenschaft ist allerdings der weiße Punkt. Was sich im ersten Moment anhört wie ein neuer Name für Plastikrecycling, erweist sich im Shooter-Alltag mit Spielen wie *Resident Evil: Dead Aim*, *Time Crisis 2*, *Vampire Night* oder auch *Police 24/7* als besonders praktisch. Die Konsolenwaffe erzeugt nämlich über einen technischen Trick genau an der Bild-

schirmstelle, auf die Sie gerade zielen, einen weißen Punkt. Diese Lösung ist nicht nur eleganter und präziser als billige Rotlicht-Pointer, sondern zeigt Ihnen auch ohne Umwege, ob Sie Ihr Ziel treffen, wenn Sie nun abdrücken. Sie verbrauchen also viel weniger Munition und weniger Zeit, da Sie Ihre Ziele leichter treffen. Sobald Sie die P99 bewegen, zieht der weiße Punkt übrigens mit einer minimalen Verzögerung mit.

ANSCHLUSS- UND RÜTTELFREUDIG

Über ein knapp zwei Meter langes Kabel und zwei Anschlüsse (USB und Controller-Port) wird die handliche Replik angeschlossen. Das garantiert die Kompatibilität zur PlayStation 1/PSone und damit natürlich auch zu nicht mehr erhältlichen Lightgun-Klassikern wie *Point Blank* oder *Time Crisis: Project Titan*. Der Nachladeknopf befindet sich unterhalb der – übrigens ange-

nehm geriffelten – Griff-Fläche; genau dort, wo sich regulär die Patronenmagazine befinden. Im Praxistest hat sich die P99 auch auf die weiteste Entfernung (circa 1,5 Meter) als sehr präzise erwiesen – nicht zuletzt dank des eingebauten Punkt-Features. Hier stimmt die Verarbeitung und ebenso die Qualität – der selbstsichere Preis von rund 45 Euro ist durch die Walther-Lizenz zwar hoch, aber durchaus gerechtfertigt. (bh)

INFO LIGHTGUN-SPIELE

Was soll ich denn damit?

Spiele natürlich – und wir wissen auch was! Hier die Liste aktueller Lightgun-Spiele:

Name	Test in Ausgabe	Wertung:
Resident Evil: Dead Aim	Noch nicht erschienen	–
Time Crisis 2	12/01	83%
Vampire Night	05/02	83%
Police 24/7	05/02	72%
Endgame	08/02	70%
Gunfighter 2 – Revenge of ...	05/03	56%
Ninja Assault	11/02	54%
Dino Stalker	09/02	68%

TEST WALTHER P99

Typ:	Lightgun
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de

Preis Ca. € 45,-	Preis-Leistung Befriedigend
---------------------	--------------------------------

- Griffiges Original-Design
- Zielhilfe: Weißer Punkt
- Digitales Steuerkreuz für Menüs
- Integrierter Rumble-Motor

GESAMTWERTUNG

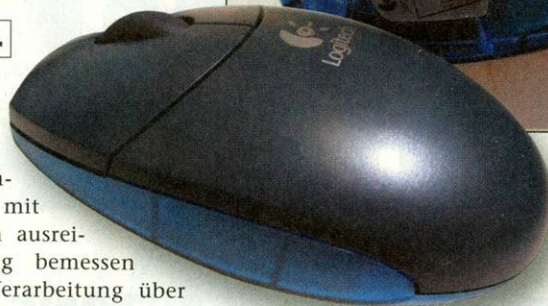
AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN	LEISTUNG	
83%	88%	92%	90%

Optical Mouse

Maus Kleiner optischer Kabelnager für die PS2.

Eins steht fest: Ego-Shooter und Strategiespiele spielt man am besten mit einer Maus. Aus diesem Grund bringen die Schweizer Zubehör-Spezialisten von Logitech endlich einen Kabelnager in den Handel, der mit einem sehr präzisen optischen Sensor funktioniert. Der Vorteil der kugellosen Technik: Sie können sogar auf Ihrem Teppich oder Tisch spielen, ohne eine Mausunterlage verwenden zu müssen. Außerdem besitzt die Maus mit Ausnahme des Mausekzes keine beweglichen Teile und arbeitet deshalb fast verschleißfrei. Das

Kabel der kleinen Drei-Tasten-Maus ist mit 2,5 Metern ausreichend lang bemessen und die Verarbeitung über jeden Zweifel erhaben. Einen Vorteil birgt vor allem das Design, denn es ist für Linkshänder und Rechtshänder ausgelegt. Im Praxistest mit den beiden Spielen *Half-Life* (dt.) und *Red Faction 2* schlägt sich die Optical Mouse ganz gut – glücklicherweise lässt sich zum Beispiel in *Red Faction 2* die Sensibilität der Maus im Spiel-



MINI Die kleine Maus erweist sich nicht nur in Ego-Shootern, sondern auch in Strategiespielen wie *Age of Empires 2* als nützlich.

menü einstellen. Was bleibt, ist der Eindruck einer sehr robusten und präzisen USB-Maus, die Sie übrigens auch an jedem PC betreiben können. (bh)

ALLROUNDTALENT Der Sensor funktioniert auch auf rauen Oberflächen wie Teppich.

TEST OPTICAL MOUSE

Typ:	Maus
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670
Internet:	www.logitech.de
Preis Ca. € 30,-	Preis-Leistung Gut
✓ Verschleißfreier optischer Sensor ✓ Universelles Design ✓ Langes Kabel (2,5 Meter) ✓ Auch für den PC verwendbar	
GESAMTWERTUNG AUSSTATTUNG EIGENSCHAFTEN LEISTUNG 81% 88% 91% 87%	

Mega Memory 16

Memory Card Packprogramm für Spielstände.



NÜTZLICH Datels „Memory Manager“ packt und archiviert Ihre Spielstände.

Für knapp 30 Euro erhalten Sie nicht nur eine 16-MByte-Speicherkarte, sondern auch eine sehr interessante CD. Auf der befindet sich Datels Mega-Memory-2.0-Software. Mit diesem Speichermanager können Sie Spielstände von Memory Cards kopieren, verschieben, packen, entpacken und natürlich auch löschen – und sogar auf USB-Zip-Drive von Iomega sichern! Sie brauchen also alte Spielstände nicht mehr zu löschen, sondern packen sie einfach oder sichern sie per USB auf eine ZIP-Disk. Gepackte Spielstände können Spiele nicht lesen, dafür können Sie sie aber jederzeit per Software wieder entpacken. Einen einzigen Haken hat die Sache aber: Vor

jedem Spiel müssen Sie die beigelegte CD starten, sonst tut sich nichts. Das ist etwas umständlich, wer aber viel spielt und etwas Geld bei Speicherkarten sparen will, für den lohnt sich das Paket allemal. Die Software funktioniert nämlich auch auf allen anderen Speicherkarten. (bh)

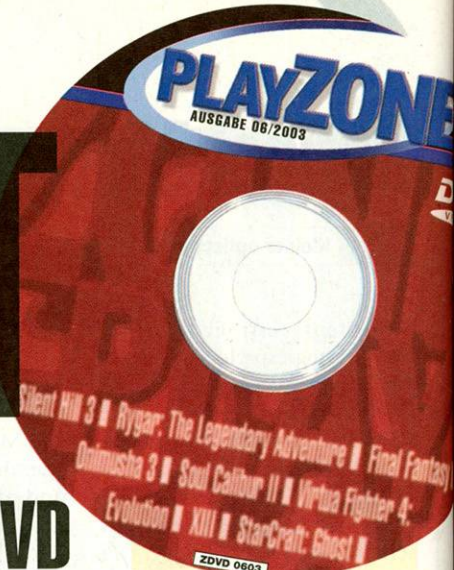
TEST MEGA MEMORY 16

Typ:	Memory Card
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis Ca. € 30,-	Preis-Leistung Gut
✓ Integrierte Spielstand-Verwaltung ✓ Arbeitet mit allen Memory Cards ✓ Unterstützt Iomegas ZIP-Drives ✗ CD muss stets geladen werden	
GESAMTWERTUNG AUSSTATTUNG EIGENSCHAFTEN LEISTUNG 79% 84% 88% 89%	

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	PLAYZONE-Wertung
Controller:			
DualShock-2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
2002 FIFA World Cup U-Pad	Thrustmaster	Ca. € 25,-	86%
PX 3500	Saitek	Ca. € 13,-	84%
Lenkräder:			
Fanatec Speedster 3	Bigben/Endor	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Sony/Endor	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
Force-Feedback-Lenkräder:			
GT Force	Sony/Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
Topdrive Force	Logic 3	Ca. € 90,-	74%
Fernbedienungen:			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	–
DVD-Remote-Control	Thrustmaster	Ca. € 15,-	–
Sonstige Controller:			
Shadowblade Arcade Stick	InterAct	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Bigben/Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Ca. € 50,-	88%
Dance Mat	Logic 3	Ca. € 35,-	84%
Memory Cards:			
Memory Card	Sony	Ca. € 45,-	–
Memory Card	Madcatz	Ca. € 40,-	–
Soundsysteme:			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
Schummelmodule:			
Action Replay V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–

X-PORT



SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-PORT V2 und unsere neue DVD.

Das X-PORT V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Sie besitzen kein X-PORT V2? Dann blättern Sie schnell weiter auf Seite 50 und stauben Sie eins als Abo-Prämie ab. Um Ihnen den Einstieg in den re-gen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir

für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Save Games auf Ihre Memory Card zu übertragen.

DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks ein-

gesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der PS2 gesteckt werden, das andere Ende bringen Sie am USB-Port Ihres PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen.

AUF DER PLAYZONE-DVD

Damit sich der kleine Aufwand auch richtig lohnt, haben wir diesen Monat für Sie ein paar Schmankerl auf die DVD gepresst:

Splinter Cell: Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unser Spielstand schaltet sämtliche Levels frei.



Tenchu – Wrath of Heaven: Alle Charaktere, alle Layouts, alle Missionen und noch viel mehr schaltet dieser Spielstand frei.



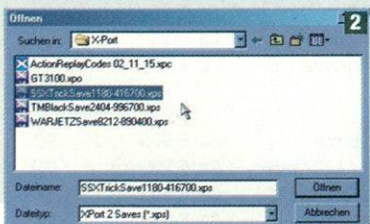
The Getaway: Wer endlich frei durch ganz London fahren will, der ist mit diesem Spielstand richtig gut beraten.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Speilestände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



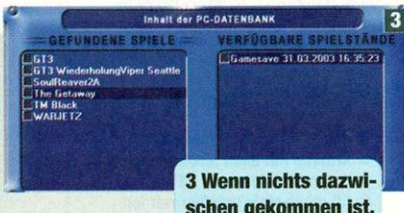
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



3 Wenn nichts dazwischen gekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
007 Nightfire	Alle Levels
Aggressive Inline	Alle Levels, alle Fahrer
Dead or Alive 2	Alle Kostüme
Ghost Recon	Alle Levels, alle Extras
Gran Turismo 3: A-Spec	100% komplett, ein Haufen Kohle und Fahrzeuge
Gran Turismo 3: A-Spec	Replay
Soul Reaver 2	Alle Extras
Stuntman	Alle Filme komplett
Twisted Metal: Black	Alle Wagen, alle Levels
Wipeout Fusion	100% komplett

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 3,99
MIT DVD

MAI 2003
WIDESCREEN
LAUFZEIT 84 MINUTEN

Video-Beiträge:
Femme Fatale, XXX,
Elefantenherr, X-Men
Monster's Ball u. v. m.

Exklusiv-Interview
ROWAN ATKINSON
+ 15 neue Kinofilme

30
KINOFILME
IM TEST
z. B. Johnny
English
mit Rowan Atkinson

50
DVDs IM TEST
z. B. XXX - Triple X
mit Vin Diesel

NÄCHSTE RUNDE IM SUPERHELDENKINO

X-MEN 2

HINTERGRUNDBERICHT UND INTERVIEW

ÜBER 40 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN + TV-HIGHLIGHTS

 Oscars 2003 Hintergrundbericht und Insider-Informationen zu den Academy Awards	 Monster's Ball Halle Berry's bewegendes Oscar-Drama im großen WIDESCREEN-DVD-Test	 Boxensysteme Fünf 5.1-Lautsprecher- Sets für krachenden Filmspaß zu Hause
--	---	---

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

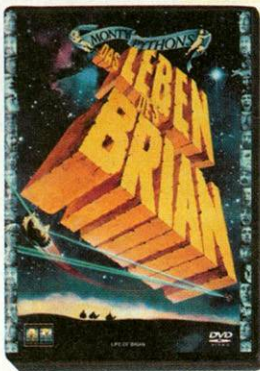
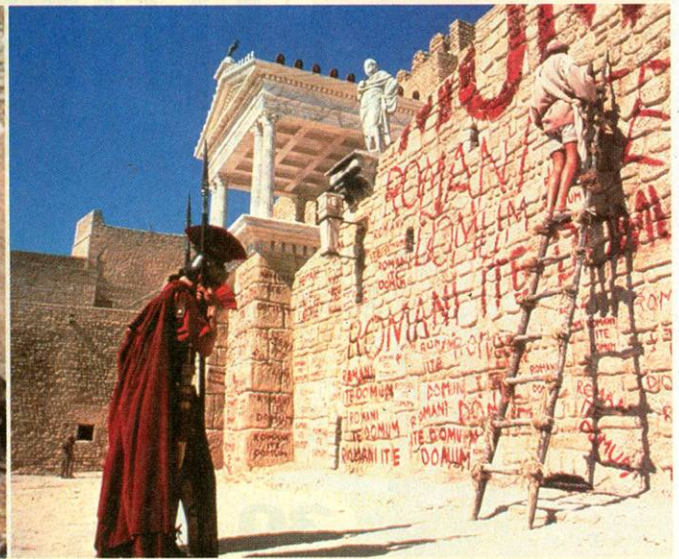
€ 3,99 05/03

1960 7210 5900

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



Monty Python – Das Leben des Brian

Always look on the
bright side of life –
Die **skurrile Jesus-
Story** erscheint
endlich auf DVD!

ORIGINALTITEL
Monty Python's Life of Brian

LAUFZEIT
90 Minuten

TERMIN
8. Mai

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Graham Chapman, John Cleese,
Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones

FAZIT: „Schamlos und
unheimlich witzig – eine der
besten Komödien aller Zeiten
auf einer leider recht dürftig
ausgestatteten DVD.“

AUSSTATTUNG
Deutsch/Englisch (DD 5.1),
16:9-Format, Trailer,
Dokumentation



Von Beginn an stand das Leben des Brian unter einem besonderen Stern. Der Knabe wird nämlich zur selben Zeit in Judäa geboren wie Jesus Christus. Er wird anfangs von den drei Weisen gar fälschlicherweise für den Messias gehalten. Gelangweilt vom Alltagsstrott hat er es aber auch als Erwachsener nicht leicht. Selbst tägliche Steinigungen, Jesus-Predigten und Kolloseumsbesuche nerven ihn. Seine Probleme beginnen aber erst richtig, als er sich wegen der Feministin Judith einer Revoluzzertruppe anschließt. Die Volksfront von Judäa (VVJ), eine von vielen Gruppierungen, die gegen Römer kämpfen, plant nämlich

einen ganz großen Coup: Sie wollen die Frau von Pontius Pilatus kidnappen. Bevor Brian jedoch als vollwertiges Mitglied akzeptiert wird, muss er eine Aufnahmeprüfung bestehen: Er soll die komplette Palastmauer mit antirömischen Graffiti vollschmieren, was ihm letztlich auch gelingt. Als sich die VVJ in der nächsten Nacht aufmacht, die Entführung durchzuführen, wird Brian prompt geschnappt. Nach einer Audienz bei Pontius Pilatus gelingt ihm die Flucht. Durch ein paar (un-)glückliche Fügungen scharf Brian schließlich eine ganz Reihe von Menschen um sich, die der festen Überzeugung sind, er wäre der wahre Messias. Als der angeb-

liche Heiland das zweite Mal festgenommen wird, scheint es, dass seine Kreuzigung nicht mehr abzuwenden ist ...

Das Leben des Brian ist der wohl bekannteste und auch beste Film der englischen Komikertruppe. Anders als bei vielen Komödien steht die deutsche Synchronisation dem exzellenten englischen Original in nichts nach. Vor allem die unglaublich lockere Art, mit der die Monty-Python-Jungs dieses heikle, christliche Thema anpacken, ist einfach genial. Nicht ganz so genial ist leider der Umfang der DVD-Ausstattung. Lediglich ein paar Trailer und eine Filmdokumentation über das Monty-Python-Team sind auf dem Silberling zu finden. (wf)

Band of Brothers (Metall-Boxset)



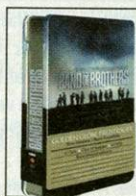
ORIGINALTITEL
Band of Brothers – Tin Box Set

LAUFZEIT
Ca. 782 Minuten

TERMIN
8. Mai

FSK
Ab 16 Jahre

DARSTELLER
Damian Lewis, Donnie Wahlberg, Ron Livingston



Nach einer harten Ausbildung müssen sich die Soldaten eines Fallschirmspringer-Regiments der US-Armee am berühmten D-Day in der Normandie behaupten. Diese aufwendige, zehnteilige US-Mini-Serie erzählt die Geschichte der Soldaten bis zum Kriegsende 1945 und darüber hinaus.

FAZIT: „Hervorragend inszeniertes Kriegsspektakel mit Actionsequenzen auf *Soldat James Ryan*-Niveau.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 6 DVDs, 16:9-Format, Fotogalerie, Dokumentationen, DVD-ROM-Special u. v. m.

X-Men 1.5



ORIGINALTITEL
X-Men 1.5

LAUFZEIT
100 Minuten

TERMIN
Erhältlich

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Patrick Stewart, Famke Janssen, Hugh Jackman



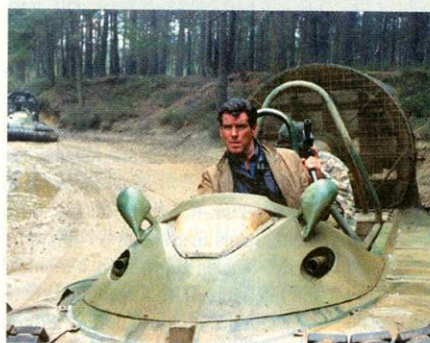
Die Mutanten sind unter uns! Während einige von Ihnen versuchen, die Menschheit zu vernichten, stellen sich die X-Men unter Führung von Superhirn Charles Xavier auf die Seite der Menschen. Ein erbitterter und gnadenloser Kampf zwischen Superhelden und Superschurken entbrennt.

FAZIT: „Dank des umfangreichen Bonusmaterials ein optimaler Appetitanreger für den X-Men-2-Kinofilm.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DTS/DD 5.1)/Englisch (DTS/DD 5.1), 2 DVDs, 16:9-Format, Deleted Scenes, Dokumentation, Filmografien, Featurettes, Trailer

Stirb an einem anderen Tag



ORIGINALTITEL
Die Another Day

LAUFZEIT
Ca. 127 Minuten

TERMIN
8. Mai

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Pierce Brosnan, Halle Berry, Judi Dench, Toby Stephens



Im Auftrag Ihrer Majestät jettet Doppelnull-Geheimagent James Bond über den Globus, um den größtenwahnhaften Schurken Gustav Graves und seine Schergen davon abzuhalten, die Welt in einen verheerenden Krieg zu stürzen. Im Eispalast des Verbrechers kommt es zum finalen Showdown.

FAZIT: „Typisch Bond: coole Locations, fetzige Action, genial-verrückte Stunts und schöne Frauen en masse.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD EX/DTS-ES)/Englisch (DD EX), 2 DVDs, 16:9-Format, Interviews, Kommentare, Featurettes, Making-of

One Hour Photo



ORIGINALTITEL
One Hour Photo

LAUFZEIT
Ca. 92 Minuten

TERMIN
Erhältlich

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Robin Williams, Connie Nielsen, Michael Vartan



Der psychisch gestörte Sy Parrish, Leiter der Fotoabteilung in einem Supermarkt, ist besessen vom perfekten Familienleben der Yorkins. Seit Jahren schon macht er Abzüge von deren privaten Fotos. Als die Yorkins-Familienidylle durch einen Seitensprung gefährdet ist, greift Sy zu drastischen Mitteln.

