

100% PLAYSTATION 2

10/2003 € 4,99

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

MIT
DVD

122 MINUTEN SPIELZEIT
56 VIDEOS & SPIELSTÄNDE

NEU: UNZENSIERT!

AB 16"-DVD: ACTION OHNE EINSCHRÄNKUNG

TOP-THEMEN AUF **DVD**



RESIDENT EVIL: OUTBREAK

DIE ZOMBIES KEHREN ZURÜCK!

Das Intro zu Capcoms grandiosem
Online- und Offline-Horror



BALDUR'S GATE II

PACK DAS SCHWERT AUS!

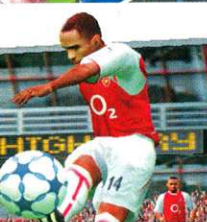
Der spektakuläre Nachfolger zur
Action-Rollenspiel-Referenz



SSX 3

ABGEDREHTER & SPEKTAKULÄRER

Der furiose Snowboarding-Spaß
geht endlich in die dritte Runde



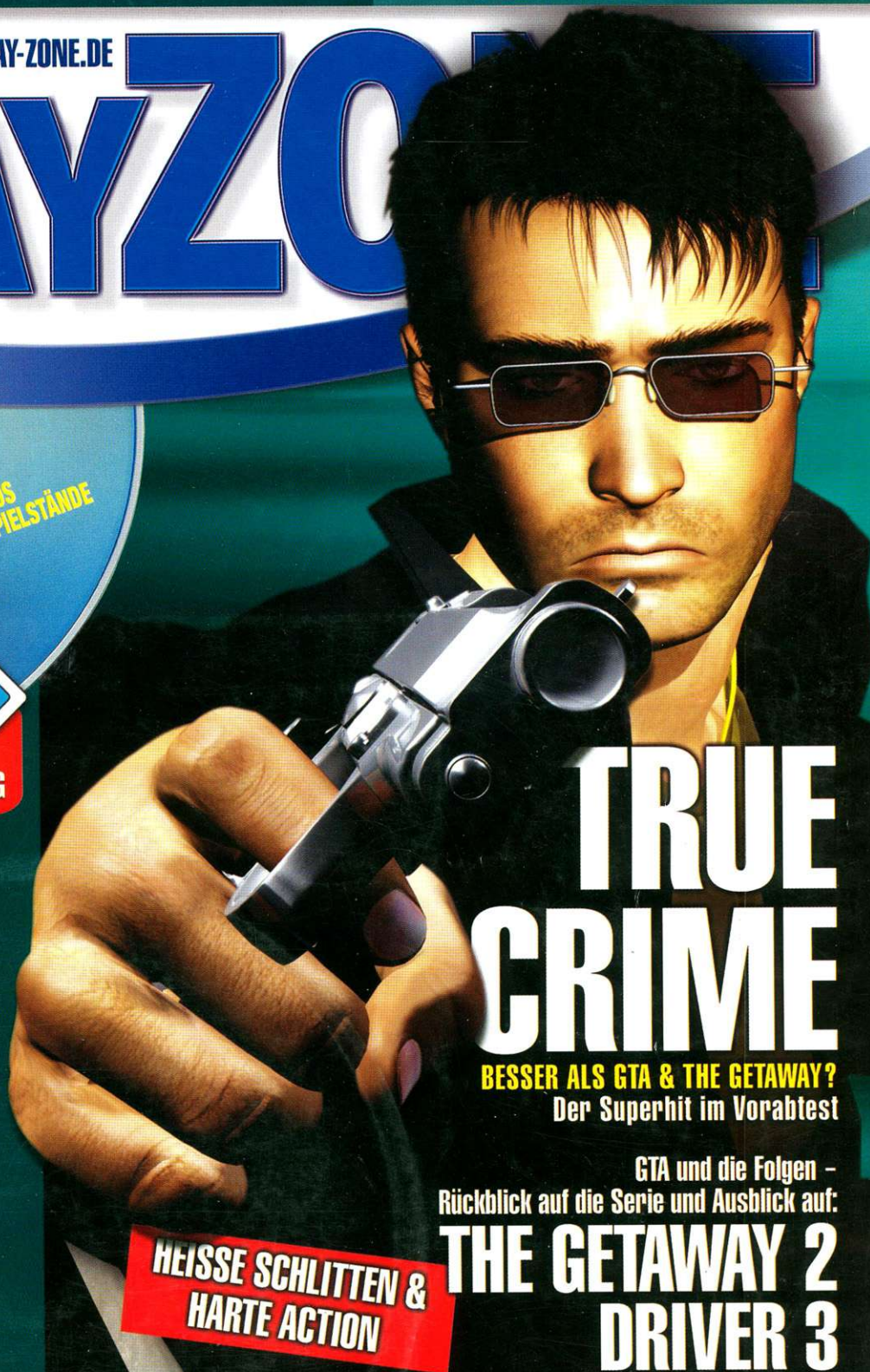
PRO EVOLUTION 3 & FIFA 2004

DUELL DER PLATZHIRSCHE

Spektakuläre In-Game-Szenen
der ewigen Fußball-Rivalen

SPIELSTÄNDE, TESTS, TIPPS & NEWS AUF DVD

10 Spielstände: GTA Vice City, MoH: Frontline u. a.
Tests: Colin McRae 04, Zone of The Enders 2, Soul Calibur II u. a.
Vorschau: Medal of Honor: Rising Sun, The Italian Job u. a.



TRUE CRIME

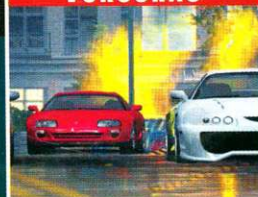
BESSER ALS GTA & THE GETAWAY?
Der Superhit im Vorabtest

GTA und die Folgen -
Rückblick auf die Serie und Ausblick auf:

THE GETAWAY 2 DRIVER 3

**HEISSE SCHLITTEN &
HARTE ACTION**

VORSCHAU



NFS: UNDERGROUND
Der Rennspiel-Knaller

MOH: RISING SUN
Enthüllt im Heft & auf DVD

TEST



FREEDOM FIGHTERS
Neues der Hitman-Macher

COLIN MCRAE 4
Codemasters ist zurück!

TIPPS & TRICKS



INDIANA JONES
Der Weg zur Kaisergruft

CHEATS & CODES
Coole Tipps zu Hits

FUTURAMA

DAS SPIEL!



"Hier passt einfach alles"

COMPUTERBILD-SPIELE



www.futurama-game.de



PlayStation 2



Ab September
auf DVD im Handel

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

WIR ZEIGEN, WAS ABGEHT: UNZENSIERT!

AB 16: DIE PLAYZONE-DVD

KEINE ZENSUR MEHR!

Vielen unserer Leser war die Einführung des Jugendschutzgesetzes im April dieses Jahres ein Dorn im Auge. Kein Wunder. Durften sie doch auf unserer PLAYZONE-DVD seit diesem Zeitpunkt nur noch Szenen betrachten, welche von der autorisierten Prüfstelle „DT Control“ als nicht jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Dies hatte zur Folge, dass oftmals entscheidende Spielzenen von uns kurzerhand rausgeschnitten werden mussten. Dies war insbesondere deswegen sehr schmerzhaft, weil unsere Leser im Schnitt über 20 Jahre alt sind und folglich keines besonderen Schutzes bedürfen. Nun haben wir allerdings eine Lösung gefunden, die für (fast) alle Leser wesentliche Vorteile hat. Bei uns muss niemand ein langfristiges Abo abschließen, nur um einige Trailer und Szenen zusätzlich sehen zu können, denn wir bieten ab sofort die PLAYZONE exklusiv mit einer von der USK ab 16 Jahren freigegebenen DVD an, die im Handel frei vertrieben werden darf. Dies bedeutet, dass wir nahezu alle Spiele in ihrem vollen Umfang zeigen dürfen, die positiven Auswirkungen dieser Maßnahme dürften in der aktuellen DVD mehr als deutlich zutage treten.

DETAIL-CHECK WAR ERST DER ANFANG!

Regelmäßig mit neuen Rubriken und frischen Ideen zu überraschen ist unser oberstes Ziel, doch kaum eine Neuerung kam jemals so gut an wie der Detail-Check. Sowohl die aufgebohrten Seitenumfänge im Testbereich als auch der erweiterte Test-Block, der keine Fragen offen lässt, wurden einhellig positiv aufgenommen. Noch nicht einmal eine kritische Stimme gab es dazu. Das ist wirklich einzigartig. Ob die Innovation, die es ab der nächsten Ausgabe exklusiv bei PLAYZONE gibt, auch so gut ankommt? Wir sind gespannt. Bis dahin eine schöne Zeit.

NEUES AUS DER REDAKTION

Die tolle Resonanz auf den Detail-Check, die Spielstände auf der DVD und das aufwendige Booklet in der letzten Ausgabe freuten das ganze Team. Und in der kommenden Ausgabe gibt's die nächste Überraschung ...



Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

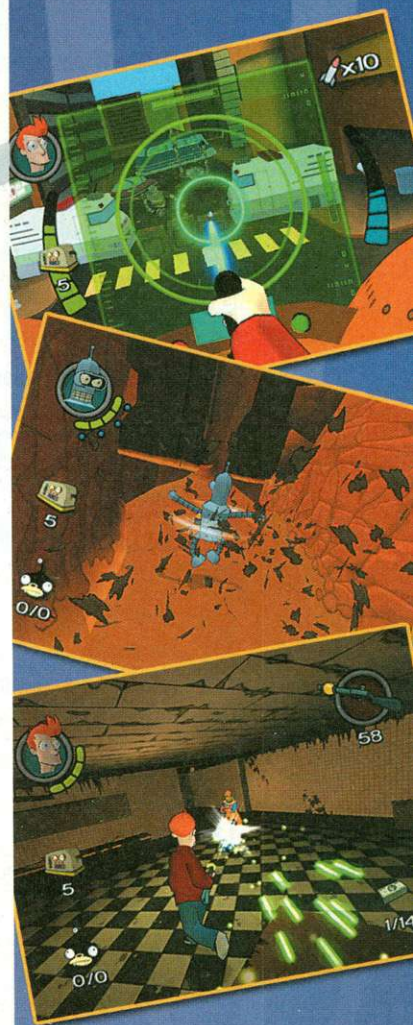
Von links nach rechts, hintere Reihe:
Christian Schönlein (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistent)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Stefanie Sämman (Layout)

Von links nach rechts, vorne:
Hans Ippisch (Redaktion)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Bernd Holtmann (Hardware-Redaktion)
Maik Bütelfür (Redaktion)

COMING SOON!

WWW.FUTURAMA-GAME.DE



FUTURAMA
DAS SPIEL!



PlayStation 2



© 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Fox interactive, Futurama and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2003 SCI Games Ltd. All Rights Reserved. SCI Games Ltd. is a subsidiary of SCI Entertainment Group Ltd.

NEWS

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

REPORTAGEN

- 20 GTA und die Folgen

GEWINNSPIELE

- 62 Freedom-Fighters-Gewinnspiel
- 129 Madden-Gewinnspiel
- 107 Equilibrium-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 106 DVD

RUBRIKEN

- 93, 105 Abo-Angebote
- 58 Charts
- 111 Feedback
- 102 Hardware & Zubehör
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 108 Leserbrief
- 129 Abo Inside
- 52 PlayStation-2-Lexikon
- 16 Update
- 130 Vorschau
- 104 X-Port
- 127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Aliens vs. Predator: Extinction	84
Amplitude	94
Autobahn Raser World Challenge	97
Beach King Stunt Raser	97
Beyond Good & Evil	38
Chaos Legion	72
Colin McRae Rally 04	88
Conan	07
Conflict: Desert Storm II	16
Dance Dance Revolution/Dance:UK	09
Dark Chronicle	80
Drei Engel für Charlie: Volle Power	98
Freedom Fighters	60
Full Throttle 2: Hell on Wheels	07
Galidor	97
Gladiator	42
Hunter: The Reckoning Wayward	96
Killzone	08
KYA: Dark Lineage	48
Madden NFL 2004	92
Medal of Honor: Frontline	07
Medal of Honor: Rising Sun	30
Need for Speed Underground	44
NHL 2004	17
Pro Beach Soccer	97
Pro Evolution Soccer 3	34
Rolling	17
Snake Plissken Chronicles	15
Soul Calibur II	68
Space Dimensional Fortress Macross	13
Super Farm	15
Tomb Raider	06
Transformers Armada	14
True Crime: Streets of L.A.	26
World Racing	76
Xenosaga Episode 2	13
Zone of the Enders: The 2nd Runner	64

INHALT

VORSCHAU
26TRUE CRIME
STREETS OF L.A.

Der ultimative *GTA*-Killer oder doch nur ein halbgarer Abklatsch des Action-Hits? Wir durften *True Crime* ausführlich spielen und präsentieren Ihnen exklusive Bilder zu den ersten Levels!

VORSCHAU
44NEED FOR SPEED
UNDERGROUND

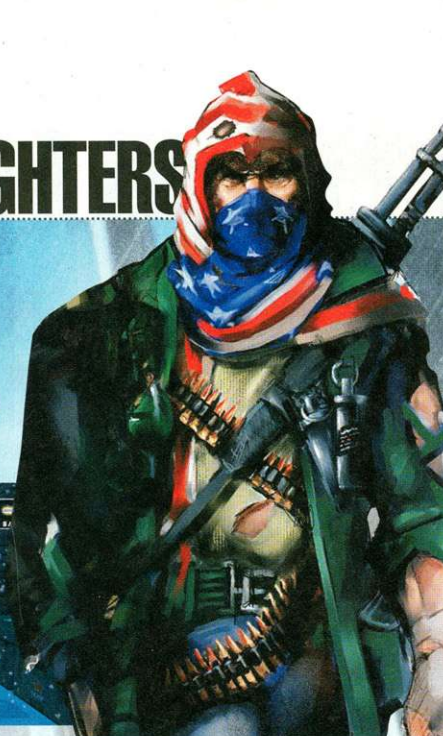
Furiöse Fortsetzung der renommierten Rennspielserie, bei der diesmal Fans getunter Spaßautos und illegaler Straßenrennen auf ihre Kosten kommen.



TEST
60

FREEDOM FIGHTERS

Wolfgang hat sich den amerikanischen Guerillas im Kampf gegen die russischen Besatzer angeschlossen und berichtet ab Seite 60, wie es um die Befreiung New Yorks steht.



VORSCHAU

- 38 **Beyond Good & Evil**
Neue Infos und zwei geniale Interviews
- 42 **Gladiator**
So war das Gladiatorenleben: hart und blutig.
- 48 **KYA: Dark Lineage**
Ideen- und abwechslungsreiches Jump & Run
- 30 **Medal of Honor: Rising Sun**
Beim zweiten Teil geht's Richtung Fernost
- 44 **Need for Speed Underground**
EA setzt voll auf Tuning und illegale Rennen.
- 34 **Pro Evolution Soccer 3**
Die Fußballsim legt die Messlatte unheimlich hoch.
- 26 **True Crime: Streets of L.A.**
Exklusives Material zu Activisions Hitkandidat

TEST

- 84 **Aliens vs. Predator: Extinction**
- 94 **Amplitude**
- 97 **Autobahn Raser World Challenge**
- 97 **Beach King Stunt Raser**
- 72 **Chaos Legion**
- 88 **Colin McRae Rally 04**
- 80 **Dark Chronicle**
- 98 **Drei Engel für Charlie: Volle Power**
- 60 **Freedom Fighters**
- 97 **Galidor**
- 96 **Hunter: The Reckoning Wayward**
- 92 **Madden NFL 2004**
- 97 **Pro Beach Soccer**
- 68 **Soul Calibur II**
- 76 **World Racing**
- 64 **Zone of the Enders: The 2nd Runner**

IMPORT-TEST

- 100 **Metal Slug 3**

KOMPLETTLÖSUNG

- 122 **Aliens vs. Predator: Extinction**
- 112 **Indiana Jones 6**

CHEATS & CODES

- 125 **Arc the Lad**
- 126 **Medal of Honor: Frontline**
- 124 **Silent Hill 3**
- 125 **Speed Kings**
- 126 **Tomb Raider: The Angel of Darkness**
- 126 **WRC II Extreme**
- 125 **Zone of the Enders: The 2nd Runner**

TEST
68

SOUL CALIBUR II

Mehrere Nächte und ein komplettes Wochenende hat Christian geopfert, um kurzfristig einen ausführlichen und kompetenten Testbericht zu Namcos Edelprügler auf die Beine zu stellen.



DVD INHALT

Import-News

Battlestar Galactica
Fire Prowrestling Z
Freestyle Metal X
Metal Slug 3
NASCAR Thunder 2004
NHL Hitz Pro

Kurz und Knapp

Autobahn Raser – WC
Baldur's Gate: Dark Alliance II
Beach King Stunt Raser
Der Herr der Ringe: Isengards Verrat
Fallout: Brotherhood of Steel
SWAT: Global Strike Team
The Fast and the Furious
The Great Escape

Vorschau

EA Sports: NBA – NHL – NFL
Medal of Honor: Rising Sun
Pro Evolution Soccer 3
SEGA Sports: NBA – NHL – NFL
The Italian Job
Whiplash

Tipps & Tricks

Indiana Jones 6

Test

Aliens vs. Predator: Extinction
Chaos Legion
Colin McRae Rally 04
Drei Engel für Charlie
Futurama
Pro Beach Soccer

Run Like Hell
Soul Calibur II
Zone of the Enders: The 2nd Runner

Special

Baphomets Fluch 3
Colin McRae Rally 04 (Multi-Angle)
FIFA Football 2004
Matrix Rebooted (Teaser)
PLAYZONE on tour: BG&E
PLAYZONE ungeschminkt
Prince of Persia
Resident Evil: Outbreak
Sphinx
SSX 3

Film-Trailer

Tränen der Sonne

Burnout • GTA Vice City (dt.) • Medal of Honor: Frontline

Micro Machines • Smuggler's Run 2 • Star Wars Clone Wars • Tekken Tag Tournament • The Mark of Kri (US) • War of the Monsters

X-PORT

X-PORT

PLAYZONE INHALT

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. HIT-FLUT

Gleich sieben Titel konnten in diesem Monat den begehrten PLAYZONE-Award einheimen.

2. NEUE RUBRIK

Wir erweitern unsere News-Strecke um informative Neuigkeiten aus dem Online-Bereich.

3. ERWARTUNGSGEMÄSS

Die Pro Evo 3-Preview legt tagelang den Redaktionsbetrieb lahm.

4. TOLLES COMEBACK

Colin McRae Rally 04 ist die neue Rallye-Referenz!

5. HOLLYWOOD RUFT

Die Dreharbeiten zum nächsten PLAYZONE-Movie haben begonnen.

FLOPS

1. EA-ENTTÄUSCHUNG

Nicht alle kommenden EA-Sports-Titel werden online spielbar sein.



2. KEINE POWER

Das Spiel zum neuen Charlie's Angels-Film ist ein übles Machwerk.

3. KEIN HELL ON WHEELS

Die Arbeiten am Full Throttle-Nachfolger wurden eingestellt.

4. REDAKTIONSSAUNA

Die unglaubliche Hitze sorgt für unmenschliche Arbeitsbedingungen.

