

100 % PLAYSTATION 2

08/2003 € 4,99

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



08

MIT
DVD

120 130 VIDEOS
MINUTEN SPIELZEIT
Final Fantasy XI, 007, Mission: Impossible,
Colin 04, Tomb Raider VI, Gran
Turismo 4 u. v. a.

110 SPIELE — 80 MINUTEN
3 LIVE AUF DVD: ALLE PLAYSTATION-2-HITS

TOP-THEMEN AUF **DVD**



METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

SNAKE IM DSCHUNGL: Der geniale 10-Minuten-
Trailer zum absoluten Messe-Highlight



RESIDENT EVIL OUTBREAK

AUS ONLINE WURDE OUTBREAK: Das neueste
Horror-Abenteuer auch mit Einzelspielermodus



JAK II: RENEGADE & RATCHET & CLANK 2

RÜCKKEHR DER KÖNIGE: Die coolen Jump&Run-
Helden feiern ein furioses PS2-Comeback

SPIELSTÄNDE, TESTS, TIPPS & NEWS AUF **DVD**

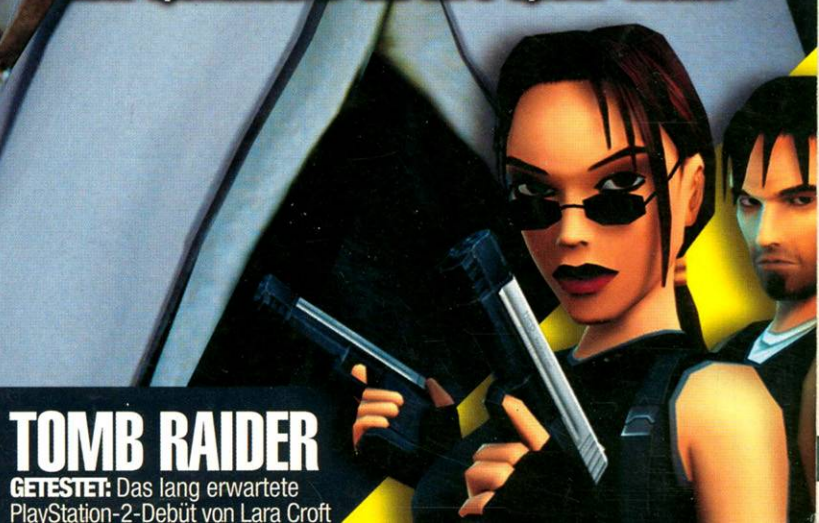
10 Spielstände: Enter the Matrix, Final Fantasy X, Onimusha, Pro Evolution
Soccer 2 u. v. a. **Tests:** Virtua Fighter 4 Evolution, Summer Heat Beach Volleyball,
Speed Kings u. a. **Vorschau:** Colin McRae Rally 04, Alias, Tomb Raider: The
Angel of Darkness u. a. **Kurz & Knapp, Tipps, Specials, Filmtrailer**

Exklusiv
VIDEO
AUF DVD

DER HERR DER RINGE

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

EXKLUSIV-REPORTAGE: DAS SPIEL ZUM DRITTEN FILM
Noch spektakulärer und mit 2-Spieler-Modus!



TOMB RAIDER

GETESTET: Das lang erwartete
PlayStation-2-Debüt von Lara Croft

WIR RETTEN MEHR PLANETEN
VOR DEM FRÜHSTÜCK
ALS DIE MEISTEN MENSCHEN DEN GANZEN TAG

RTX RED ROCK™

Der Mars braucht dich: eine Ein-Mann-Armee spezialisiert auf radikale Taktiken und ausgestattet mit bio-mechanischen Waffen im Arm. Und Du wirst sie brauchen! Unsere Mars-Kolonie wurde von Aliens überfallen und du wirst geschickt die Invasion zu stoppen. Die Zukunft des roten Planeten liegt in Deiner Hand!

www.rtxredrock.com



Fackeln, Granaten, Enterhaken — in deinem Arm findest du alles.



Zahlreiche Roboter und Fahrzeuge stehen zu deiner Verfügung.



4 Sichtmodi inklusive Infrarot und viele mehr.



PlayStation 2



LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten.
"PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

www.lucasarts.com

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

PLAYZONE EDITORIAL

ENDLICH IST ES SO WEIT!

ONLINE-START!

PLAYSTATION-2-NETZWERK-GAMING

AM 25. JUNI GEHT ES LOS!

Lange hat es gedauert. Während die Xbox exakt ein Jahr nach ihrer Veröffentlichung mit Xbox Live eine perfekte Online-Gaming-Plattform erhielt, dauerte es bei der PlayStation 2 von der ersten Online-Ankündigung bis zur Realisierung über zwei Jahre. Nun stellt sich für den interessierten User natürlich die Frage, welche Plattform für das Online-Gaming besser geeignet ist. Microsoft überließ bei Xbox Live nichts dem Zufall und schuf eine genau durchgeplante und für Publisher einheitlich gestaltete Plattform. Wer auf der Xbox online spielen will, der muss erst einmal Kunde von Xbox Live werden und über die passende DSL-Leitung verfügen. Hat man sich einmal registriert, dann kann man von der ersten Minute an gegen tausende von Gamern aus aller Welt antreten – und zwar ohne weiteren Aufwand bei allen für Xbox Live geeigneten Spielen, die man sich gekauft hat. Man muss sich weder einzeln für die Games registrieren noch unterschiedliche Gamertags (Anmerkung: das sind Spitznamen im Web) beantragen. Ein Zugang reicht aus. Auf der PlayStation 2 sieht es anders aus. Hier überlässt Sony den einzelnen Publishern die Realisierung ihrer Online-Plattformen. Der Vorteil: Die Publisher haben freie Hand und können die Gebühren selbst festlegen. Aktuell fallen für *Twisted Metal Black* und *Midnight Club II* sogar keine zusätzlichen Gebühren an. Der Nachteil: Man muss im schlimmsten Fall für jedes einzelne Spiel unterschiedliche Gebühren bezahlen und sich unterschiedliche Gamertags zulegen. Das Fazit ist letztendlich in beiden Fällen positiv. Sowohl Xbox Live als auch PlayStation-2-Netzwerk-Gaming sind durchdachte Online-Plattformen, die für gute Unterhaltung sorgen. Wer über eine DSL-Leitung verfügt, sollte sich diesen Spaß nicht entgehen lassen!

NEUES AUS DER REDAKTION Die Spieleflut der Electronic Entertainment Expo bringt auch frischen Wind in die tägliche Redaktionsarbeit. Endlich kann man über brandneue Projekte berichten und muss nicht zum wiederholten Male über längst bekannte Entwicklungen schreiben. Favoriten der Redaktion sind *Prince of Persia*, *Herr der Ringe 3*, *Legacy of Kain* und *Jak 2*.

E3-NACHSCHLAG!

Während wir letzten Monat als erstes Videospiel-Magazin überhaupt bewegte Bilder zu den Top-Hits der E3 zeigen konnten, präsentieren wir Ihnen auf der aktuellen DVD die mit Abstand umfangreichste PlayStation-2-Messe-Nachlese. Über 100 aktuelle Spiele dürften Sie bei keinem anderen Magazin finden! Ich wünsche Ihnen gute Unterhaltung.

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Christian Schönlein (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Yves Nawroth (Redaktionsassistentz)
Wolfgang Fischer (Redaktion)

Von links nach rechts, vorne:
Hans Ippisch (Redaktion)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Maik Bütelfür (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)



NEWS

- 06 Allgemeine News
- 08 Japan-News
- 10 USA-News

REPORTAGEN

- 16 Die Zukunft der Rollenspiele

GEWINNSPIELE

- 47 SOCOM-Gewinnspiel
- 49 Silent-Hill-3-Gewinnspiel
- 71 Tomb-Raider-Gewinnspiel
- 101 Halloween-Resurrection-Gewinnspiel
- 11 Rygar-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 92 Budget
- 100 DVD

RUBRIKEN

- 51, 93 Abo-Angebote
- 64 Charts
- 96 Hardware & Zubehör
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 102 Leserbrief
- 126 Abo Inside
- 56 PlayStation-2-Lexikon
- 62 Schon getestet!
- 12 Update
- 130 Vorschau
- 127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

100 Bullets	11
Alias	30
Baphomets Fluch 3	54
Battlestar Galactica	10
Breath of Fire: Dragon Quarter	46
Cardinal Arc - Neverland Card War	08
Colin McRae Rally 04	28
Dark Chronicle	12
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	24
Die Sims brechen aus	52
Dynasty Warriors 4	88
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	85
EyeToy	74
Formel Eins 2003	13
Freedom - Soldiers of Liberty	32
Frogger Beyond	88
Futurama	15
Ghost Vibration	80
Gregory Horror Show	13
GTA: Vice City	07
Hulk	78
Jak II: Renegade	14
Le Tour de France: Centenary Edition	90
Maximo vs. Army of Zin	34
Mission Impossible: Operation Surma	40
RPG Maker 2	11
RTX Red Rock	15
Side Winder V	09
Speed Kings	84
Sphinx and the Shadow of Set	44
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	06
Starsky & Hutch	82
Summer Heat Beach Volleyball	76
SX Superstar	90
Terminator 3	50
The Red Star	11
The Suffering	48
Tomb Raider: The Angel of Darkness	66
Tony Hawk's Underground	38
Tribes: Aerial Assault	86
Virtua Fighter 4 Evolution	72
Worms 3D	07
Ys I & 2 Eternal Story	09
XGRA	36

INHALT

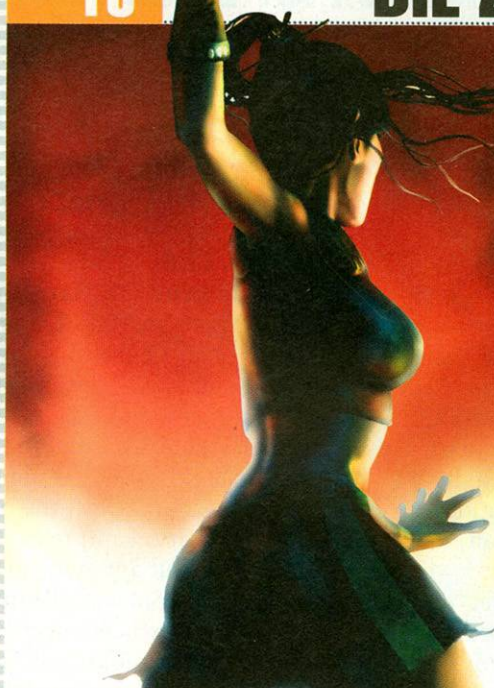
08/2003

REPORTAGE

16

DIE ZUKUNFT DER ROLLENSPIELE

Stirbt das RPG-Genre aus? Christian ist vom Gegenteil überzeugt und zeigt ab Seite 16, was Fans in nächster Zeit erwartet!

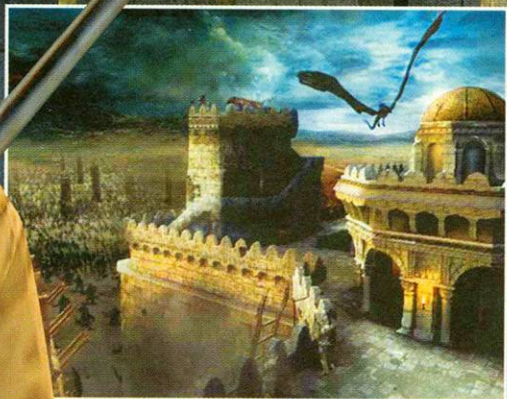
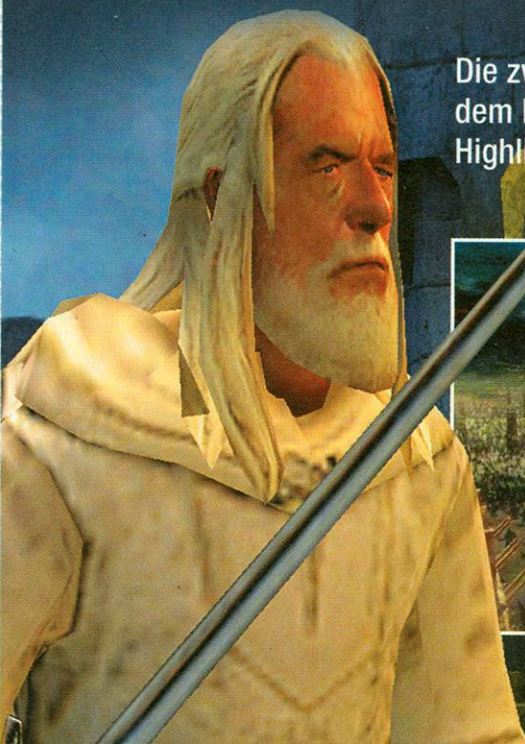


VORSCHAU

24

DER HERR DER RINGE:
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Die zweite Tolkien-Umsetzung aus dem Hause EA verspricht das Action-Highlight des Winters zu werden.



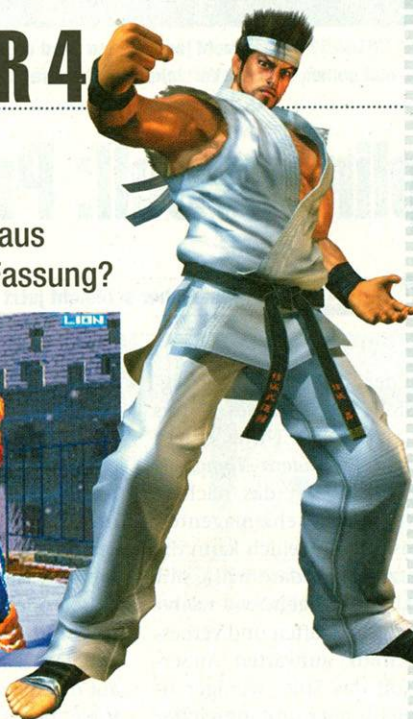
66 **TOMB RAIDER** **THE ANGEL OF DARKNESS**

Grandioses Comeback oder folgen-schwerer Fehltritt? Unser ausführlicher Test ab Seite 66 verrät es Ihnen!



72 **VIRTUA FIGHTER 4** **EVOLUTION**

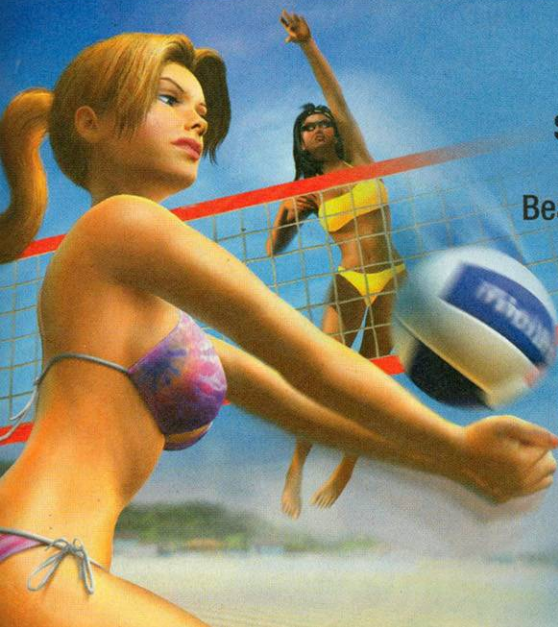
Bestätigt sich der erstklassige Eindruck aus Michaels Import-Test auch bei der PAL-Fassung?



IMPORT-TEST
76

SUMMER HEAT BEACH **VOLLEYBALL**

Spielerisch solide und optisch ansprechend – So muss ein Beachvolleyball-Spiel aussehen.



VORSCHAU

- 30 Alias**
Acclaims Doppelagentin schleicht schöner als Sam.
- 54 Baphomets Fluch 3**
George und Nico retten wieder die Welt.
- 46 Breath of Fire: Dragon Quarter**
Ein gefundenes Fressen für RPG-Spezialist Chris
- 28 Colin McRae Rally 04**
Der Rally-König zeigt der Konkurrenz die Zähne.
- 24 Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**
Noch bombastischer und jetzt sogar mit Zweispielermodus
- 52 Die Sims brechen aus**
EAs Alltags-Sim geht in die zweite Runde.
- 32 Freedom – Soldiers of Liberty**
Die Hitman-Macher retten Amerika vor den Russen.
- 34 Maximo vs. Army of Zin**
Coole Fortsetzung mit neuen Unterhosen
- 40 Mission Impossible: Operation Surma**
Special Agent Ethan Hunt auf Sam Fishers Spuren
- 44 Sphinx and the Shadow of Set**
Action-Adventure mit coolen Charakteren
- 50 Terminator 3**
Arnie zeigt Skynet, wo der Hammer hängt.
- 48 The Suffering**
Äußerst blutiges Survival-Horror-Abenteuer
- 38 Tony Hawk's Underground**
Skateboard-Klassiker mit Gameplay-Frischzellenkur
- 36 XGRA**
Futuristische Highspeed-Rennen ohne Tempolimit

TEST

- 88 Dynasty Warriors 4**
- 85 Evil Dead: A Fistful of Boomstick**
- 74 EyeToy**
- 88 Frogger Beyond**
- 80 Ghost Vibration**
- 78 Hulk**
- 90 Le Tour de France: Centenary Edition**
- 84 Speed Kings**
- 82 Starsky & Hutch**
- 76 Summer Heat Beach Volleyball**
- 90 SX Superstar**
- 66 Tomb Raider: The Angel of Darkness**
- 86 Tribes: Aerial Assault**
- 72 Virtua Fighter 4 Evolution**

IMPORT-TEST

- 94 Twisted Metal: Black Online**

KOMPLETTLÖSUNG

- 106 Clock Tower 3**

KURZTIPPS

- 116 Enter the Matrix**
- 120 Wakeboarding Unleashed**

CHEATS & CODES

- 123 Dead to Rights**
- 122 Def Jam Vendetta**
- 123 Die Hard Vendetta**
- 124 Fisherman's Challenge**
- 124 Midnight Club II**
- 124 NBA Street Vol. 2**
- 125 Onimusha 2: Samurai's Destiny**
- 125 Operation Winback**
- 125 The Getaway**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. Die E3-DVD
Mit 120 Minuten Umfang die vollste PLAYZONE-DVD bisher!

2. GTA: Vice City

Die entschärfte deutsche Version ist endlich wieder frei erhältlich!

3. PSX

Die High-End-PS2 sieht stylisch aus und verspricht sehr interessant zu werden.

4. Laras Rückkehr

Besser spät als nie: Das neue Tomb Raider ist doch noch fertig geworden!

5. Summer Heat BV

Acclaims Volleyball-Titel bietet nicht nur was fürs Auge, sondern macht auch Spaß!

FLOPS



1. Formel Eins 2003

Die Testversion kam leider zu spät für einen Test.

2. RTX nicht im Test

LucasArts verschiebt und verschiebt und verschiebt ...

3. Indiana Jones verspätet

... und verschiebt und verschiebt und verschiebt ...

4. Dark Chronicle verspätet

Noch ein Nachzügler, der eigentlich schon längst getestet werden sollte.

5. Vollpreis-Update

Virtua Fighter 4 Evolution ist genial – aber warum zum Vollpreis?



ALLE IM URLAUB? Da hat wohl jemand den Herd angelassen. Mal sehen, was die Versicherung dazu sagt.



KLINIK UNTER PALMEN Bleibt zu hoffen, dass einem nicht Klaus-Jürgen Wussow über den Weg läuft.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

ACTION-ADVENTURE Sam Fisher schleicht jetzt auch online.

Eines der besten und erfolgreichsten Spiele dieses Jahres kehrt zurück. Unter dem Arbeitstitel *Pandora Tomorrow* kündigt Ubi Soft das nächste Abenteuer des Geheimagenten Sam Fisher an. Freilich kann die Fortsetzung standardmäßig mit vielen Neuerungen, wie weiteren Gadgets, Waffen und verbesserter Grafik, aufwarten. Außerdem soll das Spiel weniger linear, dafür aber umfangreicher werden. Besonders positiv überrascht hat uns die Ankündigung eines Online-Modus, durch den auch PS2-Agenten mit- und gegeneinander antreten werden dürfen! Dabei wird Einzelgänger Sam Fisher nicht anwählbar sein, stattdessen übernehmen

Spieler die Rolle neuer Figuren, die immer dann von Third Echelon eingesetzt werden, wenn ein einziger Mann nicht mehr ausreicht. Weitere Details konnte uns Ubi Soft zum Multiplayer-Modus noch nicht mitteilen, typische Spielmodi wie Deathmatch oder Cooperative-Missionen sind aber sehr wahrscheinlich. Dabei soll der Realismus bis auf die Spitze getrieben werden. Viele der Levels werden beispielsweise mit Zivilisten bevölkert sein, die in Panik geraten, sobald sie von Ihrer Anwesenheit erfahren. Das wird Ihren Gegnern sowohl im Einzel- als auch Mehrspieler-Modus

Hinweise auf Ihren Aufenthaltsort geben. Um dies zu vermeiden, können Sie wieder die vielen dynamischen Schatten zu Ihrem Vorteil nutzen. Die Spiel-Elemente, die bereits den Vorgänger ausmachten, werden Kenner des ersten Teils also definitiv nicht missen. (mp)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 2004



DIFFUS Licht- und Schatteneffekte veredeln bereits den ersten Teil.





Worms 3D

COMICWURM Die 3D-Viecher sehen witzig aus.

STRATEGIE Team 17s Kampfwürmer ziehen in die Schlacht!

Sega kehrt in diesen Tagen mit *Virtua Fighter 4 Evolution* als eigenständiger Publisher auf den europäischen Markt zurück. Das Engagement wird unterstrichen durch das Vorhaben, auch Spiele anderer europäischer Entwickler zu veröffentlichen. Der erste Titel wird *Worms 3D* sein, die zeitgemäße Neuauflage von Team 17s einzigartigem Multiplayer-Strategieknaller. Abgesehen davon, dass die Wurm Schlachten jetzt in der dritten Dimension geführt werden, hat sich gar nicht so viel geändert: Die Kriegsparteien beharken sich der Reihe nach, wobei jeder Wurmführer während seiner Runde in Echtzeit agieren kann. Zufallsgenerierte Schauplätze sorgen dafür, dass kein Kampf dem anderen gleicht. (mp)

Hersteller: Sega

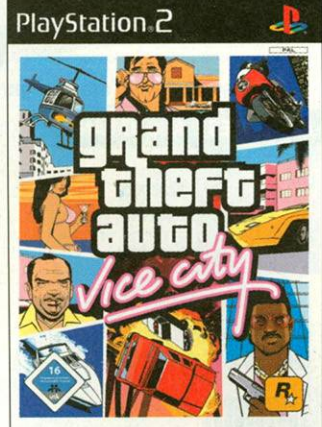
Internet: www.team17.com

Termin: 4. Quartal 2003

GTA: Vice City

ACTION Überarbeitete Version wieder frei erhältlich!

Ende März wurde der *GTA III*-Nachfolger *Vice City* von der BpJM indiziert und durfte daraufhin nur noch an Volljährige verkauft und nicht mehr öffentlich beworben werden. Zwar hatte das Spiel ursprünglich eine USK-Einschätzung „Ab 16 Jahren“ erhalten, doch war bei dieser Einstufung noch nicht der allseits bekannte Trick bekannt, mit dem man auf eine blutigere Fassung des Spiels umschalten konnte. Take 2 ließ nun diesen Cheat aus dem Spiel entfernen und das Spiel nochmals überprüfen. Ergebnis: Die neue, nicht umschaltbare deutsche Version des Spiels ist nun wieder frei erhältlich und kann auch problemlos wieder bei uns im Heft erwähnt werden. (mp)



AB 16 JAHREN Die neue Version erkennen Sie am weißen Rand.

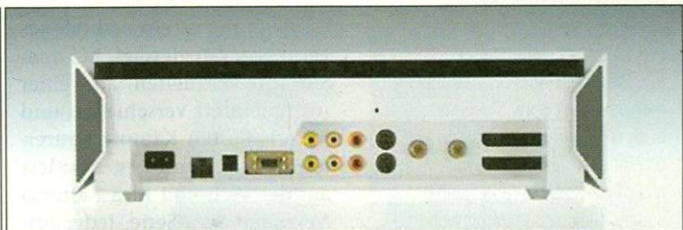
Hersteller: Take 2/Rockstar Games

Internet: www.take2.de

Termin: Erhältlich



FRONTANSICHT Aus dieser Perspektive wirkt das Kästchen kaum sperriger als ein tragbarer CD-Player, dafür aber edler im Design.



AUCH EIN SCHÖNER RÜCKEN KANN ENTZÜCKEN Jede Menge Anschlüsse auf der Rückseite – eine Netzwerk-Buchse ist bereits integriert!

PSX – Die ultimative PS2!

HARDWARE Filme gucken, Serien aufnehmen, Spiele zocken.

Nein, bei diesem silbernen Schmuckstück handelt es sich noch nicht um Sonys neue Konsolen-Generation. Die brandneu angekündigte PSX verspricht lediglich eine kompaktere, technisch aufgemotzte PS2 zu werden. Will heißen: Sie spielt wie ihre große Schwester PSone- und PS2-Software ab und dient gleichzeitig als DVD-Player. Neu dabei: Die neue Hardware kommt auch mit DVD-RWs zurecht – und vermag diese sogar zu be-

schreiben! Dank TV-Tuner wird man mit der PSX auch Fernsehsendungen wahlweise auf einen Silberling oder auf die 120 GByte starke Festplatte bannen können. USB-2.0-Eingang, Memory-Stick-Unterstützung und Breitband-Ethernet-Anschluss sollen auch bei passionierten Spielern kaum Wünsche offen lassen.

In Japan soll die Wunderkiste noch 2003 auf den Markt kommen, Deutschland wird sich wohl noch ein bis zwei



QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT Waagrecht wie senkrecht macht sich der kleine silberne Kasten sehr gut im modernen Wohnzimmer.

Jährchen gedulden müssen. Eines ist jedenfalls sicher: Da Sony die „alte“ PS2 nach wie

vor weiter anbieten will, wird diese Luxus-Edition garantiert nicht billig. (ses)



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod
berichtet.

Sonys Online-Spielereien

Sony hat in Japan eine massive Marketing-Kampagne gestartet, um den PS2-Breitband-Dienst mit der Wiederveröffentlichung der Breitband-Einheit und zwei wichtiger Online-Spiele zu promoten. Musste man bislang einen Vertrag mit einem Online-Provider abschließen, um an den Breitband-Adapter zu kommen, so bietet Sony diesen nun auch regulär in den Läden an – es gibt sogar ein Bundle mit einer PS2-Konsole für Neueinsteiger. Gleichzeitig damit wurden mit *Everybody's Golf Online* und *Nobunaga's Ambition Online* die Online-Varianten zwei populärer Serien gestartet und der Verkaufspreis von *Final Fantasy XI* reduziert, um mehr Kaufwillige anzulocken. Alle wichtigen Händler des Landes haben eine spezielle Breitband-Ecke eingerichtet, wo man sich über die Hardware und Software sowie Provider-Angebote informieren kann.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Max P. (indiziert)
2. Hissatsu Pachinko Station V7
3. Phantom of Inferno
4. Nchu Pro Baseball 2003
5. Love Hina Gorgeous
6. Taikou no Tetsujin: Doki! ...
7. Tenchu III: Wrath of Heaven
8. Final Fantasy X-2
9. Taikou no Tetsujin
10. Yamasa Digiworld SP



WOHIN ZIEHEN? Die Spielzüge werden in Ruhe geplant. **ATTACKE!** Der Kampfscreen ist ziemlich schlicht.



Cardinal Arc – Neverland Card War

STRATEGIE Rundenbasierte Kartenschlacht in japanischem Fantasy-Stil.

Cardinal Arc ist ein orthodoxes Fantasy-Strategiespiel, bei dem Sie Ihre Einheiten auf einer Art Spielbrett verschieben und mittels Karten Kämpfe bestreiten. Das gesamte Spiel basiert auf der Welt von Idea Factorys *Neverland Saga*-Serie. Jeder Anführer, hier Dominator genannt, startet auf seiner Seite des Bretts

mit dem Ziel, die restliche Fläche durch Siege über diverse Gegenspieler zu erobern. Es gibt drei Arten von Karten im Spiel: Einheiten-, Magie- und Basis-Karten, die jeweils eigene Effekte, Kosten und Attributwerte haben. Je mehr Land Sie erobert haben, desto stärkere Karten können Sie einsetzen. Ihre Karten werden zu

Beginn des Spiels gemischt und dann zufällig gezogen, wobei Sie bis zu fünf Karten gleichzeitig auf der Hand halten können. Nach jedem gewonnenen Level bekommen Sie neue Karten dazu. (wh)

Hersteller: Idea Factory

Internet: Nicht bekannt

Termin: August

Ys I & II – Eternal Story

ROLLENSPIEL Die Klassiker erfahren ein Remake.

Die ersten zwei Teile der Ys-Serie erschienen ursprünglich 1987 und 1988 auf dem PC. Durch die faszinierenden Charaktere, dramatischen Ereignissen und die aufregende Story waren sie ein riesiger Hit und haben auch über zehn Jahre später eine treue Fangemeinde. Schon 2001 erschien dieser aufgedruckte Doppelpack für den

PC, jetzt folgt in Kürze eine PS2-Version. Hierbei werden beide Spiele nahtlos zu einem größeren Werk kombiniert. Auch gibt es eine neue, durchgehende Sprachausgabe, neue Charaktere, Gegenstände und ein neues Kampfsystem namens AES (Alternating Equipment System). Dabei können Sie die Spezialfähigkeiten der Waffen (ein



DAS IST KULT! Die Grafik wirkt natürlich mächtig angestaubt.

Kurzschnur verlangsamt zum Beispiel den Gegner) durch zügiges Wechseln zwischen ihnen kombinieren und perfekt ausnutzen. (wh)

Hersteller: Nihon Falcom

Internet: www.falcom.co.jp

Termin: Sommer



LUFTIG
Sonnenbaden
mal anders:
Im Cockpit eines
Düsenjägers!

Side Winder V

ACTION Schneller als der Schall.

Wer sagt da, Flugsimulationen auf der Konsole seien tot? Die *Side-Winder*-Serie hat sich jedenfalls in Japan schon mehr als 600.000 Mal verkauft und geht jetzt in die fünfte Runde. Zwischen Videosequenzen im Anime-Stil schwingt sich der Spieler an Bord von 19 verschiedenen Maschinen in eine Reihe von Aufträgen, darunter auch optionale und versteckte Einsätze. Man jagt jedoch nicht allein durch schwindelerregende Höhen, sondern darf sich

auch auf Unterstützung von computergesteuerten Begleitflugzeugen verlassen. Zudem ist es möglich, mit zwei per i-Link verbundenen Konsolen verschiedene Zweispieler-Modi zu bestreiten. In Japan ist außerdem eine Special Edition des Titels erhältlich, der ein Modellflugzeug des Spielzeugherstellers TAMIYA beiliegt. (wh/ses)

Hersteller: Asmik Ace Entertainment

Internet: www.asmik-ace.co.jp

Termin: 21. August 2003



DA RAUCHT DER KOPF Lässt sich das alles mit zwei Händen bedienen?

TARNFARBE Trotz mäßiger Bildqualität erscheint die Grafik vielversprechend.



Der Devil-May-Cry-Film

FILM Capcoms Dämonenjäger springt auf die Kino-Leinwand.

Capcom hat bestätigt, dass zu ihrer Hitserie *Devil May Cry* ein Hollywood-Film in Arbeit ist. Die Filmrechte wurden an GAGA Communications verkauft, die mit der Produktion im Jahr 2005 beginnen werden, der US-Kinostart soll im Herbst 2006 sein. GAGA Communications, die sich bereits die Rechte für den *Onimusha*-Film gesichert hatten, werden 40 Millionen Dollar in den *DMC*-Film investieren. Obwohl bisher weder ein Regisseur noch Schauspieler genannt wurden, will Capcom den Film noch erfolgreicher als die Verfilmung von *Resident Evil* machen. Man überlegt derzeit verschiedene Möglichkeiten, den Film mit den Spielen zu verknüpfen. (wh)

Termin: 2006



JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Dynasty Tactics 2	Strategie	26. Juni
Everybody's Golf Online	Golf	12. Juni
Fire Pro-Wrestling Z	Wrestling	5. Juni
Hanjuku Eijuu Vs 3D	Strategie-RPG	26. Juni
Metal Slug 3	Playmore	19. Juni
Nobunaga's Ambition Online	Online-Rollenspiel	12. Juni

Erscheint demnächst

All-Star Pro Wrestling 2	Wrestling	2. August
Bombberman Land 2	Action	Juli
Mr. Moskeeto 2	Action	3. Juli
Onimusha 3	Action-Adventure	2004
Onimusha Buraiden	Beat 'em Up	November



USA NEWS

AKTUELLES AUS USA



**Heinrich
Lenhardt**

berichtet.

Filmriss

Da sind sie wieder, die üblichen Sommer-Begleiterscheinungen: surrende Mücken, verkohlte Grillwürstchen und himmlische Filmproduktionen. Seit Ende Mai tobt die traditionelle Großkampfsaison der Über-Produktionen in den nordamerikanischen Kinos. Und wenn mich in dieser Saison etwas noch mehr verblüfft hat als der Qualitätseinbruch bei *The Matrix Reloaded*, dann sind es die Ausmaße der Begleitspiel-Welle: *Minority Reports*, *Wolverines* und andere lizenzierte Banalitäten fluten die Händlerregale. Eigentlich ist kreativer Beistand aus Hollywood das Letzte, was die Spieleindustrie nötig hat. Aber an „licensed Properties“ wie zum Beispiel *The Hulk* reizt halt weniger die tiefeschürfende Story-Brillanz. Vielmehr lockt der Hype, welche die Filmvorlagen in den Medien auslösen. Außerdem möchte man's Electronic Arts nachmachen; die *Herr der Ringe*-Umsetzung war ein großer Verkaufshit. Da wurde freilich auch viel Geld in die Entwicklung gesteckt, um Top-Grafik und spaßiges Gameplay hinzukriegen, das selbst ohne Lizenz Spaß machen würde – ein Punkt, an dem viele Film-Adaptionen immer noch scheitern.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Enter the Matrix
2. GTA: Vice City
3. Finding Nemo
4. Tom Clancy's Splinter Cell
5. NBA Street Vol. 2
6. Midnight Club 2
7. The Hulk
8. Def Jam Vendetta
9. H. P. and the Chamber of Secrets
10. Winning Eleven 6 Int.



ZU DEN WAFFEN! Die Galactica wird angegriffen.



KREUZFEUER Die Zylonen sind stets zahlenmäßig überlegen.

Battlestar Galactica

ACTION Space-Shooter zur genialen 70er-Jahre-Fernsehserie

25 Jahre ist es jetzt her, dass der Pilotfilm zu *Kampfstern Galactica* im amerikanischen Fernsehen lief. Pünktlich zum Jubiläum wird im Herbst nicht nur eine neue Mini-Serie über den Bildschirm flimmern, man hat sich auch endlich entschieden, die interessante Lizenz für ein Konsolenspiel zu nutzen. In dem von Warthog (*Mace Griffin Bounty Hunter*) entwickelten Space-Shooter übernehmen Sie die Rolle des jungen Piloten William Adama, der auf den Kampfstern Galactica versetzt wird. Dieses riesige Raumschiff ist eines von zwölf, welche die Menschheit vor den bösen Zylonen beschützen. Adama und seine Staffelkollegen steigen also in ihre Colonial Vipers

genannten Raumjäger und zeigen den zahlenmäßig überlegenen Zylonen, was eine Harke ist. Um die Story voranzutreiben, müssen genreübliche Missionen bestritten werden, darunter Aufklärungs- und Zerstörungsaufträge. Gespielt wird in Third-Person-Ansicht, wobei der Abstand zwischen Kamera und Raumschiff einstellbar ist. Da das Spiel schon Ende September erscheinen soll, hoffen wir, dass uns Publisher Vivendi Universal schon bald eine spielbare Version zukommen lässt, die wir Ihnen dann natürlich ausführlicher vorstellen werden. (wff)

Hersteller: Vivendi Universal

Internet: www.vup-interactive.com

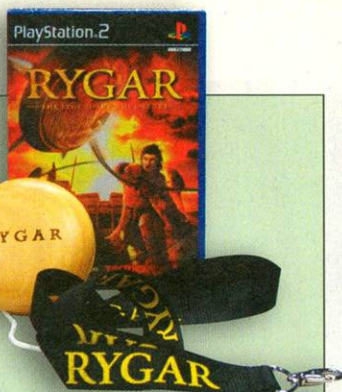
Termin: September 2003 (USA)



SUPERNOVA? Die Explosionen sind spektakulär.



Gewinnspiel Rygar – The Legendary Adventure



Ziemlich lang hat's gedauert, bis deutsche Action-Fans endlich mit Rygar und seinem Diskarmor auf Monsterjagd gehen durften. Nun ist der Titel endlich erschienen. Um dies mit den zahlreichen Rygar-Fans gebührend zu feiern, verlosen wir zusammen mit Wanadoo folgende Preise:

5x Das Rygar-Fanpaket bestehend aus PS2-Spiel Rygar – The Legendary Adventure, Rygar-Schlüsselband und Rygar-Jojo



Senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „pzw gewinnen“, dem Stichwort „Rygar“ und dem Lösungswort an die 82 444 (€ 0,49/SMS*).

* Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**;
02; Mobilcom;
Debitel und E-Plus
** 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: Rygar, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.** Teilnahmechluss ist der 30. Juli 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Wanadoo 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.

RPG Maker 2

Rollenspiel-Editor RPG-Baukasten für angehende Spiel-Designer

Wie oft ärgert man sich über unglaubliche Charaktere, langweilige Kämpfe oder eine hanebüchene Story in Rollenspielen? Die eigentliche Frage ist aber: Könnten Sie es besser machen? Mit dem im August in Amerika erscheinenden RPG *Maker 2* können Sie per einfachem Baukastensystem Ihre Vorstellungen vom perfekten Rollenspiel verwirklichen. Neu im zweiten Teil ist die Möglichkeit, sogar eigene Zwischensequenzen zu kreieren, um das Spielerlebnis noch zu vertiefen. Dank Unterstützung von USB Keyboards für die Texteingabe wird

die Erstellung eines einfachen RPGs unter Verwendung von voreingestellten Monstern, Waffen und Gegenständen nicht länger als etwa eine halbe Stunde dauern und gerade mal 2 Megabyte auf einer Memory Card belegen. Natürlich dauert die Erschaffung eines epischen Rollenspiels, in das viele eigene Ideen einfließen, um ein Vielfaches länger. Mal sehen, ob sich ein deutscher Publisher erbarmt und dieses witzige Nischenprodukt auch nach Deutschland bringt. (wf)

Hersteller: Agetec

Internet: www.agetec.com

Termin: August (USA)

ZWECKMÄSSIG Einen Schönheitspreis gewinnt die grafische Umsetzung bestimmt nicht.



MYSTERIÖS Zu 100 Bullets wäre auch ein Action-Adventure denkbar.

The Red Star & 100 Bullets

Diverse Acclaim schnappt sich zwei heiße Comic-Lizenzen.

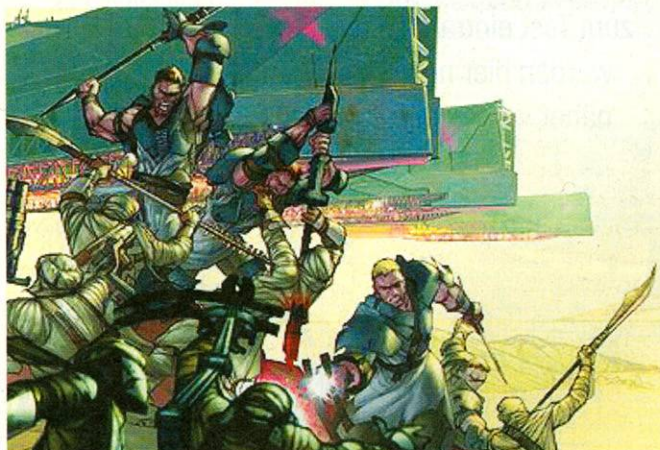
Welche Art von Spielen Acclaim zu den Comic-Vorlagen *The Red Star* und *100 Bullets* plant steht bisher noch nicht fest. Geht man rein nach dem Inhalt der Serien, ist davon auszugehen, dass man aus beiden Comic-Reihen Action- oder Action-Adventures machen wird. *100 Bullets* handelt von dem mysteriösen Agent Graves, der Menschen die Möglichkeit gibt, sich an Verbrechen zu rächen, die ihnen etwas Schlimmes angetan haben. Er drückt ihnen einen Aktenkoffer in die Hand, der eine Waffe,

den Beweis für die Tat und ein Immunitätsschreiben enthält, und lässt sie ihr Werk vollenden. *The Red Star* spielt in einem abgedrehten Paralleluniversum. Dort bestimmt eine an die alte Sowjetunion angelehnte Supermacht das Geschehen. Die Organisation *The Red Star* bekämpft das Regime. Mit der Comic-Adaption ist jedoch frühestens 2004 zu rechnen. Die Bilder stammen übrigens aus den Comics. (wf)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.de

Termin: 2004



KÄMPFERISCH Das Spiel zu *The Red Star* dürfte ein Action-Titel werden.

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Big Mutha Truckers	Rennspiel	16. Juni
Resident Evil: Dead Aim	Action	17. Juni
UNLIMITED SaGa	Rollenspiel	17. Juni
Freestyle Metal X	Rennspiel	23. Juni
Magic Pengel: The Quest for Color	Rollenspiel	24. Juni
Naval Ops: Warship Gunner	Action	24. Juni
The Italian Job	Action	24. Juni

Erscheint demnächst

Smash Cars	Rennspiel	1. Juli
Silent Line – Armored Core	Action	8. Juli
Disgaea: Hour of Darkness	Rollenspiel	15. Juli
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Action-Adventure	15. Juli
Romance of the Three Kingdoms VIII	Strategie	22. Juli
The Great Escape	Action-Adventure	22. Juli

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.



KAMPFSTARK Die kleine Amazone haut ganz schön zu.



UNLUSTIG Die Clowns sind abgrundtief böse!

Dark Chronicle

ROLLENSPIEL Jean Pütz war gestern, ab jetzt bastelt Max!

Eigentlich sollten Sie in diesem Heft ja den Test zu *Dark Chronicle* lesen. Aufgrund eines Fehlers bei der Lokalisierung hat sich das Release der *Dark Cloud*-Fortsetzung aber um drei Monate nach hinten ver-

schohen. Dennoch durften wir uns schon von der Qualität der bereits weit fortgeschrittenen deutschen Version überzeugen. Die Sprachausgabe ist zwar komplett Englisch, dafür sind alle Bildschirmtexte gut eingedeutscht. Auf allzu deftige Ausdrücke wird man freilich verzichten müssen, immerhin ist *Dark Chronicle* ein Rollenspiel für jüngere Abenteurer. Aber keine Angst, auch alteingesessene RPG-Hasen dürfen sich auf einen ganz besonderen Titel freuen! Die Liebe, die in der Cel-Shading-Optik steckt, sieht man

ihr deutlich an, die Charaktere sind sofort sympathisch und die Story verspricht vielversprechend zu werden. Die klassische Rollenspielkost wurde außerdem mit einigen tollen neuen Ideen gewürzt. Aus geschossenen Fotos setzt Spielfigur Max, ein wahrer Tausendsassa auf dem Gebiet des Heimwerkens, neue Ideen für brauchbare Utensilien oder ganze Kampfroboter zusammen. Die zweite Spielfigur ist eine starke Amazone, die besonders im Kampf auftrumpft. Details zu *Dark Chronicle* finden Sie natürlich in unserer Review, die folgt, sobald wir die Testversion in den Händen halten. (cs)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 3. Quartal (vor September)



ERFINDERISCH Max bastelt sich ganze Roboter und Fahrzeuge.



Gregory Horror Show

ADVENTURE Das Resident Evil für jüngere Spieler

Mit Survival-Horror-Spielen und spielerisch ähnlichen Titeln wie *Onimusha* hat Capcom immer wieder große Erfolge gefeiert. Jetzt will man mit *Gregory Horror Show* eine jüngere Zielgruppe mit vergleichbaren Spiel-Elementen vor den Bildschirm fesseln. Klar, dass da einiges geändert werden muss,

einem Zehnjährigen sollte man vielleicht nicht gerade Schockmomente mit „lebens“echten, Menschen fressenden Zombies zumuten. Doch derartige Horeinlagen entfallen sowieso, wenn man sich den Grafikstil von *Gregory Horror Show* (basierend auf in Japan bekannten Charakteren) ansieht: Bewusst

eckige, aus nur wenigen Polygonen bestehende Charaktere wuseln da durch eine Spukvilla, realistisch ist da höchstens die Sprachausgabe.

Das soll jetzt aber nicht heißen, dass das Spiel nicht gruselig ist – alleine die Texte lassen schon viel Atmosphäre aufkommen und dürften jüngere Spieler durchaus das Fürchten lehren. Gregorys Aufgabe besteht darin, die Seelen der zwölf Hausbewohner zu sammeln, und so lernt er nach und nach allerlei skur-

rile Figuren kennen. Sei es die Zombie-Katze mit zugenähten Augen oder die reptilienartige Krankenschwester, die am liebsten mit ihrer riesigen Spritze von jedem eine Blutprobe nehmen würde. Der große Haken: Trotz der jungen Zielgruppe will Capcom nur die Texte lokalisieren, die Sprachausgabe wird voraussichtlich Englisch (mit deutschen Untertiteln) sein. (mp)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom-europe.com

Termin: Herbst

Formel Eins 2003

RENNSPIEL Sony leistet Wiedergutmachung

Völlig überraschend trüdelte kurz vor Redaktionsschluss noch eine Testversion zu Sonys diesjährigem Beitrag zur Formel Eins ein – dabei hatten wir vorher noch keine einzige Vorabversion zu Gesicht bekommen. Dieser Umstand änderte aber nichts an dem überraschend positiven Eindruck des Spiels. Ordentliche und vor allem stets flüssige Grafik hatten wir erwartet, die gute Fahrbarkeit hingegen nicht. Vor allem mit einem Lenkrad zirkelt man die Boliden schon nach kurzer Eingewöhnung sicher um die – der aktuellen Saison ent-

sprechenden – Kurse. Zahlreiche Peripherie wird unterstützt, in der Garage können sich Hobbybastler austoben und auch an Spielmodi herrscht kein Mangel. In puncto Umfang und Ausstattung erfüllte das Spiel sein Soll bereits nach einigen kurzen Probefahrten. Für tiefere Einblicke in die Spielmechanik und KI blieb leider keine Zeit, doch eine ausführliche Review erwartet Sie bereits in der nächsten Ausgabe. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.com

Termin: Bereits erhältlich



NADELÖHR Die wohl berühmteste (und langsamste) Kurve der Formel Eins.



DETAILLIERT Monaco kommt optisch sehr hübsch zur Geltung.



AUSRITT Das kommt davon, wenn man sich aufs Navigationssystem verlässt.



NOCH HÜBSCHER Die Figuren sehen runder aus als beim Vorgänger.



TRIST Das Hoverboarden ist nett – trotz der öden Landschaft.

Jak II: Renegade

JUMP & RUN Sony will's allen Recht machen – kann das gut gehen?

Jak and Daxter war nicht nur ein hervorragendes Jump & Run, sondern auch ein finanzieller Erfolg. Allerdings nicht groß genug für Sony, wo man noch höhere Verkaufszahlen erwartet hatte. Der vermeintliche Grund für den „Misserfolg“ war schnell gefunden: Zu sehr auf Kinder ausgerichtet war der Titel. Der Nachfolger peilt daher eine andere Zielgruppe an. Wir wissen nicht, wie das auf dem Markt ankommen wird, bei uns in der Redaktion hinter-

lässt das Spiel bisher aber einen zwiespältigen Eindruck. Eine kurze Zwei-Level-Demo, die Sony auf der E3 verteilte, untermauert dies nur. Düstere soll *Jak II* werden, was sich in erster Linie so auswirkt, dass aus den einst farbenfrohen und fantasievollen Levels eher unschöne, triste Umgebungen wurden. Nicht, dass das Spiel technisch seinem Vorgänger hinterherhinkt, ganz im Gegenteil: Im Direktvergleich haben die Figuren bei *Jak II* deutlich mehr Details. Es ist nur das Design

und die Farbwahl, die den optischen Gesamteindruck wieder runterziehen. Auf der Habenseite stehen natürlich wie gewohnt die grandiosen Animationen sämtlicher Akteure, die jedem Disney-Film zur Ehre gereichen würden. Spielerisch soll das Spiel mehr auf Action setzen, was in den beiden Demo-Levels mehr als deutlich wird. In einem geht es praktisch nur darum, einem Freund bei einer Angriffsmission Rückendeckung zu geben, was man vorzugsweise mit Jaks futuristischer Schrotflinte tun sollte. Trotz einiger Hüpfelagen wird das Jump & Run hier eher zu einem Ballerspiel, dessen Gehalt nicht mal für die nur wenige Minuten dauernde

Mission reicht. Der andere Level bietet mehr Freiheiten, wobei auch hier die Gegner mit Schusswaffen auf Distanz gehalten werden sollten. Immerhin ist hier mehr Geschicklichkeit gefragt, die Sie vor allem beim umfangreichen, an *Tony Hawk* angelehnten Hoverboard-Abschnitt einsetzen müssen. Es bleibt abzuwarten, ob Sony zwei untypische Levels für die Demo ausgewählt hat oder ob das Spiel in Sachen Gameplay sich wirklich so stark von seinem Vorgänger abheben wird. Die vorliegende Demo jedenfalls erreicht nicht den Charme des Vorgängers. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 3. Quartal 2003



VIEL FEIND', VIEL EHR Hier macht sich Jaks Schusswaffe bezahlt.



„GEH DU VOR!“ Jak muss hier den Weg von Gegnern säubern.

HARMLOS Die Gegner treten zwar in Massen auf, können Sie zu Beginn des Spiels aber kaum gefährden.



UNTER BESCHUSS Auf der Oberfläche sollten Sie sich nicht lange aufhalten.



RTX Red Rock

ACTION-ADVENTURE LucasArts' Ein-Mann-Armee säubert den Mars.

Kurz vor Redaktionsschluss flatterte uns noch die Testversion zu LucasArts' futuristischem Action-Adventure auf den Tisch. Da das Spiel noch vor der nächsten PLAYZONE erscheint, wollten wir Ihnen trotz Zeitdrucks unsere Last-Minute-Eindrücke nicht vorenthalten. Bei *RTX Red Rock* spielen Sie den mit allerlei Elektronik vollgepackten Einzelkämpfer EZ Wheeler, der mit Geschick und den Waffen in seinem synthetischen Arm eine fiese Alien-Rasse vom Mars vertreiben soll. Leider wird schon nach wenigen

Spielstunden klar, dass LucasArts zwar versucht hat, die schlimmen Ruckeleinlagen der Preview-Version zu beseitigen, komplett ist es ihnen aber nicht gelungen. Sound und englische Sprachausgabe sind hingegen hervorragend. Spielerisch macht *RTX Red Rock* in den ersten Levels einen sehr ordentlichen Eindruck. Ob das Action-Adventure auch langfristig motiviert, verraten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe. (wf)

Hersteller: LucasArts

Internet: www.lucasarts.com

Termin: 27. Juli

PLAYZONE UPDATE

Futurama

ACTION-ADVENTURE Sci beschenkt Fans einen genialen Lizenztitel.

Eine geniale Vorlage ist noch keine Garantie für ein geniales Spiel. Wie zutreffend diese Aussage ist, sieht man nicht zuletzt an den Umsetzungen zu Matt Groenings anderer Zeichentrickserie *Die Simpsons*. Wir waren, ebenso wie viele andere *Futurama*-Fans, eher skeptisch, ob SCIs Versuch, die Serie auf Konsole zu übertragen, von Erfolg gekrönt sein wird. Eine erste spielbare Version des Action-Adventures räumt diese Zweifel jedoch (zumindest teilweise) aus. Technisch gesehen

ist das Abenteuer, bei dem man abwechselnd Fry, Bender, Leela und Dr. Zoidberg in Third-Person-Perspektive durch bekannte und neue Schauplätze lenkt, zwar kein Überflieger, die Zeichentrickgrafik vermittelt aber gut den Charme der Serie. Fans kommen dank vieler freischaltbarer Extras, genialer Zwischensequenzen und der Originalsprecher voll auf ihre Kosten. (wf)

Hersteller: Sci

Internet: www.sci.co.uk

Termin: Juli



GEH WEG, BÖSER MUTANT! Fry schlägt sich in der Kanalisation mit widerlichen Gestalten herum.



GELDGEIL Fry sammelt alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist.

WITZIG Die relativ langen Ladezeiten werden durch witzige Werbungen versüßt.



LADEVORGANG, BITTE WARTEN...





Die Zukunft der Rollenspiele

Quo vadis Rollenspiel? Ein Ausblick auf das, was den deutschen Rollenspieler in naher Zukunft erwartet ...

REPORTAGE DIE ZUKUNFT DER

Die letzten Monate boten sich deutschen Rollenspielern eher wenige Highlights. Wer aber meint, in Zukunft sähe es ähnlich aus, täuscht sich gewaltig! PLAYZONE bringt Licht ins Dunkel der Zukunft der Rollenspiele. Besonders die wachsende Anerkennung und Fanszene fernöstlicher Rollenspiele nehmen sich Spielehersteller zu Herzen. Spiele, die vor wenigen Jahren nie ihren Weg nach Europa gefunden hätten, stehen inzwischen auf den Release-Listen von Sony & Co.

MMORPG
Hauptaugenmerk legen wir aber natürlich auf Titel, die auch hierzulande erscheinen werden. Besonders die Vorstellung der ersten MMORPG, Massive Multiplayer Online Role Playing Games, sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Wir geben Ihnen eine detaillierte Erklärung über das „Was und Wie“ der Online Rollenspiele. USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt, der schon längere Zeit dem ersten PS2-Online-Rollenspiel *EverQuest Online Adventures* verfallen ist, erklärt

genau, wie Sie sich einen Spiele-Account zulegen und was dazu benötigt wird. Für die *Final Fantasy*-Fans beleuchten wir natürlich auch die Online-Variante ihres Lieblings-Rollenspiels.

Wer aber wegen zwei Rollenspielen nicht gleich online gehen will, muss sich nicht sorgen. Offline-RPGs bilden immer noch den Großteil der Ankündigungen. Da uns der Platz nicht für alle Titel reicht, finden Sie – neben einigen Offline-Highlights – alle demnächst erscheinenden Spiele in einer übersichtlichen Tabelle auf Seite 20.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und eine steigende Vorfreude auf nahende Highlights. (cs,hl)

INFO SO GEHEN SIE ONLINE

Rein damit!

Online-Rollenspiele beißen nicht: Damit Sie startklar für die Online-Welt von *EverQuest* sind, zeigen wir Ihnen hier, wie Sie sich einloggen. Benutzt haben wir dabei die US-Version, die deutsche Version sollte sich aber nicht unterscheiden.

Online-Rollenspiele

Im Gegensatz zum PC wagen sich die Hersteller nur schüchtern in die schöne neue Online-Welt der PS2 vor. Gerade mal zwei große Projekte sind in Planung. Das Gute daran: Eines richtet sich an Fans westlicher Rollenspiele, während das andere auf Spieler fernöstlicher RPGs zugeschnitten ist. Beide Rollenspiel-Lager werden dadurch langsam an die Materie herangeführt, ohne gleich zu Beginn mit einer Flut von Neuheiten überschwemmt zu werden.

EverQuest Online Adventures

ONLINE Monsterjagd mit ein paar tausend guten Freunden.

Stell dir vor, es ist ein Rollenspiel und jeder geht hin: *EverQuest Online Adventures* präsentiert eine auf Konsolen bislang einmalige, offene Spielwelt, die von tausenden von Helden bevölkert wird. Anschluss zu finden ist kein Problem – sofern man eine USB-Tastatur kauft und nicht tipscheu ist. Kommunikation durch Buchstaben-Geklicke im Software-Keyboard ist viel zu langsam und mühselig. Wer nicht quatscht, dem entgeht der wesentliche Spielwitz. Es gibt nichts Unterhaltameres, als sich mit drei Wildfremden in einer Party zusammenzuschließen, um Monster zu jagen, neue Regionen zu entdecken oder Missionen zu absolvieren. Die große Auswahl an Berufsklassen erlaubt interessante Gruppen-Mischungen, bei denen vom Heiler bis zum Nahkämpfer jedes Mitglied eine wichtige Spezialisierung hat.

ALLEIN SEIN LANGWEILT

Die Grafik wirkt etwas schlicht, die Landschaften überzeugen mehr als die an Polygon-Unterernährung leidenden Spielfiguren. Dafür ist der Ablauf flüssig, die Bedienung gar ein kleines Meisterwerk. Im Gegensatz zur komplizierten PC-Vorlage spielt sich das PS2-*EverQuest* wie ein Gedicht. Wer lieber für sich bleibt, dem wird das „Monstertöten, Levelmachen“-Spielprinzip monoton vorkommen. Aber die unberechenbare Komponente „menschliche Mitspieler“ macht *EverQuest Online Adventures* zu einem der stärksten legalen Suchtmittel, die man derzeit erwerben kann. Eine Freundesliste macht es leicht, mit Online-Bekanntschaften in Kontakt zu bleiben.

FÜR EUROPA VERSCHÖNERT

Leider frisst das gute Stück nicht nur Zeit, sondern auch harte Währung. 10 Dollar Gebühren sind im Monat fällig, dazu kommen die Kosten für das Spiel und eine Tastatur. Außerdem scheint Sony gewillt, zumindest in Nordamerika im Jahrestakt „neue, verbesserte“ Versionen anzubieten. Im Herbst 2003 kommt mit *Frontiers* bereits ein Nachfolger in die US-Händlerregale. Er erweitert die Spielwelt um einen weiteren Kontinent, je eine zusätzliche Rasse (Ogres) und Klasse (Alchemist), bietet mehr Einsteiger-Hilfen und verschönerte Spielfiguren. Die besser aussehenden 3D-Modelle werden auch bei der europäischen Version von *EverQuest Online Adventures* eingebaut, die zum Jahresende erscheinen und auf separaten Servern laufen soll.

HEINRICH LENHARDT

GRENZENLOS
Die neue *Frontiers*-Version sorgt für detailliertere Spielfiguren.

KOOPERATIV
Zusammen mit ein paar starken Freunden kriegt man selbst große Monster wie diese Sphinx klein.

AXT-TERZETT
Dieser mächtige Barbaren-Dreier jagt gegnerisches Grünzeug in der kalten Eiswüste von Everfrost.



EINLOGGEN Das Spiel erkennt Ihre auf Memory Card gespeicherte Internet-Verbindung, die per Knopfdruck hergestellt wird. Online-Neulinge können auch eine neue Verbindung konfigurieren.

KONTO PFLEGEN Vor dem ersten Spielstart müssen Sie ein *EverQuest*-Konto anlegen. Bezahl wird per Kreditkarte oder im Einzelhandel erhältlicher GameCard, die einen Freischalt-Code enthält.

UPDATEN Nach jedem Login holt sich *EverQuest* automatisch die neuesten Erweiterungen und Bug-Korrekturen. Diese Daten werden auf Memory Card geschrieben, die Wartezeit ist kurz.

INFORMIEREN Was hat sich in der Rollenspiel-Welt seit Ihrem letzten Besuch geändert? Die Lektüre dieser Infos ist freiwillig, aber sehr empfehlenswert. Dann sind Sie bereit zum Spielstart.



MASSENSCHLACHT Mit so einer Gruppe besiegen Sie große Monster.



PARTNERBÖRSE In den Städten suchen wir Mitglieder für unsere Gruppe.

Final Fantasy XI

ONLINE Square schickt die Fantasten jetzt auch online.

Wann und in welcher Form *Final Fantasy XI* nun in Deutschland erscheinen wird, ist noch immer unklar. Die einzige Aussage, die man uns bei Sony geben konnte, war die, dass eine Veröffentlichung in diesem Jahr sehr unwahrscheinlich ist. Die uns vorliegenden Informationen basieren auf dem US-Release. Wir gehen aber schwer davon aus, dass die europäische Version der amerikanischen Veröffentlichung sehr ähneln wird. So wird das Online-Rollenspiel dort mit der Festplatte geliefert, die zum Spielen unabdingbar ist. Ein Komplettpaket wäre auch europäischen Zockern willkommen. Alles, was Sie dann noch brauchen, ist eine USB-Tastatur, um mit Teamkameraden kommunizieren zu können. In Amerika bringt die Hardware-Firma Logitech sogar ein Joypad mit eingebauter Tastatur heraus – sehr praktisch!

WIE FUNKTIONIERT'S?

Zu Spielbeginn erstellen Sie sich natürlich erst einmal einen Charakter. Fünf Rassen, elf Charakterklassen, unzählbare Haarfarben und Körpergrößen sowie Geschlecht sorgen dabei für Vielfalt. Anders als bei anderen Rollenspielen ist es also eher unwahrscheinlich, dass zwei Spieler eine gleich aussehende Figur haben werden. Und das, obwohl die Online-Community gigantisch wird. PC- und PS2-Spieler werden nämlich zusammen auf abenteuerliche Reise gehen können! So sollte es kein Problem sein, ein bis zu sechsköpfiges Team zu finden. Bis zu drei solcher Partys werden sich zusammenschließen und so eine 18 Mann starke Mini-Armee bilden können.

Wie hoch die Kosten sein werden, ist noch immer unbekannt. Wie schon in Japan geht man aber auch in Amerika von einem monatlichen Beitrag von rund 10 Euro aus. Dafür wird man dann allerdings nicht nur *FF XI* spielen können, sondern mit einem großen Online-Angebot von Squares PlayOnline-Servern rechnen dürfen, wie eine eigene E-Mail-Adresse oder weitere Minigames (in Japan werden die kultigen Kartenspiele aus *Final Fantasy* auch online gezockt).



HAB DICH LIEB Dieses Chocobo scheint von so viel Zuneigung etwas überrascht zu sein.



ANGRIFF! Online wurde das Kampfsystem erneuert.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

ONLINE LucasArts' Online-RPG doch nur für PC-Spieler

In der letzten Ausgabe konnten Sie bei den E3-Rollenspielen noch über LucasArts' Mammutprojekt lesen. Kurz nach Redaktionsschluss erreichte uns die Nachricht, dass Konsolenspieler nun doch nicht in den Genuss des MMORPG innerhalb des *Star Wars*-Universums kommen werden. Wahrscheinlich wird das Spiel so komplex und umfangreich, dass es nur auf einem High-End-PC spielbar sein wird.



NUR FÜR PC Das Online-RPG *Star Wars Galaxies* wurde gecancelt.

Offline-Rollenspiele

Keine Angst, Online-Rollenspiele werden die storylastigen Einzelspieler-Abenteuer nicht verdrängen. Tatsächlich sind für dieses Jahr noch einige Rollenspiel-Hämmer angekündigt, die auch in Deutschland erscheinen werden. Der Anime-Boom in Deutschland sorgt bei den Herstellern für besonderes Interesse an fernöstlichen Rollenspielen. Deshalb darf man sich auf Titel freuen, mit denen eigentlich keiner mehr gerechnet hätte.

.hack

OFFLINE Offline ist online?

Ist es einfach nur reine Geldmache oder eine ausgeklügelte Story? Wer .hack (sprich: dot hack) verstehen will, muss sich nicht nur die in vier Spiele aufgeteilte Rollen-

spielserie zulegen, sondern auch die Bücher und Manga lesen sowie die Anime-Serien ansehen. Ob und in welcher Form man all das in Deutschland herausbringt, ist noch unklar, das erste der vier Spiele wird aber voraussichtlich noch dieses Jahr bei uns erscheinen. Bei .hack dreht sich alles um ein Online-Rollenspiel, genannt *The World*. In den vier RPGs sind Sie ein Spieler, der in *The World* online

spielt. Allerdings ist .hack ein Offline-Rollenspiel. Klingt kompliziert, ist aber eigentlich ganz einfach. .hack simuliert nämlich einfach ein Online-Rollenspiel, komplett mit Foren und Partymitgliedern, die Sie in den Städten rekrutieren können. Das Spielkonzept ist also überraschend anders. Allen, die Lust auf die umfangreiche Story haben, verschaffen wir hier einen Überblick über alle .hack-Produkte:

.hack//AI Buster: Ein Roman, der vor den Geschehnissen des Videospiels *The World* stattfindet.

.hack//Sign: Die Anime-Serie, in der ein Spieler nicht in der Lage ist, sich aus *The World* auszuloggen. Die Geschichte findet komplett im Spiel statt.

.hack//Liminality: Ein vierteiliges Anime, das die Geschehnisse in der realen Welt parallel zu denen in den Spielen erzählt. Jedem Spiel wird in Japan und den USA eine dieser Folgen beiliegen.

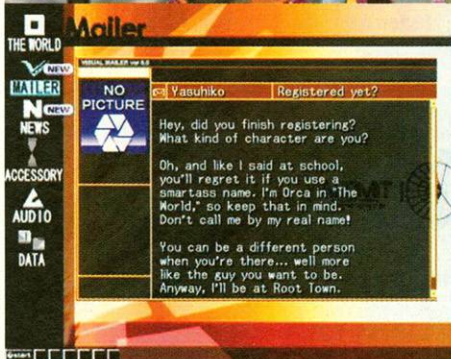
.hack//Legend of Twilight Bracelet: Das Manga bildet das Ende der umfangreichen Story und wurde auch als TV-Serie mit dem Titel *.hack//Dusk* in Japan ausgestrahlt.

Hersteller: Atari/Bandai

Internet: www.bandai.com

Termin: 4. Quartal

.hack: Die vierteilige Videospielserie spielt komplett in der Online-Welt von *The World*.



E-MAIL Selbst Internetteforen und E-Mails von Mitspielern werden vom Spiel simuliert.



SMALLTALK Die computergesteuerten NPCs chatten wie in einem Online-Rollenspiel.



SCHLECHTE WAHL Mit einer stärkeren Gruppe wäre selbst dieses Wesen kein Problem.