FAZIT: „Spannendes Psychodrama, bei dem vor allem der hervorragend spielende Robin Williams brilliert.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Kommentare, Featurette, Making-of u. v. m.

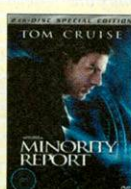
DVD-CHARTS Powered by WIDESCREEN

Platz 1:
Black Hawk Down S.E.



1
STUDIO:
Universal

Platz 2:
Minority Report



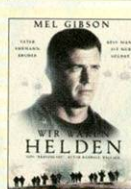
2
STUDIO:
20th Century Fox

Platz 3:
Resident Evil – Special Edition



3
STUDIO:
Buena Vista

Platz 4:
Wir waren Helden



4
STUDIO:
Concorde

Platz 5:
Road to Perdition



5
STUDIO:
Warner

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: pszone@computec.de

HORRORSPIELE

Ich habe folgende Frage an euch: Kann man das Spiel *Resident Evil Online* auch auf der PlayStation 2 spielen? Wird das Spiel *Resident Evil Zero*, das zurzeit nur auf dem GameCube erhältlich ist, auch in nächster Zeit auf die PS2 umgesetzt? Würde mich sehr darüber freuen. Noch was zu *Fear Effect*: Wenn das neue Spiel von *Fear Effect: Inferno* auch so schwierige Rätsel hat wie *Fear Effect*

KÖPFCHEN
Manchen Lesern sind die Rätsel in *Fear Effect* zu schwer.



2, dann lasse ich die Finger von diesem Game. Schade zwar, aber das Elektro-Rätsel hat mich damals wirklich geschafft. Die Rätsel könnten teilweise wirklich ein bisschen einfacher sein.

PLAYZONE: Also *Resident Evil* scheint ja die Spieler ziemlich zu beschäftigen, aber auch zu verwirren. *Resident Evil Online* wird gerade für die PlayStation 2 entwickelt. Wenn die Konsole dann onlinefähig ist, wirst du also auch im Netz Raccoon City erforschen können. *Resident Evil Zero* dagegen wurde exklusiv für den GameCube entwickelt. Im Moment sieht es auch nicht danach aus, als würde sich das in nächster Zeit ändern. Wenn du keinen GameCube hast, wirst du also wohl leider auf dieses Spiel verzichten müssen. Bei *Fear Effect 2* waren die Rätsel mit Sicherheit ziemlich schwer, aber gerade das macht unserer Meinung nach das Spiel aus. Wenn dir die Aufgaben zu schwierig sind, ist das Spiel wahrscheinlich tatsächlich nichts für dich. Aber ist es nicht wahnsinnig befriedigend, wenn man ein furchtbar komplexes Rätsel nach langem Nachdenken endlich gelöst hat?

Noch was zu eurem Heft: Könntet ihr nicht alle bisherigen PS2-Spiele auflisten, versehen mit Wertungen? Da kann man sich gleich ein Bild machen von dem Spiel, das man gerne kaufen würde.

PETER LORENZ, SCHLIEREN
(SCHWEIZ)

PLAYZONE: Das würde dann doch etwas zu viel Platz einnehmen, wenn wir in jedem Heft alle bisherigen Wertungen auflisten würden. In unserem Spiele-Lexikon findest du immerhin die besten und schlechtesten Genre-Vertreter und das nimmt ja schon vier Seiten ein. Wir denken aber, dass es als Entscheidungshilfe beim Einkaufen durchaus geeignet ist.

GEWINNEN PER MAIL

Mal 'ne ganz einfache Frage. Warum kann man die Antworten der Gewinnspiele eigentlich nicht direkt zu euch per E-Mail schicken? Das wäre doch viel einfacher und ginge dann ja auch schneller!

DANIEL ERNST

PLAYZONE: Mal 'ne ganz einfache Gegenfrage: Wäre es nicht noch einfacher und schneller, an den Gewinnspielen per SMS teilzunehmen? Ja? Gut, denn das ist jetzt möglich!

I-LINK

Ich lese eure Zeitschrift seit über einem halben Jahr und bin weitestgehend zufrieden mit den Tests, den DVDs, den Rubriken etc. Eine Frage habe ich jedoch an euch: Wann wird ausführlich im Hardware-Teil über die Funktionen und Anwendungsweisen eines i-Link-Kabels, welches dazu dient, Spiele übers Internet zu „Netzwerk“-Spielen zu machen, berichtet? Ich bin nämlich im Augenblick ziemlich verwirrt, was die Anschaffung eines solchen Hardware-Teils für die PS2 angeht. Immer werde ich von Verkäufern darüber informiert, dass dieses i-Link-Kabel noch gar nicht angeboten werde. Was ist aber mit Spielen wie *Tony Hawk's Pro Skater 3* und 4 oder auch *Resident Evil Online*, die ja auch über eine Internet-Funktion verfügen? Daher meine Frage an euch, da ihr euch ja mit so was auskennt: Wo ist das i-Link-Kabel zu bekommen? Und bei welchen Spielen wird eurer Meinung nach das i-Link-Kabel ein revolutionäres und vor allem sinnvolles Zubehör sein?

PLAYZONE: Du verwechselst da vermutlich das i-Link-Kabel mit dem Online-Zugang. Das Kabel ist nur dazu da, in Verbindung mit einem entsprechenden Verteiler zwei oder mehr Konsolen im selben Raum miteinander zu vernetzen. Dieses Feature haben die Entwickler selten eingebaut, *Gran Turismo 3: A-spec* war zum Beispiel eine rühmliche Ausnahme. Trotzdem sind deine Verkäufer schlecht informiert, das Kabel sollte eigentlich überall erhältlich sein. Der Online-Zugang dage-

gen vernetzt mehrere Konsolen überall auf der Welt. Was wir davon halten und wann es in Deutschland losgeht, erfährt du im nächsten Heft, da haben wir eine große Online-Reportage drin.

Und eine klitzekleine Frage zum Abschluss: Wird bei einem Mini-Abo neben PLAYZONE und Sonderheft auch die DVD-Box mitgeliefert oder gilt das nur bei einem Jahresabo oder bei einer Aboverlängerung?

LARS SCHMITZ, BERGISCH GLADBACH

PLAYZONE: Bei den Abos gibt es keine Zweiklassengesellschaft. Egal ob du ein Mini- oder Jahresabo abschließt, die DVD-Box wird dir immer mitgeliefert.

SYNCHRONISATION

Es nervt mich schon lange, dass kommende Riesenspiele wie zum Beispiel *Metal Gear Solid: Substance*, *Silent Hill 3* und *Devil May Cry 2* nicht deutsch synchronisiert werden. Bei manchen dieser Riesenspiele werden nicht einmal die Menüs und Anzeigen ins Deutsche übersetzt, ich denke dabei vor allem an die kommenden Sporttitel von Sega (*NHL 2K3*, *NBA 2K3*, *NFL 2K3*)! Das ist nicht nur bei kommenden Riesenspielen so, sondern war auch bei vergangenen Titeln so (z. B. *MGS 2*, *TimeSplitters 2* und *Grand Theft Auto 3*). Besonders bei Spielen wie *MGS 2* oder *GTA 3* hat mich das sehr gestört, da meine Englischkenntnisse nicht über jeden Zweifel erhaben sind! Man konnte sich zum Beispiel nie richtig die toll gemachten Zwischensequenzen anschauen, weil man viel zu sehr damit beschäftigt war, sich auf die Untertitel zu konzentrieren. Es fällt auf, dass vor allem Games, die ein bisschen mehr Arbeit zur Synchronisa-

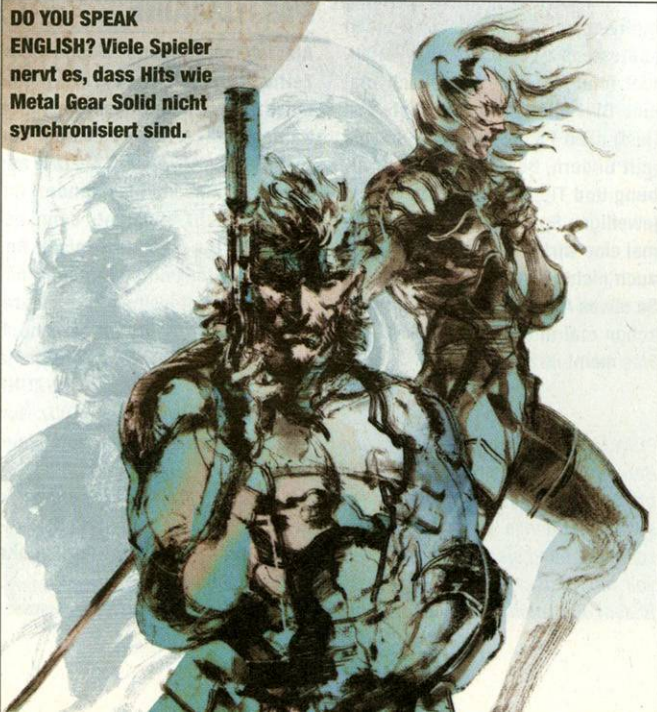
tion benötigen, nicht übersetzt werden (*MGS 2* und auch *Substance*, *GTA 3*). Sicherlich ist es teuer, wenn man ein Game mit so vielen verschiedenen Stimmen übersetzt, aber viele Spiele haben gezeigt, dass das trotzdem geht (siehe *MGS 1*, *The Getaway*, *Driver 1 und 2*, *Hitman 2*, *Medal of Honor: Frontline*). Also warum nicht immer so?

PLAYZONE: Das hat mehrere Gründe, finanzielle ebenso wie künstlerische. Eine gute Synchronisation ist nicht billig, deswegen übernehmen viele Entwickler lieber die originale Sprachausgabe, die häufig ja schon aufwendig produziert und wirklich gut ist. Sei übrigens froh, dass du nicht in den Niederlanden oder Skandinavien lebst. Dort werden nämlich nicht nur Spiele grundsätzlich nicht synchronisiert, auch im Fernsehen laufen alle ausländischen Serien oder Filme immer im Original mit Untertiteln. Die Einheimischen dort sind übrigens der Meinung, dass ihre Durchschnittsbevölkerung gerade deswegen viel besser Englisch spricht als zum Beispiel die Deutschen oder Franzosen, die ja immer alles synchronisieren.

In eurem Magazin war einmal ein Interview mit den *Pro Evolution Soccer*-Machern drin. Da hieß es, dass es in *PES 3* eine neue Grafiktechnologie geben würde und somit die Grafik um einiges besser werden würde. Doch als ich die *PLAYZONE*-DVD 04/2003 geschaut habe, habe ich den Bericht zu *Winning Eleven 6 Final Evolution* gesehen. Da dieses Spiel laut DVD-Sprecherin die Vorlage für *PES 3* sein soll, bin ich doch sehr erschrocken, weil die Grafik genau gleich aussah wie die von *PES 2*, also nichts von neuer Technologie.

CLAUDIO COLA, SCHWEIZ

DO YOU SPEAK ENGLISH? Viele Spieler nervt es, dass Hits wie *Metal Gear Solid* nicht synchronisiert sind.



INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

PLAYZONE OKAYSOFT 12 Jahre

ACHTUNG! NEUE INTERNETADRESSE:
www.play-zone.de

PLAYZONE IM INTERNET!
Auf unserer Homepage www.play-zone.de finden Sie aktuelle Spiele-Tests und Anzeigen über neue und alte Spiele. Wir haben auch eine große Datenbank mit allen Spielen, die wir bisher getestet haben. Sie erhalten nicht nur eine große Menge an Informationen, sondern können auch die Mitarbeiter von PLAYZONE kontaktieren. Das ist das Forum von PLAYZONE. Hier können Sie sich mit anderen Spielern austauschen, Ihre Meinungen äußern und sich Hilfe holen. Sie werden nicht nur schnell Antworten erhalten, sondern auch oft sehr schnelle Antworten auf Ihre Fragen. - schreibe Sie doch einfach mal vor!

Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

Macht *True Crime: Streets of L.A.* *The Getaway* Konkurrenz?

Als ich mir eben die DVD der neuen *PLAYZONE*-Ausgabe ansah, haben es mir Games wie *Enter the Matrix* usw. angetan, aber am meisten hat mich wohl *True Crime* begeistert! Ich finde, es ist eine wirklich ernst zu nehmende Konkurrenz für Sony und Rockstar Games. Es sieht aus wie eine Mischung aus aufgemotzten Baller-einlagen, wie man sie aus *The Getaway* kennt, und einer Hand voll Action in den Rennspielabschnitten aus *Grand Theft Auto*. Mich hat es echt begeistert! Eine echte Alternative im Action-Genre; ich bin auf die fertige Version gespannt!

Spookyghostface

Also ich hab die neue *PLAYZONE* leider noch nicht. Aber ich habe mir schon die neusten Videos aus dem Internet reingezogen. Scheint ein echt geiles Game zu werden. Als man die ersten Screens und Videos davon sah, dachte man noch, das Game wird nur eine schlechte Kopie. Aber anscheinend könnten wir eines Besseren belehrt werden.

GODofGAMES

Welche Spiele würden Sie gerne als Film sehen?

Auf jeden Fall *Metal Gear Solid*! Solid Snake sollte meiner Meinung nach von Hugh Jackman dargestellt werden. Warum die nicht auf die Idee kommen, das zu verfilmen, versteh ich nicht. Und *Devil May Cry*! Dante wäre eine perfekte Konkurrenz für Blade. Ist doch so! Und ich finde, Dante sollte von einem No-Name-Schauspieler gespielt werden.

DarKan

An sich würde ich mir ja nichts mehr wünschen als einen *MGS*-Film, habe aber etwas Angst, dass der Film schlecht werden und so das geniale Spiel ins falsche Licht gerückt werden könnte. Aber wenn sich da jemand dransetzt, der richtig Ahnung von Actionfilmen hat und schon geile gedreht hat, dann nur zu!

Snake_is_God

Also macht denn eine Verfilmung von *MGS* wirklich Sinn? Das Spiel *MGS* an und für sich ist doch bereits ein Film. Weshalb ja auch einige Leute gejammert haben, das Spiel wäre zu wenig „spielbar“ zwischen den ganzen Story-Elementen. Für mich würde eine Verfilmung daher eher weniger Sinn machen.

Belphegor666

Das geilste wäre *Silent Hill*! Den Film sollte dann David Lynch machen!

GODofGAMES

David Lynch für „*Silent Hill The Movie*“? Nee, echt nicht, ich hab ja das Spiel schon nicht verstanden. Ich will *Red Faction 2* verfilmt kriegen mit Bruce Willis als abgehalftertem Minenarbeiter! Aber wetten, dann kriegt Michael Bay den Part als Regisseur, verpflichtet seinen Busenfreund Ben Affleck für die Hauptrolle und alles, was herauskommt, wird eine 1a-USA-Kolonial-Propaganda sein.

silentmatthi

LESERBRIEFE

PLAYZONE Gute Beobachtungsgabe! Tatsächlich beruht Winning Eleven 6 Final Evolution noch auf der alten Engine. Leider hast du aber unsere DVD-Sprecherin missverstanden. Die sagt nichts davon, dass Winning Eleven 6 die Vorlage von PES 3 sei. Dieses Spiel soll dann wirklich mit der neuen Technologie ausgestattet sein. Also, keine Angst, es wird sich noch etwas tun. Und eine der besten Fußballsimulationen wird noch besser.

BARBARIAN

Ein Thema beschäftigt mich schon seit Monaten in der PS2-Welt! Voriges Jahr kam der Test von *Barbarian* ins Heft 07/2002. Diesen hab ich mir dreimal durchgelesen und das Video mindestens fünfmal angeschaut. Ich war einfach begeistert von dem Spiel. Ich wurde von Tag zu Tag ungeduldiger, bis es feststand: *Barbarian* erscheint nicht in Deutschland

bzw. Europa, Deutschland jedenfalls nicht! Ich wollte es mir dann importieren lassen, bis mir einfiel, dass ich ja dafür eine amerikanische PS2 brauche. Also versuchte ich das Ganze zu vergessen. Bis ich in der Ausgabe 03/2003 las: „Erscheinungstermin *Barbarian* 31. Januar“ Ich war geschockt und überaus froh, das geile Game doch noch spielen zu können! Doch ich habe es noch nirgends gesehen und einen Test oder Ähnliches auch nicht. Nun frage ich euch, was ist damit? Ist das ein schlimmer Druckfehler? Habt ihr euch verguckt? Kam das wirklich am 31. Januar, ist aber an mir vorbeigezogen? Ich muss dieses Spiel haben, koste es, was es wolle. Aus Deutschland sollte es aber schon sein.

PETER NASTKE

PLAYZONE: Die unendliche Geschichte geht weiter. Nachdem wir vor fast einem Jahr in Heft 07/2002 *Barbarian* getestet und für einen Juni-Release angekündigt hatten, verschob sich der Termin immer weiter nach hinten. In Ausgabe 03/2003 war unser letzter Stand dann, dass es am 31. Januar erscheinen sollte. Jetzt erklärt uns André Hütten, Senior Brand Manager bei Virgin Interactive Deutschland, dass es sich wegen rechtlicher Probleme auf den Juni verschoben hat. Du wirst dich also noch ein wenig gedulden müssen, wenn es sich nicht doch wieder verschiebt.

DEMO-DVD

Zuerst einmal ein Lob für euer Magazin. Die Tests sind sehr informativ, weiter so! Jetzt aber zu meiner Kritik der Demo-DVD. Sie ist zwar eine lustige Beigabe, auf die ich aber auch verzichten könnte. Weil die Demos nicht allzu lange motivieren, landet die DVD nach spätestens zwei Wochen im Abfall. Viel interessanter wäre doch mal eine DVD mit sämtlichen Tests von (fast) allen PSOne- und PS2-Spielen (mit Bildern, Bewertung, Beschreibung und Tipps und Cheats zu den jeweiligen Spielen)! Das wäre doch mal eine wirklich nützliche DVD, die auch nicht im Abfall landen würde. So etwas Ähnliches gab es übrigens schon mal in der Ausgabe 4/2000. Was meint ihr?

GREGOR SCHMELCHER

PLAYZONE: Dein Wunsch ist uns Befehl! Sofort als wir deinen Leserbrief erhalten haben, haben wir die sinnlosen Demos von der DVD geschmissen und sie stattdessen randvoll mit Tests von PS2-Spielen mit Bildern, Bewertung, Beschreibung und

Tipps und Cheats gepackt. Sämtliche PSOne- und PS2-Titel passen leider nicht auf den Datenträger, aber wenigstens die Tests, News und Vorschauen dieses Monats haben wir draufzwängen können. Aber mal im Ernst: Kann es sein, dass du diesen Leserbrief eigentlich an eins unserer Konkurrenzmagazine schicken wolltest? Unsere DVD hatte seit dem erstmaligen Erscheinen in *PLAYZONE* 1/2001 noch nie Demo-Versionen drauf, sondern immer nur Tests, Vorschauen, News und andere interessante Berichte.

KOMPLETTLÖSUNGEN

Ich habe mir in der neuesten Ausgabe den Bericht von *Devil May Cry 2* durchgelesen. Viel Gutes habt ihr über dieses Spiel nicht berichtet und doch finde ich am Ende eine Komplettlösung. Wenn euch das Spiel nicht so zusagt, warum nehmt ihr dann eine Komplettlösung von mehreren Seiten Umfang ins Heft, wenn ihr diesen Platz besser nutzen könntet? Nach welchen Kriterien werden die Komplettlösungen für die einzelnen Hefte ausgewählt?

GREGOR BECK

PLAYZONE: Nun, wie immer spielen da mehrere Faktoren mit rein. Zuerst einmal sollte eine Komplettlösung ja sinnvoll sein. Das heißt, ein allzu einfaches Spiel wird es wohl nicht in diese Rubrik schaffen. Und zweitens ist natürlich das Leserinteresse wichtig. Bei *Devil May Cry 2* waren wir uns ziemlich sicher, dass das Spiel ein Publikumserfolg wird, egal was die Kritiker sagen. Deswegen gingen wir davon aus, dass genügend Leser an einer umfassenden Komplettlösung interessiert sein würden.