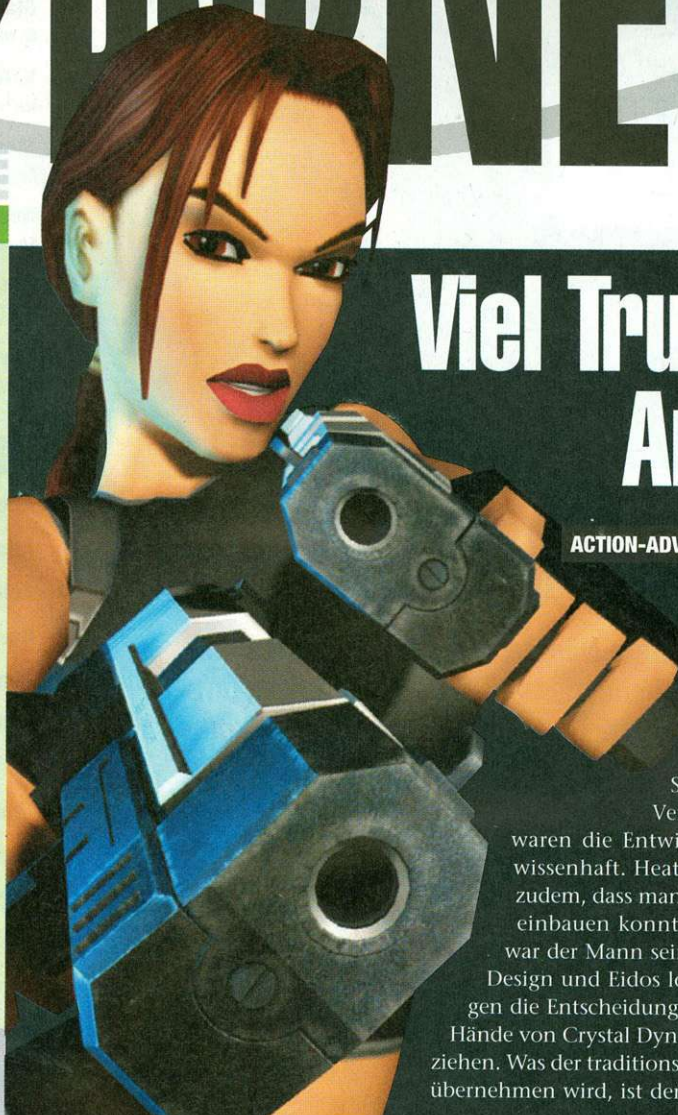
5. DAVILEX-DRAMA

Die beiden neuen Davilex-Spiele sind bestenfalls Mittelmaß.



Viel Trubel um die Archäologin

ACTION-ADVENTURE Core Design verliert Lara!



Es war sicher nicht der cleverste Schachzug von Core-Design-Mastermind Jeremy Heath-Smith, nach der Veröffentlichung von *Tomb Raider: The Angel of Darkness* selbst als Erster den unfertigen Zustand des Spiels zu kritisieren. Während die PS2-Version nur sehr wenige Fehler aufweist, waren die Entwickler bei der PC-Version weniger gewissenhaft. Heath-Smith gestand dies ein und erklärte zudem, dass man einige geplante Features nicht mehr so einbauen konnte, wie sie gedacht waren. Kurz darauf war der Mann seine Posten in den Vorständen von Core Design und Eidos los. Wesentlich drastischer wirkte dagegen die Entscheidung seitens Eidos, die populäre Serie in die Hände von Crystal Dynamics zu legen und Core Design zu entziehen. Was der traditionsreiche Entwickler zukünftig für Projekte übernehmen wird, ist derzeit noch unklar. Crystal Dynamics ist

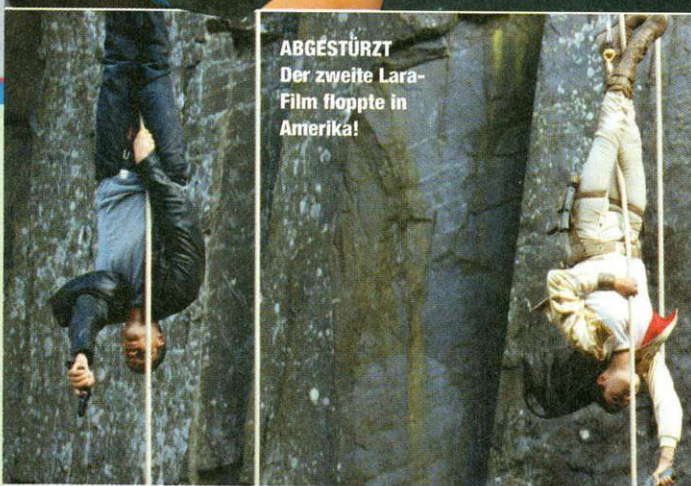
besonders für die *Legacy of Kain*-Reihe bekannt und soll nun bis Mitte 2005 ein neues *Tomb Raider* entwickeln. In diesem Zusammenhang meldete sich auch das Filmstudio Paramount zu Wort, das den schlechten Start des neuen *Tomb Raider*-Films *Die Wiege des Lebens* nicht zuletzt der mangelnden Qualität des Spiels anlastete. Ungeachtet der ganzen Querelen verkaufte sich *Tomb Raider* bisher recht ordentlich: Bislang wurden 500.000 Spiele an den Handel ausgeliefert. (mb)

Hersteller: Eidos

Internet: www.eidos.de

Termin: 2005

ABGESTÜRZT Der zweite Lara-Film flopt in Amerika!



NEWTICKER

+++ **NEUER VERTRIEBSPARTNER:** *Chopflifter: Crisis Shield* von Xicat wird nicht über THQ, sondern über Koch Media erscheinen. +++ **PLAY IT LOUD:** Parallel zum Erscheinen von *Zone of the Enders: The 2nd Runner* wird Konami eine Soundtrack-CD zum Spiel mit 22 Tracks veröffentlichen. +++ **NEUER NAME:**

THQ hat den Titel des in Kürze erscheinenden Action-Adventures *Sphinx and the Shadow of Set* in *Sphinx and the Cursed Mummy* geändert. +++ **NACHTEULEN-CONTROLLER:** Im Oktober will Mad Catz einen beleuchteten PS2-Controller namens LumiCon auf Basis des eigenen, bewährten Gamepads auf den

Dance Dance Revolution/Dance:UK

MUSIKSPIEL Neue Tanzspiele und eine deutsche DDR-Community

Plant Konami einen weiteren, speziell europäischen Release der *Dance Dance Revolution*-Reihe? Die User der englischen *DDR*-Community hatten auf der Website von www.ddruk.com eine gewisse Zeit zur Verfügung, um ihre Wunschsongs aus allen bisher erhältlichen *DDR*-Spielen für einen zukünftigen Release vorzuschlagen. Auch Bigben plant anscheinend ein Tanzspiel. Allerdings ist bis auf wenige Informationen derzeit leider noch nicht viel über diesen Titel mit dem Namen *Dance:UK* bekannt. So weiß man bisher lediglich, dass auch eine Karaoke-Funktion vorhanden sein soll und man eigene Lieder ins Spiel einladen kann. Eine weitere erfreuliche Nachricht: Auch in Deutschland hat man sich jetzt aufgerufen und versucht derzeit (mit bereits großem Erfolg), eine *DDR*-Community zu etablieren. Das Team von www.vierpfeile.de bietet neben einem Forum und Informationen rund um Konamis *Dance Dance Revolution*-Serie eine Spielerdatenbank an, die eine Kontaktbörse für Spieler in ganz Deutschland ermöglicht. Der offizielle Start der Seite ist für den 1. September angesetzt. *PLAYZONE* unterstützt die Community und wird Sie auch zukünftig auf dem Laufenden halten. (cs)



Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen und die Korken knallen lassen!

Wie immer gibt es auch in dieser *PLAYZONE* wieder einiges zu gewinnen. Damit Sie keine Gelegenheit verpassen, einen der begehrten Preise abzustauben, haben wir hier eine Übersicht über alle Gewinnmöglichkeiten in dieser Ausgabe zusammengestellt.

Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Freedom Fighters	Airbrush-PS2, T-Shirts, PS2-Spiele	62
Charts	3x je ein PS2-Spiel nach Wahl	68
DVD-News	5x Equilibrium-DVD	106
Abo Inside	Madden-PS2-Spiele, Football-Eier, Shirts	129



DANCE: UK Ob Bigben Konami Konkurrenz machen kann? Bis auf dieses Bild gibt es bislang nur wenige Infos. (rundes Bild)

NORI NORI NORI Dancing Stage bald mit noch mehr Original-Stücken und -Mixes? (oben)
VIERPFEILE.DE Auch in Deutschland etabliert sich eine *DDR*-Community. (unten)

DANCE DANCE REVOLUTION:

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: Unbekannt

DANCE: UK:

Hersteller: Bigben
Internet: www.bigben-interactive.de
Termin: Unbekannt

auf den Markt bringen. +++ **NEUER NAME, DIE ZWEITE:** Aus Virgin Interactive wird ab sofort Avalon Interactive. +++ **GEWINNZONE:** Sonys Chief Financial Officer Takao Yuhara ist trotz fallender Umsätze im Spielebereich davon überzeugt, „dass die Investitionen für die PlayStation 2 Mitte 2004 wieder eingespielt werden“ und damit der Break-even-Point für die Konsole erreicht wird. +++ **PSP BÄRENSTARK:** Das mit

Spannung erwartete Handheld von Sony wird über zwei MIPS-R4000-32-Bit-Hauptprozessoren verfügen und damit zehnmal so schnell sein wie die PSone. Was das Gerät kosten wird, ist noch nicht bekannt, Experten gehen jedoch von einem Preis zwischen 140 und 220 Euro aus. +++ **ARC THE LAD KOMMT NACH DEUTSCHLAND:** Sony wird das aktuelle Spiel der RPG-Reihe im vierten Quartal bei uns veröffentlichen.

INFO KURZ & KNAPP

STARS FOLGEN DEM RUF

Für den bald auf PC und 2004 auch auf PS2 erscheinenden Ego-Shooter *Call of Duty* konnten Jason Statham (*Snatch*) und Giovanni Ribisi als Sprecher gewonnen werden.



SOCOM-TURNIER AUF GC

Zusammen mit MOG (Ministry of Games) veranstaltet der Software-Hersteller ein *SOCOM*-Cyberturnier in der Gamers Lounge in Halle 2.

WELTPREMIERE

Bigben wird auf der Games Convention erstmals *Aquanox II: Revelation* und *Legend of Kay* präsentieren. Massive Development sucht übrigens noch Beta-Tester für *Aquanox II*. Interessenten, die im Raum Mannheim wohnen und viel Zeit haben, können sich unter tester@massive.de bewerben.

PS3-PROZESSOR VOR VOLLENDUNG

Der von Toshiba, IBM und Sony gemeinsam entwickelte Prozessor für die nächste PlayStation-Generation ist fast fertig und kann schon Ende nächsten Jahres in Massenproduktion gehen. Das technische Wunderwerk soll hundertmal schneller als ein P4 mit 2,5 GHz sein.

ACCLAIM VERTREIBT BAM!-SPIELE

Seit Anfang August ist nicht mehr Konami, sondern Acclaim Vertriebspartner von BAM! Entertainment. Davon betroffen ist unter anderem das schon bald erscheinende *Wallace & Grommit*-Spiel.



Killzone

ACTION Sony enthüllt ein ambitioniertes Geheimprojekt. Der Halo-Killer für die PS2?

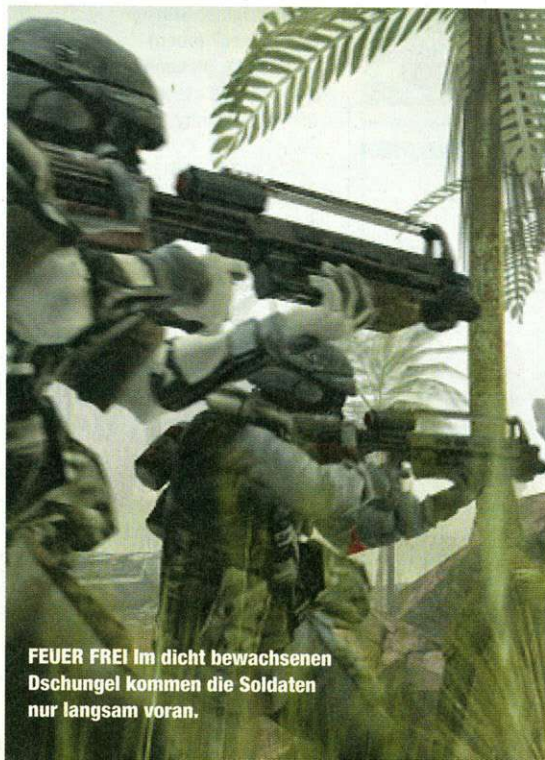
Endlich ließ Sony die Katze aus dem Sack und versorgte uns mit zuverlässigen Infos und aussagekräftigen Bildern. *Killzone* wird ein story-basierter 3D-Shooter und macht grafisch durchaus eine gute Figur. Die detaillierten Umgebungen sehen äußerst atmosphärisch aus und vermitteln das Gefühl einer düsteren und trostlosen Zukunft. Die verummten Soldaten mit ihren roten Nachtsichtgeräten wirken ebenfalls alles andere als sympathisch. Die Hintergrundgeschichte spielt in der nahen Zukunft. Erste Planeten sind bereits kolonisiert, was leider einige Konflikte mit sich bringt. So haben die Verteidiger der Erde mit einer Rebellengruppe namens Helghast zu kämpfen und hier darf der Spieler loslegen. Als

Mitglied eines vierköpfigen Einsatztrupps kämpfen Sie hinter feindlichen Linien ums nackte Überleben. Während der Missionen kümmern Sie sich nur um Ihren eigenen Elite-Kämpfer, die drei Kollegen werden von der Konsole gesteuert. 21 verschiedene Waffen mit sekundären Feuermodi sorgen für Abwechslung. Neben der Action soll auch die Storyline nicht zu kurz kommen. Professionelle Sprecher werden hierbei für die nötige Atmosphäre sorgen. Wer sich lieber gegen menschliche Kontrahenten zur Wehr setzt, freut sich auf den angekündigten Online-Support. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 3. Quartal 2004



FEUER FREI Im dicht bewachsenen Dschungel kommen die Soldaten nur langsam voran.



STURMANGRIFF Der Kampf gegen die sich abseilenden Soldaten scheint unausweichlich.



DICKE WUMME Das schwere Maschinengewehr stößt auf wenig Gegenliebe bei den Widersachern.

Full Throttle 2: Hell on Wheels

ACTION-ADVENTURE LucasArts hat offiziell die Produktion eingestellt.



**ZU SCHLECHT FÜR
DIE FANS?** LucasArts hat
beschlossen, dass es keinen Full-
Throttle-Nachfolger geben wird.

„Wir wollen die vielen *Full Throttle*-Fans nicht enttäuschen. Wir hoffen, dass sie verstehen, wie sehr es uns am Herzen liegt, nur Spiele zu veröffentlichen, die höchsten Qualitätsstandards entsprechen“,

so Simon Jeffery, Präsident von LucasArts. In der Tat machte *Full Throttle* schon auf der E3 nicht unbedingt den vielversprechendsten Eindruck und konnte in erster Linie Fans des

Vorgängers begeistern. Ob es außer der anscheinend unzureichenden Qualität des Titels noch andere Gründe für die Einstellung gab, ist leider nicht bekannt. (wf)

Hersteller: LucasArts
Internet: www.lucasarts.com

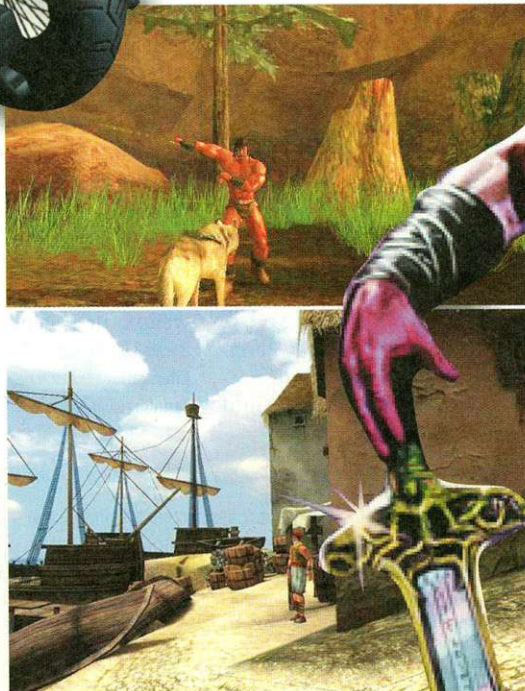


Conan

ACTION Ein Barbar kennt kein Erbarmen.

Nachdem bei TDK mediactive zuletzt PS-strotzende Boliden im Mittelpunkt standen, kann man mit dem neuen Titel *Conan* tief in eine Fantasiewelt eintauchen. Als der wortkarge Muskelprotz mit ansehen muss, wie sein Dorf niedergebrannt und seine Familie ermordet wird, schwört er Rache. Sein Feldzug führt den Barbaren unter anderem durch einen schwülen Dschungel und eine karge Bergwelt. Neben diversen Rätsleinlagen warten grausige Endgegner auf den Protagonisten. Mit neuen Waffen wie einer Streitaxt oder einem besseren Schwert hat man im Kampf gegen die üblen Kreaturen größere Chancen. Der Mehrspielermodus bietet die Möglichkeit, mit menschlichen Mitspielern die Klingen zu kreuzen. (wf)

Hersteller: TDK mediactive
Internet: www.conangame.com
Termin: 4. Quartal



**HUNGRY
LIKE THE WOLF**
Heute Abend
gibt es Ge-
schnittzeltes
vom Wolf.
TRÜGERISCH
Selbst an den
idyllischsten
Plätzen
lauert der
Tod auf
Conan.

BUDGET



OMAHA BEACH Gleich
der erste Level ist ein
Gänsehaut-Garant.

Medal of Honor: Frontline

EGO-SHOOTER Geniales Spiel für wenig Geld

Eine so dichte Atmosphäre gab es selten in einem Videospiel. Schon der erste Level von *Medal of Honor: Frontline*, in dem Sie die berühmte Landung der Alliierten auf Omaha Beach hautnah miterleben, lässt es Ihnen eiskalt den Rücken hinunterlaufen. Der Rest des Spiels ist nicht weniger aufregend – und so ist *Medal of Honor* vor allem eins: spannend. Dass Entwickler EA da auf übertriebene Gewaltakte und Blutspritzer verzichtet hat, kommt dem Spiel nur zugute. Der Titel zieht seine ganze Faszination aus der beklemmend realistischen Atmosphäre. Dennoch gehört der Titel nur in Hände volljähriger Spieler. Die werden aber viele aufregende Stunden mit *Medal of Honor: Frontline* verbringen. Die gelegentlich auftretenden Slowdowns trüben den Spielspaß kaum. Gott sei Dank ist *Medal of Honor* „nur“ ein Spiel ... (cs)

TEST MOH: FRONTLINE			
Hersteller:	Electronic Arts		
Genre:	Ego-Shooter		
Spieler:	1		
Preis:	Ca. € 30,-		
Termin:	12. September		
EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	89%
87%	91%	— %	



ONLINE NEWS

AKTUELLES IM NETZ



Maik
Bütetfür

berichtet

Ich bin drin!