Final Fantasy X-2

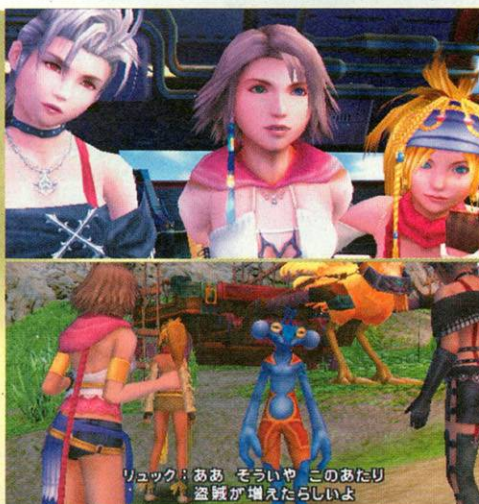
OFFLINE Yuna & Co. nehmen Kurs auf Deutschland.

Die japanische Version konnten wir bereits in einem ausführlichen Import-Test spielen. Dass *Final Fantasy X-2* nach Deutschland kommt, ist sicher. Nur ein genauer Termin wurde noch immer nicht genannt! Es kursieren allerdings Gerüchte, die ein Release Ende dieses Jahres vermuten lassen. Vielleicht hat die lange Wartezeit ja mit einer guten Lokalisierung völlig ohne PAL-Balken zu tun? Wir erhoffen uns für den Titel – der endlich mal wieder etwas innovativer ist als *Final Fantasy VIII*, *IX* und *X* – zumindest das Beste. Eine vernünftige PAL-Anpassung hätte dieses Prachtstück auf alle Fälle verdient.

Hersteller: Square Enix

Internet: www.playonline.com

Termin: Nicht bekannt



ZUCKERSÜSS
Das Heldentrio spricht besonders männliche Zocker an.

BLA BLA BLA
Wir hoffen, dass die deutsche Version noch dieses Jahr kommt.

Xenosaga

OFFLINE Davor kommt danach.

Erinnert sich noch jemand an *Xenogears* für die PSone? Das Anime-Rollenspiel begeisterte durch die atmosphärischen Zwischensequenzen und dichte Story. Leider kam der Titel nie nach Deutschland. Die Fortsetzung ist eigentlich ein Vorgänger und erzählt die Geschichte vor dem ersten Teil. Die Gerüchte, das Spiel käme in Deutschland definitiv nicht heraus, stimmen aber nicht, wie uns Sony mitteilte. Mit einer offiziellen Ankündigung muss aber noch bis zur Unterzeichnung der Verträge gewartet werden.

Hersteller: Sony

Internet: www.namco.com

Termin: Erhältlich (J, USA)



LOKALISIERUNG Auf Sony kommt viel Arbeit zu, sollte der Titel erscheinen.

Star Ocean: Till the End of Time

OFFLINE Ein RPG, das Star Trek und Anime vereint.

Im bereits vierten Teil der Star Ocean-Spiele schlüpft man in die Rolle von ... in gewisser Weise sich selbst: Fate Linegod, Ihre Spielfigur, ist selbst begeisterter Videospeler. Das ist dann aber leider auch schon alles, was Sie mit der Figur gemeinsam haben. Im Spiel reisen Sie mit Freunden in den Weltraum wo Sie einige Abenteuer erleben werden. Die spannende Geschichte wird dabei in aufwendigen Zwischensequenzen erzählt, die sogar synchronisiert wurden. Die Story und das von Star Ocean gewohnt ausgeklügelte Kampfsystem versprechen einen weiteren Rollenspiel-Hit von Square. Wann genau das Spiel nach Deutschland kommt, ist ungewiss, Sony steckt derzeit aber in Verhandlungen über einen Deutschland-Release. Fans fernöstlicher Rollenspiele dürfen sich also aller Voraussicht nach freuen.

Hersteller: Sony

Internet: www.playonline.com

Termin: Nicht bekannt

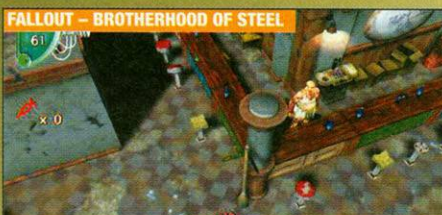


TYPISCH JAPANISCH Die Charaktere sehen aus wie aus einem Anime entsprungen.

HEISSES GEFECHT Typische Rollenspiel-Kämpfe dürfen natürlich auch nicht fehlen.



Die Fortsetzung des erfolgreichen Hack&Slay-Rollenspiels verspricht größeren Umfang.



Fallout basiert auf der Grafik-Engine von Baldur's Gate und spielt sich auch genauso.



Das Gladiatoren-Strategie-RPG ähnelt vom Prinzip her Titeln wie *Final Fantasy Tactics*.

Rollenspiel-Überblick

INFO Was kommt wann? Kommende Offline-Rollenspiele im Überblick.

Hier finden Sie alle weiteren derzeit angekündigten Rollenspiele im Überblick. Besonders einige interessante fernöstliche Vertreter des Genres stehen in den Release-Listen der Hersteller. Zu einigen hatten wir bereits im E3-Überblick der letzten Ausgabe etliche Informationen.

Titel	Hersteller	Termin
Baldur's Gate - Dark Alliance II	Vivendi	4. Quartal
Breath of Fire - Dragon Quarter (Vorschau, S. 46)	Capcom	September
Dark Chronicle (Update, S. 12)	Sony	September
Dungeons & Dragons Heroes	Infogrames/Atari	Nicht bekannt
Drakengard	Square Enix	Noch nicht bestätigt
EverQuest Online Adventures	Sony	3. Quartal
Fallout - Brotherhood of Steel	Vivendi	Noch nicht bestätigt
Final Fantasy X-2	Square Enix	Nicht bekannt
Final Fantasy XI	Sony	Nicht bekannt
Gladius	Activision	Nicht bekannt
.hack//Infection (1)	Infogrames/Atari	4. Quartal
.hack//Mutation (2)	Infogrames/Atari	Nicht bekannt
.hack//Outbreak (3)	Infogrames/Atari	Nicht bekannt
.hack//Quarantine (4)	Infogrames/Atari	Nicht bekannt
Star Ocean: Till the End of Time	Sony	Noch nicht bestätigt
Unlimited Saga	Infogrames/Atari	4. Quartal
Xenosaga	Sony	Nicht bekannt
Venus & Braves	Namco	Nicht bekannt

Wollen ist nicht Haben.

Deutsche Spieler sind verärgert - viele Rollenspiel-Highlights werden ihnen einfach vorenthalten. Wieso? Manche meinen, es läge an den noch immer wenigen rollenspielinteressierten Zockern, andere sagen, die komplizierten Lokalisierungen seien schuld. Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen. Damit etwas Licht in die düstere RPG-Sache gebracht wird, haben wir für Sie einige offizielle Statements von Spiele-Herstellern erfragt.

Nobunaga's Ambition Online

IMPORT Dynasty Warriors Online?

Das Spiel: Auch KOEI werkelt derzeit an einem Online-Projekt! Bei *Nobunaga's Ambition* finden Sie sich im Japan des 16. Jahrhunderts wieder, in dem Sie mit bis zu 3.000 anderen Spielern historische Schlachten nachspielen.

Warum es nicht kommt: Rüdiger Moersch, THQ, PR-Manager Deutschland: „KOEI und THQ führen im Rahmen ihrer Partnerschaft kontinuierlich Gespräche über für den europäischen Markt geeignete Spieletitel aus dem KOEI-Portfolio. Zum aktuellen Zeitpunkt kann THQ jedoch die Veröffentlichung des Titels *Nobunaga's Ambition Online* weder bestätigen noch verneinen.“

Hersteller: Koei

Internet: www.koei.co.jp

Termin: Erhältlich (J)



SAMANOSUKE? Diese Figur kommt uns sehr bekannt vor.

RUHE VOR DEM STURM Unsere Party fällt in die Festung ein.

Magic Pengel: The Quest for Color

IMPORT Wir malen uns ein Pokémon.

Das Spiel: Mit einem Editor malen Sie vom herkömmlichen Kläffer über Cyborg-Katzen bis hin zu Drachen, Einhörnern und anderen Fabelwesen, worauf Sie gerade Lust haben, und lassen sie gegeneinander antreten. Die Möglichkeiten sind endlos und garantieren einen hohen Wiederspielwert.

Warum es nicht kommt: Zu dem Titel *Magic Pengel* konnte uns bislang leider keiner der Software-Hersteller Informationen geben.

Hersteller: Taito (J), Agetec (USA)

Internet: www.agetec.com

Termin: Erhältlich (J, USA)



MALEN UND KÄMPFEN Zuerst erstellen Sie sich eine Kreatur nach Wahl, um sie dann auf andere knallbunte Gegner loszulassen.

Suikoden III

IMPORT Warum Konamis Traum-RPG nicht erscheint

Das Spiel: Der dritte und wahrscheinlich beste Ableger der erfolgreichen *Suikoden*-Serie kam leider nie nach Deutschland – trotz regen Interesses seitens der Spieler. Da beide Vorgänger in einer nichtlokalisierten Form hierzulande erschienen, war es unverständlich, warum man *Suikoden III* nicht einfach in der englischen Version herausbringt.

Warum es nicht kommt: Wolfgang Ebert, Konami, PR-Manager Europa: „Unser verantwortliches japanisches Entwicklungsstudio in Tokio ist bei *Suikoden III* nicht in der Lage, eine lokalisierte Version herzustellen. Dabei ist immer zu berücksichtigen, dass wir als Headquarter in Frankfurt/Main für ganz Europa sprechen. So können wir nicht einfach eine deutsche Version verlangen, automatisch berücksichtigen wir auch Französisch, Spanisch, Italienisch ... Aus diesem Grunde können wir leider keine PAL-Version veröffentlichen. Eine lediglich englischsprachige Version kommt auch nicht in Betracht, da dies einerseits nicht unserem Qualitätsanspruch entspricht und andererseits auch zukünftige Lokalisierungen untergraben würde.“

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.com

Termin: Erhältlich (J, USA)



CHARAKTER Das einzige RPG mit einer mannsgroßen Ente.

VERZWICKT Die Charaktere sind in eine epische Handlung verstrickt.

Rollenspiel-Überblick

INFO Import-Rollenspiele im Überblick.

Hier finden importwillige Rollenspieler weitere interessante Titel, die bislang leider noch nicht für ein Deutschland-Release geplant sind.

Titel	Hersteller	Termin
Arc the Lad – Twilight of Spirits	Sony	Erhältlich (J), 24.6. (USA)
Disgaea: Hour of Darkness	Atlus	Erhältlich (J), 18.7. (USA)
Dragon Quest VIII	Square Enix	Nicht bekannt
Magic Pengel	Agetec	Erhältlich (J), 24.6. (USA)
Monster Rancher 4	Tecmo	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition Online	KOEI	Ende Juni (J)
Shin Megami Tensei III	Atlus	Erhältlich (J)
Soft Boiled Hero vs. 3D	Square Enix	Juni (J)
Suikoden III	Konami	Erhältlich (J, USA)



Das Magazin
für Action-Gamer.
Krass
Korrekt
Konkret



Das unabhängige
PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.

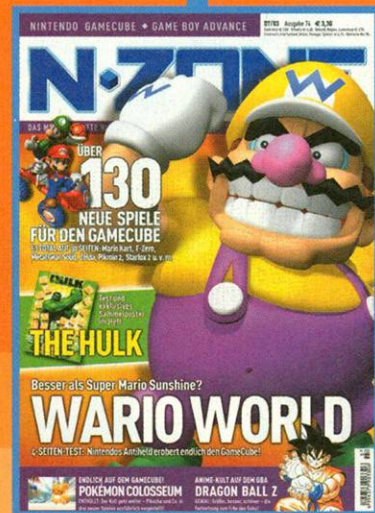
EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT



Das unabhängige
Xbox-Magazin.
Ein Lexikon für Xbox-Fans!

Das meistgekauft
Nintendo-Magazin.
Enter N-ZONE.





Das große
PC-Spielmagazin,
Wissen,
was gespielt wird.

Das Hardware-Magazin
für PC-Spieler.
Tests, Tipps, Tuning.



Das große Magazin
für Filmfans.
Kino, DVD, Technik

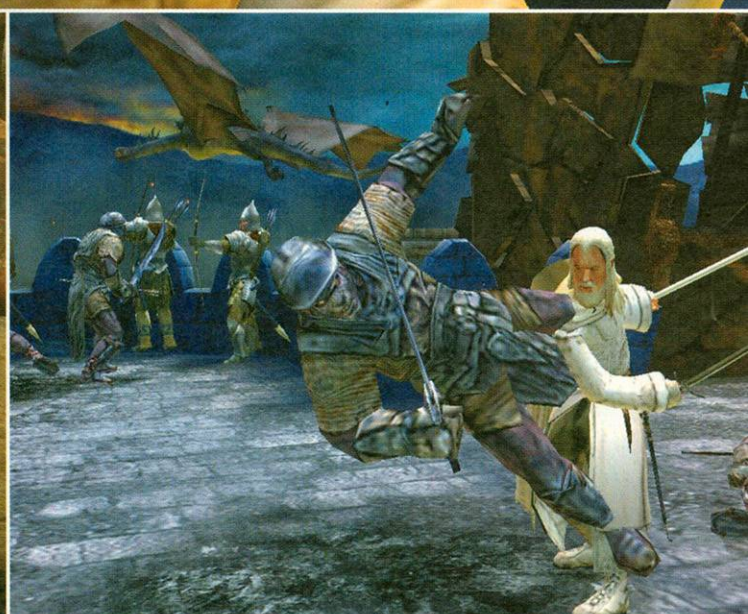
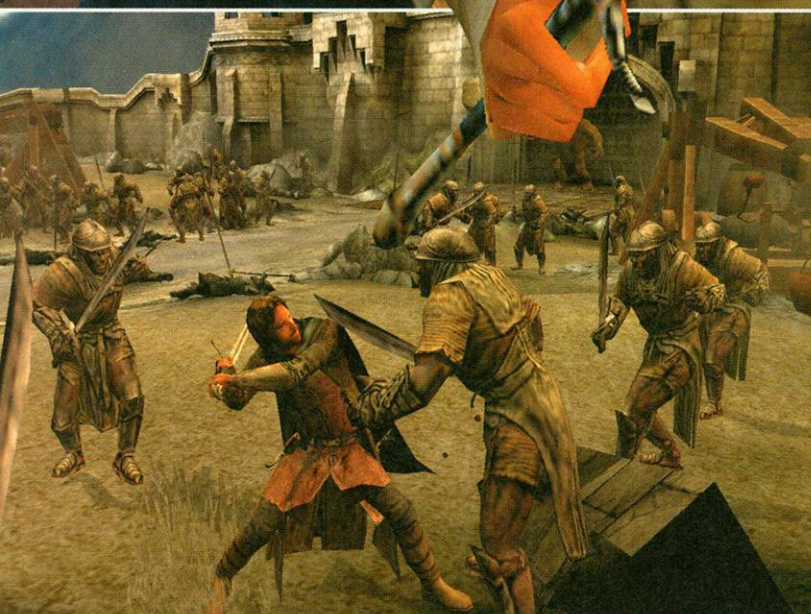


Alles,
was Kids
interessiert.
It's showtime.



Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Noch **vor dem Kinostart** des dritten Ringe-Films kämpfen Sie sich durchs offizielle Begleitspiel.



GEGNER-INFLATION Hier hilft die neue Steuerung mit dem rechten Stick.

ZINNEN-ZOFF Gandalf hält den Bogenschützen den Rücken frei.

Gewieftete Spiele-Veteranen orientieren sich anhand seit Generationen überlieferter Weisheiten durch den PS2-Dschungel – zum Beispiel: „Ist's mit Filmlizenz versehn, lass das Game im Laden stehn!“ Als ruhmreiche Ausnahme dieser Regel glänzte letzten Herbst Electronic Arts' offizielles Spiel zu den beiden ersten *Der Herr der Ringe*-Filmen. Geradlinige „Hossa!“-Action und top Präsentation ließen uns enthusiastisch durch *Die zwei Türme* hacken. Beim Ortstermin in kalifornischen Redwood City zeigte uns Entwicklungsleiter Neil Young den Nachfolger *Die Rückkehr des Königs*, der dem bewährten Konzept viele Verbesserungs-Sahnehäubchen aufsetzt.

KAUF DIR WAS SCHÖNES

Also, wie macht man ein gutes Filmspiel? Es schadet sicher nicht, wenn man ein hundertköpfiges Entwicklungsteam durchfüttern kann, in dem auch Leute sitzen, die schon an visuellen Effekten für Kinofilme arbeiteten. Bei all dem grafischen Bombast sollte man nicht den Blick für eine griffige Gameplay-Formel verlieren. „Lord of the Rings meets Golden Axe meets Devil May Cry“, lautete das Erfolgsrezept des Designteams. *Die Rückkehr des Königs* baut auf dem gleichen Spielprinzip-Fundament auf. In den intensiven Kämpfen

sammeln Sie fleißig Erfahrungspunkte, die zwischen den Missionen für den Kauf von neuen Combo-Attacken, besserer Ausrüstung und mehr Lebensenergie ausgegeben werden. Pro Spielfigur sind 30 bis 50 Upgrades geplant, die eine größere Differenzierung erlauben sollen als im Vorgänger. Um die größeren Feindesmassen effektiv zu schreddern, wird das Kontrollschema etwas erweitert: „Die Kampfsteuerung bewegt sich von ‚einer gegen einen‘ zu ‚einer gegen viele‘“, erklärt Neil Young. Mit dem rechten Stick des Dual Shock 2 führen Sie Attacken in bestimmte Richtungen aus, ohne dass sich Ihr Held erst drehen muss. Passende Spezialanimationen lassen diese Manöver besonders spektakulär aussehen.

HELDEN-VERDOPPLUNG

Das Vorgängerspiel war schön und gut, aber dessen etwas mickriger Umfang machte keinen Hobbist satt. Beim königlichen Nachfolger erwarten uns zum einen mehr Schauplätze (aktueller Planungsstand: 14). Um den Replay-Wert zu erhöhen, wird die Auswahl an steuerbarem Personal glatt verdoppelt. Der Filmstory folgend spielen Sie zunächst die Aragorn/Legolas/Gimli-Handlungsebene durch, um die Gandalf-Missionen freizuschalten, deren Absolvierung wiederum das Kapitel mit Sam und Frodo öffnet. Nach einmaligem Durchspielen haben Sie

INFO CO-OP-MODUS

Zweier-Beziehung

Bilden Sie Ihre eigene Wohnzimmer-Gefolgschaft im neuen Zweispielermodus.



DOPPELT HAUT BESSER Wenn der Aragorn mit dem Gimli ...

Alle Missionen von *Die Rückkehr des Königs* sind auch für Helden-Duos freigegeben. Auf einen Splitscreen wird verzichtet, die beiden Kämpen tummeln sich im selben Bildausschnitt. Bis zu einem gewissen Grad zoomt die Kamera automatisch zurück, wenn sich die Spieler voneinander entfernen, aber Absprachen über die Marschrichtung sind unumgänglich. Stirbt ein Charakter, so kann er vom überlebenden Partner ins Spiel zurückgebracht werden. Das kostet allerdings den halben Lebensenergie-Balken – wer nicht mehr genug Reserven hat, muss sich die Wiederbelebung des Kollegen bis zum nächsten Heiltrank verkneifen. Spielgefühl-Vorbild ist der Klassiker *Gauntlet*. Im Prinzip ist man aufeinander angewiesen, aber beim Aufsammeln von Extras herrscht nackter „Wer zuerst grabst“ -Egoismus. „Oft wirst du deinem Freund dankbar sein, aber manchmal möchtest du ihm am liebsten eine kleben“, verspricht Entwicklungsleiter Neil Young grinsend.

völlige Freiheit und können jeden Level mit jedem Charakter neu besuchen. Das volle Entwicklungspotenzial eines Helden lässt sich beim ersten Durchgang noch nicht errei-

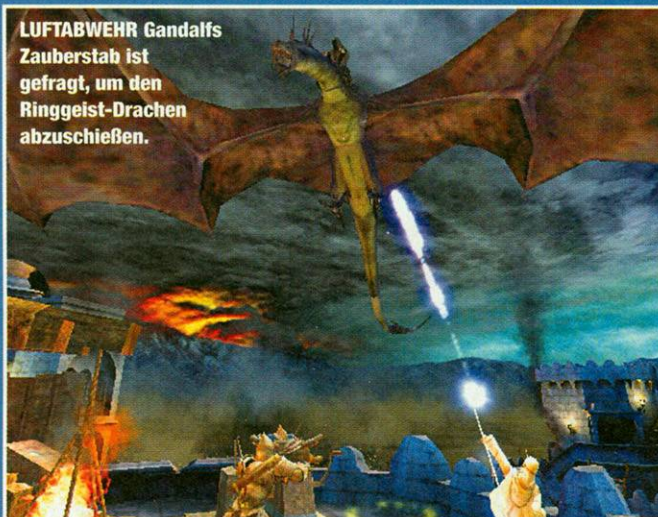
chen. Obendrein soll es einige freischaltbare Bonus-Spielfiguren geben. Zusätzliche Langlebigkeit beschert der überfällige Zweispielermodus. Zusammen mit einem Freund kämpfen Sie



TROLL DICH Die Helden laufen einem übelläunigen Bergtroll vor die Keule.



SCHLÜSSELDIENST Dem Hammer Grond gelingt der Durchbruch.



LUFTABWEHR Gandalfs Zauberstab ist gefragt, um den Ringgeist-Drachen abzuschießen.

sich durch alle Missionen und sind dabei auf Teamwork angewiesen (siehe Info-Kasten auf Seite 25).

WIE IM FILM (EHRlich!)

Die zwei Türme faszinierte durch nahtlose Überblendungen von Filmclips zum Spielgeschehen. Auch im Nachfolger werden Schauplätze der Leinwandvorlage frappierend genau nachgebaut. Die großzügige Menge an Video-Ausschnitten in bester DVD-Qualität versorgt Sie mit Einblicken ins Filmgeschehen noch bevor *Die Rückkehr des Königs* Weihnachten in den Kinos

anläuft. Zu den spielbaren Lokalisationen gehören neben der Festung Minas Tirith der Pfad der Toten, das Nest des Spinnenmonsters Shelob und die Schicksalsklüfte. „Die Schauplätze sind interaktiver. Letztes Jahr waren sie nur hübsche Hintergründe, aber jetzt machen wir sie zu einem wichtigen Gameplay-Element“, so fasst Neil eine weitere königliche Verbesserung zusammen. Steht zum Beispiel ein Katakomben auf einer Burg, so kann man es mit der neuen Aktions-Taste benutzen. Verwertbare Objekte sind mit goldschimmernden Kreisen umgeben, damit Sie in der Hitze des Gefechts nichts Wichtiges übersehen. Für Sam und Frodo ist das trickreiche Manipulieren der Umgebung besonders wichtig, denn sie sind relativ schwache Nahkämpfer.

INFO INTERVIEW MIT NEIL YOUNG

„Den Spielern müssen die Daumen schmerzen.“

Entwicklungsleiter Neil Young ist der Herr aller Ringe-Filmspiel-Dinge bei Electronic Arts.



PLAYZONE: Warum seid ihr in euren *Ringe*-Spielen beim Hack&Slash-Gameplay gelandet?

Neil Young: Einer meiner alten Lieblinge war immer (Segas Arcade-Klassiker) *Golden Axe*. Es enthielt einen reinen Fun-Gameplay-Kern und ich hatte das Gefühl, dass wir etwas in dieser Richtung mit Aragorn, Legolas und Gimli anstellen könnten. Die Schlüsselidee für mich ist weniger Hack & Slash, sondern vielmehr: „Wie machst du ein Game, das so gut ausgeführt ist, dass die Spieler vor Aufregung schwitzen und danach schmerzende Daumen haben?“

PLAYZONE: Wie funktioniert das Magiesystem von Gandalf im Spiel?

Neil Young: Du kannst es dir etwa so vorstellen: Wo Aragorn, Gimli oder Legolas neue Kampf-Combos erhalten, lernt Gandalf zusätzliche Zaubersprüche, die durch bestimmte Tasten-Kombinationen ausgelöst werden. In den Gandalf-Levels gibt es viel Action, der Spieler nimmt sehr aktiv daran teil.

PLAYZONE: Und wie spielen sich die Hobbits?

Neil Young: Es ist schwierig, sich vorzustellen, dass Sam oder Frodo hundert Uruk-Hai bekämpfen. Deshalb versuchen wir die Umgebung für sie spielerisch noch relevanter zu machen. Um eine gegnerische Übermacht zu besiegen, klickt ein Hobbit zum Beispiel einen brennenden Topf um, der ein Seil in Brand setzt, das einen großen Kronleuchter dazu bringt, auf eine Gruppe von Uruk-Hai zu fallen. Aragorn, Gimli und Legolas würden sich dagegen einfach ins Getümmel stürzen und die Gegner frontal angreifen.

PLAYZONE: Kam es nur uns so vor oder war *Die zwei Türme* wirklich etwas kurz geraten?

Neil Young: Ich persönlich halte nichts davon, Spiele zu machen, die extrem lang sind. Unser Medium sollte Unterhaltungserlebnisse liefern, bei denen die Leute sich hinsetzen und an einem Abend ihren Spaß haben können. Doch

jedes Mal, wenn du diese Scheibe in deine Konsole steckst, kann das Spiel anders sein. Am ersten Abend spielst du mit Aragorn, Legolas oder Gimli, am nächsten Abend steuerst du Gandalf und danach Frodo und Sam. Die Stärke unseres Mediums ist der Wiederspielwert. *Die zwei Türme* war ein kurzes Spiel mit beschränkter Replay-Tauglichkeit. *Die Rückkehr des Königs* ist etwa um die Hälfte länger und reizt vor allem erheblich mehr zum wiederholten Durchspielen. Die Spielfiguren haben zusätzliche Tiefe, es gibt erheblich mehr Helden, freischaltbare Bonus-Charaktere und natürlich den Co-Op-Modus für zwei Spieler.

PLAYZONE: Wie läuft denn so die Zusammenarbeit mit den Filmemachern? Redet euch Regisseur Peter Jackson zum Beispiel ins Leveldesign rein?

Neil Young: Ich hatte einige Video-Konferenzen mit Peter Jackson, um zu verstehen, was in den Filmen passiert. Peter ist ein enorm begabter Filmemacher, der aber nicht vorgibt, auch ein Spieleentwickler zu sein. Den Filmleuten ist klar, dass wir bei Electronic Arts die Spiele-Experten sind. Es gibt einen Zwischenbereich, wo wir eng zusammenarbeiten können, weil unsere Medien heutzutage so nah aneinander gerückt sind. Die Grafikproduktion für ein Spiel ist der Arbeit an visuellen Effekten für einen Film sehr ähnlich. Viele der Leute in unserem Spielteam kommen aus dieser Ecke, einige arbeiteten bei den ersten beiden *Herr der Ringe*-Filmen mit, andere an *The Matrix* oder dem *Final Fantasy*-Film.

PLAYZONE: Welchen der sechs Helden spielst du am liebsten?

Neil Young: Letztes Jahr war Legolas der Charakter, den ich am häufigsten gespielt habe. Aber bei *Die Rückkehr des Königs* ist Gandalf mein Liebling. Trotzdem habe ich so das Gefühl, als könnte es auch Gimli werden, denn der hat im neuen Spiel einige wirklich coole Manöver dazubekommen. Er ist vielleicht nicht das hübscheste Kerlchen, aber einfach unschlagbar im Niedermähen von Gegnern.

FORTSETZUNG FOLGT?

Einiges vorgenommen hat sich das Entwicklungsteam beim Design der Obergegner-Kämpfe: „Wir machen die Bosse anspruchsvoller und komplexer; es wird mehr Möglichkeiten geben, sie zu besiegen“, kündigt Neil an. Außerdem hat sich Mittelerde für *Die Rückkehr des Königs* grafisch ganz schön rausgeputzt. Die neue Version der Grafik-Engine kann doppelt so viele Polygone gleichzeitig darstellen wie *Die zwei Türme*, bis zu 40 Gegner tummeln sich gleichzeitig auf dem Bildschirm. Gut möglich, dass Electronic Arts die optimierte PS2-Technologie in Zukunft für ein weiteres Spiel, basierend auf der gesamten Film-Trilogie, nutzen wird.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU HERR DER RINGE 3

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: lotr.ea.com

Spieler 1 - 2	Termin November
------------------	--------------------

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Die Fortsetzung des Filmhits wird größer, schöner und noch eindringlicher. Endlich mit Zweispielermodus!“

McMEDIA

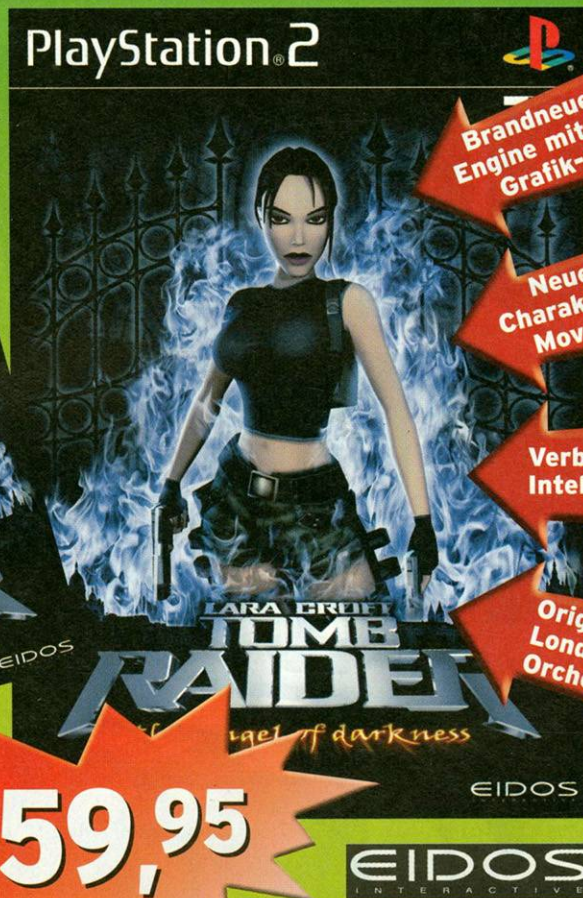
Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Top-Spiel des Monats!

Lara Croft kehrt endlich zurück! Die Traumfrau, die bereits über 30 Millionen Computerspieler-Fans in ihren Bann ziehen konnte, meldet sich mit einem neuen und fulminanten Abenteuer auf PlayStation 2 und PC zurück. Eine neue Lara, eine atemberaubende Story, düstere Verschwörungen, mächtige Gegner und erstmals ein Partner, der Lara zur Seite steht.

Das und noch vieles mehr erwartet Sie voraussichtlich ab 27. Juni 2003 in Tomb Raider: The Angel of Darkness.

PlayStation 2



Brandneue Grafik-Engine mit realistischen Grafik-Effekten

Neuer spielbarer Charakter mit eigenen Moves und neuen Waffen

Verbesserte künstliche Intelligenz der Gegner

Originalmusik vom Londoner Symphonie Orchester

PC CD-ROM

49,95



12,95

Das offizielle Lösungsbuch zum Spiel

59,95

EIDOS INTERACTIVE

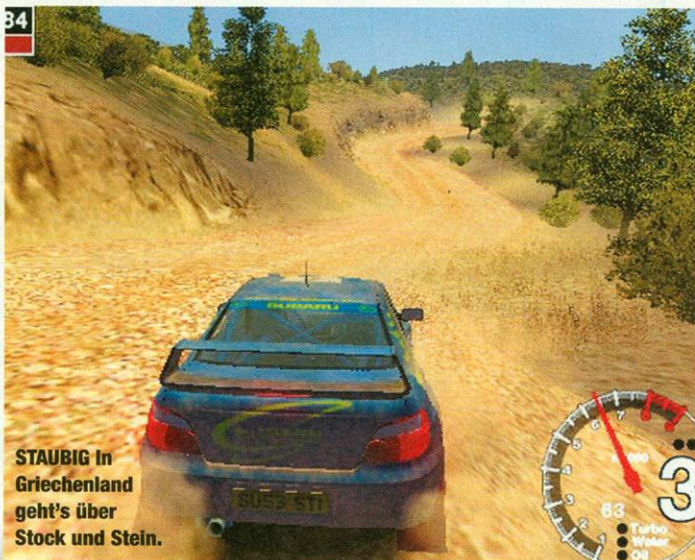


Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

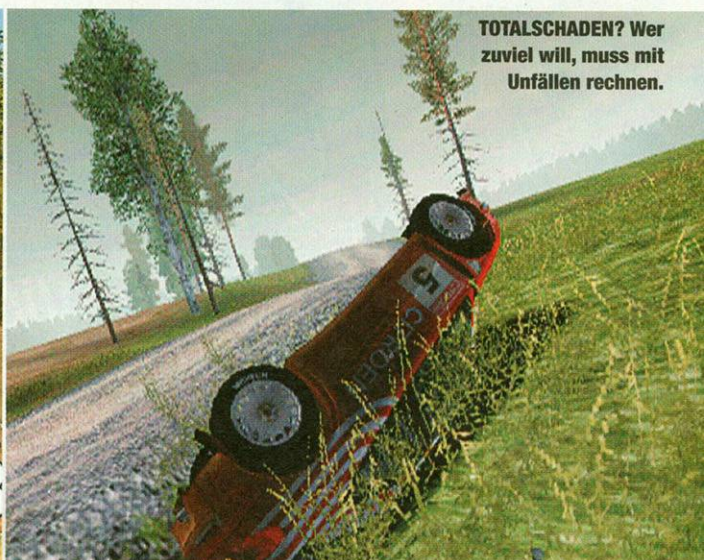
Wo, erfahren Sie unter
Service-Telefon 0 51 21/51 11 11
Montag bis Freitag von 9-17 Uhr.

Und jederzeit im Internet mit Lageplänen und Anfahrtsskizzen zu den Fachgeschäften:

www.mcmmedia.de



STAUBIG in Griechenland geht's über Stock und Stein.



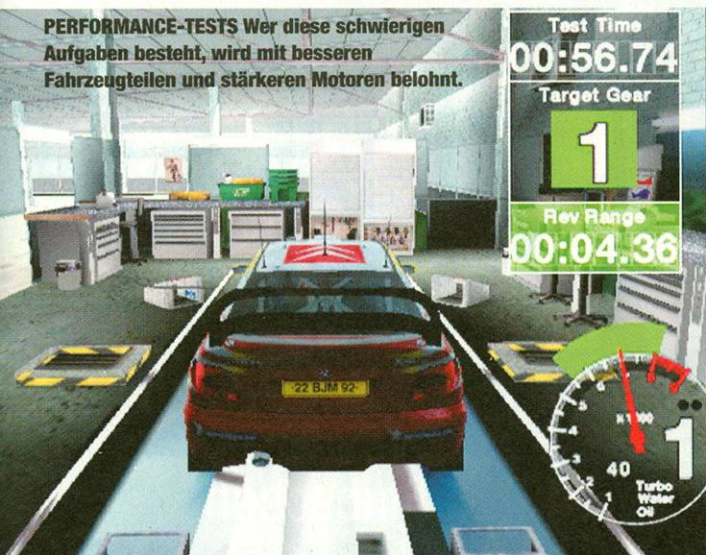
TOTALSCHADEN? Wer zuviel will, muss mit Unfällen rechnen.

Colin McRae Rally 04

Aller guten Dinge sind drei.
Oder waren's doch vier?



PERFORMANCE-TESTS Wer diese schwierigen Aufgaben besteht, wird mit besseren Fahrzeugteilen und stärkeren Motoren belohnt.



Bei jeder Fortsetzung eines Rennspiels stellt sich immer dieselbe Frage: Bietet der Nachfolger genug Neues, um eine Anschaffung zu rechtfertigen? Im Fall von *Colin McRae Rally 04* lässt sich eine endgültige Einschätzung diesbezüglich noch nicht treffen, dafür ist es einfach noch zu früh. Der erste Eindruck ist jedoch ziemlich vielversprechend. Vor allem was den Umfang betrifft, hat Codemasters gewaltig nachgebessert. Während man beim Meisterschaftsmodus von *Colin 3* nur im damaligen Ford-Dienstwagen des Schotten antreten konnte, sind dank einer erweiterten Lizenz nun alle Fahrzeuge jeder Klasse fahrbar. Waren es beim Vorgänger gerade mal zwei Spielmodi, ist der Umfang bei *Colin 04* bei weitem größer. Hat man die Zweirad- und Vierradmeisterschaften hinter sich gebracht, darf man sich an der Group-B-Rennklasse versuchen, wo es mit

klassischen Rallye-Wagen zur Sache geht, die sich nicht nur anders fahren, sondern auch cool aussehen. Danach darf man sich der ultimativen Herausforderung stellen, dem Expertenmodus.

OHNE NETZ UND DOPPELTEN BODEN

Hier klemmt man sich hinter das Lenkrad eines Citroën Xsara (McRaes neuem Baby) und versucht, unter verschärften Bedingungen die Rallye-WM für sich zu entscheiden. Zum einen ist es nicht mehr möglich, die Ansicht zu ändern, alle Rennen müssen in der Cockpitperspektive gefahren werden. Dass man dann auch manuell schalten muss, versteht sich praktisch von selbst. Zusätzlich erschwert wird dieser Modus durch die Tatsache, dass das Schadensmodell voll aktiviert ist. Das bedeutet, dass sogar relativ harmlose Crashes unschöne Auswirkungen auf das Fahrverhalten des Wagens

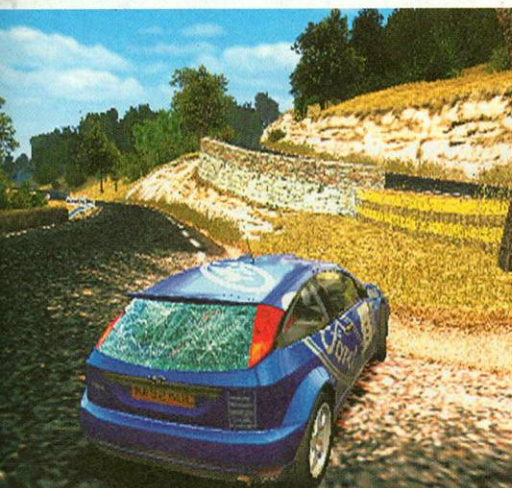
haben können. Genaue Streckenkenntnis und exaktes Befolgen der Beifahrerkommentare sind sowieso Grundvoraussetzungen für erfolgreiches Rallye-Fahren. Die lebenswichtigen Fahrhinweise hat wiederum Nicky Grist, ehemaliger Beifahrer von Colin McRae, geschrieben.

IST DAS SCHON ALLES?

Natürlich gibt es in *Colin 04* noch weitere Verbesserungen. Viele davon betreffen den Meisterschaftsmodus, der jetzt auch komplett zu zweit gespielt werden kann. Richtig cool ist der Editor, mit dem man sich eine eigene Meisterschaft aus seinen Lieblingsrennabschnitten zusammenstellen kann. Wer schon immer eine Rallye ohne Schnee haben wollte, kann sich diesen Wunsch jetzt erfüllen. Neu sind auch die sechs Leistungstests, die man in jeder Saison absolvieren kann. Hier geht es zum Beispiel darum, für eine

bestimmte Zeit eine festgesetzte Drehzahl zu halten. Je höher der Gang, desto schwieriger die Aufgabe. Wer diese Herausforderungen besteht, darf sich über bessere Stoßdämpfer, leistungsfähigere Motoren und andere Goodies freuen. Deutlich überarbeitet wurde das Fahrverhalten, das in *Colin 3* zwar sehr gut war, dem hohen Realismusanspruch von Codemasters und vielen Racing-Fans aber noch nicht genügte. Leider enthielt die auf der E3 gezeigte Version, die wir vor kurzem noch etwas intensiver in unseren Redaktionsräumen anspielen durften, nur einen kleinen Teil der zu erwartenden Änderungen. Dies gilt sowohl für die enthaltenen Spielmodi, als auch für das Fahrzeug-Handling. Selbst über die grafische Umsetzung lässt sich noch nicht so viel sagen, höchstens, dass die Autos deutlich detailreicher aussehen als im Vorgänger.

WOLFGANG FISCHER



RAMPONIERT Die Heckscheibe ist hinüber.



KLASSIKER Es ist eine Freude, dieses Turbomonster zu freuen.

VORSCHAU COLIN MCRÆ R. 04	
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: www.codemasters.de	
Spieler 1-2	Termin September
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Konsequent verbessert und viel umfangreicher – Colin 04 dürfte ein Fest für Rallye-Fans werden.“	

Alias

Heiße Spionage-Action
mit einer bildhübschen
Doppelagentin

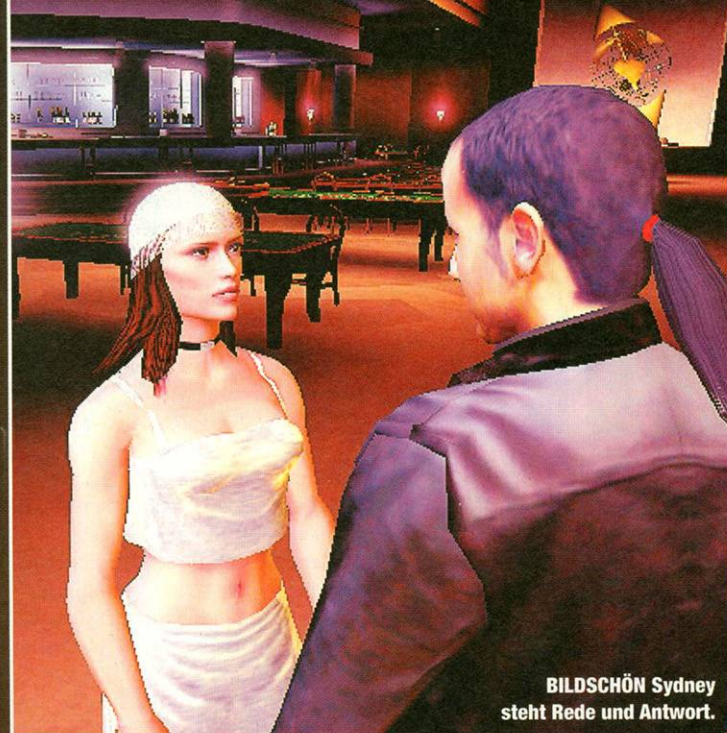
Mit Lizenztiteln ist das ja immer so eine Sache: Einerseits müssen alle wichtigen Details ins Spiel, um Fans zufrieden zu stellen, andererseits leidet dadurch nicht selten die Qualität des Games. Es ist nur schwer möglich, alles ins Spiel zu implementieren, was die Vorlage so einzigartig macht. Was wir von *Alias* bisher gesehen haben, macht jedoch deutlich, dass Acclaim auf dem besten Wege ist, diese schwere Aufgabe gut zu lösen. Für all diejenigen, die nicht wissen, worum es bei der (von Pro Sieben ausgestrahlten) TV-Serie geht, hier erst einmal eine kurze Zusammenfassung der Hintergrundstory: Die Studentin Sydney Bristow wird von einer Geheimorganisation mit den Namen SD-6 ange-

heuert. Zuerst glaubt sie, für die CIA zu arbeiten, bis ihr Lebensgefährte von SD-6 umgebracht wird. Sie geht zur richtigen CIA und bietet an, als Doppelagentin zu fungieren. Sydneys Job ist es von da an, der Agentur Informationen zu liefern und im Verborgenen die Aktionen von SD-6 zu behindern.

WEIBLICHER JAMES BOND

Sowohl in der Serie als auch im Spiel dreht sich alles um drei Dinge: Sydney Bristow (gespielt von Jennifer Garner), actionreiche Kämpfe und nervenaufreibende Spionageeinsätze. Ein typischer Auftrag sieht so aus: Die Agentin bekommt einen Auftrag, wirft sich in



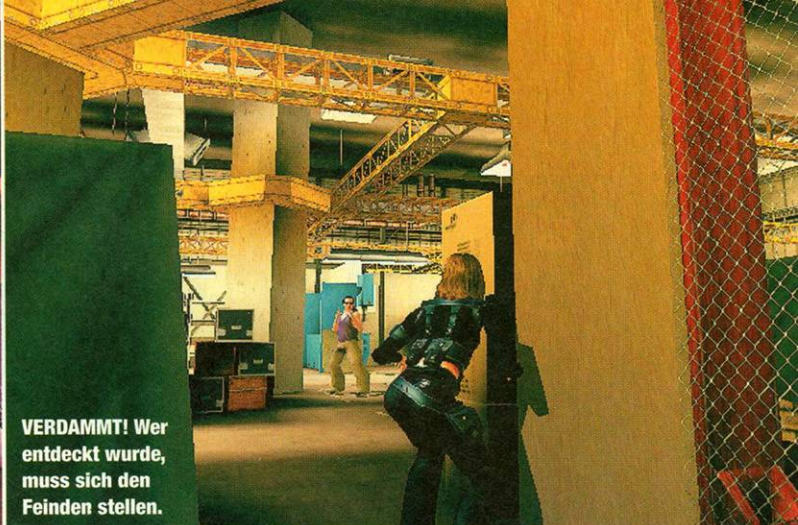


BILDSCHÖN Sydney steht Rede und Antwort.

ein passendes Kostüm und beschafft anschließend Informationen oder einen Gegenstand. Der Spieler steuert Sydney durch die teilweise recht großen Levels, in denen es allerlei zu tun und sehen gibt. Aktionen wie Schlösserknacken und Computerhacken gehören zu dem Spionagealltag. Dabei kommt wie in der TV-Vorlage jede Menge Hightech-Agentspielzeug zum Einsatz. Nicht selten muss Sydney unter Zeitdruck operieren. Ist dies der Fall, wird der Bildschirm in mehrere Fenster unterteilt, wobei eines Sydney zeigt und ein anderes beispielsweise einen nahenden Wachposten. Kommt es trotz aller Heimlichkeit zu einem Kampf, können Gegner mit Schusswaffen oder improvisierten Waffen beharkt werden. Darüber hinaus verfügt

die Heldin auch über erstklassige Nahkampffähigkeiten, die dank des flüssigen Kampfsystems problemlos anwendbar sind. Obwohl nur zwei Knöpfe für Angriffe zur Verfügung stehen, ist es mit etwas Übung möglich, herrliche Combos oder Spezialattacken auszuführen. Ebenso gelungen wie die spielerische Umsetzung der TV-Vorlage ist die Grafik. Sämtliche bekannten Figuren der Serie, allen voran natürlich Sydney, sind schön animiert und sehen ihren realen Vorbildern sehr ähnlich. Auch die bisher gezeigten Schauplätze machen dank des großen Detailreichtums einen hervorragenden Eindruck. Die Story für das Spiel stammt übrigens von den Skript-Schreibern der Serie und ist eng an diese angelehnt.

WOLFGANG FISCHER



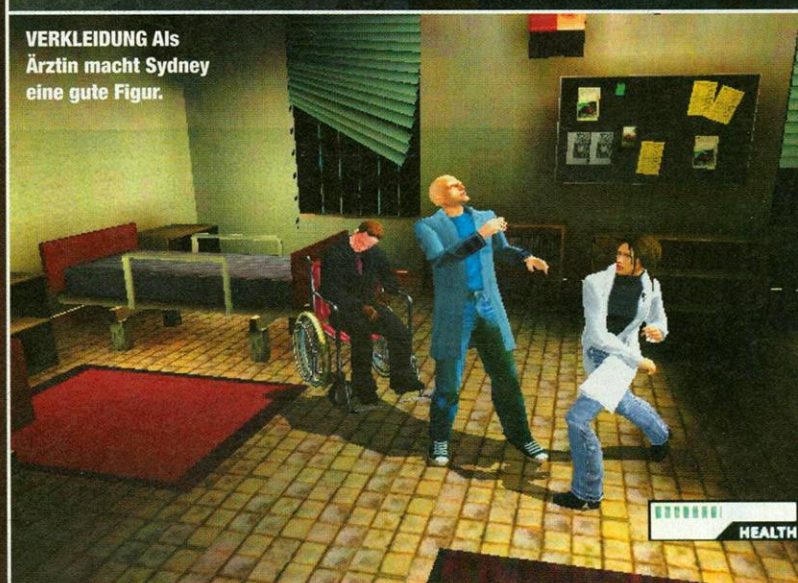
VERDAMMT! Wer entdeckt wurde, muss sich den Feinden stellen.



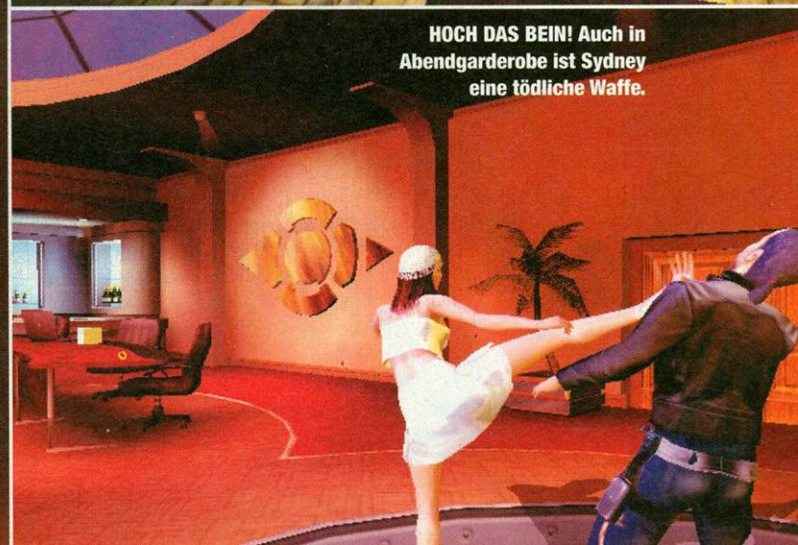
SCHLEICHEN IST TRUMPF Es zählt sich aus, vorsichtig vorzugehen.

Have a scope around, try to find Dr. Caplan

VERKLEIDUNG Als Ärztin macht Sydney eine gute Figur.



HOCH DAS BEIN! Auch in Abendgarderobe ist Sydney eine tödliche Waffe.



ÄUSSERST GELENKIG Die hübsche Heldin hat viel auf dem Kasten.

VORSCHAU ALIAS

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Studios Cheltenham
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.acclaim.de
Spieler	Termin
1	31. Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Packendes Gameplay und enge Bindung an die Serie – gute Voraussetzung für ein **erstklassiges Lizenzspiel**.“

Freedom: Soldiers of Liberty

Taktik-Shooter sind umständlich und dröge?
Die Hitman-Macher beweisen das Gegenteil!

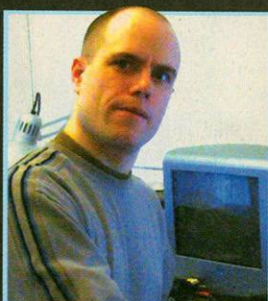
Können Sie das Gefühl, die Demo eines Spiels zu spielen und selbst nach dem zehnten Durchgang eines Levels kaum Spuren der Abnutzung zu bemerken? Dann freuen Sie sich genauso wie wir auf die fertige Version von *Freedom: Soldiers of Liberty*. IO Interactive hat den Spagat zwischen Action-Shooter und Taktik-Geplänkel perfekt gemeistert. Zu treibenden House-Beats und choralen Gesängen ballern Sie sich Ihren Weg zum Ziel. Obwohl die Grafik kein ungläubiges Staunen hervorruft, sieht der Titel einfach rund aus. Das Geschehen ist stets flüssig, die Animationen sauber, die Effekte sehenswert. Ebenfalls voll überzeugen kann die akustische Untermalung der atmosphärischen

BIG APPLE Markante Gebäude von New York City finden sich des Öfteren im Spiel.



INTERVIEW MIT MARTIN GULDBAEC

„Die Sowjetunion wurde nach dem Zweiten Weltkrieg zur



Martin Guldback, Art Director des Spiels, stand uns zur Action-Hoffnung Rede und Antwort.

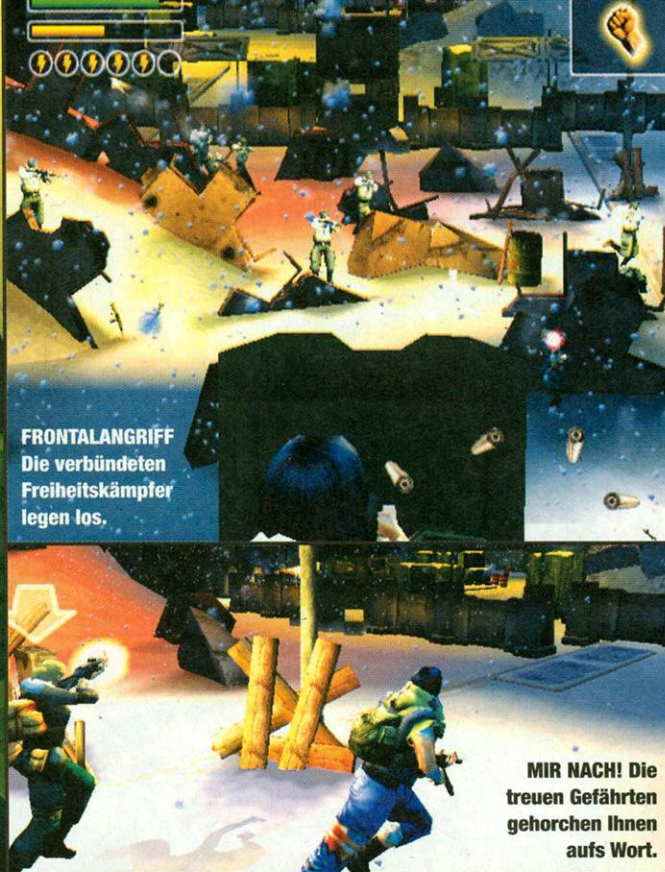
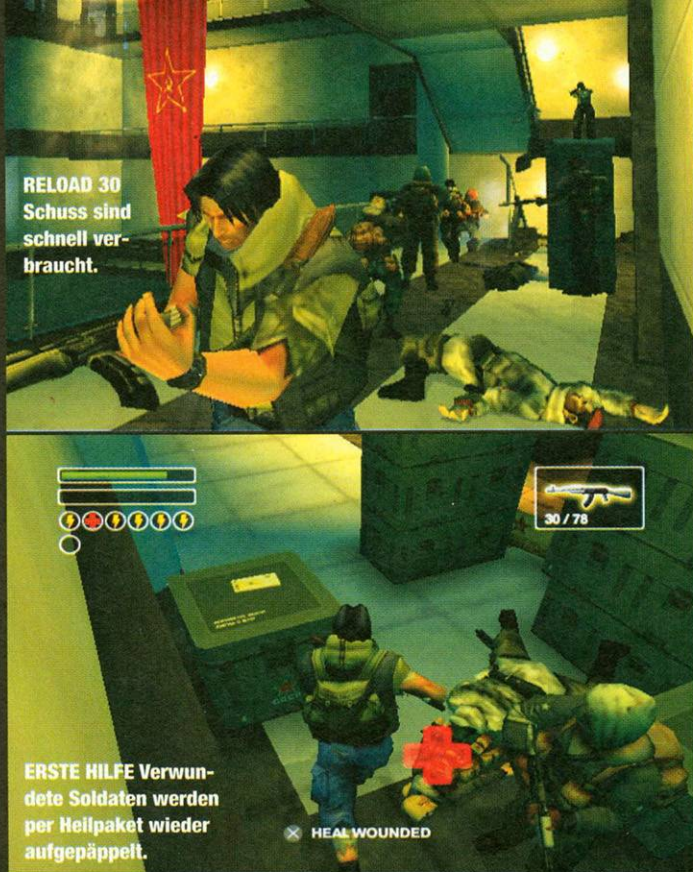
PLAYZONE: Kannst du uns etwas über die Anfänge und Ziele von *Freedom: Soldiers of Liberty* erzählen?

Martin Guldback: *Freedom* spielt im New York der Gegenwart, aber in einer alternativen Geschichte. Die Sowjetunion wurde nach dem Zweiten Weltkrieg zur Weltmacht Nummer 1. Ihre dominante Herrschaft haben sie über ganz Europa, Asien und Afrika ausgebreitet. Jetzt ist es an der Zeit, weiter zu expandieren. Sowjetische Einheiten starten eine Offensive gegen die letzte

Bastion der Demokratie: die USA. Der Spieler leitet seine Einheiten mit einem sehr einfachen Kommandosystem, das es erlaubt, gleichzeitig Befehle zu erteilen und den Feind unter Beschuss zu nehmen. Wir wollten die Geschwindigkeit des Spiels nicht unter der Kontrolle der Mitstreiter leiden lassen.

PLAYZONE: Wie viele Levels wird das fertige Spiel umfassen?

Martin Guldback: 18



Schauplätze. In der Ferne feuern Maschinengewehre und schnell kommen Sie sich wirklich so vor, als stünden Sie inmitten eines Krisengebiets. Dank der comichafte Optik und dem action-orientierten Spielablauf wird hier aber nicht die Grenze des guten Geschmacks überschritten.

ANGRIFF!

Ihre Spielfigur kann immer nur eine primäre und eine sekundäre Waffe mit sich führen. Sollte einmal größeres Kaliber vonnöten sein, wird die aktuelle Waffe einfach gegen eine herumliegende ausgetauscht. Per Knopfdruck erteilen Sie Ihren frisch rekrutierten Straßenkämpfern simple Befehle. Gerade aufgrund der Einfachheit des Systems ergeben sich nur selten Probleme mit planlos durch die Gegend stolpernden KI-Gefährten. Drei grobe Anweisun-

gen genügen: „Angriff“, „Folgen“ und „Stellung halten“ lassen sich erstaunlich intuitiv und facettenreich einsetzen. Sekundärziele und die medizinische Versorgung von Zivilisten erhöhen Ihr Charisma und somit auch die Menge an möglichen Verbündeten. Dazu können durchaus auch überlaufende russische Soldaten gehören. Während der Schießereien sehen Sie Ihren Protagonisten aus der Third-Person-Perspektive, können die Kamera aber frei schwenken. Durch Druck auf den linken Analog-Stick gelangen Sie in einen Ziel-Modus mit Fadenkreuz, welches dann mit dem rechten Stick bewegt wird. Hier kann allerdings noch nicht von Perfektion gesprochen werden, denn neben der Tatsache, dass das Fadenkreuz recht schwammig reagiert, rutscht man recht häufig vom Stick ab. Das ist aber derzeit auch schon die einzi-

ge echte Kritik. Hier und da wünschte man sich vielleicht noch eine etwas interaktivere Umgebung, schließlich sind Werbetafeln, die auch mehreren Raketen standhalten, recht seltsam anmutend. Auch die Feuereffekte haben wir schon in glaubwürdiger Form zu Gesicht bekommen. Unterm Strich sind das aber alles nur Detailmängel.

ADRENALIN PUR

Freedom hält sich nicht lange mit Erklärungen auf und das ist auch gar nicht nötig. Die Steuerung ist schnell verstanden, zudem lassen sich beide Analog-Sticks invertieren. Bis zu acht Gegenstände werden im Inventar verstaut und bei Bedarf blitzschnell ausgewählt. Alternativ kann das Steuerkreuz zur Direktwahl genutzt werden. Jetzt darf uns Electronic Arts gerne mit der Vollversion ausstatten.

Wenn die auch nur halb so viel Spaß macht wie die Demo, dann ist der Hit jetzt schon gesichert.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU FREEDOM	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	IO Interactive
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	16:9
Audio:	Stereo
Internet: www.electronicarts.de	
Spieler 1	Termin September 2003
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Genial einfach – einfach genial. IO Interactive hat mit Freedom ein ganz heißes Eisen im Feuer.“	

Weltmacht Nummer 1.“

PLAYZONE: Du hast bei deinem Besuch ein separates Spiel erwähnt, das den Fokus auf Multiplayer-Action hat. Wird dieses Spiel auf der PS2 spielbar sein? Wenn nicht, dann sollte es das.

Martin Guldback: *Freedom* wird einen Splitscreen-Modus für 2 bis 4 Spieler bieten. Dieser Modus ist teambasiert; *Freedom Fighters* vs. *The Red Army*. Jedes Team besteht aus 1 bis 3 Spielern und zusätzlichen KI-Kämpfern. Die beiden Teams kämpfen um die einzige Flagge im Level. Derzeit gibt es noch keine Online-Funktion, aber unsere Entwickler implementieren gerade Online-Funktionalität in die Glacier-Engine (das Grund-

gerüst des Spiels, Anm. d. Red.), also halten die Augen offen für zukünftige Spiele von IO Interactive.

PLAYZONE: Das ganze Spiel findet in New York statt. Wie umgeht ihr das Problem, dass die Optik nach einer gewissen Zeit langweilig wird?

Martin Guldback: Wenn das Spiel beginnt, sieht New York noch ganz normal aus. Mit dem hereinbrechenden Krieg verändern sich Gebäude. Plakate mit amerikanischer Werbung werden durch welche mit sowjetischer Propaganda ersetzt. Diese wiederum werden von Freiheits-Graffiti übermalt. Der Kon-

flikt dauert einige Monate an, also wird man auch unterschiedliche Wetterlagen und Jahreszeiten zu Gesicht bekommen. Außerdem gibt es Tag- und Nachtmissionen. Manche finden in städtischen, andere in eher industriell geprägten Umgebungen statt. An einem Punkt wird man sogar eine Schlacht inmitten des zugefrorenen Hudson Rivers schlagen.

PLAYZONE: Was denken deine Eltern über die Spiele, die du machst?

Martin Guldback: Sie wissen nichts davon. Sie denken, ich würde als Krankenpfleger arbeiten und in gerne Klavier spielen.

Maximo vs. Army of Zin

Capcoms
**Held im
Herzchen-
Höschen**
kehrt zurück!



**DA IST JEMAND
SAUER** Woher Maximo die
Narbe hat, ist noch nicht
bekannt. (oben)

BLOSS WEG HIER!
Dieser Endgegner rennt
Maximo sonst über den
Haufen. (unten)



Am Ende des ersten *Maximo*-Spiels gab es kein Happyend, und auch acht Monate danach suchen Maximo und der Sensenmann vergeblich nach Sophia. Nicht, dass wir das vor dem Lesen der offiziellen Presse-Info zum neuen Spiel gewusst hätten – *Maximo* ist nicht zufällig für seinen im späteren Verlauf absolut unmenschlichen Schwierigkeitsgrad bekannt geworden. Beim zweiten Teil soll es laut den Entwicklern aber auch Normalsterblichen möglich sein, die Endsequenz zu Gesicht zu bekommen. Ein wenig Skepsis bleibt trotzdem, denn ähnliche Ankündigungen wurden beim Erstling im Vorfeld ja auch schon gemacht...

EINE NEUE BEDROHUNG

Die Suche nach Sophia wird unterbrochen durch das Auftauchen von mechanischen Widersachern, die – wie sich später herausstellt – durch die Seelen der Toten angetrieben werden: Die Armee der Zin. Wer dahinter steckt, ist zunächst unklar, auf

jeden Fall nimmt Maximo den Kampf auf. Dabei kann sich der neuerdings mit einer Narbe im Gesicht „geschmückte“ Held besonders heroisch zeigen, indem er gefährdete Dorfbewohner vor Angriffen der Maschinen rettet, was oft eine Frage von Sekunden ist. Überlebende bedanken sich bei Maximo mit hilfreichen Tipps und Geschenken aller Art. Ein mobiler Händler stellt Ihnen zudem gegen Entgelt weitere nützliche Utensilien zur Verfügung.

AUF IN DEN KAMPF!

Generell spielt sich das neue *Maximo* immer noch ziemlich ähnlich: Mit zwei Schlagtasten zerlegen Sie Ihre Gegner, mit dem patentierten Doppelsprung erreichen Sie höher gelegene und weiter entfernte Orte und der Schild wird weiterhin sowohl zum Blocken als auch zum Werfen eingesetzt. Sofort auffällig ist aber das erweiterte Combo-System, das sich angesichts des beachtlichen Gegnereinkommens schnell bezahlt macht. Im Laufe des Spiels finden Sie neue Waffen wie zum

Beispiel einen Streithammer und ein Umschalten zwischen den Schlagwerkzeugen ist jederzeit möglich. Die kultigen Herzen-Boxershorts stecken natürlich auch diesmal unter der mehrschichtigen Rüstung des Helden, können aber ebenfalls gegen magische Höschen mit besonderen Fähigkeiten ausgetauscht werden. Sollten Sie trotz allem mal in größere Not geraten, können Sie per Knopfdruck statt Maximo den freundlichen Sensenmann persönlich steuern und für kurze Zeit massiven Schaden unter den Gegnerhorde anrichten.

JEDE MENGE SPIELSPASS

Maximo vs. Army of Zin ist witzig, atmosphärisch, hübsch anzusehen und vor allem eins: unheimlich spaßig. Die makellose Steuerung und der (zumindest in der uns vorliegenden 5-Level-Demo) faire Spielablauf lassen keinen Frust aufkommen. Hoffen wir mal, dass das über die volle Distanz so bleibt, denn dann hat das Spiel den Hit schon so gut wie sicher!

MICHAEL PRUCHNICKI

INFO MAXIMO-ACTIONFIGUREN

Spielzeug zum Spiel

Kommende Sammlerstücke

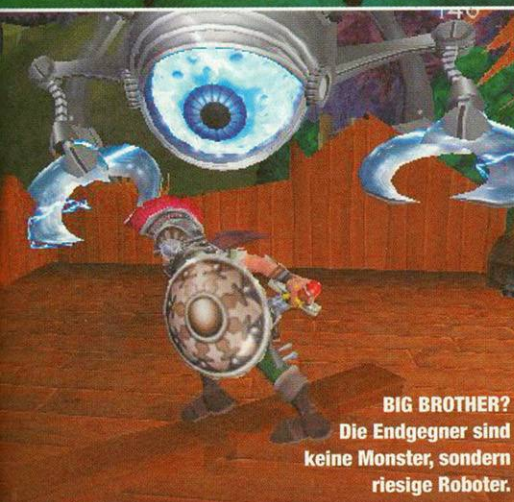
Im Laufe des Jahres erscheinen zumindest in den USA gleich von zwei Herstellern Actionfiguren zur *Maximo*-Serie. Wir präsentieren hier schon mal einige Bilder von Vorserienmodellen. Demnächst können Sie sich auf ein *Maximo*-Gewinnspiel freuen, bei dem wir voraussichtlich (unter anderem!) einige der Figuren verlosen werden!