MULTITASKING

Als ich vergangene Woche beim Zeitschriftenhändler ein neues Magazin aus dem Hause Computec kaufen wollte, fielen mir auch die zwei Hefte *X-ZONE* und *N-ZONE* aus eurem Haus in die Hände. Ich staunte nicht schlecht, denn bei beiden Mags ist Hans Ippisch Redaktionsleiter und es arbeiten teilweise sogar dieselben Redakteure. Bei der *N-ZONE* bin ich aber noch mehr erschrocken, denn die sieht ja fast genauso wie die *PLAYZONE* aus, nur dünner und ohne DVD. Nun frag ich mich natürlich, wie Hans Ippisch und Co. das zeitlich schaffen. Haben die drei Hefte dieselbe Redaktion oder arbeiten die Redakteure immer nur circa eine Woche in einer Redaktion?

DAVID MARIK, WERMSDORF

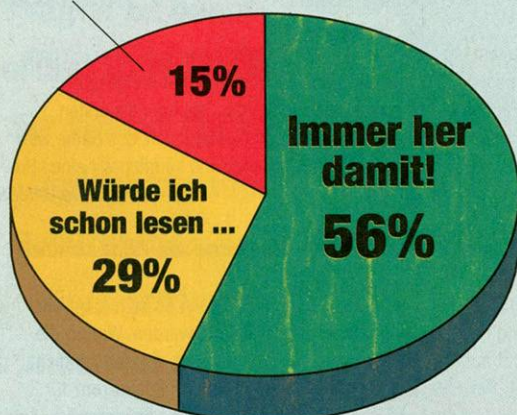
INFO UMFRAGE/POLLS

Umfrage online: Polls

Die folgenden Polls haben wir vor kurzem auf www.play-zone.de gestartet. Hier können Sie regelmäßig nachlesen, welche Ergebnisse bei unseren Polls herausgekommen sind:

Wie fänden Sie Import-Tests ausgewählter Top-Titel?

Braucht kein Mensch!



INFO DVD-COVER

DVD-Cover ganz einfach zum Download!

Bauen Sie sich Ihre *PLAYZONE*-DVD-Box doch ganz einfach selbst zusammen!

Wer die *PLAYZONE* nicht abonniert hat, kennt das Problem: Da will man die DVD archivieren, ohne Hülle macht sie sich aber nicht so gut im Regal. Auf unserer Homepage stellen wir deswegen immer das aktuelle Cover zum Download bereit.

Einfach auf den Link

http://www.play-zone.de/?article_id=159641

gehen und dort den Anweisungen folgen. Danach benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können so Ihre Sammlung von *PLAYZONE*-DVDs hübsch archivieren.



PLAYZONE: Wie Hans Ippisch das schafft? Nun, er arbeitet hart. So hart, dass einer allein das kaum noch schaffen kann. Voriges Jahr kamen wir deshalb auf die großartige Idee, Hans zu klonen, doch der Versuch war wohl nicht ganz durchdacht. Das Ergebnis „Luca“ müssen wir wohl noch etwa 25 Jahre reifen lassen, bevor er die Aufgaben eines Redaktionsdirektors übernehmen kann. Solange wird Hans ganz alleine die Verantwortung für fünf Magazine tragen müssen (du hast die Kids Zone und DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN vergessen). Aber ohne Flachs: Hans schreibt die Hefte ja nicht alleine, jedes Objekt hat eine eigene Redaktion mit einem oder mehreren leitenden Redakteuren, die das Tagesgeschäft tragen. Als Redaktionsdirektor hat Hans die Verantwortung für seine fünf Magazine und übernimmt die generelle Planung und Leitung. Dass die Redakteure für mehrere Magazine schreiben, ist übrigens eine Ausnahme, die nicht zur Regel werden wird. Als die X-ZONE nur alle zwei Monate erschien, haben wir sie zusammen mit den Kollegen von der N-ZONE und den PC-Magazinen nebenher gemacht. Inzwischen hat sie aber eine eigene Redaktion und heißt XBOX-ZONE. Dass die N-ZONE uns ähnlich sieht, ist natürlich kein Zufall, schließlich sind wir ja Schwestern. Uns gefällt das Layout einfach so gut, dass wir dachten, es würde auch den Nintendo-Fans gefallen. Und wir hatten Recht!

DEVIL MAY CRY 2

Ich finde eure Begründung, dass Devil May Cry 2 schlecht ist, total bescheuert! Devil May Cry 1 und 2 sind super Spiele! Wenn in euren Augen das erste gut ist, muss auch das zweite

gut sein! Denn wie ihr behauptet, ist DMC 1 ja fast das Gleiche wie DMC 2. Ihr sagt, es wäre blass gestaltet, Lucia wäre langweilig und im Prinzip alles das Gleiche. Stimmt aber nicht, im ersten Teil gab es keine zwei Charaktere, man konnte nicht die Kleider wechseln, es waren andere Szenarien und weniger Gegner. Nur weil eure ach so tolle PLAYZONE das sagt, ist es nicht so! Ihr sagt auch, man hätte die Fehler wie die schlechte Kameraführung beheben müssen, nun überlegt euch mal, wie viel Arbeit und Liebe in diesem Spiel steckt! Und da meckert ihr über die Kameraführung. Und das, was irgendein dummes Heißeisen auf der vorigen DVD gesagt hat, dass DMC 2 kein gutes Spiel sei, sondern ein langweilig gestreckter Nachfolger des ersten Teils ist, ist wohl nicht wahr! Soll er doch ein Spiel machen, dann weiß er, wie schwer das ist. Egal wie schlecht ihr DMC 2 darstellt, es ist das geilste Spiel der Welt!

ALEXIE

VERSCHWENDETER PLATZ?
Lucias Abenteuer in Devil May Cry 2 rechtfertigen unserer Meinung nach eine Komplettlösung.



DOPPELT HÄLT BESSER
Zusammen mit seinem Klon schafft Hans das Zweifache weg!

PLAYZONE: Sicher steckt viel Arbeit in dem Spiel und wir könnten es sicher auch nicht programmieren. Aber eigentlich trifft das ja für fast jedes Spiel zu und unser Job ist nun mal nicht, Spiele zu programmieren, sondern dem Spieler eine Einschätzung zu geben, was ein Produkt so taugt. Uns hat Devil May Cry 2 eben nicht so gut gefallen, dir anscheinend schon. Also genieß doch einfach die Freude, die dir das Spiel bereitet!

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 03/03

Ebay

Patrick Ratajczak, Dinslaken
Monika Hövel, Soest
Friederike Kowert, Berlin
Alexander Brauer, Berlin
Frank Hoeldtke, Hamburg

Resident Evil

Marco Preissl, Augsburg
Hermann Friedl, Berlin
Adnan Can, Hamburg

The 51st State

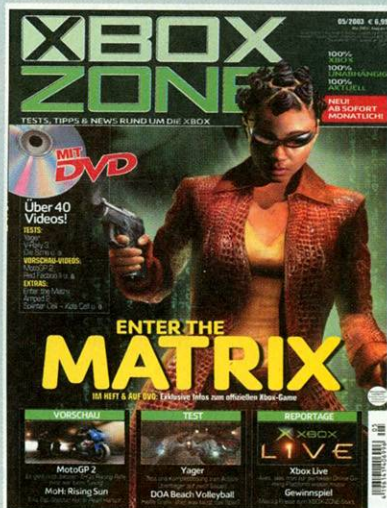
Dirk Woiciech, Siegburg
Anja Person, Berlin
Roland Birner, Stuttgart
Ralf Hausmann, München
Steve Ellert, Darmstadt

Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Unter den mehr als 20 Tests sind die sechs Seiten zu Zelda: The Wind Waker für den GameCube sicherlich das absolute Highlight. Außerdem für den Würfel getestet: Ikaruga und NHL 2K3. Ihren Game Boy Advance mussten die Kollegen auspacken, um ausführlich über Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition berichten zu können. Action-Fans dürfen sich über die exklusive Vier-Seiten-Vorschau zu Capcoms neuestem Projekt P.N.03 freuen. Und die Komplettlösung von Metroid Prime hilft bestimmt einigen gestressten Spielern aus der Patsche. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – Das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Diesen Monat mit lang erwarteten Test-Highlights wie Yager (Test + Komplettlösung auf 12 Seiten), Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Indiana Jones, Steel Battalion und DTM Race Driver. Außerdem mit den aktuellen Xbox-Live-News (neun Seiten inklusive fettem Gewinnspiel), brandheißen Vorschau-Berichten zu Enter the Matrix, Medal of Honor: Rising Sun, Starcraft Ghost, MotoGP 2 und Soul Calibur 2 sowie Hardware-Tests. Mit echten Spielszenen der Xbox-Spiele-highlights auf DVD. Jetzt im Handel!

LAGERFEUER Schnappen Sie sich den brennenden Ast und eilen Sie zu Jen. Setzen Sie die Behälter in Brand, damit sich die in der Dunkelheit lauernden Bestien weit genug von Ihnen entfernen.



Solum

Nexus

Folgen Sie zunächst Scree und schreiten Sie durch das Tor. Sobald Sie den Mineneingang erreichen, wechseln Sie zu Scree und erkunden die Höhlen. Halten Sie sich links und rennen Sie zur nächsten Höhle. Dort heben Sie die Fackel auf und kehren zu Jen zurück. Unterwegs stecken Sie den runden Behälter in Brand, um die hungrigen Bestien zu verjagen. Jetzt laufen Sie den Weg zurück zur Höhle, in der Sie die Fackel gefunden haben.

Kurz vor der Höhle nehmen Sie die Abzweigung nach rechts und rennen auf die Mauern zu. Scree klettert die Wand nach oben und öffnet danach die Tür für Jen. Anschließend steigen Sie die Stufen nach oben und öffnen das Tor. Nach der Zwischensequenz wechseln Sie zu Scree und klettern in das Loch. Überqueren Sie die Brücke und laufen Sie nach links weiter. Dort erkunden Sie die Ruinen und laufen durch die Mühle. Hinter der Mühle geben Sie dem alten Baum einen Schubs, damit dieser über den Fluss kippt. Wechseln Sie zu Jen und folgen

Primal

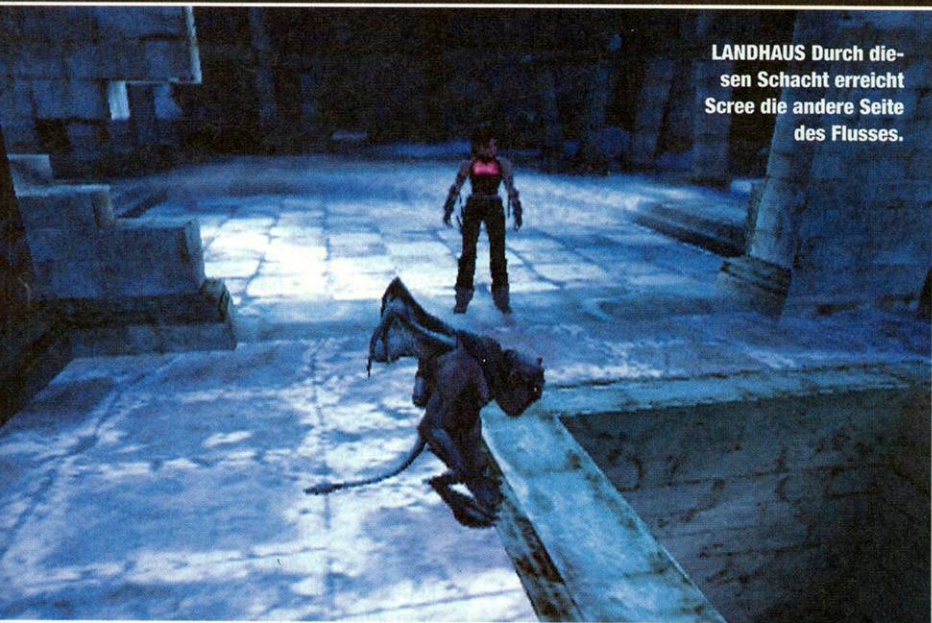
INFO PLAYZONE-FAXABRUF

Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen*:

0190 - 756762- 301	Baldur's Gate
0190 - 756762- 302	Blood Omen 2
0190 - 756762- 303	Das Ding
0190 - 756762- 304	Final Fantasy X Teil 1
0190 - 756762- 305	Final Fantasy X Teil 2
0190 - 756762- 306	Half-Life
0190 - 756762- 307	Headhunter
0190 - 756762- 308	ICO
0190 - 756762- 309	Medal of Honor
0190 - 756762- 310	Onimusha 2
0190 - 756762- 311	Project Zero
0190 - 756762- 312	Shadow Man 2 Teil 1
0190 - 756762- 313	Shadow Man 2 Teil 2
0190 - 756762- 314	Tony Hawk's Pro Skater 3
0190 - 756762- 315	Kingdom Hearts Teil 1
0190 - 756762- 316	Kingdom Hearts Teil 2
0190 - 756762- 317	Devil May Cry
0190 - 756762- 318	Wild Arms 3
0190 - 756762- 319	Splinter Cell

*Dieser Service kostet pro Minute € 1,24

Damit Ihr Vormarsch auf die Dämonen nicht schon im Vorhof zur Hölle gestoppt wird, haben wir diese Komplettlösung ausgearbeitet.



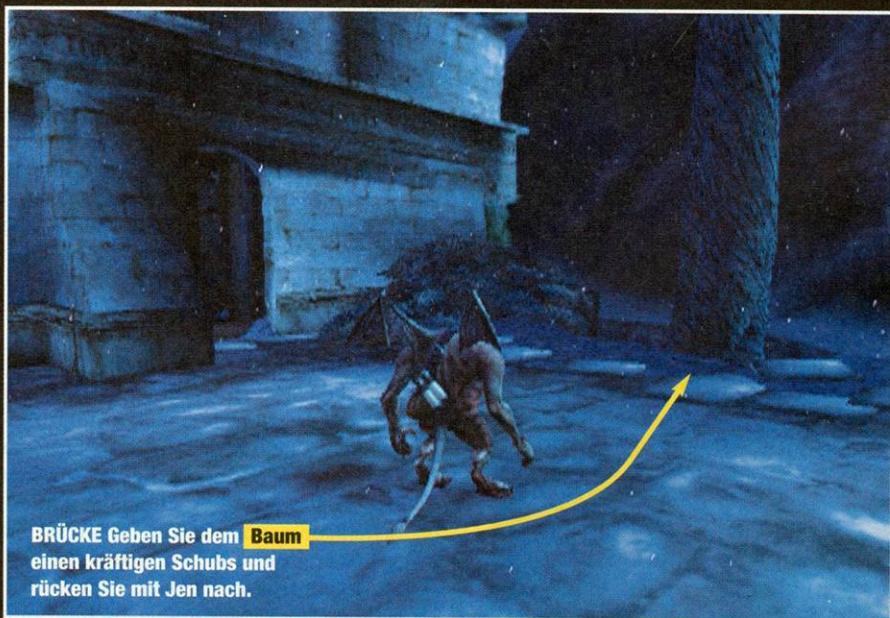
LANDHAUS Durch diesen Schacht erreicht Scree die andere Seite des Flusses.

Sie dem Fluss, bis Sie zwei der Monster entdecken. Nach dem Übungskampf balancieren Sie über den Baum. Wenn Sie erneut durch die Mühle laufen, beginnt eine Zwischensequenz, nach der Sie die den Turm umrunden. Jen ist schmal genug, um sich durch den Spalt zu zwängen. Jetzt können Sie die Tür von innen entriegeln und so den Weg für Scree ebnen.

Untergrund

Nach der Unterhaltung mit den Dämonen erforschen Sie den nächsten Schacht der Höhle. Die brüchige Mauer können Sie zerstören, indem Sie sich als Scree den runden Stein aus der Seitenkammer schnappen und ihn den Abhang hinunterrollen. Schnappen Sie sich eine Fackel und erforschen Sie den neuen Bereich. Die Fässer vor der Treppe treten Sie kaputt und verlassen die Höhle. Folgen Sie dem Weg und unter-

suchen Sie die Ruinen. Schnappen Sie sich das abgebrochene Horn und verlassen Sie den Abschnitt durch den vergitterten Durchgang. In der Höhle trennen sich Ihre Charaktere für kurze Zeit. Während Scree an den Steinwänden entlangklettert, wagt Jen eine Kletterpartie über die schmalen Felskanten. Haben beide die andere Seite erreicht, rennen Sie über die Brücke und beobachten die Szene, die sich vor den Toren der Stadt abspielt. Da das Tor verschlossen ist, biegen Sie nach links ab und folgen der Mauer. Lassen Sie den schmalen Sims hinter sich und vergessen Sie nicht, Scree folgen zu lassen, indem Sie ihn an der Wand entlangklettern lassen. Sobald Sie das Loch in der Mauer entdecken, klettern Sie über die Steine in die Stadt. Durchqueren Sie diesen Teil des Armenviertels und arbeiten Sie sich zu dem Ausgang durch, der auf der Karte im Südwesten ist.



BRÜCKE Geben Sie dem **Baum** einen kräftigen Schubs und rücken Sie mit Jen nach.

Allgemeine Tipps

■ Während der Kämpfe verhalten sich viele der Monster sehr passiv. Sollte Ihnen trotzdem die *Primal*-Energie ausgehen, können Sie sich zurückziehen und neue Energie von Scree tanken.

■ Wenn Sie von einer Mauer absteigen wollen und der angrenzende Boden uneben ist, kann es häufig vorkommen, dass Sie Ihr Glück an mehreren Stellen versuchen müssen, bis Sie einen geeigneten Platz gefunden haben, an dem Sie die Mauer verlassen können.

■ Melden sich Ihre Charaktere während des normalen Spiels zu Wort, dann handelt es sich meist um einen Hinweis, mit dem Sie ein Rätsel lösen können.

■ An Hindernissen, die beide Charaktere auf verschiedenen Wegen überwinden müssen, ist es notwendig, dass Sie den zurückgebliebenen Charakter manuell nachziehen.

■ Wenn Jen sich zu Wort meldet und erklärt, sie kann nicht hoch genug springen, dann erreichen Sie die Plattform meistens nur in der Gestalt eines Feral.

■ Als Wraith verfügen Sie über eine enorme Kampfkraft. Der blitzschnelle Ausweichschritt, den Sie mit der Kreis-Taste ausführen, macht Sie so gut wie unantastbar. Zudem hat die Peitsche eine sehr große Reichweite. Durch ständige Peitschenhiebe und den Einsatz des Ausweichmanövers können Sie selbst große Gegnerhorden mühelos erledigen.

■ Der Zweihänder der Djinn verursacht jede Menge Schaden. Kleine Gegner geben schon nach dem ersten Treffer den Löffel ab.

■ Wechseln Sie oft Ihr Ziel, da sich die feigen Dämonen gerne zurückziehen. Dadurch verhindern Sie, dass Sie eingekreist werden und Treffer abbekommen.

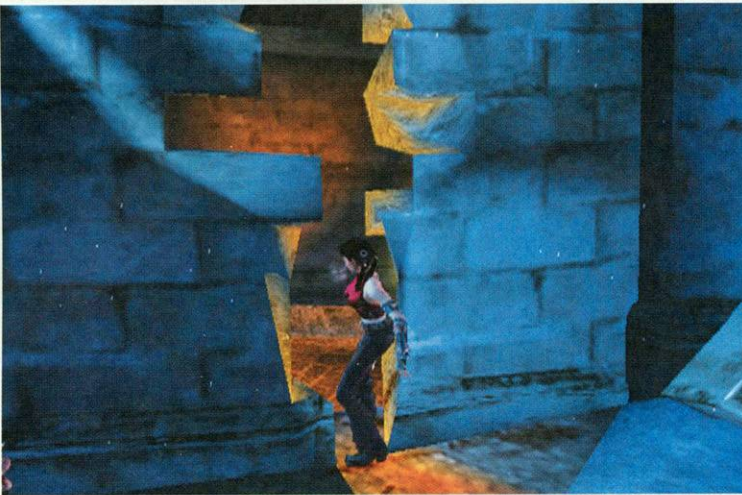
■ Sehen Sie sich die Überreste der bezwungenen Feinde genauer an. Nicht selten passiert es, dass man einen Schlüssel übersieht und später ewig nach ihm suchen muss.

■ Suchen Sie Nebenräume und Seitengänge ab, um Energiekristalle und andere Gegenstände zu finden.

■ Werfen Sie einen Blick auf die Karte, wenn Sie sich nicht sicher sind, wohin Sie gehen müssen. Ihr nächstes Ziel ist immer auf der Karte eingezeichnet. Sollten Sie keines der weißen Symbole entdecken können, verkleinern Sie den Kartenausschnitt, bis Sie Ihren Bestimmungsort kennen.