Skepsis war das Schlagwort Nummer Eins im Bezug auf Sonys Online-Auftritt. Zahlreiche Verschiebungen und fehlende Fakten sorgten immer wieder für ein leichtes Stirnrunzeln. Mit *SOCOM* hatte Sony immerhin bereits zu Beginn einen zugkräftigen Titel im Angebot, der sich immer noch größter Beliebtheit erfreut. Erste Clans haben sich bereits gebildet und täglich befinden sich durchschnittlich 1.500 Zocker auf den europäischen Servern. Doch ohne den Support von anderen Herstellern ist der Aufbau eines gut laufenden Online-Angebots ein aussichtsloses Unterfangen. Potenzielle Hits wie *Destruction Derby Arenas* oder *Gran Turismo 4* harren derweil immer noch ohne exaktes Release-Datum aus. Der Exklusiv-Deal mit Electronic Arts spricht dagegen für die Entschlossenheit seitens Sony. Wer *FIFA* oder *NHL* zukünftig gegen seine Freunde im Internet spielen will, der wird zwangsläufig mit der PS2 online gehen müssen. Zudem werden auch *Need For Speed Underground* und das neue *Medal of Honor: Rising Sun* online spielbar sein. Mit *Fire Warrior* und *Ghost Recon – Jungle Storm* sind nun auch endlich interessante Titel von anderen Drittherstellern in greifbarer Nähe. Bis Ende 2003 sollten also genügend schlagkräftige Argumente vorhanden sein, um auch die letzten Zweifler zum Netzwerkadapter greifen zu lassen.

Ghost Recon – Jungle Storm

EGO-SHOOTER Ubi Soft will Sonys *SOCOM* die Stirn bieten.

Anlässlich einer Präsentation des heiß erwarteten *Prince of Persia* Anfang August durften die angereisten Redakteure auch gleich noch einen ausgiebigen Blick auf den neuesten Teil der *Ghost Recon*-Reihe werfen. Auf den ersten Blick hat sich gar nicht so viel getan, doch besonders die inneren Werte hat Ubi Soft kräftig überarbeitet. So wird der neueste Ableger nicht nur online spielbar sein, sondern sogar über einen Kooperativ-Modus verfügen. Bis zu sechs Spieler dürfen sich gemeinsam an die Erledigung der Aufgaben wagen. Ganze zwölf Spieler geben sich im Deathmatch auf die Mütze. Ein ausgeklügeltes Rang-System soll die Langzeitmotivation erhöhen und

ausgeglichene Matches ermöglichen. Erfreulicherweise wird das Headset, das *SOCOM* beiliegt, ebenfalls unterstützt. Genau wie bei Sonys Taktik-Shooter wird man dieses zur Befehlsvergabe an die computergesteuerten Kollegen nutzen können. Eine erste Demonstration zeigte auch die bereits jetzt sehr gute Funktionstüchtigkeit dieses Features. Einzelspieler werden mit acht neuen Missionen versorgt und dürfen sich sogar auf die vormals exklusiv auf der Xbox beheimateten Aufträge von Island Thunder freuen. Damit wird *Ghost Recon – Jungle Storm* in puncto Umfang weit vorne liegen. (mb)

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: November 2003



SCHWERES GELÄNDE Durch die Sümpfe geht nur langsam voran.



IDYLLISCH Mit der Ruhe ist es in dieser kleinen Siedlung bald vorbei.



ÜBERARBEITET Das Radar wurde leicht modifiziert.

NEWTICKER

+++ Front Mission Online? Vor kurzem beantragte Square-Enix für diesen Namen in den USA einen Titelschutz. Ob die vorwiegend in Japan sehr beliebte Strategiespiel-Reihe irgendwann auch den Weg nach Europa findet? **+++ Midnight Club II mit Problemen.** Noch immer ist keine Lösung in Sicht: Schließt man seine PS2

direkt ans DSL-Modem an, weigert sich das Spiel trotz richtiger Einstellungen, den Online-Modus zu starten.

+++ Everquest kommt! Erstmals steht auf einer Release-Liste von Sony auch das Massively-Multiplayer-Online-Rollenspiel *Everquest Online Adventures*. Erscheinungstermin: 4. Quartal 2003. **+++ Electronic Arts gibt**

Fire Warrior

EGO-SHOOTER Der erste onlinefähige 3D-Shooter für die PS2.



KAMPF DER GIGANTEN Mit den Space Marines ist nicht zu spaßen.

Das Warhammer 40.000-Universum ist in erster Linie eingefleischten Rollenspielern ein Begriff. Doch mit THQs *Fire Warrior* steht auch Nicht-Kennern ein Action-Spektakel allererster Güte ins Haus. Was Entwickler Kuju (*Reign of Fire*) aus der PS2 herauskitzelt, hätte man bis vor kurzem gar nicht für möglich gehalten. Enorme Fernsicht und massig Bewegung auf dem Schirm zeichnen die Optik aus. Dabei bleibt die Bildrate erstaunlicherweise stabil und verwöhnt den Betrachter mit flüssiger Darstellung. Das düstere Szenario sieht bereits jetzt sehr stimmig aus.

Wir konnten uns außerdem davon überzeugen, dass spielerisch keine groben Fehler begangen wurden. Überraschenderweise wird der brachiale Shooter online spielbar sein. Zwar hatten wir bisher nur die Gelegenheit, uns zu viert im Splitscreen aufs Korn zu nehmen, doch bereits hier kam eine Menge Spaß auf. Zahlreiche Spielmodi sollen den Titel auf lange Sicht attraktiv machen. Wir sind gespannt und freuen uns schon auf fetzige Schießereien im Netz. (mb)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.de

Termin: September 200

ONLINE ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

SOCOM U.S. Navy SEALs	Action	11. Juni
Twisted Metal: Black Online	Action	25. Juni
Midnight Club II	Rennspiel	25. April

Erscheint demnächst

Tribes Aerial Assault	Action	31. August
Hardware Online Arena	Action	August
Amplitude	Musikspiel	September
Fire Warrior	Action	September
Destruction Derby Arenas	Rennspiel	3. Quartal
My Street	Genre-Mix	3. Quartal
Ghost Recon – Jungle Storm	Action	November
Everquest Online Adventures	Rollenspiel	4. Quartal

die ersten Online-Spiele für die PS2 bekannt. Fest eingeplant für dieses Jahr: *FIFA Football 2004*, *Need for Speed Underground*, *Medal of Honor: Rising Sun*, *SSX 3*. +++ **Hardware Online Arena im Betatest.** Schon seit einiger Zeit befindet sich der Abkömmling von *Dropship* auf dem Weg zur Fertigstellung. Der Beta-Test läuft zurzeit, das fertige Spiel sollte bereits im August in den Läden stehen. +++ **Destruction Derby Arenas noch immer in der Warte-**

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Im PLAYZONE-Forum (www.play-zone.de) finden Sie jeden Tag interessante Beiträge rund ums Thema Online und natürlich zu aktuellen Spielen. Hier können Sie auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

SOCOM-Rangliste

Wie wird man besser bei der Rangliste? Wie wird das berechnet? Spielzeit mal getötete Feinde? Oder einfach, wer am meisten Feinde tötet? Auf welchem Platz seid ihr? Bin auf Platz 5.173.

Christmas86

Ich weiß leider auch nicht, wie das berechnet wird. Ist mir aber eigentlich egal, weil unter die Top Ten werde ich sowieso nie kommen. Nun ja, bis jetzt ist mein Platz so um die 3.200.

Yuna

Danach richtet sich auch kein Clan, den ich kenne. Also keine Bange. Wenn man jede Woche zwei Spiele macht und da immer 25 Kills hat, stört das die Rangliste gar nicht. Man steigt trotzdem nicht besonders auf, obwohl man ein sehr guter Spieler ist.

Slaven

Midnight-Clubber gesucht!

Als ich heute endlich online gekommen bin und nach einer kurzen *TMBO*-Partie mal *MC II* ausprobieren wollte, traf es mich fast wie ein Schlag ins Gesicht, dass absolut niemand online war. Wo sind die *MC II*-Spieler, die über einen Netzwerkadapter verfügen? Wieso will niemand online (endlich mal gegen mehrere Menschen) Rennen fahren? An alle anderen: Lasst euch vom Test nicht abschrecken! Der Karriere-Modus ist zwar eine harte Nuss, weil man wirklich immer gewinnen muss, um neue Autos und Strecken zu erhalten. Aber online wär's einfach superlustig, weil's ja im Endeffekt um nichts geht (außer die Ehre vielleicht). Also bitte, bitte, bitte schaut's doch öfter mal auf den *MC II*-Servern vorbei.

cannabinemsi

Twisted Metal: Black Online | Aufbau einer Community

Hallo, *TMBO*-Zocker! Ich selber spiele *TMBO* sehr gerne und oft, mein Nick ist f6! Vielleicht hat mich schon jemand mal gesehen! Leider gibt es im Spiel in der europäischen Version keine Chat-Möglichkeit, wie ihr ja wisst! Deshalb können sich Spieler im EulRC im Channel #tmbo.de treffen, um zu chatten, Spiele auszumachen usw. Was haltet ihr davon?

Also ich werde, wenn es geht, immer dort ansprechbar sein. Falls ihr Fragen zum IRC habt und nicht wisst, wie ihr dort hinkommen sollt, könnt ihr sie hier stellen!

EvX

Aloha, ich bin Cramer – sowohl hier als auch im *TMBO*-Netz. Isch kenne disch, Freundschen. Abgeballert haste mich, wieder und wieder ... Mal im Ernst: Hab dich dort öfters gesehen. Bin auch auf der Suche nach *TMBO*-Zockern und hab noch kein Forum gefunden, wo sich die namhaften (falls es die schon gibt) Baller-Könige befinden. Vielleicht kennt hier jemand 'ne Playerlist, bei der es sich lohnt, öfter reinzuschauen.

Cramer



VORREITER Neben *Socom* sind *Twisted Metal: Black Online* und *Midnight Club II* die ersten Spiele, die online spielbar sind.

schleife. Das heiß erwartete neue *Destruction Derby* lümmelt sich immer noch ohne exakten Veröffentlichungstermin auf den Release-Listen herum. Ein Beta-Test hat noch nicht begonnen. Voraussichtlicher Termin: 3. Quartal 2003. +++ **Neue NAD.** Gerüchteweise soll in absehbarer Zukunft eine neue Version von *Sony's Network Access Disc* erscheinen. Damit sollen einige Probleme der derzeitigen Fassung beseitigt werden. +++

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

PlayStation Meeting 2003

Beim letzten PlayStation Meeting bestätigte Kutaragi, dass die PSX nicht einfach nur als Spielkonsole, sondern eher als elektronisches Einrichtungsstück bezeichnet werden kann. Dank DVD-HDD-Rekorder und dem typischen Sony-Design soll ein Gerät für den Massenmarkt geschaffen werden, das die alten VHS-Rekorder endgültig ersetzen soll. Da jede PSX sowohl eine Festplatte als auch einen Ethernet-Port haben wird, soll auch das Breitband-Angebot unterstützt und gestärkt werden. Über den PSP lieferte Kutaragi ebenfalls neue Infos. Auch wenn das finale Design noch geheim ist, wurde verraten, dass die vier typischen PlayStation-Buttons sowie Start-, Select-, L1- und L2-Knöpfe und ein Analog-Stick vorhanden sein werden. Entwickler werden die ersten Kits diesen Herbst erhalten. Der PSP-Prototyp wird auf der E3 2004 im Mai präsentiert, erste Spiele im September 2004 auf der Tokyo Game Show. Der weltweite Launch der Hardware ist für 2004 geplant.

JAPAN PS2-CHARTS

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



MULTIPLAYER Spieler konnten zu viert im Netzwerk gegeneinander antreten.



FRÜH ÜBT SICH Hier sitzt ein ganz junger Rennfahrer im Subaru-only-Simulator.

Gran Turismo beim K-Fes 2003

RENNSPIEL Sony steigert die Vorfreude auf Gran Turismo 4 – mit einer Präsentation des dritten Teils.

Beim jährlichen Kodansha – Super Character Festival (K-Fes), das jeden Sommer veranstaltet wird, hatte Sony einen Stand, der sich ausschließlich Gran Turismo widmete. Der ganze Bereich war wie eine Garage aufgebaut, komplett mit Werkzeugen als Wandbehang, am Boden verteilten Reifen und als Mechaniker gekleideten Mitarbeitern. In dieser „Garage“ bestand die Möglichkeit, Gran Turismo 3 und Concept im Vierspieler-Link-Modus zu zocken. Auch einen extra angefertigten Simulator mit einer speziellen Subaru-only-Version von Gran Turismo gab es. Auf kleinen LCD-Monitoren, die um den Bereich herum zu finden waren, sowie einem großen Bildschirm wurden neue Videos zu Gran Turismo 4 gezeigt! Erstmals gab es nicht nur echte Spielszenen zu

sehen, sondern auch Videoaufnahmen des Entwicklerteams bei der Arbeit. Es wurde außerdem gezeigt, wie Videoaufnahmen echter Rennen genutzt wurden, um die Gitter-

netz-Modelle zu erstellen und diese in Polygone umzuwandeln. Auch die per Motion Capturing aufgezeichnete Technik der Wagen sah sehr realistisch aus. (wh/cs)

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

All-Star Pro Wrestling 2	Wrestling	7. August
Monster Farm 4	Rollenspiel	14. August
World Soccer Winning Eleven 7	Fußball	7. August

Erscheint demnächst

Bistro Cupid	Koch-Sim	28. August
Def Jam Vendetta	Wrestling	21. August
Grand Theft Auto III	Action	25. September
Hulk	Action	28. August
Karaoke Revolution	Musikspiel	25. September
Maximo vs. the Army of Zin	Action	18. September
Mobiel Suit Gundam: Megurial Sora	Action	4. September
Sega Ages Vol. 1: Phantasy Star	Rollenspiel	28. August
Sega Ages Vol. 2: Monaco GP	Rennspiel	28. August
Sega Ages Vol. 3: Fantasy Zone	Action	28. August

NEWSTICKER

+++ KURZER GRUSEL Der neueste Ableger der Resident Evil-Serie, Resident Evil Outbreak, wird fünf Szenarien beinhalten, die alle in etwas mehr als einer Stunde durchgespielt werden können. Dies sind laut Capcom die Angaben für die Offline-Spielzeit. Auf den Umfang der Online-Welt wollte man sich noch nicht festlegen.

+++ SAME OLD TURISMO Neue Ankündigungen, was Gran Turismo 4 angeht, gab es bisher leider keine. Dafür wurde jetzt eine neue Gran Turismo 3 Concept-Version bestätigt, die im Herbst auf der TGS (mit neuem GT 4-Material) gezeigt werden soll. **+++ DAUMENKRAMPF** Namco kündigt mit Katamari Damashi ein völlig neues

Space Dimensional Fortress Macross ist ein 3D-Shooter, der auf der gleichnamigen Anime-Serie basiert. Im Spiel sitzen Sie am Steuer des Roboters Valkyrie, der sich in ein Kampflugzeug verwandeln kann. Es gibt auch eine dritte Transformations-Phase, eine Hybriden-Form. Alle drei Versionen haben unterschiedliche Eigenschaften. Die Missionen, die der Spieler absolviert, basieren alle auf dem Anime.

Mit der Erfahrung, die das Sega-AM2-Entwicklerteam mit Flug- und Luftkampf-Simulationen gesammelt hat, konnte es den *Macross*-Titel trotz des futuristischen Settings sehr realistisch umsetzen. Dank neuester visueller Techniken sehen die Transformationen richtig cool aus und werden besonders Fans der Anime-Serie begeistern. (wh/cs)

Hersteller: Bandai

Internet: www.bandai.co.jp

Termin: Oktober (Japan)

Space Dimensional Fortress Macross

ACTION Grafisch imposanter Titel, basierend auf der Anime-Serie



ENDLOSE WEITEN Weltraum-

STÄDTEKAMPF Die tolle Grafik erschlachten fehlen natürlich nicht. innert nur wenig an den Anime.

Xenosaga Episode 2 Jenseits von Gut und Böse

ROLLENSPIEL Die Japaner beweisen ein Faible für die deutsche Sprache.

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 2003/2004 soll die Fortsetzung zu Nancos *Xenosaga* erscheinen. Bei einer Präsentation stellte sich der Titel gameplaytechnisch aber lediglich als Standard-Fortsetzung heraus, die einige Geheimnisse und Rätsel aus dem ersten Teil lüften soll. Die Story knüpft dabei nahtlos

an *Xenosaga 1* an, das Gameplay selbst blieb aber weitestgehend unverändert. Dafür wurden die Geschwindigkeit der Kämpfe und der Wechsel von der Oberlandkarte zu diesen Kämpfen erhöht. Das Hauptziel der Entwickler war es jedoch, den Titel diesmal realistischer zu gestalten. Waren die Charaktere im Vor-

gänger noch simple Computer-Grafiken, werden sie diesmal viel detaillierter dargestellt. Alle Videos wurden per Motion Capturing aufgezeichnet. Dadurch sieht die hübsche Kos-Mos nun noch femininer aus. (wh/cs)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.com

Termin: Winter 2003 (Japan)



RASSIG Die blauhaarige Kos-Mos sieht noch leckerer aus.



KÖRPERSPRACHE Jeder Figur wurde eine individuelle Mimik verpasst.



TECHNISCH Die Roboter sind nicht so hübsch wie die Figuren.

Action-Spiel an, das sich ausschließlich mit den beiden Analogsticks spielen lassen wird. +++ **DYNASTIE NINJAS** Da sage noch einmal jemand, die *Dynasty Warriors*-Reihe biete nichts Neues. Koei kündigte jetzt eine Fortsetzung der Serie an, in der Samurais und Ninjas eine große Rolle spielen werden.

+++ **STILBRUCH ODER NEUERUNG?** *Final Fantasy XII*-Produzent Matsumoto kündigte an, dass der zwölfte Teil der Serie eine völlig andere Richtung einschlagen wird als vorherige *FF*-Titel. Matsumoto versprach außerdem, dass *Final Fantasy XII* technisch noch imposanter werden würde als Teil X und XI.

DARGAUD

Ubi Soft

© 2003 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



USA NEWS

AKTUELLES AUS USA



**Heinrich
Lenhardt**

berichtet.

Alles deine Schuld!

Das waren die Trends im Spiele-Sommer 2003: Die PLAYZONE-Redaktion experimentierte infolge der Hitzewelle mit Freikörper-Redaktionskonferenzen und manche Leidenschaft zwischen Spiele- und Film-Industrie durchlief eine schweißtreibende Beziehungskrise. Zuerst wollte sich Activision aus einem Zehn-Jahres-Vertrag mit Viacom rausmogeln, weil dieser Medienkonzern die *Star Trek*-Lizenz habe „stagnieren und verkommen“ lassen. Im US-Fernsehen gab's das große Seriensterben, der letzte Kinofilm war wenig erfolgreich, ergo sah man die Absatzmöglichkeiten für *Star Trek*-Spiele unterminiert. Aber es geht auch andersrum: Als der zweite *Tomb Raider*-Spielfilm bei seinem US-Kinostart nur ein enttäuschendes Ergebnis erzielte, motzte Wayne Lewellen vom Filmverleih Paramount Richtung Spieleindustrie: Er führte den Leinwand-Flop darauf zurück, „dass die Spieler mit der letzten Version des *Tomb Raider*-Videospiels nicht glücklich waren“. Äußerst praktisch, solche Lizenzdeals: Eigene kreative Missgeschicke gibt es nicht, schuld ist nur der jeweilige Medienpartner.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Enter the Matrix
2. Finding Nemo
3. MLB Slugfest 20-04
4. Sega Baseball 2K3
5. EverQuest Online Adventures
6. NCAA Football 2004
7. Final Fantasy X
8. GTA III
9. Tomb Raider: The Angel of Darkness
10. Kingdom Hearts



HOTSHOT Kenner der Serie freuen sich auf ein Wiedersehen mit bekannten „Gesichtern“.

Transformers Armada

ACTION-ADVENTURE Autobots transformiert!