SCHLUSS MIT LUSTIG Der Sensenmann ist oft der Retter in der Not.



RETTUNGSANKER War der Sprung zu kurz, hilft manchmal noch das Schwert.



BIG BROTHER? Die Endgegner sind keine Monster, sondern riesige Roboter.



VIEL FEIND, VIEL EHR' Die Roboter-Armee tritt zahlreich zum Kampf an.

VORSCHAU MAXIMO 2

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Jump & Run/Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: www.capcom-europe.com	
Spieler 1	Termin Herbst

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Konsequente Fortsetzung des Jump&Run-Knallers, scheinbar nicht mehr ganz so unmenschlich schwer.“



ABGEDREHT Bei den achterbahnähnlichen Strecken wird Ihnen flau im Magen.

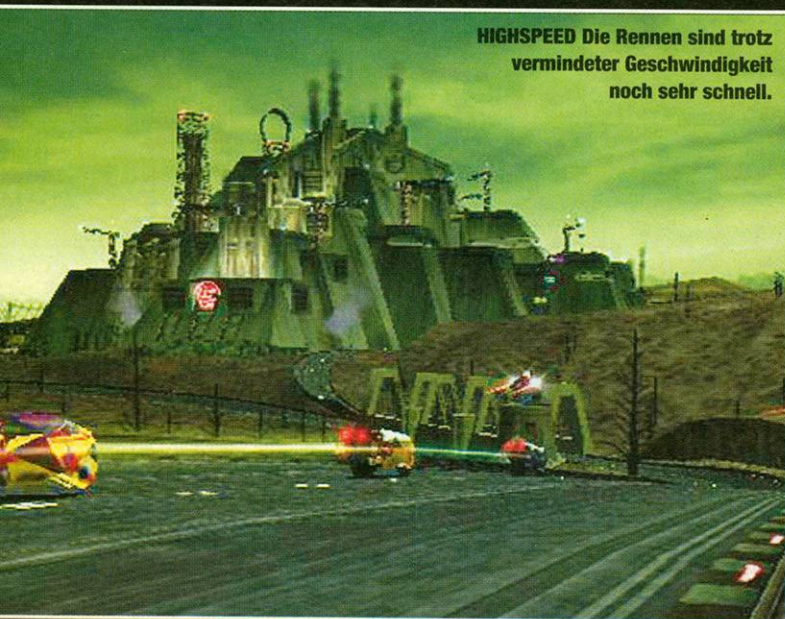


FROSTIG Auch in winterlichen Landschaften wird wieder gerast.



XGRA

Schneller ist nicht immer besser. Acclaim geht **zurück zu den Ursprüngen.**



HIGHSPEED Die Rennen sind trotz vermindeter Geschwindigkeit noch sehr schnell.

Als *Extreme-G* anno 1997 für das N64 herauskam, war man ob der höllischen Geschwindigkeit des Titels schlichtweg begeistert. Nicht einmal *WipeOut* konnte da mithalten. Über die Jahre hinweg erschienen zwei Fortsetzungen (siehe Extrakasten), die jedes Mal noch einen Zahn zulegten. Dadurch litt allerdings die Spielbarkeit, was im letzten Teil der Serie, *XG3*, so weit führte, dass man praktisch konstant von einer Bande in die nächste rauschte. Acclaim besinnt sich und will mit *XGRA*, kurz für „Extreme Gravity Racing Association“, wieder zurück zur Spielbarkeit. Die hohe Geschwindig-

keit soll dabei freilich beibehalten werden. Bei einem Probeispiel durften wir den Tacho bis zum Anschlag bringen.

ALLES NEU MACHT DER MAI

Während sich die Bikes auf der Xbox schon super über die abgedrehten Kurse jagen lassen, ist bei der PS2 noch Feintuning nötig. Acclaim bestätigte aber, dass die Steuerung angepasst und letztendlich der Xbox-Version ähneln wird. Aber nicht nur das Handling der Motorräder, die geradewegs aus einem Science-Fiction-Film entnommen sein könnten, wird verbessert. Auch der Karriere-Modus kann mit einigen Neu-

2 FAST 4 U

Back to the Roots lautet Acclaims Motto für den bereits vierten Teil der *Extreme-G*-Serie. PS2-Spieler kamen aber erst in den Genuss einer Highspeed-Raserei. Was die anderen beiden Teile zu bieten hatten, erfahren Sie hier.

Extreme-G 1997 (N64)



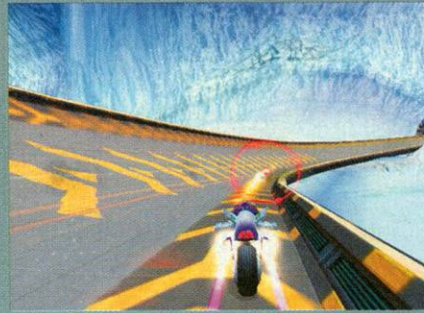
Das erste *Extreme-G* war schneller als alle anderen Rennspiele. Leider aber nicht so flüssig, die Frame-rate sank oft nach unten. Auch das Gameplay war nicht perfekt, die Steuerung der Bikes konnte man sich aber, dank fairer Lernkurve, schnell aneignen.

Extreme-G 2 1998 (N64)



Im zweiten Anlauf steigerte Entwickler Probe alles ins Extrem. Die Grafik war besser, die Effekte knalliger, die Rennen schneller. Leider wurden damit auch die Framerate-Probleme heftiger und die sichere Steuerung der Fahrzeuge praktisch unmöglich.

XG3 Extreme-G Racing 2001 (PS2, GameCube)



Den Sprung auf die Next-Generation-Konsolen hatte XG, wie es von Fans liebevoll genannt wird, gut verkraftet. Die Grafik war top, die Framerate erstmals konstant. Die hohe Geschwindigkeit und Gegner-KI machten das Spiel aber nur Profis zugänglich.

heiten aufwarten. Teamkame-
raden hintergehen Sie für
Geld oder Sie ziehen den Hass
selbiger auf sich, weil Sie zur
Konkurrenz wechseln. Blei-
ben Sie aber Ihrem Rennstall
treu, können Sie Ihre Reputa-
tion weiter steigern, indem Sie
Werbeplakate der Sponsoren
verfeindeter Teams vom Him-
mel holen. Um auch wirklich
alles niederzuballern, können
Sie per Analogstick das Ziel-
fadenkreuz jederzeit auf der
Vertikalen bewegen. Das hilft
freilich auch dabei, gegneri-
schen Fahrern ein paar Steine,
bzw. Lasersalven in den Weg
zu legen. Damit diese Schar-
mützel nicht zu langweilig
werden, spendiert man den
Bikern einige Power-ups. Sam-
meln Sie eines der auf den
Strecken verteilten Symbole
ein, wandert eine Anzeige am
oberen Bildschirmrand eine
Stelle weiter. Hat diese Anzei-
ge ein Waffensystem erreicht,
das Ihren destruktiven An-
sprüchen Genüge trägt, akti-
vieren Sie es per Knopfdruck.

LANGSAMER, ABER SCHNELL

Konnten Sie diesem action-
lastigen Teil der Rennen im
letzten *Extreme-G*-Ableger nur
wenig Beachtung schenken,
weil Sie sich voll und ganz auf
das (zu) schnelle Spielgesche-
hen konzentrieren mussten,
wird die Nutzung der ver-
schiedenen Waffensysteme
diesmal eine größere Rolle

spielen. Dafür sorgt die ver-
minderte Geschwindigkeit,
bei der Sie auch ohne viel Ziel-
wasser Ihren Gegnern die Rei-
fen perforieren können. Aber
keine Angst, XGRA verkommt
dabei nicht zum schlichten
Shoot 'em Up, die schnellen
Rennen stehen nach wie vor
deutlich im Vordergrund. Und
die sind trotz der niedrigeren
Geschwindigkeit noch immer
unverschämte schnell, aller-
dings klebt man nun endlich
nicht mehr ständig an der
Bande. Die treibenden Dance-
Beats tun ihr Übriges, um ei-
nen wahnwitzigen Geschwin-
digkeitsrausch zu simulieren.
Alle Techno-Hasser dürfen zu
Beginn des Spieles aber auch
auf einen Rock-Soundtrack
ausweichen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU XGRA

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Studios Cheltenham
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet:	www.acclaim.de

Spieler 1-2	Termin 22. August
----------------	----------------------

SEHR GUT

„Schnell, schneller, Extreme-G. Wird
die Steuerung verbessert, erwartet uns
der vielleicht beste Teil der Serie.“



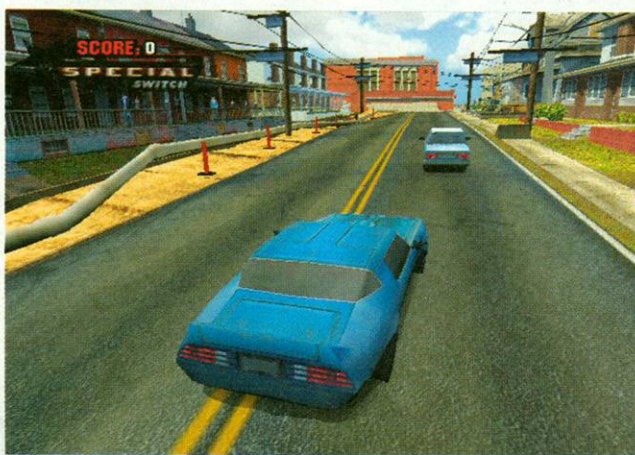
ANVISIEREN Der Einsatz von Waffen wird eine größere Rolle spielen.



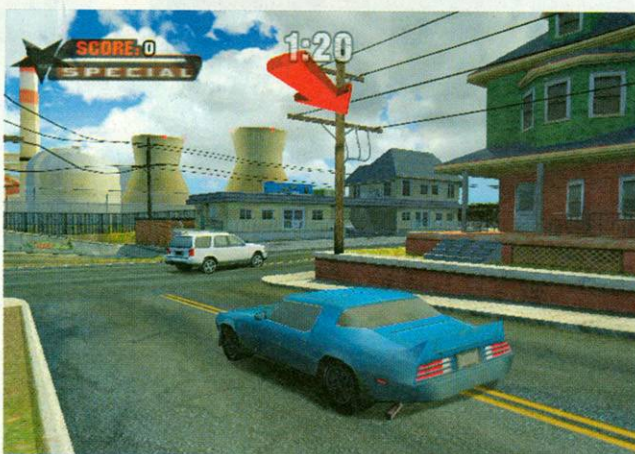
ATOMPILZ? Von solchen
Explosionen würden wir
uns lieber fernhalten.

Tony Hawk's

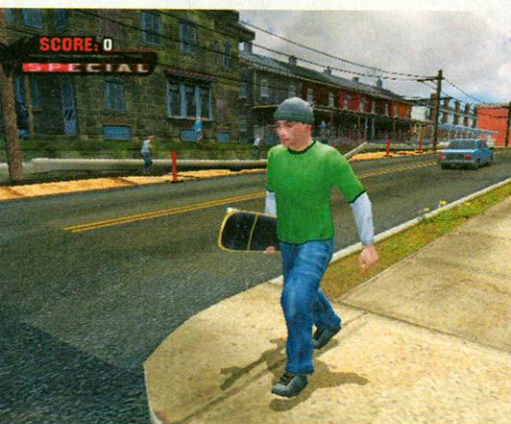
Activision verpasst dem festgefahrenen Tony-Hawk-Gameplay eine **überfällige Frischzellenkur.**



GTA-BEEINFLUSST? Mit den Autos kommen Sie schnell voran.



HINTERHER! Das Zeitlimit sitzt Ihnen bei dieser Fahrt im Nacken.



ZU FUSS UNTERWEGS Ohne Skateboard am Fuß können Sie nicht nur herumlaufen, sondern auch klettern und natürlich auch springen.

Besser spät als nie: Erst kurz nach der E3 stellte uns Activision erste Bilder von Tony Hawk's Underground (kurz T.H.U.G.) zur Verfügung, dessen ungewöhnliche neue Gameplay-Ansätze auf der Messe für einige Diskussionen gut waren. Natürlich war man sich einig, dass die Serie einige grundlegende Neuerungen gut gebrauchen kann, aber das Herumfahren mit Autos und sogar entsprechende Stunts hatte wohl im Vorfeld niemand vermutet. Sieht man mal von diesem umstrittenen Punkt ab, klingen die angekündigten neuen Features aber durch die Bank vielversprechend.

HOCH HINAUS

Wer bei den Vorgängern besonders hohe Orte innerhalb eines Levels erreichen wollte, der hatte meist nervenaufreibende Grinds und Sprünge vor sich. Sicherlich wird es solche Herausforderungen auch in Underground noch geben, doch um schnell auf ein Dach zu gelangen, wird es diesmal möglich sein, einfach eine Leiter hochzuklettern oder sich an Vorsprün-

gen hochzuziehen. Im Gegensatz zu den bisherigen Tony-Hawk-Spielen können Sie bei Underground nämlich einfach vom Board steigen und die Umgebung zu Fuß erkunden. Oder eben kurz in ein Auto steigen, um ans andere Ende des Levels zu gelangen. In dem E3-Trailer zum Spiel zeigte man sogar spektakuläre Sprünge mit Autos, so manche Aufgabe dürfte also alleine auf dem Skateboard nicht lösbar sein.

JEDERMANNS PRO SKATER

Der Editor wird es diesmal ermöglichen, ein beliebiges Foto einzuscannen (über die EyeToy-Kamera) und als Gesichtstextur auf Ihren selbst kreierte Skater zu pappen. Eine Hintergrundstory mit allerlei Wendungen soll darüber hinaus den Karrieremodus zusätzlich aufwerten. Auch das Erstellen von ganz eigenen Tricks ist möglich und der Track-Editor soll mehr Freiheiten denn je bieten. Über das Internet wird es möglich sein, die selbst erstellten Nackenbrecher und Kurse mit Freunden zu teilen und die Schöpfungen der

Underground

VORSCHAU TONY HAWK'S UNDERGROUND

anderen Tony-Hawk-Fans herunterzuladen. An Umfang wird es dem Spiel spätestens dadurch also wohl kaum mangeln und auch die weitläufigen neun vorgefertigten Levels sollten schon längere Zeit motivieren. Derzeit bleibt noch abzuwarten, wie sich die neuen Elemente ins Spielgeschehen einfügen werden, man darf aber davon ausgehen, dass an der bewährten Steuerung der Tony-Hawk-Serie wenig geändert wird. Optisch sollten Sie erst recht keine Experimente erwarten: Während der gewöhnlichen Skateboard-Fahrten könnte man Underground glatt mit seinen beiden Vorgängern verwechseln. Das ist zwar schade, doch irgendwie verständlich: Nachdem in den letzten Jahren ein Trendsport-Spiel das nächste jagte, fand sich auf der diesjährigen E3-Messe praktisch keine Konkurrenz mehr für Altmeister Tony. Solange nicht plötzlich ein

Aggressive Inline 2 um die Ecke biegt und optisch die Messlatte im Genre um einiges höher hängt, ist seitens Tony wohl nicht mit grafischen Kraftakten zu rechnen.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU T.H.U.G.	
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Genre:	Trendsport
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: www.activision.com	
Spieler	Termin
Nicht bekannt	Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Ist das noch Tony Hawk, wie man es kennt? Ungewöhnlicher Nachfolger mit neuen Ansätzen in alter Grafik.“



DAS ALTE SPIEL Manche Aufgabe ist Fans seit Jahren bekannt.



CREATE A TRICK Aus einzelnen Bewegungen wird ein Monster-Trick.



ALLER ANFANG Der Karrieremodus beginnt auf dreckigen Hinterhöfen.

INFO DAS FACE-MAPPING

Sie spielen die Hauptrolle!

Bei **Tony Hawk's Underground** können Sie Ihr Gesicht ins Spiel einscannen!

Mithilfe von Sonys EyeToy-Kamera wird es bei **Tony Hawk's Underground** möglich sein, beliebige Grafiken ins Spiel einzuscannen und als Textur für Ihren selbst kreierten Skater zu verwenden. Die naheliegendste Variante ist natürlich das eigene Foto, das als Gesichtstextur auf den Kopf der Spielfigur gelegt wird. Damit nicht plötzlich ein Auge auf der digitalen Nase erscheint, müssen Sie innerhalb des gescannten Bildes die wichtigsten Gesichtsbereiche markieren – das Spiel setzt die Grafik dann automatisch richtig um.



Damit das Foto passend auf den digitalen Kopf gelegt wird, müssen Sie bestimmte Gesichtspartien (hier die Augen) markieren. Rechts sehen Sie das Endergebnis!

Mission Impossible: Operation Surma

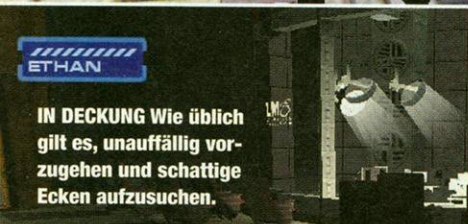
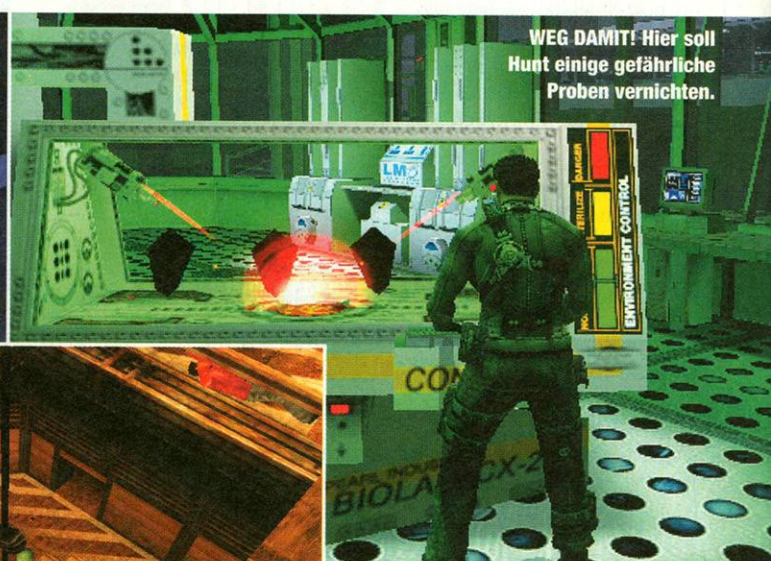
Nichts ist unmöglich – Ethan Hunt ist zurück. Mit neuen Ideen will Atari Sam Fisher Konkurrenz machen.

In der Geschichte eines Publishers gibt es manchmal sehr interessante Wendungen. Vor einigen Jahren investierte nämlich Infogrames eine Menge Geld in eine teure Lizenz. Die Rede ist von *Mission Impossible*. Man beauftragte Entwickler Ocean

damit, auf Basis der vielseitigen Lizenz ein ebenso abwechslungsreiches Spiel zu erschaffen. Nach vielen Verschiebungen kam dann zuerst ein Spiel für das Nintendo 64 auf den Markt. Der Titel zeigte gute Ansätze, konnte aber dennoch nicht so recht überzeugen. Auch die spätere

PSone-Umsetzung litt noch an etlichen Mängeln. Doch spätestens seit Ubi Softs' Überraschungshit *Splinter Cell* fühlten sich alle Publisher dazu aufgerufen, auch einen Beitrag zum Genre beizusteuern. Und an dieser Stelle kommt die Lizenz wieder ins Spiel. Atari fiel nämlich plötz-

lich ein, dass da ja noch so ein Dokument in der Schublade herumliegt. Mit *Mission Impossible: Operation Surma* präsentierte Atari auf der E3 nun einen *Splinter Cell*-Klon par excellence. Auf den ersten Blick hat Hauptdarsteller Ethan Hunt einige Ähnlichkeiten mit Sam Fisher, dem



Protagonisten von *Splinter Cell*. Die Grafik wirkt eher schlicht, aber solide. Faszinierende Lichtspielereien beherrschen auch die Jungs und Mädels bei Paradigm Entertainment, den Entwicklern des Spiels.

PLAGIAT?

Spielerisch hat *Mission Impossible* aber eindeutig *Splinter Cell* zum Vorbild. Hunt beherrscht so ziemlich alle Moves, die auch Sam Fisher draufhat und wurde zusätzlich mit einer Reihe interessanter Gimmicks ausgestattet. Neu ist beispielsweise der Grappling-Hook, mit dem sich Hunt an Abwasserrohren oder Kabel an der Decke schießt und dort hangelnd weiterkommt. Darüber hinaus kann Hunt nicht nur um die Ecke linsen, sondern aus dieser Position heraus auch unwissende Gegner mit einer schnellen Reaktion in den Schlaf schicken. Die Entwickler sind sichtbar um Abwechslung bemüht, es wird also nicht nur ge-

schlichen. Gelegentliche Geschicklichkeitsaufgaben lockern das Spiel auf. Die ersten spielbaren Eindrücke sind also durchaus positiv. Zwar wirkte der Titel noch nicht sehr eigenständig und die Ähnlichkeiten zu bekannten Titeln sind unübersehbar, aber wie heißt es so schön: Lieber gut kopiert, als schlecht erfunden.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU MI: OPERATION SURMA

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Paradigm Entertainment
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: www.atari.de	

Spieler	Termin
1	November 2003

GUT

EINSCHÄTZUNG

„Mit etwas mehr Eigenständigkeit und Originalität könnte Paradigm hier ein wirklich gutes Spiel gelingen.“

DÉJÀ-VU Die Kamera schaut diesmal über die linke Schulter, ansonsten kennt man diese Situation.



POWERLOCKE Nein, das ist weder Tom Cruise noch Sam Fisher. Das ist der Coke-Light-Mann!



GLEICH KLATSCHT'S, ABER KEIN APPLAUS!

Steige mit dem verrücktesten Haufen, den du je getroffen hast, in den Ring!

Aber lass dich nicht durch ihre Faxen täuschen: **hier geht es um knallharten Sport!** Sobald die Fäuste fliegen, bekommen Gesichter und Körper blaue Flecken, Augen Schwellen an, und ... na ja, schau selbst!

BLACK & BRUISED



"Schau mir in die Augen, Kleines!" Die Gesichtsausdrücke verraten den Zustand der Boxer



Jeder Boxer hat mehr als 20 Schlagkombinationen auf Lager



15 Power-ups: schnelle Action für kühle Köpfe!

www.sierra.de



PlayStation 2



©2002 Digital Fiction Inc. All Rights Reserved. Licensed to and published by Majesco Sales, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Screenshots taken from NINTENDO GAMECUBE version of the game.

"...DER ACTIONKNALLER DES JAHRES..."

COMPUTER BILD SPIELE 01/03

THERE IS ONLY ONE WAY TO...

ENTER THE MATRIX™

Skript & Regie: Die Wachowski-Brüder, Schöpfer der Matrix™-Trilogie.

IM HANDEL
ERHÄLTlich



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.
WBIE LOGO, ™ & © Warner Bros.
(183)



CREATIVE

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com



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



Sphinx

and the Shadow of Set

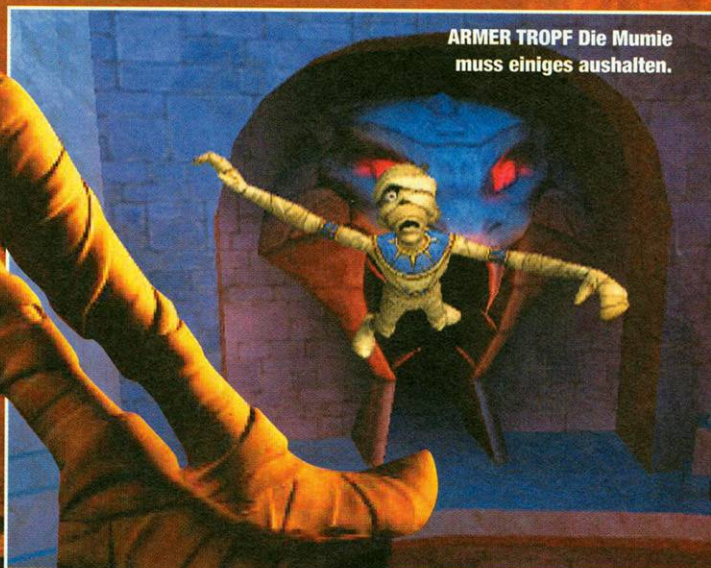
Die Mumie kehrt zurück!
Eurocom bastelt an seinem zweiten eigenen Projekt.

Haben Sie sich schon des Öfteren gefragt, wer eigentlich diese ganzen Lizenztitel entwickelt? Nun, Eurocom hat freilich nicht alle diese Spiele erschaffen, aber auf das Konto dieser Truppe gehen in erster Linie die Umsetzung von anderen Systemen und Spiele zu zugkräftigen Lizenzen. Jetzt hat man mit THQ einen Geldgeber gefunden, um ein höchst-eigenes Projekt auf den Weg zu bringen, und das macht nach zwei Probelevels einen hervorragenden Eindruck.

ZWEI SPIELE IN EINEM

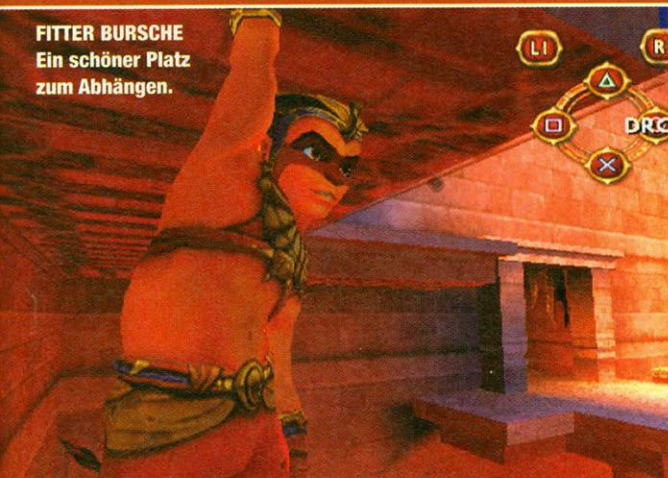
Im Kontrast zum letzten Eurocom-Spiel für die PS2 – *James Bond 007: Nightfire* – führt Sie *Sphinx and the Shadow of Set* zu Pyramiden und Mumien ins alte Ägypten. Über die Story ist noch nicht viel bekannt. Gut und Böse prallen mal wieder aufeinander, ein junger Held kämpft für das

Gute. Interessanterweise wird Sphinx – so der Name des Helden – dabei von einem Pharaos unterstützt. Der ist nur leider bereits tot und mumifiziert. Für den Spieler hat das nicht nur zwei spielbare Charaktere, sondern auch zwei unterschiedliche Ansätze im Level-design zur Folge. Während die Abschnitte mit Sphinx auch Kämpfe beinhalten, stehen bei den Levels mit der Mumie Rätsel im Vordergrund. Rätsel, die vor allem darauf basieren, die Mumie auf unterschiedlichste Art und Weise zu traktieren. So muss man den ehemaligen Pharaos beispielsweise in Brand setzen, um den Weg versperrende Holzlatten zu beseitigen, oder ihn unter Strom setzen, um Schalter zu aktivieren. An anderer Stelle versperrt ein Gittertor den Weg. Zwei massive Steinblöcke sorgen kurzerhand dafür, dass man für begrenzte Zeit als platte 2D-Mumie umherwandelt. Das klingt



ARMER TROPF Die Mumie muss einiges aushalten.

FITTER BURSCHE
Ein schöner Platz
zum Abhängen.



KRAFTAKT Sphinx
weiß mit dem Schwert
umzugehen.

gemein, sieht aber nicht zuletzt aufgrund der liebevollen Animationen aberwitzig aus und bietet genügend Spielraum für komplexe Aufgabenstellungen. Hier dürfen sich vor allem Spieler freuen, die mit den Fähigkeiten gerne ein wenig experimentieren. Die Abschnitte mit Sphinx setzen zwar mitunter auch einige Schwertkämpfe voraus, sind aber ebenfalls ein nettes Training für die grauen Zellen. Ein Hauch von *Tomb Raider* umweht die hübsch ausgeleuchteten Tempel des alten Ägyptens, wenn man mit dem behenden Protagonisten über umgestürzte Säulen hüpf.

die witzigste Mumie der Videospiegelgeschichte könnten reichen, um sich in der Spitzengruppe der Action-Adventures einzureihen. Wir sind gespannt, was die Story zu bieten hat und ob das gesamte Spiel so abwechslungsreich und liebevoll rüberkommt.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU SPHINX

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Eurocom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Stereo
Internet:	www.thq.de

Spieler 1 Termin Oktober 2003

SEHR GUT

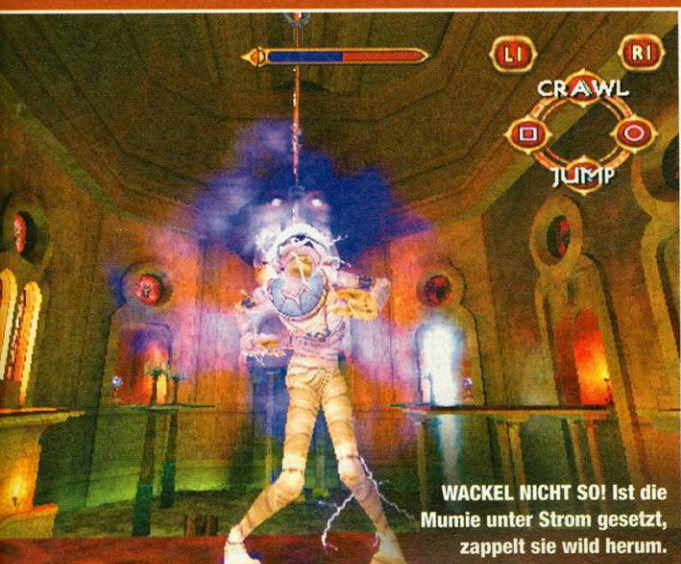
„Hervorragend präsentiertes Action-Adventure mit **cleveren Levels** und witzigen Charakteren.“



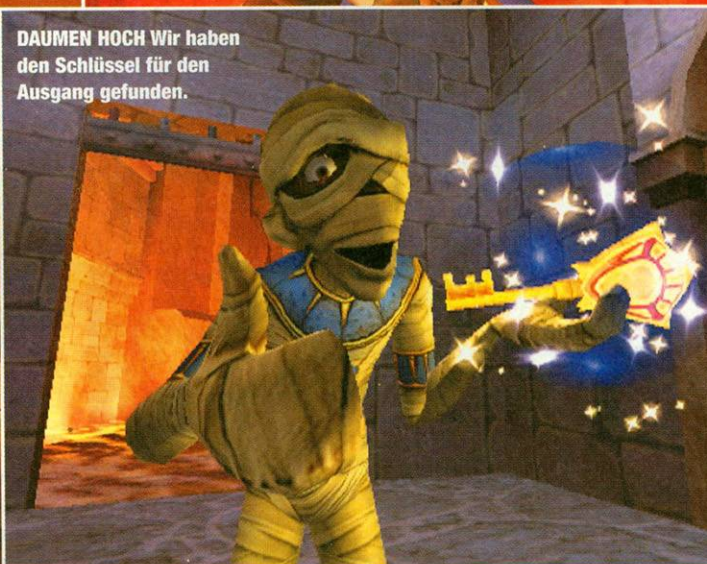
I'M ON FIRE! Die Holzlatten bekommen wir nur weg, indem wir sie in Brand stecken.



EGO-SHOOTER Per Blasrohr werden Schalter betätigt, aber auch Feinde bekämpft.



WACKEL NICHT SO! Ist die Mumie unter Strom gesetzt, zappelt sie wild herum.



DAUMEN HOCH Wir haben den Schlüssel für den Ausgang gefunden.

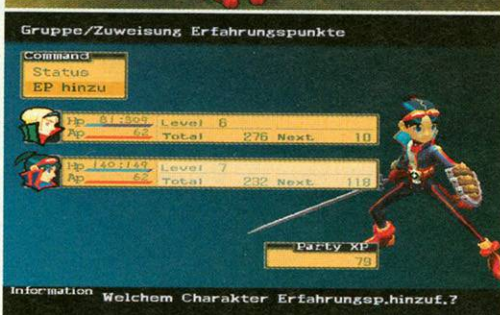
Breath of Fire Dragon Quarter

Der jüngste Spross der Rollenspielserie erstrahlt
in neuem Glanze.

KAMPF
Jetzt steht Ihnen nur noch eine bestimmte Anzahl von Aktionen zur Verfügung.

TIERHANDEL
Was es wohl mit den gefangenen Monstern auf sich hat?

ERFAHRUNG
Erfahrungspunkte dürfen Sie frei auf Ihre Charaktere verteilen.



CHARAKTERDESIGN An das neue Setting und die Charaktere müssen sich Fans der Breath-of-Fire-Serie erst einmal gewöhnen.

Stellen Sie sich vor, Sie werden durch die zunehmende Umweltverschmutzung zu einem Leben unter der Erde gezwungen und Ihre Kinder und Kindeskindern kennen das Wort „Himmel“ nur von den Geschichten aus Ihrer Jugend, die Sie ihnen schon so oft erzählt haben. Im neuesten Ableger der *Breath of Fire*-Serie wird dieses Szenario Wirklichkeit.

NEUES KAMPFSYSTEM

Der Held der Geschichte, über den Sie die Kontrolle übernehmen, ist ein Ranger. In den Aufgabenbereich dieser Gruppe fallen die Zurückhaltung der ebenfalls im Untergrund hausenden Monster. Bei einem Routineauftrag zieht ein gigantisches Drachenskelett Ihre Aufmerksamkeit auf sich. Um das Geheimnis um die mutierten Monster zu lösen, müssen Sie sich rollenspieltypisch freilich auch mit diesen auseinandersetzen. Dazu hat sich Capcom ein neues Kampfsystem einfallen lassen. Pro Kampfrunde stehen Ihnen einige Aktionspunkte zur Verfügung. Die dürfen Sie für Bewegung und Angriffe verwenden. Je stärker dabei der Angriff ist, desto mehr Aktionspunkte kostet er. Wenn Sie Ihr Punktekonto aufgebraucht haben, sind Ihre Gegner an der Reihe. Die Erfahrungspunkte, die Sie für gewonnene Kämpfe erhalten, werden dann auf ein Teamkonto gutgeschrieben. Die Punkte können Sie beliebig auf Ihre Team-Mitglieder verteilen und steuern so die Entwicklung Ihrer Recken.

CEL SHADING

Ebenfalls eine echte Neuerung ist die grafische Darstellung des Geschehens. Waren die letzten Spiele der Serie noch im klassischen isometrischen Look gehalten, wagt sich Capcom jetzt in dreidimensionale Cel-Shading-Gefilde. Spieler, denen die Optik von *Wild Arms 3* zwar gefallen hat, die aber nur wenig mit der Wildwest-Thematik anfangen konnten, werden sich in dem endzeitlichen Setting von *Breath of Fire - Dragon Quarter* wie zu Hause fühlen! Ob der neue Look aber auch Fans der alten Teile begeistern kann, ist fraglich – nach einer kurzen Einspielphase sollten sich aber selbst diese daran gewöhnt haben. Das neue Kampfsystem rechtfertigt auf jeden Fall einen genaueren Blick auf das im Herbst erscheinende Rollenspiel, das sogar komplett deutsch lokalisiert wurde.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU BREATH OF FIRE

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	50 Hz/60 Hz
Audio:	Stereo
Internet:	www.capcom.com
Spieler 1	Termin Oktober

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Dragon Quarter lockt mit einem neuen Setting, Charakterdesign, Kampfsystem und weiteren Ideen.“

GEWINNSPIEL

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

GEWINNSPIEL SOCOM U.S. NAVY SEALS

Überleben ist nicht immer einfach, das wissen vor allem kampferprobte Soldaten. Absolut unabdingbar ist da ein Survival-Set, das neben Schlafsack, Taschenlampe und Kompass natürlich eine PlayStation 2, einen Netzwerk-Adapter und das Spiel *SOCOM* beinhaltet. Damit Sie für den Notfall gewappnet sind, können Sie bei unserem Gewinnspiel ein solches Survival-Set abstauben!

1. Preis

Ein SOCOM-Survival-Set, bestehend aus

- einer SOCOM-Airbrush-PS2
- einem Netzwerk-Adapter
- einem Spiel *SOCOM: U.S. NAVY SEALS* mit Headset
- einem SOCOM-Schlafsack
- einem SOCOM-Kompass
- einer SOCOM-Taschenlampe

2. Preis

Ein Online-Spielepaket und das dazugehörige Merchandising:

- *SOCOM: U.S. NAVY SEALS* mit Headset
- *Twisted Metal: Black Online* mit Netzwerk-Adapter
- SOCOM-Kompass
- SOCOM-Taschenlampe

3. Preis

Ein Online-Spielepaket, bestehend aus

- *SOCOM: U.S. Navy Seals* mit Headset
- *Twisted Metal Black Online* mit Netzwerk-Adapter

Außerdem verlosen wir unter allen Einsendungen noch zweimal das Spiel *SOCOM: U.S. NAVY SEALS* mit Headset und dreimal *Twisted Metal: Black Online* mit Netzwerk-Adapter

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Wie viele Spieler können bei *SOCOM: U.S. NAVY SEALS* online gegeneinander antreten?



Senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „pzgewinnen“, dem Stichwort „SOCOM“ und dem Lösungsbegriff an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*)

* Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**; O2; Mobilcom; Debitel und E-Plus
 ** 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: SOCOM, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth,

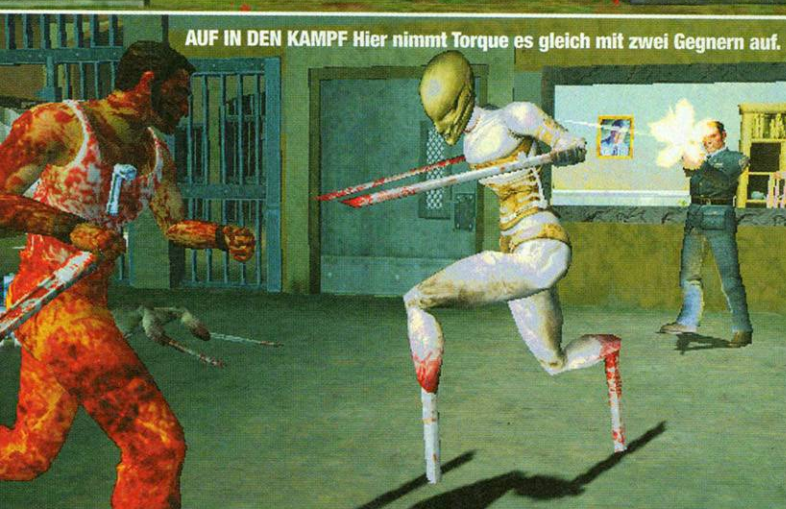
Teilnahmeschluss ist der 30. Juli 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

The Suffering

Abstrakter Survival-Horror im Hochsicherheitstrakt



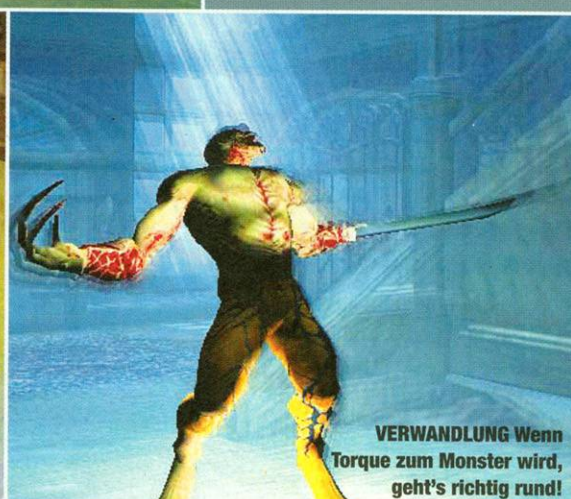
DÜSTER Gefängnisse sind die Hölle.



AUF IN DEN KAMPF Hier nimmt Torque es gleich mit zwei Gegnern auf.



GEZEICHNET Kampfspuren bleiben für lange Zeit am Helden sichtbar.



VERWANDLUNG Wenn Torque zum Monster wird, geht's richtig rund!

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie sitzen wegen eines Mordes, den Sie vielleicht (oder vielleicht auch nicht) begangen haben, im Abbott-State-Gefängnis und warten auf Ihre Hinrichtung. Schlimmer kann es eigentlich nicht mehr kommen, oder? Weit gefehlt, denn finstere Mächte haben am Vorabend Ihrer Exekution nichts Besseres zu tun, als den riesigen Gefängnis-komplex in ein infernalisches Tollhaus zu verwandeln. Von diesem Moment an beginnt das Leiden des geplagten Insassen, schlicht „Torque“ genannt, erst richtig. Er muss nicht nur einen Ausweg aus dem neun Levels umfassenden Gefängnis-komplex finden, sondern sich auch mit Wachposten und diversen Monstern auseinander setzen. Für das Design der abartigen Gegner konnte übrigens kein Geringerer als der vierfache Oscar-Preisträger Stan Winston (*Aliens*, *Predator*) gewonnen werden, der schon vielen Kreaturen in Film und Fernsehen Leben eingehaucht hat.

Zuletzt war er für den kommenden Blockbuster *Terminator 3* tätig. Zurück zum Spiel: Um mit den verschiedenen Monsterarten fertig zu werden, stehen Torque zehn verschiedene Nahkampf- und Schusswaffen zur Verfügung. Darüber hinaus kann sich der undurchsichtige Protagonist kurzzeitig in eine gefährliche und mächtige Kreatur verwandeln. Spätestens dann fließt der rote Lebenssaft erst recht in Strömen. Die Hintergrundgeschichte des Hauptcharakters entfaltet sich im Verlauf des Spiels langsam durch Flashbacks und Zwischensequenzen: Ob Torque zu Recht verurteilt wurde oder gar unschuldig ist, liegt in den Händen des Spielers. Das Verhalten, das man während des Spielens an den Tag legt, beeinflusst direkt die Story und die Endsequenz. Insgesamt wird es drei verschiedene Enden geben. Ob und wie die Einflussnahme auf die Story letztlich funktioniert, verraten wir Ihnen, sobald wir eine aussagekräftige Version von Midway bekommen.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU THE SUFFERING

Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: www.midway.com

Spieler	Termin
1	Herbst 2003

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Äußerst blutiges Survival-Horror-Gemetzel mit frischen Ideen und ungewöhnlicher Story.“

GEWINNSPIEL

Silent Hill 3

GEWINNSPIEL SILENT HILL

Würden Sie einer Einladung in das abgelegene Silent Hill folgen?
Würden Sie über Ihren Schatten springen und sich in das Provinznest begeben, dass man guten Gewissens als Vorhort der Hölle bezeichnen kann?
Ja? Dann sollten Sie für diese Reise gerüstet sein. Aus diesem Grund verlosen wir diesen Monat ein gigantisches *Silent Hill*-Fan-Paket und weitere attraktive Preise zur Gruselreferenz.

Der Hauptpreis

Ein *Silent Hill*-Fan-Paket bestehend aus:

- *Silent Hill*-Aufsteller
- *Silent Hill 3* für PS2
- *Silent Hill 2 Director's Cut* für PS2
- *Silent Hill* für PSone
- *Silent Hill 3*-Soundtrack
- *Silent Hill 2*-Soundtrack
- *Silent Hill*-Rucksack
- *Silent Hill*-Taschenlampe
- *Silent Hill*-T-Shirt
- *Silent Hill*-Longsleeve
- *Silent Hill*-Radio
- *Silent Hill*-Tasse

außerdem ...

... verlosen wir unter allen Einsendungen noch fünf weitere Pakete mit je einmal:

- *Silent Hill 3* für PS2
- in einer schicken Metallbox
- *Silent Hill 3*-Soundtrack
- *Silent Hill*-T-Shirt
- *Silent Hill*-Taschenlampe
- Signiertes *Silent Hill 3*-Poster
- *Silent Hill*-Rucksack gefüllt mit weiterem Merchandising

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Wie heißt die zierliche Hauptfigur von *Silent Hill 3*?

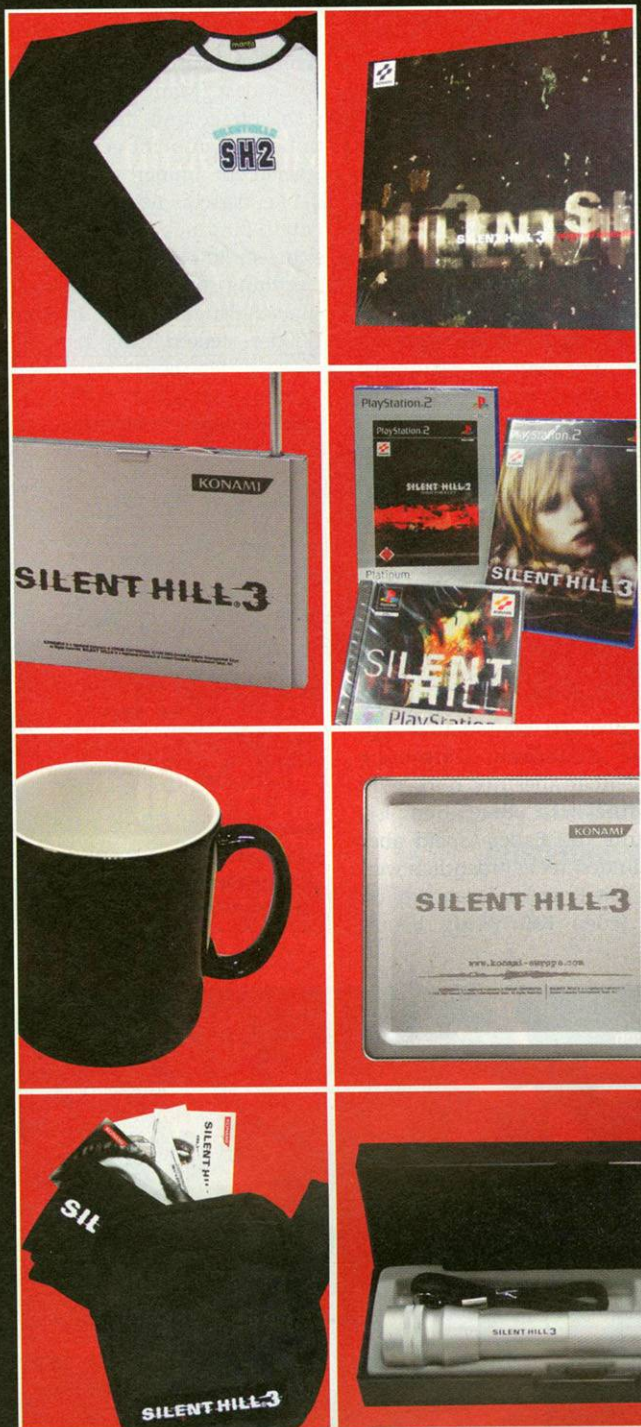


Senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „pzgewinnen“, dem Stichwort „Silent Hill“ und dem Lösungswort an die 82 444 (€ 0,49/SMS*)

* Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**, O2; Mobilcom; Debitel und E-Plus

** 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: Silent Hill, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 30. Juli 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Konami 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.



Terminator 3

Rebellion der Maschinen

Nach Enter the Matrix hat Atari **die nächste Filmumsetzung** in der Mache.

DER EINZIG WAHRE
Erstmals taucht
Arnies Gesicht in einem
Terminator-Spiel auf.



FEUER FREI! Nicht nur
Roboter stellen sich
dem T-800 in den Weg.



FEST IM GRIFF
An Kraft
mangelt es
den beiden
Terminatoren
nicht.

Das Matrix-bewährte Konzept von exklusiven Filmszenen im Spiel soll auch diesmal wieder für eine stärkere Verbindung zwischen Vorlage und Umsetzung sorgen. Gott sei Dank muss Entwickler Black Ops den Titel aber nicht zum Kinostart im Sommer fertig haben, bis November ist noch Zeit. Das erste Terminator-Spiel mit Arnies digitalem Ebenbild kombiniert Ego-Shooter-Levels mit Beat-'em-Up-Einlagen, bei denen der gute alte T-800 sich gegen seinen neuen Gegner, die Terminatrix, im Nahkampf bewähren muss. Was Atari von dem Titel im Rahmen der E3 präsentierte, wirkte bislang noch mächtig durchschnittlich. Bezeichnend war die Antwort eines der Spiel-Vorführer auf die Frage, was die Ego-Shooter-Abschnitte von der Genre-Konkurrenz abhebt: „Man kann zum ersten Mal Arnie steuern!“ Mit über 20 Waffen und teilweise zerstörbarer Umgebung (scheinbar aber nur dort, wo's ausdrücklich vorgesehen ist) könnte der Baller-Aspekt aber zumindest recht ordentlich werden. Die Prügeleinlagen wirkten auf jeden Fall wenig berau-

schend, wobei die Mängel hier offensichtlich darauf zurückzuführen sind, dass sie einfach noch nicht sehr weit fortgeschritten waren. Hoffen wir zumindest. Mangelhafte Kollisionsabfrage und steife Animationen luden nicht gerade zum Spielen ein. Immerhin machten die Rendersequenzen einen sehr guten Eindruck und die Aussicht, im Einklang mit der Filmhandlung sowohl den „bösen“ als auch den umprogrammierten T-800 zu steuern, klingt reizvoll.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU TERMINATOR 3

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Black Ops
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: www.atari.de

Spieler 1	Termin November
--------------	--------------------

EINSCHÄTZUNG

GEHT SO

„Eine starke Lizenz macht noch lange kein starkes Spiel. Bislang wirkt Terminator 3 sehr durchschnittlich!“

FREIFLUG
Ein Tritt von
der Terminatrix
verfehlt seine
Wirkung
nicht.



Abräumen und sparen

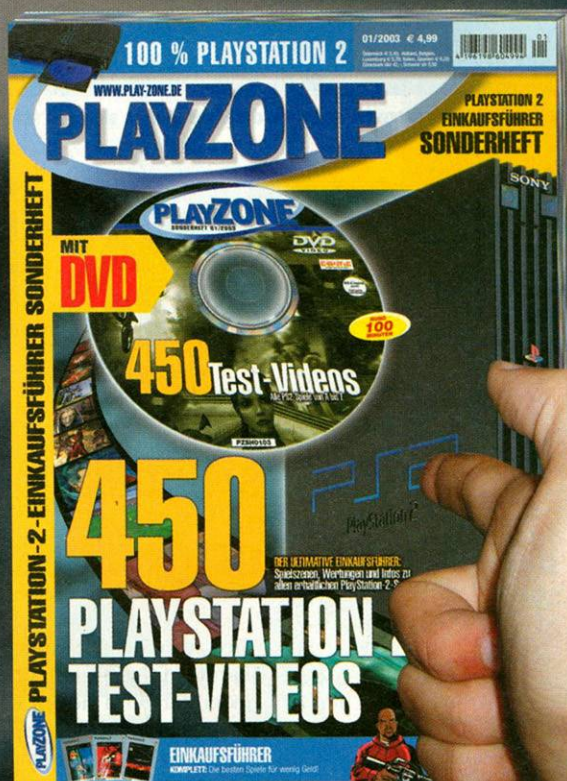
ANGEBOT MINIABO

Wer jetzt beim PLAYZONE-
Miniabo zuschlägt, spart doppelt:
den Weg zum Kiosk und Geld.
Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben**
PLAYZONE + **1 Sonderheft**.
Also gleich draufhalten!

P L A Y Z O N E
PlayStation-2-
Einkaufsführer.

Das gab's bisher noch nie: Das neue PLAYZONE-Sonderheft bietet Testvideos zu sage und schreibe 450 PlayStation-2-Titeln. Das Sonderheft eignet sich daher nicht nur als perfekte Einkaufshilfe für Einsteiger, es ist auch ein vollständiges DVD-Nachschlagewerk mit allen PS2-Hits. Aber auch für

Schnäppchenjäger ist das aktuelle Sonderheft dank der kompletten Liste aller erhältlichen Budget-Titel ein absolutes Muss. Selbstverständlich sind alle 74 Billigspiele mit der entsprechenden PLAYZONE-Wertung versehen. So können Sie Highlights schnell herausfiltern. Das Sonderheft wäre nicht komplett ohne eine umfassende Liste aller Referenztitel jedes Genres.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Einfach und bequem
online abonnieren:

<http://abo.play-zone.de>

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

PLAYZONE

**~~X~~ JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei
Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 €!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Hefes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

„PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer“ (Art.-Nr. 002314)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

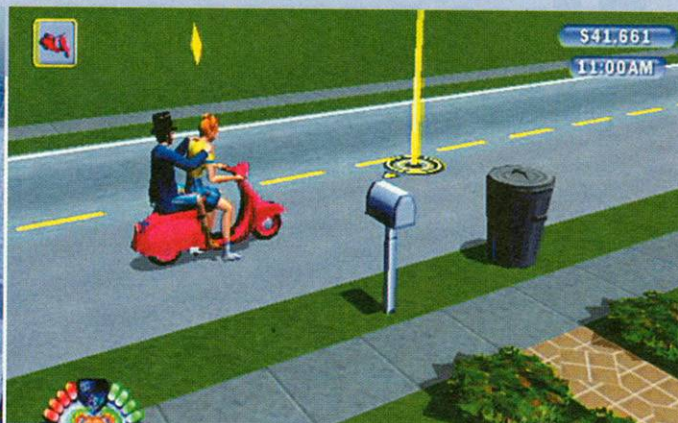
Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Gellertpott



SPRING DOOH Charaktereigenschaften der Sims wirken sich nun stärker aus.



FREIZEIT Ausbruch aus dem Haushaltstrott: Die Sims tuckern in die Stadt.

Die Sims brechen aus

Nachtragshaushalt: Die taktische Alltags-Simulation wird **fröhlich fortgesetzt.**

Die eigene Realwelt-Bude mag noch so heruntergekommen sein, aber wenn es um die Ordnung in ihrem Sims-Haushalt geht, werden auch verlotterte PLAYZONE-Redakteure zu peniblen Ordnungsfanatikern. Die Sims lassen ihrem PS2-Durchbruch nächstes Jahr einen Ausbruch folgen. Küche, Karriere und Kinderkriegen sind nicht mehr der alleinige Lebensinhalt, in neuen Begegnungstätten von der Disco über das Spukhaus bis zum Fitness-Studio tobt das soziale Leben. Über ein Dutzend Freizeitempel sind geplant, die

Sie zu einem Großteil über Berufserfolge freischalten. Auf jeder der zehn neuen Karriereleitern lässt sich ein spezielles Bonus-Gebäude verdienen.

CHARAKTERSACHE

Die Charaktereigenschaften, die Sie eingangs bei der Sims-Kreation definieren, wirken sich jetzt stärker aufs Spielgeschehen aus. Design Director Michael Perry von Maxis zeigte uns ein Beispiel im Fitness-Studio: Beim Sprung vom Zehn-Meter-Brett gelingt einem Sim mit vielen „aktiv“-Punkten ein olympiareifes Eintauchmanöver. Unser in dieser Kategorie unterentwickel-

ter Charakter schafft dagegen nur einen Bauchklatscher, der von den Zuguckern ausgiebig bejubelt wurde. Bis zu einem gewissen Grad lassen sich solche Defizite durch Training ausbügeln: Nach einigen Stunden auf dem Laufband wässern wir sichtbar eleganter. Sehr verlockend wirken auch neue (freischaltbare) zwischenmenschliche Interaktionen wie zum Beispiel „Zungenkuss“ oder „Hintern versohlen“.

In den zwölf neuen Kapiteln des Story-Modus können jetzt zwei Spieler gleichzeitig an der Erfüllung konkreter Missionsaufgaben arbeiten. Sims lassen sich per Memory Card von einem Haushalt zum anderen transferieren. Die Spielwelt wirkt durch verbesserte Licht- und Schatteneffekte etwas lebendiger, außerdem können Sie jetzt näher ans Geschehen heranzoomen. Eine Hundertschaft neuer Objekte und Klamotten soll zusätzlichen

Motivationsschwung in den Alltag bringen. Auch treue Fans müssen dafür tief in die Haushaltskasse greifen: *Die Sims brechen aus* ist ein eigenständiges Vollpreis-Produkt, ein Rabatt für Sims-Besitzer ist nicht geplant.

HEINRICH LENHARDT

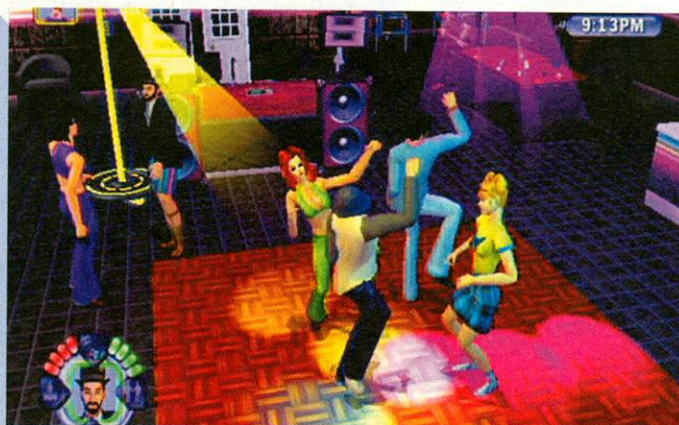
VORSCHAU SIMS BRECHEN AUS

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: www.thesimsconsole.com	
Spieler 1-2	Termin Anfang 2004

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Ran an die Topflappen: Das einmalige Sims-Spielprinzip wird mit neuen Features liebevoll aufgewärmt.“



DISCO INFERNO Schüchterne Figuren beherrschen weniger Tanz-Manöver.



KÖRPERKULT Jede Art von Training erhöht den Fitness-Wert.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★

WIDESCREEN

NUR € 3,99 MIT DVD

APRIL 2003

WIDESCREEN

Chartie's Angels 2
Tomb Raider 2
• 10 weitere Kino-Trailer
• Kino- und DVD-Berichte
• zwei geniale Kurzfilme

LAUFZEIT
80
MINUTEN

100 DVD's GETESTET
z. B. Roter Drache mit Anthony Hopkins

SCHRIILL! STARK! SEXY!

DREI ENGEL FÜR CHARLIE 2

DIE SCHÄRFSTEN BILDER UND INFOS ZUM KINOSTART

ÜBER 50 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN

JIM CARREY
Die Ulk-Nudel über seinen Kino-Hit *Bruce Allmächtig*.
Porträt und Interview

HULK
Was bietet der Comic-Kracher? Hintergrund, Interview mit Ang Lee.

DVD-Player
Vier Einsteiger-Geräte im großen WIDESCREEN-Test.

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

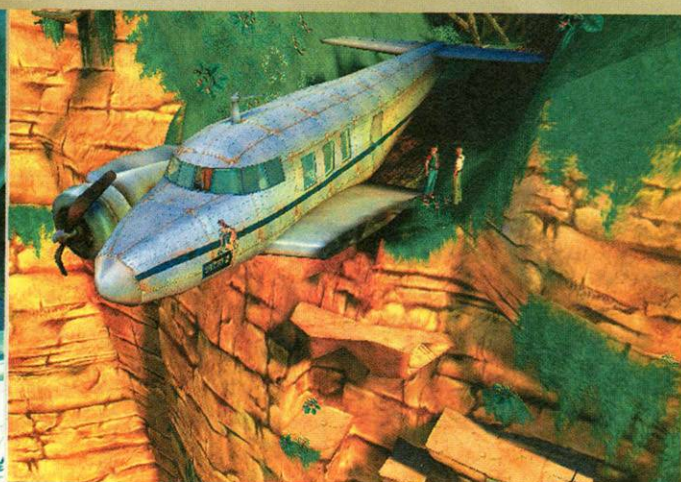
€ 3,99 07/03

Streichk 4 € 3,99, Streichk 4 € 7,99
Streichk 4 € 12,99, Streichk 4 € 19,99
Streichk 4 € 24,99, Streichk 4 € 31,99
Streichk 4 € 38,99, Streichk 4 € 45,99
Streichk 4 € 52,99, Streichk 4 € 59,99
Streichk 4 € 66,99, Streichk 4 € 73,99

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. |||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. |||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.



SCHLEICH-ACTION Nutzen Sie die Schatten zu Ihrem Vorteil.



BRUCHLANDUNG George stürzt im Kongo mit dem Flugzeug ab.

Baphomets Fluch 3

Das **Adventure-Genre** ist tot? THQ tritt den Gegenbeweis an!

Schon zweimal mussten George Stobard und seine Freundin Nicole all ihr Wissen und Geschick aufbringen, um sich selbst und die Welt vor dem Untergang zu retten. Natürlich ist dies auch im dritten Teil der Serie nicht anders. Abgesehen davon hat sich aber doch eine ganze Menge getan. Handelte es sich bei den Vorgängerspielen noch um klassische, (mittlerweile praktisch ausgestorbene) Point-and-Click-Adventures in 2D, geht es in *Baphomets Fluch 3* dreidimensional und

deutlich actionreicher zu. Dafür sorgen auch diverse „Action Events“. Dies sind Sequenzen, in denen der Spieler innerhalb weniger Sekunden einen Ausweg aus einer prekären Lage finden muss. Darüber hinaus müssen jetzt Hüpf- und Kletterpassagen gemeistert werden. Allzu schwierig werden diese jedoch nicht ausfallen. Charles Cecil, Managing Director des Spiels, meint dazu: „Diese Abschnitte sind so gestaltet, dass sie selbst Spieler, die am ersten Level eines *Tomb Raider*-Spiels scheitern, nicht überfordern

werden.“ Etwas härter sollen hingegen die Rätsel ausfallen, die Sie abwechselnd als Nico oder George an abenteuerlichen Orten lösen müssen. Unter anderem verschlägt es das Paar nach Paris, in den kongolesischen Dschungel und das historische Glastonbury. Durch die hübsche 3D-Grafik machen diese Schauplätze auch optisch einiges her. Schon in Kürze erwarten wir eine neue Demo des Spiels, die wir Ihnen dann natürlich auf unserer DVD präsentieren werden.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU BAPHOMETS FLUCH 3

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Revolution Software
Genre:	Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

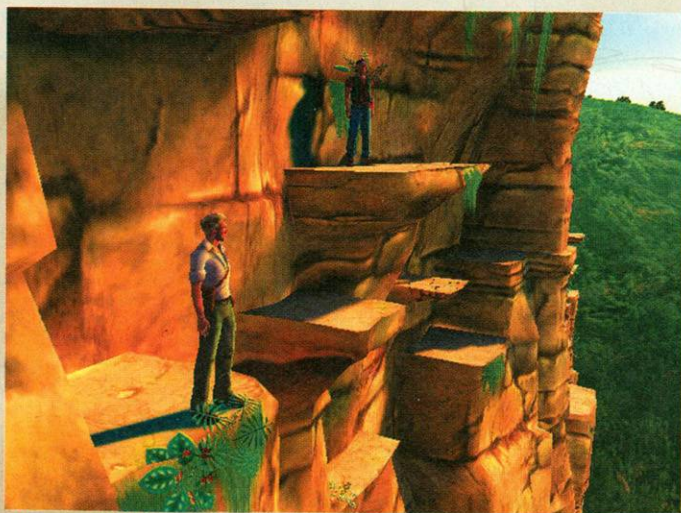
Internet: www.thq.de

Spieler 1	Termin 10. Oktober
--------------	-----------------------

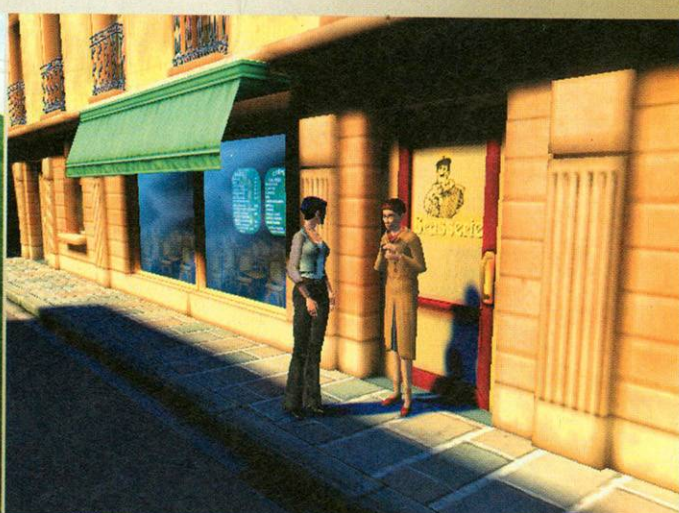
EINSCHÄTZUNG

GUT

„Liebevoll gestaltetes Adventure mit gelegentlichen Action-Einlagen, an dem Fans der Serie nicht vorbeikommen!“



KLETTERPASSAGE Hier ist Geschicklichkeit gefragt.



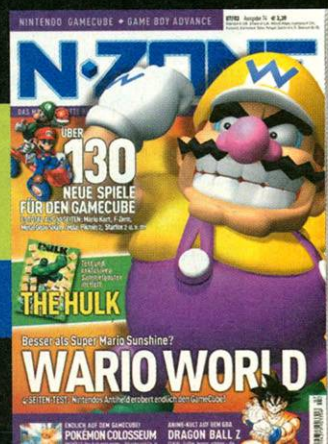
RED MIT MIR! Nicole bei der Befragung einer Passantin.



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.



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		
GTA Vice City (dt. Fassung)	Take 2	91%
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:		
Rygar – The Legendary Adventure	Tecmo/Wanadoo	83%
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%
Silent Hill 3	Konami	90%
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.

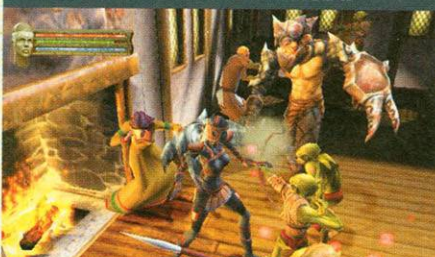
AKTE X: RESIST OR SERVE



In Kürze werden Mulder und Scully auch auf der PlayStation 2 übernatürlichen Phänomenen auf den Grund gehen – Ähnlichkeiten zu *Resident Evil* sind rein zufällig ...