WACHTURM

Am oberen Ende der Treppe steht ein Wachturm. Umrunden Sie das alte Gemäuer und zwängen Sie Jen durch den Spalt. Jetzt öffnen Sie die Tür für Scree.



JAREDS HORN

An dem Schauplatz des Kampfes finden Sie ein Stück von Jareds Horn. Bringen Sie dieses Beweisstück zum König.



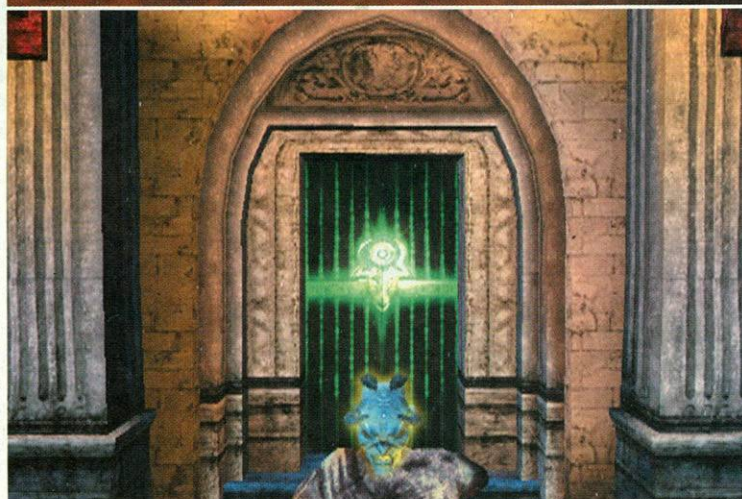
TRENNUNG

Diesen Abschnitt müssen Jen und Scree auf verschiedenen Wegen überwinden. Scree klettert über die Trümmer und Jen presst sich an die Wand.



TÜRSCHLOSS

Dieses spezielle Schloss lässt sich nur mithilfe der Statue öffnen. Lassen Sie Scree die Statue kontrollieren und lenken Sie den Lichtpegel auf den Edelstein.



Grabstätte

Sobald Sie den Grabstein erreichen, betreten Sie das Gebäude auf der rechten Seite. Klettern Sie über die Trümmer nach oben und springen Sie durch das Loch in das nächste Gebäude. Im unteren Stockwerk öffnen Sie die grüne Tür für Scree. Im Nebenraum steigen Sie die Treppe nach oben und lassen sich in die angrenzende Kammer fallen. Klettern Sie durch die kleine Nische und erforschen Sie die Gegend, bis Sie auf die zwei Dämonen treffen. Folgen Sie nun weiter dem Weg und betreten Sie den Tempel auf der linken Seite. Steuern Sie Scree einmal um den Tempel herum und zerstören Sie dabei alle Fässer, um möglichst viele Energiekugeln zu finden. Sammeln Sie die Kugeln ein und untersuchen Sie die Statue vor dem Tor. Den Lichtstrahl lenken Sie auf den grünen Stein, der an dem Tempeltor angebracht ist. Nach der Zwischensequenz besuchen Sie den Ort noch einmal, an dem Sie die Dämonen gesehen haben. Da Jen sich nun in einen Ferai verwandeln kann, können Sie genauso hoch springen und somit den neuen Abschnitt erreichen. Auf der anderen Seite öffnen Sie die Tür, damit Scree nachkommen kann. Arbeiten Sie sich nun bis zu dem riesigen Platz vor und erledigen Sie alle Feinde in der Umgebung. Tanken Sie Scree am Lebensbrunnen voll und marschieren Sie weiter über den Platz. Im südöstlichen Eck des Platzes finden Sie ein Haus, dessen Mauer eingerissen wurde. Begeben Sie sich in den hinteren Teil des Hauses und steigen Sie die Treppe nach unten. Klopfen Sie an die Tür und rennen Sie danach zum Tempel zurück.

Jagdrevier

In der Ferai-Gestalt können Sie über das verschlossene Tor springen, das sich hinter dem Tempel befindet. Auf der anderen Seite legen Sie den Hebel um und marschieren ins Jagdlager. Nach dem Treffen mit den Ferai laufen Sie weiter in Richtung Grabstätten, wo Sie alle Wächter ausschalten. Kehren Sie zurück zu dem Schamanen, der sich in dem Lager aufhält. Nachdem Sie den grünen Schlüsselstein erhalten haben, laufen Sie erneut zu den Grabstätten und machen an der Treppe Halt, um die Fackel einzupacken. Setzen Sie nun den Stein in das Tor ein und wechseln Sie auf Scree. Sie müssen das Feuer der Statue entzünden und den Lichtstrahl auf den Schlüsselstein lenken, um das Tor zu öffnen.

Totenstadt

Kämpfen Sie sich zur Eingangshalle vor und erledigen Sie dort alle Wächter. Weiter geht's durch das Gittertor auf der linken Seite. Nachdem Sie Jared befreit haben, begeben Sie sich in die vordere Seitenkammer des Gefängnisraums. Dort kann Scree die Wand erklimmen und die verriegelte Tür in der Haupthalle öffnen. Rennen Sie zu dem Außenabschnitt und

reisen Sie durch den Teleporter zurück zum Tempel.

Feral-Katakomben

Auf dem großen Platz suchen Sie noch einmal den Türsteher auf – dieses Mal wird man Ihnen Einlass gewähren. Streifen Sie durch die Höhlen, bis Sie die Kellergänge betreten. Dort erledigen Sie die nervigen Monster und lassen Scree neben der zerstörten Leiter nach oben klettern. Jen muss zunächst über die intakte Leiter nach oben steigen und danach über den Sims schleichen. Haben beide Charaktere die andere Seite erreicht, betreten Sie das Gefängnis. Kümmern Sie sich um die Feinde und klettern Sie in der hinteren Zelle auf die nächste Ebene. Laufen Sie an den Trümmern gegenüber der Treppe vorbei und betreten Sie den neuen Bereich.

Kolosseum

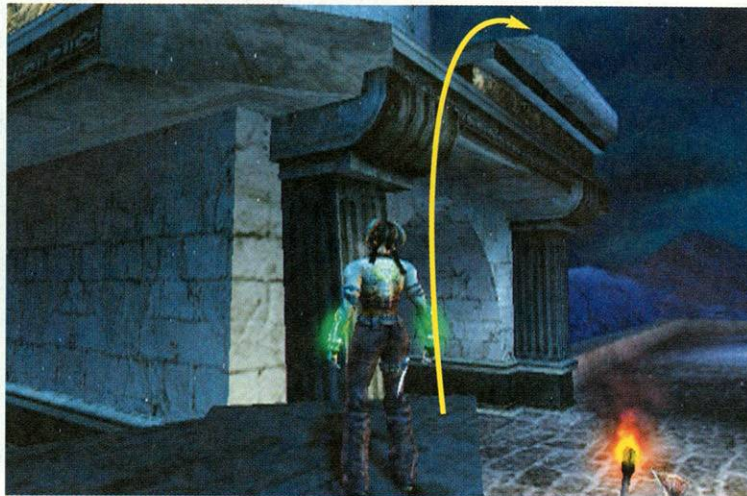
Während der nächsten Auseinandersetzung ist Scree alleine. Sammeln Sie alle Kraftkugeln ein und übernehmen Sie danach die Statue. In dieser Gestalt prügeln Sie den mächtigen Dämon so lange, bis er die Schnauze voll hat und flieht. Weichen Sie den Feuerbällen aus, wenn der Dämon von erhöhter Position auf Sie feuert. Nach dem Kampf übernehmen Sie erneut die Statue und öffnen so das kleine Tor. Vom kleinen Balkon aus gehen Sie nach links und erledigen die beiden Gegner.

Kaserne

Auf dem großen Platz locken Sie zunächst die Gegner in den hinteren Bereich des Hofes, damit Sie nicht in der Reichweite des feindlichen Bogenschützen stehen. Nachdem Sie die Nahkämpfer besiegt haben, stürmen Sie die Treppe nach oben und beseitigen den feigen Bogenschützen. Oberhalb der nächsten Treppe zwingt sich Jen durch den Spalt und öffnet die Tür. Gemeinsam legen Ihre beiden Helden den Hebel um und verlassen den Ort. Ignorieren Sie das Wachhäuschen und lassen Sie den Sims bei der zerstörten Brücke hinter sich. Scree kann bequem an der Mauer entlangkrabbeln. Betreten Sie den Komplex und laufen Sie bei der ersten Abzweigung die Treppen nach unten. Erledigen Sie die Wächter in der Küche und öffnen Sie das Gittertor. Arbeiten Sie sich nach draußen vor. Dort springen Sie über die Klippen zu dem Rufpunkt und beschwören Scree.

Herne-Statue

Jetzt machen Sie die Monster bei der Herne-Statue platt. Anschließend klettert Scree die Wand nach oben und geht auf der rechten Seite um die Ecke. Oben angekommen, nehmen Sie die Fackel von der Wand und dringen ins Erdinnere vor. Am Ende der Felsentreppe finden Sie einen morschen Holzboden. Schlagen Sie



DÄMONEN-SPRUNG
Jetzt, da Jen die Verwandlung zum Feral vollzogen hat, können Sie zu der Rückseite des Tempels rennen und das Tor mit einem mächtigen Sprung überwinden.



VERSTECKT
Dieses Tor übersieht man schnell. Nachdem Sie den Schlüssel aus dem Thronsaal eingepackt haben, machen Sie sich auf zum Hort der Malkai und öffnen diese Tür.



GEMÄCHER
Endlich haben Sie den Schlüssel, mit dem Sie das Gefängnis der Königin öffnen können. Jared wartet bereits ungeduldig auf Sie.



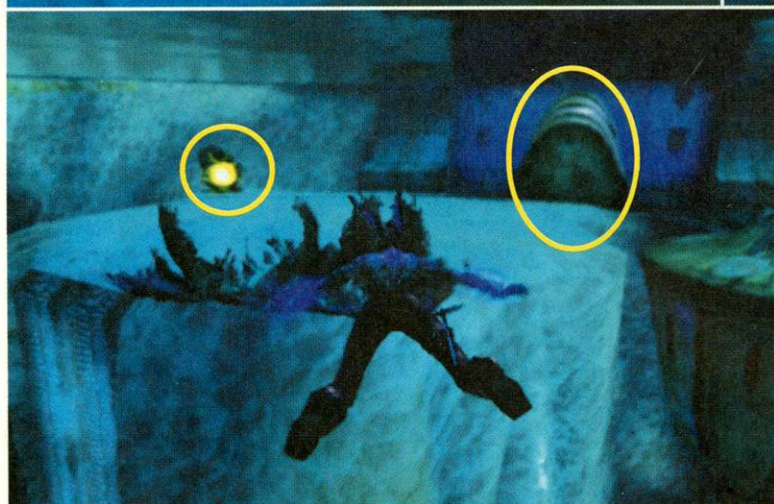
DIE HOCH-STAPLERIN
Dieser Kampf ist sehr einfach, da immer nur ein paar Gegner auf einmal erscheinen. Notfalls ziehen Sie sich ein Stück zurück und tanken Energie.



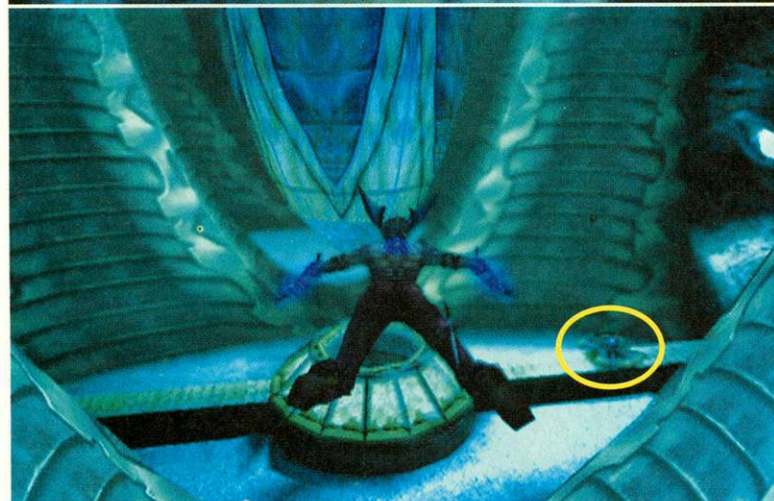
GEFÄNGNIS Über diesen Pfeiler erreichen Sie das Innere des Komplexes.



UNTERWASSERKÄFIG Klettern Sie die Leiter nach oben und sprechen Sie mit der Gefangenen.



KONTROLLPULT Rufen Sie Scree an dem Beschwörungsstein herbei und lassen Sie ihn das Fischmaul öffnen. Danach retten Sie die Königin.



WASSERKAMMER Mit dem Rad kontrollieren Sie die Höhe des Wasserspiegels. So können Sie die riesigen Zahnräder justieren und die Stromzufuhr wiederherstellen.



WASSERSTRÖMUNG Weil Scree aus Stein ist, kann er problemlos gegen die Strömung anlaufen. Damit auch Jen die Bucht erreicht, schieben Sie den Stein nach links vor die Öffnung.

die Fässerblockade kaputt und schleppen Sie alle drei Kessel auf den Holzboden. Nachdem der Boden eingebrochen ist, schnappen Sie sich das Seil und klettern an der Wand nach oben. Jetzt können Sie das Seil zu Jen herunterlassen und somit Ihr Team wieder vereinen. Die beiden müssen jetzt einen weiten Weg zurücklegen, bevor sie letztendlich in einer großen Halle ankommen. Erledigen Sie dort die Wächter und öffnen Sie das große Tor. Unten durchsuchen Sie den Festsaal und laufen zurück in Richtung Treppe. Nach dem Erdbeben erforschen Sie das nächste Zimmer.

Thronsaal

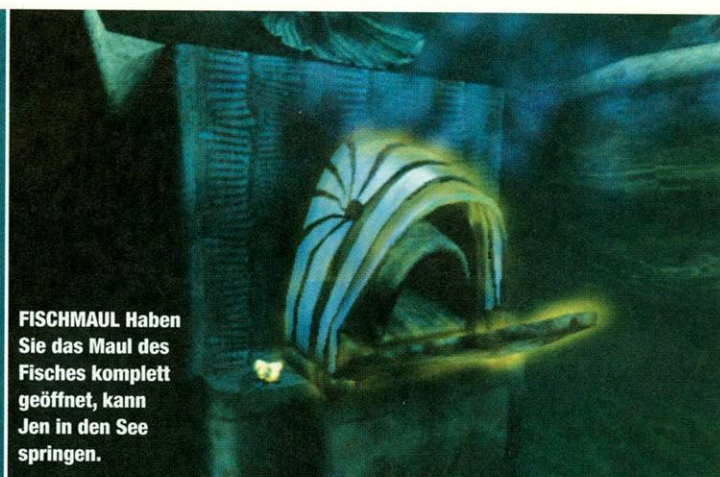
Steigen Sie die Stufen hinab und schnappen Sie sich den Schlüssel, der auf dem rechten Thron liegt. Verlassen Sie nun den Saal und treten Sie der Leibgarde gegenüber. Während dieses Kampfes ist es wichtig, viele Gegner auf Scree zu lenken. Dieser verwandelt sich in Stein und ist somit geschützt. Dennoch lenkt er dabei einige Gegner ab. Spielen Sie Ihre Feinde gegeneinander aus, indem Sie sie in eine Reihe drängen. So kriegt Ihr direkter Gegner die Schläge seines Hintermanns ab. In dem Korridor, der den Hort der Malkai und den Thronsaalabschnitt verbindet, schließen Sie die Holztür auf und laufen weiter. In dem langen Gang warten wieder mehrere Dämonen auf Sie. Benutzen Sie dieselbe Taktik wie im Kampf zuvor. Im Außenabschnitt beseitigen Sie die Bogenschützen und folgen der langen Treppe nach unten. Auf der linken Seite liegen die Gemächer von Devena – Ihr nächstes Ziel. Reißen Sie sich den Schlüsselbund unter den Nagel und machen Sie sich anschließend aus dem Staub. In dem Kaminzimmer laufen Sie nun in den gegenüberliegenden Raum und betreten den Gefängnisabschnitt.

Grabstätten

Nachdem Sie Jared im Kampf beigestanden haben, eilen Sie zur gefangenen Mutter des Dämon. Sehen Sie sich die kurze Zwischensequenz an und erledigen



SCHLEUSE Im hinteren Bereich der Bucht liegt die Schleuse, durch die Sie in das Tunnelsystem gelangen.



FISCHMAUL Haben Sie das Maul des Fisches komplett geöffnet, kann Jen in den See springen.

Sie im Anschluss alle Gegner. Achten Sie darauf, dass Sie nicht von Jared in den Rücken getroffen werden.

Aquis

Tempel-Lagune

Laufen Sie in die Mitte der Lagune und orientieren Sie sich dabei an der Karte. Das große Gebäude betreten Sie über den geriffelten Pfeiler. Klettern Sie nach oben zu dem Schalter und drehen Sie ihn nach rechts, bis sich der Strudel in die andere Richtung dreht. Jetzt lassen Sie sich in den oberen Raum treiben und klettern dort an den Leitern nach oben. Auf dem breiten Balkon finden Sie die letzte Leiter, die Sie auf die obere Ebene des Turms bringt. Nach der Zwischensequenz laufen Sie zurück zu Jen. Nehmen Sie den Weg durch die Grotte. Nachdem Jen verwandelt wurde, schwimmen Sie in die nördliche Bucht und steuern auf den Damm zu. An dem Rufstein beschwören Sie Scree, der sofort die Kontrolle über den Fischkopf mit dem Maul in Form einer Tür übernimmt. Sobald die Tür geöffnet ist, kann Jen zu dem Schalter schwimmen. Drehen Sie das Rad so lange nach rechts, bis die Königin gerettet ist. Folgen Sie ihr nun zum Eingang der Bucht und schwimmen Sie durch das Tor.

Bucht

Im Techniker-Raum betätigen Sie den Schalter über dem Terminal, um den Durchgang zu der Vorpumpstation zu öffnen. Auf der anderen Seite des Tores schwimmen Sie nach oben und steigen über die Plattformen in die Nebenpools. In den mittleren Kammern der Becken finden Sie je ein Rad, mit dem Sie die Zahnräder justieren können. Die Zahnräder müssen aneinander anliegen, damit die Zwischensequenz startet, durch die Sie auf den Hauptschalter hingewiesen werden. Drehen Sie diesen Schalter so lange nach rechts, bis die Maschine startet. Auf der Übersichtskarte sehen Sie, an welchen Stellen die Teilstationen stehen.

Die Teilstationen

In der Lagune gibt es zwei Stationen: Am Strand laufen Sie zum Unterwassertunnel, öffnen das Tor und legen den Hebel neben der kuppelförmigen Klappe um. Danach drehen Sie das Rad an der großen Maschine nach rechts. Wiederholen Sie den Vorgang in der Tempel-Lagune. Ihr nächstes Ziel ist die Bucht, wo Sie Scree durch den Wasserstrom steuern. An der Quelle des Wasserstroms schieben Sie den Stein vor die Öffnung. Auf der anderen Seite schwimmen Sie zu dem Durchgang im Westen, wo Sie das Schleusentor öffnen. Tauchen Sie nach unten in den

Tunnelabschnitt und rufen Sie Scree herbei. Anschließend beobachten Sie die Szene, die sich hinter den Gittern abspielt. Danach stoßen Sie dasselbe Gitter aus der Halterung und schwimmen in die Strömung. Wenn Sie den Hebel umgelegt haben, lassen Sie Scree den Stein vor die hinterste Öffnung schieben. So kann Jen an den Strömungen vorbei und das Tor am Ende des Gangs entriegeln. Nach der Zwischensequenz drücken Sie auf den Knopf, der sich am oberen Ende der frei stehenden Säule befindet. Führen Sie Scree zu der Tür, die sich geöffnet hat, und drehen Sie das Rad in der Nähe der Kontrollstation. Im Kontrollraum starten Sie die Turbine und nehmen den Schlüssel mit, den Sie neben dem Pult entdecken. Kehren Sie damit zum eingesperrten Wächter zurück und entriegeln Sie die kuppelförmige Klappe. Jetzt legen Sie den Hebel um, damit der Wächter entfliehen kann. Anschließend aktivieren Sie die Teilstation und öffnen das Tor, das sich gegenüber von dem Gitter befindet.