Wenn Sie etwa um die 20 sind, erinnern Sie sich sicherlich noch an die Roboter, die sich in Autos oder Kampfflugzeuge verwandeln konnten. Nachdem die Original-Transformers zu Zeiten, als sie aktuell waren, schon auf dem C64 Einzug hielten, steht noch in diesem Jahr der erste Next-Generation-Auftritt an. Sie übernehmen die Rolle von drei Autobots (aller Voraussicht nach Optimus Prime, Hotshot und Wheeljack), die die Umgebungen wie schon in der Anime-Serie zu Fuß, aber auch als beringte Fahrzeuge erforschen können. Entwickler Melbourne House, der sich bereits einen Namen mit Rennspielen wie *Die 24 Stunden von Le Mans* machen konnte, will so nah an der Serien-Vorlage wie möglich bleiben, aber auch neue Elemente einfügen. So werden Sie Mini-Con-Roboter einsammeln müssen, mit denen Sie Ihre Fähigkeiten erweitern können. Technisch macht der Titel schon auf den ersten Bildern einen sehr guten Eindruck. Hoffen wir, dass das fertige Spiel so kultig wird wie die Trickserie. (cs)

Hersteller: Atari Internet: www.atari.de Termin: 4. Quartal 2003

NEWSTICKER

+++3DO VERSTEIGERT SPIELE-LIZENZEN: Der insolvente amerikanische Software-Hersteller veräußert unter anderem die Rechte an *Army Men*, *Four Horsemen*, *High Heat Baseball* und *Heroes of Might and Magic*. **+++SONY ERWEITERT ONLINE-BEREICH:** Ab 26. August, zeitgleich mit dem Erschei-



DETAILLIERT Die Modelle sehen schon jetzt sehr schön aus.



GIB GAS! Im Auto-Modus sind Sie schneller unterwegs.

nen des neuen Football-Spiels *NFL GameDay 2004*, wird Sony sein Online-Angebot um einen Sport-schwerpunkt erweitern. Der neue Service 989Sports-Online.com enthält Messageboards, Wettbewerbe, herunterladbare Spielerlisten, Statistiken sowie Tabellen und ermöglicht die Kommunikation via PS2-

Snake Plissken Chronicles

ACTION-ADVENTURE Rückkehr einer Action-Legende

Kennen Sie diesen Herren? So sah Kurt Russell vor etwa 20 Jahren aus, als er einen der inzwischen legendärsten Actionhelden der Filmgeschichte mimte: Snake Plissken aus *Die Klapperschlange* und *Flucht aus L.A.* Nun kündigte Namco eine Spielserie an, deren erster Teil zum Weihnachtsgeschäft 2005 erscheinen soll. „Die Möglichkeit, ein Spiel um diese Ikone der Pop-Kultur zu kreieren, ist wie ein wahr gewordener Traum für uns“, so Andre

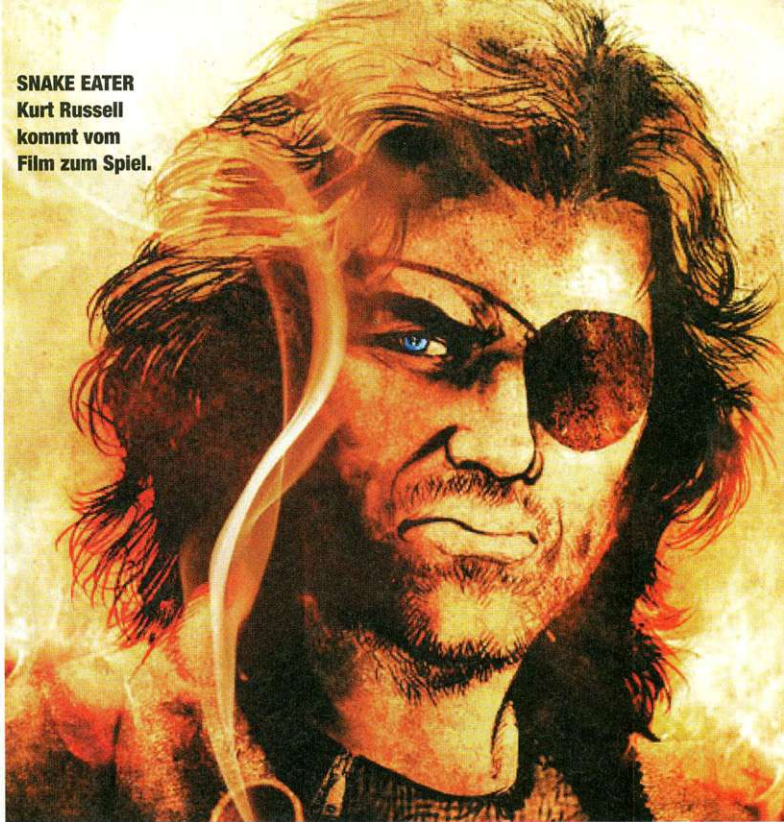
Emerson, der Produzent des Titels. „Wir werden eng mit John Carpenter, Debra Hill und Kurt Russell zusammenarbeiten, um eine Welt zu erschaffen, in der Spieler die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von Snake Plissken selbst erleben können.“ Damit das Spiel noch authentischer wird, leiht Kurt Russell der Figur seine Stimme. (cs)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.com

Termin: 4. Quartal 2005

SNAKE EATER
Kurt Russell
kommt vom
Film zum Spiel.



Super Farm

Beat 'em Up War of the Monsters mit Kühen und Schweinen?

Trotz der eher kleinen Fangemeinde von *War of the Monsters* konnte das Spiel besonders im Zweispielermodus richtig überzeugen. Der bisher unbekannte Entwickler Asobo verlagert das Geschehen nun auf einen Bauernhof. Mit Schaf und Schwein ziehen Sie ins Gefecht und geben sich gegenseitig mit für das Szenario passenden

Werkzeugen wie Schaufel oder Bohnenkanone auf die Mütze. Witzige Auseinandersetzungen sind also garantiert. Bleibt zu hoffen, dass die eher zweckmäßige Grafik durch ein gut funktionierendes Gameplay ausgeglichen wird. (mb)

Hersteller: Asobo

Internet: Nicht bekannt

Termin: Ende September (USA)



DUEL Mit handelsüblichen Schippen kämpfen Hahn und Schwein um die Vorherrschaft auf dem Bauernhof.



GAUDI Zu zweit dürfte die Kloppelei bedeutend mehr Spaß machen.

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Madden NFL 2004	Sportspiel	11. August
Choplifter: Crisis Shield	Action	12. August
Futurama	Action-Adventure	12. August
Romance of the Three Kingdoms VIII	Strategie	12. August
Smash Cars	Rennspiel	12. August
Andre Agassi Tennis Generation	Sportspiel	13. August

Erscheint demnächst

Bombastic	Denkspiel	26. August
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action-Adventure	26. August
Cabela's Deer Hunt 2004 Season	Action	26. August
Disgaea: Hour of Darkness	Rollenspiel	26. August
NCAA GameBreaker 2004	Sportspiel	26. August
NFL GameDay 2004	Sportspiel	26. August
ESPN NFL Football	Sportspiel	2. September
ESPN NHL Hockey	Sportspiel	9. September

Headset. **+++KLASSIKER VON MIDWAY:** Im November dieses Jahres wird Midway eine Compilation namens *Arcade Treasures* auf den Markt bringen, die über 20 Arcade-Highlights wie *Moon Patrol*, *Paper Boy* oder *Gauntlet* auf die PS2 bringt. Die Klassikersammlung soll nicht mehr als 20 US-Dollar kosten. Eine Veröffentlichung in Deutschland steht noch nicht fest. **+++IO INTERACTIVE EXPANDIERT:** Der finnische Software-

Entwickler (*Hitman 2*, *Freedom Fighters*) konnte aufgrund der Erfolge in der letzten Zeit seine Belegschaft auf über 150 Mitarbeiter erhöhen. Gegen Ende sollen es sogar noch 20 bis 30 mehr werden. **+++AGETEC SCHNAPPT SICH ULALA:** Schon im Herbst soll in Amerika *Space Channel 5 Special Edition* über Agetec erscheinen. Das zwei Datenträger umfassende Spiel wird für nur 30 US-Dollar auf den Markt kommen.

UPDATE



EXPLOSIV Während die Teamkameraden die Gegner auf Distanz halten, sprengt Ballistiker Connors einen Panzer.

Conflict Desert Storm II

ACTION In der Fortsetzung wachsen Ihnen die Helden ans Herz.

Mit 1,5 Millionen verkauften Einheiten war *Conflict Desert Storm* ein überraschender Erfolg. Ob die besonders in Amerika hohen Verkaufszahlen an dem heiklen Thema des Kriegsspiels lagen, sei mal dahingestellt. Den unfreiwilligen Support der aktuellen Irak-Krise hat der zweite Teil jedenfalls nicht nötig. Take 2 hat sich die Kritik der Presse und der Spieler am ersten Teil zu

Herzen genommen und liefert eine in jeder Hinsicht verbesserte Fortsetzung ab. An oberster Stelle stand bei den Entwicklern die Überarbeitung der KI. Nicht nur die Gegner verhalten sich jetzt intelligenter, auch Ihre Teamkameraden haben Nachhilfeunterricht in moderner Kriegsführung bekommen und sprengen sich nun zum Beispiel nicht mehr selbst in die Luft. Apropos Team: Das besteht jetzt aus

vier festen Figuren. Stirbt eine, heißt es Game Over, also passen Sie gut auf Ihre Jungs auf. Für Sequels fast schon selbstverständlich: Auch die Grafik wurde verbessert. So ist die Fernsicht nun dreimal weiter als im ersten Teil. Packen Sie also schon mal Ihr Marschgepäck – in der nächsten Ausgabe gibt's unseren Test. (cs)

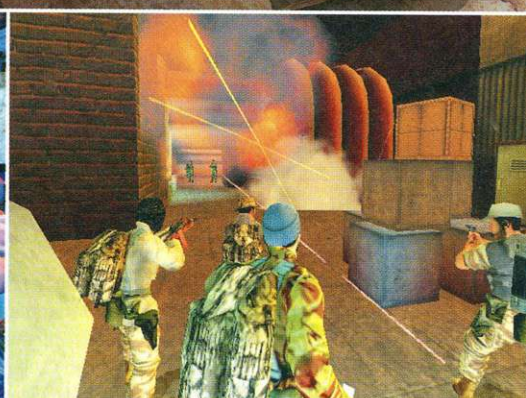
Hersteller: Take 2

Internet: www.take2.de

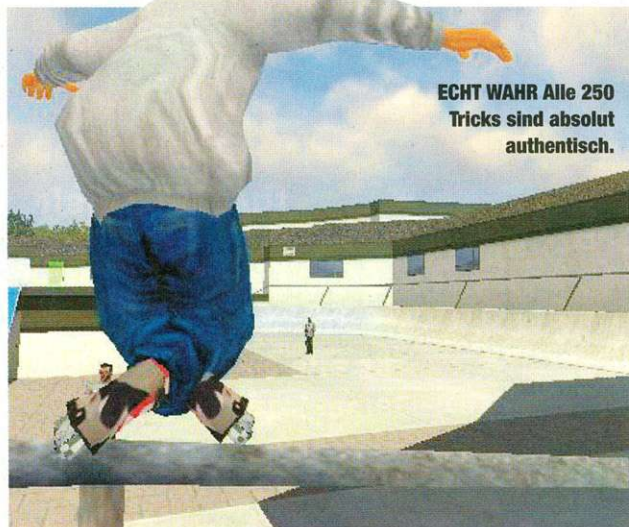
Termin: 26. September



KAVALLERIE? Mit Fahrzeugen bewegen Sie sich nicht nur fort, die „Bordwaffen“ dienen auch zum Angriff.



GEFECHT Dank der verbesserten KI rennen Ihre Jungs in solchen Situationen nicht mehr blind in den Tod.



ECHT WAHR Alle 250 Tricks sind absolut authentisch.



KLASSIKER Die Gleichgewichts-Anzeige ist wohl von Tony Hawk geliehen.

Rolling

Trendsport Realistischer als Aggressive Inline – aber auch besser?

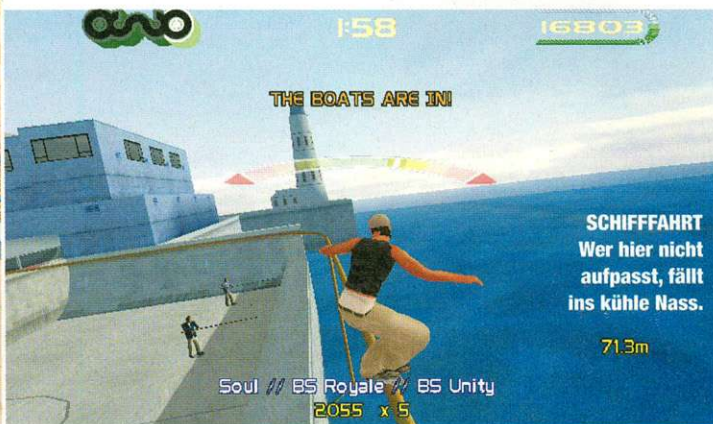
Aggressive Inline war ein spaßiges Inlineskate-Spiel und machte sogar *Trendsport*-Referenz *Tony Hawk* Konkurrenz. Allerdings war der Titel alles andere als realistisch. Wer noch immer einen „echten“ Inline-Titel vermisst, dürfte sich auf *Rolling* freuen. Take 2s *Trendsport*-Spiel wurde in Zusammenarbeit mit vielen Profiskatern aus der Szene entwickelt. 21 dieser Top-Skater finden Sie in digitaler Form auch im Spiel wieder und Sie können mit ihnen

250 authentische Tricks hinlegen. Neben den zehn Straßen-Levels machen Sie auch lizenzierte Skate-Parks, die ihren echten Vorbildern verblüffend ähnlich sind, unsicher. Als Schmankerl winken noch ein Park-Editor, lizenzierte Musik und viele Videos von Skate-Events. Besonders die minutenlang aneinander gereihten Stürze tun schon beim Zusehen weh. (cs)

Hersteller: Take 2

Internet: www.take2.de

Termin: Oktober



SCHIFFFAHRT Wer hier nicht aufpasst, fällt ins kühle Nass.

71.3m



NHL 2004

EISHOCKEY Kufenhatz mit Licht und Schatten

Erst mal die schlechte Nachricht vorneweg: *NHL 2004* wird trotz anders lautender Ankündigungen nicht online spielbar sein. Gründe hierfür wollte uns EA bisher leider nicht nennen. Die zahlreichen deutschen Eishockey-Fans müssen sich daher

mit dem begnügen, was das Spiel sonst noch bietet – und das ist glücklicherweise eine ganze Menge. Sogar mit den Stars der DEL darf man diesmal übers Eis hetzen. Die uns vorliegende Preview-Version spielt sich nicht nur gut, das Game

sieht obendrein klasse aus und erfüllt locker die hohen Erwartungen der Fangemeinde. Vor allem der Dynasty-Modus, bei dem der Spieler die Rolle des Vereinsmanagers einnimmt, verspricht äußerst spaßig und motivierend zu werden. Verbes-

serte Animationen, authentische Arenen und die wie immer vorbildliche Präsentation sorgen für eine gelungene NHL-Atmosphäre. (wf)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronic-arts.de

Termin: 26. September

KÖRPEREINSATZ Es wird mit allen Haken und Ösen gekämpft. (Bild 1)
HOME, SWEET HOME Endlich sind DEL-Teams mit von der Partie. (Bild 2)
UNHALTBAR Dieser Schlagschuss landet im Winkel. (Bild 3)

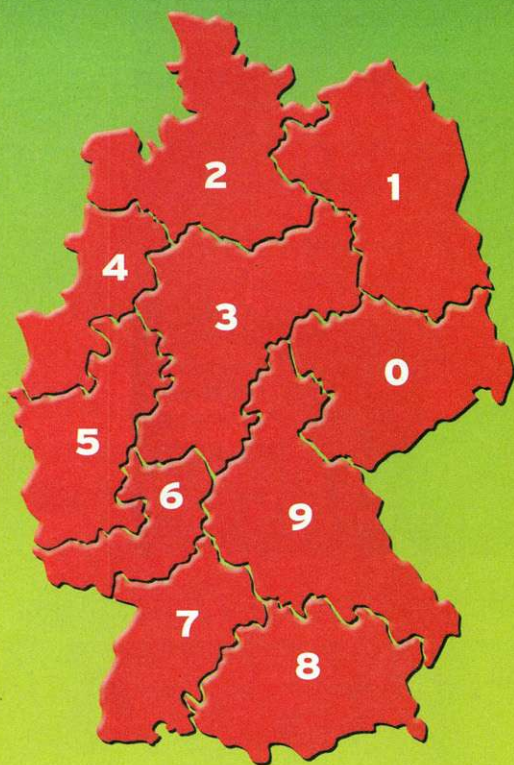
McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

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



Die besten Spiele für alle Systeme gibt's
in den McMEDIA-Gamestores!



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

**WERDEN SIE EINFACH
McMEDIA-PARTNER!**

SIE SIND GAMESHÄNDLER?

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

KONTAKT: McMEDIA-Fon: **0 51 21/76 17 17**
McMEDIA-Fax: **0 51 21/76 17 27**
E-Mail: **info@mcmmedia.de**
Web: **www.mcmmedia.de**

0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
036628/83214

FEIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
03735/22810

1

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
03391/505924

2

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk/Fähr
04681/570174

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittlingen
05831/404

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
05193/57240

3

TOYS & MORE
Bavenstedter Str. 65
31135 Hildesheim
05121/512026

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/82850

McMEDIA-SHOP
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr. 17
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Affollerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI-GAMES
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
03923/787515

4

GAMELAND
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102/470473

SEIDEL
Rathausgasse 1
41747 Viersen
02162/34435

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
02581/2603

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochfendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde
02522/4600

6

MEDIASTORE
Wilhelminen-Str. 9
64263 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
06332/905400

MEDIASTORE
Robert-Schuhman-Str. 9c
68519 Viernheim
06204/91180800

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
07151/71691

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str. 1/im E-Center
77656 Offenburg
0781/25105

8

HOMEPLAY
Augustenstr. 97
80798 München
089/57879660

SPORT BITTL
Georg-Reismüller-Str. 5
80999 München
089/89219148

SCHLATTI
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86150 Augsburg
0821/313134

PLAY IT!
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
0831/17762

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
0911/2877083

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

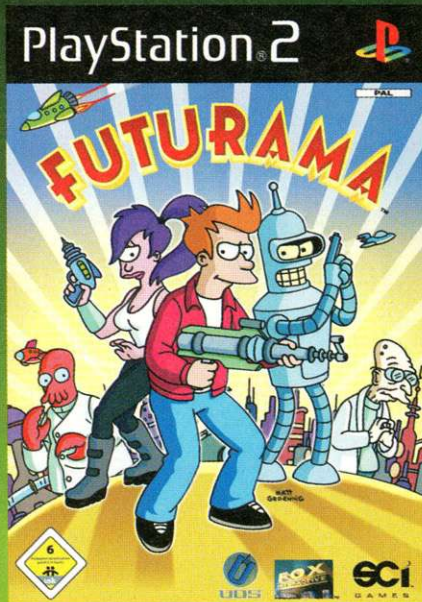
WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/72189

Belgien

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
003287/560459

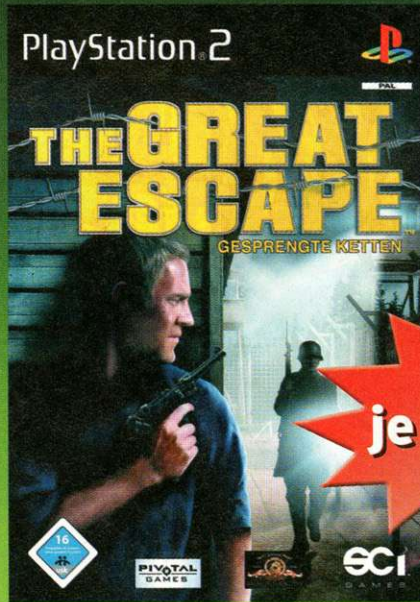
KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

Cooler Games!