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

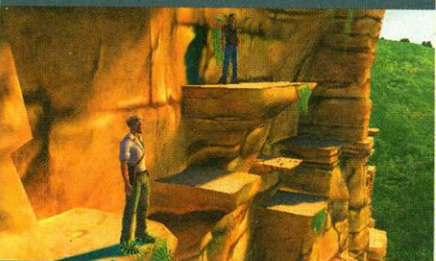
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II



Viel Neues sollte man vom neuen *Dark Alliance* nicht erwarten, doch so viel gab's am ersten Teil auch nicht zu bemängeln. „Mehr und größer“ ist hier das Motto.

Hersteller:	Interplay
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

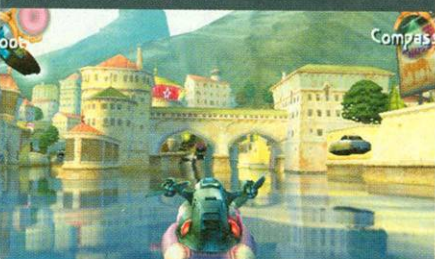
BAPHOMET'S FLUCH 3



Das Adventure-Genre ist noch nicht tot. Zumindest nicht, bevor THQ das vielversprechende neue *Baphomet's Fluch* von Revolution Software veröffentlicht hat.

Hersteller:	THQ
Termin:	10. Oktober
Genre:	Adventure

BEYOND GOOD & EVIL



Das neue Spiel von *Rayman*-Schöpfer Michel Ancel begeistert mit sympathischen Figuren und einem enorm abwechslungsreichen Spielablauf.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	November
Genre:	Action-Adventure

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER



Das neue *Breath of Fire* hat sich noch etwas nach hinten verschoben. Auf Seite 46 finden Rollenspiel-Fans zur Überbrückung der Wartezeit einen Vorschau-Bericht!

Hersteller:	Capcom
Termin:	Oktober
Genre:	Rollenspiel

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLOODS



Nach dem erfolgreichen ersten *Buffy*-Spiel für die Xbox wird beim zweiten Teil (auch für die PS2!) die komplette Vampirjäger-Clique zum Einsatz kommen.

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

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE



Mit dem PS2-Debüt der *Castlevania*-Serie wagt sich das Tokioter Team von Konami erstmals an eine 3D-Version der Spiele – die N64-Ableger schufen andere Konami-Leute!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Januar**
Genre: **Action**

COLIN MCRAE RALLY 04



Der vierte Teil von *Colin McRae* wird „nur“ eine überarbeitete Fassung des Vorgängers, bei der vor allem in Sachen Spielmodi dessen Schwächen ausgemerzt werden.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **November**
Genre: **Rennspiel**

CONFLICT: DESERT STORM II



Der Irak-Krieg ist vorbei, das daran angelehnte SCI-Spiel lässt noch auf sich warten. Zur Ehrenrettung des Herstellers sei gesagt, dass der Titel schon letztes Jahr geplant war.

Hersteller: **SCI**
Termin: **September**
Genre: **Action**

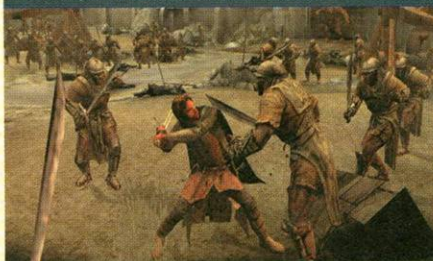
DARK CHRONICLE



Aufgrund eines Problems mit der lokalisierten Version hat sich die Veröffentlichung des *Dark Cloud*-Nachfolgers etwas verzögert. Mehr zum Spiel in der Update-Rubrik!

Hersteller: **Sony**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Action-RPG**

HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Letztes Jahr zeigte Electronic Arts, wie eine gute Filmumsetzung aussehen kann. Diesmal dürfte es alleine durch den Zweispieler-Modus noch mal einen drauflegen!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **November**
Genre: **Action**

DESTRUCTION DERBY: ARENAS



Das über mehrere Teile bewährte Zu-Schrott-fahr-Gameplay dürfte für jede Menge Spaß sorgen, aber technisch wirkte *DD: Arenas* auf der E3 bisher eher mäßig.

Hersteller: **Sony**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Rennspiel**

DRIVER 3



Besser spät als unfertig: Nach den Problemen bei *Driver 2* hat sich Reflections für den dritten Teil vorsorglich schon mal Zeit bis nach Weihnachten genommen.

Hersteller: **Atari**
Termin: **2004**
Genre: **Rennspiel**

FIFA FOOTBALL 2004



Das neue *FIFA* sieht nicht nur super aus, es spielt sich auch deutlich anders (besser) als der Vorgänger und wird zudem komplett onlinefähig sein!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **Herbst**
Genre: **Fußball**

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%
Guilty Gear X2	Sammy/Bigben Interactive	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Guilty Gear X2	Sammy/Bigben Interactive	85%
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:		
SOCOM: U.S. NAVY SEALs	Sony	85%
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		
Ratchet & 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%
Dancing Stage MegaMix	Konami	82%
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:		
Dancing Stage MegaMix	Konami	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%
Midnight Club II	Take 2	88%
WRC II Extreme	Sony	88%

* Das Symbol markiert eine reine Multiplayer-Wertung.

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:		
International 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		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
NBA Street Vol. 2	EA	88%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
Freekstyle	EA	87%
SSX Tricky	EA	86%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
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%
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	83% 
Aktuelle Empfehlung:		
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	83% 
Aktuelle Warnung:		
Legends of Wrestling II	Acclaim	59% 
Budget-Empfehlung:		
WWE SmackDown! Just Bring It	THQ	83%

* Das Symbol  markiert eine reine Multiplayer-Wertung.

FINAL FANTASY X-2



Leider gibt es auch nach der E3 noch keine Ankündigung, über wen und wann *Final Fantasy X-2* nach Europa kommen soll. Wir rechnen allerdings bald mit neuen Informationen!

Hersteller:	Square Enix
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rollenspiel

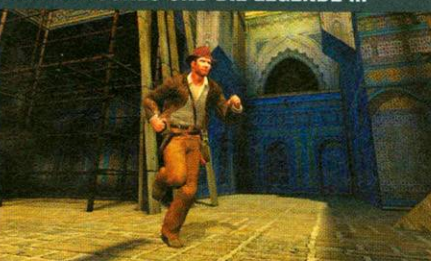
FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS



Die Rückkehr von Biker-Legende Ben zieht LucasArts ein ganzes Stück actionlastiger als den Adventure-Erstling (bei uns bekannt als *Vollgas*) auf.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Ende 2003
Genre:	Action-Adventure

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE ...



Letzten Monat haben wir uns noch geärgert, dass wir's nicht rechtzeitig testen konnten. Kurz danach kam die Meldung, dass das Spiel sich ohnehin verspäten wird.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	29. August
Genre:	Action-Adventure

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Nach zwei gelungenen Ego-Shooter-Spielen schleicht der britische Top-Agent in *Alles oder Nichts* erstmals in der Third-Person-Perspektive durch die Levels.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Action

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY



Maik bequatschte alle Leute in der Redaktion pausenlos, wie toll *Freedom* doch sei. Irgendwann haben wir ihm geglaubt und dem Spiel die Seiten 32 und 33 gewidmet!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	26. September
Genre:	Action

GRAN TURISMO 4



Offiziell ist das neue *Gran Turismo* noch für Ende des Jahres angekündigt, allerdings rechnet man bei Sony vorsichtig mit einer möglichen Verzögerung ins nächste Jahr.

Hersteller:	Sony
Termin:	Ende 2003
Genre:	Rennspiel

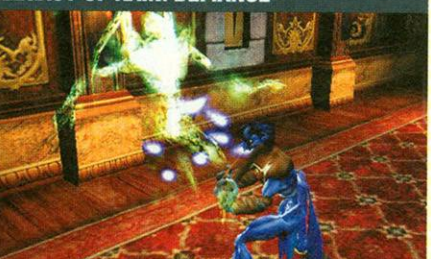
JAK II: RENEGADE



Der Nachfolger von *Jak and Daxter* soll eine andere Zielgruppe ansprechen und präsentiert sich düsterer und actionlastiger. Mehr dazu in der Update-Rubrik!

Hersteller:	Sony
Termin:	3. Quartal
Genre:	Jump & Run/Action

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



Mit dem neuen *Legacy of Kain*-Spiel legt Crystal Dynamics die schon immer handlungstechnisch verknüpften *Soul Reaver*- und *Blood Omen*-Serien endgültig zusammen.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Ende 2003
Genre:	Action-Adventure

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN



Schon das erste *Maximo* war ein Top-Titel, da kommt ein konsequenter Nachfolger gerade recht. Laut Capcom soll der Schwierigkeitsgrad diesmal nicht gar so heftig ausfallen!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **Herbst**
Genre: **Jump & Run/Action**

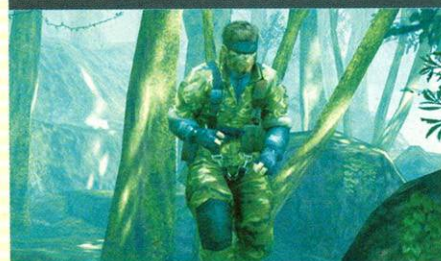
MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Rising Sun setzt konsequent auf das Erfolgsrezept der Vorgängerspiele und bietet mitreißende Ego-Shooter-Action vor historischem Hintergrund.

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

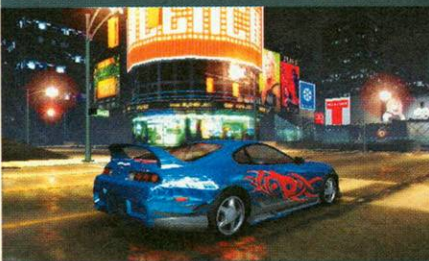
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



Noch gibt es keinen Europa-Termin für das mit Spannung erwartete neue *Metal Gear Solid*. Hoffen wir mal, dass das Spiel zumindest noch 2004 hier erscheint!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Action-Adventure**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Obwohl es nur hinter verschlossenen Türen gezeigt wurde und der Release noch in weiter Ferne liegt, gehörte *Need for Speed Underground* zu den Top-Titeln der E3!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **Frühjahr 2004**
Genre: **Rennspiel**

ONIMUSHA 3



Das dritte *Onimusha* wird durch einen fragwürdigen Story-Kniff teilweise auch im Paris der Gegenwart spielen. Und Schauspieler Jean Reno übernimmt eine Hauptrolle!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2004**
Genre: **Action-Adventure**

ONIMUSHA BLADE WARRIORS



Noch steht nicht ganz fest, wie stark sich das reine Beat 'em Up *Blade Warriors* am Kampfsystem von *Onimusha* orientieren wird, reizvoll erscheint die Idee aber auf jeden Fall.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2004**
Genre: **Beat 'em Up**

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Da waren sich fast alle einig: Die Neuauflage des Klassikers *Prince of Persia* gehörte zu den großen Überraschungen und klaren Top-Titeln der E3-Messe!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **November**
Genre: **Action-Adventure**

R: RACING EVOLUTION



Das neue *Ridge Racer* kehrt dem Arcade-Charakter der Serie den Rücken und soll ein realistischeres Rennerlebnis bieten. Wann's zu uns kommt, ist noch unklar.

Hersteller: **Namco**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Rennspiel**

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.

ZULETZT ERSCHIENEN

TITEL	GENRE	TERMIN
Armored Core 3	Action	27. Juni
Black & Bruised	Boxen	20. Juni
Chop Lifter – Crisis Shield	Action	27. Juni
Clock Tower 3	Action-Adventure	27. Juni
Def Jam Vendetta	Wrestling	20. Juni
Die Hard Vendetta	Action	20. Juni
Dynasty Warriors 4	Action	27. Juni
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action	27. Juni
F1 Career Challenge	Rennspiel	27. Juni
Ferkels großes Abenteuer	Action-Adventure	27. Juni
Frogger Beyond	Geschicklichkeit	27. Juni
Futurama	Action-Adventure	Juni
Gesprengte Ketten	Action-Adventure	Juni
Hulk	Action	13. Juni
IndyCar Series	Rennspiel	20. Juni
RTX Red Rock	Action-Adventure	27. Juni
Savage Skies	Action	Juni
SOCOM U.S. Navy Seals	Action	11. Juni
Speed Kings	Rennspiel	6. Juni
Starsky & Hutch	Action-Adventure	20. Juni
Summer Heat Beach Volleyball	Sport	27. Juni
SX Superstar	Rennspiel	27. Juni
Tennis Master Series	Tennis	16. Juni
Tomb Raider – The Angel of Darkness	Action-Adventure	20. Juni
Twisted Metal: Black Online	Action	25. Juni

Virtua Fighter 4 Evolution	Beat 'em Up	20. Juni
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	05. Juni
World Championship Snooker 2003	Snooker	27. Juni
Gremlins	Action	2. Quartal 2003
Hardware Online Arena	Action	2. Quartal 2003

JUNI

TITEL	GENRE	TERMIN
Aliens vs. Predator Extinction	Strategie	25. Juli
Backyard Wrestling	Wrestling	Sommer 2003
Dragon's Lair 3D	Action	Mitte Juli
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	17. Juli
Formel Eins 2003	Rennspiel	Juli
Resident Evil Dead Aim	Action	11. Juli
Tribes: Aerial Assault	Action	31. Juli

AUGUST

TITEL	GENRE	TERMIN
Ice Nine	Ego-Shooter	Ende Aug.
Indiana Jones und die Legende ...	Action-Adventure	29. Aug.
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	1. Aug.
Pro Beach Soccer	Fußball	Ende Aug.
Racing Simulation 3	Rennspiel	07. Aug.
World Racing	Rennspiel	22. Aug.
XGRA	Rennspiel	Aug.

SEPTEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alter Echo	Action	Mitte Sept.
Chaos Legion	Action-Adventure	5. Sept.
Conflict: Desert Storm II	Action	Sept.
Freedom – Soldiers of Liberty	Action	26. Sept.
Reel Fishing III	Angel-Simulation	04. Sept.
Scrabble 2003 Edition	Denkspiel	18. Sept.
Soul Calibur II	Beat 'em Up	Sept.
Splashdown 2: Rides gone wild	Rennspiel	Mitte Sept.
SSX 3	Rennspiel	Sept.
The Italian Job	Rennspiel	Sept.
True Crime: Streets of L.A.	Action	18. Sept.
Warhammer 40000 Fire Warrior	Ego-Shooter	Mitte Sept.
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	Sept.

3. QUARTAL/HERBST

TITEL	GENRE	TERMIN
Akte X: Resist or Serve	Action-Adventure	3. Quartal 2003
Amplitude	Musikspiel	3. Quartal 2003
Battlestar Galactica	Action	3. Quartal 2003
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	3. Quartal 2003
Club Football (div. Vereins-Versionen)	Fußball	Herbst 2003
Dark Chronicle	Action-RPG	3. Quartal 2003
Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	3. Quartal 2003
Dog's Life	Genre-Mix	3. Quartal 2003
FIFA Football 2004	Fußball	Herbst 2003
Freaky Flyers	Rennspiel	3. Quartal 2003
Freestyle MetalX	Rennspiel	3. Quartal 2003
Ghoshunter	Action-Adventure	3. Quartal 2003
Gregory Horror Show	Action-Adventure	Herbst 2003
Hunter the Reckoning: Wayward	Action	3. Quartal 2003
Jak II: Renegade	Jump & Run	3. Quartal 2003
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Herbst 2003
Judge Dredd	Action	3. Quartal 2003
Lord of the Rings: Verrat in Isengard	Action-Adventure	3. Quartal 2003
Maximo vs. Army of Zin	Jump & Run	Herbst 2003
The Hobbit	Action-Adventure	3. Quartal 2003
The Simpsons: Hit & Run	Action	3. Quartal 2003
TIF 2004	Fußball	3. Quartal 2003

OKTOBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Baphomets Fluch 3	Adventure	10. Okt.
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Okt.
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Okt.
Curse: The Eye of Isis	Action-Adventure	Okt.
Findet Nemo	Geschicklichkeit	Mitte Okt.
Kya: Dark Lineage	Action-Adventure	Okt.
Mega Man X7	Jump & Run/Action	Okt.

RATCHET & CLANK 2



In den USA trägt das neue *Ratchet & Clank*-Spiel den Untertitel *Going Commando*, hinsichtlich der europäischen Fassung herrscht diesbezüglich noch Unklarheit.

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

RESIDENT EVIL OUTBREAK



Resident Evil Online, *Network Resident Evil* – jetzt heißt Capcoms Online-Zombiejagd einfach *Outbreak* und wird zudem nun doch auch offline spielbar sein!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2004**
Genre: **Action-Adventure**

RTX RED ROCK



Wie bei LucasArts leider üblich, haben wir auch im Fall von *RTX Red Rock* keine Testversion im Vorfeld erhalten. Lesen Sie unsere Vorab-Eindrücke in der Update-Rubrik!

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **27. Juni**
Genre: **Action-Adventure**

SONIC HEROES



Freunde von Segas blitzschnellem Igel können sich freuen: Das Sonic-Team arbeitet an einer Fortsetzung der Sonic-Adventure-Spiele für alle aktuellen Konsolen!

Hersteller: **Sega**
Termin: **2004**
Genre: **Jump & Run**

SOUL CALIBUR II



Die PAL-Fassung von *Soul Calibur II* wird angeblich einige Kämpfer bieten, die in der japanischen Fassung zwar enthalten, aber noch nicht anwählbar waren.

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

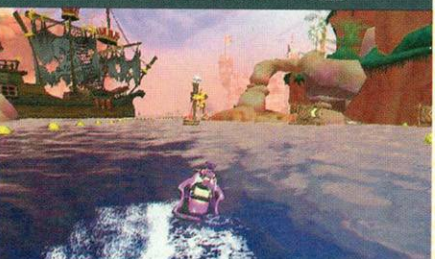
SPHINX AND THE SHADOW OF SET



Das zweite selbst entworfene Spiel von Eurocom ist ein witziger Mix aus Action-Levels und Gräbelabschnitten. Auf den Seiten 44 und 45 stellen wir es genauer vor!

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte Oktober**
Genre: **Action-Adventure**

SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD



Auf der E3 konnten wir das neue *Splashdown* schon Probe spielen, doch viel scheint sich seit dem Vorgänger (noch bei Infogrames erschienen) nicht getan zu haben.

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte September**
Genre: **Rennspiel**

SSX 3



Der Nachfolger der populären Snowboarding-Serie setzt diesmal nicht auf Grafikeffekte und freakige Fahrer, sondern überraschenderweise auf ein realistisches Setting.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **September**
Genre: **Snowboarding**

STARCRAFT: GHOST



Auf der E3 machte das Action-Spiel im *StarCraft*-Universum einen sehr ordentlichen Eindruck. Hoffentlich gibt's demnächst eine aussagekräftige Vorab-Version!

Hersteller: **Blizzard**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action**

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



Der Nachfolger der beliebten PSone-Serie um Gabe Logan sieht hervorragend aus – in unserem E3-Bericht auf der DVD können Sie sich selbst davon überzeugen!

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

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Noch taucht *Tony Hawk* nicht in der offiziellen Release-Liste von Activision Deutschland auf, wir gehen aber davon aus, dass der US-Termin Oktober auch für uns gilt.

Hersteller: **Activision**
Termin: **Oktober**
Genre: **Trendsport**

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Auf der E3 wirkte *True Crime* noch nicht so weit fortgeschritten, wie wir das gehofft hatten. Man darf gespannt sein, ob der September-Termin gehalten wird!

Hersteller: **Activision**
Termin: **18. September**
Genre: **Action**

UNLIMITED SAGA



Squares Hardcore-Rollenspiel wird zwar für den deutschen Markt nicht übersetzt, doch angesichts der RPG-Flaute sind wir schon für jede englische Version dankbar!

Hersteller: **Atari**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Rollenspiel**

XGRA



In der nächsten PLAYZONE können Sie mit einem Test von *XGRA* rechnen, sollte Acclaim das futuristische Rennspiel nicht doch noch nach hinten verschieben.

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

XIII



Der Ego-Shooter im Cel-Shading-Gewand wird nun doch nicht mehr im dritten Quartal auf den Markt kommen. Der neue Termin ist der 23. Oktober.

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **23. Oktober**
Genre: **Action**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Die PAL-Version des zweiten ZoE-Spiels kommt etwas später, dafür gibt's europäexklusive Features wie neue Levels. Ob wohl auch ein *MGS 3*-Trailer beiliegt?

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

Risiko	Strategie	Okt.
Sphinx and the Shadow of Set	Action-Adventure	Mitte Okt.
Tiger & Dragon	Action-Adventure	9. Okt.
Tony Hawk's Underground	Trendsport	Okt.
Wallace & Gromit	Action-Adventure	Okt.
XIII	Ego-Shooter	23. Okt.

NOVEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alias	Action-Adventure	Nov.
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	Nov.
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Nov.
Bloody Roar 4	Beat 'em Up	Nov.
Colin McRae Rally 04	Rennspiel	Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action	Nov.
Hot Wheels Highway 35 World Race	Rennspiel	Nov.
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Mitte Nov.
Mission Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	Nov.
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Nov.
SpongeBob Squarepants: Battle 4 Bikini Bottom	Geschicklichkeit	Mitte Nov.
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	Mitte Nov.
Urban Freestyle Street Soccer	Sport	Nov.

4. QUARTAL/WINTER

TITEL	GENRE	TERMIN
Crash Nitro Kart	Rennspiel	4. Quartal 2003
Full Throttle: Hell on Wheels	Action-Adventure	Ende 2003
Gladiator – Sword of Vengeance	Action-Adventure	4. Quartal 2003
Gladius	Action/Rollenspiel	Ende 2003
Gran Turismo 4	Rennspiel	Ende 2003
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	4. Quartal 2003
Iron Storm	Action	4. Quartal 2003
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Ende 2003
NBA Jam 2004	Basketball	4. Quartal 2003
Pilot Down	Action-Adventure	Ende 2003
RPM Tuning	Rennspiel	4. Quartal 2003
Spy Hunter 2	Action	4. Quartal 2003
StarCraft: Ghost	Action	4. Quartal 2003
SWAT Global Strike Team	Ego-Shooter	4. Quartal 2003
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	4. Quartal 2003
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	Ende 2003
Unlimited SaGa	Rollenspiel	4. Quartal 2003
Worms 3D	Strategie/Action	4. Quartal 2003

2004

TITEL	GENRE	TERMIN
Altered Beast	Action	2004
Castlevania	Action	Januar
Cy Girls	Action	Februar
Deadly Skies	Action	Februar
Dororo	Action-Adventure	2004
Driver 3	Rennspiel	2004
ESPionage	Action-Adventure	1. Quartal 2004
Firefighter F.D. 18	Action	2004
Frogger's Adventures: The Rescue	Jump & Run	Februar
MX Unleashed	Rennspiel	2. Quartal 2004
Need for Speed Underground	Rennspiel	Frühjahr 2004
Onimusha 3	Action-Adventure	2004
Onimusha Blade Warriors	Beat 'em Up	2004
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	2004
Sniper Elite: Berlin 1945	Action	2004
Sonic Heroes	Jump & Run	2004
Celebrity Deathmatch	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Gradius V	Shoot 'em Up	Nicht bekannt
Karaoke Revolution	Musikspiel	Nicht bekannt
Le Tour de France – Centenary Edition	Rennspiel	Nicht bekannt
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Nicht bekannt
Ratchet & Clank 2	Jump & Run/Action	Nicht bekannt
Teenage Mutant Ninja Turtles	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Vectorman	Action	Nicht bekannt

BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
DTM Race Driver	Codemasters	20. Juni
Tekken 4	Beat 'em Up	16. Juli
This is Football (TIF) 2003	Fußball	16. Juli

SCHON GETESTET

1 SOCOM: U.S. NAVY SEALS



Besonders online und mit dem Headset auf dem Kopf machen die spannenden Taktik-Gefechte richtig viel Laune.

2 WAKEBOARDING UNLEASHED



Der eher unbekannte Trendsport macht überraschend viel Spaß. Leider sind die flotten Stunt-Rennen unglaublich schwer.

3 DEF JAM VENDETTA



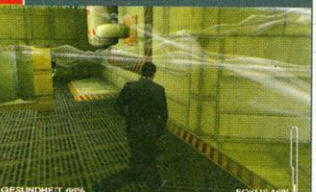
Hip-Hop-Klopp – die frechen Rapstars des bekannten Def-Jam-Labels machen auch beim Wrestling eine richtig coole Figur.

4 RESIDENT EVIL: DEAD AIM



Capcoms Zombie-Hatz kann auch mit der Lightgun Spaß machen. Das sehr blutige Vergnügen ist allerdings recht kurz.

5 ENTER THE MATRIX



Mit etwas mehr Zeit hätte Shiny sicher mehr aus dem Lizenztitel rausholen können, der durchaus gute Ansätze aufweist.

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

Wertungen im Überblick

Metal Gear Solid 2: Substance	Neulinge sollten zur aufgemotzten Fassung greifen!	Konami	04/03	92%
Tom Clancy's Splinter Cell	Spannende Konkurrenz für Solid Snake!	Ubi Soft	05/03	91%
Silent Hill 3	Spannend und schockierend wie ein guter Horrorfilm	Konami	06/03	90%
NFL 2K3	Eine echte Alternative zur hochgelobten Madden-Serie	Sega	05/03	89%
Midnight Club II	Besonders online machen die Rennen großen Spaß.	Take 2	06/03	88%
NBA Street Vol. 2	EA bietet Arcade-Basketball vom Feinsten.	Electronic Arts	06/03	88%
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%
1 SOCOM: U.S. Navy Seals	Taktik-Shooter, der besonders online Spaß macht	Sony	07/03	85%
2 Wakeboarding Unleashed	Das Wakeboarden macht Spaß, ist aber schwer.	Activision	07/03	85%
Guilty Gear X2	Knallbuntes 2D-Prügelspiel vom Feinsten	Sammy/Bigben	06/03	85%
Tenchu: Wrath of Heaven	Atmosphärisches Ninja-Spektakel mit cooler Story	Activision	05/03	85%
3 Def Jam Vendetta	Cooler Wrestling mit bekannten Hip-Hoppers	Electronic Arts	07/03	83%
Rygar: The Legendary Adventure	Sehr gutes, wenn auch recht kurzes Actionspiel	Wanadoo	06/03	83%
NBA 2K3	Die bisher realistischste Basketball-Simulation	Atari	04/03	83%
Dancing Stage Megamix	Spiel oder Heimtrainer? Das Tanzspiel macht Spaß!	Konami	06/03	82%
War of the Monsters	Mitreibende Materialschlacht, etwas zu schwer	Sony	05/03	82%
Moto GP 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%
IndyCar Series	Sehr schweres und tiefgängiges Rennspiel	Codemasters	07/03	78%
Shinobi	Actionreiche Wiederauferstehung des Sega-Ninjas	SCEE	06/03	78%
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%
4 Resident Evil: Dead Aim	Der erste gute Resident Evil-Lightgun-Shooter	Capcom	07/03	76%
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%
NGT – Next Generation Tennis	Solides Tennis-Spiel, aber etwas unpräzise Steuerung	Carapace	07/03	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%
All-Star Baseball 2004	Für Fans eine realistische Baseball-Umsetzung	Acclaim	06/03	74%
International Superstar Soccer 3	Einfacher Arcade-Kick mit vielen Spielmodi und Extras	Konami	05/03	74%
F1 Career Challenge	Der Karrieremodus verspricht mehr, als er halten konnte.	Electronic Arts	07/03	73%
Black & Bruised	Witziges Arcade-Boxspiel im Cel-Shading-Look	Majesco	07/03	73%
5 Enter the Matrix	Mit mehr Zeit hätte man mehr machen können.	Atari	07/03	71%
Tennis Master Series 2003	Gutes Tennis-Spiel, das besonders zu zweit Spaß macht	Microids	06/03	70%
Jurassic Park: Operation Genesis	Managerstrategie mit vielen Möglichkeiten	Vivendi Universal	05/03	70%
Die Hard Vendetta	Unausgegorener Ego-Shooter, der heftig ruckelt	Fox/Vivendi Universal	07/03	68%
Raging Blades	Durchschnittliches Beat 'em Up der alten Schule	Wanadoo	05/03	68%
Galerians: Ash	Ödes Action-Adventure, verpackt in düstere Sci-Fi-Story	Sammy/Bigben	06/03	67%
Downtown Run	Durchschnittliches Arcade-Rennspiel, technisch veraltet	Ubi Soft	06/03	66%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Enttäuschendes Lizenz-Game mit vielen guten Ansätzen	Activision	06/03	66%
Everblue 2	Solider Mix aus Adventure, RPG und Tauch-Simulation	Capcom	05/03	65%
G1 Jockey 3	Anspruchsvolles, umfangreiches Pferderennen	Koei	05/03	65%
Sponge Bob	Altbackene Umsetzung der Trickfilm-Welt	THQ	05/03	65%
Evolution Snowboarding	Genre-Mix aus Snowboarding und Prügeln	Konami	06/03	64%
Clock Tower 3	Horror-Action-Adventure mit niedrigem Grusel-Faktor	Capcom	07/03	62%
WWE Crush Hour	Öder Twisted Metal-Klon mit Wrestling-Lizenz	THQ	07/03	58%
Minority Report – Everybody Runs	Einfallslose Umsetzung des Sci-Fi-Films	Activision	06/03	57%
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%

A woman with dark hair, wearing a black leather top and pants, holding a handgun, standing against a blue background with light streaks.

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!

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Final Fantasy X



PLATZ 2: Metal Gear Solid 2



PLATZ 3: GTA Vice City (dt.)



PLATZ/VORMONAT			SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	1	Final Fantasy X	PS2	89%	11
2	2	Metal Gear Solid 2	PS2	91%	15
3	WE	GTA Vice City (dt.)	PS2	91%	4
4	NEU	Midnight Club II	PS2	88%	1
5	5	Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	91%	3
6	9	Primal	PS2	80%	2
7	NEU	Devil May Cry 2	PS2	77%	1
8	NEU	Tenchu	PS2	85%	1
9	NEU	NBA Street Vol. 2	PS2	88%	1
10	4	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	12
11	6	Kingdom Hearts	PS2	83%	4
12	4	Jak and Daxter	PS2	90%	13
13	8	Silent Hill 2	PS2	87%	18
14	NEU	Moto GP 3	PS2	81%	1
15	10	Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2	82%	4
16	11	WRC II Extreme	PS2	88%	2
17	12	Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS2	84%	3
18	13	Onimusha 2	PS2	89%	6
19	14	The Getaway	PS2	69%	4
20	15	FIFA Football 2003	PS2	84%	7

Ein Klassiker kehrt zurück! Nachdem *Vice City* in der neuen Version nicht mehr auf dem Index schmoren muss, verkauft sich auch dieser Titel wieder hervorragend. Die beiden Spitzentitel *Final Fantasy X* und *Metal Gear Solid 2* vermag aber selbst das Gangster-Epos nicht ins Wanken zu bringen. Neben Tommys actionreichen Abenteuern stehen Action-Adventures überhaupt hoch im Kurs und laufen selbst so beliebten Genres wie Rennspielen den Rang ab. Nur die Online-Rennen von *Midnight Club* können im oberen Feld mitmischen.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT			WERTUNG	MONAT
1	NEU	Enter the Matrix	71%	1
2	NEU	Silent Hill 3	90%	1
3	2	Midnight Club 2	88%	2
4	1	Final Fantasy X (Platinum)	89%	2
5	4	Tom Clancy's Splinter Cell	91%	3
6	3	NBA Street 2	88%	2
7	NEU	GTA Vice City (dt.)	91%	1
8	7	Die Sims	80%	5
9	6	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	14
10	8	GT Concept 2002 Tokyo-Geneva (Platinum)	83%	5
11	10	Devil May Cry 2	77%	3
12	5	Moto GP 3	81%	2
13	WE	Tekken 4	87%	7
14	9	Silent Hill 2 Director's Cut (Platinum)	87%	3
15	NEU	GTA III (Platinum)	91%	1

Indizierung ade, Gangsterleben juchhe! Take 2s Gangsterkönig Tommy Vercetti darf dank neuer deutscher Version zurück nach Vice City und in die Charts. Aber auch der Vorgänger *GTA III* verkauft sich nach seiner Platinum-Auszeichnung wieder. Findet Deutschland etwa Gefallen am harten Gangstertag? Zumindest an der Action erfreut man sich dabei – nicht zuletzt deswegen schafft der Lizenzkracher zu *Matrix* auf Anhieb den Sprung an die Spitze der Charts.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT			SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1	1	Final Fantasy X-2	PS2	Square	5
2	5	True Crime: Streets of L.A.	PS2	Activision	2
3	6	Onimusha 3	PS2	Capcom	2
4	NEU	Syphon Filter: The Omega Strain	PS2	Sony	1
5	NEU	Resident Evil: Outbreak	PS2	Capcom	1
6	NEU	Need for Speed Underground	PS2	Electronic Arts	1
7	NEU	Mace Griffin Bounty Hunter	PS2	Vivendi	1
8	3	The X-Files: Resist or Serve	PS2	Fox Interactive	4
9	4	Freedom	PS2	EA	2
10	NEU	XIII	PS2	Ubi Soft	1

Die umfangreiche E3-Reportage der letzten Ausgabe scheint auf offene Ohren gestoßen zu sein. Die Hälfte der Most-Wanted-Titel sind Neueinsteiger, die wir erstmals von der E3 näher vorstellen konnten. Squares Fantasy-Epos hält sich aber dennoch – wie schon in den Vormonaten – ganz oben. Geheimagenten, Zombies und intergalaktische Kopfgeldjäger kommen eben doch nicht gegen drei süße Mädels in knappen Kostümen an.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Packte seine Frau und sein Söhnchen ins Auto und düste für zwei Wochen in die Toskana. Schließlich muss der Resturlaub des Vorjahres aufgebraucht werden!

Aktuelles Lieblingsspiel
Tomb Raider – The Angel of Darkness
Aktuelle Lieblings-CD
Dave Gahan – Paper Monsters
Aktueller Lieblingsfilm
Matrix Reloaded



MICHAEL PRUCHNICKI
25, Leitender Redakteur

Hat über einen dänischen Freund die hier kaum bekannte Rockband Dizzy Mizz Lizzy entdeckt und hört seitdem fast nichts anderes mehr.

Aktuelles Lieblingsspiel
Virtua Fighter 4 Evolution
Aktuelle Lieblings-CD
Dizzy Mizz Lizzy – s/t und Rotator
Aktueller Lieblingsfilm
Matrix Reloaded



WOLFGANG FISCHER
31, Leitender Redakteur

Hat sich auf dem dreitägigen Rock-im-Park-Festival davon überzeugen können, dass Metallica und Iron Maiden lange noch nicht zum alten Eisen gehören.

Aktuelle Lieblings-CD
Iron Maiden – Powerslave
Aktuelle Lieblings-DVD
Animatrix
Aktuelles Lieblingsbuch
Douglas Adams – Hitchhiker's Guide to Galaxy



MAIK BÜTELFÜR
26, Volontär

Arbeitet fieberhaft am Storyboard (!) zum neuen PLAYZONE-Film, der voraussichtlich Ende Juli in die Kinos ... äh ... auf die DVD kommen wird.

Aktuelles Lieblingsspiel
Freedom – Soldiers of Liberty
Aktuelle Lieblings-CD
Metallica – St. Anger
Aktuelle Lieblings-DVD
Ozzy Osbourne – Live & Loud



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
21, Volontär

Würde derzeit am liebsten den kompletten PAL-Teil des Hefts kippen, um nur noch japanische Skurrilitäten testen zu dürfen, denen er hoffnungslos verfallen ist.

Aktuelles Lieblingsspiel
Tokyo Bus Guide
Aktuelle Lieblingsserie
Puni Puni Poemi
Aktuelle Lieblings-CD
Boyzetsfire – Tomorrow Come Today



HEINRICH LENHARDT
38, Nordamerika-Korrespondent

Wird gerade arm, weil in der Nachbarschaft eine italienische Eisdiele aufgemacht hat, die feines Gelato anrührt. Das Teufelszeug gibt's auch zum Mitnehmen (burp!).

Aktuelles Lieblingsspiel
Battlefield 1942 (PC)
Aktuelle Lieblings-CD
Ataris – So long, Astoria
Aktuelles Lieblingsbuch
Erik Larson – The Devil in the White City



ROBERT HELLER
23, DVD-Redakteur

Kann als gebürtiger Ossi immer noch nicht glauben, dass Energie Cottbus abgestiegen ist – und zündet jeden Abend eine Kerze für Ede Geyer an.

Aktuelles Lieblingsspiel
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
Aktuelle Lieblings-CD
Red Hot Chili Peppers – By The Way
Aktueller Lieblingsfilm
Galaxy Quest



STEFANIE SCHETTER
25, DVD-Redakteurin

Verschleif im Produktionsstress den Beginn der Pfingstferien und wunderte sich, warum am angepeilten Camping-Wochenende alle Plätze ausgebucht waren.

Aktuelles Lieblingsspiel
Baphomets Fluch 3
Aktuelle Lieblings-CD
Maria McKee – High Dive
Aktuelle Lieblings-DVD
Minority Report



BERND HOLTSMANN
24, Hardware-Redakteur

Verbringt die heißen Sommerabende in seiner noch heißeren Wohnung und schaut sich die Friends-DVDs von Kollege Weidhase an. Danke!

Aktuelles Lieblingsspiel
Splinter Cell – immer noch
Aktuelle Lieblings-CD
Reel Big Fish – Cheer up! (Danke, Chris!)
Aktuelle Lieblingsserie
Friends



MATTHIAS SCHÖFFEL
37, Designer

Da er seine Drogengeschäfte mit Kolumbien nicht mehr fortsetzen kann, muss er eine seiner geliebten Gitarren verkaufen, um den gewohnten Lebensstandard zu finanzieren.

Aktuelles Lieblingsspiel
Starsky & Hutch
Aktuelle Lieblings-CD
King's X – Black like Sunday
Aktuelles Lieblingsbuch
T. C. Boyle – Riven Rock (immer noch)



STEFANIE SÄMANN
23, Junior Designer

Hat sich strikt geweigert, die Silent-Hill-3-Komplettlösung zu layouten, da sie sich nicht die ganzen Schockeffekte und Storywendungen verderben wollte.

Aktuelles Lieblingsspiel
Silent Hill 3 (immer noch)
Aktuelle Lieblings-CD
The International Noise Conspiracy
Aktueller Lieblingsfilm
Bowling for Columbine



FABIAN HÜBNER
18, Auszubildender Mediendesigner

Hat ebenfalls drei Tage bei „Rock im Park“ verbracht und wunderte sich, Wolfgang nicht gesehen zu haben. Dabei fällt dieser doch selbst in der größten Menschenmasse auf.

Aktuelle Lieblings-Pogoverletzung
Verstauchte Schulter
Aktuelle Lieblings-CD
Ben Folds – Rockin' the Suburbs (thx Michi)
Aktuelle Lieblings-DVD
Battle Royale DC (UK-Import)

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

Speed Kings84
SX Superstar90

ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-ADVENTURES

Tomb Raider – The Angel of Darkness ..66

ACTION-SPIELE

Evil Dead: Fistful of Boomstick85
Ghost Vibration80
Hulk78
Starsky & Hutch82
Tribes: Aerial Assault86
Twisted Metal Black Online (IMPORT) ..94

SPORTSPIELE

Summer Heat Beach Volleyball76
Tour de France Centenary Edition ..90

BEAT 'EM UP

Dynasty Warriors 488
Virtua Fighter 4 Evolution72

GESCHICKLICHKEIT

EyeToy74
Frogger Beyond88

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.

OHNE FOTO: Nicht zu vergessen unsere fleißigen Tipps&Tricks-Beauftragten Thomas Eder, Michael Meyer und Florian Weidhase.

Tomb Raider: The

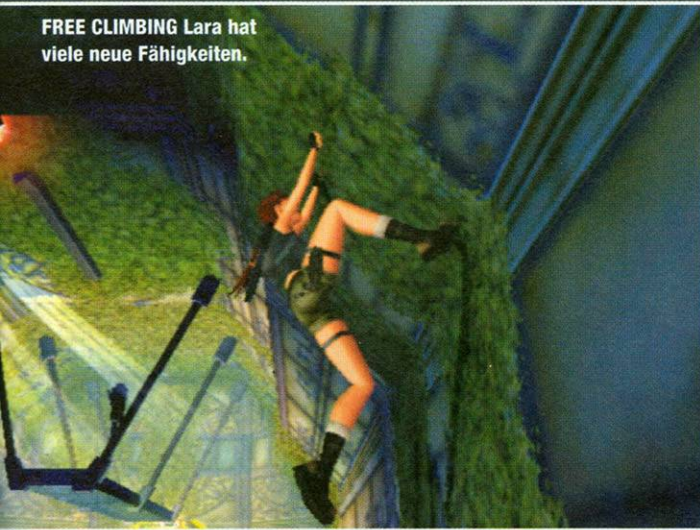
**Totgesagte
leben länger –**

Lara ballert
sich quicklebendig
durch Prag und Paris.

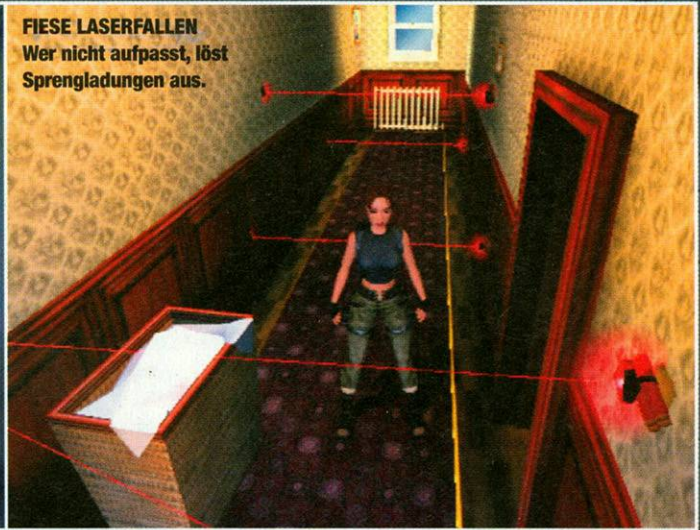
RITUALMORD? Spurensuche in
von Croys Apartment.



FREE CLIMBING Lara hat viele neue Fähigkeiten.



FIESTE LASERFALLEN
Wer nicht aufpasst, löst Sprengladungen aus.



Angel of Darkness

TEST TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Lara Croft ist wieder da! In ihrem sechsten Konsolenabenteuer feiert die vollbusige Archäologin ein Comeback der ganz besonderen Art. *The Angel of Darkness* ist nicht nur das erste PS2-Tomb Raider, es ist auch Laras wundersame Auferstehung von den Toten. Fans der Serie erinnern sich bestimmt noch an das aufsehenerregende Ende des vierten Teils. Werner von Croy, langjähriger Mentor der Schönen, musste tatenlos zusehen, wie Lara vor seinen Augen von Gesteinsmassen begraben

wurde. Nicht weniger spektakulär beginnt *The Angel of Darkness* – und zwar mit dem Mord an besagtem Werner von Croy in dessen Pariser Wohnung.

BUSENWUNDER UNTER MORDVERDACHT

Ohne große Erklärungen wird der Spieler mit einem heftigen Streitgespräch zwischen Lara und ihrem Mentor konfrontiert, das viele Fragen aufwirft: Wie hat Lara den Unfall überlebt, was sind die Gemälde der Finsternis, wovor hat der alte Wissenschaftler Angst und wieso musste er sterben?

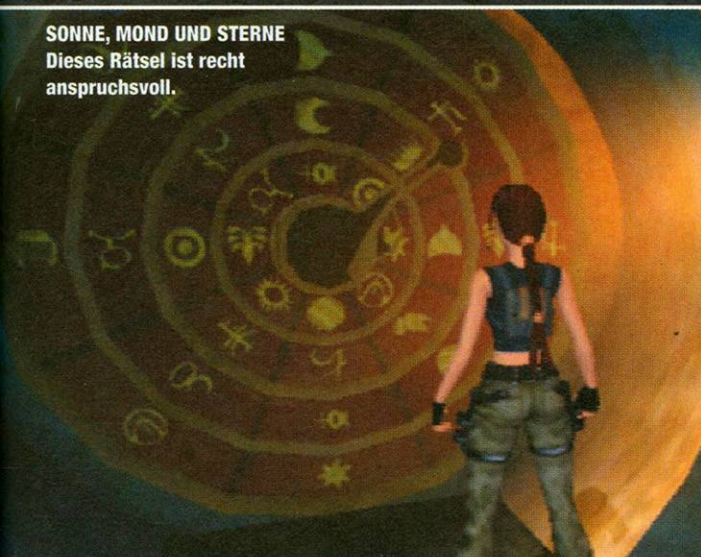
Bevor sich die hübsche Grabräuberin mit diesen Fragen beschäftigen kann, muss sie erst einmal vor der Polizei fliehen, die sie für einen bestialischen Serienkiller hält. Alles ziemlich verwirrend, oder? Aber keine Angst, die meisten Fragen werden im Laufe des Spiels geklärt. Eine Zwischensequenz später fängt das Abenteuer dann richtig an. Mit neuer Steuerung und flexibler Kameraführung geht's – die Polizei stets im Nacken – durch Hinterhöfe, verlassene Häuser und über die Dächer der französischen Hauptstadt. In diesem tuto-

rialartigen Abschnitt erlernen *Tomb Raider*-Veteranen und Neulinge problemlos die etwas gewöhnungsbedürftige Handhabung der Heldin. Neueinsteiger werden sich an die (per rechtem Analogstick) frei drehbare Kamera wahrscheinlich schneller gewöhnen als alte Hasen, die Lara bisher aus Third-Person-Perspektive lenken mussten.

DIGITAL IST OUT, ANALOG IST IN!

Es versteht sich praktisch von selbst, dass Entwickler Core Design auch die Steuerung der nun variablen Perspektive

SONNE, MOND UND STERNE
Dieses Rätsel ist recht anspruchsvoll.



GRAUENHAFTE EXPERIMENTE
In der Irrenanstalt geht Fürchterliches vor.



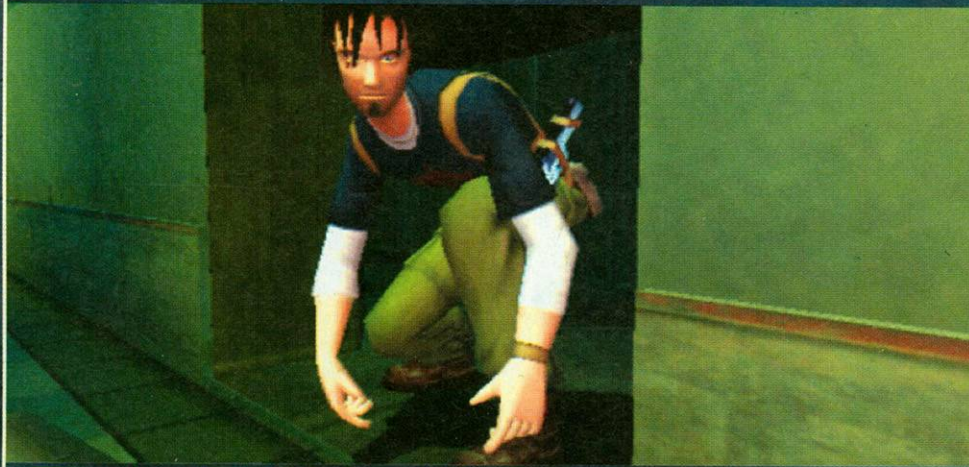
INFO DIE ZWEITE SPIELFIGUR

Mein Name ist Trent, Kurtis Trent

Gegenspieler oder Verbündeter? Welche Rolle spielt der geheimnisvolle Fremde?

Als bekannt wurde, dass man im kommenden *Tomb Raider*-Abenteuer erstmals auch einen anderen Charakter spielen kann, war die Aufregung ziemlich groß. Wer ist er, was kann er und wie fügt er sich in die Story ein, waren die am häufigsten gestellten Fragen. Ohne allzu viel von der Story vorwegzunehmen, können wir verraten, dass Kurtis nur eine Nebenrolle spielt. Sie dürfen den Newcomer nur durch einen verhältnismäßig kurzen Abschnitt

in Prag steuern. Auch wenn er über magische Fähigkeiten (Telekinese und astrale Projektion) verfügt, spielt er sich nicht anders als Lara. Seine besonderen Kräfte können Sie nur einsetzen, wenn es die Story vorsieht. Zur Selbstverteidigung steht ihm nur eine einzige Pistole zur Verfügung, die jedoch eine ziemliche Durchschlagskraft hat. Bleibt abzuwarten, ob er im nächsten Teil zurückkehrt und dann ein längeres Gastspiel hat.



TRENDY Leider ist der Abschnitt, in dem Sie Kurtis steuern, ziemlich kurz geraten.

anpassen musste. Laras Bewegungen sind dabei immer kameraorientiert. Um das Ganze etwas zu vereinfachen, ist es jedoch in vielen Fällen möglich, die Kamera hinter der Heldin zu positionieren. Wer *Tomb Raider* bisher digital gespielt hat, muss sich auch hier umgewöhnen, denn Lara reagiert nur noch auf Bewegungen des linken Analogsticks. Ob sie in die ge-

wünschte Richtung läuft oder geht, hängt davon ab, wie stark Sie den Stick bewegen. Eine „Gehen“-Taste sorgt dafür, dass Lara selbst in brenzligen Situationen, wo es auf jeden Millimeter ankommt, nicht unmotiviert in ihr Verderben läuft. Sämtliche Handlungen im Spiel, sei es das Aufnehmen eines Gegenstands, das Umlegen eines Schalters oder die Unterhal-

tung mit Passanten, werden mithilfe eines einzigen Aktions-Buttons ausgelöst.

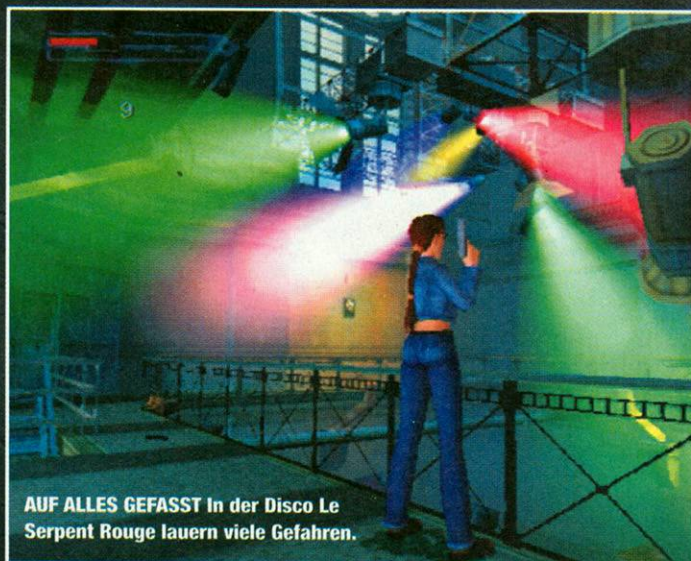
ATHLETISCHE ARCHÄOLOGIN

Wie schon in den Vorgängerspielen verfügt Lara über ein umfangreiches Bewegungsrepertoire, das sie auch benötigt, um die zahlreichen Athletikaufgaben zu bewältigen. Dazu gehören zielgenaue

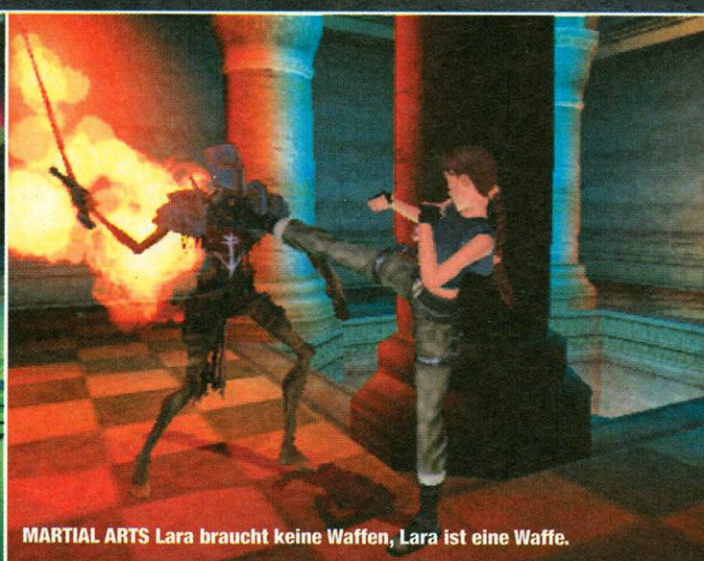
Sprünge, das Hangeln an Seilen oder das Erklimmen von Dachrinnen. Im späteren Verlauf darf die Heldin sogar ihre Free-Climbing-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Die häufig auftretenden Klettereinlagen sind jetzt deutlich anspruchsvoller, da Lara inzwischen auf ihren Krafthaushalt achten muss. Eine schnell schwindende Erschöpfungsleiste zeigt an, wie lange sich die Protagonistin noch festhalten kann. Kraft spielt auch bei anderen Rätseln eine große Rolle. Ein Beispiel: Laras Stärke reicht nicht aus, um einen bestimmten Hebel zu betätigen. Die nötige Kraft holt sie sich durch Verschieben einer Kiste. Nicht unbedingt realistisch und innovativ, aber durchaus zweckmäßig. Der Spieler ist dadurch angehalten, sich gut in den teilweise riesigen Levels umzuschauen. Dies ist aber von Vorteil, denn nur so findet man die überall versteckten Gegenstände.

HASTE MAL 'NEN EURO?

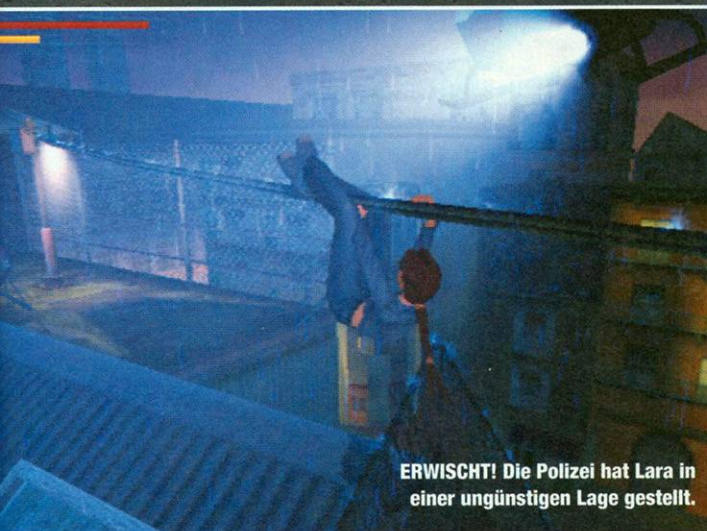
Neben obligatorischen Dingen wie Munition, Waffen und Medi-Kits warten diesmal auch Geld und Wertgegenstände darauf, von Lara gefunden und mitgenommen zu werden. Mit Letzteren dürfen Sie (zumindest in Paris) den Pfandleiher aufsuchen und sie zu Bargeld zu machen. Allzu viel Verwendung gibt es für die Moneten aber nicht. Eine Wette hier, eine kleine Bestechung da, das ist dann aber auch schon alles. Die größten Interaktionsmöglich-



AUF ALLES GEFASST In der Disco Le Serpent Rouge lauern viele Gefahren.



MARTIAL ARTS Lara braucht keine Waffen, Lara ist eine Waffe.



ERWISCHT! Die Polizei hat Lara in einer ungünstigen Lage gestellt.

BESTIALISCH Wollen Sie wirklich wissen, was diese Wachen getötet hat?



keiten mit anderen Charakteren bietet der Pariser-Ghetto-Abschnitt des Spiels. Hier müssen Sie Informationen aus Passanten herausholen und das eine oder andere Rätsel lösen. Man hat hier ständig das Gefühl, dass dieser Teil des Spiels umfangreicher und vielschichtiger geplant war und im Nachhinein auf das Wesentliche reduziert wurde. Es gibt aber auch ein paar kniffligere Rätsel im Spiel, die man nicht im Vorbeigehen knacken kann. Das Anordnen der Symbole in den Louvre-Katakomben gehört dazu. Wer die entscheidenden Hinweise nicht findet, wird bis zum jüngsten Tag verzweifelt an diversen Hebeln ziehen.

BALLER DICH FREI

Natürlich kommt beim neuen *Tomb Raider* auch die Action nicht zu kurz. Während sich Lara anfangs nur mit Polizei, Gangstern und Wachposten

rumschlagen muss, wollen ihr im weiteren Verlauf des Spiels neben einer ganzen Reihe von genmanipulierten Viechern auch übellaufige Skelettkrieger an die Wäsche. Lara-typisch werden diese mit einer Vielzahl von Schusswaffen ins Jenseits befördert. Neben verschiedenen Ausführungen der charakteristischen Doppelpistolen gehören diesmal auch eine Schrotflinte und ein Sturmgewehr zum Arsenal der Archäologin. Sogar an verschiedene Munitionsarten für die zahlreichen Waffen hat Core Design gedacht. Wie gewohnt müssen Sie die Feinde nicht selbst anvisieren: Eine bequeme automatische Zielerfassung erledigt dies. Probleme gibt's nur bei mehr als einem Gegner, hier funktioniert das Umschalten nicht optimal. In der uns vorliegenden Testversion visierte Lara Kontrahenten oftmals sogar noch an,

INFO DER ZWEITE TOMB-RAIDER-FILM

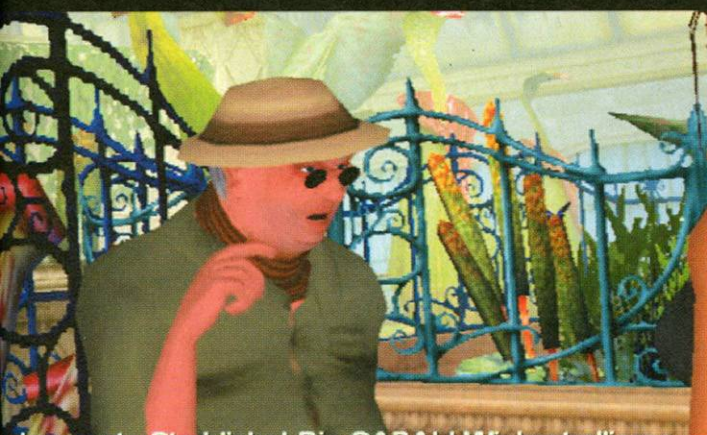
Die Wiege des Lebens

Angelina Jolie sucht nach der Büchse der Pandora.

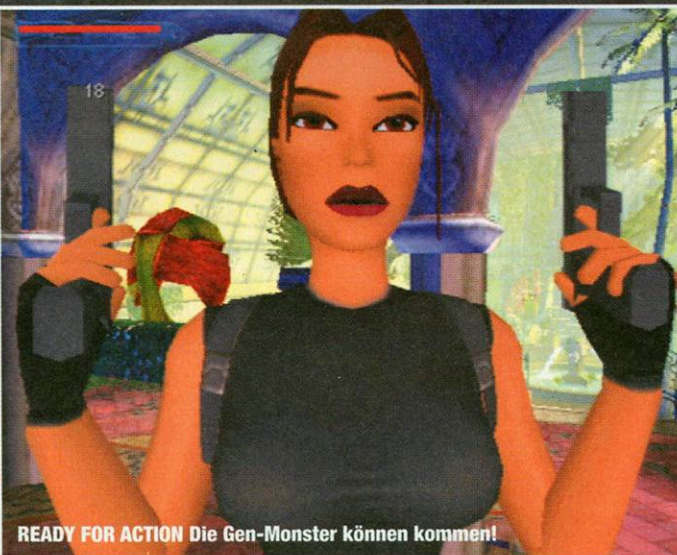


Waren im ersten Teil die bösen Illuminati noch Laras Gegner, so muss sie sich nun gegen einen ebenso gefährlichen Gegner durchsetzen. Die Rede ist von Chen Lo, dem ebenso brillanten wie grausamen Kopf eines chinesischen Verbrechersyndikats. Diesmal geht es unter anderem um einen heiligen, altertümlichen Speer, den Chen Lo unbedingt in seinen Besitz bringen will. Natürlich kann Lara das nicht ohne weiteres zulassen. Ihr Weg führt dabei durch China, Griechenland und Afrika. Regie führte diesmal Jan de Bont, der schon durch einige rasante Actionfilme (*Speed*, *Twister*) von sich reden machte. Er soll dafür sorgen, dass *Die Wiege des Lebens* ein ähnlich großer Erfolg wie der effektvolle Vorgänger wird. Lara-Fans dürfen sich schon mal den 14. August vormerken – an diesem Tag kommt der Film nämlich in die deutschen Kinos.

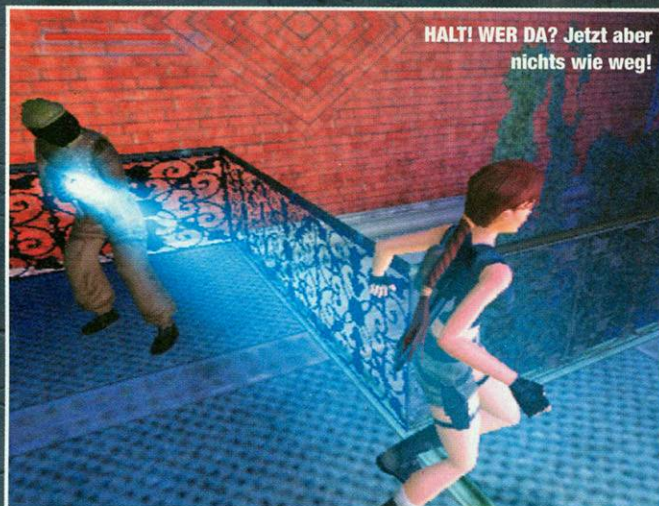
NA KLAR Die Bösen denken immer, sie wüssten alles besser.



Ignorante Sterbliche! Die CABAL! Wir kontrollieren alles hier in Prag. Wir werden UNSTERBLICH sein und Sie werden jimmerlich STERBEN!



READY FOR ACTION Die Gen-Monster können kommen!



HALT! WER DA? Jetzt aber nichts wie weg!



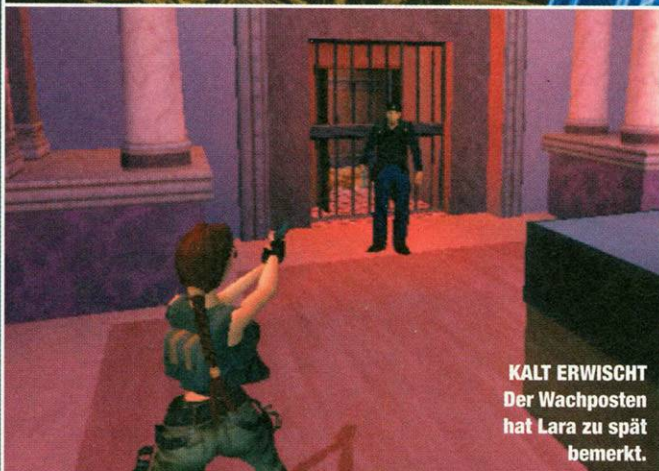
KRAFTAKT Mit dem Brecheisen sind Schlösser kein Problem.



ARSENAL Die Schrotflinte hat eine enorme Durchschlagskraft.

V-Packer

Pumpgun Kaliber 12. Nahkampfwaffe. 6 Schuss, lange Ladezeit. Je nach Munition (Standard-Schrotpatronen oder Streumunition) Kurz- bis Mittelstreckenwaffe.



KALT ERWISCHT Der Wachposten hat Lara zu spät bemerkt.

wenn sie bereits tot zu ihren Füßen lagen. Allzu viel Mühe sollten die Kämpfe trotzdem nicht bereiten. Die Gegner-KI ist nämlich in den meisten Fällen nicht gerade brillant.

TECHNISCH GUT, ABER NICHT FEHLERFREI

Mit der technischen Umsetzung von Laras erstem PS2-Abenteuer ist es so eine Sache. Die Heldin ist zwar hervorragend animiert, bewegt sich aber etwas träge durch die Levels. Erst wenn man im weiteren Verlauf des Spiels die Spurtoption erhält, kommt ein wenig Leben in die phlegmatische Archäologin. Bei den Levels stehen optisch beeindruckenden Abschnitten teilweise ziemlich langweilige entgegen. Auch die Qualität der Texturen ist nicht immer gleich gut. Die Effekte, vor allem Hitzeflimmer, Feuer und Unterwasseroptik, sehen echt klasse aus. Lediglich die Wasseroberflächen sind den Designern nicht so gut gelungen. Ein Lob verdient hingegen die deutsche Synchronisation, die sogar das englische Original um Längen schlägt. Ebenso hörenswert ist der Sound, der das Spielgeschehen perfekt und obendrein atmosphärisch unterlegt. Ein Wort noch zu der uns vorliegenden Testversion: Es handelt sich dabei um eine nicht 100 % fertige Fassung des Spiels, die noch einige kleine Probleme aufwies. Eidos hat

uns jedoch versichert, dass diese in der endgültigen Version, die auch in den Läden steht, behoben sein werden. Darüber hinaus kam das Game so spät in der Redaktion an, dass es aus produktionstechnischen Gründen nicht mehr möglich war, einen ausführlichen DVD-Testbericht zu erstellen. Natürlich werden wir diesen nächsten Mal nachreichen.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer

ist gespannt auf den Nachfolger.

Wenn ich ehrlich bin, war ich bei Laras erstem PS2-Abenteuer aufs Schlimmste gefasst. Das im Vorfeld gezeigte Material war zwar zumeist vielversprechend und ausbaufähig, entsprach aber nie den hohen Ansprüchen an die Serie. Was dann letztlich als Testversion auf meinem Schreibtisch landete, hat mich dann aber doch positiv überrascht. Nach dem etwas uninspirierten Tutorial zu Beginn nimmt das Spiel deutlich an Fahrt auf. Spätestens in den Katakomben unter dem Louvre hat einen dann wieder das gute, alte *Tomb Raider*-Feeling gepackt. Von da an geht's munter weiter bis zum furiosen Finale. Lediglich ein paar Bugs, nervige Hüpfpassagen (inklusive nerviger Ladezeiten im Falle des Ablebens) und einige allzu sehr konstruierte Rätsel sorgen zeitweise für kurze Motivationsdurchhänger. Grafisch reißt Core Design mit *The Angel of Darkness* zwar keine Bäume aus, das Spiel bietet aber eine (in weiten Teilen) flüssige Darstellung, hübsch designte Levels und eine sehr schön animierte Hauptdarstellerin. Alles in allem ein gelungenes, wenn auch nicht überragendes Comeback von Lara Croft.