Tunnelsystem

Nachdem Ihr Team getrennt wurde, schwimmen Sie mit Jen in den letzten Raum, wo Sie an Land gehen. Machen Sie dort sofort den Krebs platt und springen Sie in das große Wasserbecken. Auf



KÖNIG DER FISCH Machen Sie den Kerl so oft kampfunfähig, bis Sie alle Ventile geöffnet haben.

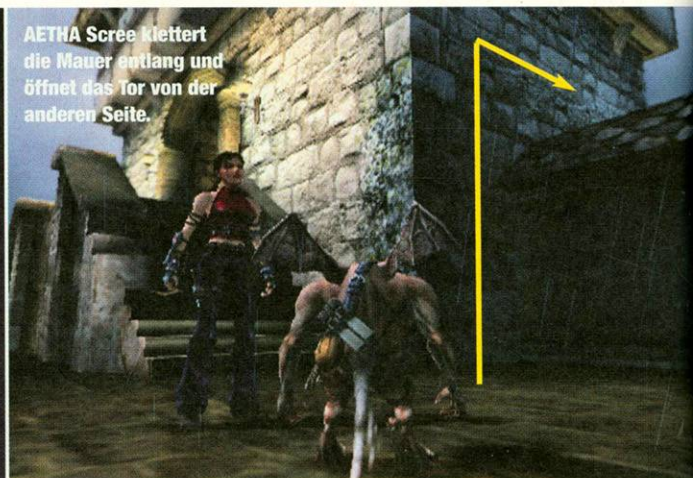


VENTILE Drehen Sie an allen Rädern und beeilen Sie sich dabei. Wenn der König wieder zu Kräften kommt, nimmt er Sie sofort unter Beschuss.

GESCHAFFT Setzen Sie den Schlüssel ein, um die Filtermaschinen zu starten.



AETHA Scree klettert die Mauer entlang und öffnet das Tor von der anderen Seite.



Höhe des Wasserspiegels können Sie eine Höhle betreten. Am Rückrufstein beschwören Sie Scree und laden Ihre Energie wieder auf. Einen Lebensstein finden Sie gleich in der Nähe. Nach der Prozedur setzen Sie Ihren Weg fort. Ab der obersten Plattform muss Jen über den Sims balancieren, um den nächsten Tunnel zu erreichen. Scree hingegen kann gemütlich die Wand erklimmen. In der Höhle mit der Undine-Statue lassen Sie Scree den Fischkopf kontrollieren und öffnen das Maul so weit, dass sich das Becken mit Wasser füllt. Jetzt kann sich Jen verwandeln und nach unten springen. Bei der Brustkorb-Teilstation machen Sie alle Gegner unschädlich und aktivieren die letzte Teilstation. Verlassen Sie den Abschnitt durch die leuchtende Öffnung. In den Gängen warten drei Gegner auf Sie. Haben Sie den Bereich von Feinden gesäubert, schwimmen Sie weiter geradeaus, bis Sie den Teleporter erreichen. Dort rufen Sie Scree herbei und frischen Ihre Dämonen-Energie auf. Anschließend tauchen Sie wieder ins Wasser und schwimmen bei der ersten Gelegenheit nach links.

Reinigungsturm

Dort öffnen Sie das Tor und schwimmen an die Spitze des Reinigungsturms. Um den Gegner zu besiegen, müssen Sie ihn

für kurze Zeit ausschalten und während seiner Erholungsphase einige Ventile öffnen. Sobald alle Ventile offen sind, können Sie den riesigen Fisch endgültig beseitigen. Anschließend klettern Sie mit Jen nach oben und beschwören Scree an dem Rufstein. Als Scree erklimmen Sie die löchrige Wand und lassen das Seil für Jen herunter. Jetzt müssen Sie nur noch an den Leitern hochklettern und den Schlüssel in das Pult einsetzen.

Aetha

Unterer Dorfteil

Neben den Treppen, die zum Tor führen, lassen Sie Scree die Wand erklimmen. Auf diesem Weg erreichen Sie die andere Seite des Tores und können es öffnen, indem Sie den Hebel umlegen. Jetzt lassen Sie ein Seil nach unten zum Steg. Sobald Jen unten ankommt, wechseln Sie zu Scree und klettern hinterher. Das nächste Gitter heben Sie an und laufen anschließend über den Steg. Im Dorf können Sie auf der rechten Seite Ihre Lebensenergie aufladen. Weiter geht's durch die Tür am Ende der Treppe. Arbeiten Sie sich vor bis zum unteren Teil des Dorfes. Dort angekommen, drehen Sie sich gleich nach rechts und steigen die Treppe nach oben. Anschließend überqueren Sie die Holzbrücke und steigen die Stufen der näch-

sten Treppe nach oben. Lassen Sie das Zimmer hinter sich und betreten Sie den oberen Dorfteil.

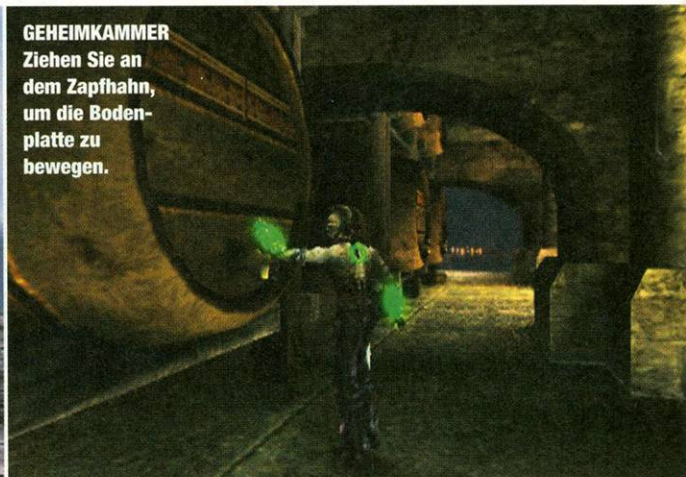
Oberer Dorfteil

Rennen Sie die Treppe nach unten und biegen Sie gleich nach links ab. Wenn Sie den Marktplatz betreten, beginnt eine Zwischensequenz, nach der Sie dem fliehenden Bewohner folgen. Im Weinkeller ziehen Sie an allen Zapfhähnen, bis die Falltür aufgeht. Nach der kurzen Zwischensequenz folgen Sie dem nördlichen Gang. Springen Sie über die Balken und betreten Sie den Friedhof. Nach dem Zusammentreffen mit dem Geist laufen Sie hinter das kleine Gebäude und springen auf den Balkon. Laufen Sie zur Vorderseite und schneiden Sie den Käfig ab. Laufen Sie die erste Treppe nach unten und legen Sie den Käfig in das leere Grab zu Ihrer rechten Seite. Jetzt kehren Sie zurück in den Weinkeller mit der Falltür. Folgen Sie nun dem Wächter bis zum Brunnen. Nachdem Sie die Flasche gefüllt haben, folgen Sie dem Wächter zum Opferplatz. Diesen Zwischengegner können Sie schnell besiegen. Blocken Sie regelmäßig und lassen Sie einige Kombinationen von schweren Schlägen los. Nach der Zwischensequenz laufen Sie hinter den Friedhof und

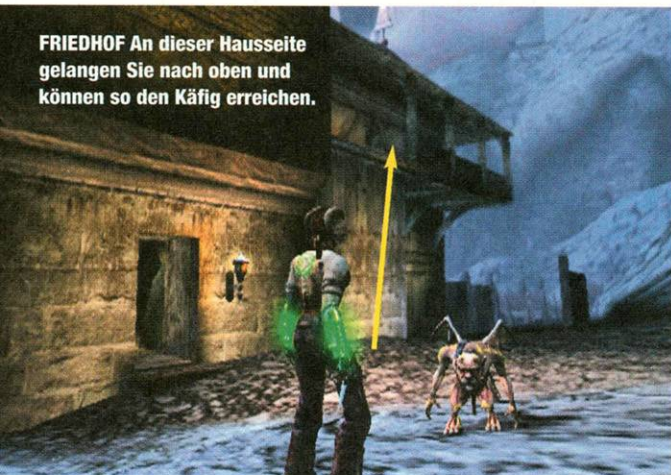
DORF Sprinten Sie die Treppe nach oben und machen Sie die Gegner platt.



GEHEIMKAMMER Ziehen Sie an dem Zapfhahn, um die Bodenplatte zu bewegen.



FRIEDHOF An dieser Hausseite gelangen Sie nach oben und können so den Käfig erreichen.



BRUNNEN Füllen Sie die kleine Flasche mit dem geweihten Wasser.

legen den Hebel um. Halten Sie während dieser Aktion die Kreis-Taste ständig gedrückt.

Verlies

Schwimmen Sie durch den Unterwassertunnel und gehen Sie bei dem Anlegeplatz an Land. Scree kann gemütlich die Wand hinaufklettern und sich zu Jen gesellen. Laufen Sie die Treppe nach unten in den nächsten, überfluteten Abschnitt. Bei der Abzweigung schwimmen Sie nach links. Tauchen Sie durch die zerbrochenen Gitterstäbe der Zelle und zwängen Sie sich durch das Loch, das Sie auf dem Boden der Nachbarzelle finden. Im nächsten Gefängnisblock schwimmen Sie wieder in die geöffnete Zelle und steigen aus dem Wasser. Zwängen Sie sich durch die Lücke, die sich zwischen der Wand und dem Gitter gebildet hat. Legen Sie den Hebel um, damit Sie Scree nachziehen können. Anschließend betreten Sie den Käfigraum, der sich gleich neben dem Hebel befindet. An der Südwand kann Scree nach oben klettern und erreicht nach einigen Sprüngen die Kontrollhebel der Käfige. Das Käfigrätzel ist sehr leicht. Sie müssen es schaffen, Jen von der linken auf die rechte Seite zu bringen. Die Anordnung der Hebel stimmt mit der Anordnung der Käfige überein. Stellen Sie die Käfige immer so ein, dass Jen von einem Käfig auf den nächsten springen oder klettern kann. Sobald Sie Jen auf die andere Seite geführt haben, erforschen Sie den Gang gegenüber der Kontrollhebel. Machen Sie die Höllenmonster in der nächsten Halle nieder und legen Sie den Hebel um. Mit der Zeitverschiebungs-Fähigkeit der Wraith erreichen Sie das Gittertor, bevor es wieder geschlossen wird.

Folterkammer

In der Folterkammer erledigen Sie alle Wachen mit der Peitsche und sammeln den Schlüsselbund ein. Jetzt können Sie den nächsten Abschnitt des Anwesens erkunden. Säubern Sie den Teleporter-Raum von dem Ungeziefer und stemmen Sie das Fallgitter nach oben. Bei den Ge-

KAPITÄN DER GARDE

Dieser lächerliche Gegner steht zwischen Ihnen und der neuen Verwandlungsfähigkeit. Zeigen Sie keine Gnade.



KERKER- RUINE Im Laufe der Zeit hat dieses Gitter einigen Schaden genommen. Schlüpfen Sie zwischen Wand und Gitterstäben hindurch und ebnen Sie den Weg für Scree.



KÄFIG- SCHIEBEN

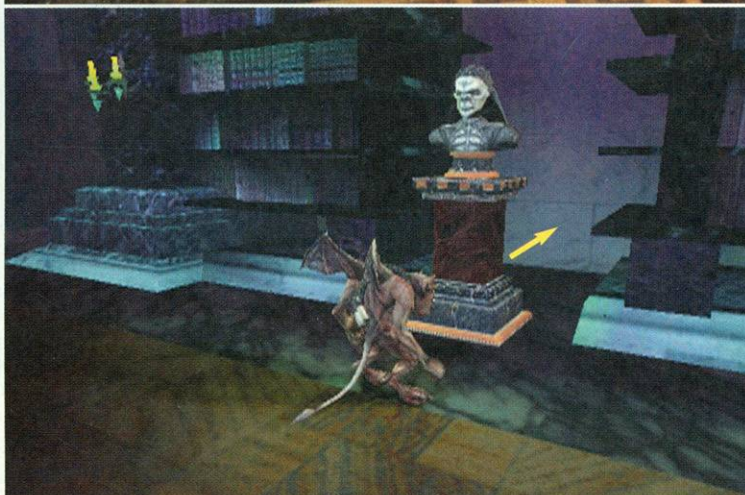
Die Käfigschieberei ist recht einfach. Schieben Sie Käfige immer so, dass Jen auf den nächsten Käfig klettern kann oder ihn mit einem Sprung erreicht.



SCHLÜSSELBUND Einer der Wächter, die Sie in der Folterkammer erledigen müssen, ist der Besitzer eines **Schlüsselbundes**. Werfen Sie immer einen genauen Blick auf Ihre Opfer.



GEHEIMTÜR Auf Screes Alleingang werden Sie ein ums andere Mal von verschlossenen Türen aufgehalten. In der Bibliothek schieben Sie diese Statue an die Wand.



RAUMS TURM Jen wird in dem Turm gefangen gehalten. Scree klettert die Wand nach oben und erreicht über die Regenrinne das Fenster, das zum Treppenhaus führt.



HECKENLABYRINTH Um den Weg zur Blutmaschine freizulegen, müssen Sie die beiden Hebel im Labyrinth umlegen. Orientieren Sie sich mithilfe des Totenschädels.



fängnisräumen warten einige Wächter auf Sie, die Sie auch gleich außer Gefecht setzen. Durchsuchen Sie die Leichen sorgfältig, denn einer der Dämonenkämpfer hat einen Schlüssel für die rostigen Türen dabei. Die große Statue muss Scree übernehmen und zum Umkippen bringen. Dazu drücken Sie jedes Mal die X-Taste, wenn die vordere Kante der Statue auf dem Boden aufkommt. Kämpfen Sie sich zum Westflügel durch, wo Jen überwältigt wird. Führen Sie Scree in den Vortragsraum und betreten Sie die Bibliothek durch die Holztür. Auf der anderen Seite der Halle schieben Sie die kleine Statue zwischen die Regale, damit sich eine kleine Geheimgtür öffnet. Laufen Sie nun die Treppe nach unten und drehen Sie sich gleich nach rechts, wo Sie den Geheimgang entdecken. Eilen Sie die Treppen nach oben und öffnen Sie die Tür auf der linken Seite. Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie die geöffnete Tür auf der rechten Seite des Balkons. Arbeiten Sie sich bis zum Hof des Schlosses vor. Drehen Sie sich nach rechts und klettern Sie an der Wand nach oben. Ganz im Eck erreichen Sie einen schmalen Weg, der bei einer Leiter endet. Eilen Sie die Regenrinne nach oben und springen Sie durch das rechte Fenster ins Treppenhaus. Folgen Sie dem Gang, bis Sie Raums Labor betreten. Befreien Sie Jen aus ihrem Gefängnis und verlassen Sie den Raum.

Raums Schlüssel

Jetzt kehren Sie zurück zum Haupthof und rennen nach links. Schreiten Sie durch die Tür und laufen Sie die Treppe nach unten zum Speisesaal. Durchqueren Sie den Speiseraum und ignorieren Sie die Treppe zu Ihrer Linken. Stattdessen eilen Sie die zweite Treppe nach oben und durchsuchen die Kleiderschränke neben dem Schlafzimmer. In Ihrem neuen Kostüm kann Jen zum Haupthof zurückkehren und den Ballsaal über die Haupthalle betreten. Nach der Zwischensequenz können Sie über den äußeren Gang zum Schlafzimmer zurückkehren. Peitschen Sie die Wächter im Haupthof zu Tode und packen Sie die Schlüssel ein. Die Tür im Norden führt zur Bibliothek, wo Sie die große Tür auf der unteren Ebene aufsperrn. Laufen Sie die Treppen nach oben und holen Sie sich den Schlüssel von Elizabeth. Jetzt müssen Sie das Tor zum Labyrinth öffnen. Bevor Sie den Irrgarten betreten, lassen Sie Scree in den Totenschädel tauchen. So können Sie Jen bequem durch die hohen Hecken steuern und gelegentlich zu Scree wechseln, damit Sie sich erneut einen Überblick verschaffen. Achten Sie auf die rote Lichtsäule, die den Standort von Jen markiert. Ihr erstes Ziel ist die südliche Ecke des Irrgartens. Dort legt Jen den Hebel um und macht sich auf den Weg zum Hebel in der östlichen Ecke. Nachdem Sie auch diesen Schalter



ABSTIEG Nur mit dem Seil können Sie in den Hauptschacht des Vulkans steigen.



ÖLBECKEN In Volca werden fast alle Türen über diese Ölbecken geöffnet. Tragen Sie stets eine Fackel mit sich.

betätigt haben, können Sie zum nächsten Abschnitt laufen. Kämpfen Sie sich bis zur Maschine vor.

Blutmaschine

Nachdem Sie den Trank der beiden Hausherren veredelt haben, machen Sie sich auf den Weg zur Eingangshalle. Schreiten Sie nun in den Ballsaal und machen Sie die Gräfin mit ein paar kräftigen Peitschenschlägen kalt. Der Graf ist ebenso schwach, allerdings kann er mit Blitzen auf Sie schießen. Sobald Graf Raum in die Luft steigt, verstecken Sie sich hinter Scree. Mit dieser Taktik wird immer der unverwundbare Gargoyle unter Beschuss genommen.

Volca

Hauptschacht

Betreten Sie den Hauptschacht des Kraters und arbeiten Sie sich nach unten durch. An den tiefen Abgründen benutzen Sie das Seil, um Jen sicher nach unten zu bringen. Haben Sie das Tor erreicht, schnappt sich Scree eine Fackel und entfacht ein Feuer in den Schalen, die Sie neben den Fackelhalterungen finden. Wenn Sie in der Lava-Grube ankommen, laufen Sie nach rechts und springen in das Wasserbecken. Jetzt gilt es, alle Öffnungen an der Decke abzusuchen, damit Sie die Schalter finden. Achten Sie

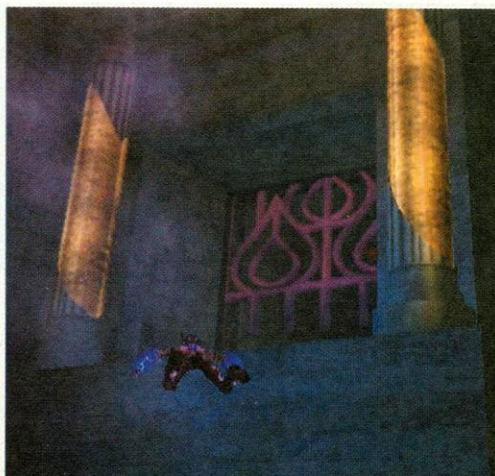
auf die Symbole, die in das Gitter eingearbeitet sind. Hinter dem Gitter mit den drei Flammen-Symbolen geht's weiter. Betätigen Sie den Schalter, den Sie oberhalb der ersten Öffnung finden.

Die zwei Statuen

Anschließend beschwören Sie Scree an dem Rufstein und wechseln zu dem kleinen Steindämon. Jetzt springen Sie nach unten und suchen Halt an der Wand. Lassen Sie das Tor hinter sich und steigen Sie aus dem Wasser. Am Ende der Treppe übernehmen Sie die riesige Statue und legen den Hebel um. Jetzt können Sie in die Haupthalle zurückkehren, die Fackel an der Wand schnappen und die Steinwand an der Ostseite erklimmen. Sobald Sie den Felssims erreicht haben, lassen Sie ein Seil für Jen herunter. Stellen Sie Scree dazu an die nördliche Kante der Felsplattform. Die Tür öffnen Sie, indem Sie die beiden Behälter entzünden. In der kreisrunden Halle verwandeln Sie Jen in einen Wraith. Warten Sie, bis der Lavaström nachlässt, aktivieren Sie die Zeitverschiebung und durchschreiten Sie die Tür. Anschließend drehen Sie das Rad, um den Weg für Scree zu ebnen. Übernehmen Sie nun die zweite Statue und legen Sie den Hebel um. Jetzt können Sie über die Brücke in den nächsten Abschnitt vordringen.