22.08.03*

Auch für Xbox



05.09.03*

Auch für Xbox u. PC



05.09.2003*

je **59,95**

Heiße Preise!

~~59,95~~
je **29,95**



~~59,95~~
je **19,95**

Auch für GameCube



12.09.03*



12.09.03*



27.08.03*

Auch für Xbox und GameCube



12.09.03*



12.09.03*



27.08.03*

* Voraussichtlicher Erscheinungstermin

**HOL SIE DIR!
GRATIS!**

**TOP-DEMO ZU
THE GREAT ESCAPE**



Hol dir die abgefahrene
McMEDIA-Trendsetter-CD inkl.
spielbarer Demo des Topstitels „The Great Escape“.
Freu dich auf heiße **Spiele-News** für alle Systeme!
Vollgepackt mit **brandaktuellen Trailern, Releaselisten,**
Spieletests, Tipps u.v.m.

Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur
in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DIR!

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

GUTSCHEIN

McMEDIA



Geeignet ab
16 Jahren

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

GTA

Vom Geheimtipp
zum **Blockbuster** –
ein Rückblick

Einmal der König der Straße sein. Einmal den coolen Gangsterboss mimen. Einmal die Freiheit besitzen, alles zu tun, was man möchte. Vor fünf Jahren machte der schottische Entwickler DMA Design diesen Traum wahr – natürlich nur in Form eines

INFO HISTORY HISTORY • HISTORY • HISTORY • HISTORY

Die GTA-Serie im Überblick

Die Erfolgsgeschichte der Serie und des ganzen Genres begann bereits vor fünf Jahren. Was es in dieser Zeit alles zu spielen gab, lesen Sie im Folgenden:



1998 – Grand Theft Auto



GAME OVER Schon damals waren die Hüter des Gesetzes mitunter harte Gegner.

das Autoradio andere Musik. Während in der Stretch-Limo eher poppige Rhythmen liefen, durfte man sich im alten Pick-up-Truck von waschechter Countrymusic vollträllern lassen. Leider ließen sich die Sender noch nicht wechseln. Ebenfalls im krassen Gegensatz zum dritten und vierten Teil war das Speichersystem: Erst wenn man eine bestimmte Summe auf seinem Konto hatte, durfte man in die nächste Stadt wechseln und speichern. Das machte den Titel für Gelegenheitsspieler schnell uninteressant. Aufgrund der weniger aufwendigen Optik bot *Grand Theft Auto* gleich drei Städte, die nacheinander „abgearbeitet“ werden mussten: Liberty City, Vice City und San Andreas. Das legt die Vermutung nahe, dass uns der nächste Teil der Serie in die an San Francisco angelehnte Metropole San Andreas führt. Schließlich spielte *GTA III* in Liberty City und der bisher letzte Teil im namensgebenden Vice City.

Auch wenn viele *GTA III* als ersten 3D-Ableger ansehen, bot schon der erste Teil dreidimensionale Straßenzüge. Durch die Draufsicht wurde dieser Umstand aber kaum sichtbar. Spielerisch konnte man bereits im Ur-*GTA* frei durch die Städte fahren und erhielt an Telefonzellen seine Aufträge. Schon damals war es vor allem die große Bewegungsfreiheit, die einen Großteil der Faszination des Spiels ausmachte. Witziges Feature: Je nach Fahrzeug spielte



1999 – GTA
London 1969

Mitte des Jahres 1999 spendierte DMA Design den Fans ein Add-on, das für die PlayStation verständlicherweise als eigenständiges Spiel zum vergünstigten Preis herauskam. Spielerisch wurde wenig verändert, dafür tauschte man das Setting komplett aus. Zu stimmigen Beats galt es nun, im London der Sechzigerjahre der Gangster Nummer 1 zu werden.



AUTHENTISCH Der weltberühmte Bigben ist an seinem angestammten Platz.



1999 – GTA 2

SCHUMMRIG Die Beleuchtung wurde stark überarbeitet und wirkte stimmungsvoller.

Düster ging's zu im „richtigen“ Nachfolger. Die Grafik wurde überarbeitet und stilistisch etwas dunkler gestaltet. Frisch von Take 2 eingekauft, wurde DMA Design in Rockstar North umbenannt und Teil des großen Franchises, das in der Zukunft noch weiter wachsen sollte. Auch im zweiten Teil blieb das Spielprinzip relativ unangetastet, dafür

und die Folgen

Videospiels. *Grand Theft Auto* (die amerikanische Bezeichnung für einen Autodiebstahl) bot dem Spieler völlige Handlungsfreiheit. In einer riesigen Stadt, die in der Draufsicht präsentiert wurde, konnte der Spieler tun und lassen, was er wollte. Zur freien Erkundung schnappte man sich einfach einen beliebigen Wagen, der gerade vorbeifuhr, beförderte den Besitzer unsanft auf die Straße und

drückte das Gaspedal nach unten. Etliche versteckte Rampen luden zu spektakulären Stunts ein, doch um im Spiel weiterzukommen, bedurfte es schon etwas rabiatere Mittel. Schließlich war *GTA* keine Kindertagesstunde, sondern der Spiel gewordene Werdegang eines kleinen Gangsters, der sich hocharbeitete. So musste man sich erst einmal Respekt bei den lokalen Gangsterbossen



FEUERWERK
Mit der richtigen Ausrüstung konnte man die Straßen in Kriegsschauplätze verwandeln. (GTA 2)



MÄCHTIGE WAFFE Mit dem Kampfhubschrauber legen Sie die ganze Stadt in Schutt und Asche.



2001 – GTA III

Obwohl bereits die Vorgänger durchaus respektable kommerzielle Erfolge waren, kann man *GTA III* durchaus als Wendepunkt bezeichnen. Komplette dreidimensional und mit neuer Kameraperspektive aus der Verfolgeransicht wurde das Gefühl, mitten in der Großstadt zu stehen, erhöht. Entdeckernaturen hatten selten zuvor so eine große Spielwiese vorgesetzt bekommen. Dank professioneller Sprecher und einer gehörigen Portion Coolness setzte sich *GTA III* in Windeseile für lange Zeit an die Spitze der Verkaufscharts. Im Endeffekt wurde auch diesmal das Gameplay nicht verändert, durch die neue Technik spielte sich der dritte Teil dennoch komplett anders. Seitdem ist Rockstar North eines der bedeutendsten Entwicklerstudios überhaupt und die *GTA*-Serie in aller Munde. Kaum eine andere Marke schaffte es bisher, einen dermaßen großen Hype aufzubauen.



HEIKEL Ob die Uzi ausreicht, um sich die vielen Cops vom Leib zu halten?



2002 – Grand Theft Auto Vice City (dt.)



SPORTLICH Es gibt viele Wege, sich ein Motorrad zu organisieren.

gelang es den Entwicklern, die Spieltiefe zu vergrößern. Erstmals war es möglich, die konkurrierenden Gangs der Stadt gegeneinander auszuspielen. Ansonsten bot der Titel Fans des Vorgängers relativ wenig Neues. Die Situation war vergleichbar mit dem aktuellsten Titel der Serie: *Grand Theft Auto – Vice City* (dt.) bot gegenüber dem direkten Vorgänger auch nur wenig Veränderungen, machte aber nichtsdestotrotz jede Menge Spaß.

Damit hätte wohl kaum jemand wirklich gerechnet. Rockstar North verbesserte die Technik nur marginal und tat sich zudem schwer, spielerisches Neuland zu betreten. Trotzdem schlug *Vice City* (dt.) ein wie eine Bombe. Dank des in die Achtzigerjahre verlegten Settings strotzte der Titel nur so vor Stil und echter Coolness. Ein eigener Soundtrack mit sieben CDs wurde veröffentlicht und jeder, der diese Zeit persönlich miterlebt hatte, war sofort hin und weg. Die neu eingeführten Motorräder, Flugzeuge und Hubschrauber erweiterten die Bewegungsfreiheit noch einmal, außerdem durfte man sich nun sogar eigene Gebäude kaufen, bis einem schließlich im wahrsten Sinne des Wortes die ganze Stadt gehörte. Spätestens mit diesem Spiel hat sich Rockstar North für immer in die Geschichte der Videospiele eingeschrieben und den Wert der Marke *GTA* nochmals gesteigert. In Deutschland war das Spiel für kurze Zeit indiziert, wurde aber wenig später in einer entschärften Fassung wieder veröffentlicht und ist erneut frei erhältlich.

INFO HINTERGRUND

Die Geschichte von DMA Design

Die unkonventionellen Programmierer aus Schottland haben sich bereits mit früheren Projekten einen Namen gemacht.

1987

David Jones gründet DMA Design in Dundee an der Ostküste Schottlands.

1991

Lemmings wird der erste größere Erfolg von DMA Design. Publisher Psygnosis bringt den Titel auf so ziemlich jede seinerzeit aktuelle Plattform.

1998

GTA erscheint und hält sich für zwei Jahre in den weltweiten Charts. Neben diesem Titel veröffentlicht DMA noch zwei Titel fürs N64, die aber nur wenig Aufsehen erregen.

1999

Take 2 kauft DMA Design und gründet kurz darauf das Label Rockstar Games. *GTA 2* erscheint bereits unter diesem Namen. David Jones verlässt das Unternehmen und geht seitdem eigene Wege.

2000

DMA zieht innerhalb von Schottland um und macht sich in Edinburgh breit. *GTA III* ist zu dieser Zeit bereits in der Entwicklung.

2001

GTA III erscheint und überrascht alle. Die Draufsicht ist Vergangenheit und man steuert den stummen Protagonisten in der Third-Person-Perspektive. Kommerziell entwickelt sich *GTA III* zum erfolgreichsten PS2-Spiel.

2002

Während das Rockstar-Label weiter ausgebaut wird, konzentrieren sich die Entwickler von Rockstar North ganz auf den nächsten Teil der Serie: *Grand Theft Auto Vice City (dt.)*. Ende 2002 erscheint der Titel und wird zum Topseller.

2003

David Jones ist zurück und arbeitet beim schottischen Entwickler Real Time Worlds an zwei neuen Spielen. Zum Inhalt verriet er Folgendes: „Fans von *GTA*- und Rennspielen werden nicht enttäuscht sein.“ Wir sind gespannt ...

INFO FÜR DIE FANS

Merchandise-Wahn

T-Shirts, Baseballmützen oder Poster gibt's zu fast jedem Spiel. Die Auswahl an Fanprodukten zu Rockstars *GTA*-Serie ist dagegen schon fast unüberschaubar.

Während Poster und T-Shirts zum dritten Teil der Erfolgsserie zeitweise sogar über Amazon zu beziehen waren, sind die richtig ausgefallenen Produkte im hauseigenen Shop (<http://www.rockstargames.com/warehouse>) zu haben. Leider sind die Preise gepfeffert und ohne Kreditkarte kann man sich gleich von den schnuckligen Accessoires verabschieden. Ein paar Beispiele gefällig?



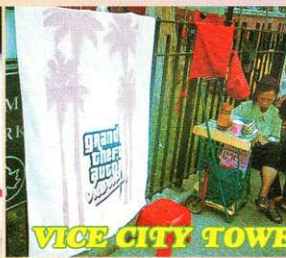
YAKUZA-OUTFIT Das originalgetreue Logo der Fischfabrik kennen nur Fans von *GTA III*.



DICKE HOSE Wer genügend Scheinchen hat, zückt natürlich den Vice-City-Moneyclip.



STILFRAGE Da kann man nur hoffen, dass die Farbe zur heimischen Couchgarnitur passt.



FÜR DEN URLAUB So reserviert man sich stilvoll am frühen Morgen eine Sonnenliege.

verdienen und so ziemlich jedes Verbrechen begehen, für das es einen Polizeicode gibt. Dieser Spielinhalt stieß einigen Sittenwächtern übel auf und so hatten Verbote des Titels in Teilen von Südamerika und zweifelhafte Berichterstattungen seitens der Boulevardpresse unbeabsichtigt sicher einen nicht unerheblichen Anteil am großen Erfolg des Spiels. Über lange Zeit hinweg hielt sich *GTA* in den Verkaufscharts und wurde schließlich mit einem Add-on bedacht, das auf der PlayStation natürlich eigenständig war.

GRÖßER, BESSER, MEHR! Der erste richtige Nachfolger sah schicker aus und bot sinnvolle Detailverbesserungen, trotzdem konnte der Erfolg nicht so recht wiederholt wer-

den. Erst mit dem anfangs PS2-exklusiven *GTA III* war die Serie wieder in aller Munde. Komplett dreidimensional, sprach der Titel von vornherein auch die breite Masse an und wurde zum Megaerfolg. Neuerdings durfte dem Protagonisten über die Schulter geschaut werden, während der Fahrt sah man das Fahrzeug von hinten. Puri- sten durften die Kamera jedoch auch wieder umstellen und das Geschehen in der Draufsicht genießen. Aber wie kam es eigentlich zum enormen Erfolg des Spiels? Die Faszination *GTA* ist von Fans schwer in Worte zu fassen. Es ist die Mischung aus völliger Bewegungs- und Handlungsfreiheit, dem deftigen Spielinhalt und der stimmigen Präsentation. In keinem anderen Spiel konnte

man seinem inneren Schweinehund so konsequent freien Lauf lassen. Forschernaturen kamen voll auf ihre Kosten. Die riesigen Metropolen strotzen nur so vor versteckten Extras, waghalsigen Stunt-Rampen und witzigen Anspielungen auf Gangsterfilme. Nicht selten verbrachte man mehrere Stunden nur mit für den Spielverlauf sinnlosen Aktionen. Doch auch die Präsentation war seit jeher ein wichtiger Bestandteil der Serie. Während sich zu Anfang noch die Profis von Designers Republic (*WipeOut 2097*) um das Produktionsdesign kümmerten, wagten sich die Entwickler später selbst an diese schwierige Aufgabe und machten ihren Job durchaus ordentlich. Professionelle US-Schauspieler wie Robert Loggia (*Scarface*, *Lost Highway*), Joe Pantoliano (*Matrix*, *Auf der Flucht*) oder Kyle McLachlan (*Dune*, *Twin Peaks*) machten die Dialoge nicht nur für Filmfans zum Genuss.

WELCOME TO MIAMI

Mit *Vice City (dt.)* setzte Rockstar North dem Ganzen die Krone auf. In Kooperation mit Sony Music baute man neun Stunden echte Hits der 80er ins Spiel ein. Sowohl optisch als auch akustisch war *Vice City (dt.)* ein Zeitreisetrup in die Zeit der Polyester-Sakkos und Fön-Frisuren. Erinnerungen an Michael Manns stilbildende Fernsehserie *Miami Vice* wurden wach. Trotz des immer noch nicht perfekten Gameplay zog *Vice City* Fans und neue Spieler in seinen Bann. Über sieben Millionen verkaufte Einheiten sprechen für sich. Der nächste Teil wird heiß erwartet und spielt vermutlich im an San Francisco angelehnten San Andreas. Doch dann ist noch lange nicht Schluss. Der nächste „richtige“ Nachfolger soll erst auf der nächsten Konsolengeneration das Licht der Welt erblicken. Da bereits *GTA III* und *Vice City (dt.)* die PlayStation 2 ziemlich stark ausgereizt haben, darf man gespannt sein, was Rockstar North mit besserer Hardware und Technik noch auf den Spieler loslassen wird.

MAIK BÜTEFÜR

Das Fan-Feedback

Verkaufszahlen hin oder her, wie denken die Spieler über die Serie? Wir haben unsere Online-Community gefragt.

26,3%

Vollkommen wurscht, es hat genauso viel Spaß gemacht.

31,6%

Ja, es gab genug neue Spielelemente.

Finden Sie, dass *GTA Vice City (dt.)* die Serie weiterentwickelt hat?

42,1%

Nein, es hat sich zu wenig verändert.



NEUER SPASS Den meisten Spielern waren die wenigen Neuerungen ausreichend.

11,8%

Ich find's gut, so wie es ist.

23,5%

Die Steuerung zu Fuß und bei Kämpfen

Welchen Programmtteil sollte Rockstar an *GTA* unbedingt überarbeiten?

0,0%

Die Fahrphysik

17,7%

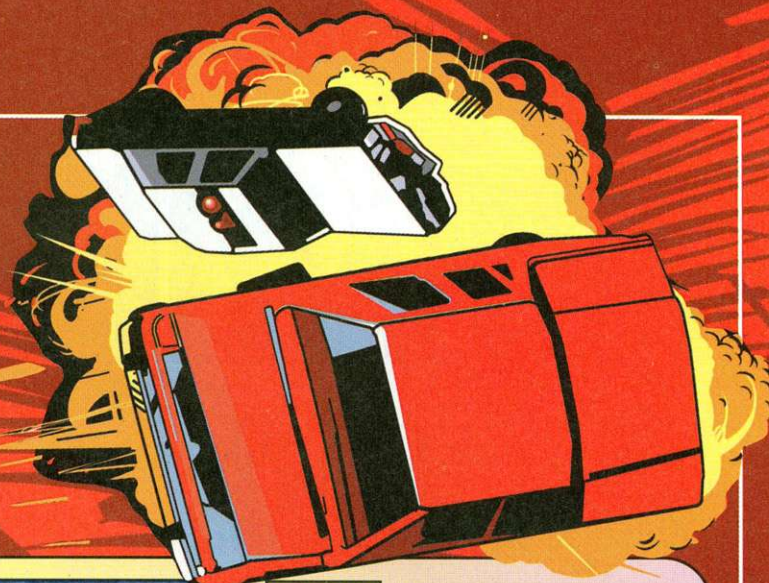
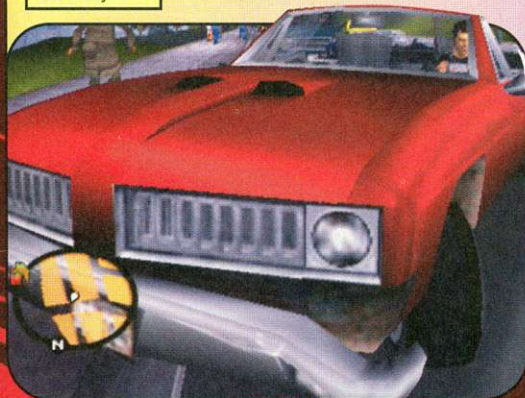
Das Zielsystem

23,5%

Das Kamerasystem

23,5%

Die Grafik-Engine



4,4%

In den 70er-Jahren

13,0%

In den 60er-Jahren

0,0%

In einer anderen Zeit

GTA Vice City (dt.) spielt in den Achtzigerjahren. Wann soll der nächste Teil zeitlich angesiedelt sein?

13%

In den 30er-Jahren

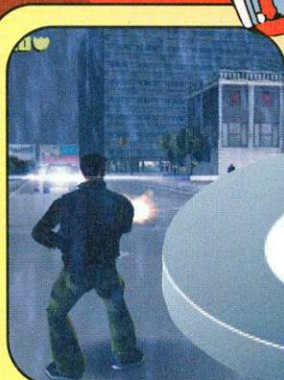
13%

In der Zukunft

56,5%

Heute

REAL WORLD Der Großteil der Befragten will lieber wieder ein *GTA* in der Gegenwart.