TEST TOMB RAIDER: TAOD

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Core Design
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.eidos.de

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

- ✓ Gute Animationen
- ✓ Spannende Story
- Nervige Springpassagen
- Zu kurzer Kurtis-Part

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI
78%	83%	— %
80%		

„Gelungenes PS2-Comeback der PSone-Heldin mit spannender Handlung und stimmungsvollen Levels“

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Metal Gear Solid 2: Substance 92%
Konami

Geniale Präsentation, cooles Gameplay und die *Substance*-Erweiterungen machen das Spiel zu einer absoluten Kaufempfehlung.

Tom Clancy's Splinter Cell 91%
Ubi Soft

Das spannungsgeladene Abenteuer rund um die Ein-Mann-Armee Sam Fisher gehört einfach in jede Softwaresammlung.

Tomb Raider: TAOD 80%
Eidos

Sehr ordentlicher PS2-Auftritt der bekannten Action-Heldin, der auf neue Elemente und altbekannte Stärken setzt.

Gewinnspiel Tomb Raider

Was lange währt, wird endlich gut! Dies trifft auch auf das erste PS2-Abenteuer von Eidos' Vorzeigeheldin zu. Am 27. Juni ist es nun endlich so weit: *Tomb Raider: The Angel of Darkness* erscheint in Deutschland. Um dieses freudige Ereignis gebührend zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Eidos drei Preise, nach denen sich jeder Lara-Croft-Fan die Finger lecken wird:

1. Preis: Lebensgroße Lara-Croft-Statue
2. Preis: PlayStation 2 mit Airbrush-Motiv *The Angel of Darkness*
3. Preis: Ein Seesack voller *Tomb Raider*-Merchandise (CD-Wallet, Brieftasche, Schlüsselanhänger, Mousepad, Polo-Shirt, Jacke u. v. m.)

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Wie heißt der zweite spielbare Charakter neben Lara?



Senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „pzgewinnen“, dem Stichwort „Tomb Raider“ und dem Lösungswort an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*)

* Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**; O2; Mobilcom; Debitel und E-Plus

** 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: Tomb Raider, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Teilnahmeschluss ist der 30. Juli 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Eidos 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.



Virtua Fighter 4 Evolution



Dies ist **kein billiges Update** des vierten Teils. Das ist einerseits gut, andererseits teuer.

Während *Virtua Fighter 4 Evolution* in den USA im August direkt zum günstigen Preis von \$ 30,- erscheint, fordern Sega und Vertriebspartner Atari vom deutschen Käufer

leider den Vollpreis von € 60,-.

Das ist schade, denn obwohl das Spiel

deutlich besser als der Vorgänger ist, wird Besitzern desselben die Ent-

scheidung für oder gegen den Kauf des *Evolution*-Updates nicht leicht gemacht.

EIN KLARER FALL

Bedauerlich, denn vom Preisfaktor abgesehen fiel die Entscheidung zwischen Original und Update selten leichter: Der auffälligste und vielleicht insgesamt wichtigste Fortschritt betrifft die Grafik, die nun endlich vom starken Flimmern des Ur-VF 4 befreit wurde und dadurch nicht nur augenfreundlicher ist, sondern generell viel besser zur Geltung kommt. Die geschmeidigen Bewegungsab-



WIRBELWIND Shaolin-Mönch Lei Fei beeindruckt mit flatternder, animierter Kleidung.



NEWCOMER Kickboxer Brad Burns wirbelt mit seinem harten Kampfstil Staub auf – hier sogar buchstäblich.



RING-OUT-GEFAHR! Manche Umgebungen können wie hier zerstört werden, andere halten jedem Druck stand.

läufe der Kämpfer, die animierte Kleidung, der aufgewirbelte Schnee und das hochspritzende Wasser – grafisch schließt *Evolution* endgültig zur Spitzengruppe der PS2-Prügelspiele auf.

DER KÖNIG DER SPIELHALLEN

Der endlose Kumite-Modus des Vorgängers wurde durch den etwas strukturierten Quest-Modus ersetzt, bei dem Sie gegen unzählige Computergegner in diversen Spielhallen antreten, sich nach und nach einen besseren Ruf und damit Zugang zu Turnieren und weiteren Arcades erkämpfen. Die CPU-Kämpfer legen dabei einen eigenständigen Kampfstil an den Tag und fordern Ihnen mit zunehmender Spieldauer einiges ab. Durch zusätzliche Motivationsfaktoren wie benötigte Siegesserien oder in Aussicht gestellte Beförderungen motiviert die-

ser Spielmodus ungemein. Zusätzliche Aufgaben wie „gewinnen Sie fünf Matches, ohne zu blocken“ oder „bringen Sie zehn Würfe aus einer garantierten Wurf-Position an“ sorgen nicht nur für ein Mehr an Herausforderung, sondern bei Erfolg auch für mehr Preisgelder, die in allerlei Bonusfeatures wie neue Kleidung, Sonnenbrillen, zusätzliche Jubelszenen oder eine neue Haartönung investiert werden können. So wird mit der Zeit nicht nur Ihr Kampfstil individueller, auch das Äußere Ihres Kämpfers können Sie nach und nach immer mehr Ihren Vorlieben anpassen.

PRÜGELN WIE DIE PROFIS

Falls Sie sich jetzt eben gefragt haben, was eine „garantierte Wurf-Position“ ist – der konkurrenzlos umfangreiche Trainingsmodus macht Sie mit solchen Feinheiten ebenso ver-

traut wie mit den absoluten Grundsätzen der Spielmechanik. *Virtua Fighter 4 Evolution* bietet unheimlich viel Spieltiefe, wird durch dieses vorbildliche Trainingsprogramm aber auch für Einsteiger verständlich und zugänglich. Die Steuerung mit nur drei Tasten (Blocken, Schlagen, Treten) und deren Kombinationen ist logisch aufgebaut und schnell kapiert. Und bei den späteren Übungen können selbst Kenner der Serie noch einiges dazulernen! Angesichts der beiden neuen Haudegen (Kickboxer Brad Burns und Judoka Goh Hinogami) ist sowieso wieder einige Einarbeitungszeit vonnöten, wenn man *Evolution* wirklich beherrschen will. Zum Abschluss noch ein Hinweis: Natürlich ist *Evolution* auch ohne das Original-VF 4 spielbar, es ist ein komplett eigenständiges Spiel.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT SUPER



Michael Pruchnicki
ist seit Jahren VF-Fan.

Wirklich schade, dass die deutschen Spieler hier noch mal zum Vollpreis zur Kasse gebeten werden, denn davon abgesehen verdient *Virtua Fighter 4 Evolution* unsere uneingeschränkte Kaufempfehlung. So muss leider jeder Besitzer des Vorgängers selbst entscheiden, ob sich der Kauf für ihn wirklich lohnt. Spielerisch ist *Evolution* absolut göttlich – ob alleine im enorm motivierenden Quest-Modus oder zu zweit in endlosen Serien von Versus-Matches. Die endlich flimmerfreie Grafik sowie die zwei neuen Kämpfer sind für mich jedenfalls definitiv Grund genug, das Original nicht mehr anzurühren. Wer das alte *Virtua Fighter 4* noch nicht hat, der sollte daher unbedingt gleich zu *Evolution* greifen!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION 93%
Sega

Nach dem Update wurde aus Segas Prügelprinz nun endgültig der unangefochtene Genre-König – ein fast perfektes Spiel!

Tekken 4 87%
Namco

Die im Vergleich spektakuläreren *Tekken*-Kämpfe haben ihre feste Fangemeinde. Bei den Spielmodi hapert's aber etwas.

Dead or Alive 2 87%
Tecmo

Der günstige Platinum-Klassiker von Tecmo kann auch heute noch erstaunlich gut mit der aktuellen Konkurrenz mithalten.

TEST VF 4 EVOLUTION

Hersteller: Sega
Entwickler: Sega AM2
Genre: Beat 'em Up
Sprache: Deutsch/Englisch
Video: 4:3, 60-Hz-Option
Audio: Stereo

Internet: www.sega-europe.com

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

- Geniales Gameplay
- Enorm motivierender Quest-Modus
- Flimmerfreie Top-Grafik
- Update zum Vollpreis

MULTIPLAYER

GRAFIK 86% SOUND 80% 93% EINZEL 90%

„Evolution gleicht die Schönheitsfehler des vierten Teils aus und präsentiert sich als rundum ausgereiftes Prügelspiel.“



INDIVIDUELL Mit den freigespielten Klamotten und Farben kreieren Sie Ihren ganz eigenen Kämpfer. Selbst neue Frisuren (links), bunte Kontaktlinsen oder spezielle Haartönungen (rechts) sind anwählbar.

LINKS ODER RECHTS?
Hier blickt schneller keiner mehr durch, wo oben und unten ist.



DER KRANICH
Die Techniken der fortgeschrittenen Spieler im Detail.

EyeToy

Werfen Sie doch mal ein Auge auf Sonys **originelle Spielinnovation.**



Wenn man sich den derzeitigen Videospielemarkt einmal so anschaut, entdeckt man größtenteils Nachfolger von bekannten Titeln oder Neuauflagen von althergebrachten Konzepten. Innovationen sind riskant, meist

wird lieber auf das sichere Pferd gesetzt. Mit EyeToy bietet Sony der bestehenden Zielgruppe nicht nur Abwechslung, sondern könnte durchaus neue Käuferschichten erreichen. Zudem erhofft man sich auch von Drittherstellern breite und kreative Unterstützung der neuen Peripherie.

doch spielt sich kein Spiel wie das andere. Der Spieler steht vor seinem Fernseher und der Kamera. Die Mattscheibe wird zum Spiegel und nur am Rand ist auch Spielgrafik zu erblicken. Das Programm registriert nach kurzer Einrichtung die Bewegungen des Spielers. Mithilfe dieser Technik werden die unterschiedlichsten Spiele ermöglicht. Mal müssen von den Seiten heranstürmende Ninjas verprügelt werden, Ufos sollen mit kreisenden Handbewegungen auf die Reise geschickt werden, aber auch das Rhythmusgefühl ist

gefordert. Alle Spiele sind schnell kapiert, jedoch keinesfalls so schnell gemeistert. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad steigen auch die Anforderungen an das Reaktions- und Koordinationsvermögen des Spielers stark an. Für Anfänger oder Spieler, die noch nie ein Videospiel gespielt haben, empfiehlt sich daher der einfachste Schwierigkeitsgrad. So kann auch die Oma ihren Spaß haben, ohne lange Anleitungen zu lesen oder sich alles haarklein erklären lassen zu müssen.

MEIN FAZIT GUT



Malik Bütefür
macht sich gern zum Deppen.

EyeToy ist ein Fest für Gelegenheitspieler mit vielen Freunden. Gerade mit mehreren Teilnehmern kommt schnell Spaß auf. Während man anfangs etwas die Herausforderung vermisst, zeigen einem die höheren Schwierigkeitsgrade schnell die Grenzen der eigenen Koordinationsfähigkeit auf. Die Kamera reagiert erstaunlich gut auf die Bewegungen des Spielers, nur bei wenigen Spielen wundert man sich gelegentlich über seltsame Ereignisse auf dem Bildschirm. Mein Fazit: ein Produkt für die Zukunft mit origineller Handhabung.

SIE SIND DER STAR

Wer sich zum Kauf der kleinen Digitalkamera entschließt, bekommt zunächst einmal ein Schnupperpaket mit dazu. Zwölf Mini-Spielen bieten grundsätzlich sehr ähnliches Gameplay und



BOOGIE DOWN Christian macht einen auf John Travolta. **TAKTGEFÜHL** Hier braucht es den Rhythmus im Blut.



TEAMWORK
a dritt
ird. Wishi
ashi
essentlich
nfacher
nd macht
uch mehr
paß.

COME TOGETHER

Wie schon erwartet, steigt der Spaßfaktor mit der Anzahl der Spieler beziehungsweise der Anwesenheit. Alleine taugt die Spielesammlung zwar als leichtes Basistraining für Fitness-Fans, der große Spaß kommt aber dennoch erst auf, wenn man sich vor Freunden und Verwandten zum Affen macht. Ein richtiger Multiplayer-Modus wird nicht geboten, die Spieler treten alle nacheinander an. Das macht aber nichts, denn so haben immer alle was zu lachen. Es bleibt zwar fraglich, wie viele (Groß-)Eltern sich tatsächlich vor den Bildschirm zerran lassen, aber mit *EyeToy* ist die Chance hierfür immerhin um einiges größer als mit jedem anderen Videospiel. Einige Effektspielereien und freispielbare Boni sind zwar bestenfalls auf dem Niveau von Gratissoftware, aber dafür ist die Kamera auch eine Investition in die Zukunft. Activision kündigte für *Tony Hawk's Underground* bereits die explizite Unterstützung der Kamera an, andere Hersteller werden folgen. Zukünftig wird man also tatsächlich selbst durch die Straßen skaten oder als Spieler die Fußball-WM gewinnen können. Da soll also noch mal jemand sagen, Videospiele würden sich nicht weiterentwickeln. Auf eine Prozentwertung haben wir verzichtet, da es wenig Vergleichbares gibt und gab. Für die bescheidene Qualität der Screenshots möchten wir uns entschuldigen. Leider bietet die Kamera zu diesem Zweck eine zu geringe Auflösung.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT GUT



Stefanie Schetter
beäugt's noch
unschlüssig.

Grundsätzlich stimme ich Maik zu: Sofern man genügend Leute ohne Kamerascheu auftreibt, lassen sich vor Sonys neuem Spielzeug richtig witzige Punkt-Wettbewerbe abhalten. Grundsätzlich erinnert mich das erste kichernde Gefuchtel vor dem Fernsehschirm etwas an meine PC-Einsteiger-Zeit – als ich mir fast das Handgelenk verstauchte, um mit der Maus meinen Namen auf die „Paintbrush“-Oberfläche zu schreiben. Und ich nehme an, dass die Faszination an *EyeToys* ersten spielerischen Gehversuchen mit wachsender Gewöhnung auch ähnlich schnell nachlässt. Gespannt bin ich auf die Möglichkeiten, die die Third-Party-Hersteller aus der neuen Hardware noch herauskitzeln. Einen echten Kaufanreiz böte mir die Kamera wohl erst in Kombination mit einer entsprechend fesselnden Spielidee.

TEST EYETOY

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio London
Genre:	Partyspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.playstation.de

Spieler 1	Termin 9. Juli 2003
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Genialer Mehrspielerspaß
- Für die Zukunft gewappnet
- Auch für Anfänger geeignet
- Schmucklose Aufmachung

„Die Minispielchen sind eher für größere Gruppen, alleine wird's schnell langweilig. Mal sehen, was die Zukunft bringt.“

INFO INHALT

Die Spiele von EyeToy

Insgesamt laden zwölf witzige Spiele zu akrobatischen Verrenkungen und schweißtreibenden Anstrengungen vor dem Bildschirm ein. An dieser Stelle wollen wir Ihnen einen kleinen Überblick über die mitgelieferte Software geben. Auch wenn einige Titel nicht gerade den Originalitätspreis verdienen, machen alle ziemlich viel Spaß.



Kung Foo – Eigentlich möchte man die niedlichen Ninjas und Pandabären verschonen, aber dann ist das Spiel zu schnell vorbei. Also gilt es, alle heranstürmenden Angreifer zu verdreschen.

Beat Freak – Kleine CDs fliegen von der Mitte auf in den Ecken platzierte Boxen zu und sollen im Takt dort vom Spieler getroffen werden. Spielerisch erinnert dieser Teil ein wenig an *Bemani*-Spiele.

Keep Ups – Fußball ist unser Leben! Mit dem Kopf oder wahlweise auch den Knien soll ein Fußball in der Luft gehalten werden. Das ist fast so schwer wie in der Realität, tut dafür aber am Kopf nicht weh.



Rocket Rumble – *Fantavision*? Nein, aber das Spielprinzip ist ähnlich. Aktivieren Sie alle Raketen einer Farbe und drücken Sie dann auf den Auslöser. Leider reagiert hier die Kamera nicht immer optimal.

Boxing Champ – Von der Seite sehen Sie sich und einen Gegner. Mit schnellen Kombinationen und cleveren Ausweichmanövern muss der Gegner zum K. o. geboxt werden. Hier kommt die Bewegungserkennung manchmal ins Straucheln.

UFO Juggler – Die kleinen UFOs wollen starten und brauchen Ihre Hilfe. Mit kreisenden Bewegungen geben Sie den Ufos Schwung. Aber Vorsicht: Zu viel Schwung bringt die Piloten in Gefahr.



Boogie Down – Hier geht's wieder musikalisch zur Sache. Eine knuffige Tänzerin macht die Moves vor, Sie sollen sie nachmachen. Das erinnert nicht von ungefähr an *Space Channel 5*, auch wenn hier alles etwas simpler gestrickt ist.

Slap Stream – Über den Wolken ... Aus Wolken hervorschauende Ratten sollen getroffen werden, die kleinen, süßen Häschen wollen aber bitte verschont werden. Spielerisch ist das Ganze leider etwas arg simpel.

Plate Spinner – Nein, nichts für Spinner. Mit gefühlvollen Bewegungen sollen Sie in diesem Spiel Teller auf Holzstäbchen balancieren. Glücklicherweise nur auf dem Bildschirm, das eigene Geschirr wird verschont.



Wishi Washi – Eigentlich mehr eine Haushaltssimulation als ein richtiges Spiel. Verdrehte Fenster sollen vom Spieler in kürzester Zeit sauber gemacht werden, was schnell zu einer größeren Anstrengung wird.

Ghost Catcher – Die kleine Horrorshow. Geister wollen aus ihren Gräbern fliehen. Das muss verhindert werden. Zusätzlich zerran Fledermäuse an Ihren Nerven. Leider dennoch recht einfallslos.

Mirror Time – Die totale Verwirrung. Während die Grundaufgabe recht einfach ist, wird's mit gespiegeltem und gedrehtem Bild schnell verwirrend. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden blickt man hier bald nicht mehr durch.

Summer Heat

Beach Volleyball

VIDEO

GEHEIMTIPP

HIT
MULTIPLAYER

Acclaim lässt die Bälle springen und beschert der PS2 das **erste Volleyball-Spiel.**

Sommer, Sonne, Strand und Meer. Heiße Mädels in knappen Bikinis, auf deren braun gebrannter Haut der Schweiß perlt, und große, pralle Bälle: Strandvolleyball ist ein Fest für die (Männer-)Sinne! Was Tecmo bereits mit *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* auf der Xbox bewiesen hat, will Acclaim jetzt auf der PS2 nachmachen. Im Gegensatz zur Xbox-Konkurrenz sollen die PS2-Volleyballer aber auch spielerisch was auf dem Kasten

haben. Ach ja, und bevor alle weiblichen Leser weiterblättern – neben den drallen Damen gibt's hier auch halbnackte, durchtrainierte Männerkörper zu bewundern.

BÄLLE UND PFEILE

Ob Sie jetzt die Damen oder die Herren der Schöpfung über das Spielfeld jagen, die Steuerung ist sehr intuitiv geraten, bleibt dabei aber dennoch komplex und erlaubt spannende und lange Ballwechsel. Mit der Kreuz-, Vierecks- oder Dreiecks-Taste führen Sie verschiedene Spielzüge durch. So können Sie zu Ihrem Spielpartner passen, der Ihnen dann wiederum eine Vorlage zum Schmettern liefert, Sie geben Ihrem Mitspieler selbst eine solche Vorlage oder Sie spielen den Ball direkt zurück übers Netz. Der Clou an der Sache: Ein Pfeil auf dem Spielfeld zeigt an, wo der Ball landen wird. Wenn Sie zum Schmettern ansetzen, steuern Sie anstatt der Figur den Pfeil. So haben Sie das Spielgeschehen immer unter Kontrolle. Je früher Sie eine der Tasten betätigen und gedrückt halten, desto genauer wird der Ball auch an

MINIGAMES Nerd Smash ist eines von drei freispielbaren Minigames.



PFEILSCHNELL Mit den Pfeilen haben Sie den Ball unter Kontrolle.



ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN Im Trainingsmodus wird Ihnen das Spielprinzip näher gebracht.



Der Volleyball-Vergleich der Next-Generation-Konsolen

Normalerweise lesen Sie an dieser Stelle immer einen Direktvergleich der Genrekollegen. Da *Summer Heat Beach Volleyball* aber einmalig auf der PS2 ist, wagen wir stattdessen einen Blick über den Tellerrand. Denn auch Xbox und GameCube haben, im positiven Sinne, Sand im Getriebe.

PS2:
SUMMER HEAT
BEACH
VOLLEYBALL

85%
WERTUNG
PLAYZONE



Ein echter Überraschungshit! Acclaims Volleyball-Spiel bietet großen Umfang und anhaltenden Spielspaß. Die freispielbaren Extras fesseln dabei für lange Zeit an die Konsole. Acclaim beweist, dass Spiel- und Dekolleté-Tiefe sehr gut zusammenpassen.

GAMECUBE:
BEACH
SPIKERS

85%
WERTUNG
N-ZONE



Am2, bekannt durch *Virtua Fighter*, nahm sich eine Prügelspielpause und (ent-)spannte am Strand. Entstanden ist das spaßige *Beach Spikers* für den GameCube. Einige Kamera- und Spieldesign-Mängel machen dem Titel zwar zu schaffen, aber der Multiplayer-Modus ist einfach ein echter Bringer!

XBOX:
DOA X-TREME
BEACH
VOLLEYBALL

75%
WERTUNG
XBOX-ZONE



Mit Volleyball hat Tecmos *DoA X-treme Beach Volleyball* nur wenig zu tun. Spielerisch nur wenig berauschend, können aber besonders das Sammeln verschiedener Bikinis und die voyeuristischen Momente, in denen Sie beliebige Körperregionen der Damen ganz nah heranzoomen dürfen, begeistern.

dieser Position aufkommen. Allerdings haben Sie dann keine Kontrolle mehr über den Charakter selbst. Vorausschauendes Spielen ist also Pflicht!

UMFANGREICH

Mit diesen einfach zu erlernenden Spielzügen dürfen Sie in den verschiedenen Spielmodi neue Bikinis für die Mädels (bzw. Badeshorts für die Jungs), Accessoires oder gar neue Charaktere und Minigames freispielbar. Im Arcade-Modus spielen Sie dabei sechs Matches, im Freundschaftsspiel-Modus nur ein schnelles Spiel. Das Herzstück ist aber die Summer Heat US Tour. Hier liefern Sie sich bis zu 20 Turniere, bis Sie zur Elite der Strandvolleyball-Spieler zählen. In Ihrem Strandhäuschen dürfen Sie Ihre gewonnenen Pokale und freigespielten Musikvideos der lizenzierten Pop-Musiker betrachten. Die Songs von Kylie Minogue, Pink und

Sum41 werden während der Spiele freilich auch gespielt. Und wenn Sie vom Pokale-Sammeln mal genug haben, können Sie auch drei kurzweilige Minigames zocken. Bei Nerd Smash sammeln Sie Punkte für abgeschossene Gegenstände, bei Ice Court müssen Sie eine Eisscholle, auf der der gegnerische Team steht, zerstören und Beach Bowls ist eine Art Boccia mit Volleybällen. Für Abwechslung und Dauermotivation ist dank freispielbarer Goodies gesorgt! Alle Spielmodi dürfen Sie natürlich auch mit Freunden zocken. Besonders zu viert kommt dabei gute Laune auf. Die Rufe, die sich die Spieler dann nicht nur auf dem Bildschirm, sondern auch davor zurufen, sorgen für (Beach-)Party-Stimmung. Die Grafik tut ein Übriges, um Sie den Sand zwischen den Zehen förmlich spüren zu lassen. Während Sie den Spielerinnen bei den Replays durch einen Weich-

zeichner zusehen, wie sie mit diversen Körperteilen wackeln, ist das Spielgeschehen selbst immer scharf. An die Tecmo-Mädels aus *DoA* kommen die Strandnixe zwar nicht ran, am Anblick der Damen haben wir uns aber trotzdem sehr erfreuen können. Und wie bereits erwähnt, dürfte auch weiblichen Spielern beim Anblick der durchtrainierten Waschbretter der männlichen Volleyballer heiß werden. Leider sind einige der Spielplätze etwas öde geraten – während im Indoor-Spielplatz die Zuschauer auf den Rängen johlen, ist an den Stränden bis auf viel Sand oft nur wenig zu sehen. *Summer Heat Beach Volleyball* ist dennoch einfach einer der Überraschungshits des Jahres und verbreitet bei allen Sommerlaune, die sich gerade anmutenden Stränden leisten können.

Christian Schönlein

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian
Schönlein
baggert.

Es ist Sommer und ich habe nichts Besseres zu tun, als mich in mein verdunkeltes Zimmer einzusperren, den Ventilator anzuwerfen, meine als Piña Colada getarnte Blubberlutschi-Brause zu schlürfen und ein Spiel zu spielen, das ich bei diesen Temperaturen auch im realen Leben haben könnte. Na ja, fast zumindest. Auf die schönen Sandstrände werde ich hier in Deutschland wohl verzichten müssen, so tolle Mädels kenne ich auch keine und im Volleyball war ich schon in der Schule immer eine Nichte. Das Spiel kommt mir also sozusagen gerade recht. Das Schöne dabei ist, dass *Summer Heat Beach Volleyball* nicht – wie Tecmos *Dead or Alive*-Variante auf der Xbox – einfach nur eine „Voyeur-Simulation“ ist, die sich als Volleyball-Spiel tarnt, sondern auch spielerisch richtig was hermacht. Gerade der Vierspieler-Modus sorgt für ausgelassene Urlaubsstimmung.

TEST SUMMER HEAT BEACH V.

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Studios
Genre:	Volleyball
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic 2

Internet: <http://www.acclaim.de>

Spieler 1-4	Termin Juli
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Langzeitmotivation
- Einfaches Spielprinzip
- Teilweise etwas karge Grafik
- Ich will Urlaub!

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	85%	EINZEL
70%	76%		83%

„Summer Heat begeistert durch Langzeitmotivation und im Multiplayer-Modus mit noch mehr Spielspaß.“



GERADE NOCH Da musste sich die Spielerin aber arg strecken, um an den Ball zu kommen.



AUFSCHLAG Es gibt drei verschiedene Aufschlag-Arten.



FRISCHFLEISCH Auch die niederen Instinkte weiblicher Voyeure werden befriedigt.

Hulk

Grün, grün,
grün sind alle
meine Kleider.



WHEEEE Der Hulk wirbelt die Gegner herum, dass es eine wahre Freude ist!



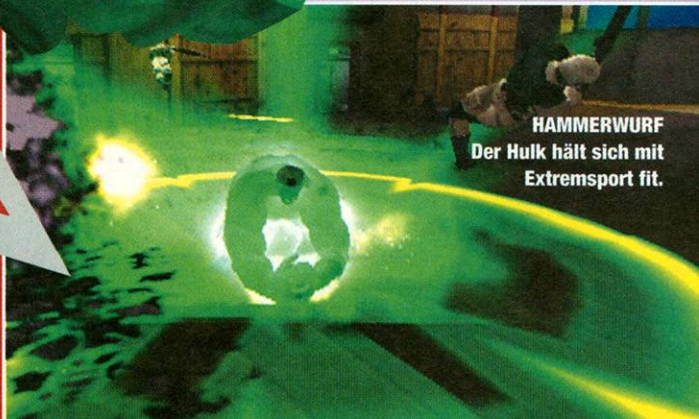
DRECKSKÖTER Die mutierten Hunde sind besonders aggressiv.



HALF-LIFE (DT.) Bei den Endbossen hilft nur taktisches Vorgehen.



GANZ LEISE Bei den Schleichpassagen sollten Sie sich nicht von Wachen erwischen lassen.



HAMMERWURF Der Hulk hält sich mit Extremsport fit.

Nach Spider-Man, Daredevil und den X-Men folgt mit Hulk diesen Sommer ein weiterer Comic-Held des Marvel-Universums dem Ruf von Hollywood. Natürlich zieht auch dieser Action-Streifen ein lizenziertes Spiel nach sich. Und dafür wäre eigentlich eine neue Genrebezeichnung fällig: Zerstörungssimulation.

Der Pfad, den der grüne Riese zurücklässt, ähnelt sehr stark dem eines Elefanten im Porzellanladen. Was der Dickhäuter im Sprichwort aber eher unabsichtlich macht, ist bei der lebenden Abrissbirne rein destruktives Verhalten. Damit die Action nicht ganz inhaltslos daherkommt, hat man dem Titel eine Story verpasst. Das Spiel hat eine eigene, vom Film unabhängige Geschichte: Bruce Banner, der sich aufgrund radioaktiver Gamma-Strahlung in Stress-Situationen in den Hulk verwandelt, erfährt von einem Heilmittel, das seine unkontrollierten Wutausbrüche stoppen kann. Aber zu früh gefreut. Der Forscher Crawford hintergeht ihn, um aus seinem altersschwachen Erscheinungsbild selbst ein durchschlagkräftiges Monster zu machen. Und nun raten Sie mal, wer die Kartoffeln aus dem Feuer holen darf!

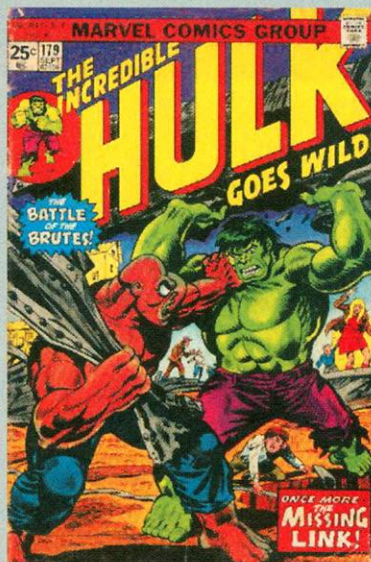
VOLLE BREITSEITE

Die Methoden, mit denen Sie dabei vorgehen, sind etwas unorthodox. Anstatt das Chaos zu beseitigen, machen Sie es nämlich nur noch größer. Und das dürfen Sie wörtlich nehmen. Die Umgebungen, in denen der Hulk agiert, sind interaktiv und werden während Ihres Amoklaufes mächtig in Mitleidenschaft gezogen. Ob Sie mit herumstehenden Kisten oder gar Autos Ihre Gegner bewerfen, die Pfeiler einer Tiefgarage zertrümmern oder ganze Wände einreißen – wo Hulk hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Aber übertreiben Sie's nicht und verschwenden Sie nicht zu viel Zeit mit der Umdekoration der Spielwelt – schließlich ist das Militär hinter Ihnen her. Verknüpfen Sie doch einfach den Spaß mit der „Arbeit“ und

INFO DIE VORLAGE

Vom Comic, zum Film, zum Spiel

Der Riese hat bereits 41 Jahre auf dem grünen Buckel.



Verlierertyp, der bis auf seinen Intellekt nichts zu haben scheint, sein Alter Ego hingegen ist groß, grün und hässlich. Tatsächlich ist Hulk aber besonders für Teenager, die Bruce Banner ähneln und oft gehänselt werden, wie das starke Ich, das sie vor Angriffen anderer beschützt. Der Hulk ist also sozusagen die brachiale Version von Spider-Man.

Hulk ist ursprünglich eine Comicserie, die seit 1962 bei Marvel erscheint. Der Held der Geschichte ist der Wissenschaftler Bruce Banner, der sich in Stresssituationen in das stärkste (und grünste) Wesen der Welt verwandelt: den Hulk. Die Figur erscheint auf den ersten Blick nicht wie jemand, mit dem man sich identifizieren möchte oder kann, und ist somit eigentlich völlig untauglich für den Massenmarkt: Bruce Banner stammt aus einer kaputten Familie und ist ein

pfeffern Sie mit Schmackes ein paar Soldaten statt Kisten gegen eine Wand. Ihren Gegnern dürfen Sie aber natürlich auch mit „klassischen“ Destruktions-Methoden zu-setzen. Mit der Vierecks-Taste setzen Sie ein paar gezielte Schläge an, während die Dreiecks-Taste einen Reichweite-Angriff auslöst. Je nachdem wie Sie diese beiden Attacken kombinieren oder wie lange Sie eine Taste gedrückt halten, variieren diese. Füllt sich während der Kämpfe eine Wut-Leiste, so dürfen Sie den Gegnerhorden sogar mit einem von zwei Special Moves den Garaus machen. Wem diese Zerstörungs-Orgie zu eintönig erscheint, der sei beruhigt: Die Levels sind zum einen sehr kurz gehalten und enden immer dann, wenn die Haudrauf-Action langweilig zu werden droht. Zum zweiten hat man dem Spiel noch einige Schleichpassagen à la *Metal Gear Solid* spendiert. Zum Beispiel müssen Sie als Bruce Banner, also in der menschlichen Gestalt des Hulk, eine Forschungsanlage infiltrieren, ohne von den

Wachen ertappt zu werden. Leider macht das nicht halb so viel Spaß wie die Zerstörungssorgie.

EINTÖNIG

Das Potenzial, das in dem Titel steckt, wurde leider nicht ganz ausgeschöpft. So ist zum Beispiel die eigentlich coole Comic-Grafik trotz der sehr interaktiven Umgebungen etwas trist geraten. Die Schlägereien werden außerdem zu schnell eintönig und langweilig. Da helfen selbst die Schleichpassagen nicht, denen man oft anmerkt, dass sie nur der seichten Auflockerung dienen. Und für die, die mit den Comics nur wenig anfangen können, ist die Hauptfigur des Spiels einfach zu ungewöhnlich und „uncool“, als dass man sich mit ihr identifizieren könnte oder wollte. Was bleibt, ist ein überdurchschnittlicher Lizenztitel, der dennoch sehr unausgegoren wirkt. Nach dem einmaligen Durchspielen wird Hulk wohl als Staubfänger enden, bis dahin bietet der grüne Gigant aber spaßige Prügel-Action.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
hat 'nen grünen Daumen.

Wolfgang legt mir die Testversion von *Hulk* auf den Tisch. „Danke auch, du Sadist, dass ich die ganzen Lizenzpleiten testen darf“, schießt mir da durch den Kopf. Aber: Überraschung, *Hulk* macht tatsächlich Spaß! Schon komisch, dass mir das Abenteuer des grünen Riesen, mit dem ich trotz meiner Obsession für Comics nur wenig anfangen kann, viel besser gefällt als die Pleite meines Lieblings-X-Man Wolverine. Leider kriegt aber auch der Hulk ein paar Abzüge in der B-Note. Bis man den Abspann das erste Mal sieht, kann das Spiel zwar durchaus stellenweise fesseln, die Freude an den heftigen Prügeleien und zerstörbaren Umgebungen legt sich aber schnell. Dafür ist das Gekloppe trotz verschiedener Moves sowie der Schleich- und Rätselpassagen einfach zu eintönig.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Herr der Ringe: Zwei Türme 86%
Electronic Arts

Die Bombast-Grafik und tolle Kino-Atmosphäre machen *Die zwei Türme* zum Paradebeispiel für gute Lizenz-Spiele.

HULK 70%
Vivendi

Grün, groß, garstig. Der Hulk macht alles zu Kleinholz und das macht trotz der Eintönigkeit des Ganzen zumindest zeitweise Spaß.

X-Men 2: Wolverine's Revenge 66%
Activision

Das durchaus große Potenzial, das in Wolverines Konsolenauftritt steckt, wurde leider bei weitem nicht ausgeschöpft.

TEST HULK

Hersteller:	Vivendi
Entwickler:	Radical Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby 5.1

Internet: <http://www.hulkgames.com>

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

- Interaktive Umgebungen
- Passende Comic-Grafik
- Abwechslung durch Schleichpassagen
- Wird trotzdem schnell eintönig

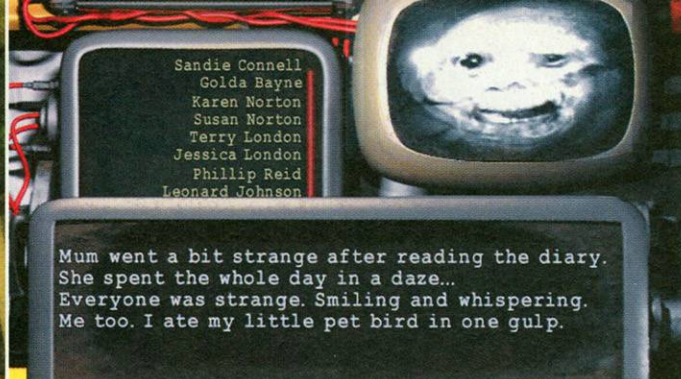
BEWERTUNG

GRAFIK | SOUND | MULTI
78% | 75% | — % **70%**

„Eintönige, aber spaßige Prügelorgie, an der nicht nur Fans der grünen Abrissbirne Gefallen finden dürften“



OHNE LIGHTGUN Geister lassen sich nur in der Ego-Perspektive bekämpfen.



Mum went a bit strange after reading the diary. She spent the whole day in a daze... Everyone was strange. Smiling and whispering. Me too. I ate my little pet bird in one gulp.

DÜSTERE LEGENDE Für jeden gefangenen Geist erhalten Sie Storyschnipsel.

Ghost Vibration



Atari beschert uns überraschend **Geschichten aus der Gruft.**

Was kommt dabei heraus, wenn man ein Spiel wie *Project Zero* in ein Light-gun-Shooter-Gewand verpackt? Genau: *Ghost Vibration*. Dumm ist nur, dass man den Titel ausschließlich mit dem Joypad und nicht mit der Lightgun spielen kann. Die Geradlinigkeit der Geisterjagd, verbunden mit dem unspektakulären Gameplay, sorgt dabei nicht unbedingt für kurzweiligen Spielspaß.

GHOSTBUSTERS

Als Sie eine alte Jugendfreundin anruft und Sie um eines Ihrer Geisterjägersets bittet, werden Sie hellhörig. Also begeben Sie sich gleich mit auf die Reise zu einem verfluchten Herrenhaus. Und tatsächlich: Dort wimmelt es nur so von Geistern, die Sie mit Ihrer Spear-Gun, eine Art Harpune, einfangen müssen. Gelingt es Ihnen, den Speer in eine der vier verschiedenen Geisterarten zu schießen, lösen sich die schwachen Exemplare einfach auf, während Sie die Energie der stärkeren Geister-Gesellen erst per Druck auf die Kreis-Taste absorbieren müssen.

Das klingt aber leichter, als es ist. Manche der wandelnden Seelen sind nämlich arg widerpenstig und versuchen mit schnellen Bewegungen Ihrem Griff zu entkommen. Aber selbst wenn Sie die Geister unter Kontrolle halten können, sollten Sie sich nicht zu früh freuen: Wenn Sie die Kreis-Taste nämlich zu lange betätigen, überhitzt die Waffe und Sie müssen sie erst wieder abkühlen lassen. In dieser Zeit sind Sie praktisch ungedeckt für gegnerische Angriffe.

EINBAHNSTRASSE

Um alle Geister zu fangen, müssen Sie diese aber erst mal finden. Dazu begeben Sie sich durch das in neun Levels unterteilte Herrenhaus, nicht unähnlich den Örtlichkeiten aus Titeln wie *Resident Evil* oder *Project Zero*. Anstatt aber auf beliebigen Pfaden zu wandeln, können Sie nur auf einem vorgegebenen Weg voranschreiten. Dies geschieht, indem Sie den linken Analogstick nach vorne drücken. Nicht einmal umkehren oder sich um die eigene Achse drehen können Sie sich! Sozusagen

als Entschädigung für die nicht vorhandene Bewegungsfreiheit hat man dem Spiel aber (horror-)filmreife Kamerafahrten spendiert. Der Soundtrack mit dem schaurig-schönen Stöhnen der Geister und die Storyfetzen, die Sie nach und nach

finden, tun ein Übriges, um zumindest eine halbwegs gruselige Atmosphäre zu schaffen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GEHT SO



Christian Schönlein
braucht einen Exorzisten.

Anfangs war ich zugegebenermaßen kurzzeitig angenehm überrascht. Aber bereits nach dem ersten Level merkt man, dass tolle Kamerafahrten und Gruselambiente eben nicht alles sind, was ein gutes Survival-Horror-Game braucht. Da kann ich mir auch einen meiner Lieblings-Horrorfilme ansehen. Das Gameplay lässt eigentlich nur Langeweile aufkommen und die Levels sind kurz und unspektakulär. Was bleibt, ist ein ausgereiftes Spiel, das zwar atmosphärisch gute Ansätze aufweisen kann, aber alles andere als spannend oder gar fesselnd ist. Stellen Sie sich einfach vor, Sie würden *Vampire Night* ohne Lightgun, dafür mit netten Kamerafahrten spielen. Schade, dabei warte ich schon so lange auf ein innovatives Horror-Adventure, das keine ausgenudelte Fortsetzung ist.

TEST GHOST VIBRATION

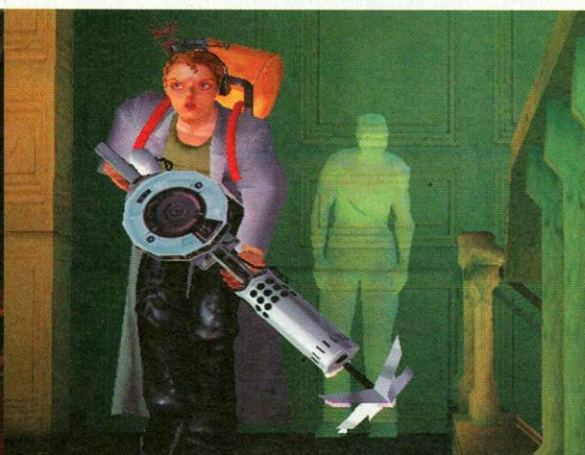
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Artoon
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet: www.atari.de	

Spieler	Termin
1	Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 50,-

- Spannende Kameraführung
- Keine Bewegungsfreiheit
- Lightgun-Shooter ohne Lightgun
- Uninteressante Story

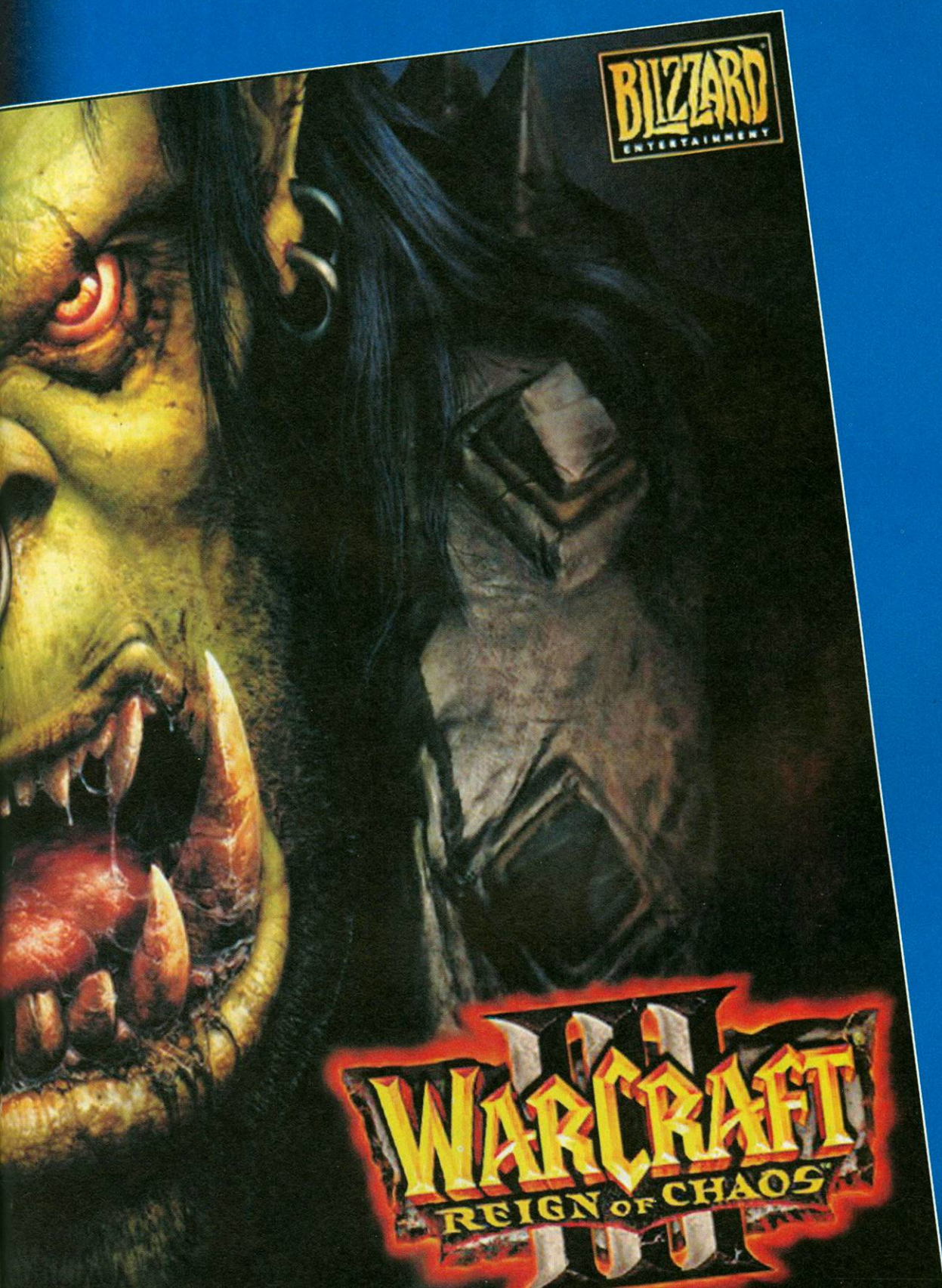
GRAFIK	SOUND	MULTI	53%
74%	69%	-%	

„Wenig spannender Survival-Horror / Lightgun-Shooter-Mix ohne echte Höhepunkte und Gruselfaktor“



KAMERAFAHRT
Die spannenden Perspektiven und überraschend auftauchenden Geister sorgen wenigstens teilweise für Spannung.

GEIL!





Starsky & Hutch

Zwei Cops für alle Fälle. Einsatz für das Duo mit vier Fäusten in den Straßen von Bay City.

In Anlehnung an die bekannte US-Serie vereiteln Sie in der Rolle von Starsky und Hutch Verbrechen. Während Starsky den Wagen lenkt, ballert sein Kollege auf die flüchtenden Fahrzeuge. Wenn Sie allein spielen, quetschen Sie sich durch den Verkehr und schießen mit Unterstützung eines Zielsystems auf die Gegner. Da amerikanische TV-Serien der 70er- und 80er-Jahre vor allem durch regelmäßige Stunts auffielen, müssen Sie während der Einsätze auch eine ordentliche Show abliefern. Sprünge über Fahrzeugtransporter stehen ebenso an wie die Fahrt auf zwei Rädern. Während der mit vielen Skripts ausgestatteten Verfolgungsjagden bietet Ihnen das Spiel dazu ausreichend Gelegenheit. Damit die Ballerei nicht zu eintönig wird, schweben über der Strecke alle paar Meter Symbole, die nach Abschluss Zuschauerzahlen oder auch die Verstärkung

Ihrer Waffe zur Folge haben. Die Fahrzeuge reagieren hecklastig, aber sehr gutmütig. Zudem ist die Spielgeschwindigkeit eher gemächlich.

EINE RUNDE SACHE

Während Bay City durchaus passabel aussieht, enttäuscht das Missionsdesign. Gerade mal drei verschiedene Missionstypen werden ein ums andere Mal wiederholt und die Motivation ist bereits nach einem Drittel des Spiels stark abgeflaut. Im Endeffekt geht es immer darum, Fahrzeuge zu verfolgen und so lange zu bearbeiten, bis deren Energieleiste aufgebraucht ist. Das kann mitunter schon mal eine Viertelstunde dauern. Scheitern Sie, muss der Level neu geladen werden, was zudem noch recht lange dauert. Je nachdem wie gut Sie sich im Story-Modus anstellen, schalten Sie neue Spielmodi, Fahrzeuge und Extras frei. Gelegentliche Aussetzer der KI und kleinere Bugs stören speziell dann,

wenn die Mission deswegen scheitert. Alternativ kann ein zweiter Spieler mit einer Lightgun die Schießereien übernehmen, während sich Spieler 1

ganz auf die Steuerung des Fahrzeugs konzentrieren kann. Das funktioniert recht gut und steigert den Spielspaß.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütelfür
war fleißig.

Wow! Ich habe noch nie so viel Hausarbeit erledigt wie beim Testen dieses Spiels. Die Ladezeiten ermöglichen großzügige Pausen. Schlimmer noch ist allerdings das lahme Missionsdesign. Die Grafik ist ordentlich, das Fahrgefühl geht auch in Ordnung, die Synchronisation ist mäßig. Jedoch werden die voll gepackten Levels leider schnell unübersichtlich, zudem strengt das ständige Malträtieren des R1-Buttons nach einigen Missionen gehörig an. Zu zweit entfällt dieser Malus zwar, nur wer hat schon immer einen Kumpel mit Lightgun parat?

TEST STARKY & HUTCH

Hersteller:	Mind's Eye
Entwickler:	Vivendi Universal
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.vugames.com

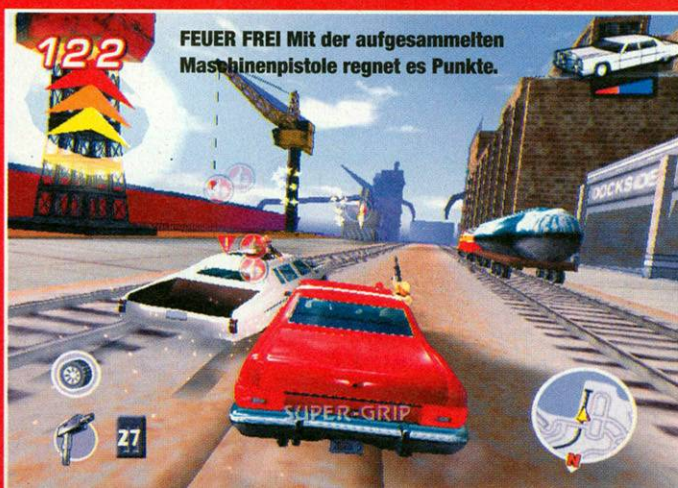
Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

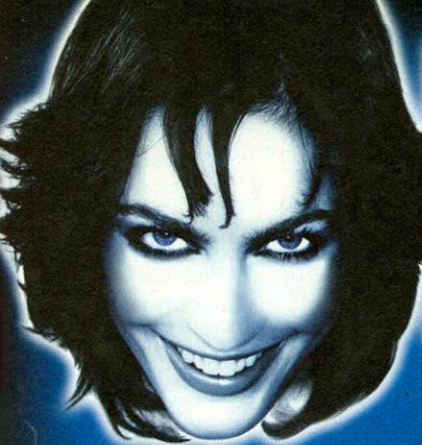
- Stimmige Präsentation
- Ordentliche Fahrphysik
- Monotoner Spielablauf
- Gelegentliche Slowdowns

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	79%	EINZEL	77%
--------	-------	-----	--------	-----

„Kein Ersatz für ein neues Driver, aber eine **nette Zwischenmahlzeit** für Fans von actionreichen Rennspielen“





NOCH GEILER!

Das neue Add-ON

Erhältlich ab 04.07.2003

27,99

WARCRAFT® III: THE FROZEN THRONE ECHTZEITSTRATEGIE

Endlich: Ein neues umfangreiches Kapitel aus der epischen Warcraft Saga! Die Einzelspieler-Kampagne bringt die Spieler wieder in das vom Krieg gezeichnete Azeroth. Seit der Schlacht am Mount Hyjal, bei der Archimonde und die Brennende Legion geschlagen wurden, sind mehrere Monate vergangen, aber schon durchzieht eine neue Bedrohung das ganze Land...

USK : Geeignet ab 12 Jahren*
Art. Nr.: 913 7979

- Ein neuer Held für jedes Volk.
- Neue Einheiten mit neuen Fähigkeiten und Zaubersprüchen.
- 3 neue Landschaften voller Monster und Gefahren.
- Bau dir für jedes Volk spezielle Shops.
- Viele neue Multiplayer-Maps.



Zum Spielen wird die Originalversion von Warcraft® III benötigt.

PC/MAC CD-ROM

- Neutrale Gebäude, die zahlreiche Upgrades, Gegenstände und Fähigkeiten bereit halten.
- Mit dem verbesserten Welteditor kannst du eigene Kampagnen, inklusive Voice-Overs und CutScenes erstellen.

82X IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

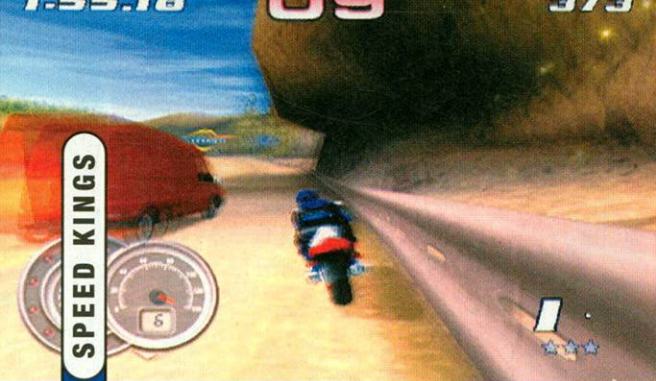


SATURN

GEIZ IST GEIL!

* lt. USK (Unterhaltungsselbstkontrolle Deutschland)

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen, solange Vorrat reicht.



FESTHALTEN Der Boost verwischt die Optik und sorgt für einen klasse Geschwindigkeitsrausch. (links)

LEBENS MüDE Trotz der fast 300 Sachen schwingt sich der Fahrer locker über den Lenker. (rechts)

Speed Kings



Burnout auf zwei Rädern. Climax auf Criterions Spuren.

Rasen ohne Reue. Auf martialisch anmutenden Rennmaschinen stürzen Sie sich mitten in den Zivilverkehr der Straßen dieser Welt. Detroit bietet gelackte Hochhausfassaden, in London dominieren alte Gebäude und eine schummrige Beleuchtung das Straßenbild. Insgesamt acht verschiedene Settings dienen als Kulisse für die brutalen Straßenrennen. In der Fahrschule lernen Sie die grundlegenden Fahreigenschaften kennen und üben die wichtigsten Tricks, die auch im Rennen von großer Bedeutung sind. Nur wer gelegentlich auch mal einen Handstand auf seiner Maschine wagt oder sich todesmutig mit seiner Maschine gen

Boden wirft und Funken sprühend den Asphalt durchpflügt, kommt in den Genuss eines Powerbands. Dieser Boost beschleunigt Sie kurzzeitig und verschafft Ihnen so den entscheidenden Vorteil gegenüber Ihren Kontrahenten. Eifrige Fahrer erledigen während der Rennen gestellte Aufgaben. Bis zu fünf dieser Challenges müssen absolviert werden, um ausgefallene Zusatzbikes und neue Outfits freizuschalten. Was anfangs noch recht simpel anmutet, wird im Verlauf des Spiels zu einer echten Herausforderung. Ganze Rennen sollen ohne Crash geschafft werden, aber auch Wheelies über mehrere hundert Meter sind auf manch verwinkeltem Kurs kein Zucker-

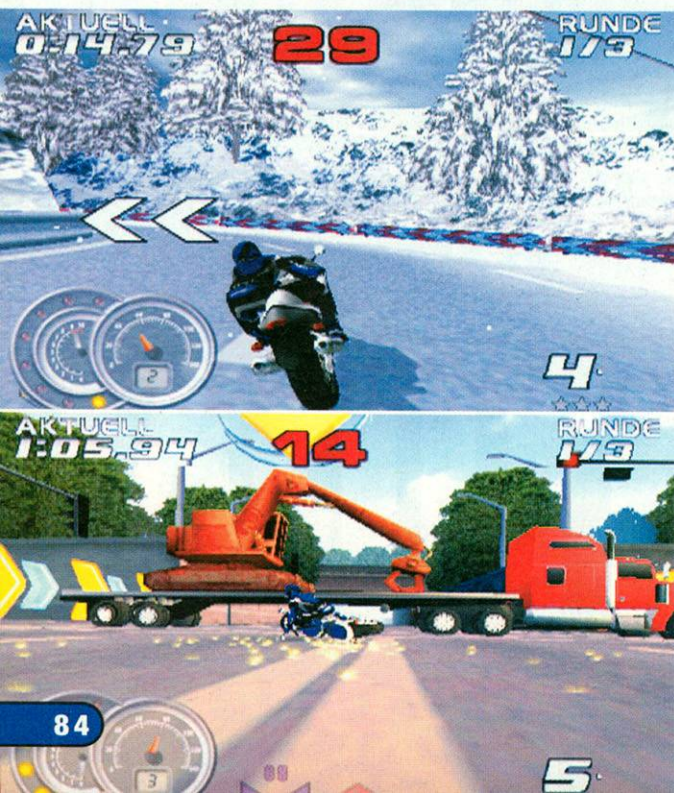
schlecken. Scurrilerweise merkt sich das Spiel bestandene Prüfungen auch dann, wenn man das Rennen gar nicht beendet. Das nimmt den meisten Challenges ihren Schwierigkeitsgrad.

TOTALSCHADEN

So ein Motorrad ist nicht besonders widerstandsfähig – ein Umstand, den man recht schnell erkennt, wenn man mal wieder nach nur wenigen Metern der Straße näher kommt, als einem lieb ist. Crashes sind ein wesentlicher Bestandteil des Spiels. Günstigerweise verlangsamen die Gegner ihre Fahrt automatisch, sobald Sie am Schluss des Feldes fahren. Genauso führt aber ein Crash kurz vor Schluss meist zum

Verlust gleich mehrerer Positionen. Das alles klingt genauso wie bei *Burnout*, doch in einem wesentlichen Punkt kann der Titel nicht mit dem Rennspiel-Hit mithalten: Die Grafik ist insgesamt nett, aber weder besonders sauber noch schön. Zudem schwankt die Qualität der Optik je nach Strecke zwischen ordentlich und katastrophal. Wenigstens bleibt das Geschehen auf dem Bildschirm meist flüssig. Auch musikalisch bekleckert sich *Speed Kings* nicht mit Ruhm. Einschläfernde Melodien unterstützen den Geschwindigkeitsrausch nicht gerade besonders. Zu zweit an einem Bildschirm wird's außerdem arg grob und deutlich rucklig.

MAIK BÜTEFÜR



WENIG HILFREICH
Die Pfeile, die dem Spieler die Richtung anzeigen, behindern die Sicht.

KOPF RUNTER
Gelegentlich auftauchenden Hindernissen entgeht man nur mit einem beherzten Rutscher.

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütetür
ist ein König ohne Land.

Feinschliff ist das Stichwort. *Speed Kings* ist schnell und macht Spaß, doch die teilweise schwache Optik und das ständig aufkommende Gefühl eines hektisch zusammengeklöppelten Klons kratzen am Lack. Mit etwas mehr Konsequenz und Liebe zum Detail hätte *Speed Kings* das Zeug zum Hit. Spielmodi vom Reißbrett und ein wenig durchdachtes Challenge-System hätten allerdings wirklich nicht sein müssen. Immerhin bringt Acclaim den Titel von vornherein zum Schnäppchenpreis von 40 Euro auf den Markt. Ein gutes Angebot.

TEST SPEED KINGS

Hersteller: Climax UK
Entwickler: Acclaim
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo

Internet: www.acclaim.com

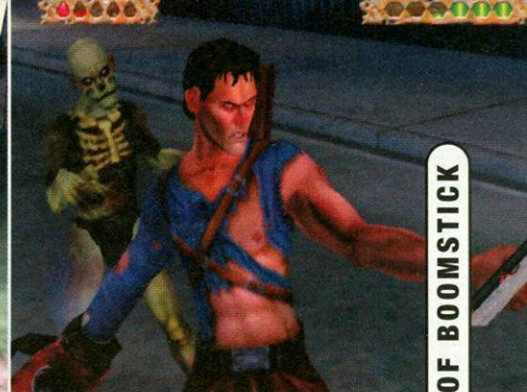
Spieler 1-2 Termin
1-2 • Erhältlich
USK-Freigabe Ab 6 Jahren Preis
Ca. € 40,-

✓ Gute Fahrphysik
✓ Adrenalinfördernde Rennen
✗ Nur durchschnittliche Grafik
✗ Fehlender Feinschliff

INZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI
76% | 72% | 68% **79%**

„Nicht ganz ausgereifter Arcade-Renner mit schneller, aber unspektakulärer Grafik und einigen Macken.“



SCHULTERBLICK Hilft nicht nur im Straßenverkehr. WIE WARME BUTTER Ashs Kettensäge sorgt für (rote) Farbe.

KLAATU VERRATA Ash kann jetzt zaubern.

TEST EVIL DEAD - A FISTFUL OF BOOMSTICK

Evil Dead A Fistful of Boomstick



Füllen Sie schon mal Benzin in die Kettensäge: **Ash ist zurück!**

Ein Spiel zu den *Evil Dead*-Kultfilmen braucht genau drei Dinge: Bruce Campbell, eine Kettensäge und einen Boomstick – und dieses Spiel bietet genau das zum günstigen Preis von gerade mal 20 Euro. Mehr hätte man aber auch nicht verlangen können. Dazu ist die Technik zu veraltet und das Spielprinzip zu eintönig. Bis auf wildes Gemetzel hat der Titel nämlich wenig zu bieten. Fans

der Horrorreihe ist *Fistful of Boomstick* dennoch – oder gerade deswegen – uneingeschränkt zu empfehlen. Die erwartet ein Spiel, das nicht an den Problemen anderer Lizenztitel krankt. So hat man sich nicht auf eine 1:1-Umsetzung der Filme versteift, sondern bekannte Elemente in ein eigenständiges Game verpackt. Besonders cool sind die lässigen Sprüche, die Bruce Campbell ständig vom Stapel lässt. Der verleiht dem Spiel

den Schuss Humor, der schon *Armee der Finsternis* so unverkennbar gemacht hat. Aber auch andere gelungene Effekte werden Kenner der Horrorfilme wiedererkennen. Wenn Sie zum Beispiel durch einen Zauberspruch von einem Untoten Besitz ergreifen, wird Ihnen eine Kamerafahrt präsentiert, nicht unähnlich denen der Filme. So gelingen der Lizenz-Aspekt aber auch sein mag, der Titel hat dafür an anderen Stellen Probleme. Das Spielge-

schehen ist ebenso eintönig wie blutig, das Leveldesign wiederholt sich, der Sound untermalt das Spielgeschehen passend, aber unspektakulär, die Umgebungsgrafik kommt etwas trist daher und die Rätsel sind zwar einfach, aber oft undurchsichtig. Bruce-Campbell-Fans dürften aber darüber hinwegsehen und können sich auf ein paar vergnügliche Stunden mit dem *S-Mart*-Angestellten freuen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GEHT SO



Christian Schönlein
tanzt mit dem Teufel.

Ich bin großer Fan von Horrorfilmen. Als ich aber das erste Videomaterial zu *A Fistful of Boomstick* gesehen hatte, befürchtete ich schon, dass es sich wieder um eine Gurke wie *Hail to the King* auf der PSone handeln würde. Dieses Spiel hatte Sam Raimis Meisterwerk nicht verdient. Aber *A Fistful of Boomstick* macht einfach Spaß, so pietätlos, eintönig und technisch veraltet es auch sein mag. Action-Fans, die mit den Filmen nur wenig anfangen können, wird das Spiel zwar gerade wegen der Eintönigkeit nur wenig Freude bereiten, beim günstigen Preis von 20 Euro dürfen *Evil Dead*-Fans aber bedenkenlos zugreifen.

TEST EVIL DEAD

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Vis
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Video:	4:3/16:9
Audio:	Dolby-Surround

Internet: <http://www.thq.de>

Spieler 1	Termin 27. Juni
USK-Freigabe Ab 18	Preis Ca. € 20,-

- ✓ Bruce Campbell
- ✓ Viel Spaß für wenig Geld
- ✓ Lizenz intelligent umgesetzt
- ✗ Sehr eintönig

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	68%	—%	67%

„Gutes Lizenzspiel, dem besonders Bruce Campbell großen Charme verleiht. **Leider sehr eintönig.**“

Tribes: Aerial Assault

Teambasierte Kämpfe mit Jetpack und Blaster

Tribes bedeutet übersetzt so viel wie Stämme. Tatsächlich wäre „Clans“ ein treffenderer Titel. So nennen sich nämlich zu Teams zusammengeschlossene Spieler von Internet-Games. Und bei *Tribes* steht Teamwork ganz oben! So liefern Sie sich mit verfeindeten Teams knallharte Deathmatches oder müssen bei Capture the Flag die Fahne der Gegner klauen, um sie in Ihr eigenes Lager zu schaffen. Im Alleingang kommen Sie da allerdings nicht weit. Nur wer als Team operiert, wird als Sieger aus den futuristischen Schlachten hervorgehen.

FÜHRERSCHWEIN

Das hört sich wie jeder x-beliebige teambasierte Online-Shooter an, das Besondere an *Tribes* ist aber, dass viel taktisches Feingefühl vonnöten ist – mehr als bei anderen beliebten Spielen dieser Art wie zum Beispiel *Counter-Strike*. So können Sie sich an bestimmten Terminals mit neuen Waffen ausrüsten oder sich einen Energieschub verpassen, während Sie sich an anderen Orten gleich ganze Fahrzeuge wie ein Hoverbike, einen Transporter oder gar einen Bomber besorgen! Die Landschaften können Sie aber auch per Pedes oder mit Ihrem

Jetpack, das Ihnen bald als treuer Gefährte in der Schlacht dienen wird, nach Gegnern abgrasen. Allzu spektakulär sind die Levels aber leider nicht geraten. Wer die PC-Version kennt, der weiß, dass die Areale nur aus einigen Hügeln und Bäumen sowie ein paar wenigen Gebäuden wie den eigenen Basen oder Funktürmen bestehen. Dafür sind die Bereiche recht groß geraten und die Landschaft zieht flüssig an Ihnen vorbei.

TOTE HOSE?