Lava-Tempel

Entzünden Sie die Becken neben der Treppe und rennen Sie den Gang entlang. Lassen Sie sich nicht von dem Wächter aufhalten und stürmen Sie zum Rifttor. Dort erledigen Sie zuerst den gefährlichen Distanzkämpfer und kümmern sich danach um den Rest der nervigen Dämonen. Laufen Sie nun zurück zum Feuertor und sprinten Sie in Wraith-Form zwischen den Flammen hindurch. Nachdem Sie den langen Kampf hinter sich gebracht haben und Scree auf sich alleine gestellt ist, laufen Sie zur Tür dieser Halle. Dort übernimmt Scree den Kopf der Statue und öffnet das Maul. Im nächsten Raum schnappen Sie sich das Kohlebecken und wuchten das Teil auf die nördliche Bodenplatte. Jetzt können Sie an der Nordwand nach oben klettern und sich am Ende des Gangs die Fackel von der Wand nehmen. Laufen Sie wieder zum Kohlebecken und schleppen Sie es auf die südliche Bodenplatte. Erklimmen Sie die Südwand und öffnen Sie die Tür mit der Fackel. Haben Sie das Rad betätigt, wird der Hauptraum mit Öl versorgt und Sie können die letzte Tür aufsperrern. Nachdem Sie den langen Gang hinter sich gelassen und den neuen Raum betreten haben, drehen Sie sich gleich nach rechts und klettern an der Wand nach oben. Über die Brücken und



TAUCHGANG Sobald sich dieses Gitter öffnet, können Sie die Statue erreichen. Achten Sie in den Zwischensequenzen auf die Anzahl der Flammen, die auf dem Gitter zu sehen sind.



KNIFFLIG Gegenüber des Wasserrätsels müssen Sie diese Wand erklimmen. Das Seil lässt sich nur an dieser einen Kante verwenden.



LAVAFALL Diese Lavawand können Sie nur in der Wraith-Form überwinden. Per Zeitverschiebung sprinten Sie durch die Tür, solange der Lavastrom unterbrochen ist.



TÜRMECHANISMUS Wenn Scree die Kontrolle über den Adlerkopf hat, kann er das Maul der Statue öffnen. Die austretende Lava entriegelt die Tür.

noch mehr Mauern erreichen Sie schließlich den Statuenkopf und können diesen kontrollieren. Schließen Sie das Maul der Statue und kehren Sie auf die untere Ebene zurück. Im nächsten Abschnitt klettern Sie an der viereckigen Säule ganz nach oben. Neben dem nordwestlich gelegenen Statuenkopf ist eine Brücke, über die Sie die nächste Halle betreten können. Eilen Sie zu dem Rad und öffnen Sie damit die Falltür. Nachdem Sie das kniehohes Wasser verlassen haben, brechen Sie das Tor auf und betreten den Tempel.

Malikels Tempel

Nach der Unterredung mit der Königin folgen Sie den Gängen, bis Sie Jen erreichen. Um den Kampf zu überstehen, kontrollieren Sie die schwarze Statue und setzen Jen außer Gefecht. Eilen Sie nun zur Königin. Anschließend laufen Sie durch das Tor, das sich geöffnet hat, und erledigen die Gegnerhorden. Überqueren Sie den Magma-Sockel und wechseln Sie bei den Lava-Fällen auf Scree. Klettern Sie die Steinmauer entlang zum nächsten Tor. Jen muss mit dem Felssims auf der gegenüberliegenden Seite vorlieb nehmen. Sobald die letzte Plattform nach unten bricht, wechseln Sie zu Scree und werfen die mittlere Statue um. Gemeinsam öffnen

die beiden das Tor und laufen nach rechts. Stecken Sie das kleine Becken in Brand und setzen Sie Ihren Weg fort. Rechts neben der verschlossenen Tür ist eine schmale Steinwand, an der Scree nach oben klettern kann. Zünden Sie beide Ölbecken an.

Zuflucht der Immolate

Zuerst betreten Sie den nördlichen Gang über den Balkon. Dort wechselt Jen zur Ferai-Form und klettert an Screes Seil nach unten. Springen Sie über die Plattformen bis zum runden Podest und erklimmen Sie die Wand. Jen muss an dem Seil nach oben klettern und gemeinsam mit Scree an dem Rad drehen. Jetzt können Sie das Öl in dem Becken anzünden und in die Haupthalle zurückkehren. Als Nächstes laufen Sie durch den Gang im Nordosten. Klettern Sie zunächst an der linken Wand nach oben und schaffen Sie das Kohlebecken auf die Druckplatte. Auf der gegenüberliegenden Seite springt Jen in Ferai-Gestalt nach oben und stellt sich auf die Druckplatte. Jetzt ist der Weg für Scree frei und Sie können das nächste Becken anzünden. Schleppen Sie das helle Kohlebecken unter das Tor. Jen kann nun ihre Stellung verlassen und durch die schmale Öffnung kriechen. Erforschen Sie den Nebengang und sei-

len Sie Jen in den Hauptschacht ab. Am Fuß der zweiten Treppe drehen Sie an dem Rad und machen sich danach auf den Rückweg. In der Haupthalle laufen Sie durch das Tor im Westen. Neben der Statue klettern Sie an beiden Mauern nach oben und stecken die Ölbecken in Brand. Wenden Sie sich nun der Tür im Osten zu und entzünden Sie beide Ölbecken. Laufen Sie treppauf und bringen Sie die Säule zu Fall. Hier sorgen Sie dafür, dass das letzte Becken brennt, und schreiten durch das große Tor in der Haupthalle.

Halle der Götter

In dieser Halle müssen Sie die Halteseile der Statue durchtrennen. Bis auf das Seil, das auf dem Dach des Gebäudes verankert ist, kann Scree alle Seile alleine erreichen. Wenn Sie an einer bestimmten Stelle nicht weiterklettern können, gehen Sie zwei Schritte nach links oder rechts und versuchen es erneut. Bevor Sie loslegen, lassen Sie ein Seil auf der linken Seite der Eingangsplattform runter. Jen kann jetzt nach unten klettern und auf den Flügel der Statue springen. Rennen Sie weiter und springen Sie in Ferai-Gestalt von der Plattform. Stellen Sie Jen vor die Mauer des mittleren Blocks. Anschließend bringen Sie Scree mit dem Seil in Stel-



TÜRBLOCKER Das Kohlebecken hält die Tür offen und Jen kann endlich ihren Posten verlassen.



HALTESEIL In der Halle der Götter müssen Sie alle fünf Halteseile lösen. Erst dann können Sie die Statue umwerfen.

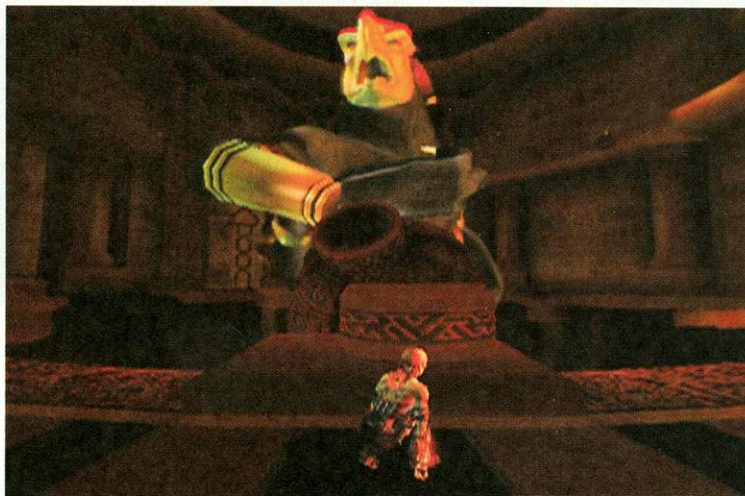
lung, damit sich Jen hochziehen kann. Immer noch in der Gestalt des Ferais, steigt Jen die Stufen der Treppe nach oben und zwingt sich an der Rundung des Gemäuers vorbei. Jetzt springen Sie nach oben auf das Dach und rufen Scree herbei. Haben Sie alle Seile durchtrennt, lassen Sie Scree in die Statue tauchen und schmeißen das riesige Ding um. Rennen Sie anschließend über die neue Brücke.

Goliath-Heiligtum

Hier findet der Kampf gegen den König statt. Da Ihr Gegner ein Feuer-Wesen ist, müssen Sie alle Fackeln sowie Öl- und Kohlebecken in den Abgrund stoßen. Selbst die mittelgroßen Becken können Sie bewegen. Lediglich bei den ganz großen Ölbecken brauchen Sie die Hilfe Ihres Gegners. Verstecken Sie sich hinter diesen Behältern. Sobald die Statue einen seitlichen Schlag ausführt, erlischt auch die große Lichtquelle.

Showdown

Zunächst müssen Sie mit Jen drei Runden gegen Lewis überstehen. Hierbei brauchen Sie keine besondere Taktik. Achten Sie aber auf Ihre Deckung. Gelegentlich geht Ihr Gegner auf Distanz und schleudert magische Geschosse auf Sie ab. Zwingen Sie Lewis so schnell wie möglich dazu, wieder in den Nahkampf zu gehen, da die Geschosse enormen Schaden verursachen. In Wraith-Gestalt müssen Sie auf jeden Fall Gebrauch von der Ausweich-Fertigkeit machen. Haben Sie diese drei Runden hinter sich gebracht, wechselt das Geschehen zu Scree, der einem alten Bekannten gegenübersteht. Eilen Sie als Erstes zur Wand und heben Sie einen der Schilde auf. Der Dämon kann extrem viel Schaden aus teilen. Da Ihnen mit Scree keine lebensrettenden Energiekristalle zur Verfügung stehen, müssen Sie auf jeden Ihrer Schritte genau achten. Weichen Sie stets zurück und warten Sie, bis sich der Schreckensdämon nähert. Führen Sie einen kräftigen Schlag aus und lassen Sie den Angreifer in Ihre heranschnellende Faust rennen. Den Feuerbällen weichen Sie aus, indem Sie ständig in eine Richtung laufen. Auf gar keinen Fall sollten Sie während dieser Kampfphase stehen bleiben. Haben Sie dem Dämon ordentlich Schaden zugefügt, wird er sich zu der Maschine in der Mitte zurückziehen und einen starken Energiestrahl auf Sie richten. Stellen Sie sich nun auf eine der hell erleuchteten Flächen und halten Sie den Schild vor sich. So nehmen Sie die Energiequelle Ihres Widersachers Stück für Stück auseinander. Wenn Sie diesen Kampf hinter sich gebracht haben, muss Jen die letzte Runde gegen Lewis überstehen. Gewinnen Sie auch diesen Kampf, dürfen Sie den Abspann und jede Menge Bonusmaterial genießen.

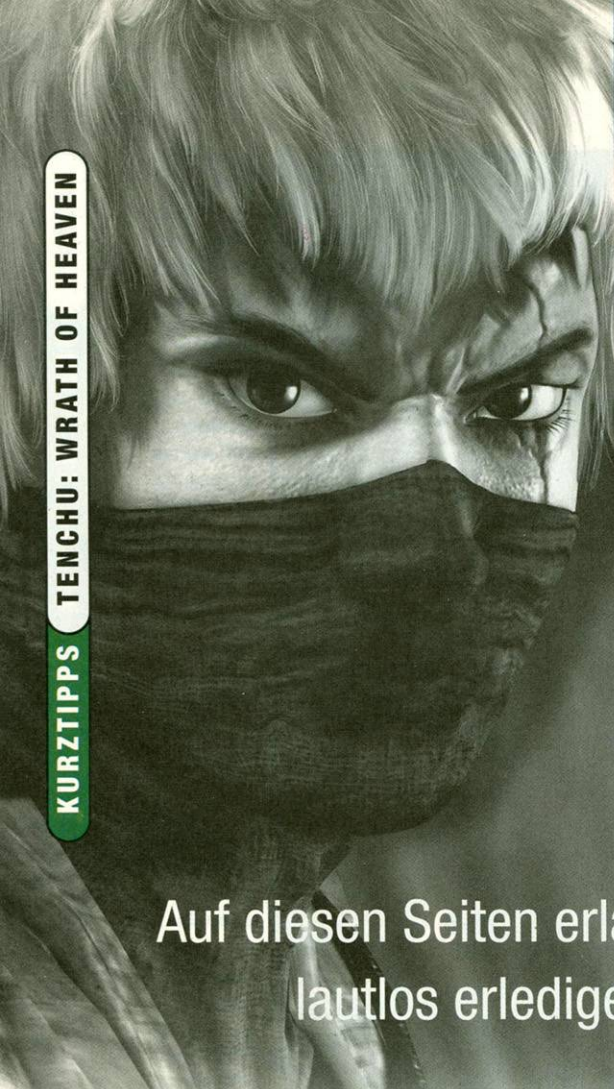


DÄMONEN-KÖNIG Werfen Sie alle Lichtquellen in den Abgrund. Die großen Kohlebecken nutzen Sie als Deckung und warten so lang, bis die Statue einen horizontalen Schlag ausführt.

LEWIS Gleich vier Runden müssen Sie gegen Lewis überstehen. Allerdings benötigen Sie nicht mehr als einen oder zwei Energiekristalle, um den Kerl zu erledigen.

GENERAL SCREE Der Diener des Chaosgottes teilt extrem viel Schaden aus. Weichen Sie ständig zurück und bringen Sie immer nur einen Schlag an, wenn Sie die Chance haben.

HÖLLEN-MASCHINE Diese Maschine versorgt Ihren Widersacher ständig mit neuer Lebensenergie. Treten Sie auf die beleuchteten Plätze und reflektieren Sie den Strahl.



RAUCHBOMBE Der Nebel verschafft Ihnen genügend Zeit, um sich aus dem Staub zu machen.



GEDULD Beobachten Sie die Wächter, um deren Routen herauszufinden.

Tenchu: Wrath of Heaven

Auf diesen Seiten erläutern wir Taktiken, mit denen Sie Feinde lautlos erledigen und **Ihre Waffen effektiv einsetzen.**

Stealth-Kill Belohnungen:

Füllen Sie während einer Mission alle Kuji-Symbole, erhalten Sie dafür Spezialtechniken als Belohnung. In welcher Mission Sie welche Technik erlernen können, erfahren Sie in den folgenden Listen:

Rikimaru

Schulterstoß (Mission 1)
Ninjutsu-Block (Mission 2)
Ninja-Sicht (Mission 3)
Kletterhaken-Combo (Mission 4)
Decken-Hangeln (Mission 5)
Leichentrick (Mission 6)
Wandtritt (Mission 7)
Ninja-Hypnose (Mission 8)
Zorn des Himmels (Mission 9 und 10)

Ayame

Salto-Tritt (Mission 1)
Ninjutsu-Block (Mission 2)
Ninja-Sicht (Mission 3)
Kletterhaken-Combo (Mission 4)
Decken-Hangeln (Mission 5)
Leichentrick (Mission 6)
Wandtritt (Mission 7)
Ninja-Hypnose (Mission 8)
Zorn des Himmels (Mission 9 und 10)

Allgemeine Tipps:

■ Bogenschützen können weiter sehen als gewöhnliche Wachposten.

■ Wenn Sie von den Wachen entdeckt werden, lohnt es sich zunächst, zu flüchten und sich vor Ihren Verfolgern zu verstecken. Danach haben Sie erneut die Chance, einen Stealth-Kill anzubringen.

■ Sollten Sie sich in einer Sackgasse wiederfinden, werfen Sie einen Blick an die Decke des Ganges. Dort finden Sie oft Gänge, die Sie nur mit dem Kletterhaken erreichen können.

■ Wenn Sie einen neuen Raum betreten, öffnen Sie die Tür, indem Sie sich an die Wand lehnen. So können Sie in das Zimmer spähen ohne gesehen zu werden.

■ Einige Endgegner parieren fast jeden Schlag. In einem solchen Fall gehen Sie nah an den Gegner heran und drücken die Kreistaste, um einen Nahkampfangriff zu starten, den Ihr Gegner auf keinen Fall abwehren kann.

■ Vermeiden Sie Kämpfe gegen mehrere Feinde, da Sie Angriffe nur aus einer bestimmten Richtung abwehren können. Werden Sie umzingelt, haben Sie kaum eine Chance, den Kampf zu gewinnen.

■ Nehmen Sie sich vor den roten Teufeln in Acht, da Ihnen diese fiesen Kreaturen im Nahkampf die Kehle aufschneiden können.

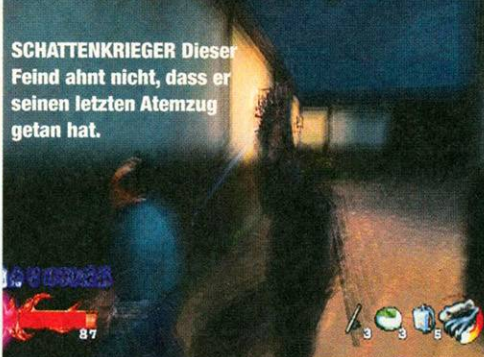
■ Wenn Sie bei Kletterpartien die R1-Taste gedrückt halten, bleibt Ihre Figur am Rande eines Abgrunds automatisch stehen.

DELIKATESSE Sie schnellen aus Ihrem Versteck hervor und setzen einen sauberen Schnitt an, während sich Ihr Opfer nach der **Reiskugel** bückt.





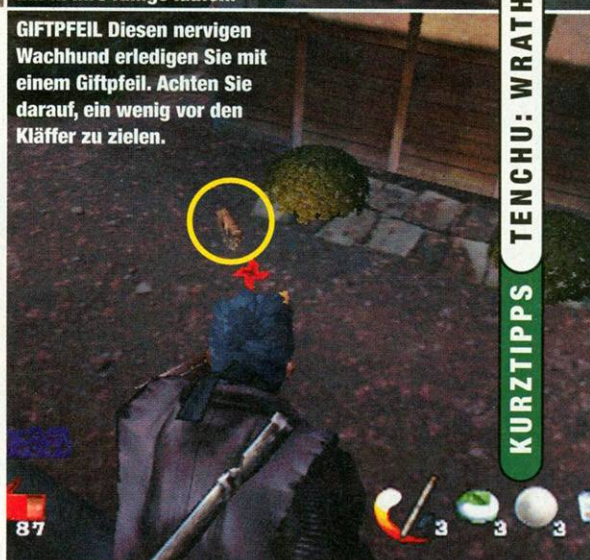
VORSICHT Kundschaften
Sie einen Raum immer aus,
bevor Sie ihn betreten.



SCHATTENKRIEGER Dieser
Feind ahnt nicht, dass er
seinen letzten Atemzug
getan hat.



ALARM Wenn der Kerl um
die Ecke rennt, lassen Sie
ihn in Ihre Klinge laufen.



GIFTPFEIL Diesen nervigen
Wachhund erledigen Sie mit
einem Giftpfeil. Achten Sie
darauf, ein wenig vor den
Kläffer zu zielen.

Gerade bei sehr tiefen Abgründen sollten Sie immer geduckt laufen.

■ Im Gegensatz zu anderen Gegenständen wird die Ninja-Rüstung nicht nach einer gewissen Zeit abgelegt. Zudem bietet sie einen enormen Schutz gegen Angriffe. Besorgen Sie sich die Rüstung so früh wie möglich. Dasselbe gilt für das Kraftamulett, mit dem Sie Gegner bereits nach wenigen Treffern kampfunfähig machen können.

■ Halten Sie bei Kämpfen die R2-Taste gedrückt. Dadurch stehen Ihnen einige Ausweichmanöver zur Verfügung und die Kamera bleibt auf den Gegner gerichtet.

■ Nachdem ein Feind auf Sie aufmerksam geworden ist, setzen Sie die Lockpfeife ein. Die Wache wird die Suche nach Ihnen augenblicklich abbrechen.

■ Während Sie um eine Ecke spähen, können Sie auch Gegenstände um die Ecke werfen. Dazu eignen sich besonders die vergifteten Reiskugeln sowie die explodierenden Kugeln.

Stealth-Tipps:

■ Bewegen Sie sich nur in geduckter Haltung durchs Wasser – selbst das leiseste Plätschern alarmiert weit entfernte Wachen.

■ Wachhunde und Wölfe können Sie mit einem einzigen Messerwurf ausschalten, vorausgesetzt Sie sind von Ihren potenziellen Opfern noch nicht entdeckt worden.

■ Halten Sie die R1-Taste gedrückt, wenn Sie von einem hohen Gebäude oder in einen tiefen Graben springen. Dadurch kommen Sie lautlos auf dem Boden auf und halten das Gleichgewicht.