3,8%

Nein, in 2D hat das Spielprinzip besser funktioniert.

14,8%

Ja, die ersten beiden Teile waren mir zu unübersichtlich.

Finden Sie, dass *GTA* der Sprung in die dritte Dimension gut gelungen ist?

0,0%

Durch die Perspektive hat sich gar nicht so viel verändert.

81,5%

Ja, dadurch ist das Spielerlebnis viel intensiver.

33,3%

Schon seit dem ersten Teil

Seit wann spielen Sie schon die *GTA*-Serie?

0,0%

Ich kannte die Vorgänger, aber erst *Vice City* hat mich überzeugen können.

0,0%

Ich bin erst durch *GTA III* auf die Serie aufmerksam geworden.

19,5%

Erst seit Teil 2

47,6%

Ich kannte die ersten beiden Teile, aber erst *GTA III* hat mich gepackt.



Anwärter auf

Während der König Pause macht, proben die Thronanwärter den Aufstand.

Mit GTA schuf DMA Design seinerzeit ein neues Genre, auch wenn eigentlich nur bekannte Gameplay-Elemente vermengt und mit einer ordentlichen Prise Sex and Crime abgeschmeckt wurden. Die Serie erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit und so ist es wenig verwunderlich, dass Nachahmer keine Seltenheit sind. Der hoffnungsvollste Vertreter der Konkurrenz ist sicherlich Activisions *True Crime: Streets of L.A.*, das wir Ihnen auf den Seiten 26 bis 28 genauer vorstellen. Daneben hat Sonys Entwicklerstudio Team

Soho noch einen zweiten Versuch für *The Getaway* zugestanden bekommen – wäre ja auch schade um das viele Geld, das bereits investiert wurde. Hohe Erwartungen werden ebenfalls an den neuesten *Driver*-Teil gestellt. Schließlich war *Reflections* Vorreiter in der dreidimensionalen Darstellung von spannenden Verfolgungsjagden in Fahrzeugen. Wir sind gespannt, wer am Ende das Rennen macht.



INFO DIE RÜCKKEHR DES KLASSIKERS

Driver 3

Schon seit Anbeginn der Serie standen fetzige Verfolgungsjagden im Vordergrund. Zwar durfte man bereits im zweiten Teil sein Fahrzeug verlassen und ein vorbeifahrendes Auto stehlen, doch war der Spielinhalt für die damalige Technik einfach zu aufwendig. Auf der PS2 konnte *Reflections* mit *Stuntman* bereits einige Erfahrungen sammeln, allerdings hoffen wir auch hier auf eine stabile Bildrate und die Konzentration auf das Wesentliche: spannende Hetzjagden durch idyllische Städte. Bereits im September lädt Publisher Atari noch einmal zur genaueren Betrachtung vor Ort ein. Wir sind gespannt, wie viel sich seit unserem letzten Besuch in Newcastle getan hat. (mb)

Hersteller: Atari

Internet: www.atari.de

Termin: 2004



BERÜHMTE GASSEN Einer der Schauplätze wird Miami sein. (oben)

BEZAUBERND Neben Istanbul bietet Nizza sicherlich die schönste Architektur. (links)

den GTA-Thron

INFO NEUER VERSUCH VON TEAM SOHO

The Getaway 2



Während der Vorgänger nach jahrelanger Entwicklung zum GTA-Killer hochstilisiert wurde, hält man sich im Bezug auf den Nachfolger noch sehr bedeckt. Sicher nicht die schlechteste Entscheidung. *The Getaway* bot zwar ein authentisch nachgebautes London, ver-

sackte spielerisch aber im Durchschnitt. Der Löwenanteil der Arbeit für die Fortsetzung ist bereits getan, denn schließlich muss Sonys Team Soho London kein zweites Mal Stück für Stück nachbauen. Lead-Designer Chun Wah Kong dazu: „Es hat uns drei Jahre gekostet, London nachzubauen, und ich wage zu bezweifeln, dass irgendjemand noch einmal drei Jahre warten möchte.“ Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler diesmal das Gameplay in den Mittelpunkt stellen und die Grafik noch einmal überarbeiten. Lästige Slowdowns und Grafikfehler sollten der Vergangenheit angehören. Bereits für den ersten Teil vorgesehene Minispiele sollen nun endlich den Weg ins Spiel finden. So wird man beispielsweise im „Black Cab Mode“ Fahrgäste auf einem möglichst langen Weg zum Ziel befördern können, um das Taxameter ordentlich rotieren zu lassen. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 2004

„The Getaway ist ein sehr erwachsenes Spiel.“

Jonathan Fargher, Senior PR-Manager von SCEE stellte sich exklusiv unseren Fragen.

PLAYZONE: Es gibt einige offensichtliche Ähnlichkeiten zwischen *The Getaway* und den GTA-Spielen.

Jonathan Fargher: Was den Inhalt angeht, ist das wie ein Vergleich zwischen einem Film und einem Comic. Wir hatten eine sehr viel dunklere Geschichte. In Sachen Gameplay unterschieden sich beide Spiele deutlich. *The Getaway* bot eine streng lineare Geschichte, die den Spieler durch das Spiel führte. Das Gameplay dagegen war keineswegs linear. Der Spieler hatte die Möglichkeit, sich in der Stadt vollkommen frei zu bewegen, um die Mission zu erfüllen. Zudem bot *The Getaway* 20 über London verteilte Schauplätze (die alle auf echten Umgebungen basierten), an denen sich die Story weiterentwickelte. Hier kam unser „Zu-Fuß-Gameplay“ ins Spiel, das wesentlich ausgereifter war als das von *GTA 3* – und das musste es auch.

PLAYZONE: Was glauben Sie, war der Grund für den überwältigenden Erfolg der letzten GTA-Spiele?

Jonathan Fargher: Die GTA-Spiele bieten ein hervorragend abgestimmtes Gameplay, das Zocker richtig in die Welt abtauchen lässt. Nach vier oder fünf Anläufen hat Rockstar es geschafft, eine Welt zu bauen, die eine breite Käuferschicht anspricht. Die Liebe zum Detail, die Soundtracks (es ist unglaublich cool, ein Stück von Jan Hammer drin zu haben), erstklassige Sprecher und viele andere Dinge vermitteln dem Spieler das perfekte

Gefühl, sich in einer Fantasy-Welt zu befinden, in der sie tun können, was sie wollen.

PLAYZONE: Denken Sie, dass Gewalt einen wichtigen Faktor für so ein Spiel darstellt? Könnten Sie sich ein ähnliches, aber gewaltloses Spiel vorstellen?

Jonathan Fargher: Ich denke ganz ehrlich, dass wir als Entwickler die gewalttätigen Inhalte von *The Getaway* verteidigen müssen. Es ist manchmal schon sehr brutal und geht in dieser Hinsicht keine Kompromisse ein – aber nichts von dem, was Sie sehen, ist sinnlos. Alles trägt zur Story oder zum Gameplay bei und es gibt immer Konsequenzen für das, was der Spieler tut. Natürlich sind Spiele wie *The Getaway* oder *GTA* nicht für Minderjährige geeignet. Aber ist es so viel anders, als wenn sie einen gewalttätigen Film ansehen würden? Eltern und Händler haben die Verantwortung, das Gesetz in dieser Hinsicht zu befolgen, denn sonst wären die Entwickler in ihrer Kreativität eingeschränkt. Das würde einen Schritt rückwärts in der Entwicklung dessen, was man mit dem Medium erreichen kann, bedeuten. *The Getaway* ist ein sehr erwachsenes Spiel für einen erwachsenen Markt. Und wegen des gewaltlosen Spiels mit völliger Bewegungsfreiheit in einer Stadt ... Ich denke, da gibt es so einige Möglichkeiten. Haltet die Augen danach offen.

INFO DER AUSSENSEITER

The Simpsons Hit and Run

Mit den Simpsons haben die Entwickler bei Radical Entertainment Erfahrung (*Simpsons – Road Rage*, *Hulk*, *Dark Summit*). Auf der E3 konnten wir uns bereits einen kleinen Ersteindruck vom GTA-Klon der etwas anderen Art verschaffen. Zwar sollte man weder technisch noch spielerisch ein ebenbürtiges Spiel erwarten, aber gut geklaut ist immer noch besser als schlecht erfunden. Das cartoonartige Springfield sieht genauso aus, wie man es aus der Fernsehserie kennt, und alle bekannten Charaktere haben ebenfalls den Weg ins Spiel gefunden. Beim Missionsdesign wird man wohl etwas harmlosere Kost anbieten als Rockstar North, schließlich würden wild um sich ballernde Simpsons höchstens im Falle von Itchy & Scratchy passen. Reichlich Bonusmaterial aus der Serie soll deren Fans den Kauf besonders leicht machen. (mb)

Hersteller: Vivendi Universal

Internet: www.vugames.de

Termin: Ende 2003



ATTRAKTION Auch im Simpsons-GTA wird man waghalsige Stunts machen können.



SCHADENSMODELL Auch Cartoon-Autos gehen offenbar irgendwann kaputt.



HARTER FIGHT Dieser Kampf hat unserer Energieleiste nicht gut getan – der Einrichtung auch nicht.



BESCHWERDE Dieser Mitbürger ist über die Requirierung seines Fahrzeugs nicht sehr erfreut.

True Crime: Streets of L.A.

Endlich konnten wir
Activisions Cop-Thriller
ausführlich anspielen.

Was für eine Schreckensmeldung: Activision verschiebt sein Mammut-Projekt *True Crime: Streets of L.A.* auf November 2003. Das bedeutet zwar, dass wir nun noch etwas länger auf den Release warten müssen, dafür kann man jetzt aber auch wirklich davon ausgehen, dass der Titel nicht unfertig in die Läden kommt. Bei einem Besuch in der europäischen Zentrale von Activision hatten wir

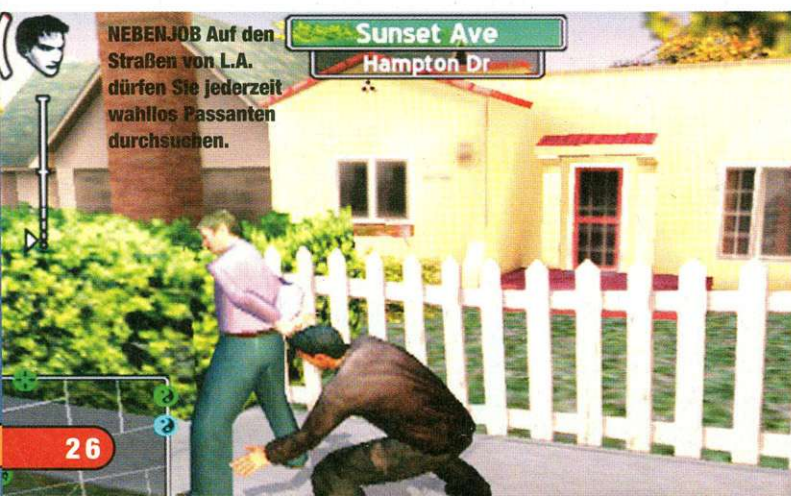
kürzlich Gelegenheit, ausgiebig durch die Straßen von L.A. zu cruisen. Zusätzlich konnten wir endlich auch mal in der Redaktion auf Gangsterjagd gehen. Doch sowohl in England als auch in Deutschland fiel sofort auf, dass das Spiel noch einiges an Feinschliff benötigt. Derzeit sind weder die Grafik noch der Sound wirklich final. Das ändert aber nichts am absolut positiven Eindruck und der Lust auf das fertige Spiel, die nach der Probe-

fahrt zurückbleiben. Nick Kang ist zwar in erster Linie ein Polizist, eine Karriere als Entertainer wäre für ihn aber auch eine Alternative. Schon in den ersten drei Spielabschnitten sorgt der coole Cop für einige Lacher. Die englische Sprachausgabe ist hervorragend, was nicht zuletzt auf die bekannten und professionellen Sprecher zurückzuführen ist (siehe Extra-Kasten).

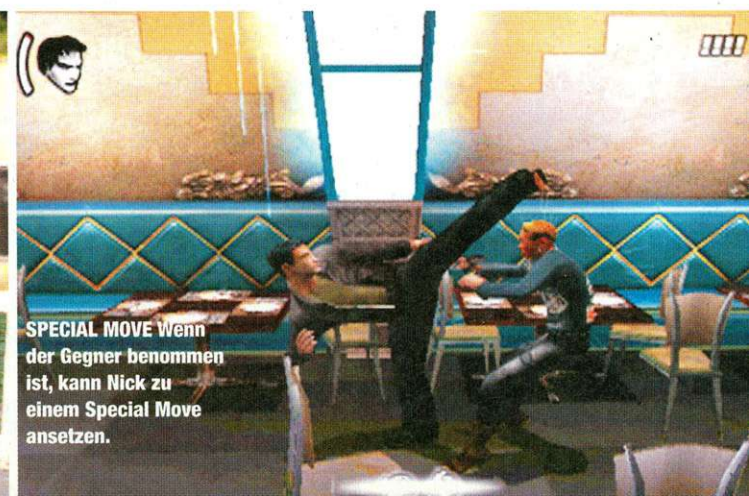
DICKE LIPPE

Atmosphärisch kann man sich die ersten Szenen des Spiels wie eine Mischung aus *Lethal Weapon* und einem Jackie-Chan-Film vorstellen. Nick hat Moves drauf, die bei Normalsterblichen schnell zu Zerrungen führen würden, und eine größere Klappe als Mel Gibson in der Rolle des

Martin Riggs. Spielerisch drängt sich natürlich sofort der Vergleich zu *GTA* oder *The Getaway* auf. *True Crime* geht seinen eigenen Weg und präsentiert sich als Mischung aus beidem. Das Spiel ist missionsbasiert, trotzdem darf man zwischendurch frei durch L.A. fahren und seine Zeit mit vielen Dingen vertreiben, die auf die eigentliche Geschichte keinen Einfluss haben. So kann man beispielsweise jeden beliebigen Passanten durchsuchen und gegebenenfalls auch festnehmen oder zu zufällig auftretenden Verbrechen eilen, um diese zu vereiteln. Die Stadt der Engel ist riesig und es dauert mal eben eine schlappe halbe Stunde, um von einem Ende der Stadt zum anderen zu kommen. Über die Stadt verteilte Dojos dienen als



NEBENJOB Auf den Straßen von L.A. dürfen Sie jederzeit wahllos Passanten durchsuchen.



SPECIAL MOVE Wenn der Gegner benommen ist, kann Nick zu einem Special Move ansetzen.



INFO HINTER DEN KULISSEN

Die erste Mission

Um Ihnen einen kleinen Vorgeschmack auf den Spielablauf von *True Crime* zu geben, bieten wir Ihnen an dieser Stelle einen kurzen Überblick über den Missionsverlauf von Nicks erstem Auftrag.

TRAINING Bevor Nick auf die zivilisierte Welt losgelassen wird, muss er erst einmal seine Fähigkeiten mit der Dienstwaffe unter Beweis stellen.



HETZJAGD Zum ersten Einsatzort geht's unter Zeitdruck. Unsere Fähigkeiten, das Fahrzeug präzise durch den Verkehr zu schlängeln, sind ausbaufähig ...



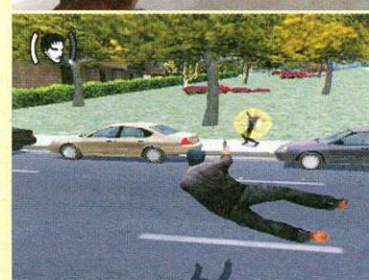
ANKUNFT ... dank GPS-System von Sponsor Motorola und der zuschaltbaren Sirene kommen wir trotzdem noch rechtzeitig am Einsatzort an.



MACHO-MAN Ein ziemlich frecher Schläger wird mittels eindrucksvoller Martial-Arts-Techniken auf den Boden der Tatsachen und des Cafés zurückbefördert.



SHOOTOUT Der Wicht kommt davon, doch Nick eilt hinterher und nach einem kurzen Schusswechsel ist die Welt wieder ein klein wenig sicherer.



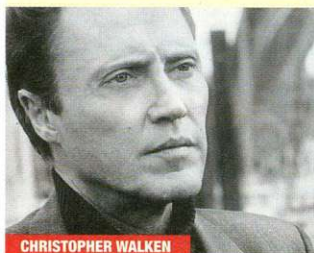
NEBENBESCHÄFTIGUNG Hier gönnt sich Nick eine kleine Trainingseinheit, die einerseits die Steuerung erklärt und andererseits neue Moves ermöglicht.



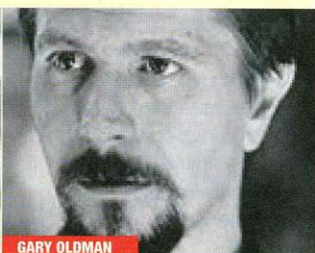
INFO HINTER DEN KULISSEN

Jede Menge Stars

Grand Theft Auto hat es vorgemacht: Auch in True Crime leihen bekannte Schauspieler den Darstellern des Spiels ihre Stimme. Für die nötige Professionalität und Atmosphäre ist also gesorgt.



CHRISTOPHER WALKEN



GARY OLDMAN

Die bekanntesten Filme:

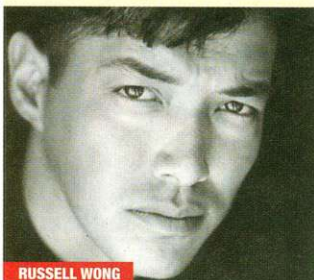
Die durch die Hölle gehen
007: Im Angesicht des Todes
Batmans Rückkehr
True Romance
Wayne's World 2
Pulp Fiction
God's Army 1-3
Sleepy Hollow

Die bekanntesten Filme:

JFK – Tatort Dallas
Bram Stokers Dracula
True Romance
Léon – Der Profi
Das fünfte Element
Air Force One
Lost in Space
Hannibal

Der Mann ist bereits zu Lebzeiten eine Legende. Er war bereits *Bond*-Bösewicht, hat neben Robert De Niro gespielt und seine tänzerischen Fähigkeiten in einem Musikvideo von Fatboy Slim unter Beweis gestellt. Trotz – oder gerade wegen – vieler Billig-Filme hat er sich einen guten Ruf erarbeitet, der Filme allein durch seine Präsenz schon zu einem sehenswerten Streifen macht.

Genau wie Christopher Walken hat Oldman sich einen guten Ruf erarbeitet und veredelt jedes noch so banale Machwerk. Sein Äußerliches prädestiniert ihn für die Rolle des Fieslings und so ist es nicht verwunderlich, dass er den meisten Menschen eher als Bösewicht in Erinnerung ist. Oldman und Walken dürften sich bereits am Set zu *True Romance* über den Weg gelaufen sein.



RUSSELL WONG

Die bekanntesten Filme:

God's Army 2
Romeo must die
Monkey King
(TV-Produktion)

Der charismatische Martial-Arts-Spezialist steht erst am Anfang seiner Karriere. Als durchtriebener Fiesling in *Romeo must die* stahl er Hauptdarsteller Jet Li in Sachen Coolness glatt die Show. Interessanterweise hatten er und Christopher Walken bereits das Vergnügen, zusammenzuarbeiten. Wong spielte Walkens Widersacher in *God's Army 2* ohne auch nur ansatzweise dessen Charisma zu erreichen.



HÖLLENMASCHINE
Einige der Fahrzeuge sind verdammt schnell und schwer kontrollierbar.