Tribes wird die Online-Funktion der PS2 voll und ganz unterstützen. Das Spiel ist ja eigentlich auch als reinrassiger Online-Shooter konzipiert. Da gibt es nur ein Problem – derzeit ist noch kein Mensch online! Weder mit der uns vorliegenden Testversion noch mit der amerikanischen Verkaufsversion ließen sich einige Gefechte spielen. Zwar stehen Ihnen auch alle Spielmodi für Einzelspieler-Kämpfe zur Verfügung, das macht aber nicht mal halb so viel Spaß wie mit menschlichen Teamkameraden und Kontrahenten. Sobald sich ein paar Internet-Krieger auffinden lassen, liefern wir Ihnen aber selbstverständlich einen ausführlichen Online-Test nach.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



KILL 'EM ALL
Im Deathmatch
dreht sich alles
ums Fressen und
Gefressenwerden.

DU HAST 'NE FAHNE
Bei Capture the Flag
ist Strategie und
Teamwork gefragt.

TROJANISCHES PFERD
Hier rücken wir mit einem
Transporter voller Soldaten vor.

MEIN FAZIT GEHT SO



Christian Schönlein

spielt vorerst auf dem PC.

Auf dem PC habe ich *Tribes* geliebt. Jetzt, wo ich die PS2-Version spielen durfte und somit das erste Mal offline mit Bots in die Schlacht zog, merkte ich erst, wie öde dieses Spiel sein kann. Was mit menschlichen Mitspielern bis tief in die Nacht vor den Bildschirm fesselt, ist mit und gegen Bots ein Reinfall. Bei Capture the Flag zum Beispiel machte ich mich grundsätzlich allein auf den Weg, weil die KI anscheinend das Prinzip dieses Spielmodus nicht ganz versteht. Hoffentlich wird sich auch auf der PS2 eine Online-Community etablieren – *Tribes* hätte eine Fangemeinde auf jeden Fall verdient.

TEST TRIBES: AERIAL ASSAULT

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Inevitable
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.sierra.de

Spieler 1-16 (online)	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Stark teambasiert
- Fahrzeuge
- Alleine sehr langweilig
- Derzeit spielt keiner online

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	68%
71%	67%	—%	

„Offline total langweilig, online und mit menschlichen Mitspielern hoffentlich einsame Spitze!“

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

Alles in einem Heft. Mit 40 Seiten zur Mega-Messe E3 sowie mehr als 75 E3-Videos auf DVD, darunter Halo 2, Counter Strike, Half-Life 2 und vielen mehr. Im Testteil mit Enter the Matrix, Brute Force und Red Faction II. Dazu gibt es jede Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu „Enter the Matrix“.



Frogger Beyond

Back to the roots!

Frogger ist zurück und tritt in die Fußstapfen von Zapper.

Der kleine grüne Frosch ist einfach nicht totzukriegen. Nachdem sein letzter Auftritt eher in den Bereich der Totalausfälle gehört, kann der neueste Teil wieder überzeugen. Das Gameplay wurde gegenüber der Ursprungsversion in die dritte Dimension befördert, ohne übermäßig an Komplexität zu gewinnen. Noch immer

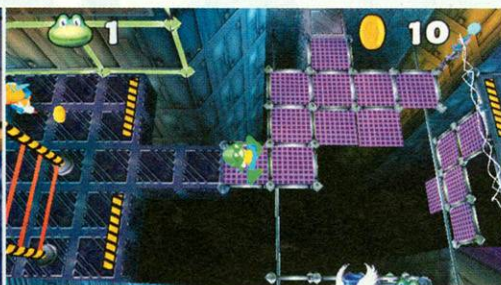
hüpft der kleine Frosch jeweils ein Feld weiter, kann aber auch zu einem größeren Sprung ansetzen, um Gegner zu umgehen oder größere Abgründe zu überwinden. Thematisch richtet sich das Spiel eher an die jüngeren Spieler, die werden allerdings ihre liebe Mühe haben, die englischen Zwischensequenzen ohne Untertitel zu verstehen. Die eher

zweckmäßige Grafik schafft zusammen mit der ruhigen Musik eine relaxte Atmosphäre und so eignet sich das Spiel besonders für eine entspannende Runde zwischendurch. Adrenalinfördernd ist das Spiel nämlich nicht einmal bei den Bossfights, die zudem auch optisch eher unspektakulär gestaltet wurden.

MAIK BÜTEFÜR



WÜRFELWELT Die Umgebungen sind recht karg.



UNGEWOHNT Diese Umgebung passt nicht zu Frogger.

MEIN FAZIT GEHT SO



Maik Bütetür
mag Froschschinken.

Der Frosch ist cool. Okay, die Grafik ist zweckmäßig und spielerisch ist's ein ganz alter Hut, aber es macht Spaß. Veteranen riskieren einen Blick, jüngere Zocker brauchen leider jemanden, der übersetzt.

TEST FROGGER BEYOND

Hersteller:	Konami Hawaii
Entwickler:	Konami
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.konami.com

Spieler 1	Termin
	Ohne Beschränkung

USK-Freigabe	Preis
Erhältlich	Ca. € 60,-

- Spielerisch der Serie treu
- Leicht zu lernen, schwer zu meistern
- Fehlende Lokalisierung
- Grafisch mau

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
65%	58%	—%	69%

Dynasty Warriors 4

Ein weiterer Vertreter von
Koeis Krieger-Dynastie

In den Anfangszeiten der PS2 war *Dynasty Warriors* 2 ja noch halbwegs beeindruckend: So viele Gegner auf einmal hatte man zuvor noch nicht auf dem Bildschirm bestaunen dürfen. Da störten das Flimmern der Grafik und die durch Nebel eingeschränkte Sichtweite nicht

weiter. Ein paar Jahre (und zwei *Dynasty Warriors*-Spiele) später sollte man natürlich etwas mehr erwarten können, doch enttäuscht Koei in fast jeder Hinsicht. Entscheidende Neuerungen sucht man vergebens und grafisch krebst der Titel auf dem First-Generation-Niveau des PS2-Debüts der Serie herum. Natur-

lich machen die Kämpfe gegen Hunderte von Gegnern immer noch Spaß, vor allem im Split-screen-Modus (mit noch mehr Nebel), doch ebenso natürlich wirkt der Hardrock-Soundtrack immer noch unpassend und das Spielgeschehen wiederholt sich ständig. Der neue Charakter-Editor bietet wenig Optionen und die hinzugekommenen Rammböcke bei Belagerungen von Toren kommen nur in Zwischensequenzen vor und können nicht aktiv eingesetzt werden.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
kennt das doch schon.

Erst im März gab's das günstige *Xtreme Legends*. Jetzt schon wieder einen Vollpreis-Teil der Serie rauszubringen, der wenig Neues bietet und immer noch so neblig daherkommt, ist – nett formuliert – ziemlich mutig.

TEST DYNASTY WARRIORS 4

Hersteller:	Koei
Entwickler:	Omega Force
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.thq.de

Spieler 1-2	Termin
	Erhältlich

USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- Jede Menge Gegner
- 2-Spieler-Coop-Modus
- Wird schnell eintönig
- Unschöner Nebel

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
61%	69%	73%	70%



NEBELSUPPE Bei Regen wird der Nebel noch dichter.



ÖDE DUELLE Zu zweit empfiehlt sich der Coop-Modus.



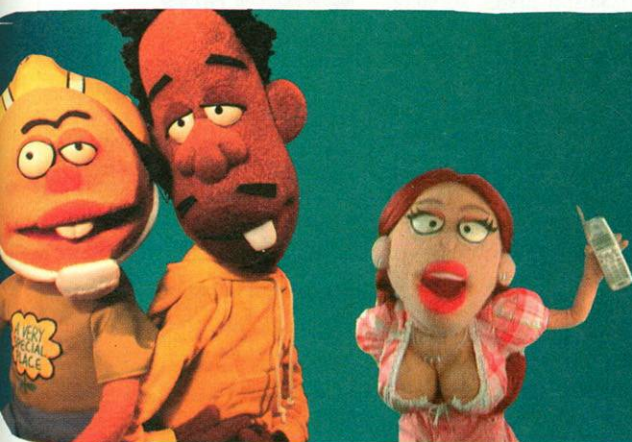
KRANGK, ABER ZUSTICK



South Park

Die gottlos gute Cartoon-Serie

Montag bis Donnerstag 22:00 Uhr
Dienstag bis Freitag 00:05 Uhr



Crank Yankers

Die wahnsinnige Puppen-Comedy

Dienstag 21:30 Uhr
Donnerstag 18:05 Uhr
Sonntag 21:00 Uhr

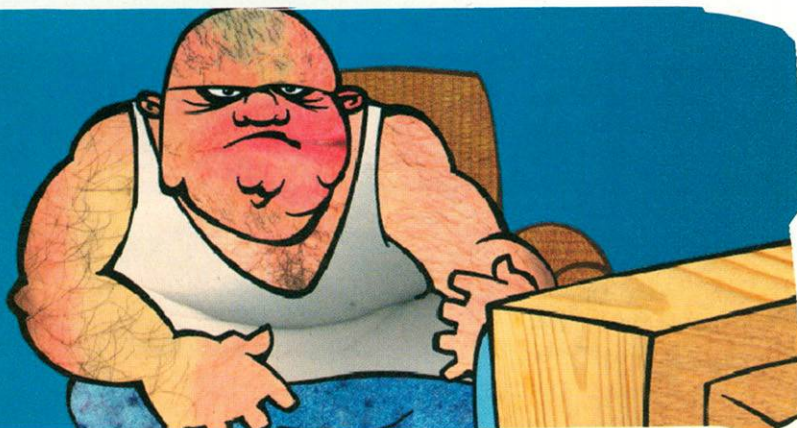
DEUTSCHLANDPREMIERE

fleischmann.tv

Die erste Cartoon-Call-In-Show der Welt – live

Montag bis Freitag 22:30 Uhr

WELTPREMIERE



Le Tour de France: Centenary Edition

Alles Gute zum 100. Geburtstag!

Glaubt man der Pressemitteilung zu Konamis zweitem Tour-de-France-Spiel, wurde die *Centenary Edition* in vielen Punkten gegenüber dem Vorgänger verbessert. Vor allem die neuen Team-Optionen versprechen mehr Tiefgang. Sie können jetzt in entscheidenden Momenten Hilfe von einem Teamkollegen anfordern, der Sie in seinem Windschatten fahren lässt oder gar Erfrischungsgetränke bringt. Realis-

tisch betrachtet hat sich aber nicht allzu viel verändert. Wer Stürze verhindert, energiesparend fährt, den Windschatten nutzt und Energy-Drinks nicht verschwendet, wird über kurz oder lang vorne mitfahren können. Der Alltag in der wirklichen Tour de France sieht anders aus, vor allem die Fahrer verhalten sich intelligenter als ihre virtuellen Ebenbilder. Da kommt es viel stärker auf Teamwork und Taktik an. Wer sich daran nicht stört und ein ab-

soluter Radsportfanatiker ist, kann durchaus seinen Spaß mit dem Game haben. Dafür sorgt nicht zuletzt der motivierende Karrieremodus, bei dem Sie einen jungen Fahrer nach oben bringen müssen. Auch die Tatsache, dass alle Etappen der diesjährigen Tour und alle teilnehmenden Teams (teilweise mit Originalfahrern) vertreten sind, trägt zur Authentizität bei. Grafisch ist das Spiel ordentlich, mehr aber auch nicht.

WOLFGANG FISCHER



LEICHTER ANSTIEG Nutzen Sie den Windschatten.



ZWISCHENSPIRT Ziehen Sie das Tempo an!

MEIN FAZIT GEHT SO



Wolfgang Fischer
fährt lieber Auto.

Es gibt Sportarten, die kann man einfach nicht problemlos und realistisch auf Konsole umsetzen. Der Radsport gehört definitiv dazu. Echte Tour-de-France-Fans sollten trotzdem mal 'nen Blick riskieren.

TEST LE TOUR DE FRANCE CE

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Radsport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.konami-europe.com

Spieler 1-2	Termin 28. Juni
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Guter Karrieremodus
- ✓ Offizielle Lizenz
- ✗ Schlechte KI
- ✗ Keine richtige Simulation

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
66%	55%	57%	66%

SX Superstar

Acclaim sucht den Supercross-Superstar.

Bei *SX Superstar* dreht sich alles darum, Karriere als Supercross-Fahrer zu machen – und zwar mit allem, was dazugehört: Frauen, schnelle Bikes und Tricks. Sie starten in der Amateurlasse und versuchen sich schrittweise mit einem langsamen Motorrad an die ordentliche Steuerung zu gewöhnen. Ebenso wichtig ist es,

sich die Streckenführung auf den verschiedenen Kursen gut einzuprägen, denn nur so kommt man in den drei Rennklassen zu Erfolgen. Wer Siege und Podiumsplätze einheimst, darf sich schon bald über Sponsorenverträge, Glückwunsch-Mails und natürlich Preisgelder freuen. Wenn man genug Geld zusammenhat, geht's ab zum nächsten Händler,

wo eine Vielzahl von Maschinen in verschiedenen Hubraumklassen zur Auswahl steht. Wird man in einer Saison Erster, so steigt man automatisch in die nächste Rennklasse auf. Neben diesem netten, aber nicht unbedingt umfangreichen Meisterschaftsmodus dürfen Sie Ihre Fahrkünste auch in einem von 20 Einzelrennen oder gegen einen menschlichen Kontrahenten im Splitscreen-Modus unter Beweis stellen. Sogar an einen Strecken-Editor haben die Entwickler gedacht. Sound und Grafik sind ordentlich, Beifallsstürme wird Acclaim dafür jedoch nicht ernen. Etwas ärgerlich sind arge Ruckeleinlagen, mit denen man ab und an zu kämpfen hat.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GEHT SO



Wolfgang Fischer
dreht auf.

Durchschnittlicher Racer, der zudem noch recht schnell durchgespielt ist. Wer alle Höhen und Tiefen einer Supercross-Karriere durchleben will, ohne selbst auf den Bock zu steigen, kann ja mal Probe spielen.

TEST SX SUPERSTAR

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Climax London
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.acclaim.de

Spieler 1-2	Termin 4. Juli
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 50,-

- ✓ Netter Karrieremodus
- ✓ Großer Strecken-Editor
- ✗ Relativ kurze Spieldauer
- ✗ Wird schnell eintönig

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
65%	64%	—	63%

UNGESUND Dieser Mauer-Grind tut dem Motor bestimmt nicht gut. (links)

AB IN DIE ARENA Wer vorne liegt, kann ruhig Tricks wagen. (rechts)



Teste die Games der Zukunft **4 TAGE ACTION+**

21. 8. - 24. 8. 2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action



GAMES CONVENTION

BUDGET



AUSGEBREMST Die ausgefuchsten Computer-Gegner schrecken auch nicht vor einer rabiateren Fahrweise zurück.



ALFA GT CUP Bei diesen Rennen tummeln sich viele italienische Sport-Limousinen auf der Strecke herum.



DTM Race Driver



RUNDKURSE Bei den Rundkursen kommt es besonders auf optimale Einstellung der Wagen an, um die Gegner hinter sich zu lassen.



MULTIPLAYER-DUELL Im Splitscreen-Modus dürfen Sie die 38 Rennstrecken auch mit Freunden unsicher machen.

RENNSPIEL Codemasters Rennspiel jetzt zum Schnäppchenpreis

Quantität statt Qualität? Nicht bei *DTM Race Driver*, denn hier kriegen Sie beides auf einen Streich! Schon mit den *Colin McRae*-Spielen konnte Codemasters beweisen, dass man sich mit dem Rennsport auskennt, und setzt mit *DTM Race Driver* noch einen drauf. Das Spiel bietet mit seinen 42 lizenzierten Touren- und Rennwagen, 38 internationalen Rennstrecken und 13 verschiedenen Rennserien nicht nur einen großen Umfang: Das tolle Schadensmodell, die intuitive, analoge Steuerung und die ausgezeichnete Gegner-KI, die Ihnen das Leben auf der Strecke schwer macht, sorgen ebenfalls für lang anhaltenden Spielspaß. Außerdem kann das Spiel einen Storymodus aufweisen, was für ein Rennspiel eher ungewöhnlich ist. Als Nachwuchsfahrer wollen Sie in die Fußstapfen Ihres bei einem Unfall verun-

glückten Vaters und gleichzeitig aus dem Schatten Ihres älteren Bruders treten. Die Rennen wirken da gleich noch mal so fesselnd. Den Genrekönig *Gran Turismo 3* kann der Titel dennoch nicht ganz hinter sich lassen. Die technische Umsetzung enttäuscht etwas. So trüben gelegentliche Ruckler das Rennvergnügen. Rennfans, die sich bisher noch nicht hinter Steuer der Tourenwagen gesetzt haben, sollten dennoch spätestens jetzt zum günstigen Preis von etwa 30 Euro zuschlagen. (cs)

TEST DTM RACE DRIVER

Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Test:	10/02

EINZELSPIELER:

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	75%	83%	86%

Sammeln wie die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY

DVDs archivieren kann man auf die eine oder andere Art ...

Die **kultige DVD-Box** mit dem farbigem Titeldruck gibt es nicht mehr im Handel, sondern nur noch als **exklusives Feature für unsere treuen Abonnenten**.

Sichern Sie sich jetzt Ihre DVD-Box-Sammlung und holen Sie sich ein PLAYZONE-Abo. So erhalten Sie Ihre PLAYZONE immer pünktlich – und natürlich jeden Monat mit der genialen DVD-Box – nach Hause.

Aber nicht nur das Tray spricht für ein Abonnement der PLAYZONE. Sie erhalten monatlich das komplette

PLAYZONE-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich die pralle PLAYZONE-DVD mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kinofilm-Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.



Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse: (nur wenn abweichend von Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir ab sofort monatlich:

„PLAYZONE mit DVD und DVD-Box“

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

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.

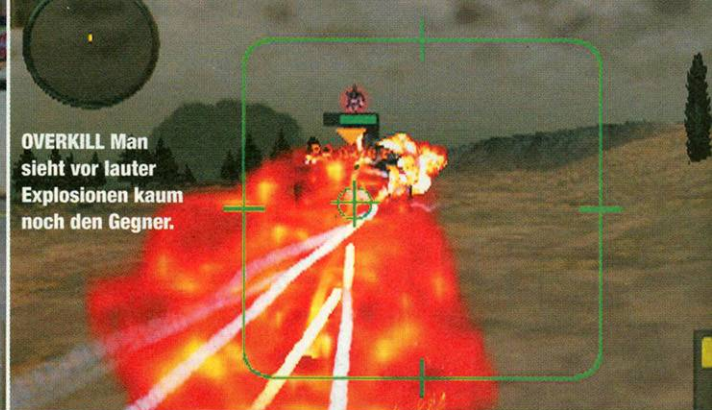
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PLAYZONE



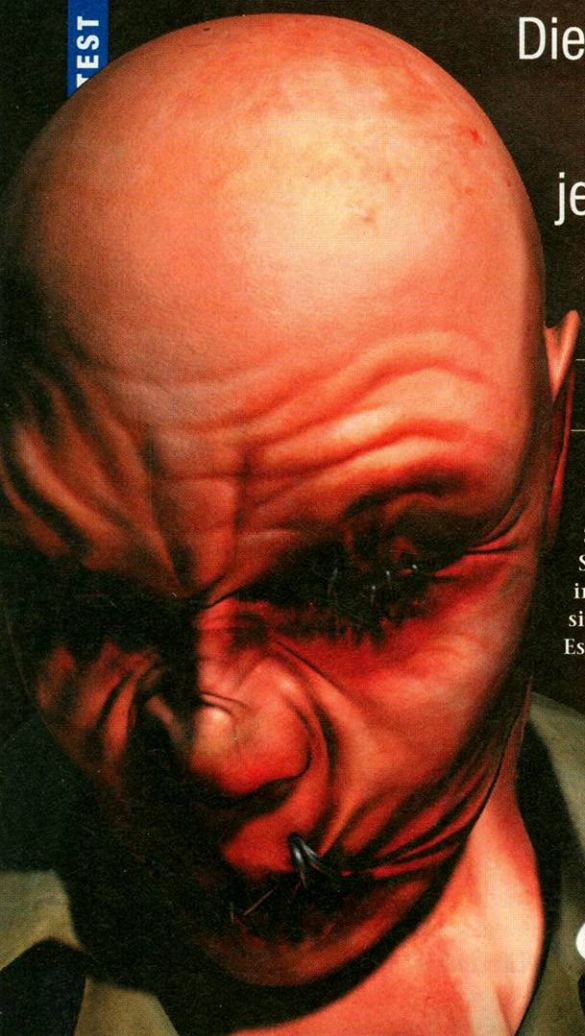
HARTER KAMPF
Die Effekte im Spiel sind immer noch sehenswert.



OVERKILL Man sieht vor lauter Explosionen kaum noch den Gegner.

Twisted Metal: Black Online

Die Parade der Gestörten – jetzt auch im Internet!



Kein Test ohne Mitspieler. Unsere Test-Version von *Twisted Metal: Black Online* wartet auf den Online-Start, derweil halten wir Sie anhand der nahezu inhaltsgleichen US-Version auf dem Laufenden. Es gibt Tage im Leben eines Redakteurs, da gehen Wünsche in Erfüllung. Nicht minder häufig zerplatzen selbige aber

auch. *Twisted Metal: Black Online* bietet beides. Schon seit 1995 geht es in der Serie um nichts anderes als wüste Ballereien im Stile handelsüblicher 3D-Shooter – mit Fahrzeugen. Während die Anfänge der Serie eher poppig bunt daherkamen, ist die PS2-Version düsterer und böser. Im reinen Multiplayer-Ableger wird nun auf eine Hintergrundstory verzichtet und so kann man lediglich anhand der Charakterauswahl erraten, was für kranke Gestalten sich hier ins Gefecht wagen. Für Besitzer der PAL-Version des Solotitels ändert sich in dieser Beziehung also recht wenig. Das trifft leider auch auf das eigentliche Spiel zu. Die Fahrzeuge sind identisch, ebenso

die Arenen. Zwar besteht die Möglichkeit, die Matches mit einigen Modifikatoren aufzupeppen, doch am Grundprinzip wurde nichts verändert. Die leicht abgewandelte Balance zwischen den Fahrzeugen und einige überarbeitete Spezialwaffen fallen nur Fans des Offline-Spiels auf. Neue Spielmodi wurden ebenfalls eingebaut, erfreuen sich allerdings auf den US-Servern nicht gerade großer Beliebtheit. Manhunt bietet Fangen für Fortgeschrittene, Collector bedient die Jäger-und-Sammler-Mentalität. Über den Level verteilte Runen gilt es einzusammeln, bevor es jemand anderes tut. Der Großteil der Spiele beinhaltet aber das klassische Deathmatch.



ZEITVERTREIB Wer keine Lust hat, die Gegner unter Feuer zu nehmen, gestaltet den Level um.



VOLLTREFFER Mit dem Leichenwagen Shadow geht's dem unbenannten Gegner an den Kragen.

FÜR GAFFER Wenn alle Spieler synchron dem Spiel beitreten müssen, bleibt Nachzüglern nur noch der Beobachter-Modus.

PARTY ZU ACHT

Bis zu acht Spieler dürfen sich zusammen in eine Arena wagen. Dabei stehen 15 Fahrzeuge zur Auswahl, um sich in den bekannten 20 Arenen mit Waffengewalt aus den Fahrersitzen zu feuern. Günstigerweise dürfen Fahrzeuge auch von mehreren Fahrern gewählt werden, für Fairness ist also gesorgt. Einfache zielsuchende Raketen sind ebenso verfügbar wie ausgefeilteres Werkzeug in Form von satellitengestützten Waffensystemen. Zudem verfügt jedes Fahrzeug über eine individuelle Spezialattacke. Auch hier reicht die Bandbreite von Rammattacken über Flammenwerfer bis hin zu zielsuchenden Selbstmordattentätern (!). Nicht gerade geschmackssicher, aber angesichts des abgedrehten Szenarios sollte man das Geschehen auf dem Bildschirm ohnehin nicht allzu ernst nehmen. Zwar ist die Optik nicht mehr sonderlich beeindruckend, dafür bietet das Spiel aber felsenfeste 50 Bilder pro Sekunde. Die teilweise extrem großen

Areale bieten genügend Freiraum für strategisches Vorgehen, zudem darf eine Menge an Einrichtungsgegenständen in die Luft gejagt werden. Enttäuschend sind die Kommunikationsmöglichkeiten ausgefallen. Während die US-Version immerhin eine sehr eingeschränkte Chat-Option bietet, ist diese Notlösung bei unserer PAL-Testversion unter den Tisch gefallen. Über die Qualität der Serverstruktur kann derzeit noch kein Urteil gefällt werden, da US- und PAL-Version sich auf unterschiedlichen Servern einwählen, die das Spiel selbst bestimmt.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT GUT



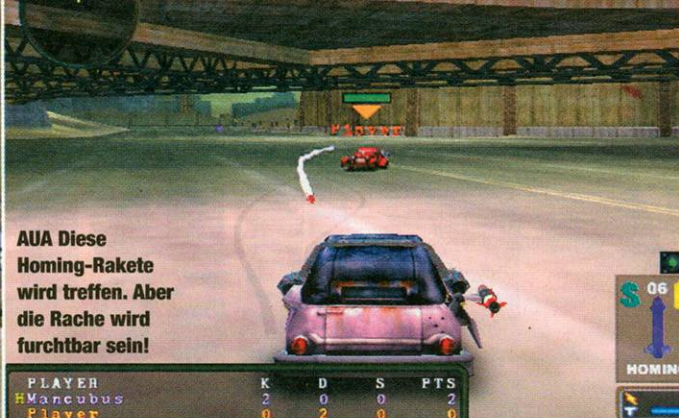
Maik Bütelfür
ist hin- und hergerissen.

Es ist schon eine kleine Schande: Vor zwei Jahren wäre dieser Titel ein echtes Highlight gewesen. Mittlerweile hat die Grafik reichlich Staub angesetzt und es fehlt an echten Neuerungen. Fans machen die wüsten Gefechte zwar trotzdem Spaß, aber irgendwie hatte man sich schon etwas mehr erhofft als das gleiche Spiel ohne Storymodus mit Internetanbindung. Neulinge werden aufgrund des gewöhnungsbedürftigen Handlings ihre Startschwierigkeiten haben.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Twisted Metal: Black Sony	82%
Offline bietet der Titel einfach mehr fürs Geld. Wahre Fans brauchen beide Spiele und müssen tief in die Tasche greifen.	
TWISTED METAL: BLACK ONLINE Sony	80%
Inkonsequente Online-Features und die wenigen Neuerungen geben Punktabzug. Wer das Solospiel schon hat, darf sich jetzt online austoben.	
WWE Crush Hour THQ	58%
Spiele wie dieses zeigen erst, wie gut <i>Twisted Metal</i> ist. Braucht kein Mensch, hat auch keiner Spaß dran, außer Dreijährigen mit Augenbinde.	



AUA Diese Homing-Rakete wird treffen. Aber die Rache wird furchtbar sein!

PLAYER
H Mancubus
Player

K D S PTS
2 0 0 2
0 2 0 0

06
S
HOMIN

INFO DIE SERIE IM ÜBERBLICK

Ahnengalerie

In Deutschland eher ein Nischenprodukt, kann die Serie in den USA eine kleine Erfolgsstory aufweisen. Sieben Titel mit dem Branding können sich amerikanische Car-Combat-Fans ins Regal stellen.



Twisted Metal (1995) – Ein Launchtitel der PlayStation, der in Amerika für Höchstwertungen, hierzulande aber für herzhaftes Gähnen sorgte. Technisch bemitleidenswert vom damaligen Entwickler SingleTrac inszeniert, vermochte der Titel dennoch mit einem spaßigen Zweispielermodus zu fesseln.



Twisted Metal 2 – World Tour (1996) – SingleTrac optimierte die Optik dezent und schuf den immer noch besten Teil der Serie. Technisch war der Titel weiterhin ärmlich, dafür gab's diesmal aber immerhin einen Cooperative-Modus mit aberwitzigen Grafikaussetzern und deftigen Rucklern.



Twisted Metal III (1998) – SingleTrac ließ sich von Microsoft aufkaufen und werkelt an PC-Spielen. Die 989 Studios übernahmen das Ruder, aber verbockten die Aufgabe. Zwar war der Titel hübscher, doch jedes Gameplay war zerstört. Grund genug für Sony, den Titel in Europa gar nicht erst herauszubringen.



Twisted Metal 4 (1999) – 989 Studios durfte noch ein zweites Mal ran, war aber auch diesmal nicht in der Lage, die ursprünglichen Tugenden der Serie zu reanimieren, und scheiterte wieder. Dafür gab's für Fans von Rob Zombie Originalmusik und einen eigenen Charakter im Spiel, wie schon in Teil 3.



Twisted Metal: Small Brawl (2001) – Kinderfreundliche Version der Ballerei mit ferngesteuerten Spielzeugautos auf der PSone. Ebenfalls von Incog Inc., aber so richtig will der Funke angesichts lahmer Ruckeloptik und etwas abgewandeltem Gameplay nicht mehr überspringen.



Twisted Metal: Black (2001) – Incog Inc., ein Studio mit zahlreichen Mitgliedern der mittlerweile aufgelösten Firma SingleTrac, vermochte diesmal auch technisch zu überzeugen. *Twisted Metal: Black* ist nicht jedermanns Geschmack, aber spielerisch zweifellos die Referenz im Genre der Fahrzeugkriege.



Twisted Metal: Black Online (2003) – Inhaltlich identische Online-Fassung des Solospiels. Zwar hätten wir uns eine konsequentere Ausnutzung des Potenzials gewünscht, Spaß macht's trotzdem. Zusammen mit dem Netzwerkadapter im Bundle wenigstens preislich fair.

IMPORT-TEST USA

TWISTED METAL: BLACK ONLINE

Genre:	Sony
Hersteller:	Incog. Inc.
Entwickler:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.playstation.de

Spieler	Europa-Termin
1-8 (online)	Erhältlich

- Läuft stets superflüssig
- Hervorragende Spielbarkeit
- Veraltete Grafik
- Weder Lobby noch Chat

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	80%	EINZEL
75%	82%		– %

„Ohne Zweifel **sehr spaßig**, dennoch ärgern die fehlenden Neuerungen. Hier wäre sehr viel mehr drin gewesen.“

HARDWARE



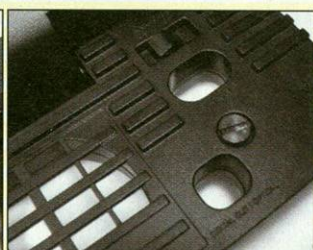
DIE VORDERSEITE Hier befinden sich Regler für Lautstärke und Helligkeit sowie der übliche Ein- und Ausschalter.



LINKE SEITE Der Kontrastregler neben dem Kopfhöreranschluss optimiert das Bild auch für Spiele.



RECHTE SEITE Für den Spiel-Spaß zu zweit besitzt der Monitor einen zweiten Kopfhörer-Anschluss.



RÜCKSEITE Für Lüftung, Stromkabel und digitale Soundschnittstelle hat man Platz gelassen.

TFT-Monitor

ZUBEHÖR Mit diesem Flachmann haben Sie Durchblick.

Robust, edel und besonders gut verarbeitet – so könnte man den neuen Flachbildschirm für die PS2 knapp beschreiben. Der Mini-Fernseher wird einfach mit vier Schrauben direkt an die Konsole montiert, ohne dabei die rückseitigen Anschlüsse wie beispielsweise den Stromanschluss oder den AV Multi Out zu verdecken.

BILD IST SCHARF

Ein vollwertiger Ersatz für einen Fernseher ist der TFT-Monitor nicht, denn seine maximale Bildschirmauflösung ist niedriger. Besonders kleine Buchstaben und Zahlen werden etwas grobkörnig dargestellt und lassen sich aber in Extremfällen mit etwas Mühe lesen. Ein Beispiel sind die Autobeschreibungen im GT-Modus von *Gran Turismo 3*. An der linken Seite des Monitors befindet sich noch ein Schalter mit der Aufschrift „DVD Game“, mit dem Sie den Kontrast umschalten können. Die Kontrastveränderung durch den Schalter ist zwar nicht sehr stark, in Filmen

wirken die Farben aber etwas intensiver. Wesentlich nützlicher sind da die beiden Kopfhörer-Ausgänge, denn damit umgehen Sie die bassmageren eingebauten Lautsprecher. Erwähnenswert ist noch der so genannte SRS-Modus, der das Gefühl von breiterem Sound erweckt. Leider funktioniert SRS nur richtig gut, wenn man direkt vor dem Gerät sitzt. Mit zwei oder mehr Spielern sollten Sie die Klang-Verbesserung ausschalten.

DAS PROBLEM MIT DEM STROM

So nett die Vorstellung eines Mini-Fernsehers für die PS2 auch ist und so gut das Gerät auch funktioniert, es stellt sich doch die Frage, wann und vor allem wo man so etwas gebrauchen kann. Der Monitor arbeitet mit einer Spannung von 12 Volt und könnte über eine Auto-Batterie gespeist werden. Die PS2 verlangt aber nach einem 240-Volt-Stromnetz. Somit bleibt das Spielvergnügen zwangsweise im Wohn- oder Kinderzimmer. Als günstiger Fernseher-Ersatz und als kompakter DVD-Player taugt der TFT-Flachmann allemal. (bh)



- (1) Ein- und Ausschalter
- (2) Lautstärkeregler
- (3) Helligkeitsregler
- (4) SRS-Klangverbreiter

- (5) Kontrastregler
- (6) Kopfhöreranschluss #1
- (7) Kopfhöreranschluss #2
- (8) „AV Multi Out“-Anschluss



GLÄNZENDE IDEE Auf der Rückseite finden Sie den Stromanschluss – direkt neben dem „AV Multi Out“ und zusätzlichen Video- und Audio-Eingängen für andere Geräte.

TEST TFT-MONITOR

Typ: Zubehör
 Hersteller: Joytech
 Info-Telefon: 01805-554931
 Internet: www.joytech.net

Preis: Ca. € 140,-
 Preis-Leistung: Gut

- Farbkräftiges Bild
- Separater Audio- und Video-Eingang
- Pixelige (aber lesbare) Schrift
- Nicht für den Autoeinsatz geeignet

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG | EIGENSCHAFTEN | LEISTUNG
 90% | 90% | 80% **85%**

Maxplay Combo Pack

ZUBEHÖR Preisgünstiges Einsteiger-Set für die schmale Geldbörse.

Das Starterpaket von Maxplay besteht aus einem Gestell für die Konsole, einem Gamepad inklusive Zwei-Meter-Verlängerungskabel sowie einer Infrarot-Fernbedienung für die DVD-Wiedergabe. Das Gamepad selbst ist etwas größer als Sonys Original, an den Seiten gummiert und gut verarbeitet. Seine analogen Mini-Joysticks und das digitale Steuerkreuz arbeiten sehr präzise und zuverlässig. Damit kein Controller-Eingang unnötig belegt wird, hat der Infrarot-Empfänger der Fernbedienung einen eigenen Controller-Anschluss. Auf den Tasten der Fernbedienung selbst befinden sich die PS2-Symbole, darunter die englische Beschreibung für die DVD-Funktionen. Batterien liegen der Verpackung leider nicht bei. Im Vergleich zu den einzelnen Produkten sparen

Sie mit dem Set fast 45 Euro! Auch wenn eine Speicherkarte fehlt, empfehlen wir das Combo Pack besonders PS2-Neulingen. (bh)

ALLES DABEI Fernbedienung, V-Stand, Controller und Kabel – fehlt nur noch eine Speicherkarte.

INFO DER PREISVERGLEICH

Was kostet das denn einzeln?

Starterpakete lohnen sich für Einsteiger, denn die Einzelkomponenten sind wesentlich teurer.

Sony V-Stand	Ca. € 15,-
Sony Controller	Ca. € 28,-
Logic 3/Joytech Verlängerungskabel	Ca. € 5,-
Sony DVD-Fernbedienung	Ca. € 28,-
Gesamtpreis	Ca. € 76,-

TEST MAXPLAY COMBO PACK

Typ: Zubehör
Hersteller: Maxtronik
Info-Telefon: 0541-9987670

Internet: www.joytech.net

Preis: Ca. € 31,50
Preis-Leistung: Sehr gut

➢ Blau-schwarzer PS2-Look
➢ Keine Speicherkarte

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG 80% | EIGENSCHAFTEN 85% | LEISTUNG 85% **83%**



HARDWARE

Splinter Cell Gamepad

CONTROLLER Wir haben sie gefunden: die Erleuchtung beim Spielen!

Besonders cool sieht dieses Gamepad ja aus – hinter der lackierten Fassade verbirgt sich allerdings das betagte Analog Gamepad von Thrustmaster. Mit der *Splinter Cell*-Lizenz und leuchtenden Knöpfen will man Fans locken. Ob das Gerät sein Geld wert ist? Die fluoreszierenden Tasten sind zwar unnütz, aber ein cooles Feature für nächtliche Zock-Orgien. Für 18 Euro bekommen Sie hier einen

robust verarbeiteten Controller in der Größe von Sonys Original-Controller. Außerdem verfügt er über eine separate Turbo- und Slow-Taste, die die Feuerrate einer beliebigen Taste ändert. In *Splinter Cell* ist diese Funktion zwar sinnlos, dafür bringt es etwas Abwechslung in Ballerspielen wie *Silpheed* oder *Contra: Shattered Soldier*. Wer die leuchtenden Tasten optimal nutzen möchte, sollte einen Blick in



ERLEUCHTUNG Alle Tasten am Splinter-Cell-Gamepad sind fluoreszierend und leuchten im Dunkeln.

unsere Rangliste der spannendsten Spiele für die Nacht werfen. Fazit: Dank lackierter Oberfläche und Leuchttasten etwas Besonderes für Fans – durch die glatte Oberfläche aber nichts für feuchte Hände. (bh)

INFO HITLISTE

Spiele für die Nacht

Neben *Splinter Cell* gibt es noch mehr Spiele, die Sie mit dem leuchtenden Gamepad im Dunkeln spielen sollten. Hier unsere Top 5:

- Platz 1:** Alone in the Dark – The New Nightmare
- Platz 2:** Project Zero
- Platz 3:** Silent Hill 2 – Director's Cut
- Platz 4:** Silent Hill 3
- Platz 5:** Onimusha 1 und 2



TEST SPLINTER CELL GAMEPAD

Typ: Controller
Hersteller: Hercules
Info-Telefon: 0190-662789

Internet: www.thrustmaster.de

Preis: Ca. € 18,-
Preis-Leistung: Gut

➢ Cooles Design
➢ Glatte Oberfläche

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG 85% | EIGENSCHAFTEN 87% | LEISTUNG 82% **85%**

Starterpack for Gamers

ZUBEHÖR Ein Rundum-glücklich-Paket für die PS2 im Test.

Mit dem Starterpack von Madrics erreicht uns in diesem Monat das zweite Zubehör-Paket für die PS2. Es besteht aus einem Controller, einer gummierten Infrarot-Fernbedienung sowie zwei Kabel-Verlängerungen und einem RGB-Kabel mit zusätzlichen Cinch-Ausgängen. Der Controller gleicht in der Form dem *Splinter Cell*-Controller (siehe S. 97) und auch die Verarbeitung ist ähnlich gut. Im Praxistest mit *Wakeboarding Unleashed* ließ es sich sehr genau steuern. Statt der Tasten auf dem Controller leuchten hier allerdings die Tasten auf der Fernbedienung. Das RGB-Kabel sorgt auf Fernsehern mit SCART-An-

schluss für ein etwas besseres Bild als das Original-Kabel von Sony. Auch hier vermisst man leider eine Speicherkarte. Der Hersteller legte netterweise gleich zwei Verlängerungskabel bei. Damit sind auch Mehrspieler-Games wie das brandneue *Virtua Fighter 4 Evolution* (Test ab S. 72) vom Sofa aus kein Problem. Dieses Paket ist etwas besser ausgestat-



tet als die Konkurrenz (siehe S. 97), aufgrund des ohnehin niedrigen Preises sind aber beide gleichermaßen empfehlenswert. Einen Preisvergleich mit anderen Produkten von Sony und Co. finden Sie auf Seite 97 im Extrakasten „Was kostet das denn einzeln?“. (bh)

TEST STARTERPACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis Ca. € 30,-	Preis-Leistung Sehr gut
- SCART- und Cinch-Anschluss - Drei Jahre Garantie - Keine Memory Card	

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN	LEISTUNG	
85%	90%	90%	87%

PS2 Freebird

CONTROLLER Der Funk-Controller, der sogar durch Wände geht.

Viele kabellose Controller gibt es für die PS2 bislang noch nicht. Die meisten Geräte verwendeten nämlich die alte Infrarot-Technik, bei der sie stets Sichtkontakt zum Empfänger brauchen. Mit dem 50 Euro teuren Freebird bringt Logic 3 nun einen reinen Funk-Controller in den Handel, der auch durch Tische und Wände funktioniert. Nur zwei (übrigens beigelegte) AA-Batterien versorgen das Gerät mit Strom. Ebenso wie die relativ schwachen Rumble-Motoren lässt sich auch der Controller per Knopfdruck abschalten. Allerdings hat es zwei große Mankos. Das digitale Steuerkreuz ist so wackelig und locker, dass es sich etwas drehen lässt. Und der Schalter für den Funk-Kanal wurde umständlich hinter der Funk-Antenne angebracht. Mit etwas mehr Mühe hätte der PS2 Freebird ein Spitzenprodukt werden können – was bleibt, ist ein Mittelklas-

se-Controller mit einigen Schönheitsfehlern. (bh)



TEST PS2 FREEBIRD

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.de
Preis Ca. € 50,-	Preis-Leistung Gut
- Reicht bis zu 18 Metern - Frequenz-Umschalter umständlich - Wackeliges Steuerkreuz	

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN	LEISTUNG	
78%	76%	82%	78%

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. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir Ihnen 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. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihren Rechner sichern.

DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der

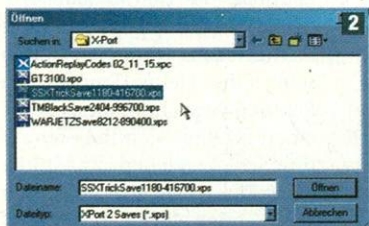
PS2 gesteckt werden, das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände 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.



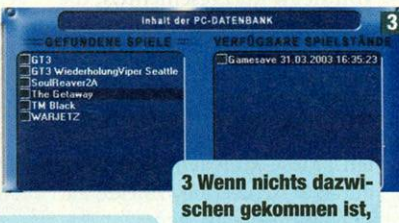
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



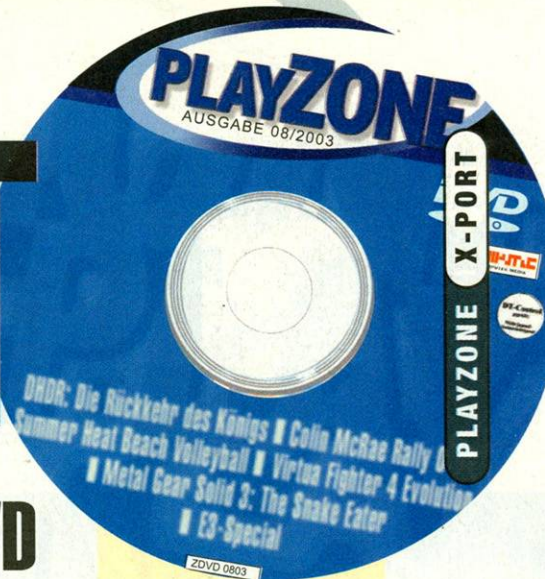
1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichern- den Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



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.



AUF DER PLAYZONE-DVD

Diesen Monat gibt's folgende Spielstände:

Enter the Matrix: Shyns bemühte Filmumsetzung dominiert die Verkaufscharts. Alle Spieler, die nicht weiterkommen, freuen sich über einen kompletten Spielstand.



Pro Evolution Soccer 2: Sie haben es satt, mit verfälschten Namen auf den Rasen zu ziehen? Dann flugs den Spielstand importiert und schon heißt jeder, wie er heißen soll.



Tony Hawk's Pro Skater 3: Alle Skater, alle Parks, alle Filme. Wer sich nicht mühselig selbst alle Extras zusammensuchen möchte, saugt sich einfach unseren Spielstand und spart Zeit.

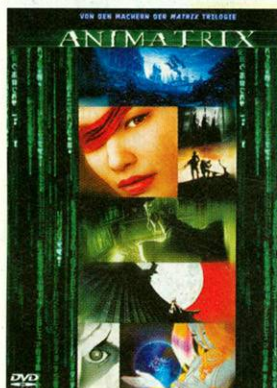


Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
Deschangelbuch Groove Party	Alle Songs anwählbar
Final Fantasy X	100-Stunden-Spielstand mit massig Items und Top-Heiden
Onimusha	Neuer Schwierigkeitsgrad/Bonusfilm
Splashdown	Alle Ending-Movies
SSX Tricky	Alle Extras
Time Crisis II	Freie Levelanwahl
Zone of the Enders	Zweispielemodus
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände anfertigen!	

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



Animatrix

Neun innovative Kurzfilme
aus dem Matrix-Universum in
genialem Anime-Stil.

ORIGINALTITEL
Animatrix

LAUFZEIT
174 Minuten (inkl. Bonusmaterial)

TERMIN
3. Juni

FSK
Ab 16 Jahren

REGISSEURE
Andy Jones, Peter Chung,
Koji Morimoto, Yoshiaki Kawajiri

FAZIT: „Für *Matrix*- und Ani-
me-Fans ein Highlight, für
die breite Masse größtenteils
wohl zu abgedreht.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch
(DD 5.1), Making-ofs,
Geschichte der Animes-Featu-
rette, Audiokommentare u.v.m.



Was ist die Matrix? Dieser Frage gehen nicht nur die beiden bisher veröffentlichten *Matrix*-Kinofilme nach, sondern auch *Animatrix*, eine Kollektion von neun Kurzgeschichten, die verschiedene Aspekte des von Larry und Andy Wachowski erschaffenen Universums beleuchten. Verwirklicht wurden die Storys von sieben bekannten Anime-Künstlern, die schon durch verschiedene Projekte auf sich aufmerksam gemacht haben, darunter *Final Fantasy: Die Mächte in dir*, *Akira* oder *Aeon Flux*. Der letzte Flug der Osiris von Andy Jones, der schon im

Kino-Vorprogramm des Stephen-King-Schockers *Dreamcatcher* lief, begeistert durch dieselbe atemberaubende Technik, die den *Final Fantasy*-Film zu einem ganz besonderen Augenschmaus gemacht hat. Inhaltlich befasst sich der fast zehn Minuten dauernde, komplett im Computer entstandene Kurzfilm mit der Entdeckung der riesigen Maschinenstreitmacht, die Neo und Konsorten im zweiten und dritten *Matrix*-Film vom Angriff auf Zion abhalten müssen. Im Zweiteiler *The Second Renaissance* erfahren *Matrix*-Fans endlich mehr über die Umstände, die zum Krieg mit den Maschinen

und der Zerstörung der Erde geführt haben. In *Matriculated* ist der sehr eigenwillige Stil des Koreaners Peter Chung unverkennbar, die Hauptdarstellerin könnte rein optisch gar eine Schwester der *Aeon Flux*-Heldin sein. Eine kleine Truppe von Rebellen versucht in dieser Story, einen intelligenten Roboter auf ihre Seite zu ziehen, was ihnen einen Tick zu gut gelingt und zur Auslöschung aller Freiheitskämpfer führt. Auch wenn die oben genannten Kurzgeschichten wohl die Highlights von *Animatrix* darstellen, haben die anderen Filme durch den jeweiligen Stil und die erzählten Geschichten ihren ganz eigenen Charme. Neben einer Featurette über Geschichte und Kultur der Animes bietet die DVD japanische Audiokommentare (mit deutschen Untertiteln) sowie sieben umfangreiche und interessante Making-ofs. (wf)

Halloween Resurrection



ORIGINALTITEL
Halloween Resurrection

LAUFZEIT
92 Minuten

TERMIN
7. August

FSK
Ab 18 Jahren

DARSTELLER
Jamie Lee Curtis,
Busta Rhymes, Tyra Banks



Im Rahmen einer Internetaktion lädt ein Unternehmer sechs Studenten in das Geburtshaus des mysteriösen Serienkillers Michael Myers ein, wo sie eine gruselige Nacht verbringen sollen. Was als harmloser Scherz beginnt, wird blutiger Ernst, als der maskierte Mörder Jagd auf die Jugendlichen macht.

FAZIT: „Typisches Halloween-Gemetzel: Nicht wirklich schlecht, aber auch nicht sonderlich spannend.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch (DD 5.1), 2 DVDs, 16:9-Format, Making-of, Deleted Scenes, alternative Enden, Interviews u. v. m.

Gewinnspiel

Halloween Resurrection

Mike Myers ist einfach nicht totzukriegen. Im neuesten Horror-Schöcker der Reihe nimmt sich der maskierte Mörder einer Gruppe Jugendlicher an, die in seinem trauten Heim herumschnüffeln. Klar, dass es dabei wieder spannend und vor allem blutig zugeht. Regisseur Rick Rosenthal konnte für *Resurrection* eine Vielzahl bekannter Schauspieler gewinnen, allen voran Halloween-Urgestein Jamie Lee Curtis. Die Schauspieler sind jedoch nicht der Hauptgrund, warum Fans der Serie sich den Film nicht entgehen lassen sollten. Vor allem die Special-Features auf der prallvollen Doppel-DVD sind sehenswert.

Zur Feier des DVD-Starts von *Resurrection*, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Highlight Video folgende Preise:

5x Doppel-DVD „Halloween Resurrection“

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur diese einfache Frage beantworten: „Wie heißt der Serienkiller, der in den Halloween-Filmen sein Unwesen treibt?“

Senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „pzgewinnen“, dem Kennwort „Halloween“ und dem Lösungswort an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*)

***Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**; 02; Mobilcom; Debitel und E-Plus**

****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: Halloween, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Teilnahmeschluss ist der 30. Juli 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Highlight Video 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.



Star Trek 10 – Nemesis



ORIGINALTITEL
Star Trek 10 – Nemesis

LAUFZEIT
Ca. 116 Minuten

TERMIN
17. Juli

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Patrick Stewart, Brent Spiner,
Jonathan Frakes



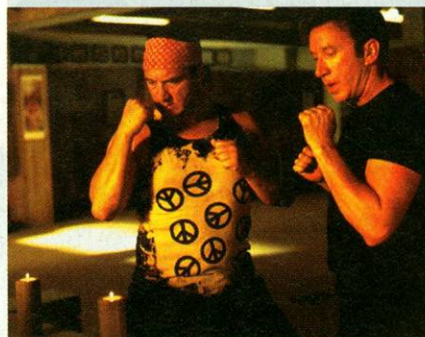
Ganz unerwartet wird die Enterprise nach Romulus gerufen. Angeblich will der alte Feind endlich Frieden mit der Föderation schließen. Doch das Ganze ist nur eine ausgeklügelte Falle, gestellt von einem absolut unberechenbaren Gegner, einem Klon von Captain Picard! Ein Kampf ums Überleben beginnt.

FAZIT: „Guter Star-Trek-Film mit viel Action, aber auf keinen Fall der beste Film mit der STNG-Crew!“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, geschnittene Szenen, Interviews, Audiokommentar, Fotogalerie u. v. m.

Joe Jedermann



ORIGINALTITEL
Joe Somebody

LAUFZEIT
Ca. 94 Minuten

TERMIN
5. Juli

FSK
Ab 6 Jahren

DARSTELLER
Tim Allen, Jim Belushi, Kelly
Lynch, Julie Bowen



Das Leben meint es nicht gut mit dem stinknormalen Joe Scheffer. Er ist geschieden und hat keine Aufstiegschancen im Job. Als er seinen Firmenparkplatz an einen Kollegen verliert und gar gehohlet wird, schwört Joe Rache. Er nimmt Kampfsportunterricht bei einem abgehalfterten B-Movie-Star.

FAZIT: „Seichte Tim-Allen-Komödie nach typischem Strickmuster mit einem glänzend agierenden Jim Belushi.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Deleted Scenes, Featurettes, Audiokommentare, Trailer u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Powered by
WIDESCREEN

Platz 1:

Matrix



1
STUDIO:
Warner

Platz 2:

8 Mile



2
STUDIO:
Universal

Platz 3:

007 – Stirb an einem anderen Tag



3
STUDIO:
MGM

Platz 4:

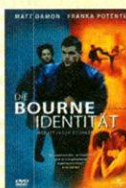
Der Anschlag



4
STUDIO:
Paramount

Platz 5:

Die Bourne Identität



5
STUDIO:
Universal

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

RENNSPIELFAN

Mir liegen schon seit Ewigkeiten ein paar Fragen auf der Zunge, die mich sogar dazu bewegten, euch zum ersten Mal einen Brief zu schreiben!

1. Wenn ihr wieder mal Luxoflux wegen *True Crime* besucht, dann fragt mal nach, ob sie was in Richtung *Vigilante 8* Teil 3 planen (Ich würde es mir auf jeden Fall kaufen!).

PLAYZONE: Das werden wir gerne tun, auch wenn das Team mit ziemlicher Sicherheit derzeit komplett mit *True Crime* ausgelastet ist. Auf der E3 konnten wir wieder mal einen Blick auf das ambitionierte Projekt werfen, und es gibt noch einiges zu tun.



EIN WAHRES VERBRECHEN
Kein neues *Vigilante 8* wegen *True Crime*?

2. Gibt es in *Driver 3* wieder einen genialen Replay-Regisseur-Modus? Wenn ja, wird er mehr Optionen bieten als die beiden anderen?

PLAYZONE: Davon ist auszugehen. *Reflections* hat in den vergangenen Jahren immer sehr viel Wert auf spektakuläre Replays gelegt und wird vermutlich auch zukünftig darauf achten, dass der Spieler seine Leistungen gebührend betrachten kann.

3. Haltet ihr die Zahlen von *Gran Turismo 4* für realistisch?

PLAYZONE: Absolut. Lediglich die Zahlen 35, 16 und 229 erscheinen uns etwas weit hergeholt. :-). Was die Zahl der Strecken und Fahrzeuge angeht sind wir genauso gespannt wie du, wie viele Kurse im fertigen Spiel dann eben doch gespiegelt oder mehrfach gezählt sind.

4. Gibt es eine offizielle Bestätigung für einen Nachfolger zu *SSX Tricky*, *WWE Smackdown*, *DTM Race Driver* oder *Stuntman*?

ROBERT ANTON AUS AHAUS

PLAYZONE: Offiziell ist bisher leider nur die Ankündigung zu einem neuen Teil der *SSX*-Serie. Ein neues Spiel rund um die *WWE* ist aber sehr wahrscheinlich, ebenso die Fortführung des Spielprinzips von *DTM Race Driver*. Nur ein zweites *Stuntman* erscheint uns aufgrund der eher enttäuschenden Absatzzahlen etwas unwahrscheinlich. Zunächst einmal wird ein neuer *Driver*-Teil das Licht der Welt erblicken, wer weiß, was dann noch kommt.

TBA

Ich hab da mal ne Frage: Könnt ihr mir bitte erklären was „Erhältlich ab: tba“ heißt?

PLAYZONE: „tba“ steht für „To be announced“, was lediglich bedeutet, dass noch kein genauer Termin feststeht und dieser erst noch genannt wird.

360 SEITEN

Ich wollte mal fragen, ob ihr auch GBA-Spiele testen könntet. Ich meine, so ziemlich jeder Spieler hat doch zu seiner heiß geliebten PS2 auch einen GBA für unterwegs. Wenn ihr wollt, könntet ihr ja auch eine Umfrage zu diesem Thema starten. Ich finde, dann wäre eure Zeitschrift noch ein ganz schönes bisschen besser, als sie jetzt überhaupt schon ist. Oder wie wäre es denn eigentlich, wenn ihr zu allen Next-Generation-Konsolen Tests macht, denn ich würde mir eine Zeitschrift in eurem Stil wünschen, die für alle drei Konsolen ist. Ich weiß, das ist jetzt ein bisschen viel und ich glaube nicht, dass ihr die Zeitschrift nur wegen mir völlig umgestaltet, aber man kann ja mal fragen, denn vielleicht wollen andere Leser das auch. Ich würde es jedenfalls cool finden.

FELIX ELSASSER PER E-MAIL

PLAYZONE: Die Idee ist prima. Wir könnten zukünftig auch gleich noch Gartenmöbel oder Küchengeräte testen. Die *PLAYZONE* hat sich aber auf Sonys Konsole spezialisiert und wird auch in Zukunft in erster Linie über Spiele für die PS2 berichten. Arbeitstechnisch sind wir auch so schon ziemlich ausgelastet. Würden wir zusätzlich noch über die beiden Mitbewerber berichten, würde die Qualität der Artikel zwangsläufig sinken.

KEIN SUIKODEN 3

Ich habe mir vor kurzem *Final Fantasy X* gekauft und bin seit neuestem ein Rollenspiel-Fan. Ich freue mich schon auf die Fortsetzungen. Euer Magazin kaufe ich erst seit der Ausgabe 6/02. Aber seit dieser Ausgabe sah ich immer wieder *Suikoden 3* im Spiele-Lexikon. Bis zur Ausgabe 3/03, wo ich erfahren habe, dass das Spiel nicht in Deutschland erscheint. Gerade, wo ich so richtig neugierig



UNÜBERSICHTLICH Der Kühlschrank bietet einfach zu viele Ziele für die Wasserkocher-Lightgun. Zudem sind die meisten auch noch beweglich.

wurde. Ich finde das echt eine Sauerei. Da kommt in mir irgendwie die Frage auf, ob Konami denkt, wir wären nicht gut genug für dieses Spiel. Die müssen doch wissen, dass ihnen da ein Riesengeschäft durch die Lappen geht und sie damit auch einen Riesenerfolg verpassen werden. Könntet ihr mir vielleicht die Adresse von Konami geben (vielleicht von einem Konami-Vertreter in Deutschland), ich würde denen gerne meine Meinung geigen. Mit diesem Brief fordere ich alle Rollenspielfans auf, sich zu erheben und sich bei Konami mächtig zu beschweren!

DAVID AUS DINSLAKEN

PLAYZONE: Wir können deinen Ärger zwar nachvollziehen, allerdings gibt es wohl nur wenig Hoffnung. Die Begründung für diese Entscheidung ist übrigens hochinteressant: Eine Lokalisation würde eine Menge Geld verschlingen, das Konami Deutschland schlicht nicht zur Verfügung steht. Würde man das Spiel ohne Lokalisation hier veröffentlichen und es würde sich dennoch gut verkaufen, dann hätte Konami Deutschland es in Zukunft schwer, aufwendige Lokalisierungen vor der Firmenzentrale in Japan zu rechtfertigen.

SSSSNAKE

Seit circa einem halben Jahr lese ich nun eure Zeitschrift und bin sehr zufrieden mit den News, Tests und Infos zu den neuesten Games. In der neuesten Ausgabe (7/03) ist mir jedoch eine kleine Unstimmigkeit aufgefallen. Nennt mich einen Pedanten, aber in eurem Bericht über MGS 3 habt ihr etwas über eine Socom geschrieben, die Snake angeblich bei sich trägt, auf den Screenshots und in dem Trailer hat er aber nur eine ganz normale Pistole mit Schalldämpfer. Überhaupt muss die Story vor MGS 1 spielen, da er z. B. statt einer FA-MAS „nur“ eine M16 hat. Auch trägt er ein Headset, was darauf schließen lässt, dass ihm noch kein Chip implantiert wurde.

PLAYZONE: Du hast natürlich vollkommen Recht. Metal Gear Solid 3: Snake Eater spielt in den 60ern, zur

Zeit des kalten Krieges, als Agenten gefragte Persönlichkeiten waren. Wolfgang hat seinen Fehler sofort eingesehen und die drei Tage im Keller mit Wasser, Brot und VIP mehr oder weniger schadlos überstanden.

Zu guter Letzt noch ein Kommentar meinerseits zu dem leidlichen Bewertungsthema: Schließlich und endlich entscheidet doch nicht die Bewertungsziffer am Ende eines Tests darüber, ob man sich ein Spiel kauft oder nicht, sondern ob einen das Spiel vom Ambiente, Gameplay, etc. anspricht oder nicht. Also BITTE, BITTE (mit Zucker oben drauf), liebe Mitzocker, hört mit dieser idiotischen Diskussion auf.

JENS DOSE PER E-MAIL

HASTE MAL NE DEMO?

Hallo, ich bin begeisterter Leser eurer Zeitschrift und hätte eine ungewöhnliche Bitte an euch: Ihr bekommt ja von den Herstellern immer einige Demos zugeschickt, aus denen ihr dann die Preview zum Spiel schreibt. Ich bin von der OFBD (Organisation Für Benutzte Demovdvs). Nein, ganz im Ernst, ich wollt fragen, was mit Demos nachher passiert. Wenn es möglich ist, schickt mir GRATIS ein paar Demos für die PS2. Vor allem Basketballspiele würde ich sehr begrüßen (2k3, Street 2, Live 2003). Aber es muss GRATIS sein.

PLAYZONE: Na, wenn du da mal nicht ein wenig schwindelst. Mir scheint, du bist eher von der VbdZmwG (Vereinigung besonders dreister Zocker mit wenig Geld). Das hilft dir in diesem speziellen Fall aber leider auch nicht weiter. Zum einen sind die meisten Demos und auch Testversionen auf einer normalen PS2 gar nicht abspielbar, zum anderen müssen wir diese Versionen häufig auch an den Hersteller zurückschicken. Ansonsten wandern sie in unser Archiv, denn auch nach einer Preview oder einem Test werden die meisten Spiele noch oft benötigt. Wir können dir aber empfehlen, dich an den CdVwS (Club der völlig verpeilten Schnorrer) zu

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

ACHTUNG! NEUE INTERNETADRESSE:
www.play-zone.de

PLAYZONE IM INTERNET!
Auf unserer Homepage www.play-zone.de finden Sie aktuelle Spiele-Tests und Anpreisungen sowie eine umfangreiche Spiele-Datenbank und eine hunderte Online-Reviews unserer Leserspenden. Sie erfahren nicht nur, was Sie im Voraus des Inhalts der kommenden Ausgaben, sondern können auch die besten DVD-Cover zum Ausdrucken herunterladen. Und in den Foren von PLAYZONE finden Sie nicht nur Diskussionsforen, sondern auch die schnellste Antwort auf dringende Fragen – schauen Sie doch einfach mal vorbei!

Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

Enter the Matrix – Gamer Reviews

Also, wenn du Matrix-Fan bist, kannst du es dir ohne Bedenken kaufen! Ich habe es auch gekauft und bin begeistert und habe es nicht bereut! Das Kampfsystem begeistert bestimmt aber auch alle anderen!

Sparda2

Tut es leider nicht. Es fehlt das Zusammenspiel mit der Umgebungsgrafik und die ist für ein Game, das satte 47 Millionen Dollar kostete, unter aller Sau. Darüber täuschen auch keine Filmschnipsel hinweg. Tja, das gesamte Entwicklerbudget für 'ne Lizenz auf den Kopf gehauen und für das eigentliche Spiel blieb nur der Griff in die Kaffeekasse ... Das Game ist ein einziger großer Fehler in der Matrix.

Mettywurst

Ich hab da mal 'ne Frage zum Online-Auftritt der PS2: Wird man mit der PS2 auch gegen PC-, GameCube- und Xbox-Spieler antreten können?

Nappa

Nein, das wird nicht gehen. Evtl. mal gegen PC-Spieler, wenn ein Game plattformübergreifend kommt.

GuentherS

Wie lange braucht ihr für die PLAYZONE?

Also, wie lange braucht ihr, bis ihr die PLAYZONE durchhabt? Ich brauche so zwei Tage inklusive DVD, manchmal aber auch drei bis vier Tage. Einmal schaffte ich es an einem Tag ohne DVD. Wie lange braucht ihr? JapD

Ich brauche immer den halben Monat, da ich immer fast alles lese und, aber nur abends, immer ein paar Seiten.

Hey_Yo

Dass unser Internetforum stets ein Quell guter Ideen ist, haben wir an dieser Stelle ja bereits des Öfteren unter Beweis gestellt. Für diesen Monat haben wir uns entschlossen, die User dieses Forums entsprechend zu würdigen. Die im Forum abgehaltene Abstimmung und deren Ergebnisse wollen wir Ihnen nicht vorenthalten. Kategorien unterschiedlichster Couleur boten jedem User die Möglichkeit, ein Denkmal für die Ewigkeit zu setzen. Einige der interessantesten haben wir für Sie zusammengestellt. In diesem Zusammenhang möchten wir besonders dem User funfan für sein unermüdliches Engagement und seine recht fantasievolle Rechtschreibung danken. :

Aktivster Admin im Forum: Michael_Pruchnicki

Admin mit den lustigsten Postings: Maik_Buetefer

Freundlichster User: crackout

Nervigster User: Kyo_0

Lustigster/sarkastischster Poster: MettyWurst

Bester Poster: crackout, funfan, S_Markt

Beste Rechtschreibung: Jumpe

Aktivster Poster: Spookyghostface

Beste Idee fürs Heft/DVD: Spookyghostface – Movie-Option für DVD

Bester Nick: spookyghostface

Langweiligster Nick: Tod

LESERBRIEFE

wenden. Die kennen sich in der Materie schon etwas besser aus und können dir vielleicht auch ein paar Demo-DVDs zukommen lassen. Dieser Ratschlag war übrigens GRATIS, deine Anfrage sogar völlig umsonst.

TOOL TIME

In der aktuellen Ausgabe der 7/03 habe ich auf den Seiten 102-103 den Artikel „Freak Report“ gelesen. Besonders interessant ist dabei ein

Satz im letzten Abschnitt, in dem es heißt: „Mit einem kleinen Tool wurden die Fahrzeugdaten entsprechend angepasst ...“. Meine Frage ist nun folgende: Von welchem Tool ist hier die Rede? Ist das ein im Lieferumfang der X-Port Software enthaltenes Programm zum Editieren der X-Port-Dateien oder hat Werner Winkels dieses Tool selbst programmiert? Neben den enormen Leistungsdaten der im Artikel abgebildeten Fahrzeuge sind vor allem die unterschiedlichen Rad-

größen interessant. Das scheint ja ein ziemlich aufwendiges Tool zu sein, das da zur Anwendung kam. Denn diese Möglichkeit bietet der Felgenshop von GT 3 ja nicht. Wäre prima, wenn Ihr meine Fragen möglichst bald beantworten könntet. Ich bin wirklich sehr an diesem Tool interessiert. Schon mal ganz herzlichen Dank für eure Bemühungen.