■ Der vergiftete Reis ist ein besonders hilfreicher Gegenstand. Sobald sich eine der Wachen nach diesem Leckerbissen bückt, springen Sie aus Ihrem Versteck hervor und ziehen den abgelenkten Wächter mit einem sauberen Schnitt aus dem Verkehr. Wenn Sie den Gegner erledigen, bevor er die Reiskugel verzehrt hat, können Sie den Gegenstand wieder in Ihrer Tasche verstauen und erneut verwenden.

■ Beobachten Sie die Wachen und prägen Sie sich deren Route ein. So können Sie Ihre Schleichangriffe genau planen.

■ Mit Giftpfeilen können Sie die Feinde leise und schnell beseitigen. Tragen Sie immer mindestens drei dieser tödlichen Pfeile mit sich.

■ Setzen Sie den Unsichtbarkeitszauber ein, wenn Sie auf mehrere Gegner treffen. Der Zauber bleibt selbst bei einem Stealth-Kill aktiv, so können Sie einige Wächter schnell und heimlich ausschalten.

■ Haftminen bleiben an Feinden kleben. So können Sie Stealth-Kills aus sicherer Distanz ausführen.

■ Wenn Sie einem Gegner ins Gesicht blicken, während Sie ihn ins Jenseits schicken, werden gleich zwei der Kuji-Symbole aufgefüllt.

Großmeister-Belohnungen:

Die höchste Wertung, die Sie für eine Mission erhalten können, ist der Rang des Großmeisters. Um diesen Wert zu erreichen, müssen Sie unentdeckt bleiben und möglichst viele Stealth-Kills ausführen. Welche Goodies Sie sich verdienen können, haben wir in dieser Liste zusammengetragen:

Rikimaru

- Super-Wurfmesser: Es werden acht Wurfmesser gleichzeitig geworfen. (Mission 1)
- Explosivpfeil: Ein Pfeil mit explosiver Spitze (Mission 2)
- Chamäleonzauber: Man sieht vorübergehend wie einer der Gegner aus. (Mission 3)
- Hundeknochen: Damit ruft man den Hund Semimaru herbei. (Mission 4)
- Unsichtbarkeitszauber: Man ist für eine kurze Zeit komplett unsichtbar. (Mission 5)
- Feuerzauber: Wirft Feuer in alle Richtungen (Mission 6)
- Ninja-Rüstung: Man nimmt weniger Schaden (Mission 7)
- Feuerwerk: Veranlasst die Feinde nach oben zu sehen (Mission 8)
- Lockpfeife: Ahmt Tierlaute nach, um Gegner zu täuschen (Mission 9)
- Haltezauber: Hält Feinde innerhalb des Siegels fest (Mission 10)

Ayame

- Explosivpfeil: Ein Pfeil mit explosiver Spitze (Mission 1)
- Unsichtbarkeitszauber: Man ist für eine kurze Zeit komplett unsichtbar. (Mission 2)
- Super-Wurfmesser: Es werden acht Wurfmesser gleichzeitig geworfen. (Mission 3)
- Chamäleonzauber: Man sieht vorübergehend wie einer der Gegner aus. (Mission 4)
- Feuerzauber: Wirft Feuer in alle Richtungen (Mission 5)
- Ninja-Rüstung: Man nimmt weniger Schaden (Mission 6)
- Feuerwerk: Veranlasst die Feinde nach oben zu sehen (Mission 7)
- Hundeknochen: Damit ruft man den Hund Semimaru herbei. (Mission 8)
- Lockpfeife: Ahmt Tierlaute nach, um Gegner zu täuschen (Mission 9)
- Haltezauber: Hält Feinde innerhalb des Siegels fest (Mission 10)

Tesshu

- Super-Nadel: Feuert acht Nadeln gleichzeitig ab (Mission 1)
- Kumihimo: Erledigt Gegner aus der Entfernung (Mission 2)
- Magazin: Damit locken Sie Wachen an (Mission 3)
- Explosivpfeil: Ein Pfeil mit explosiver Spitze (Mission 4)
- Tarnung: Man sieht vorübergehend wie einer der Gegner aus (Mission 5)
- Bambuskanone: Erledigt Gegner mit einem einzigen Schuss (Mission 6)

War of the Monsters

Damit Ihnen der hohe Schwierigkeitsgrad von War of the Monsters nicht den Spielspaß vermiest, haben wir hier einige Tipps für Sie. Wie Sie den Endbossen **in den Allerwertesten treten**, erfahren Sie auf der aktuellen DVD.

Allgemeines:

Leicht verdiente Kampfmarken

Besiegen Sie den letzten Endboss und speichern Sie den Spielstand ab. Für Ihren Sieg erhalten Sie je nach Schwierigkeitsgrad zwischen 30.000 und 60.000 Marken. Laden Sie immer wieder diesen letzten Kampf, da Sie hier am meisten Punkte absahnen können. Fortgeschrittene Spieler heimsen auf der "Schwer"-Stufe im Nu mehrere



VULKANAU
BRUCH Spring
Sie mit ei
Sprung-Attac
auf die klein
Vulkane, um d
Vulkan zur Er
tion zu bring

Goodies

Sie werden für gewonnene Kämpfe mit Kampfmarken belohnt. Diese können Sie benutzen, um Ihrem Monster neue Klamotten zu kaufen und Levels, Mini-Spiele und geheime Kämpfer freizuschalten. Hier erfahren Sie, wie viele Marken Sie benötigen, um an diese Goodies zu kommen.

Klamotten:

Investieren Sie zwischen 15.000 und 200.000 Kampfmarken, um Ihren Monstern neue Kostüme zu kaufen.

Kämpfer:

Raptros: 200.000
Zorgulon: 200.000

Level:

Vulkan: 45.000
Mini-Baytown: 65.000
Capitol: 85.000
UFO: 105.000

Mini-Spiele:

Abschuss: 65.000
Malm-O-Rama: 85.000
Weich Aus: 105.000

hunderttausend Kampfmarken ein. Zerstören Sie soviel von Ihrer Kampfumgebung wie möglich, da Sie auch für zerstörte Gebäude und weggeworfene Trümmer, Marken erhalten.

Katastrophen hervorrufen

Was wären gewaltige Monsterschlachten ohne Naturkatastrophen? Je nachdem, ob Sie ein Level fast völlig in Schutt und Asche legen oder einen

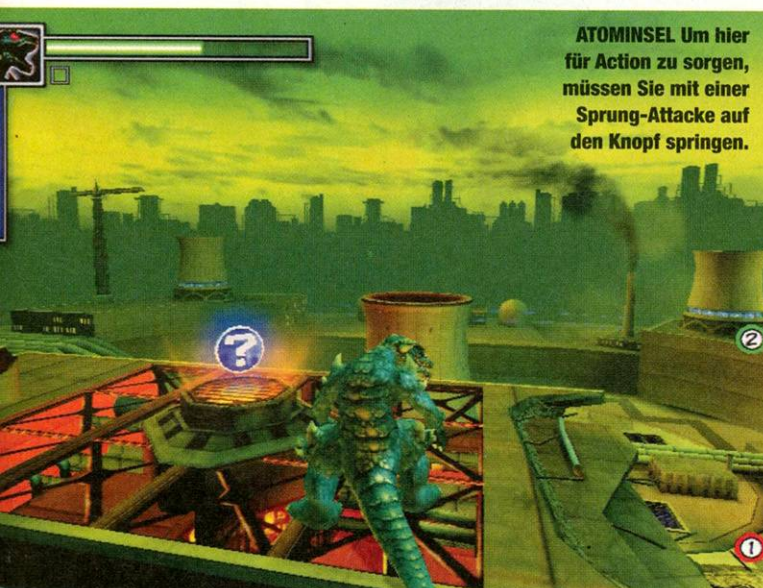
bestimmten "Auslöser" aktivieren, können sich Levels verändern oder Ereignisse eintreten. Zerstören Sie in Baytown möglichst viel von Ihrer Umgebung, um ein Erdbeben auszulösen. Die Vulkane in der Vulkan-Stage und im Club Caldera können Sie mit einer Sprung-Attacke (springen und am höchsten Punkt Dreieck und nach oben drücken) auf die Mini-Vulkane zum Ausbruch bringen. In Tsunopolis können Sie eine Tsunami-Flutwelle auslösen, indem Sie ein Objekt auf das UFO über dem Strand werfen. Auf der Atominsel finden Sie zwischen den Kühltürmen einen Knopf, den Sie mit einer Sprungattacke betätigen können. Lassen Sie sich von der Wirkung überraschen!

Schultertasten benutzen!

Machen Sie häufig Gebrauch von den Schultertasten. Einerseits können Sie mit der Strafe-Funktion wunderbar Attacken ausweichen und andererseits wissen Sie immer wo sich Ihr Gegner aufhält, wenn Sie gleichzeitig L1 und R1 gedrückt halten.

Power-Up-Items

In jeder Stage finden Sie Power-Up-Items, die Ihnen Energie spenden. Sammeln Sie die Goodies nur dann ein, wenn Sie diese auch wirklich benötigen, also wenn Ihre Lebensenergie schwach ist oder Ihnen Power für Spezial-Attacken fehlt. Wenn Sie die Items bei voller Energie einsammeln, bringen sie Ihnen rein gar nichts. Zerstören Sie alles, was sich zerstören lässt: Häufig werden Sie in den Trümmern fündig.



Die Monster

Hier beschreiben wir die Vorzüge und Nachteile der einzelnen Monster. Anfänger sollten auf jeden Fall mit den beiden ausgeglichensten Charakteren beginnen: Congor oder Togera.

AGAMO

Beschreibung: Aztekischer Gott des Feuers
Vorteil: Sehr stark
Nachteil: Langsam

Agamos Lawinen-Kombo:
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
▲ + ● ▲ + ● ...

KINETICLOPS

Beschreibung: Augapfel, der von Energieblitzen umgeben wird.
Vorteil: Sehr schnell und beweglich
Nachteil: langsame Spezial-Attacken

Kineticlops Kaiser-Kombo:
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
↑ ▲ + ●

PREYTOR

Beschreibung: Mutierte Gottesanbeterin
Vorteil: sehr schnell, beweglich, kann Fliegen
Nachteil: relativ schwach, springt schlecht

Preytors Parasiten-Kombo:
▲ + ● ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
▲ ▲

ROBO 47

Beschreibung: Roboter
Vorteil: Sprungstark
Nachteil: Schwache Fernattacken

Robo-47s Rüttel-Kombo:
▲ ▲ ● ▲ ▲ ● ● ● L1+R1 halten und ▲ + ●

ULTRA-V

Beschreibung: Kampfroboter
Vorteil: springt gut, stark
Nachteil: langsam

Ultra-Vs unverzeihbare Kombo:
▲ + ● ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
● ▲

CONGAR

Beschreibung: Gigantischer Gorilla vergleichbar mit King Kong
Vorteil: Sehr ausgeglichene Werte - Guter Allroundkämpfer.
Nachteil: -

Congars Windmühlen-Kombo:
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
▲ ● + ▲

MAGMO

Beschreibung: Lavawesen
Vorteil: sehr stark
Nachteil: langsam

Magmos Schmelz-Kombo:
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
+ ●

RAPTROS

Beschreibung: Drache
Vorteil: kann Fliegen, hohe Reichweite
Nachteil: Schwächen beim Springen

Raptros Zorn-Kombo:
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

TOGERA

Beschreibung: Godzilla-ähnliches Drachen-Monster
Vorteil: ausgeglichener Charakter, ideal für Anfänger
Nachteil: -

Togeras Schlag-Kombo:
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

ZORGULON

Beschreibung: Klistchee-Außerirdischer
Vorteil: gute Spezial-Attacken
Nachteil: relativ schwach

Zorgulons Zap-Kombo:
▲ + ● ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

CHEATS & CODES



**CHRISTIAN
SCHÖNLEIN**
21, Volontär

Diesen Monat
befinden sich
unter den
zahlreichen
Cheats etliche
Schmankerl
für alle
Rennfahrer.

ATV Quad Power Racing 2

CHEATCODE Auf vier Reifen durchs Ziel.

Die Kreuzung aus Motorrad und Geländewagen macht richtig Spaß. Grenzenlos Spaß machen die so genannten Quads besonders mit unseren Cheats, die Sie einfach als Profil-Namen eingeben. Und schon genießen auch Sie die Vorteile des grenzenlosen Vierrad-Feelings:

Profilname	Effekt
BUBBA	Alle Fahrer
GENERALLEE	Alle ATVs
ROADKILL	Alle Strecken
FIDDLERSELBOW	Alle Tricks
GINGHAM	Maximale Statuswerte
REDROOSTER	Champs
DOUBLEBARREL	Challenges



EINFACH ALLES Bei
ATV macht's richtig
Spaß, „Dreck“ am
Stecken zu haben.



Tom und Jerry – Krieg der Schnurrhaare



INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

CHEATCODE Lass die Katze aus dem Sack.

Dass Katzen und Mäuse sich nicht allzu gut leiden können, ist klar. Tom und Jerry treiben diese Tradition nun schon seit über 60 Jahren im Fernsehen, Kino und in Comics auf die Spitze. Und auch die PS2 ist jetzt nicht mehr sicher. Tom, Jerry und die anderen chaotischen

Krachmacher hauen auf den Putz und Sie sind mittendrin. Mit ein paar Cheats spielen Sie zwar unfair, aber wer tut das in der Welt von Tom und Jerry nicht? Geben Sie im Cheatmenü einfach folgende Kombinationen ein, um der Maus mal eins aufs Dach zugeben!

Erklärung

Unendlich Lebensenergie

Kombination

X, ●, X, ▲, ▲, ■, ●, ▲

KATZENJAMMER Die Maus
wird sich ab jetzt schnell
wieder erholen.

CHEAT AKZEPTIERT



BEENDEN

X, ●, X, ▲, ▲, ■, ●, ▲ CHEAT EINGEBEN:

Drome Racers

CHEATCODE Gewinnen war nie so einfach.

Wer fährt denn heutzutage noch selber? Es gibt doch technische Spielereien, die einen sicher und schnell ans Ziel bringen. Eine solche Spielerei hat man anscheinend bei EA gefunden, denn deren Boliden schaffen's inzwischen selber ins Ziel. Wenn auch Sie ohne Anstrengung ganz schnell ganz oben auf dem Siegereppchen stehen wollen, können wir Ihnen folgenden Cheatcode ans Herz legen.

Im Hauptmenü geben Sie einfach folgende Tastenkombination ein:

←, →, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ■, ▲, ●

Drücken Sie nun während des Rennens einfach L3 und schon haben Sie gewonnen.



Run Like Hell (us)

CHEATCODE Renn wie die Hölle!

Wer so schnell rennt wie er nur kann, will entweder eine Goldmedaille oder einfach nur sein Leben retten. Letzteres trifft auf die Protagonisten des Survival-Horror-Spiels *Run Like Hell* zu. Wer sich gar keine Hoffnungen mehr auf ein PAL-Release macht, holt sich die US-Version. Und für die gibt es ein paar nützliche Cheats, die Ihnen die Hetzjagd wohl etwas erleichtern dürften. Um die Cheats zu aktivieren, müssen Sie zuerst in den Cheat-Mode, den Sie im Inventory-Screen freischalten können. Drücken Sie hier gleichzeitig die Tasten L1, L2, L3, R1, R2 und R3. Nun können Sie folgende Cheats eingeben:



Erklärung

Volle Energie für Nick Corner

Volle Schildenergie für Nick Corner

Benjamins Musik-Video

Schaden mit Rifle maximieren

Schaden mit Pulse Rifle maximieren

Schaden mit Shotgun maximieren

Schaden mit Repeater Rifle maximieren

Schaden mit Assault Rifle maximieren

Schaden mit Bolt Thrower maximieren

Ending Credits

An den ersten Brut vorbeikommen

Code für Storage Room B

Kombination

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, X, ●

■, ●, X, ▲, ●, ■, ▲, X, L3, R3

←, ←, ←, ●, ●, X, L1, L1, R1, ↑

L3, L3, L3, ■, ▲, ●, X, R3, R3, R3

←, →, ●, ↓, ←, X, ↓, ↑, X, ▲

X, X, X, X, L3, R3, ↑, ↓, ←, →

←, ▲, →, X, ↑, ■, ↓, ▲, L3, R3

←, ●, →, ■, ↓, ▲, ↑, X, R3, L3

X, ■, ▲, ●, X, ●, ▲, ■, X, ↑

X, ■, ▲, ●, →, ↑, ←, ↑, X, ↑

▲, ■, ●, ■

■, ●, ●, ■, X

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
007 Nightfire	02/2003
Aggressive Inline	08/2002
Ape Escape 2	06/2003
Army Men: RTS	07/2002
ATV Quad Power Racing 2	06/2003
Baldur's Gate: Dark Alliance	02/2003
Battle Engine Aquila	04/2003
BDFL Manager 2002	07/2002
Black & Bruised	05/2003
Blade II	12/2002
BMX XXX	02/2003
Burnout 2: Point of Impact	01/2003
Conflict: Desert Storm	03/2003
Contra: Shattered Soldier	03/2003
Crazy Taxi	11/2002
Dakar 2	05/2003
Deus Ex	07/2002
Devil May Cry 2	05/2003
DTM Race Driver	11/2002
Dr. Muto	03/2003
Drome Racers	06/2003
Dynasty Warriors 4	06/2003
F1 2002	09/2002
Freestyle	09,10/2002
Gravity Games Bike	11/2002
Haven: Call of the King	04/2003
H. der Ringe: Die zwei Türme	01,04/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2003
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Kessen 2	02/2003
Legacy of Kain: Blood Omen 2	08/2002
Mat Hoffman's Pro BMX2	11,12/2002
Medal of Honor: Frontline	08,10/2002
Men in Black II	05/2003
Mike Tyson Heavyw. Boxing	09/2002
MLB SlugFest 20-03	09/2002
Mortal Kombat: DA	03/2003
MX Superfly	12/2002
NBA 2K3	02/2003
NBA ESPN 2night 2002	08/2002
NBA Live 2003	12/2002
NFS: HP2	12/2002, 01,02/2003
Oni	08/2002
Onimusha: Warlords	12/2002
Prisoner of War	10/2002
Ratchet & Clank	03/2003
Rayman Revolution	08/2002
RedCard Soccer	07/2002
Red Faction II	01/2003
Rez	09/2002
Robotech: Battlecry	03/2003
Rocky	03/2003
Run Like Hell	06/2003
Scooby-Doo!	12/2002
Sims, Die	05/2003
Sled Storm	08/2002
Smash Court Pro Tennis	08/2002
Space Channel 5 - Part 2	04/2003
Spider-Man: The Movie	04/2003
Sponge Bob Squarepants	06/2003
SSX	09/2002
SSX Tricky	05/2003
Star Trek Voyager: Elite Force	09/2002
Star Wars Bounty Hunter	03/2003
Star Wars Jedi Starfighter	06,07/2002
Star Wars Racer Revenge	06,08/2002
Star Wars Starfighter	11/2002
Street Hoops	11/2002
Stuntman	09,11/2002
Sunny Garcia Surfing	07/2002
Super Bust-A-Move 2	12/2002
Superman: S. of Apokolips	12/2002
Super Trucks	05/2003
Tenchu: Wrath of Heaven	05/2003
Test Drive Off-Road Wide Open	08/2002
TD Overdrive	09/2002
The Getaway	04/2003
The Mark of Kri	10/2002
Powerpuff Girls: Relish Rampage	06/2003
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2002	06,07/2002
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom & Jerry - Krieg der ...	06/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	05,02/2003
T. Hawk's Pro Skater 3	10/2002
T. Hawk's Pro Skater 4	01,03/2003
Transworld Surf	07/2002
Turok Evolution	11/2002
Twin Caliber	06/2003
Ty the Tasmanian Tiger	01/2003
Way of the Samurai	05,09/2002
Whirl Tour	05/2003
Whiteout	06/2003
World Rally Championship	09/2002
WRC II Extreme	02/2003
Wreckless: The Yakuza Missions	06/2003
WWE Crush Hour	06/2003
X-Men Next Dimension	01/2003
Zone of the Enders	01/2003

Whiteout (us)

CHEATCODE Auch in den Alpen lassen wir die Pistensau raus!