Trainingsort. Dort lernt Nick neue Moves und der Spieler das Kampfsystem kennen. Da sich der Protagonist aber nicht nur aufs Kämpfen mit den Fäusten versteht, darf auch der Umgang mit Feuerwaffen trainiert werden. Die Fahrkünste werden ebenfalls an bestimmten Gebäuden in L.A. verbessert. Dort lernt man auch die hübschen Kunststückchen, wie die Fahrt auf zwei Rädern oder stylische Handbrake-Turns.

GUTE IDEEN

Fühlt man sich bereit für größere Herausforderungen, begibt man sich – ganz wie in *GTA* – zum nächsten Einsatzort. Wie versprochen ist der Missionsablauf variabel. Falls man in einer Prügelei den Kürzeren zieht, ist das Spiel nicht vorbei. Zwar besteht durchaus die Möglichkeit, einen Spielstand zu laden, trotzdem hält das Spiel auch im Falle einer Niederlage noch einen alternativen Lösungsweg parat. Die auf ersten Bildern schon zu erkennenden Schleich-Passagen sind glücklicherweise recht einfach gehalten. Nick lehnt sich automatisch an Wände und es gilt nur noch, den richtigen Moment zum Zuschlagen abzuwarten. Hier gibt sich die Kamera derzeit noch etwas störrisch – und das ist nur einer der vielen Programmteile, die noch unfertig wirken. Ob Luxoflux den Bestseller von Rockstar North am Ende wirklich in die Schranken weisen wird, bleibt abzuwarten. Spielerisch hat der Titel auf jeden Fall das Zeug dazu. Die Prüge-

leien sind eingängig und dank der detaillierten Umgebungen, die herrlich in Mitleidenschaft gezogen werden, sehen sie auch fantastisch aus. Packt man die Ballermänner aus, springt Nick blendend animiert durch die Gegend und keine hektische Kamera stört das Vergnügen. Erfreulicherweise ist das Spielgeschehen auch noch sehr abwechslungsreich. Keine Mission spielt sich wie die vorige und die Aufgabenstellungen wechseln oft genug, um nicht langweilig zu werden. Es gibt also schon jetzt einige Bereiche, die klar zeigen, dass man in diesem Genre noch Verbesserungen anbringen kann. Wenn die kleinen Fehler noch ausgemerzt werden und alles pünktlich fertig wird, erwartet uns zum Ende des Jahres ein echtes Highlight.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU TRUE CRIME

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Genre:	Action
Sprache:	Engl. mit dt. Untertiteln
Video:	16:9, Progressive Scan
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

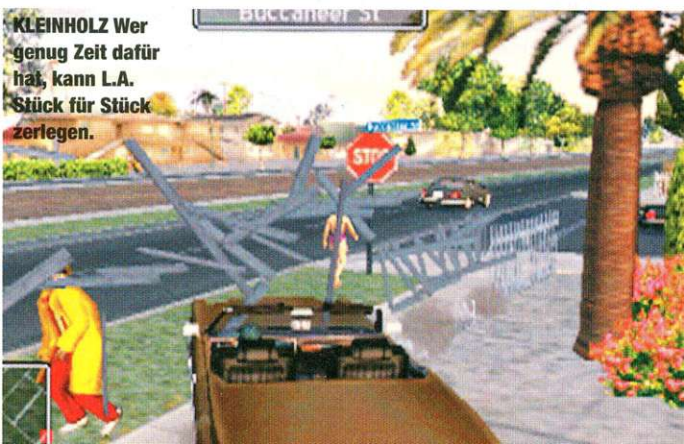
Internet: www.activision.de

Spieler 1	Termin November 2003
--------------	-------------------------

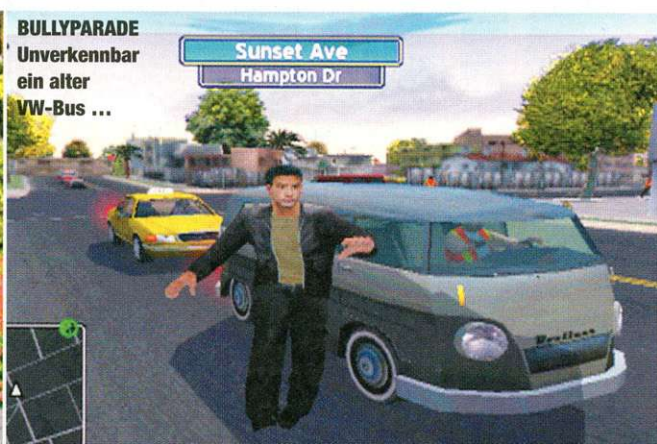
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Schonfrist für Tommy Vercetti. Ende des Jahres könnte True Crime die neue Nummer 1 werden!“



KLEINHOLZ Wer genug Zeit dafür hat, kann L.A. Stück für Stück zerlegen.

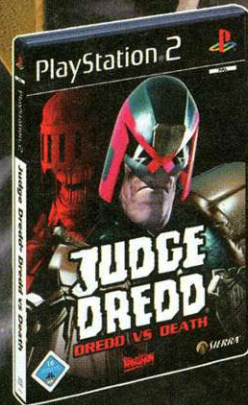


BULLYPARADE
Unverkennbar ein alter VW-Bus ...

VERBRECHEN ZAHLT SICH AUS!

JUDGE DREDD

DREDD VS DEATH



KOOPERIEREN



FESTNEHMEN



ELIMINIEREN

Staatliche Gewaltenteilung ist Geschichte!

übernehmen sie die Rolle von Judge Dredd, dem gefürchtetsten und respektiertesten Judge von Mega-City One, und kämpfen sie den plötzlichen Angriff von Vampiren nieder. Stecken etwa die verschlagenen Dark Judges dahinter?

BESUCHEN SIE DIE ÖFFENTLICH SANKTIONIERTE SITE DES JUSTICE DEPARTMENTS www.2000ADonline.com

www.dreddvsdeath.com

Ab November

Ab September



PlayStation 2

PC CD-ROM



SIERRA



REBELLION



© 2003 Rebellion. The Rebellion logo, 2000AD logo, Judge Dredd and associated characters, objects and locations are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Developed by Rebellion. Published by Vivendi Universal Games International. Sierra, the Sierra logo, are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. "E" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

STADTBUMMEL Auf den Straßen von Singapur wimmelt es nur so von feindlichen Patrouillen.



0 247

SCHICKE MÜTZE Waffen und Uniformen sollen authentisch bis zur letzten Patrone bzw. Bügelfalte sein.



20

0 76

Medal of Honor Rising Sun

Die Meister des „Kriegsfilm zum Mitspielen“-Genres lassen eine neue Action-Sonne aufgehen.

Tarnie Williams jongliert mit einem Stapel frisch gebrannter DVDs und sucht nach der Scheibe mit dem Level, den er uns vorführen will. Über Nacht wurde eine neue Version kompiliert, Tarnie schaufelt die Scheibe mit der Brücke-am-Kwai-Mission in seine Entwickler-PS2. Der Senior Producer von Electro-

nic Arts' Studio in Los Angeles weiß, dass die Schlacht bald geschlagen sein muss: Nur noch wenige Monate bis zur Veröffentlichung von *Medal of Honor: Rising Sun*, dem Nachfolger des exzellenten *Frontline*. Bei unserem Studiobesuch sammelten wir neue Eindrücke, Erkenntnisse und enorme Bilder vom historisch angehauchten Ego-Shooter.

FRONTEN-WECHSEL

War die *Frontline*-Front noch in Europa zu finden, so entführt uns EA jetzt zur anderen Seite des 2. Weltkriegs. Unser Held ist Joseph Griffin, ein 25-jähriger Corporal der US Marines. Am 7. Dezember 1941 ist Joseph auf

HINTERHÄLTIG Ein Verbündeter wird in ein Feuergefecht verwickelt, mit gezieltem Gewehr eilen wir zu Hilfe.

30

ELEFANTÖS Er ist total niedlich, man kann auf ihm reiten – und mit der montierten MG Feinden Pein bereiten.



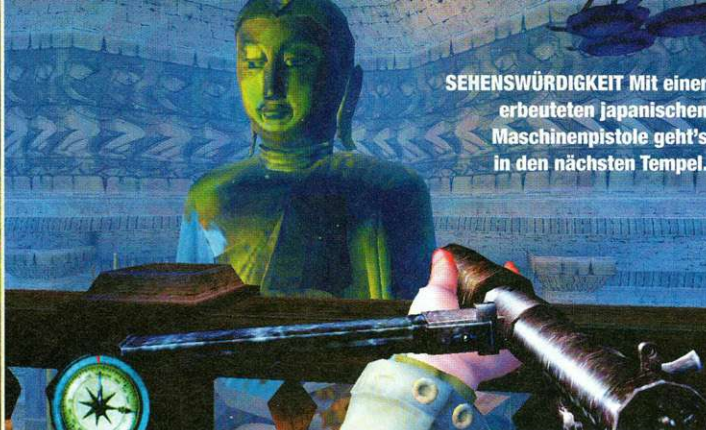
20

3

82



FREUNDKREIS
Einige Charaktere
begleiten Sie über
mehrere Missionen.



SEHENSWÜRDIGKEIT Mit einer
erbeuteten japanischen
Maschinenpistole geht's
in den nächsten Tempel.

der USS California stationiert, die am Flottenstützpunkt Pearl Harbor liegt. Der heimtückische Luftangriff der Japaner, der ohne vorherige Kriegserklärung erfolgte, reißt ihn unsanft aus dem Schlaf. Ein Torpedo trifft das Schiff, Sie retten mit einem Feuerlöscher Leben und schießen mit der Deck-MG Flieger ab. Pearl Harbor ist der erste von zehn Einsätzen, im Verlauf der Story besuchen Sie historische Brennpunkte des Pazifik-Krieges.

Abstammung. Für das Atmosphäre-Sahnehäubchen sorgt ein Oberbösewicht, der japanische Marine-Kommandeur Masataka Shima. Glauben Sie uns, dessen schurkische Taten machen auch aus dem sanftmütigsten Zivildienstleister einen wutschnaubenden Vaterlandsverteidiger.

NEUE KRIEGSFÜHRUNG

„Die Japaner sind nicht nur einfache Deutsche mit einer anderen Uniform“, spricht Tarnie die Verhaltensmuster der neuen Gegner an. Japanische Soldaten neigen dazu, bei überraschenden Konfrontationen mit gezücktem Bajonett auf Sie zuzurennen – nur keine falsche Schüchternheit. Der Spieler zieht sich deshalb immer wieder mal zurück oder hält nach getarnten Feinden Ausschau. So manches unschuldige Blätterhäufchen entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Helmtarnung eines Japaners, der in einem Graben auf arglose Spaziergänger wie Sie wartet. Die Position lauender Gegner im hohen Gras wird manchmal nur durch das Mündungsfeuer verraten.

ERHEBLICH EREIGNISREICHER

„Frontline hatte etwa 35 Setups, also spezielle Ereignisse und Interaktionen mit Objekten oder anderen Leuten. Bei Rising Sun werden es über 300 sein“, betont Tarnie. Der Spielablauf soll daher abwechslungsreicher und aufregender sein: „Im Vorgänger gab es immer wieder mal

WAFFENBRUDER RETTEN

In der zweiten Mission auf den Philippinen macht sich Joseph auf die Suche nach seinem kleinen Bruder Donny, der ebenfalls bei den Marines dient. Doch im Lauf der Kampfhandlungen werden die beiden getrennt, erst am Ende von Rising Sun gibt es eine Familienzusammenführung. Was Donny zwischen 1942 und 1945 so alles erlebt hat, wird später in einem separaten Nachfolgespiel abgehandelt. In vielen Einsätzen kämpfen Sie an der Seite von Verbündeten. Die zentralen befreundeten Charaktere sind Marine-Sergeant Gunny, der britische SOE-Agent Bromley und Tanaka, ein US-Geheimdienstler japanischer

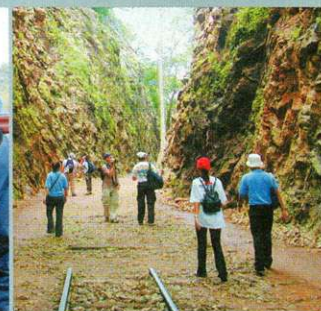
INFO THE MAKING OF

Vom Schützen- zum Orchestergraben

Außer Spesen viel gewesen: Recherche an Originalschauplätzen, Umgang mit authentischen Waffen und ein filmreifer Soundtrack.



GUT IN SCHUSS Captain Dale Dye, der militärische Berater vom Dienst, macht die Entwickler mit der Thompson vertraut.



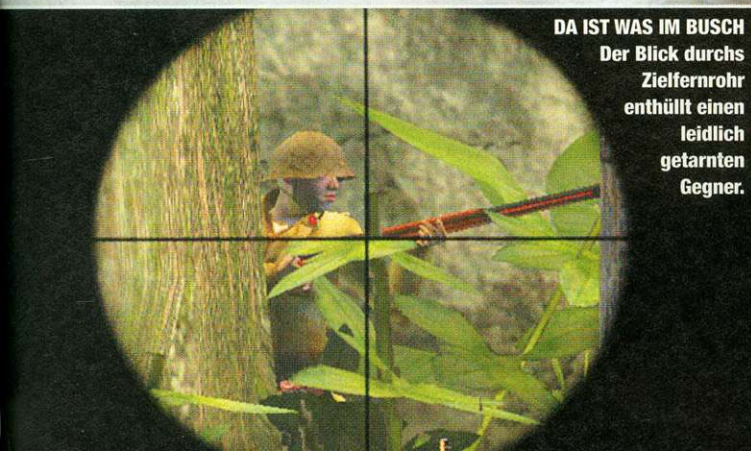
REISEN BILDET Um den Hellfire Pass optimal umzusetzen, besuchten die Spielmacher den Originalschauplatz in Thailand.



GENAU HINGUCKEN Spieldesign-Director Chris Cross vor Ort in Pearl Harbor. An Bord der USS Missouri hält er Details eines M2-Maschinengewehrs fest.



DA IST MUSIK DRIN Das Hollywood Studio Symphony Orchestra spielt hier gerade den Soundtrack von Komponist Christopher Lennertz ein.



DA IST WAS IM BUSCH
Der Blick durchs Zielfernrohr
enthüllt einen
leidlich getarnten
Gegner.



ERBSCHLEUDER
Hoffentlich fällt der
Granatwerfer-Soldat
auf unsere Tarnung rein.

KONFLIKTANBAHNUNG
Immer den
Eisenbahnschienen
nach geht's zur
Brücke am Kwai.

INFO EINSATZPLANUNG

Pazifik-Reiseführer

Rising Sun versetzt Sie an historische Kriegsschauplätze der Jahre 1941 bis 1945. Hier ein kleiner Vorgeschmack auf die zehn Missionen, die jeweils eine Reihe von Einsatzziele enthalten.



1. Mission

Pearl Harbor 7.12.1941

Joseph Griffin muss zunächst von der sinkenden USS California entkommen und klemmt sich hinter die Geschütze eines Patrouillenboots.

2. Mission

Der Fall der Philippinen 1.1.1942

Auf die Philippinen versetzt, macht man sich auf die Suche nach Bruderherz Donny. Doch dann erfolgt die Invasion der Japaner ...

3. Mission

Überfall auf Guadalcanal 6.8.1942

Bevor die Amerikaner auf der Insel Guadalcanal landen, sollen bei Nachteinsatz japanische Abwehrstellungen ausgeschaltet werden.

4. Mission

Pistol Pete 14.10.1942

Immer noch auf Guadalcanal stationiert, muss Joseph Gefangene befreien und sich um Artillerie-Stellungen in den Bergen kümmern.

5. Mission

Singapore Sling 12.3.1943

Schleichlastige Undercover-Mission, deren Ziel das Abhören eines Geheimtreffens hoher japanischer Militärs in Singapur ist.

6. Mission

Flucht von Wharf Village 12.3.1943

Im direkten Anschluss an die letzte Mission begeben sich Joseph und seine Verbündeten auf einen ereignisreichen Rückzug.

7. Mission

Yamashita's Gold 26.4.1944

Auf der Suche nach einem mysteriösen Tempel verschlägt es unsere Helden erstmals in den Dschungel von Burma.

8. Mission

Die Brücke am Kwai 16.7.1944

Die legendäre Brücke aus dem Kriegsfilm steht nicht mehr lange – sofern dieser komplexe Sabotage-Einsatz gelingt.

9. Mission

Schwimmendes Gold 17.7.1944

Joseph geht an Bord eines japanischen Flugzeugträgers. Alles Weitere verknäufeln wir uns wegen Spoiler-Gefahr ...

10. Mission: Rettung im Morgengrauen 30.1.1945

Führt die Befreiung von Kriegsgefangenen auf den Philippinen zu einem Wiedersehen mit dem verschollenen kleinen Bruder?

Längen, bis wieder etwas Spannendes passiert ist, aber bei *Rising Sun* geht ständig etwas ab.“ Zum Beispiel rollen wir einen Felsen hügelabwärts, wo er einen gegnerischen Truck zerstört, oder legen mit einem Kran Baumstämme auf Schienen, um einen Zug entgleisen zu lassen. Außerdem begegnen wir dem originellsten „Vehikel“ im Spiel, einem Arbeitselefanten. Beim Ritt auf dem Tier feuern Sie mit der montierten MG auf feindliche Soldaten, während Jumbos Rüssel munter hin- und herschwingt. Die Steuerung bietet im Prinzip die gleichen Kontrollschemata wie *Frontline*. Wichtigste Neuerung: Granaten lassen sich jetzt mit einem einzigen Spezialbutton werfen. Für die Abschnitte, in denen Sie während der Fahrt das Fadenkreuz eines Geschützes steuern, gleicht eine neue Hilfsfunktion die Bewegungen des Vehikels automatisch aus. Da die Levels in *Rising Sun* teilweise doppelt so groß sind wie die des Vorgängers, gibt es gnädigerweise einige Speicherpunkte pro Einsatz.

ONLINE-(PR)ACHT

Frontline war ein einsames Vergnügen, aber bei *Rising Sun* polstern verschiedene Mehrspielermodi den Replay-Wert. Zusammen mit einem Kumpel kämpfen Sie sich durch die ganze Kampagne, Schwierigkeit und Gegneranzahl werden dann der doppelten Feuerkraft angepasst. Stirbt einer der beiden Spieler, kann er erst nach einer gewissen Zeit wieder ins Geschehen einsteigen.

Die PS2 ist die einzige Konsole, bei der Sie auch online den Krieg gewinnen können. Bis zu acht Spieler liefern sich Internet-Schlachten in drei Spielmodi: Deathmatch (jeder gegen jeden), Team-Deathmatch (zwei Mannschaften knallen sich ab) und Capture the Flag (fesselnder Team-Wettkampf, bei dem das Entführen einer Flagge aus dem gegnerischen Hauptquartier Punkte bringt). Zehn spezielle Karten für den Online-Modus sind geplant, der auch Voice Chat unterstützt. Sie müssen nur ein Mikrofon-Headset an einem USB-Port der PS2 anstöpseln, um während des Spiels volles Mitspracherecht zu haben.

GEHEIMNISKRÄMEREI

In jedem Level gibt es verschiedene Wege, optionale Nebenmissionen und Geheimnisse. 30 solcher „Secrets“ sind über das gesamte Spiel verteilt, die erst dann in der Aufgabenliste erscheinen, nachdem sie entdeckt wurden. An manche verborgene Stelle kommt man nur mit den richtigen Tools heran. Im Laufe der Handlung finden Sie Spezialschlüssel, Schaufel und Machete. Mit diesen Gegenständen im Gepäck lohnt es sich oft, schon durchgespielte Levels noch einmal zu absolvieren und erneut auf Geheimnissuche zu gehen.