THORSTEN RINKENBERGER PER E-MAIL

PLAYZONE: Da haben wir ja was angeordnet. Die Flut an Mails mit Nachfragen zu dem erwähnten Tool hat uns über-rascht. Da bleibt uns ja gar nichts anderes übrig, als den Namen des Tools und die Bezugsquelle preiszugeben. Auf <http://tangomangst3hybrids.com> finden sich einige Links, sowohl zum Programm als auch zu englischen Tutorials. Das Tool hat den wohlklingenden Namen „MK's GT3 Garage-Edit“. Wir möchten aber noch einmal dringend darauf hinweisen, dass wir keinerlei Haftung für beschädigte Spielstände übernehmen und eine Sicherungskopie empfehlen. Viel Spaß!

ALTER ZOCKER

Zunächst hätte ich einige Fragen an euch: Warum erscheint bei jedem Test der Ca.-Preis? Neun von zehn Spielen liegen bei „ca. € 60“. Ist das

nicht etwas hinfällig? Hebt es doch lieber hervor, wenn ein Spiel von Anfang an bereits günstiger in den Laden kommen soll.

PLAYZONE: Natürlich liegt der Großteil der Spiele im Bereich von den üblichen 60 Euro, doch gibt es eben auch immer wieder Titel, die von Beginn an etwas vergünstigt auf den Markt kommen. Auch das Gegenteil ist oft genug der Fall: Spiele, die von Umfang und Qualität eigentlich zum Schleuderpreis erscheinen sollten, kosten ebenfalls den vollen Preis. Das mag zwar nicht die überraschendste Information in unserem Wertungskasten sein, verzichten möchten wir aber dennoch auch in Zukunft nicht darauf.

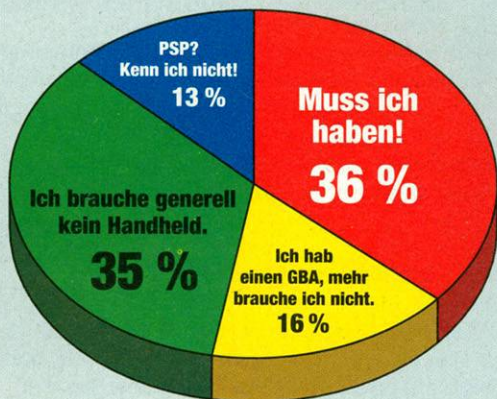
Kann es sein, dass ihr – spätestens seit dem „tollen“ neuen Jugendschutzgesetz – viele Titel nicht einmal mehr erwähnt, geschweige denn testet?! Z. B. *Blood Rayne*, *Soldier of Fortune Gold* und noch einige andere. Kommt mir nicht mit dem Spruch, dass die Titel Schrott wären und ihr den Platz sinnvoller nutzen wollt. Ist es hierzulande, wo man ja so viel Wert auf die Meinungsfreiheit legt so weit, dass Titel nicht einmal mehr angekündigt werden dürfen?!?

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:

Ende 2004 bringt Sony die tragbare PSP-Konsole auf den Markt. Was halten Sie davon?



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=146260

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.



ADULTS ONLY So könnte sie aussehen, die PLAYZONE ab 18. Bleibt die Frage, ob's wirklich eine ausreichend große Zielgruppe gibt.

PLAYZONE: Die beiden Spiele sind Schrott und wir wollen den Platz sinnvoller nutzen. Erschwerend kommt hinzu, dass beide Spiele aus gutem Grund nicht für den deutschen Markt angekündigt sind und vermutlich auch nicht werden. Somit wären Tests zu den Titeln nur für einen sehr kleinen Teil unserer Leserschaft wirklich hilfreich.

PC-Hefte haben ihre Ausgaben in verschiedene Versionen geändert. Wie läuft das bei euch? Da es mit Sicherheit genug erwachsene Leser gibt, wäre das doch vielleicht eine Überlegung wert. Irgendjemand muss ja auch das ganze Zeug kaufen, was die Hersteller für viel Geld in den Laden werfen. Die jungen Spieler alleine haben doch wohl nicht diese Kaufkraft?!?!?

PLAYZONE: Viele Leser haben angefragt, wann eine Ab-18-Edition der PLAYZONE kommt. Doch nach dem derzeitigen Stand wird daraus erst einmal nichts. Bei PC-Magazinen macht diese Entscheidung vor allem Sinn, um volljährigen Spielern alle Demos liefern zu können. Unsere DVD-Berichte wurden auch schon vor dem neuen Jugendschutzgesetz möglichst unblutig inszeniert. Insofern hat sich bei uns gar nicht so viel geändert. Eine PLAYZONE ab 18 könnte also lediglich Videos bieten, die etwas mehr „ins Detail“ gehen und auch blutige Schnetzelszenen zeigen. Der Mehraufwand bei der Produktion (Es müssten bei vielen Spielen jeweils zwei Videos aufgezeichnet, geschnitten und vertont werden, wir müssten zwei verschiedene DVDs programmieren und produzieren lassen usw.) ist dadurch aber kaum gerechtfertigt. Wir können uns aber auf einen Deal einigen: Sobald sich 10.000 neue Abonnenten angemeldet haben, denken wir über eine Ab-18-Version der PLAYZONE nach.

Abschließend noch zu eurer Frage in Ausgabe 7/03: Lasst die Diskussionen weg. Bewertungen sind doch rein subjektiv und jeder würde jeden Titel etwas anders bewerten. Ich lese

monatlich drei Konsolenhefte, das ist für mich der Vergleich. Wer diese Möglichkeit nicht hat, wird auch durch die monatlichen Streitereien nicht viel schlauer. Dann lieber in der Videothek ausleihen und Probe spielen.

FRANK BOEHM PER EMAIL

PLAYZONE: Diese Ansicht teilst du mit dem Großteil unserer Leserschaft, weswegen wir in Zukunft auch auf ellenlange Diskussionen im Heft verzichten werden.

WENIGER IST MEHR

Da ich ein begeisterter Rennspieler bin, wollte ich mich schon früher nicht mit dem normalen Konsolencontroller zufrieden geben. Aber die angebotenen Lenkräder haben mich enttäuscht. Erstens muss man sich mehr darauf konzentrieren, das Lenkrad am Tisch zu halten als den Wagen auf der Strecke (trotz minutenlangem Festpressen der Saugnäpfe!) und zweitens vermisste ich schon ewig ein Lenkrad mit einem extra Schalthebel. So etwas sollte es doch in Zeiten, in denen Spiele teilweise ein Millionenbudget haben, schon geben!

PLAYZONE: Gab's schon und gibt's noch. Das Speedster 2 von Fanatec zum Beispiel besitzt auch einen Schalthebel. Der Nachfolger verzichtet leider auf dieses nette Zusatzfeature.

Ich verstehe nicht, warum so viele Leute (auch Redakteure) bei Rennspielen unbedingt ein Schadensmodell fordern! Meiner Meinung nach sollte ein Rennspiel, egal welches, aus der Cockpit-Ansicht gespielt werden! Nur so kommt richtiges Feeling und Realismus auf. Und dadurch merkt man ein Schadensmodell gar nicht. Bei Arcade-Racern ist es ja ganz nett, aber bei Simulationen (*Gran Turismo*, *DTM Race Driver* etc.) ist es nicht nur überflüssig, sondern nimmt auch wertvolle Rechenpower weg, die anderswo besser investiert ist.

CHRISTIAN BERNTHALER PER E-MAIL

PLAYZONE: Findest du denn nicht auch, dass zwischen der Darstellung von *Gran Turismo* und *DTM Race Driver* Unterschiede bestehen? Bei Codemasters Renner fliegen die Fetzen und das Gefühl, wirklich in einem Rennwagen zu sitzen, ist wesentlich größer als bei den recht sterilen Rennen bei *Gran Turismo*. Das hat andere Qualitäten, aber ein Schadensmodell würde dem Ganzen natürlich noch die Krone aufsetzen.

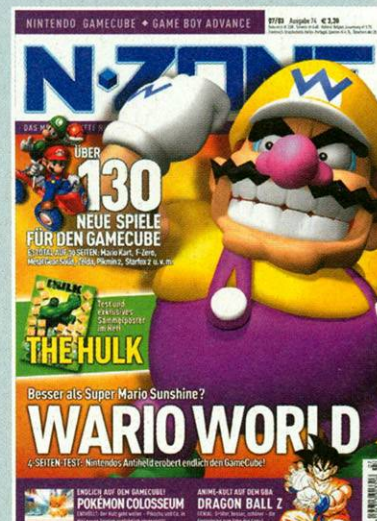
INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 07/03

Primal-Gewinnspiel

Torsten Tag, Weißwasser
Alfred Meinhardt, Freising
Denise Kühn, Pirna
Katharin Kowert, Berlin
Thomas Weissenberger, Erlangen
Raphael Mühlebach, Tegerfelden
Uwe Henning, Erfurt
Hans-Jörg Molkenthin, Bücken
Patrick Mosur, Bad Bergzabern
Rene Becker, Korschbroich
Sascha Bubeck, Weinstadt
Oliver Schrank, Dortmund
Thomas Burkhardt, Bockau
Andreas Berger, Chemnitz
Elli Fischer, Ulm
Stefan Heiermann, Dinslaken
Christian Rauch, Saarbrücken
Frank Rieck, Sehnde
Markus Berger, Bad Aibling
Edmund Bauer, Trier
Larissa Schmitt, München
Klaus Wagner, Stuttgart
Max Meier, Bochum
Werner Müller, Essen
Georg Lauf, Karlsruhe
Gesine Kaufmann, Freiburg
Jana Winzer, Duisburg
Albert Sutter, Nürnberg
Mike Nissel, Leipzig
Ben Peters, Dresden
Lars Johannsen, Kiel

Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das kompetente Magazin rund um GC und GBA

Auch die N-ZONE steht diesmal ganz im Zeichen der E3. Sätze 120 neue GameCube-Spiele kommen auf Nintendo-Fans zu. Hits wie *MGS – The Twin Snakes*, *Need for Speed Underground*, *Prince of Persia: The Sands of Time*, *1080° Avalanche* und natürlich *Mario Kart Double Dash!!* werden ausführlich vorgestellt. Im Testbereich finden sich unter anderem *Wario World*, *Hulk* und *Red Faction II* ein. Teil 2 der Komplettlösung zu *Splinter Cell* bringt Hobby-Agenten durch jede knifflige Situation. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – Das unabhängige Xbox-Magazin!

In diesem Monat mit allen Highlights der E3, darunter Kracher wie *Halo 2*, *Half-Life 2*, *Doom 3*, *Conker – Live and Uncut*, *Kameo*, *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*, *Project Gotham Racing 2* und viele weitere Spiele. Im Testcenter stehen u. a. *Enter the Matrix*, *Brute Force*, *Red Faction II*, *Phantasy Star Online*, *Midtown Madness 3* und *Wakeboarding Unleashed* auf dem Prüfstand. Besonders hilfreich ist die große Komplettlösung zu *Enter the Matrix*. Mit Videos auf DVD! Jetzt im Handel!



BLOODRAYNE Deutsche Spieler bleiben außen vor. Allerdings wiegt der Verlust nicht allzu schwer.



Damit Sie nicht zum Mordopfer werden, haben wir **die Killer** unter die Lupe genommen.

Clock Tower 3

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



KAMIN Betreten Sie den geheimen Raum und schnappen Sie sich die Weihwasserflasche.

Walkthrough:

Heben Sie sich alle Spezialpfeile für den letzten Endgegner auf. Mit unseren Taktiken besiegen Sie die normalen Killer, ohne dass Sie auch nur einen einzigen Spezialpfeil einsetzen müssen.

Kapitel 1

Was muss ich in dem Herrenhaus tun?

Nach dem Vorspann verlassen Sie das Esszimmer und steigen die Treppe in der Eingangshalle nach oben. Öffnen Sie die erste Tür, die Sie erspähen, und gehen Sie nach Osten. In der Ecke des Raumes finden Sie Alyssas Zimmer. Schnappen Sie sich das Lavendelwasser, das neben dem Fernseher steht, und kehren Sie in den Korridor zurück. Untersuchen Sie nun die Tür, auf der ein blaues Siegel zu sehen ist. Nach der Zwischensequenz eilen Sie zurück und klettern in den Kamin. Schnappen Sie sich die Flasche und den Brief, die Sie neben dem Kopf der Statue finden. Jetzt laufen Sie zu der versiegelten Tür zurück und benutzen das Weihwasser, um das Siegel zu brechen. Eilen Sie in Nancys Zimmer und werfen Sie einen Blick auf den Tisch. Neben dem Computer liegt ein Bild, das Sie genauer unter die Lupe nehmen müssen. Nach der kurzen Zwischensequenz entfernen Sie sich von der Holztür und erforschen die seltsame Umgebung.

Wie befreie ich den Geist bei der Telefonzelle?

Folgen Sie der Straße und gehen Sie auf die Leiche zu. Nachdem Sie vom Geist des Verstorbenen aufgeschreckt wurden, betreten Sie die Telefonzelle und packen den Verlobungsring ein. Übergeben Sie den Ring an den toten Körper, damit die gequälte Seele befreit wird. Stecken Sie den Siegelstein ein und frischen Sie Ihren Wasservorrat an dem Brunnen auf. Marschieren Sie weiter und geben Sie auf die Dosen Acht, die zwischen den Fässern stehen. Nach der kurzen Zwischensequenz öffnen Sie



GEIST Der Ring, mit dem Sie diesen Geist befreien können, liegt in der Telefonzelle.

das versiegelte Tor und steigen die Treppen hinab. Haben Sie die Straße erreicht, laufen Sie die Stufen nach unten und heben den goldenen Füller auf. Jetzt befreien Sie den Geist, dessen Leben unter der Laterne ein Ende gefunden hat. Eilen Sie zum nächsten Abschnitt und laufen Sie dort ebenfalls die Stufen nach unten. Wenn Sie durch den Dreck kriechen, werden Sie diesmal mit einem Fläschchen Lavendelwasser belohnt.

Was muss ich im Schneiderladen tun?

Brechen Sie das Siegel, das Sie daran hindert, den Schneiderladen zu betreten. Im Inneren des Gebäudes schnappen Sie sich das Lavendelwasser von der Theke und lesen den Brief, der auf dem Tisch liegen gelassen wurde. Weiter geht's über die Treppe. Oben angekommen, folgen Sie dem Weg zur hintersten Tür. Steigen Sie die nächste Treppe nach unten und überfliegen Sie den Zeitungsbericht. Nach der kurzen Zwischensequenz eilen Sie zurück zum Ausgang und verstecken sich hinter dem Vorhang im Verkaufsraum. Wenn Sie den Killer abgehängt oder ausgetrickst haben, laufen Sie die Treppe nach oben und gehen durch die Tür, die Sie bisher noch

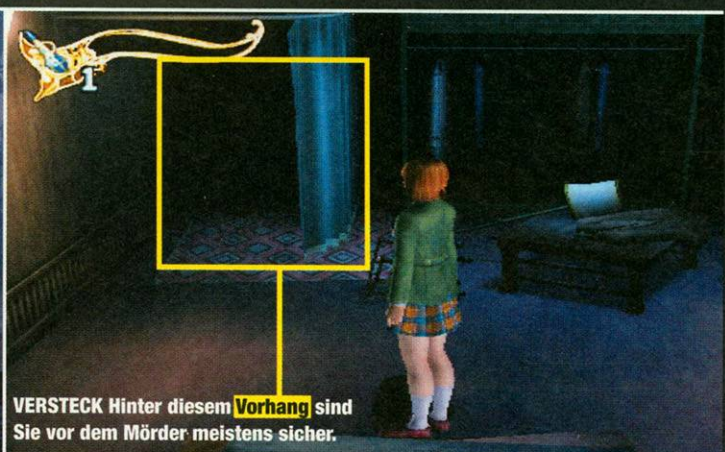
nicht geöffnet haben. Am Ende des Korridors müssen Sie erneut ein Siegel brechen. Betreten Sie das Schlafzimmer und packen Sie den Schlüssel ein, der auf dem Nachtkästchen liegt. Ihr nächstes Ziel ist das Zimmer, in dem Sie dem Mörder zuerst begegnet sind.

Wie gelange ich in die Konzerthalle?

Öffnen Sie die Schublade neben dem Schreibtisch, um den Schlüssel für Mays Zimmer zu erhalten. Steigen Sie die Treppen nach oben und öffnen Sie die Tür am oberen Ende der Treppe. Lesen Sie das Tagebuch, das auf dem Regal liegt. Auf der Kommode finden Sie eine Einladung, die Sie ebenfalls an sich nehmen. Jetzt will Ihnen der Killer an den Kragen. Zum Glück steht ein Stuhl griffbereit da, mit dem Sie dem Angreifer eine dicke Beule verpassen können. Nutzen Sie die Gelegenheit, um sich aus dem Staub zu machen. Sobald Sie die Straße erreicht haben, rennen Sie über die Brücke und füllen die Weihwasserflasche am Brunnen auf. Anschließend flüchten Sie in die Konzerthalle, wo Sie zunächst speichern und dann eine der beiden Treppen nach oben laufen. Für welche Treppe Sie sich entscheiden, ist belanglos, da beide Wege ans



GOLDFÜLLER Diesem Geist ist ein goldener Füller abhanden gekommen.



VERSTECK Hinter diesem Vorhang sind Sie vor dem Mörder meistens sicher.



Die Killer

Sledgehammer: Dieser Killer führt oftmals eine Spezialattacke aus. Er kündigt diesen Angriff allerdings lauthals an, indem er Morddrohungen in Ihre Richtung ausstößt. Suchen Sie dann schnellstens das Weite.



Corroder: Den Säure sprühenden Mörder können Sie recht schnell besiegen, da der Kampfplatz ziemlich groß ist. Wenn der Killer seine Säurekugeln abfeuert, müssen Sie sich lediglich ducken, um keinen Schaden davonzutragen. Während er seine Sprühanlage schüttelt, haben Sie die Chance, einen Pfeil aufzuladen und den Kerl an eine Kugel zu binden. Jetzt benutzen Sie die Maschine, die in der Mitte des Raums steht. Stellen Sie sich in eine Ecke und visieren Sie den Gegner an, sobald dieser versucht an der Maschine vorbeizulaufen. Jetzt binden Sie den Kerl an Ort und Stelle, damit Sie ihm mit Ihrem mächtigen Angriff schaden können. Anschließend reichen ein paar normale Pfeile, um dem Mörder den Rest zu geben.



Chopper: Der Axtmörder ist sich seiner Sache ziemlich sicher und lässt sich daher viel Zeit. Ziehen Sie sich ein Stück zurück und laden Sie einen Pfeil auf. Kurz bevor der Angreifer vor Ihnen steht, binden Sie ihn und haben damit den Kampf schon gewonnen. Jetzt gilt es nur noch, jede Menge aufgeladene Pfeile in Choppers Richtung zu schicken.



Chopper-Finale: Flüchten Sie zunächst vor dem Mörder. Sobald er Sie einholt, setzt er zu einem Angriff an, der aber ins Leere geht. Jetzt können Sie sich von Ihrem Gegner entfernen. Wiederholen Sie dieses Spiel so lange, bis er Ihnen eine Axt entgegenschleudert. Schießen Sie sofort einen Pfeil ab – dadurch wird nicht nur die Axt abgewehrt, sondern Sie verpassen Ihrem Gegner auch einen Schlag, den er nicht abwehren kann. Der Killer geht in die Knie und Sie haben genug Zeit, einen Pfeil aufzuladen und den Kerl zu binden. Nachdem Sie den vernichtenden Pfeil abgefeuert haben, geben Sie dem Axtmörder den Rest.



Scissorwoman: Dieser Kampf ist sehr einfach. Den Angriffen Ihrer Gegnerin können Sie mühelos ausweichen. Schwierig ist es nur, richtig zu zielen, da die Mörderin nach jedem Angriff an eine andere Stelle teleportiert. In Acht nehmen müssen Sie sich zudem vor dem Tornadoangriff. Ziehen Sie sich in eine Ecke zurück und laden Sie einen Pfeil auf. Sobald Ihr Widersacher vor Ihnen steht, schießen Sie den Pfeil ab.

Scissorman: Flüchten Sie zunächst und lassen Sie die Klingen des Killers ins Leere sausen. Sobald der Kerl niederkniet und von blauen Energiesträngen umgeben ist, laden Sie einen Pfeil auf und binden den Folterknecht an Ort und Stelle. Ziehen Sie sich ein wenig zurück, damit Sie vor dem Distanzangriff des Feindes sicher sind. Jetzt können Sie in aller Ruhe einen Pfeil nach dem anderen losschicken.

Während der finalen Kämpfe gegen die Killer wenden Sie immer dieselbe Taktik an: Rennen Sie davon und bringen Sie ein wenig Abstand zwischen sich und den Feind. Jetzt laden Sie einen normalen Pfeil so lange auf, bis er Funken sprüht. Feuern Sie diesen Pfeil auf Ihr Opfer. Wenn der Pfeil voll aufgeladen war, dann ist der Mörder an eine Energiekugel gekettet und sein Bewegungsradius dadurch enorm eingeschränkt. Nutzen Sie diesen Moment und laden Sie weitere Pfeile auf. Wenn Sie den Feind an mehrere Kugeln gebunden haben, richten Sie so lange Schaden an, bis Alyssa zu ihrem Todesstoß ansetzt. Diese Taktik ist oftmals recht schwierig, da die Killer schneller rennen können als Sie. Diese Strategie empfiehlt sich besonders, weil Sie beim letzten Endgegner jede Menge Spezialpfeile benötigen, um den Kampfplatz als Sieger zu verlassen. Alternativ können Sie die Mörder jedoch mit Spezial- und Standardpfeilen erledigen.

selbe Ziel führen. Bei der Treppe auf der rechten Seite finden Sie außerdem ein mit Lavendelwasser gefülltes Fläschchen.

Wie öffne ich das Schließfach?

Öffnen Sie die Tür und rennen Sie auf die Bühne zu. Nach der kurzen Zwischensequenz verstecken Sie sich hinter dem Vorhang, bis der wahnsinnige Mörder verschwindet. Legen Sie den Hebel um und untersuchen Sie anschließend die Leiche. Wenn Sie die Notiz eingesammelt haben, lassen Sie den Aufzug wieder nach oben fahren und machen sich auf den Weg zum Empfang. Hinter der Theke sind einige Schließfächer, von denen Sie eines mithilfe der Notiz öffnen können. Schauen Sie sich den Zettel erneut an. Jedem Buchstaben wird eine Zahl zugeordnet. Jetzt müssen Sie nur noch die Buchstaben durch Ziffern ersetzen und erhalten so die gesuchte Zahlenkombination. Mit diesem Schlüssel eilen Sie in den Konzertsaal und öffnen die Tür an der Westwand. Drehen Sie sich nach links und eilen Sie durch die Doppeltür. Rennen Sie die Treppe nach oben. Dort finden Sie ein paar Schränke, in denen Sie sich verstecken können. Brechen Sie das Siegel und laufen Sie durch die Tür. Auf der Empore steigen Sie die Treppe hinauf, um auf der anderen Seite wieder nach unten zu rennen. Am Ende dieser Treppe liegt eine Tür, durch die Sie in den nächsten Korridor gelangen. Ihr nächstes Ziel liegt hinter der geöffneten Doppeltür.

Wie werde ich den Killer in der Abstellkammer los?

Packen Sie die Streichhölzer ein, die Sie in einem der Anzüge finden. Laufen Sie anschließend durch den Korridor, in dem Sie Ihrem Verfolger begegnen. Laufen Sie zurück zur Garderobe und schleudern Sie den Geigenkoffer in Richtung des Angreifers. Nach diesem Schock gönnen Sie Alyssa eine Verschnaufpause, damit sich der Panikbalken leert. Kehren Sie auf den Gang zurück und kriechen Sie unter den Trümmern hindurch. Schleichen Sie durch das Loch und schnappen Sie sich den Unsichtbarkeitsring, der neben dem Flügel liegt. Danach müssen Sie den ganzen Weg zu dem Korridor zurücklaufen, der gleich neben dem Konzertsaal liegt. Öffnen Sie die Tür am Ende des Korridors und gehen Sie die Stufen hinauf. Schnappen Sie sich das Lavendelwasser aus dem Aufenthaltsbereich und steigen Sie die nächste Treppe nach oben.

Wie komme ich sicher über die Holzbretter?

Nachdem Sie den Bühnensteg erreicht haben, laufen Sie nach links und zünden die Laterne an. Jetzt balancieren Sie über das Holzbrett und schnappen sich die Zange, die auf der anderen Seite liegt. Während des Gleichgewichtstests müssen Sie Alyssa von den Rändern des Bretts fernhalten. Kommen Sie doch zu

nahe an den Rand, versucht Alyssa das Gleichgewicht zu halten. In diesem Moment ist es wichtig, dass Sie keine Taste auf Ihrem Controller drücken. Nach der kurzen Zwischensequenz flüchten Sie zum Eingang und rennen auf den Vorhof des Gebäudes. Am Brunnen füllen Sie die Wasserflasche nach und speichern sicherheitshalber noch einmal ab. Ihr nächstes Ziel ist wieder der Schneiderladen, wo Sie den Mörder das erste Mal getroffen haben. Wenn Sie es noch nicht geschafft haben, den Killer abzuhängen, verstecken Sie sich hinter dem Vorhang im Verkaufsraum des Schneiderladens.

Wie befreie ich den Geist des kleinen Mädchens?

Sobald die Luft rein ist, rennen Sie zu dem Raum, in dem der rote Container steht. Eilen Sie zu der Tür, die mit Stacheldraht versehen wurde. Mit der Zange entfernen Sie dieses Hindernis und betreten den Raum. Schnappen Sie sich den Pfeil, der auf dem Stuhl liegt, und gehen Sie zum Kamin, wo Sie eine kleine Holzkiste finden. Öffnen Sie die Kiste und sehen Sie sich die kurze Zwischensequenz an. Jetzt müssen Sie zur Konzerthalle zurück. Wenn Sie diese erreicht haben, treten Sie Ihrem Jäger gegenüber und es kommt zu einem Kampf. Wie Sie den Killer besiegen, lesen Sie in dem Extra-Kasten. Nach diesem Kampf können Sie endlich in die Halle gehen und May erlösen.

Kapitel 2

Wo finde ich die nächsten Hinweise?

Nach der Zwischensequenz eilen Sie ins untere Stockwerk und öffnen die Doppeltür hinter der Treppe. Durch die kleine Tür erreichen Sie das Arbeitszimmer von Alyssas Großvater. Lesen Sie das Buch, das Sie auf dem Schreibtisch finden. Nachdem Sie Einsicht in die Geschehnisse erhalten haben, untersuchen Sie die Bilder, die auf dem Kamin stehen. Hier sind einige Schlüssel versteckt, mit denen Sie Uhren aufzie-

hen können. Jetzt eilen Sie in das obere Stockwerk und gehen durch die Tür, die am Ende des langen Ganges liegt.

Wie funktioniert das Uhrenrätsel?

Arbeiten Sie sich zu Nancys Zimmer vor und untersuchen Sie das große Bild, auf dem eine Frau zu sehen ist. Wichtig ist das zweite Bild, das zum Vorschein kommt. Hier können Sie erkennen, dass die Uhr auf 3:00 Uhr gestellt ist. Jetzt sind Sie an der Reihe. Gehen Sie zur Wanduhr und fangen Sie an, die Schlüssel zu drehen. Damit sich der Geheimgang öffnet, drehen Sie in der folgenden Reihenfolge an den Schlüsseln: links, rechts, links, rechts, rechts. Treten Sie ein und schmökern Sie in dem Buch, das auf dem Schreibtisch liegt. Nach dieser neuen Lektion stellen Sie sich vor dem Zeichen auf, das auf dem Teppich zu sehen ist. Mit zwei Spritzern Weihwasser aktivieren Sie das Portal und die Reise beginnt aufs Neue.

Wie geht es in der Geisterstadt weiter?

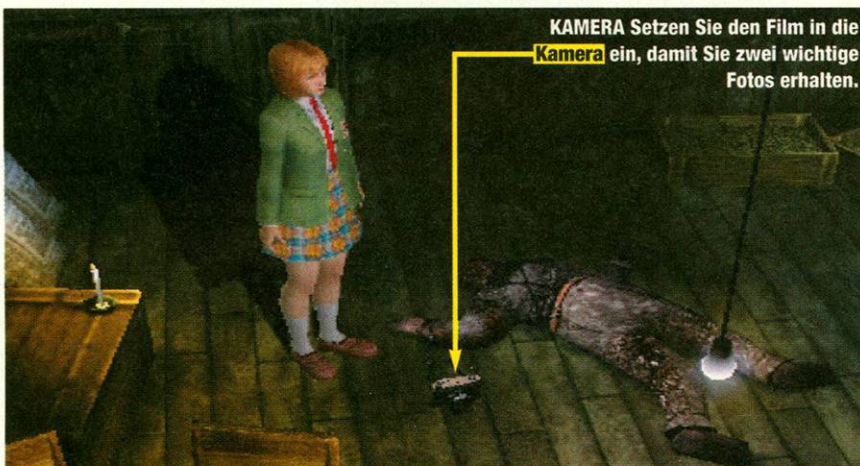
Laufen Sie an den Kisten vorbei und eilen Sie nach rechts, wo Sie eine Flasche Lavendelwasser finden. Praktischerweise entdecken Sie hier auch

einen Brunnen, an dem Sie Ihren Vorrat an Weihwasser auffrischen können. Folgen Sie nun der Gasse und schnappen Sie sich den Teddybären, den Sie neben den Mülltonnen finden. Dieses Kuscheltier legen Sie in den Kofferraum des Autos und befreien somit eine weitere rastlose Seele. Betreten Sie das Haus, das sich links vom Autowrack befindet. Folgen Sie dem Gang und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Gehen Sie nun noch einmal in diesen Korridor, damit die Begegnung mit dem blinden Kerl einen Sinn bekommt. Verlassen Sie den Gang und erkunden Sie den nächsten Abschnitt.

Was hat es mit der weißen Blume auf sich?

Flüchten Sie über die Treppen in Alberts Zimmer und überfliegen Sie die Seiten seines Tagebuchs. Anschließend betrachten Sie die Blume, die neben dem Bett steht. Nachdem Sie diese zierliche Pflanze nach Norden ausgerichtet haben, klettern Sie an der Leiter nach unten. Auf dem Tisch liegen ein Herzanhänger und der Schlüssel für die Küche. Stauben Sie diese beiden wichtigen Gegenstände ab und verlassen Sie den Raum durch die Doppeltür. Folgen Sie





KAMERA Setzen Sie den Film in die Kamera ein, damit Sie zwei wichtige Fotos erhalten.



VERSTECKT Den Schalter, der diese Tür entriegelt, finden Sie hinter dem Bild.



SCHLÜSSEL Den Schlüssel für den Werkzeugkasten finden Sie in der Kammer, in der die beiden Bewohner ermordet wurden.



VENTILATOR Mit dem Schraubenschlüssel, stellen Sie den Ventilator ab. Schrauben Sie dazu an dem Vential.



KANAL Über diesen rutschigen Sims gelangen Sie auf die andere Seite.

erneut dem Gang und gehen Sie in Richtung Treppe. Die Tür, die zum nördlichen Raum führt, ist Ihr nächstes Ziel. Nachdem Sie die Notizen gelesen haben, verlassen Sie die Küche durch die zweite Tür. Die Leiche, die im Container liegt, hat den zweiten Teil des Herzanhängers. Setzen Sie die beiden Teile zusammen, um einen weiteren Geist zu erlösen. Marschieren Sie zur Löwenstatue zurück und schnappen Sie sich den Schlüssel, sobald die Zwischensequenz zu Ende ist. Jetzt eilen Sie zum Portal und reisen ins Haus zurück. Machen Sie sich zum unteren Stockwerk auf und betreten Sie noch einmal das Arbeitszimmer. Sperren Sie die Schublade des Schreibtischs auf und nehmen Sie die Maske an sich, nachdem Sie das Buch gelesen haben.

Was stelle ich mit der Maske an?

Untersuchen Sie nun die Nordwand des Raums. Zwischen den Masken finden Sie eine freie Stelle, an der Sie die Maske befestigen, die Sie soeben in der Schublade gefunden haben. In der kleinen Kammer stecken Sie den grünen Pfeil ein und werfen einen Blick in die verzierte Kiste. Nach der kurzen Zwischensequenz kehren Sie in Nancys Zimmer zurück und benutzen erneut das Portal. Laufen Sie zum Haus und öffnen Sie die Tür direkt neben der Mülltonne. Bevor Sie von dem Geist erwischt werden, legen Sie den Film in die Kamera ein und erhalten als Lohn zwei Bilder. Auf dem ersten Bild sehen Sie, mit welchem Killer Sie es diesmal zu tun bekommen. Auf der zweiten Fotografie erhalten Sie einen Hinweis auf einen Geheimgang.

Wo finde ich den Geheimgang, der auf dem Foto zu sehen ist?

Verlassen Sie die Küche durch die nächste Tür und laufen Sie den Korridor entlang. Bei der nächsten Gelegenheit biegen Sie ab und Sie kommen am Zimmer der alten Frau vorbei. Untersuchen Sie das Bild, das

neben der hinteren Tür hängt, und betätigen Sie den Schalter. Außen haben Sie die Möglichkeit, Ihren Spielstand zu sichern. Anschließend rennen Sie die Treppen nach oben und öffnen die Tür am Ende des Balkons. Nach dieser netten Zwischensequenz machen Sie sich aus dem Staub. In der einen Ecke finden Sie eine kleine Flasche, mit der Sie dem Killer ordentlich einheizen können. Wenn Sie zu den Mutigen gehören, können Sie sich einen Unsichtbarkeitsring aus der anderen Ecke des Arbeitsraums schnappen. Nachdem Sie geflüchtet sind, suchen Sie den Ort des Verbrechens noch einmal auf und betreten das Badezimmer.

Wo kann ich mich vor dem Mörder verstecken?

In dem Regal finden Sie einen Schlüssel, den Sie dringend benötigen. Wenn Sie von dem Mörder aufgespürt werden, flüchten Sie zum Brunnen und laufen hinter die Treppe. Dort können Sie sich in die Toilette einsperren und warten, bis der Killer verschwindet und der Panikbalen wieder gesunken ist. Begeben Sie sich jetzt wieder ins Hauptgebäude und laufen Sie nach oben zu den Treppen. In diesem Raum sperren Sie den roten Werkzeugkasten auf und schnappen sich den Schraubenschlüssel. Jetzt geht's im Außenabschnitt weiter. Mit dem Schraubenschlüssel deaktivieren Sie den riesigen Ventilator und kriechen in die Röhre, indem Sie auf die X-Taste drücken. Rennen Sie zu der Tür, über der eine rote Leuchte angebracht ist.

Was muss ich in dem unterirdischen Abschnitt erledigen?

Am Ende der Treppen betreten Sie den Raum und schnappen sich den Brief. Auch eine Flasche Lavendelwasser können Sie hier abstauben. Falls Sie derzeit vor dem Mörder fliehen müssen, warten Sie, bis der Kerl den Raum betritt, und legen dann den Hebel um. Nutzen Sie

diese Gelegenheit, um zu speichern, und erforschen Sie weiter den Tunnel. Bei der Treppe kommen Sie nur über den schmalen Sims weiter. Nun müssen Sie wieder über einige Bretter balancieren. Laufen Sie allerdings nur über die langen Bretter, da alle kurzen auseinander brechen. Zu Beginn müssen Sie allerdings doch über ein kurzes Brett laufen. Wenn Sie fallen, wird eine Leiche angeschwemmt, der Sie den Brief überreichen. Als Belohnung für diese Tat winkt ein mächtiger Pfeil. Zurück bei den Brettern, bahnen Sie sich einen Weg zur anderen Seite und sprinten über die letzte Holzplanke.

Wo trete ich dem Killer gegenüber, nachdem ich den Schal gefunden habe?

Endlich haben Sie den Schal der alten Frau und können den Abschnitt verlassen. Nach der Zwischensequenz rennen Sie ans Ende des Gangs, wo Sie einen weiteren Pfeil einsammeln können. Danach eilen Sie zur Gittertür zurück und fliehen über die Brücke. Sobald Sie den großen Hof erreicht haben, ist es an der Zeit, den Übeltäter zu strafen. In dem Extrakasten finden Sie mehr Hinweise, wie Sie den Kerl unschädlich machen. Nachdem Sie auch diesen Kampf für sich entschieden haben, kriechen Sie durch die Röhre. Lassen Sie die beiden Treppen und den Brunnen hinter sich, um das Hauptgebäude zu erreichen. Betreten Sie den Korridor und gehen Sie durch die erste Tür auf der linken Seite. Dort können Sie Ihre Aufgabe zu Ende bringen.

Kapitel 3

Wie geht es in der Höhle weiter?

In der Höhle heben Sie das Lavendelwasser auf und kriechen durch die Öffnung ins Freie. Waten Sie durch das Wasser und klettern Sie an der Leiter nach oben. Weiter geht's nach unten. Schreiten Sie durch die erste Tür, die Sie entdecken, und schnappen Sie sich den

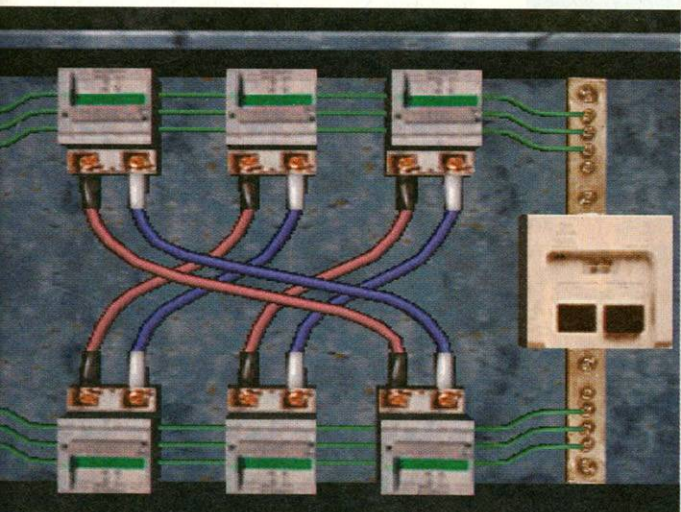
Schlüssel. Danach speichern Sie noch einmal ab und verlassen den Raum. Nachdem Sie Bekanntschaft mit dem dritten Killer gemacht haben, schleudern Sie dem bemalten Kerl eine Ladung Weihwasser entgegen und rennen an ihm vorbei. Dieser Bösewicht ist sehr flink und kann schnell zuschlagen. Gehen Sie deshalb kein Risiko ein und machen Sie Gebrauch von dem Weihwasser. Öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel und folgen Sie dem Steg. Flüchten Sie sich in den Aufzug – dort sind Sie vor dem Mörder sicher. Zuerst sehen Sie sich auf der Etage B1 um.

Wie löse ich das Rätsel bei dem Stromkasten?

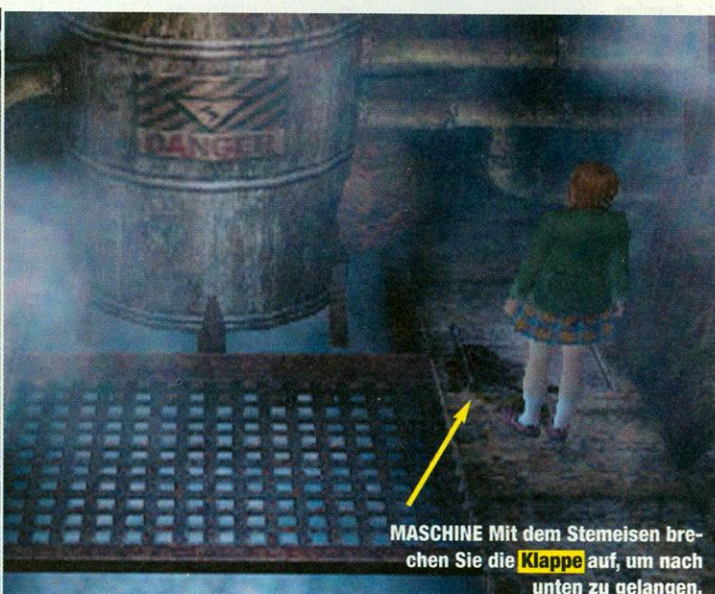
Laufen Sie die Treppe nach unten und schnappen Sie sich die Gummihandschuhe, die im Schrank liegen. Jetzt müssen Sie zum Aufzug zurück und nach B3 fahren. Am Fuß der Treppe nehmen Sie den Stromkasten unter die Lupe. Verbinden Sie die Kabel folgendermaßen: oben links mit unten rechts, oben Mitte mit unten links, oben rechts mit unten Mitte. Sobald Sie den Strom wiederhergestellt haben, fahren Sie zurück zu B1. Rennen Sie zu dem Schalter und aktivieren Sie den Kartenleser. Ihr nächster Halt ist die B2-Ebene. Laufen Sie zu den Kisten und öffnen Sie die rote Box. Reißen Sie sich das Brecheisen unter den Nagel und begeben Sie sich auf Stockwerk B3. Über den langen Gang eilen Sie zu dem Platz zurück, an dem Sie das erste Mal auf den Axtmörder getroffen sind. Im Speicherraum können Sie sich verstecken und Weihwasser nachfüllen.

Wo finde ich die Schlüsselkarte?

Verlassen Sie dieses Zimmer und rennen Sie zu der Maschine. Den rechten Deckel können Sie mit dem Brecheisen öffnen und nach unten klettern. Werfen Sie einen Blick auf das sitzende Skelett



STROMKASTEN Verbinden Sie die Kabel so, wie es auf dem Bild zu sehen ist.



MASCHINE Mit dem Stemeisen brechen Sie die Klappe auf, um nach unten zu gelangen.

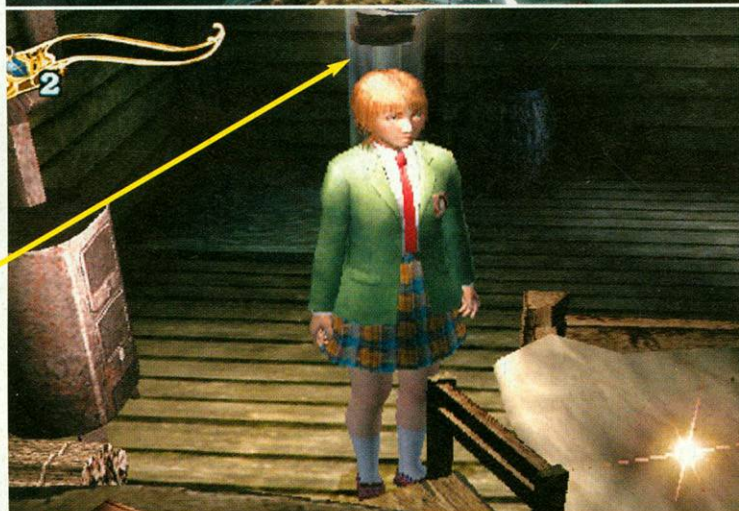
MAGNET-KARTE

Dieser knochige Bursche besitzt die Schlüsselkarte, die Sie dringend benötigen. Damit er die Karte rausruckt, müssen Sie ihm die **Brille** bringen.



DIE HÜTTE

In der Holzhütte auf dem Friedhof können Sie sich nicht nur hinter dem **Vorhang** verstecken, sondern erhalten auch Informationen über den Axtmörder.



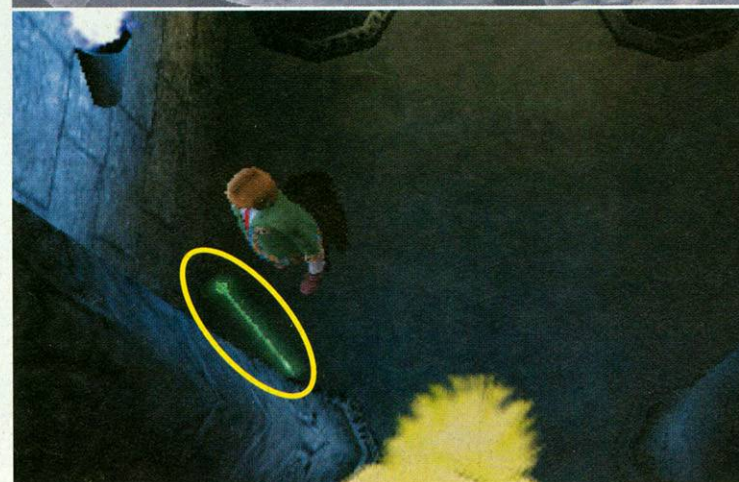
LÖWEN-STATUE

Damit Sie den ersten Kompass erhalten, müssen Sie die drei Löwenstatuen in der richtigen Reihenfolge aktivieren.



GRAB-KAMMER

In der Grabkammer finden Sie gleich zwei der grünen Pfeile. Heben Sie sich diese mächtigen Geschosse unbedingt für den Endgegner auf.



und lesen Sie sich den Zettel durch. Springen Sie ins Wasser und heben Sie die Brille auf. Diesen Gegenstand überreichen Sie dem Skelett und bekommen dafür die Schlüsselkarte. Die letzte Station ist die Etage B1. Rennen Sie über den Steg und öffnen Sie die Tür mit der Schlüsselkarte. Sammeln Sie den Pfeil ein, speichern Sie ab und eilen Sie die Treppe hinauf. Sie befinden sich wieder im Herrenhaus. Machen Sie sich auf den Weg zur Eingangshalle, wo Sie die nächste Zwischensequenz genießen dürfen. Wie Sie mit Chopper fertig werden, verraten wir Ihnen im Extrakasten.

Was muss ich mit den drei Löwenstatuen anstellen?

Im Westen finden Sie einen Löwenbrunnen. Nachdem Sie gespeichert haben, gehen Sie nach Osten und sehen sich die kurze Zwischensequenz an. In der Nähe des Tors liegt eine Flasche Lavenelwasser, die Sie sich nicht entgehen lassen dürfen. Anschließend geht's weiter nach Norden, wo Sie das Portal aktivieren. Folgen Sie dem Weg, bis Sie erneut auf Chopper treffen. Schnappen Sie sich die Notiz, die neben dem Auto liegt, und flüchten Sie nach Süden. Betreten Sie das Häuschen und verstecken Sie sich hinter dem Vorhang. Sobald die Luft rein ist, greifen Sie sich das Lavenelwasser, das Sie auf dem Bett finden, und lesen die Notiz durch. Kehren Sie nun zu dem Autowrack zurück und gehen Sie nach Westen. Nun gilt es, ein Rätsel zu lösen, das mit den drei Löwenköpfen zu tun hat. Jeder Löwe hat eine andere Anzahl an Augen. Zuerst drücken Sie den Schalter bei dem einäugigen Löwen, zuletzt drücken Sie den Schalter bei dem dreiäugigen Löwen.

Was stelle ich mit dem ersten Kompass an und wo finde ich den zweiten?

Wenn Sie alles erledigt haben, eilen Sie zu dem Podest in der Mitte. Spritzen Sie ein wenig Weihwasser auf dieses Podest, damit Sie den Kompass des Schattens erhalten. Marschieren Sie zum Portal und reisen Sie zum Friedhof. Vom zentralen Platz aus wenden Sie sich dem westlichen Tor zu und platzieren den Kompass in der Fassung des linken Grabmals. Jetzt geht's weiter nach Süden. Aktivieren Sie das Portal und begeben Sie sich nach Necropolis. Bei diesem Rätsel gilt es, die drei Steine auf die richtigen Gräber zu setzen. Da Sie immer nur einen Stein umhertragen können, gibt es neben dem Portal einen Ablageplatz. Laufen Sie zunächst nach Osten und holen Sie sich den Himmelsstein. Diesen platzieren Sie zunächst in der Ablagefassung bei dem Portal. Als Nächstes eilen Sie nach Westen und schnappen sich den Wasserstein. Laufen Sie nun nach Osten und legen Sie den Wasserstein auf dem Grab ab. Den Stein im Norden bringen Sie zu dem westlichen Grab. Zum Abschluss laufen Sie zum Ablageplatz und

platzieren den letzten Stein auf dem Grab im Norden. Falls Sie die beiden grünen Pfeile, die im östlichen und westlichen Gang liegen, noch nicht eingepackt haben, sollten Sie dies jetzt tun.

Was muss ich in der Höhle tun?

Laufen Sie zum Portal zurück, holen Sie sich den Kompass des Lichts und reisen Sie zum Friedhof. Den Kompass platzieren Sie in der Fassung des rechten Grabmals. Rennen Sie zu dem leuchtenden Symbol und durchqueren Sie die Höhle. Schnappen Sie sich den roten Pfeil und setzen Sie Ihren Weg fort. Nach der kurzen Zwischensequenz sammeln Sie den goldenen Pfeil ein und rennen schleunigst zum Teleporter zurück. Jetzt folgt die letzte Schlacht gegen Chopper. Im Extra-Kasten finden Sie eine Killer Strategie, um den Killer zu vernichten. Sobald der Kampf vorüber ist, schreiten Sie durch das Tor.

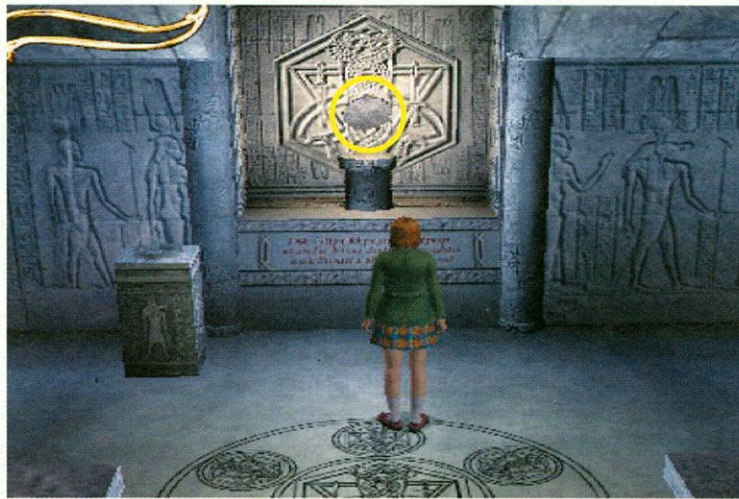
Kapitel 4

Wie befreie ich die Geister im Krankenhaus?

Folgen Sie dem Pfad, bis Sie in der Zwischensequenz von dem Quälgeist Dennis befreit werden. Rennen Sie nach rechts und lesen Sie den Brief, der auf dem Boden liegt. Auf dem Nachtkästchen liegt zudem ein Foto, das Sie mitnehmen müssen. Anschließend eilen Sie nach links und verlassen den Saal. Marschieren Sie zu den Bänken und nehmen Sie das Lavendelwasser an sich. Den Schlüssel, der auf dem Tresen liegt, verstauen Sie in Ihrem Inventar und rennen danach zu der Leiche, die auf die Bahre geschmissen wurde. Überreichen Sie dem Dahingeschiedenen das Foto und stecken Sie den Unsichtbarkeitsring ein. Laufen Sie in das Krankenzimmer zurück und verlassen Sie den Raum diesmal durch die Hintertür. Im Süden finden Sie eine Treppe, über die Sie ins obere Stockwerk gelangen.

Was hat es mit dem großen Wandspiegel auf sich?

Laufen Sie an der geöffneten Tür vorbei und betreten Sie das nächste Zimmer auf der rechten Seite des Korridors. In diesem Raum gibt es nichts, was für Sie von Interesse wäre. Kriechen Sie durch das Loch, das Sie neben dem Bett entdecken, und schnappen Sie sich den Spiegel. Den Gegenstand, der im Schrank liegt, ignorieren Sie zunächst und kehren wieder zu dem Gang zurück. Schreiten Sie auf den Wandspiegel zu und benutzen Sie nach der kurzen Zwischensequenz den kleinen Handspiegel. Betreten Sie den ersten Raum auf der rechten Seite und nehmen Sie den Entlassungsschein an sich. Erforschen Sie nun den Raum auf der gegenüberliegenden Seite. Kriechen Sie durch das Loch und brechen Sie das Siegel mit einer Ladung Weihwasser. Jetzt können Sie den Schrank öffnen und das Lavendelwasser einpacken.



KOMPASS
Nachdem Sie Geister der ermordeten Rooder befreit haben, bekommen Sie den zweiten Kompass als Lohn für Ihre Mühen.



KRANKENHAUS
Auf dem Nachtkästchen finden Sie ein Foto, mit dem Sie einen der umherwandern- den Geister befreien können.



HAND-SPIEGEL
Mit diesem magischen Gegenstand gelingt es Ihnen, den großen Wandspiegel zu aktivieren und somit das Tor zu einer Spiegel- dimension zu öffnen.



SCHLOSS
Für dieses komplizierte Sicherheits- schloss benötigen Sie gleich drei Schlüssel. Wenn Sie in Besitz dieser Schlüssel sind, können Sie zur Burg reisen.

Was fange ich mit dem Entlassungsschein an?

Weiter geht's im unteren Stockwerk. Neben der Treppe steht eine Bank, auf der Sie ein weiteres Foto finden. Betreten Sie den Waschraum und schnappen Sie sich den Schlüssel, der im Waschbecken liegt. Eilen Sie nach oben zu dem Spiegel und teleportieren Sie sich auf die andere Seite. Rennen Sie nach unten und betreten Sie den ersten Raum links. Lesen Sie die Notizen der Leiche und befreien Sie ihren Geist mit den Entlassungspapieren. Als Lohn erhalten Sie einen weiteren Siegelstein. Jetzt begeben Sie sich erneut in den Raum auf der rechten Seite des Gangs. Zwängen Sie sich durch das Loch in der Wand und nehmen Sie den dritten Schlüssel aus dem Regal. Ihr nächstes Ziel ist das untere Stockwerk. Im Raum, in dem Dennis entführt wurde, übergeben Sie das Foto an die ermordete Krankenschwester, damit Sie einen weiteren grünen Pfeil in Ihrem Köcher verstauen können. Nachdem Sie auch diesen Geist befreit haben, betreten Sie ein letztes Mal die obere Etage. Die zweite Tür auf der linken Seite ist mit einem Spezialschloss versehen. Allerdings befinden sich die drei benötigten Schlüssel bereits in Ihrem Besitz. Untersuchen Sie das Schloss und aktivieren Sie anschließend das Portal.

Wo finde ich noch mehr Spezialpfeile?

Laufen Sie geradeaus, um eine Zwischensequenz zu starten. Anschließend lesen Sie die Notizen, die auf dem Boden liegen, und schnappen sich das Lavendelwasser aus der Ecke. Speichern Sie am Brunnen Ihren Spielstand ab und brechen Sie das blaue Siegel, um Zugang zur Burg zu erhalten. In dem riesigen Saal finden Sie gleich drei Pfeile: je einen grünen Pfeil in der Ecke und neben der Tür und einen roten hinter der Treppe. Wenn Sie alle nützlichen Gegenstände abgestaubt haben, verlassen Sie den Eingangssaal durch die Doppeltür auf der linken Seite. Auf halbem Weg nimmt der Killer die Verfolgung auf. Flüchten Sie nach oben zu der grünen Markierung und lassen Sie Ihren Verfolger ins Leere rennen. Danach lesen Sie den Zettel neben der Leiche.

Wie erreiche ich die Küche, die in den Notizen erwähnt wird?

Marschieren Sie in den Eingangssaal zurück und erforschen Sie den Bereich hinter der rechten Doppeltür. Sobald Sie in den zerstörten Gang kommen, gehen Sie durch die Öffnung auf der rechten Seite. Hier kommen Sie über den schmalen Sims auf die andere Seite. An der Gargoyle-Statue kommen Sie mithilfe der Ducken-Funktion vorbei. Sobald Sie den Korridor erreicht haben, laufen Sie weiter

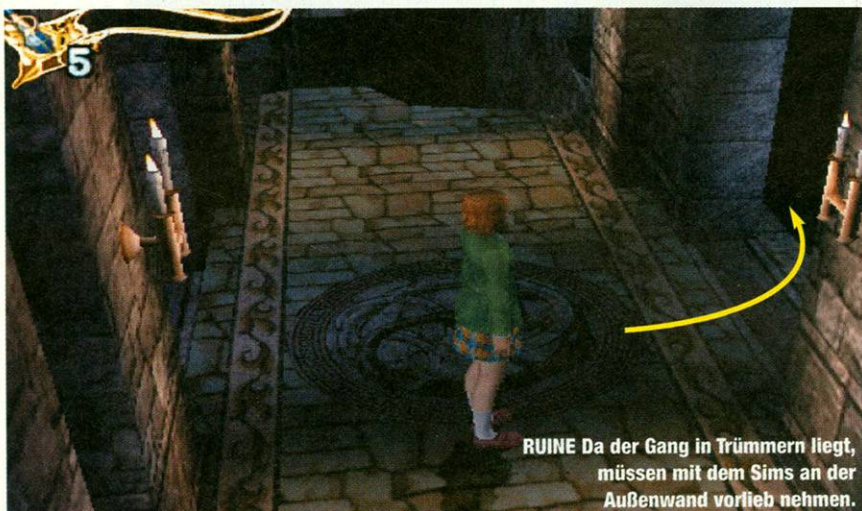
und gehen durch die hintere Öffnung zum nächsten Sims. Brechen Sie eine der Gitterstangen aus dem Fenster und klettern Sie in die Kammer. Werfen Sie einen Blick in den Ofen und packen Sie den Schädel ein. Dieser gehört zu dem Skelett, bei dem Sie den Scherenmann außer Gefecht gesetzt haben. Der Ofen in der Küche dient auch als Ausweichpunkt, falls Ihnen ein Killer an den Kragen will.

Wie lösche ich das Feuer?

Untersuchen Sie nun die Feuerstelle neben der Tür. Anschließend schnappen Sie sich die Schaufel und ersticken das Feuer mit Asche. Jetzt eignen Sie sich das Wappen aus der Feuerstelle an. Laufen Sie durch den nächsten Korridor und betreten Sie das Esszimmer. Rücken Sie die Kerze zurecht, die auf dem Tisch steht, und setzen Sie das Wappen in eine der Fassungen ein. Begeben Sie sich nun zur Bibliothek. Lesen Sie die Aufzeichnungen, die auf dem Tisch liegen, und verlassen Sie den Raum durch die nächste Tür. In diesem Gang gibt es wieder eine Öffnung. Klettern Sie nach außen und arbeiten Sie sich zu dem kleinen Fenster vor. Schnappen Sie sich das Wappen, das an der Wand hängt, und eilen Sie ins Esszimmer. Dort setzen Sie auch das zweite Wappen ein. Sie erhalten Zugang zu einem neuen Bereich, den Sie auch gleich erforschen. Durchqueren Sie die beiden Gänge und betreten Sie das Gemach des Lords.

Was muss ich im Gemach des Lords erledigen?

Unter dem großen Bild finden Sie das letzte Wappen und ein Buch. Nach der kurzen Zwischensequenz laufen Sie zur Leinwand und betätigen den Schalter. Jetzt setzen Sie das Wappen in die Fassung ein und verlassen den Raum. Den alten Rüstungen wurde neues Leben eingehaucht. Merken Sie sich, wann die alten Blechhaufen zuschlagen, und bahnen Sie sich einen Weg durch diese Falle. Ein einziger Treffer der schweren Hellebarden kostet Sie das Leben, es sei denn, Sie haben einige Siegelsteine



parat. Neben den Rüstungen stehen einige eiserne Jungfrauen, die in diesem Fall als Aufzüge dienen.

Wie funktioniert das Türenrätsel im Kerker?

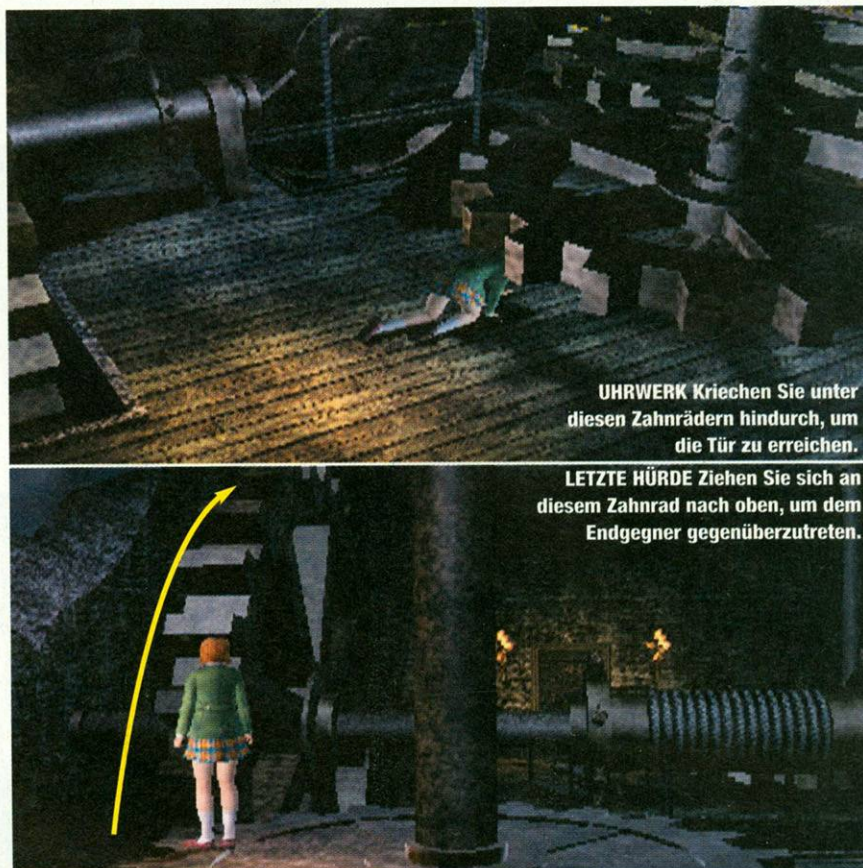
Benutzen Sie zuerst den Aufzug oben links und öffnen Sie die erste Tür. Fahren Sie nun wieder nach oben und betreten Sie den Lift unten links. Schnappen Sie sich den Ring, der auf dem Tisch liegt, und öffnen Sie die Tür. Nachdem Sie auch die zweite Tür entriegelt haben, kehren Sie zu den Rüstungen zurück und fahren mit dem Aufzug unten rechts. Als Nächstes rennen Sie nach rechts, legen den Hebel um und sprinten zu der Holztür. Nach der kurzen Zwischensequenz lesen Sie das Buch, das in der Ecke liegt, und laufen in den nächsten Raum. Durchsuchen Sie das Bücherregal in der nordöstlichen Ecke des Zimmers, um einen Geheimgang zu öffnen. Klettern Sie an der Leiter nach oben und verlassen Sie nach der Zwischensequenz den Raum. Fahren Sie erneut mit dem Aufzug rechts unten und legen Sie den Hebel um. Sprinten Sie zu der Holztür und betreten Sie die Folterkammer. Die richtige Taktik für den folgenden Kampf entnehmen Sie dem Extra-Kasten.

Kapitel 5

Wie erreiche ich den letzten Endgegner?

Steigen Sie die Treppen nach oben und schnappen Sie sich oben den roten Pfeil. Jetzt kriechen Sie unter den Zahnrädern und der Stange hindurch und verlassen den Raum durch die Tür. Eilen Sie nach links und packen Sie den grünen Pfeil ein. Danach kriechen Sie durch die kleine Öffnung und legen den Hebel um. Laufen Sie nun zur Leiter und betätigen Sie den nächsten Hebel. Am oberen Ende der Leiter speichern Sie Ihren Spielstand ein letztes Mal ab und laufen über die Zahnräder. Wenn Sie in der Sackgasse angekommen sind, halten Sie sich an dem letzten Zahnrad fest, um auf das Dach zu gelangen. Wie Sie dem dunklen Lord das Lebenslicht ausbläsen, erfahren Sie in dem Extra-Kasten.

ARBEITSZIMMER Suchen Sie in diesem Eck nach Alyssas alten Zeichnungen.



Der dunkle Lord

Sie haben Schwierigkeiten bei dem Kampf mit dem Endgegner? Mit unseren Profi-Taktiken sind Sie auch für diesen anstrengenden Kampf bestens gerüstet.

Gegnerinfo:

Dieser Feind hat einige Angriffe parat, die es allesamt in sich haben. Am meisten Schaden verursacht Ihr Feind im Nahkampf. Sein scharfes Schwert hinterlässt tiefe Wunden und mit dem Würgegriff saugt er Ihnen die Lebensenergie aus. Bleiben Sie deshalb immer auf Distanz und lassen Sie den Mörder nicht zu nahe kommen. Glücklicherweise ist der alte Lord sehr langsam, so dass Sie keine Probleme haben, einem Nahkampf aus dem Weg zu gehen. Umso unangenehmer sind seine Distanzangriffe, die er jedoch immer ankündigt. Merken Sie sich, mit welchem Wortlaut eine Attacke eingeleitet wird, damit Sie entsprechend reagieren können. Ihr Widersacher ruft eine Schleimpfütze herbei, die Ihnen Energie entzieht und Sie außerdem daran hindert, sich zu bewegen. Wenn Sie diesen Schachzug früh erkennen, haben Sie genügend Zeit zum Ausweichen. Der zweite Distanzangriff ist sehr viel gefährlicher. Der Lord schleudert Energiekugeln auf Sie, die nicht nur Schaden verursachen, sondern Alyssa auch anketten. Weichen Sie diesen Kugeln aus oder ducken Sie sich. Wenn Sie von drei Kugeln auf einmal angeketten werden, startet der Endgegner einen mächtigen Angriff, der Alyssa das Leben kostet.