Nicht ganz auf Skiern, aber immer noch durch Pulverschnee. Gewinnen ist dabei genauso anstrengend wie bei anderen Rennspielen. Wieso also auch hier nicht nachhelfen? Folgende Cheats dürften Ihnen behilflich sein:

Erklärung	Kombination
Rennen gewinnen	Während des Rennens L2 + Dreieck halten: oben, unten, links, rechts
10.000 Punkte	Während des Rennens L2 + Dreieck halten: rechts, rechts, oben, unten
Mehr Stamina	Während des Rennens L2 + Dreieck halten: rechts, rechts, links, unten
Alle Charaktere	Im Hauptmenü L1 + R1 halten: unten, unten, unten, unten
Alle Strecken	Im Hauptmenü L1 + R1 halten: oben, oben, oben, oben
Alle Teile freischalten	Im Hauptmenü L1 + R1 halten: links, links, links, links
Alles freischalten	Im Hauptmenü L1 + R1 halten: rechts, rechts, rechts, rechts



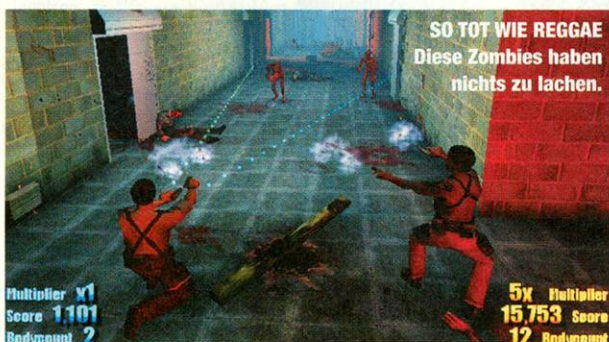
Twin Caliber

CHEATCODE Everybody be cool – you, be cool.

Was George Clooney und Quentin Tarantino können, das können Videospieler schon lange. In *Twin Caliber* geht's extrem cool auf die Jagd nach Untoten, die Sie stilecht in alle Einzelteile zerlegen. Es mag zwar

Anspruchsvolleres, geben, aber mal ehrlich ... wollen Sie eine Versoftung von *Vom Winde verweht*? Nein? Dann geben Sie während des Spiels einfach folgende Cheats ein und ab geht die fröhliche Zombiejagd:

Erklärung	Kombination
Unverwundbar	↑, →, ↓, ←, ↑, ↓, →, ↑, ←, ↓



Wreckless: The Yakuza Missions

CHEATCODE Auch die japanischen Yakuza mogeln manchmal.

Dass diverse kriminelle Organisationen wie die Mafia zu unlauteren Methoden greifen, ist bekannt. Auch die Yakuza spielen nicht immer fair. Im Cheatmenü setzen Sie den Cursor einfach auf den „Unendlich

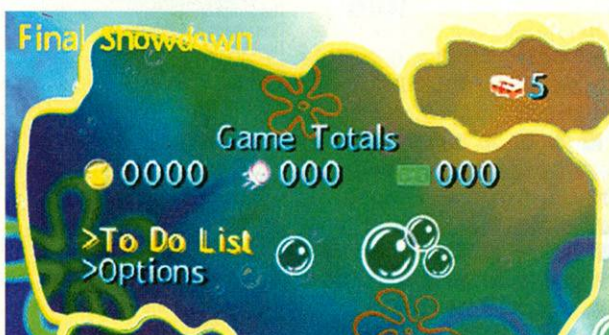
Zeit“-Cheat und drücken dann gleichzeitig die Tasten: L2, R1, ← und ●. Jetzt werden alle Cheats frei anwählbar und Sie können sich nach belieben als Yakuza an die Spitze Ihres Gaunerimperiums mogeln.



FREIE AUSWAHL Das Gangsterleben ist mit den Cheats leichter.

SpongeBob Squarepants: Revenge of the flying Dutchman

CHEATCODE Ein Schwammkopf geht auf abenteuerliche Reise.



WOHIN GEHT'S HEUTE? Links oben sehen Sie die Levelauswahl.

Durchgedrehter Humor ist das Erkennungsmerkmal der amerikanischen Kult-Zeichentrickserie. Wer schon immer einmal eine Unterwasser-Ananas sein Eigen nennen und im Krusty Krab einen Seetang-Burger verschlingen wollte, hat in THQs Spiel die Gelegenheit dazu. Aber auch der Rest von Bikini Bottom und weitere knallbunte Welten wollen erkundet werden.

Wem es zu anstrengend erscheint, in der Haut des Schwammkopfes alle Levels zu erspielen, kann sich diese auch mit unserem Cheatcode ergaunern. Im Pause-Bildschirm drücken Sie einfach folgende Tasten gleichzeitig: L1, L2, ■, ●. In der nun erscheinenden Liste können Sie sich einen Level aussuchen und diesen per Druck auf die Select-Taste betreten.

INFO LESERTIPPS

Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media AG • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztips@computec.de

HERZLICHEN DANK!

JESSICA ABLER, JOACHIM BLAUG, MARTIN DAUM, MANFRED GALUSCHGA, TOBIAS RENNER, STEFANIE SCHWELLER !!!

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

The Powerpuff Girls: Relish Rampage

CHEATCODE Die niedlichsten Superhelden der Welt.

Sugar, spice and everything nice! Das sind die Zutaten, die Bubbles, Blossom und Buttercup nicht nur zu sehr süßen, sondern auch extrem starken Superhelden machen. Hierzulande ist die Serie rund um die drei quirligen Superheldinnen ja noch recht unbekannt. Unser Leser Daniel Kadisch ist offenbar einer der wenigen deutschen Fans und hat einige interessante Cheats, die Sie einfach im Pausemenü eingeben, herausgefunden:

Erklärung	Kombination
Extra X Flasche	×, ×, ●, ×, ●, ●, L1, L1, ×, ×, ●, ×, ●, L1, L1
30 % Gesundheit	L1, L2, L1, ■, R2, R1, R2
100 % Gesundheit	L2, R1, R2, L1, ×, ▲, ●, ■, R2, L1, L2, R1

WWE Crush Hour

CHEATCODE Autowrestling im ganz großen Stil!

Wrestling + das Kultspiel Destruction Derby = WWE Crush Hour. Marco Fremuth ist Fan beider „Sportarten“ und findet auch an der Mix-Variante Gefallen. So viel, dass er es gleich mehrmals durchgespielt hat und uns seine Entdeckungen zukommen ließ:

Erklärung	Bedingung
Alle Level	Season Mode durchspielen
Fahrer Bradshaw	Season Mode mit Brock Lesnar durchspielen
Fahrer Christian	Season Mode mit Chris Jericho durchspielen
Fahrer D-Von Dudley	Season Mode mit Bubby Ray Dudley durchspielen
Fahrer Hulk Hogan	Season Mode mit The Rock durchspielen
Fahrer Lita	Season Mode mit Matt Hardy durchspielen
Fahrer Ric Flair	Season Mode mit The Big Shot, Rob Van Dam und Triple H durchspielen
Fahrer Stephanie McMahon	Season Mode mit Kurt Angle durchspielen
Fahrer Vince McMahon	Season Mode mit Vince als letzten Gegner durchspielen

Dynasty Warriors 4 (us)

CHEATCODE Die Dynasty Warriors prügeln sich schon wieder.

Sie lassen einfach nicht locker. Die Dynasty Warriors prügeln und schlagen sich weiter Ihren Weg durch die PS2. Dabei gilt es, viele Generäle freizuspielen. Wir wünschen Ihnen einerseits schon mal viel Spaß, andererseits möchten wir Ihnen einige Cheats ans Herz legen, die besonders für ungeduldige Kriegsherren nützlich sein dürften. Mit unseren Cheats können Sie auch mit den härtesten der Harten in die Schlacht ziehen.

Erklärung	Kombination
Alle Generäle	R1, R2, L1, L2, ■, ■, ▲, ▲
Alle Shu-Generäle	R1, R1, L1, L1, ■, ▲, ■, ▲
Alle Wei-Generäle	R1, R1, L1, L2, ■, ■, ■, ▲
Alle Wu-Generäle	R2, R1, L2, L1, ▲, ▲, ▲, ■
Alternative Outfits	L1, L1, R1, R1, ▲, ▲, ■, ■

Ape Escape 2

CHEATCODE Was für ein Affentheater!

Die Affenjagd macht Spaß. Aber immer als Hikaru spielen? Wollen Sie nicht lieber mal mit dessen Cousin Kakeru, der schon auf der PSone die Affen nach Hause schickte, durch die knallbunte Affenwelt rennen? Geht klar. Dazu müssen Sie das Spiel „nur“ mit 297 gefangenen Affen beenden. Ist das geschafft, drücken Sie im Hauptmenü einfach die L1- und Start-Taste, um den Menüpunkt „Neues Spiel“ anzuwählen. Schon



stecken Sie in Kakerus Haut und können sich erneut auf Affenjagd begeben.

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!**

- **Einen modernen Multimedia-PC:**
Rolf Romanowski
aus Recklinghausen



- **Eine Sony PlayStation 2:**
Florian Lang
aus Huettenberg

- **Einen Nintendo GameCube:**
Josef Mayr-Preslmayr aus Linz



- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:**
Peter Fein aus Berlin

Herzlichen Glückwunsch!

ZU GEWINNEN
Ein moderner
Multimedia-PC
von XAVIA, der
keine Wünsche
offen lässt.

PLAYSTATION 2 Alles,
was man braucht: Mega-Spiele-
auswahl, DVD-Player und
Online-Gaming ab Sommer!

NEUE GENERATION: Seit dem
28. März gibt es den mit Bild-
schirm-Beleuchtung versehe-
nen Game Boy Advance SP.

KLEIN, SCHWARZ, STARK:
Nintendos Würfel!
überzeugt durch starke
Games und tolle Technik!

SMSen und gewinnen!

Senden Sie uns Ihre **Favoriten**
und gewinnen Sie PS2-Spiele!

Wie Sie bestimmt schon bemerkt haben, ist es seit der letzten Ausgabe möglich, ganz einfach per SMS an unseren Gewinnspielen teilzunehmen. Aufgrund der gewaltigen Resonanz darauf haben wir uns entschlossen, diesen Service ein wenig zu erweitern.

Ab sofort können Sie uns auch per Handy mitteilen, was Ihre drei Lieblings-PS2-Spiele sind und auf welche drei sich in der Entwicklung befindlichen Titel Sie sich am meisten freuen. Anhand des folgenden Beispiels zeigen wir Ihnen, wie einfach die Teilnahme ist. Schreiben Sie eine neue SMS, die mit dem jeweiligen Kennwort beginnt.

Für die Lesercharts ist dies: „pzcharts“.

Für die Most Wanted entsprechend: „pzmostwanted“.

Danach tragen Sie einfach die entsprechenden drei Spiele ein. So sieht das Ganze dann auf Ihrem Handydisplay aus.

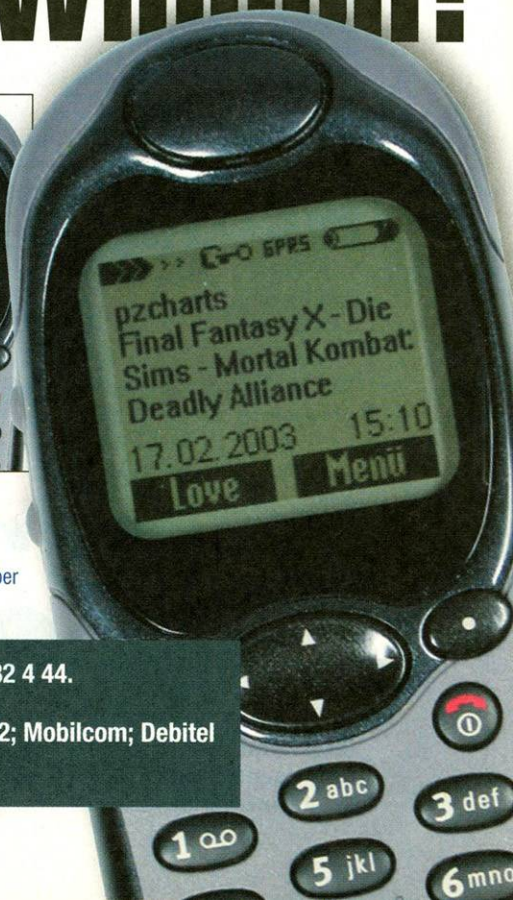
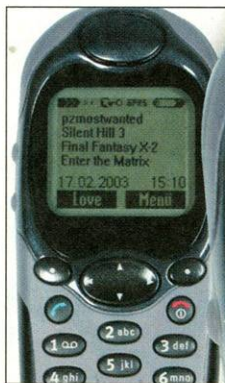
Selbstverständlich wird Ihre Mühe auch belohnt: Wir verlosen unter allen Teilnehmern pro Monat fünf PlayStation-2-Spiele! Alternativ können Sie uns natürlich weiterhin Ihre Charts oder Most Wanted über das im Heft enthaltene PLAYZONE-Zeugnis auf Seite 127 mitteilen.

Senden Sie die SMS dann an folgende Nummer: 82 4 44.

(€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS)

*Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**; 02; Mobilcom; Debitel

**davon 12 Cent Vodafone-Leistung



PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
PlayStation/PSone PAL	☐	☐	☐
PlayStation/PSone Multinorm	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Game Boy/Game Boy Color	☐	☐	☐
Gamebuster/Xploder	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage Zukunftsmusik – PlayStation 3	_____	☐	☐	☐
True Crime: Streets of L.A.	_____	☐	☐	☐
Enter the Matrix	_____	☐	☐	☐
Unlimited SaGa	_____	☐	☐	☐
Freedom: Soldiers of Liberty	_____	☐	☐	☐
StarCraft Ghost	_____	☐	☐	☐
SOCOM: U.S. Navy Seals	_____	☐	☐	☐
Importtest: Final Fantasy X-2	_____	☐	☐	☐
Importtest: Soul Calibur II	_____	☐	☐	☐
Importtest: Virtua Fighter 4 Evolution	_____	☐	☐	☐

6. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
 Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

7. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____	Vorschau: _____
News: _____	Kurz & Knapp: _____
Test: _____	Special: _____
Tipps & Tricks: _____	Kino & DVD: _____

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 06,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

8. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 06/03)
 Ausgabe: ____/____

12. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

13. Ich kaufe die PLAYZONE ca. _____ Mal pro Jahr.

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

16. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

18. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	148
COMPUTEC MEDIA	50-51, 83, 85, 99
Idee+Spiel	16-17
Infogrames	02, 72-73
Ingram Micro	76-77
Jöllenbeck	69
Mediastar	93
RTL	129
Saturn	24-25, 29
Sony Computer Entertainment	59
Take 2	148
Ubi Soft	89
Vivendi Universal Interactive	147

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
BigBen Interactive www.bigben-interactive.de	0700/227877678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 06/2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann,
Oliver Menne, Thorsten Szameitat

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütelfür, Albrecht Ott
Stefanie Schetter, Christian Schönlein

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller

Redaktionsassistent: Yves Nawroth

Assistenz DVD-Redaktion: Melanie Fickenscher

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt

Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder,

Stefan Weiß, Ralph Wollner

Bildredaktion: Albert Kraus

Textchef: Michael Ploog

Stellvertretende Textchefin: Margit Koch-Weiß

Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,

Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Art Director: Andreas Schulz

Layout: Alexandra Böhm, Stefanie Sämman,

Fabian Hübner

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Telefon: +49-(0)911-28 72-341, Fax: +49-(0)911-28 72-241

E-Mail: jasmin.zemsch@compu-tec.de

Anzeigenleitung: Ina Willax

E-Mail: ina.willax@compu-tec.de

Anzeigenberatung: Susanne Szameitat (V. i. S. d. P.)

Fax: +49-(0)911/28 18-241

E-Mail: susanne.szameitat@compu-tec.de

Anzeigendisposition: Andreas Klopfer

E-Mail: andreas.klopfer@compu-tec.de

Judith Linder

E-Mail: judith.linder@compu-tec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: +49-(0)911/28 72-261

ISDN Mac: +49-(0)911/28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

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 Service-Leistungen 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 Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:

Produktionsleitung: Ralf Kutzer

Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebalud Gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

uGames

PC ACTION

MCV Markt für Computer- & Videospiele

Hardware

N-ZONE

KidsZone

XBOX ZONE

WIDESCREEN



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2003 61.527 Exemplare

ANIME

左



YU-GI-OH!

MO. - FR. 13⁴⁰



RTL

VORSCHAU

Ausgabe 07/2003 ab **28.05.03** am Kiosk!

**Jetzt immer
mittwochs!**



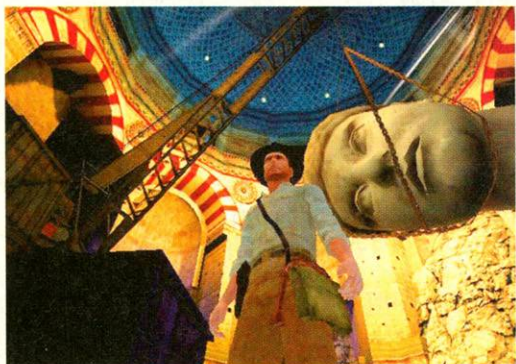
Riesen-E3-Reportage

Endlich ist es wieder so weit: Die größte Spielemesse der Welt öffnet vom 13. bis 16. Mai zum neunten Mal ihre Pforten. Wir sind natürlich nach Los Angeles gejettet, um uns vor Ort aus erster Hand einen Eindruck von allen neuen PS2-Titeln zu verschaffen.



Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Während der nächste *Indiana Jones*-Kinofilm wohl noch eine Weile auf sich warten lässt, wird der peitschenschwingende Archäologe erst einmal die PS2 unsicher machen. Wie gut Indys neuestes Abenteuer ist, verrät unser ausführlicher Test.



Enter the Matrix

Eine Woche vor dem Kinostart des neuen *Matrix*-Films (22.05.2003) wird das Spiel dazu in den Regalen stehen. Natürlich werden wir es ausführlich unter die Lupe nehmen!



INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Black & Bruised	30. Mai
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Juni
F1 Career Challenge	13. Juni
Futurama	Juni
Gesprengte Ketten	Juni
Hulk	13. Juni
Mace Griffin Bounty Hunter	Juni
Reel Fishing III	26. Juni
World Championship Snooker 2003	Mai
X-Men: Wolverine's Revenge	17. April

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

WEITERE THEMEN

➔ **LIGHTGUN-ACTION**
RE: *Dead Aim* verspricht das erste gute *Gun-Survivor*-Spiel zu werden

➔ **ROTTER PLANET**
Wir testen LucasArts' spannendes Action-Adventure *RTX Red Rock*.

➔ **WRESTLING POWER**
Def Jam Vendetta kämpft sich den Weg in unser Testlabor frei.

➔ **KOMPLETT GELÖST**
Gruselfanatiker dürfen sich auf eine *Silent-Hill-3*-Lösung freuen.

HULK™

JUNI 2003

WWW.HULKGAMES.COM

PC
CD-ROM



PlayStation®2



GAME BOY ADVANCE™

**NINTENDO
GAMECUBE™**



MARVEL

WWW.MARVEL.COM

"HULK" interaktives Spiel © 2003 Universal Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Marvel, The Incredible Hulk und die Charaktere in diesem Spiel sowie die verschiedenen Darstellungen der Charaktere sind Marken von Marvel Characters, Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. © 2003 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com. Dieses interaktive Spiel ist unter der Lizenz von Marvel Characters, Inc. produziert. "THE HULK" Filmelemente sind lizenziert von Universal Pictures Group. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht und vertrieben von Universal Interactive, Inc.

"PlayStation" sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind in den US und/ oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Microsoft Corporation und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM und © sind Marken von Nintendo. © 2003 Nintendo.

A woman with dark hair and bangs, wearing a black leather outfit, is the central figure of the poster. She is looking directly at the camera with a slight smile. The background is a dark blue with bright, glowing blue lines and a lightning bolt effect, creating a high-tech, futuristic atmosphere.

GC-GAMES CONVENTION 2003!

Die weltgeilste Messe für Games & Software!
Vom 21. - 24.08. in Leipzig.

**Karten und Infos unter: www.saturn.de oder
in ausgewählten Saturn-Märkten! ***

*ausgewählte Märkte unter www.saturn.de



SATURN

GEIZ IST GEIL!