Taktik:

Dieser Kampf ist schwierig und dauert sehr lang. Zu Beginn des Kampfes setzt der Lord nur die Energiekugeln ein. Sie können seinen Angriff unterbrechen, indem Sie einen Pfeil auf ihn abfeuern, der mindestens die dritte Ladestufe erreicht hat. Wenn Sie sofort nach Einschlag des Pfeils wieder ein Geschoss aufladen und losschicken, können Sie dem Gegner schaden, ohne dass er sich wehren kann. Wenn er lacht, haben Sie oft genug Zeit, um einen Pfeil komplett aufzuladen. Wenn Sie es schaffen, den Kerl mit diesem Pfeil zu treffen, ist der Zeitpunkt gekommen, an dem Sie Ihre Spezialpfeile einsetzen. Jetzt ist die Chance am größten, dass Alyssa ihren Superschuss ausführt. Danach müssen Sie darauf achten, dass Sie nicht angeketten oder in einen Nahkampf verwickelt werden. Schießen Sie einen Pfeil nach dem anderen ab und gehen Sie kein unnötiges Risiko ein. Mit viel Geduld überstehen Sie auch diese Prüfung. Wenn Sie dem Gegner genug Schaden zugefügt haben, startet eine kleine Zwischensequenz und Alyssa wird entwandert. Rennen Sie zu den Trümmern der Statue und erledigen Sie den Lord.

Enter the Matrix

Dank unserer **hilfreichen Kurztipps** werden Sie sich elegant und effektiv durch die Matrix kämpfen.

Ergänzend zu den Kurztipps auf der DVD haben wir hier noch einige Tipps für Sie parat. Wir zeigen Ihnen die Grundlagen, Gegnerstrategien und wie Sie die Matrix erfolgreich hacken.

Postamt

Der Hinterhalt in der Eingangshalle

Sobald Sie sich das Päckchen angeeignet haben, werden Sie in der Eingangshalle von einem großen Polizeitrupp erwartet. Diese Kerle wollen Sie unter keinen Umständen lebendig aus dem Gebäude spazieren lassen. Zum Glück sind die Spezialeinheiten mit durchschlagskräftigen

Wummen ausgerüstet. Per Aktionstaste entwaffnen Sie die Feinde und setzen von nun an deren Schusswaffen ein. Halten Sie sich immer hinter Säulen auf, damit Sie keine Kugeln abbekommen und Ihren Fokus-Balken auffüllen können. Führen Sie Seitwärtsschritte aus, um kurz hinter Ihrer Deckung hervorzuschauen.

Flughafen

SWAT-Hubschrauber

Der SWAT-Hubschrauber ist ein gefährlicher Gegner. Der Kampf verläuft immer nach demselben Muster.

Der Helikopter feuert auf Sie, bis er die Fensterfront abgeflogen hat. Bleiben Sie hinter der Skulptur in der Mitte des Raumes in Deckung. Danach können Sie ungestört auf den Hubschrauber schießen. Halten Sie Abstand zum Fenster, damit die Kugeln auch im Helikopter und nicht in der Wand einschlagen. Die Polizisten legen Sie zunächst mit einer Betäubungsgranate lahm. Nutzen Sie den Fokus ausschließlich für diese Gegner, da Sie sonst schnell in Bedrängnis geraten. Ist der Raum gesichert, verstecken Sie sich erneut hinter dem Brunnen.

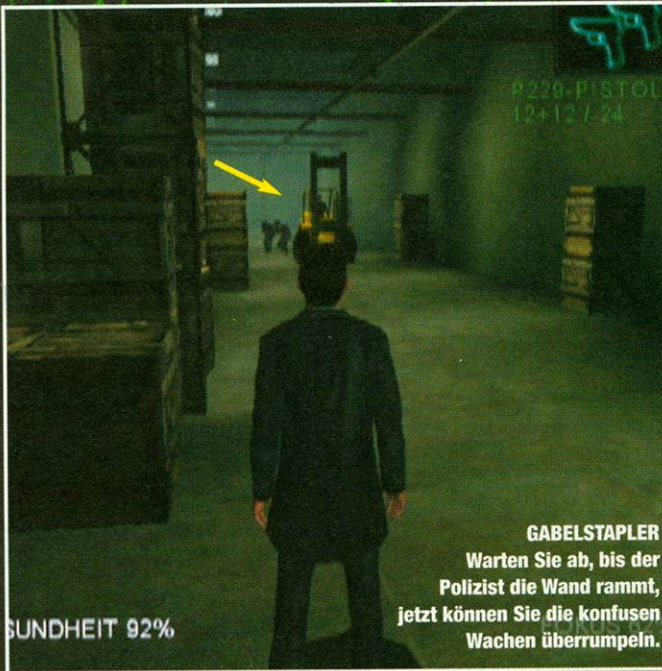
Die Grundlagen:

- Nutzen Sie jede Gelegenheit, um Ihre Lebens- und Fokus-Energie aufzuladen. Wenn Sie unvorbereitet in einen Hinterhalt laufen, haben Sie meist die schlechteren Karten.
- Werfen Sie regelmäßig einen Blick in das Tipps-Menü. Hier werden Ihnen diverse Moves und Fähigkeiten erklärt.
- Der Fokus ist Ihr Schlüssel zum Erfolg. Ihre Nahkampfgriffe verursachen mit der aktivierten Fokus-Funktion erheblich mehr Schaden als sonst.
- Große Gegnertrupps erledigen Sie am besten mit Ihren Schusswaffen.
- Suchen Sie häufig Deckung hinter Säulen, Kisten, Mauern oder anderen großen Objekten. So können Sie sich einen Gegner nach

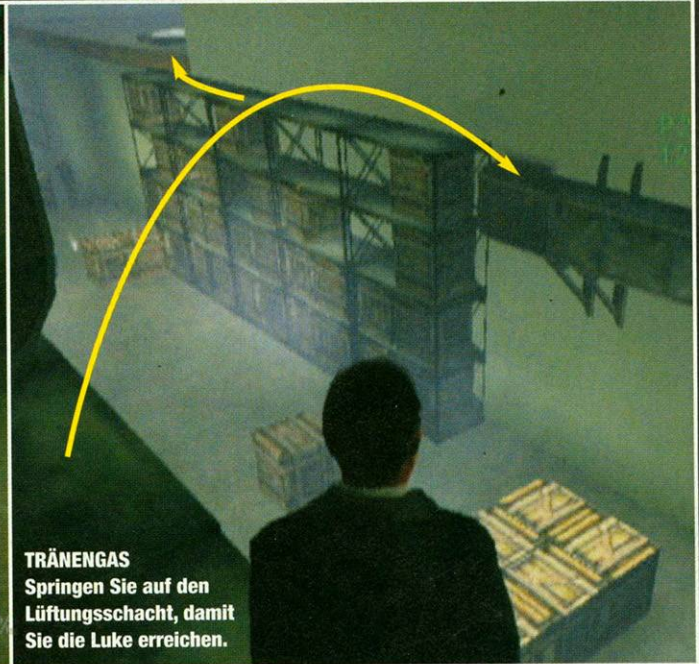
dem anderen vornehmen und sogar während eines Kampfes Ihre Lebensenergie regenerieren lassen.

- Wenn Sie in die Ego-Perspektive wechseln, wird die automatische Zielfunktion deaktiviert. Allerdings können Sie sich in dieser Ansicht nur seitlich bewegen.
- Wenn Sie Freunden zur Hilfe eilen oder Ihnen mit dem Scharfschützengewehr Feuerschutz geben müssen, hilft der Fokus ungemein. So können Sie sich mit dem Zielen Zeit lassen und müssen nicht fürchten, dass einer Ihrer Kameraden frühzeitig den Löffel abgibt.
- Gegner erscheinen oft aus dem Nichts. Seien Sie immer wachsam und lassen Sie sich nicht von hinten überrumpeln.

- Setzen Sie die Entwaffnungsfunktion ein. Wenn Sie dabei den Fokus aktiviert haben, erledigen Sie die Gegner oft mit einem einzigen Angriff.
- Wenn Sie auf der Flucht vor Agenten sind, setzen Sie den Fokus ein. Zwar läuft die Zeit dann langsamer ab, dafür rennt Ihre Spielfigur schneller.
- Besonders hartnäckige Gegner wie Cujo oder Trinity haben keine Chance, wenn Sie den Fokus einsetzen. Gerade die Würfe und Tritte richten enormen Schaden an.
- Stealth-Kills sind besonders effektiv. Ihre Gegner haben kaum Zeit, sich überhaupt umzudrehen, wenn Sie sich Ihrem Opfer mithilfe des Fokus nähern. Selbst Vampire schalten Sie auf diese Weise im Handumdrehen aus.



GABELSTAPLER
Warten Sie ab, bis der
Polizist die Wand rammt,
jetzt können Sie die konfuse
Wachen überrumpeln.



TRÄNENGAS
Springen Sie auf den
Lüftungsschacht, damit
Sie die Luke erreichen.

Agenten-Hubschrauber

Der Hubschrauber erscheint abwechselnd an drei Seiten des Turms, wobei er immer nach demselben Muster vorgeht. Prägen Sie sich die Vorgangsweise des Agenten ein, damit Sie sich rechtzeitig hinter einer der Säulen verstecken können. Wenn Sie selbst zur Offensive übergehen, dürfen Sie Ihre Deckung nie ohne aktivierte Fokus verlassen. Der Hubschrauber feuert ohne Pause und macht Sie unter normalen Umständen innerhalb von wenigen Sekunden unschädlich.

Chateau

Cujo

Ihr nächster Sparringpartner hört auf den Namen Cujo. Diesen Kampf müssen Sie mit Feingefühl angehen.

Zu Cujos Stärken zählt es, Angriffe zu kontern. Schlagen Sie nie wild drauflos, sondern setzen Sie den Fokus geschickt ein. Heben Sie sich allerdings eine kleine Energiereserve auf, für den Fall, dass Ihr Gegner seinen Spezialangriff vorbereitet. Fuchelt Cujo mit den Armen, weichen Sie schnell zur Seite aus. Der folgende Spezialangriff hat nicht nur eine sehr große Reichweite, Sie haben auch keinerlei Chance, diesen Angriff abzuwehren. Haben Sie die Hälfte von Cujos Lebensenergie aus ihm herausgeprügelt, erscheinen seine Lakaien. Erledigen Sie einen nach dem anderen. Anschließend geht der Kampf wie gehabt weiter.

Cain und Abel

Diese beiden Kerle sind momentan unbesiegbar. Außerdem ist es viel

wichtiger, Ihren Partner in Sicherheit zu bringen. Positionieren Sie sich so, dass Sie die Gegner zu einer der Zellen schubsen. Die Gefangenen halten ihre Peiniger fest und Sie können aus dem Kerker entkommen. Die Fokus-Funktion erleichtert Ihnen diesen Kampf ungemein.

Kraftwerk

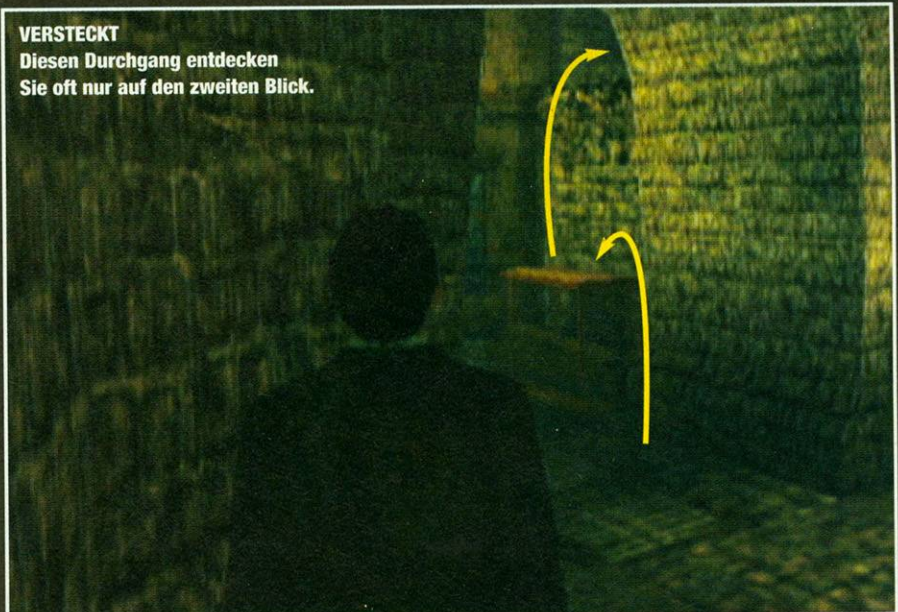
Agent

Beseitigen Sie jegliche SWAT-Präsenz auf der ersten und der zweiten Etage. Jetzt erscheint ein Agent, gegen den Sie nicht den Hauch einer Chance haben. Locken Sie den übermächtigen Gegner zum oberen Stockwerk und zerstören Sie die Server mit einigen gezielten Schüssen. Sobald diese Geräte Funken sprühen, drängen Sie den Agent in die zerstörten Server.

- Als Ghost müssen Sie in den Auto-Levels die Polizeiwagen in Schach halten. Feuern Sie, was das Zeug hält, da Sie über einen unbegrenzten Vorrat an Munition verfügen. Leider bestätigen Niobes Fahrkünste die Vorurteile vieler Männer, dass Frauen im Straßenverkehr eine Gefährdung für die Allgemeinheit darstellen. Damit die Gute nicht in jeden Gegner und jedes Hindernis rauscht, zerstören Sie alles, was dem Wagen in die Quere kommen könnte. Wenn Sie selbst am Steuer sitzen, folgen Sie lediglich dem Pfeil.

- Haben Sie sich verlaufen, erscheint nach kurzer Zeit ein Pfeil am oberen Ende des Bildschirms. Der Wegweiser führt Sie über mehrere Wegpunkte zum Level-Ausgang.

VERSTECKT
Diesen Durchgang entdecken
Sie oft nur auf den zweiten Blick.





MASCHINE Die **Verankerungen** zerstören Sie am besten mit einigen Granaten.



SPEZIALANGRIFF
Weichen Sie zur Seite aus, damit Sie nicht Cujos brutalen Spezialangriff abbekommen.

Vertigo

Im Hochhaus klebt Ihnen Agent Smith an den Hacken. Denken Sie nicht einmal daran, sich mit dem übermächtigen Gegner anzulegen, sondern rennen Sie um Ihr Leben. Der Pfeil zeigt Ihnen den Fluchtweg. Im Treppenhaus klettern Sie aus dem Fenster und eilen vorsichtig über das Gerüst. Nach dem Sturz nutzen Sie die kurze Verschnaufpause des Agenten, um sich aus dem Staub zu machen. Suchen Sie sich einen Weg nach oben, um auf den ursprünglichen Pfad zurückzukehren. Ein weiteres Mal müssen Sie in

das Gebäude, um das Gerüst auf der anderen Seite zu erreichen. Am Ende des Gerüsts springen Sie durch das Fenster und bringen sich in Sicherheit.

Zwischengegner

Seraph, Trinity, Vlad und die Agenten besiegen Sie immer auf dieselbe Art und Weise. Ihre Gegner steigern sich im Verlauf der Prügelei, dadurch ist es am Ende des Kampfes so gut wie unmöglich, die perfekte Deckung des Gegenübers zu durchdringen. Sparen Sie deshalb Ihren Fokus und

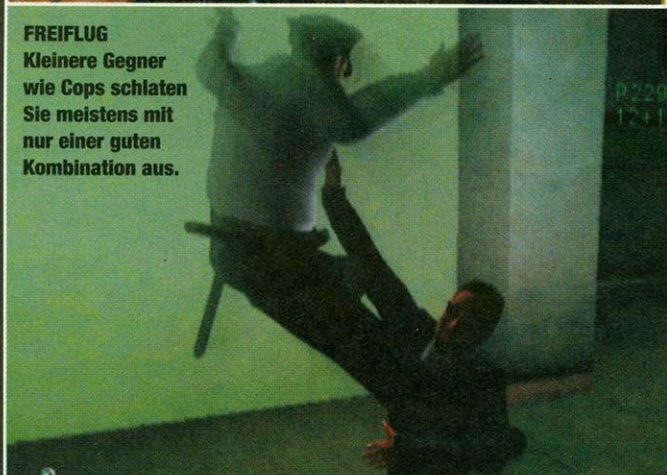
gehen Sie aggressiv gegen Ihre Kontrahenten vor. Bringen Sie abwechselnd hohe und niedrige Schläge an, damit Sie die Kämpfer auf dem falschen Fuß erwischen. Haben Sie dem Feind ordentlich Schaden zugefügt, setzen Sie den Fokus ein und bringen die Sache zu Ende. Es ist besonders vorteilhaft, wenn Sie Ihren Widersacher in eine Ecke drängen. Jetzt dürfen Sie kein Erbarmen zeigen und zermürben den Feind stattdessen mit einem Hagel von Schlägen und Tritten. Bei allen Kämpfen führt der Weg zum Sieg über die Fokus-Funktion.



SERAPH kontert oft und richtet dabei viel Schaden an. Nutzen Sie den Fußfeger, um diesen Kontern zu entgehen.



TRINITY Die perfekte Deckung von Trinity können Sie am Ende des Kampfes nur noch per Fokus durchdringen.



FREIFLUG
Kleinere Gegner wie Cops schlagen Sie meistens mit nur einer guten Kombination aus.



AGENT AN BORD Befördern Sie den blinden Passagier mit einigen Fokus-Würfen aus dem Flugzeug.

Let's hack! — Der Hacken-Modus

Gehen Sie im Hauptmenü in den Hacken-Modus. Für diejenigen, die alt genug sind, gibt es eine schöne Rückblende – Sie befinden sich auf Laufwerk A: eines alten DOS-Rechners. Leider funktionieren Befehle wie CD (Change Directory) nicht. Den einzigen Befehl, den Sie selber herausbekommen müssen, ist DIR (Directory). Alle Befehle müssen mit komplettem Pfad angegeben werden, zum Beispiel: DIR A:\NOTEZ, um den Inhalt des Verzeichnisses NOTEZ auf Laufwerk A: anzuzeigen.

So hacken Sie die Matrix

Eingabe: **DIR**

Zunächst sollten Sie die Texte lesen.
Beispiel: READ A:\NOTEZ\PASSWORD.TXT.
Dort erhalten Sie wichtige und völlig nutzlose Informationen.
Wichtig ist das Passwort **FROZENFISH**.

Eingabe: **LOGIN**

Antwort: Enter Password: (If you are a guest, type „GUEST“)

Eingabe: **GUEST**

Antwort: B: is now accessible

Jetzt ist Laufwerk B: verfügbar.

Alternative Logins

Zurzeit sind uns zwei weitere Login-Namen bekannt. Geben Sie statt GUEST FREEMIND oder COWBOYCURTIS ein. Wenn das System sagt, Sie seien schon eingeloggt, müssen Sie mit dem Befehl REBOOT das System neu starten. Sowohl bei FREEMIND als auch bei COWBOYCURTIS können Sie sich eine Nachricht von Morpheus in fünf Fragmenten anhören.

Wie komme ich an B:\TOOLS?

Eingabe: **DIR B:\TOOLS**

Antwort: Tools directory is binary encrypted.

Enter 5 digit access code: (Q to quit)

Der Code besteht aus fünf Ziffern, entweder 0 oder 1. Nach jeder Eingabe sehen Sie, wie viele Ziffern richtig sind und wie viele an der richtigen Stelle stehen. Der Code ist jedes Mal anders – Sie müssen ihn also selber knacken. Am besten beginnen Sie mit der Eingabe „11111“ oder „00000“. Dann wissen Sie bereits, wie viele Einsen und Nullen vorhanden sind. Beispiel: Eingabe „11111“. Antwort: Two digits correct. Da von fünf Einsen zwei korrekt sind, muss der Code aus zwei Einsen und drei Nullen bestehen. Logischerweise stehen von

den fünf Einsen auch zwei an der richtigen Stelle. Jetzt hilft nur noch ausprobieren. Haben Sie den richtigen Code gefunden, sehen Sie die neuen Befehle.
TIPP: Um es sich leichter zu machen, starten Sie die Codeabfrage so lange neu (Q statt eines Codes eingeben und erneut DIR B:\TOOLS tippen), bis Sie bei der Eingabe von „11111“ oder „00000“ entweder eine oder vier Ziffern korrekt haben. Der Code hat dann nur fünf mögliche Variationen.

Beispiel:

Eingabe: „00000“

Antwort: Four digits correct

Fazit: Der Code besteht aus vier Nullen und nur einer Eins. Die möglichen Codes sind daher:

00001

00010

00100

01000

10000

Laufwerk V:

Eingabe: **VIRTUAL**

Antwort: A:\>VIRTUAL

Virtual Drive – SECURITY CHECK

Enter password: _

Eingabe: **FROZENFISH**

Es folgt ein Puzzle-Bild, das Sie unter Zeitdruck zusammensetzen müssen. Zwei mögliche Ergebnisse: Solution: BLUE oder Solution: RED. Sie wollen zu Solution: RED. Sollten Sie beim ersten Versuch als Ergebnis „BLUE“ erhalten, tippen Sie schnell TRACEKILL und versuchen es dann erneut.

Wenn Sie „Solution: RED“ erreicht haben, ist Laufwerk V: freigeschaltet.

E-Mails lesen

Eingabe: **ROOTSEARCH**

Sie erhalten Zugang zum Root-Verzeichnis. Obendrein wird das Administrator-Passwort angezeigt: THISISNOTREAL.

Eingabe: **MAIL**

Antwort: Enter ROOT ADMIN Password:> _

Eingabe: **THISISNOTREAL**

Antwort: Do you wish to read email(s)?

Eingabe: **Y**

Sie erhalten nun vier Telefonnummern, die Sie jeweils mit dem DIAL-Befehl anrufen können. Nur die letzten beiden Nummern bringen Sie wirklich weiter.

Eingabe: **DIAL 0012135550142**

Sie hören die Stimme von Morpheus. Er

sagt, dass Trinity Ihnen weiterhelfen kann.

Eingabe: **DIAL 0013105550111**

Trinitys Stimme sagt Ihnen, dass Sie CODE 942 benutzen sollen.

Eingabe: **PORTKEY 942**

Es folgt ein Chat mit Trinity – Sie können auf die Fragen antworten, was Sie wollen. Trinity überspielt Ihnen den Befehl CRACK.EXE.

Eingabe: **CRACK 8RAM**

Neues Laufwerk: RAM:

Laufwerk RAM:

Eingabe: **HANDSHAKE**

Es folgt ein Chat mit Sparks – Antworten sind mal wieder egal. Am Ende der Unterhaltung geben Sie „EMP“ ein. Sie hören eine Nachricht von Morpheus.

CHEATS:

Eingabe: **CHEAT [CODE]**.

Beispiel: CHEAT 0034AFFF.

Eine zweite Eingabe des gleichen Cheats macht diesen wieder rückgängig.

0034AFFF Schaltet alle Waffen frei

1DDF2556 Unendliche Munition

FFFFFFF1 Unsichtbarkeit – die Feinde sehen Sie nicht mehr.

69E5D9E4 Unendliche Fokus-Zeit

7F4DF451 Unbegrenzte Lebensenergie

7867F443 Hovercraft fliegt schneller

13D2C77F Schaltet den Bonuslevel frei



PUZZLE Wenn Sie das Bild zusammensetzen, erhalten Sie Zugriff auf Laufwerk V:.

Wakeboarding Unleashed

featuring Shaun Murray

Mit unseren Tipps macht Sie keiner mehr nass. Wir helfen Ihnen auf dem Weg zum

Profi-Wakeboarder.

Allgemeine Spielertipps:

Wie soll ich die Stats-Punkte verteilen?

Die drei wichtigsten Eigenschaften Ihres Wakeboarders sind vorerst Sprunghöhe, Hang-Time und Rail-Balance. Diese Werte sollten Sie zuerst verbessern, da Sie ge-rade Eigenschaften wie Rail-Balance und Sprunghöhe benötigen, um die Aufgaben der ersten Levels zu erledigen. Eine lange Hang-Time gibt Ihnen die Möglichkeit, länger in der Luft zu bleiben und somit kompliziertere oder mehrere Tricks auszuführen. Nachdem Sie diese Werte erhöht haben, sollten Sie sich die Carve-Balance vorknöpfen. Erhöhen Sie diesen Wert, um bei den Manuals besser die Balance halten zu können. Somit können Sie Tricks einfacher aneinanderhängen, ohne dafür eine Rail oder ein anderes Objekt zu benötigen.

Ich habe Probleme, eine Aufgabe zu erledigen. Was tun?

Verzweifeln Sie nicht! Häufig liegt es daran, dass die Stats Ihres Charakters noch nicht gut genug ausgebaut sind. Erledigen Sie dann einfach andere, leichtere Aufgaben, um Punkte zu sammeln, mit denen Sie Ihren Fahrer verbessern. Nachdem Sie die Punkte sinnvoll – auch in Hinsicht auf die schwere Aufgabe – verteilt haben, können Sie sich erneut an Ihre Problemaufgabe wagen. Zur Not beißen Sie ein weiteres Mal in den sauren Apfel und sammeln weitere Stats-Punkte. Achten Sie hierbei auf die Buchstabensymbole hinter der Aufgabenbeschreibung. Sie zeigen Ihnen, womit Sie belohnt werden, wenn Sie die jeweilige Aufgabe gemeistert haben.

Soll ich bestimmte Aufgaben zuerst erledigen?

Ja. Den Manual-King, den Boardslide-King sowie die Rookie-Score sollten Sie zuerst erledigen. Beim Manual-King müssen Sie lediglich eine bestimmte Distanz mit Manuals überwinden, während Sie beim Boardslide-King dasselbe mit einem Grind machen müssen. Diese Aufgaben sind leicht und stellen eigentlich in keiner der Stages ein Problem dar. So verdienen Sie sich leichte Stats-Punkte, die Sie immer gut gebrauchen können. Auch die Bootsrennen bieten sich an, um leicht



VIDEODREHS Hierfür fahren Sie die Strecke ein paarmal ab, um grindbare Kanten und Rampen für hohe Sprünge zu finden.

VOLLGAS! Für etwas extra Speed, den Sie oft gut gebrauchen können, tippen Sie auf dem Steuerkreuz zweimal schnell hintereinander in dieselbe Richtung.

Punkte zu verdienen: Die Fahreigenschaften des Bootes sind nicht von Ihren Stats-Werten abhängig, das heißt, egal wie gut Ihr Boarder ausgebaut ist, die Boote sind immer gleich.

Wie soll ich mit den Gap-Keys haushalten?

Jedes Mal, wenn Sie ein Gap entdecken, werden Sie dafür mit Gap-Keys belohnt. Diese können Sie einsetzen, um sich ein Gap zeigen zu lassen. Verwenden Sie die Keys nur dann, wenn Sie absolut keine Chance sehen, ein Gap von alleine zu entdecken. Da die Gaps in den höheren Stages immer schwerer zu finden sind, sollten Sie sich Ihre Keys hierfür aufheben.

Wie kann ich meinen Lauf verlängern?

Was Ihnen fehlt, ist der richtige Groove – in diesem Fall genug Groove-Zeit. Diese erhöhen Sie, indem Sie schwere, lange Combos ausführen. Stürze hingegen lassen die Groove-Leiste im Nu dahinschmelzen. Bedenken Sie, dass der Zeitfaktor eine äußerst wichtige Rolle spielt: Je seltener Sie stürzen und je komplexer Ihre Combos sind, desto häufiger können Sie den Kurs umrunden und haben somit öfter die Gelegenheit, die Groove-Aufgaben zu erledigen.

Tipps zu den verschiedenen Aufgabentypen:

Bootsrennen

Bezähmen Sie Ihre Gier und lassen Sie immer ein paar Benzinkanister auf der Strecke stehen. Achten Sie auf Ihren Benzinbalken, ob Sie denn überhaupt Kraftstoff brauchen. Sammeln Sie auf keinen Fall Kanister ein, wenn Ihre Spritanzeige nur wenig unter „voll“ ist. Bei den meisten Kanistern müssen Sie sich fast schon anstrengen, diese nicht aus Versehen einzusammeln.

Score-Aufgaben

Verketten Sie Tricks zu nahezu endlos langen Combos – diese sind der Schlüssel zu gigantischen Punktezahlen. Ihre Tricks verbinden Sie am besten mit Grinds oder Manuals. Variieren Sie Ihre Moves, da Sie

für jeden wiederholten Trick weniger Punkte bekommen. Fahren Sie eine Strecke mehrmals ab und suchen Sie nach Stellen, die sich für lange Combos anbieten. Das wären zum Beispiel lange Rails, aneinanderhängende Boote oder „Wake“-Parks mit Rampen und anderen Obstacles.

Combo-Aufgaben

Hier müssen Sie drei Combos am Stück ausführen. Die Punktezahl, die Sie mit jeder Combo erreichen müssen, steigt dabei ständig an. Achten Sie hierbei darauf, sich die Tricks, die viele Punkte einbringen, für die letzte Combo aufzuheben. Wenn Sie Ihre ganzen schweren Moves bereits für die erste Combo verbraten, werden Sie sich schwer tun, die letzte Combo überhaupt zu schaffen.

Zahlenterror

Hier müssen Sie die Zahlen 1 bis 5 oder 1 bis 10 innerhalb einer Combo einsammeln. Für diesen Aufgabentyp ist besonders viel Fingerspitzengefühl gefragt, da Sie sich nicht den kleinsten Fehler erlauben dürfen. Wichtig ist, dass Sie versuchen, die Combo nicht jedes Mal auf demselben Weg anzugehen. Probieren Sie mehrere Absprungpunkte, mit oder ohne Seil und mit verschiedenen Geschwindigkeiten.

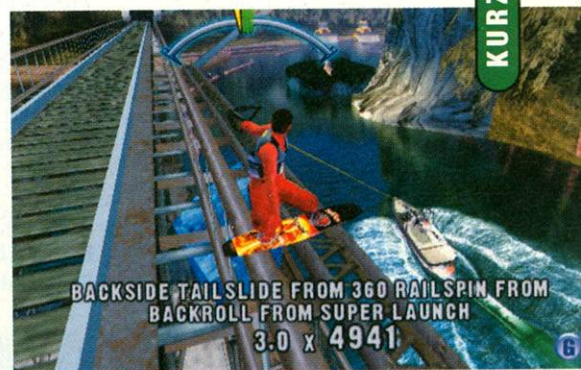
Wie erkenne und erreiche ich Gaps?

Gaps sind meistens abgelegene, hohe, schwer zugängliche Stellen. Je höher und je weiter weg von der eigentlichen Strecken ein Rail oder eine grindbare Kante ist, desto wahrscheinlicher handelt es sich hierbei um eines der zahlreichen versteckten Gaps. Um diese zu erreichen, bedarf es zuerst eines hohen Tempos. Drücken Sie vor der Rampe, der Welle oder Ihrem Absprungpunkt zweimal schnell auf dem Steuerkreuz in dieselbe Richtung, um Ihren Boarder mit genügend Schwung zu versorgen. Wenn Sie bei Höchstgeschwindigkeit kurz vor Absprung das Seil loslassen, werden Sie in unendliche Höhen geschleudert. Bedenken Sie aber, dass Sie sich bei manchen Gaps weiterhin am Seil festhalten müssen, um das Gap auch auf

voller Länge entlang grinden zu können. Auch der ganz normale Doppelsprung hilft Ihnen, auf leicht erhöhte Rails und Grind-Kanten zu gelangen.

Wie schaffe ich die Video-Shootings?

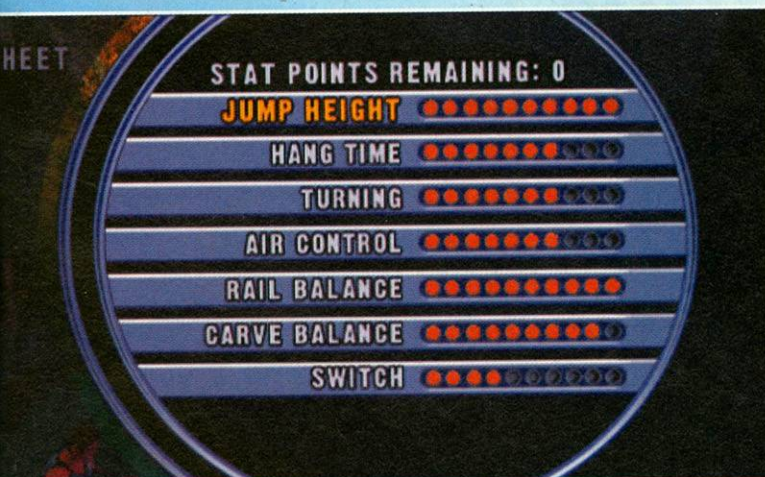
Hier sollten Sie sich ein paar Mal einfach geradeaus von dem Boot ziehen lassen, um die Umgebung nach Rails und Kanten abzusuchen. Außerdem sollten Sie auf Hindernisse wie zum Beispiel Mauern achten. Da die Drehs meistens auf einem schmalen Streifen Wasser stattfinden, sollten Sie nicht mit hohen Geschwindigkeiten zur Seite wegspringen, da Sie sonst schnell an einer Mauer oder einem anderen Hindernis kleben. Verbinden Sie Ihre Tricks mit zahlreichen Manuals, die Sie in dieser Perspektive bedeutend leichter ausführen können als Boardslides.



GAP-HUNTER Versuchen Sie an den entlegensten Stellen zu sliden, um Gaps zu entdecken.



ÖLKRISSE? Manövrieren Sie bei den Bootsrennen in der ersten Runde an den Benzintanks vorbei.



STATS RICHTIG EINSETZEN Erhöhen Sie zuerst die Werte für Sprunghöhe, Rail-Balance und Hang-Time. Danach ist die Carve Balance dran.



1-TO-5 Wenn Sie eine Zahlenaufgabe nicht schaffen, haben Sie meistens die Combo falsch begonnen. Variieren Sie dann Ihren Absprung!

CHEATS & CODES



Vendetten?
Vendettas?
Vendettae?
Wie auch
immer der
Plural lautet,
**Cheats zu Def
Jam Vendetta
und Die Hard
Vendetta**
kriegen Sie hier
ganz gewiss.

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

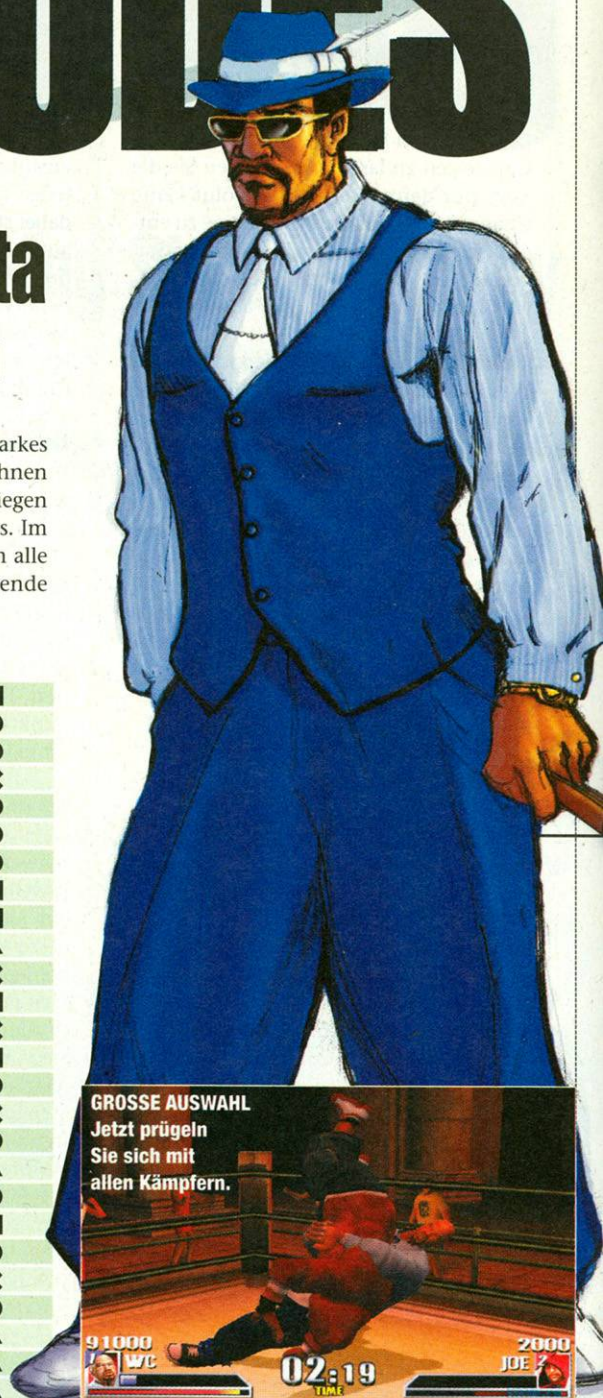
Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Def Jam Vendetta

CHEATCODE Krass-korrektes Hip-Hop-Geklopp'!

Die Rapper von Def Jam haben nicht nur ein starkes Mundwerk, sondern auch starke Fäuste. Wenn Ihnen diese zu stark sind und Sie die Rapper nicht besiegen können, versuchen Sie es doch mit diesen Cheats. Im Charakter-Auswahl-Bildschirm halten Sie einfach alle Schultertasten gedrückt und geben dann folgende Codes ein, um alle Charaktere freizuschalten:

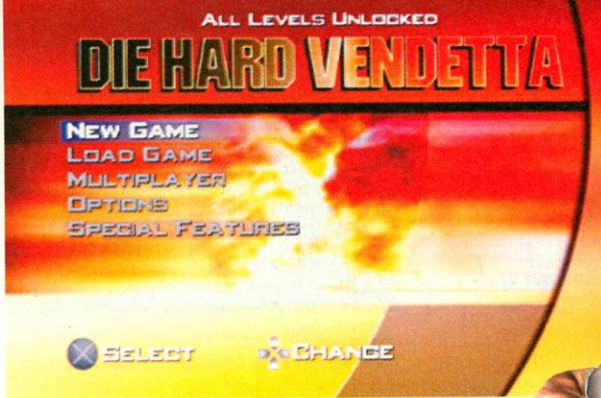
Effekt	Kombination
Arii	X, ■, ▲, ●, ■
Briggs Alternativ-Outfit 1	X, ▲, ●, ■, ●
Briggs Alternativ-Outfit 2	X, ▲, ■, X, ●
Carla	X, ■, X, X, X
Chukklez	■, ■, ▲, X, ●
Cruz	●, ▲, X, X, ●
D-Mob	■, ▲, X, X, ●
D-Mob Alternativ-Outfit	■, ■, ▲, ■, ■
Dan G	X, ●, X, ●, ■
Deebo	●, ●, X, X, ▲
Deja	●, ■, ●, ●, X
DMX	●, X, ●, ▲, ■
Drake	▲, ■, ●, X, X
Funkmaster Flex	●, ▲, ●, ●, ■
Headache	▲, ▲, ▲, ■, ●
House	▲, X, ▲, ●, X
Iceberg	■, ▲, ●, ■, ●
Ludacris	●, ●, ●, ●, ▲
Manny Alternativ-Outfit	●, ■, ●, ■, ●
Masa	X, ●, ▲, ■, ■
Method Man	■, ●, X, ▲, ●
Moses	▲, ▲, ■, ■, X
N.O.R.E.	●, ■, ▲, X, ●
Nyne	■, ●, X, X, ▲
Omar	●, ●, ●, ▲, ▲
Opal	●, ●, ■, ■, ▲
Peewee	X, X, ■, ▲, ■
Peewee Alternativ-Outfit	X, ▲, ▲, ■, ●
Penny	X, X, X, ▲, ●
Pockets	▲, ■, ●, ■, X
Razor	▲, ■, ▲, ●, X
Razor Alternativ-Outfit	■, ●, X, ▲, ▲
Redman	●, ●, ▲, ■, X
Ruffneck	X, ■, X, ▲, ●
Ruffneck Alternativ-Outfit	■, ●, ▲, X, ■
Scarface	●, ■, X, ▲, ■
Sketch	▲, ▲, ●, ■, X
Snowman	▲, ▲, X, X, ●
Spider Alternativ-Outfit	■, ▲, X, ■, ●
Steel	X, ▲, ●, ●, ▲
T'ai	●, ●, ■, X, ●
Zaheer	▲, ▲, ■, X, X



GROSSE AUSWAHL
Jetzt prügeln
Sie sich mit
allen Kämpfern.



IN REIH UND GLIED So stehen Ihnen alle
Prügelknaben zur freien Verfügung.



Die Hard Vendetta

CHEATCODE Heute wird noch nicht gestorben.

Mal ehrlich – glauben Sie im Ernst, dass ein Mann wie John McClane im Alleingang eine ganze Armee von Gangstern fertigmachen kann? Unsinn! Selbst der coolste Bulle der 80er hat ein großes Cheat-Repertoire auf Lager, das er einfach im Hauptmenü eingibt:

Effekt	Kombination
Unverwundbar	L1, R1, L1, R1, L1, R1
Alle Levels	←, →, ●, ●, ←, →, ●, ●
Alle Sub-Levels	●, →, ←, R1, L1, ▲
Kamikaze	L1, R1, ●, →, ▲
Große Köpfe	R1, R1, L1, R1
Kleine Köpfe	L1, L1, R1, L1
Stärkerer Faustschlag	▲, ←, R1, R1

Heiße Hände	▲, →, L1, L1
Unendlich Hero-Time	▲, ←, →, ●, L1, R1
Unendlich Munition	●, ●, ●, ●, L1, R1
One Shot Kill	▲, L1, R1, ←, →, ●
Große Waffen	▲, →, →, ▲, ●, R1, L1
Noch größere Waffen	▲, →, →, ▲, ●, R1, ←, L1



JOHN WOO Mit zwei Knarren sehen Sie cooler aus. **KLÄFFER** Ihr treuer Hund steht Ihnen zur Seite.

Dead to Rights (us)

CHEATCODE Nicht nur Ihr Hund leistet kräftige Unterstützung.

Gerüchten zufolge soll *Dead to Rights* mit Nicolas Cage in der Hauptrolle verfilmt werden. Wirft man einen kurzen Blick auf das nie in Deutschland erschienene Spiel, weiß man, dass Kinogänger wieder viel

Erklärung	Kombination
One hit death	▲, ●, ●, ●, ←
Sniper Scope	■, ■, ■, ↓, →
Bang-Bang-Modus	●, ▲, ■, ●, →
Kein Cursor	↑, ↑, ↓, ↓, ↑
Hund hilft unendlich	●, ■, ▲, ●, ↓
Unendlich Adrenalin	←, →, ←, ●, ■
Unendlich Armor	↑, ↑, ↑, ■, ↓
Unendlich Munition	↑, ←, ↓, →, ●
Unendlich .50er	▲, ●, ↑, ↑
Unendlich Leben	■, ▲, ●, ▲, ■

Starker Nahkampf	●, ●, ↑, ↑, ■
Unbewaffnete Gegner	→, ■, ←, ●, ▲
Unsichtbar	▲, ▲, ↑, ↑, ▲
Zwei Waffen	▲, ●, ↑, ↑, ↑
Alle Kapitel	↓, ←, ↓, ▲, ↓
Alle Disarms	■, ■, ●, ●, →
Gegner zielen schlechter	■, ←, ▲, ↑, ↓
Hard-Boiled-Schwierigkeit	■, ▲, ←, ↑, →
Unendlich Schrotflinten-Munition	→, ●, ●, ●, ■

Action erwartet. Wer sich aber nicht bis zu einer offiziellen Bestätigung gedulden mag, kann mit der US-Version schon jetzt selbst zum Actionstar werden. Im Hauptmenü halten Sie dazu die Schultertasten gedrückt und geben folgende Cheats ein:

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
Ape Escape 2	06/2003
ATV Quad Power Racing 2	06/2003
Baldur's Gate: Dark Alliance	02/2003
Battle Engine Aquila	04/2003
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
Dead to Rights	08/2003
Def Jam Vendetta	08/2003
Devil May Cry 2	05/2003
Die Hard Vendetta	08/2003
Dr. Muto	03/2003
Drome Racers	06/2003
DTM Race Driver	11/2002
Dynasty Warriors 4	06/2003
F1 2002	09/2002
Fisherman's Challenge	08/2003
FreeStyle	09, 10/2002
Gravity Games Bike	11/2002
GTA III	07/2003
Haven: Call of the King	04/2003
Herr d. Ringe: D. zwei Türme	01, 04/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	07/2003
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Kessen 2	02/2003
Mat Hoffman's Pro BMX2	11, 12/2002
Medal of Honor: Frontline	08, 10/2002
Men in Black II	05/2003
Midnight Club II	08/2003
Mike Tyson Heavyw. Boxing	09/2002
Minority Report	07/2003
MLB SlugFest 20-03	09/2002
MLB SlugFest 20-04	07/2003
Mortal Kombat: DA	03/2003
MX Superfly	12/2002
NBA 2K3	02/2003
NBA Live 2003	12/2002
NBA Street Vol. 2	08/2003
NFS: HP2	12/2002, 01, 02/2003
Onimusha 2	08/2003
Onimusha: Warlords	12/2002
Operation Winback	08/2003
Powerpuff Girls: Relish Rampage	06/2003
Primal	07/2003
Prisoner of War	10/2002
Ratchet & Clank	03/2003
Red Faction II	01/2003
Rez	09/2002
Robotech: Battlecry	03/2003
Rocky	03/2003
Run Like Hell	06/2003
Savage Skies	07/2003
Scooby-Doo!	12/2002
Sims, Die	05/2003
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: Starfighter	11/2002
Street Hoops	11/2002
Stuntman	09, 11/2002
Super Bust-A-Move 2	12/2002
Superman: S. of Apokolips	12/2002
Super Trucks	05/2003
Tenchu: Wrath of Heaven	05/2003
TD Overdrive	09/2002
The Getaway	04/2003
The Mark of Kri	10/2002
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom & Jerry - Krieg der Schnurhaare	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
Top Gun: Combat Zone	08/2003
Turok Evolution	11/2002
Twin Catbird	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
X-Men 2: Wolverine's Revenge	07/2003
Zone of the Enders	01/2003

Fisherman's Challenge

CHEATCODE Bei Konamis Anglersimulation beißen die Fische besonders gut an.

Holen Sie Ihren besten Köder raus, denn heute geht's zum Angeln! Bei Konamis Angelspiel benötigen Sie genau zwei Dinge, um die ganz dicken Brocken an Land zu ziehen. Viel Geduld und unsere Cheats. Die meisten davon machen das Spiel schwe-

rer als es eh schon ist und bieten echten Anglerprofis eine neue Herausforderung. Damit der Effekt eintritt, geben Sie an den angegebenen Stellen den klassischen Konami-Cheat $\uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$, L1, R1 ein. Na denn, Petri Heil!

Effekt

Bei-Nacht-Fischen	Während Sie im Free-Fish-Modus die Zeit anzeigen
Fischverhalten-Bildschirm nicht anzeigen	Während Sie die Leine auswerfen
Einzieh-Bildschirm wechseln	Während Sie die Leine einziehen
Schwierigkeitsgrad des Turniers erhöhen	Im Turnier-Hauptmenü
Leine ohne Analogstick einziehen	Während des Spiels

Wann/Wo einzugeben?



ANGEBISSEN Den kriegen wir, ohne uns den Daumen am Analogstick abzurechnen.



SONNENFINSTERNIS? Wieso es um 12 Uhr Mittag wohl stockfinster ist?

Midnight Club II

CHEATCODE Ich will Spaß, ich geb' Gas.

Nachts sind Straßen meist leer. Die perfekte Zeit, um ein paar illegale Rennen zu veranstalten. Aber mit Ihrer alten Rostlaube kommen Sie da nicht weit. Mit folgenden Codes, die Sie im Cheatmenü eingeben,

haben Sie nicht nur Zugriff auf alle Wagen, sondern auch auf alle drei Städte und so manch andere Goodies. Da die Codes „Case Sensitive“ sind, müssen Sie auch auf Groß- und Kleinschreibung achten.

Kombination	Effekt
theCollector	Alle Wagen
Globetrotter	Alle Städte
pennyThug	Alle Wagen und Städte
rimbuk	Alles im Arcade-Modus
carcrobatics	Bessere Kontrolle in der Luft
greenLantern	Unendlich Nitros
savethekids	Raketen (im Spiel mit R3 abfeuern) und Maschinengewehr (im Spiel mit L3 abfeuern)
gladiator	Unverwundbar



CASE SENSITIVE Achten Sie bei der Eingabe der Codes unbedingt auch auf korrekte Groß- und Kleinschreibung!

NBA Street Vol. 2

CHEATCODE Dunke schön, für ein tolles Spiel.

Bei NBA Street Vol. 2 dreht sich alles darum, dass Sie den Gegner mit wilden Tricks schwindlig spielen. Aber das mit dem Tricksen beschränkt sich nicht nur

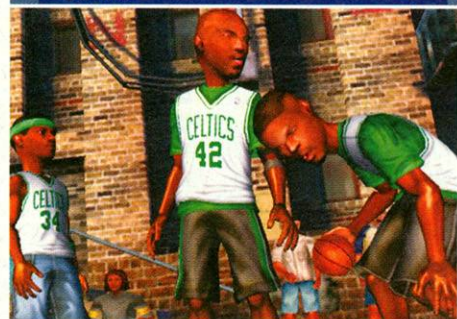
auf Ihre Spieltechnik, sondern auch auf Cheats. Wenn Sie im Pickup-Modus aufgefordert werden, einige Codes einzugeben, versuchen Sie es doch mit diesen hier:

Effekt	Kombination
Street Kids	L1 halten + $\blacktriangle, \blacktriangle, \bullet, \blacksquare$
Keine Konter	L1 halten + $\blacktriangle, \blacktriangle, \bullet, \bullet$
Immer Legend Trails	L1 halten + $\blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacksquare$
Alle Quicks	L1 halten + $\blacktriangle, \bullet, \blacktriangle, \blacksquare$
Unendlich Turbo	L1 halten + $\blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle$
Einfache 2-Punkte-Würfe	L1 halten + $\blacktriangle, \bullet, \blacksquare, \blacktriangle$
Schwere 2-Punkte-Würfe	L1 halten + $\blacktriangle, \blacksquare, \bullet, \blacktriangle$
Große Köpfe	L1 halten + $\bullet, \blacksquare, \blacksquare, \bullet$

CHEATEINGABE Vor dem Spiel werden Sie an dieser Stelle aufgefordert, die Cheats einzugeben.



AUFGEBLASEN Hoffentlich werden da keine Köpfe mit Basketballen verwechselt.



Operation Winback

CHEATCODE Eine leichte Operation – aber nur mit Cheats!

Selbst Superagenten haben nicht immer alles im Griff. Darum sollten Sie auf ein paar Cheats zurückgreifen, die

Sie alle im „Start drücken“-Bildschirm eingeben. Da lohnt es sich doch, selbst so alte Titel wieder auszugraben.

Effekt

Alle Charaktere im Versus-Modus

Rallye-Modus

Sudden-Death-Modus

Max-Power-Modus

Kombination

↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ● + Start

↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ▲ + Start

L2, L2, R2, L2, R2, ●, ▲, ▲, ●, ▲, L1 + Start

L1, R2, L2, R2, L2, ▲, ●, ▲, ●, L1 + Start

WELCHES SCHWEINDERL Im Versus-Modus bekriegen Sie sich mit allen Figuren.



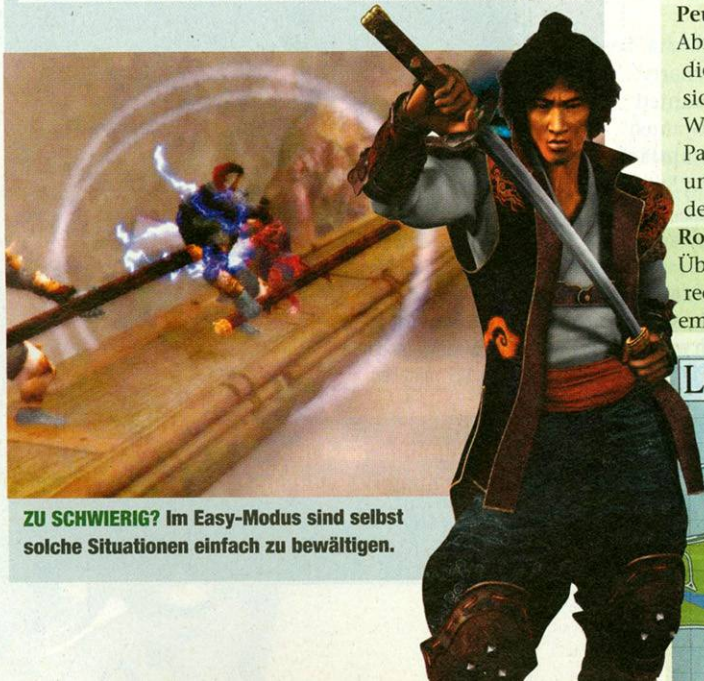
BUDGET

Onimusha 2: Samurai's Destiny

CHEATCODE Was bekomme ich für einen Platin-Samurai?

Der erste Teil ist schon lange als Platinum-Edition erhältlich, nun zieht endlich auch *Onimusha 2* nach. Und auch Jubei kann sich verschiedene Spielmodi und Extras freispielen. Hier sehen Sie, was Sie dafür tun müssen.

Spielmodus	Voraussetzung
Easy-Modus	Dreimal im Spiel sterben
Hard-Modus	Normal-Modus durchspielen
Mini-Spiel + Extra-Optionen	Spiel einmal durchspielen
Bessere Ausrüstung	Hard-Modus durchspielen
Issen-Modus	Mini-Spiel Oni Organization durchspielen
Leder-Anzug	Spiel mit „Onimusha“-Rang durchspielen
Puzzle Illusion	Alle Bilder in Dream Dimension freischalten
Alternativ-Outfit für Oyuu	Alle Szenarien mit 100 % durchspielen
Sudden Death im Team-Onimusha-Modus	Team-Onimusha-Modus durchspielen



ZU SCHWIERIG? Im Easy-Modus sind selbst solche Situationen einfach zu bewältigen.

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: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

HELENA JANCKE – RAPHAEL LOHN – CHRISTIAN MÜLLER –
DZJENE ÖZGAN – FABRICE WEGNER – STEFAN WEISBROD

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

The Getaway

CHEATCODE Schmankerl für Autosammler.

Leser Holger Zepp war fleißig. Er hat in *The Getaway* noch drei weitere Luxus-Wagen gefunden, die uns bei unserem vergangenen DVD-Bericht entgangen waren.

Rover Special Coupe

Zwischen der Shaftesbury Avenue und Leicester Square in der ersten von den nicht beschrifteten Straßen (Chinatown) in der Tiefgarage Level 3B steht der Rover.

Peugeot 206 Tuning

Abingdon Street – Millbank am Kreisverkehr rechts in die Horseferry Road. Nach circa 200 Metern befindet sich eine blaue Baustellenwand und am Ende dieser Wand rechts in der kleinen Einfahrt, dort stehen drei Pappkartons (gegenüber der Bushaltestelle) in der unteren Etage, versteckt auf der rechten Seite hinter dem Container steht der Peugeot.

Roadster Cabrio

Über London Bridge in die St. Thomas Street und dann rechts in die Einfahrt des Hofes mit den Plakaten „13eme RUE“ und „NR J“, dort steht ein Roadster Cabrio.

LONDON



Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat auf's Neue!**

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Steven Poland aus Wolfsburg

- **Eine Sony PlayStation 2:** Rene Böhm aus Cottbus



- **Einen Nintendo GameCube:** Alexander Hartlieb aus Kirchheim

- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Dirk Meinecke aus Offenbach

Herzlichen Glückwunsch!



SMSen und gewinnen!

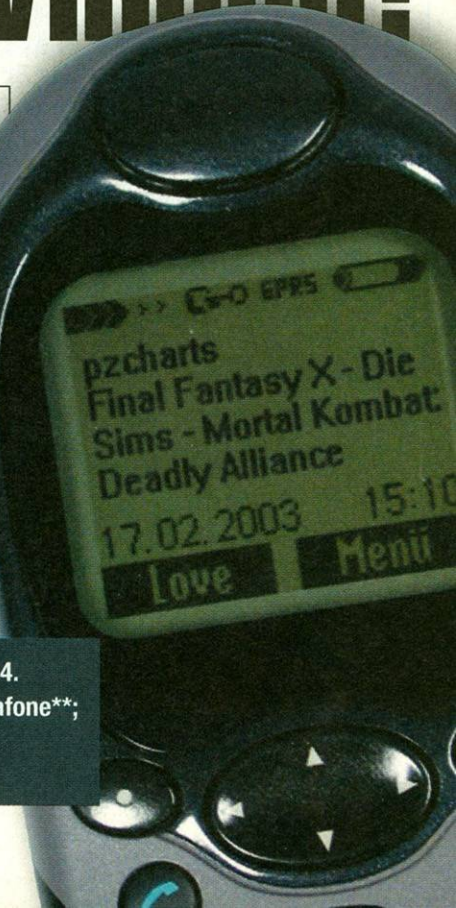
Liefert uns „Frisches Futter“ für die **PLAYZONE-Charts!**

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 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 Kenn-

wort 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*) *Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**;
02; E-Plus; 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
E3-Reportage auf der DVD	_____	☐	☐	☐
Reportage: Die Zukunft der Rollenspiele	_____	☐	☐	☐
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	_____	☐	☐	☐
Maximo vs. Army of Zin	_____	☐	☐	☐
Tony Hawk's Underground	_____	☐	☐	☐
Sphinx and the Shadow of Set	_____	☐	☐	☐
Die Sims brechen aus	_____	☐	☐	☐
Tomb Raider – The Angel of Darkness	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung: Clock Tower 3	_____	☐	☐	☐
Kurztipp: Enter the Matrix	_____	☐	☐	☐

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: _____	E3-Reportage: _____
News: _____	Kurz & Knapp: _____	Spielstände: _____
Test: _____	Special: _____	Kino & DVD: _____
Tipp & Tricks: _____		

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 08,
 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: 08/03)
 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

Atari	42-43
COMPUTEC MEDIA AG	22-23, 51, 53, 55, 87, 99
Electronic Arts	2
Idee + Spiel	27
Leipziger Messe GmbH	91
Mediastar	132
Saturn	63, 81, 83
Sony Computer Entertainment	131
Viva Media	89
Vivendi Universal Interactive	41

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.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/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.
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 08/2003, 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

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütefür, Christian Schönlein

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder,
Michael Meyer, Ralph Wollner
Bildredaktion: Albert Kraus, Tobias Zellerhoff
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, Matthias Schöffel,
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:

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-24
E-Mail: dispo@compu-tec.de

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne
Telefon: +49-(0)911-28 72-144
E-Mail: wolfgang.menne@compu-tec.de

Peter Nordhausen

Telefon: +49-(0)30-88918855
E-Mail: peter.nordhausen@compu-tec.de

Thorsten Szameitat

Telefon: +49-(0)911-28 72-141
E-Mail: thorsten.szameitat@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, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne, Thorsten Szameitat

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, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

Games

PC ACTION

MCV Markt für Computer- & Videospiele

Hardware

N-ZONE

KidsZone

BOX

WIDESCREEN



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2003 61.527 Exemplare

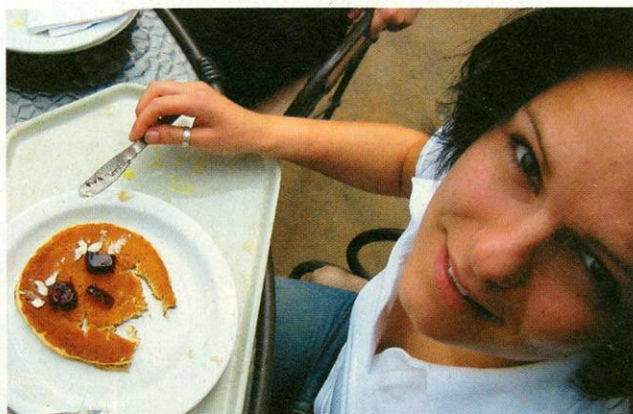
DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE

Viele Leser
erliegen
immer noch
dem Irrtum,
unsere
Redakteure
würden nur
durch die
Gegend
jetten und
den ganzen
Tag zocken.
Wie die
**brutale
Realität**
aussieht
zeigt Ihnen
dieser kurze
Bericht.

Geht nicht, gibt's nicht!

Die größte Spielemesse der Welt ist ein
besonderes Erlebnis – **in vielerlei Hinsicht.**

Obwohl der Flug schon Tortur genug gewesen wäre, haben Michael und Maik diese Anstrengung noch einmal vervielfacht: Liegen gebliebene Arbeit zwang die beiden Faulpelze am späten Sonntagabend vor dem Abflug noch einmal in die Redaktion. Gegen 3 Uhr nachts war dann endlich alles erledigt. Doch an Schlaf war nicht mehr zu denken, schließlich ging vier Stunden später bereits der Flug. Kaum in Los Angeles angekommen, starteten am Dienstag die Pressekonferenzen von Sony und Konami – so viel zum „freien Tag“. Doch der schwierigste Teil sollte noch kommen. Um Ihnen bereits auf der DVD der Ausgabe 7/03 Eindrücke präsentieren zu können, galt es, die Video-Aufzeichnungen im Hotel fertig zu schneiden und zu vertonen, was auch gut funktioniert hat, wenn man einmal von Maiks etwas launig intonierten Kommentaren absieht. In der darauf folgenden Nacht sollten die Daten über das Internet nach Hause geschickt werden. Das favorisierte Internet-Café machte leider eine Stunde zu früh dicht. Das alternative Etablissement bot aber nur den Internet Explorer zur Datenübertragung an, der dann auch prompt nach 200 von 300 zu übertragenden Megabyte anfang, Fehlermeldungen auszuspucken. Auch Kollegen der *PC Action* und *PC Games* steuerten ihren Teil zur Arbeit bei, vom übermenschlichen Einsatz der Daheimgebliebenen einmal ganz zu



BESCHÄFTIGUNGSTHERAPIE Nach drei Tagen Messe stellt man mit seinem Frühstück auch mal Blödsinn an.



TRAUMPAAR Wer was anderes sagt, der lügt!



VERBLÜFFEND Warum sind Kamerafrauen immer so attraktiv?

schweigen. Am Ende hatten Melanie und Maik sich die ganze Nacht mit „Datenübertragungen“ um die Ohren geschlagen und dennoch am Donnerstag keine andere Wahl, als die müden Knochen auf die Messe zu schleppen – ohne eine Minute erholsamen Schlaf. Letztendlich haben diese Anstrengungen sich aber gelohnt, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden waren.

Blieben noch zwei amerikanische Soldaten zu erwähnen, die sich zunächst bereit erklärt hatten, als menschliche Hintergrundkulisse zu fungieren. Kaum war im kurzen Smalltalk jedoch klar geworden, dass wir aus Deutschland kommen, weigerten sich die beiden Patrioten prompt, mit uns zusammenzuarbeiten. So kann's gehen ...

MAIK BÜTEFÜR

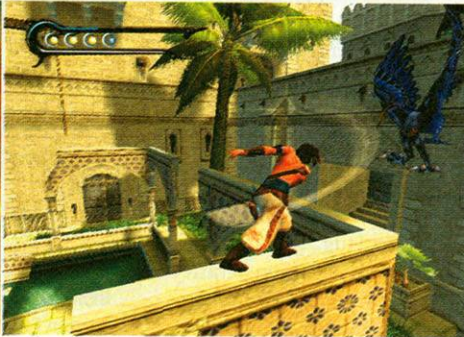
VORSCHAU

Ausgabe 09/2003 ab **30.07.03** am Kiosk!

**Jetzt immer
mittwochs!**

Prince of Persia The Sands of Time

Das ist mal ein Comeback! Nicht genug damit, dass Ubi Soft einen echten Klassiker wiederbelebt hat, das neue *Prince of Persia* war obendrein eines der absoluten Highlights der E3. Wir haben eine brandaktuelle Version des Action-Adventures ausführlich gespielt und geben in der nächsten Ausgabe Einblicke in Story, Technik und Gameplay.



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
Choplifter Crisis Shield	27. Juni
Ferkels großes Abenteuer	Juli
Futurama	Juli
Gesprengte Ketten	Juli
Mace Griffin Bounty Hunter	1. August
Pro Beach Soccer	August
Racing Simulation 3	10. Juli
Reel Fishing III	26. Juni
Savage Skies	30. Juni
World Championship Snooker 2003	30. Juni
World Racing	30. August

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Soul Calibur II

Wenn Publisher Electronic Arts mitspielt, präsentieren wir Ihnen in der kommenden PLAYZONE schon die PAL-Version des coolen Prügelhits. Sogar ein Test ist im Bereich des Möglichen!



Legacy of Kain: Defiance

Zwei Helden, ein Spiel - im fünften Abenteuer der Serie treten Kain und Raziel gemeinsam an, Nosgoth das Fürchten zu lehren.



WEITERE THEMEN

- ➔ **VAMPIRJÄGERIN**
Mit Pflock, Armbrust und Kruzifix durch Buffys erstes PS2-Abenteuer
- ➔ **GHOST HUNTER**
Wir statten den Entwicklern von Sonys Gespensterjagd einen Besuch ab.
- ➔ **DURCHGESPIELT**
Unsere Komplettlösung bringt Lara sicher durch Paris und Prag.
- ➔ **SPANNUNG**
Schaffen es die LucasArts-Titel *Indy* und *RTX Red Rock* diesmal ins Heft?

★ GET A TEAM. KICK SOME ASS. ★



- TEAM:** Du und bis zu sieben deiner Kumpels.
- MISSION:** Schnapp dir den Netzwerkadapter von PlayStation®2, geh online und zeig der Welt, wer der Boss ist.
- EQUIPMENT:** Über das SOCOM Headset kannst du mit deinen Kumpels während des Kampfes hinterhältige Strategien besprechen.
- EXTRAS:** Sind deine Kumpels ein Haufen jämmerlicher Versager? Dann mach deine Gegner im Single-Player-Mode fertig.

HEADSET
INCLUDED



OPM 2 07/03 89% „Erstklassiger Taktik-Shooter, der mit seiner Online-Funktion PlayStation®2-Geschichte schreiben wird.“

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.socom-game.com

PlayStation®2
THE THIRD PLACE

Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!



Abbildung: DTM Race Driver Directors Cut, © 2003 Codemasters*)

**DTM
RACE DRIVER**



Preiskracher

Sharp XV-Z 91 E

Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 600 Ansi-Lumen
DLP-Technik (5fach FRG)
1200:1 Kontrastverhältnis

Nur 2.799,- €



Preiskracher

Infocus X1

Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
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**

**ÖSTERREICH'S GRÖSSTE
HEIMKINOWELT**

Shopping City Süd, Top 48
A-2334 Vösendorf
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