DU, DIE SCHEIBE IST VOLL

Das neugierige Erforschen („Hmm, wie komme ich nur an diese interessante Höhle auf der anderen Seite der Schlucht ...“) der Spielwelt führt oft zu Waffenvorteilen. Zum Beispiel finden wir dadurch während der Brück-am-Kwai-Mission frühzeitig eine japanische M-11-MG. Entdeckte Secrets schalten dagegen Extras frei, insgesamt sind mehr als drei Stunden Bonus-Material geplant. Darunter befinden sich Making-of-Videos, animierte Storyboards aus der Spielentwicklung und Interviews mit Veteranen der historischen Schlachten, die Sie hier nachspielen können. *Medal of Honor: Rising Sun* wird auf eine Dual-Layer-DVD-9 gepresst und die Entwickler wollen die 8,5 Gigabyte Datenparkplatz gut voll kriegen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU MOH: RISING SUN

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA LA
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	10 Levels

Internet: www.electronicarts.de

Spieler 1-4 (1-8 online)	Termin November
-----------------------------	--------------------

FINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Das nächste Medal of Honor wirkt noch aufregender, abwechslungsreicher und attraktiver als *Frontline*.“

Java Games

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola + Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!



Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen. Indem Du das Spiel an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Spiel erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helikopter zu sprengen!

BRING 'EM BACK
0190-801152 MIT DEM CODE 807179
Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.



Du bist einer der besten Street-Basketballspieler in Korea, und Du willst an den Meisterschaften im Mann-gegen-Mann-Wettbewerb teilnehmen. Du musst also Dein Bestes geben, um der Champion zu werden!

ACTION BASKETBALL
0190-801152 MIT DEM CODE 807145
Geeignet für Nokia: 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

WAHNSINNIGE
GAMES
VOLLER
ACTION UND
ABENTEUER FÜR
DEIN HANDY!

BRING 'EM BACK

Grafik	gut
Bedienung	einfach
Unterhaltungswert	gut
Gesamtnote	gut

ACTION BASKETBALL

Grafik	gut
Bedienung	einfach
Unterhaltungswert	sehr gut
Gesamtnote	sehr gut

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: An den Symbolen (*#) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	*	807116
City Knights	*	807180

* Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3630, 3650, 5100, 6100, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910.
Geeignet für SIEMENS C55. \$ Geeignet für SIEMENS S55.

Java Games

Phone Shot	•	807152
Sea Rescue	#	804107
Jet Rider	*\$	801110
Space Encounter	*	803102
Pesky Marbles	•	802107

WAP

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?
Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr via WAP!

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min "ALLE Produkte" die Du empfangst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los geht's! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys



WAP-Einstellungen anfordern!
NUMMER: 0137 - 8991199
WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Einfach & schnell per SMS bestellen:
DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben **PZ** und der Produktnummer an die 83800
DE: Beispiel: **PZ 304455 an 83800**
CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben **PZ** und der Produktnummer an die 9966
CH: Beispiel: **PZ 304455 an 9966**

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:
DE: **0190-801152** CH: **0900-599880**
AT: **0900-533350**
1,86€/min. 2,16€/min.

Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2. = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 pro SMS, max. EUR 3,98 pro Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (Vf. D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS; Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS). (Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS)
CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF pro SMS

GROßE FARBLOGOS! Schon jetzt für viele Handys...

Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben? Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogo's!!

700286	700673	701802	701511	701525
700064	701200	701731	701738	701730
700376	701782	701515	700667	700310
701751	701314	701212	700823	701807
701781	700681	700137	701116	701118
701516	701801	701335	701375	700337
700261	700378	700844	700664	700302
700862	701533	700373	700546	701318
700866	700855	700377	700669	700128
700660	701407	700135	701394	701813
701230	700212	700817	700659	700535
700878	700824	700885	701153	701399
700672	700658	700840	701123	700062
700285	700666	700053	701127	700715
700171	700229	701219	700508	700590
700857	701124	700260	700888	701806
700050	700849			

SMS-Bildmitteilungen

Hol mich bitte ab! 515787	Bild von Dir! 515854	Vergiss ES!!! 515853	Ich Liebe Dich, Sussie! 515836	Träum weiter Jungel! 515852
Für Dich liebe Dich! 515830	sofort 505762	Bitte Lächeln! 515849	Du bist mein Engel! 515848	Ich Hasse Dich! 515847
Tut mir Leid! 515829	Ich liebe Dich! 515845	Vergiss mich nicht! 515842	Nimm mich in die Arme! 515843	Ich liebe Dich! 515839
Ich bin ein Held! 515824	Lust auf Reiten? 515832	Lach mal! 515841	Du bist mein Teddy! 515840	Ich liebe Dich, Sussie! 515836
Ein Junge 515823	Ich denk an Dich! 515831	Ich Träum von Dir! 515846	Du, ich essen? 515833	<< Du >> << Ich >> für immer! 515837
Ein Mädchen 515822	Ich passe auf dich auf! 515805	Ich hasse Hausarbeit 515783	Störung 515791	Ich bin sauer! 515808
Jam and Zuhause 515794	Dich! 515798	Ich vermisste Dich 515799	In Frieden! 515782	Ich brauche Dich 515801
Denk an mich! 515812	Bei der Arbeit! 515818	Leck Dich am Arsch 515821	Ich wünscht du wärst hier 515802	Wir sind die besten Freunde 515800
Du Schwein 515813	Ist nur Spass! 515807	Wenn du mich bruchst... 515810	Ich seh dich Später! 515811	Hast Du Feuer? 515816
Ruf mich Zuhause an! 515820	BIN SOO AUF DICH! 513549	BOCK AUF KINOP! 506941	Lecker! 514837	505849
SEI KEIN FROSCHE! 508348	Alles 514835	Für Dich 515793	Bleib bei mir 515838	Ich wünsche du wärst hier 515802

Logos

200889	256679	254711
200829	206254	257076
256655	256650	256662
200730	258560	200829
255307	256649	

DE: 0190-701053 CH: 0900-599880 4,23CHF/min.
AT: 0900-533350 2,16€/min.
Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Voicemail

PEPPE RINGER	601003	601040
PARTYNUMMER	601025	601043
24 UHR	601032	601044
ANSCHLUSS 2	601033	601045
ARABIA	601034	601047
ASSIGNED	601035	601050
CUTOFF	601036	601051

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf's Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird... voll fett, voll abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Wild Robbie & Süsse Jessica

Mache Deine Freunde eifersüchtig, indem Du sie glauben lässt, Du hättest eine neue Freundin/einen neuen Freund! Wir schicken Dir dann aufregende SMS von Cool Robbie oder Hot Jessica - ganz wie Du willst!

Wild Robbie **Süsse Jessica**

Voicemail / Die Scherzhotline / Robbie & Jessica DE: 0190-801605 (4,86 Euro min) / AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 3330, 5210, 5510, 620x, 6310, 6510, 7210, 7650, 820x, 8310, 880x und Samsung N520, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne für Motorola: 7720 / Nokia: 3330, 3510, 3630, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910. Siemens S55, S55i, Sony Ericsson: P800, T300, T68, T310. Motorola: 7720. Samsung: S100, S300, V200. C55, S55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21, nec n22 / Alcatel OT 525, OT 715 / Toshiba TS21. Waplogos für Nokia: 3330, 3510, 3630, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910. Siemens S55, S55i, Sony Ericsson: P800, T300, T68, T310. Motorola: 7720. Samsung: S100, S300, V200. Sagem MY-X5, Panasonic GD87, Sharp GX10, Toshiba TS21, nec n21, nec n22, Mitsubishi M211. HELPDISK: 0211-90329820



Brazil

Japan

VOR DEM ANPFIFF
Die Anspannung
der Spieler ist fast
spürbar.



EINS GEGEN EINS Bei
diesen Situationen
muss man als Stürmer
die Nerven behalten.

CHA Off

4-4-2

Pavon	22	CBT
Ruben	29	CBT
Minambres	17	SB
Cambiasso	19	DMF
Celades	20	DMF
Solari	21	SMF
McManaman	8	SMF
Guti	14	DMF
Morientes	9	CF
Portillo	18	CF
Cesar Sanchez	13	GK

OFS

SPD

POW

DFS

TEC

STM

175

R

180

R

Position

Attack

Defence

Balance

Stamina

Top Speed

Acceleration

Response

Agility

Dribble Acc.

Dribble Sp.

DMF

DMF

76

69

61

77

74

81

82

86

76

80

67

77

66

72

66

76

74

74

67

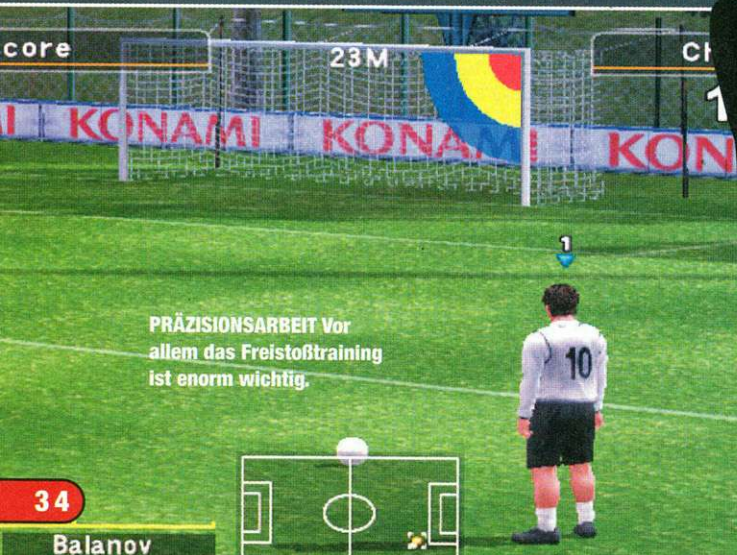
74

CTL

4-4-2

GK	1	Bonano
CBT	3	Fank De Mole
CBT	5	Puyol
LB	20	Sorin
RB	2	Raiginar
DMF	6	Xavi
DMF	31	Motta
DMF	17	Mendieta
DMF	11	Ovemnars
CF	9	Kluibaaad
CF	7	Saviola

ENTSCHEIDUNGSHILFEN Es ist jetzt viel leichter, die Stärken
verschiedener Spieler miteinander zu vergleichen.



PRÄZISIONSARBEIT Vor
allem das Freistoßtraining
ist enorm wichtig.

Pro Evo



Während EA jedes
Jahr mit drasti-
schen Maßnah-
men zur Belebung des Game-
plays – Stichwort „Off the Ball
Control“ bei FIFA 2004 – ver-
sucht, Konamis Fußballserie
den Rang abzulaufen, setzen
die japanischen Simulations-
künstler von KCE TYO Jahr für
Jahr auf unzählige Detailver-
besserungen, die oft nur lang-
jährigen Fans auffielen.
Betrachtet man die steigen-
de Beliebtheit und die
durchweg ausgezeich-

ZU SPÄT REAGIERT Der argentinische
Goalie kann den Anschluss-
treffer nicht verhindern.

Evolution Soccer 3

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Das PES-Paradoxon – Nichts gravierend Neues und dennoch ein komplett anderes Spiel

neten Bewertungen der bisherigen *Pro Evo*-Spiele, ist an dieser Methode prinzipiell auch nichts auszusetzen. In einigen Punkten – vor allem Grafik, Präsentation und Umfang – hatte Electronic Arts aber beständig die Nase vorn. Klar, dass Konami da endlich mal nachziehen musste.

MASSIG NEUE ANIMATIONEN

Der wichtigste Schritt in diese Richtung ist die überarbeitete Grafik-Engine, die unter anderem viel detailliertere Stadien ermöglicht. Die über 20 enthaltenen Arenen sind problemlos anhand verschiedenster Merkmale erkennbar. Noch wichtiger ist jedoch die fast komplette

Überarbeitung der Spielermodelle und Animationen. Die Kicker sehen in vielen Fällen den realen Stars nicht nur sehr ähnlich, sie bewegen sich auch äußerst realistisch. Viele Ballkünstler verfügen zudem über ganz besondere Tricks, die sie je nach Situation zeigen. Beim Kampf um das virtuelle Leder ist den Spielern jetzt sogar die Anstrengung anzusehen. Speziell bei Nahaufnahmen nach Fouls, Toren und vergebenen Chancen sind die neuen Gesichtsanimationen gut zu erkennen. Hier kommt zudem ein Effekt zum Einsatz, der den Eindruck vermittelt, man würde eine TV-Übertragung sehen. Ebenfalls neu ist Möglichkeit, zu jedem beliebigen Zeitpunkt

eine Wiederholung der letzten paar Sekunden aufzurufen und auch abzuspeichern. Damit ist es möglich, alle auftretenden Kuriositäten für die Nachwelt zu sichern. Leider lässt sich über den endgültigen Lizenzumfang des Spiels momentan noch keine definitive Aussage treffen. Die uns vorliegende (englischsprachige) Version, die auf dem kürzlich in Japan erschienenen *Winning Eleven 7* basiert, verfügt aus lizenzrechtlichen Gründen noch nicht über alle Original-Spieler- und -Mannschaftsnamen. Ein Fauxpas, wie er Konami letztes Jahr mit den Namen der holländischen Fußballer – alle trugen nur den Namen „Oranges“ und eine Nummer – passiert ist,

wird sich jedoch bestimmt nicht wiederholen.

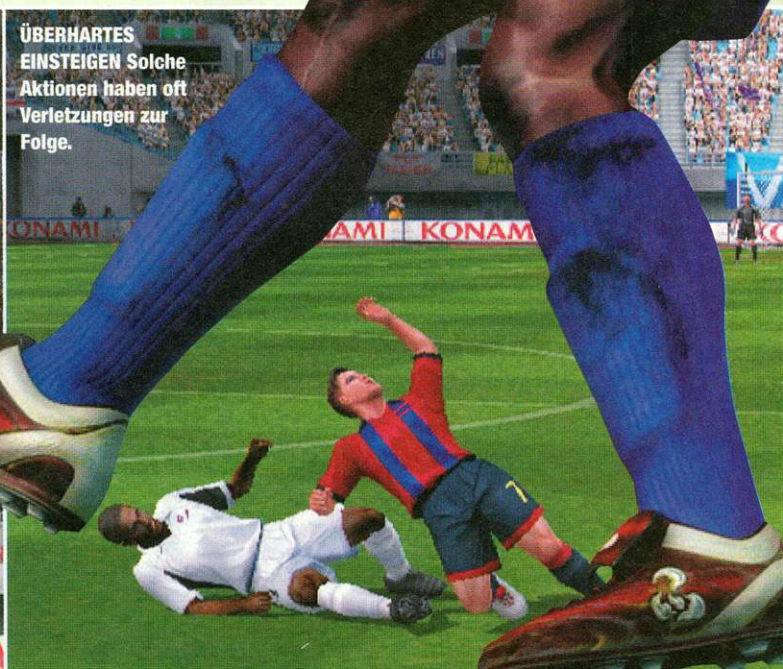
ERWEITERTER MEISTERLIGAMODUS

Originalnamen hin oder her, *PES 3* wird auf jeden Fall über 60 Nationalmannschaften und etwa dieselbe Zahl an Vereinstams enthalten,

LUFTKAMPF Den Spielern ist die Anstrengung anzusehen.



ÜBERHARTES EINSTEIGEN Solche Aktionen haben oft Verletzungen zur Folge.



INFO EINKAUFBSUMMEL IM PES-SHOP

FUSSBALLFANS IM SAMMELWAHN

Durch das neue Shop-System bietet PES 3 eine noch höhere Langzeitmotivation als die Vorgänger.

Bisher war die PES-Serie mit Bonusmaterial, das man durch Erfolge freischalten musste, nicht unbedingt gesegnet. Gerade mal ein paar Classic-Teams mit ehemaligen Fußballgrößen warteten auf diejenigen, die sich die Mühe machten, internationale Turniere mit bestimmten Mannschaften zu gewinnen. Für den dritten Teil hat sich Konami jetzt etwas Besonderes einfallen lassen, um fleißige Spieler zu belohnen. In praktisch jedem Modus erhält man für Siege, Turniererfolge und das Bewältigen von Trainingsherausforderungen Punkte, die man im PES-Shop in Bonus-Features investieren kann. Neben Bonusteams- und -Spielern können zusätzliche Stadien sowie zahlreiche Erweiterungen für den mitgelieferten Editor erstanden werden. Darüber hinaus können Sie sich die Möglichkeit erkaufen, eigene Team-Strategien und Herausforderungen für den Trainingsmodus zu erstellen.



mit denen Sie wie gewohnt in Freundschaftsspielen antreten dürfen. Dazu kommt eine Vielzahl von Pokalwettbewerben und Ligen, die Sie mit nur mit den Nationalteams bestreiten dürfen. Ein umfangreicher, run-

derneuerter Meisterligamodus mit vielen neuen Features sorgt dafür, dass auch Fans der bekannten Vereinsmannschaften auf ihre Kosten kommen. Durch die Vielzahl an bekannten und neuen Einstellungs-

möglichkeiten sind abwechslungsreiche Matches garantiert. Taktiker und Rasenstrategen werden sich freuen zu hören, dass es jetzt noch leichter ist, den richtigen Spieler für jede Position zu finden. Darüber hinaus dürfen Sie natürlich auch alle übrigen, teamrelevanten Entscheidungen treffen und Dinge wie Offensivausrichtung, Manndeckung oder Aufstellung bestimmen. Neben einem umfassenden Tutorial, das selbst Anfängern innerhalb kürzester Zeit die Feinheiten der Steuerung nahe bringt, gibt es auch in PES 3 wieder anspruchsvolle Trainingsherausforderungen. Dort müssen Sie nicht nur gutes Abwehrverhalten unter Beweis stellen, sondern auch, dass Sie dribbeln können wie ein Weltmeister. Für jede bestandene Prüfung erhalten Sie Punkte, mit denen Sie im PES-Shop einkaufen gehen dürfen (siehe INFO EINKAUFBSUMMEL IM PES-SHOP). Natürlich werden auch andere Erfolge – wie der Gewinn eines internationalen Turniers oder Siege in diversen Wettbewerben – mit Punkten belohnt.

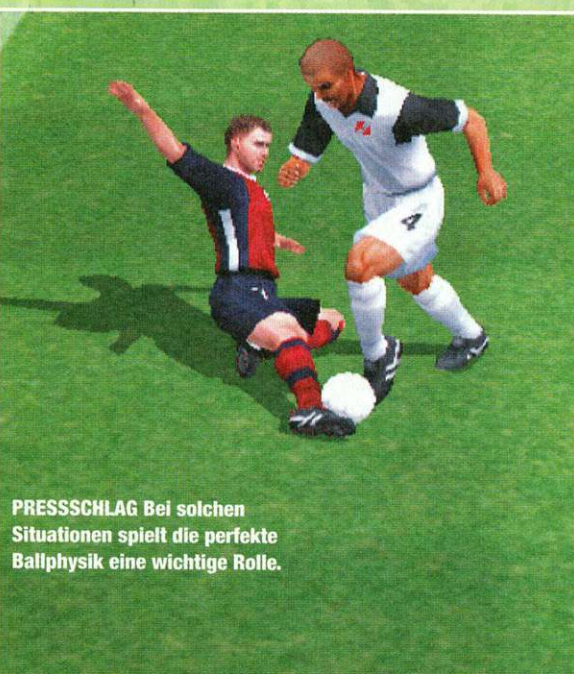
KONKURRENZLOS GUTES GAMEPLAY

Das ganz Besondere an der PES-Serie war schon immer das konkurrenzlos gute Gameplay, das für den dritten Teil noch einmal richtig überarbeitet wurde. Um noch flüssigere und bessere Spielzüge zu ermöglichen, wurde das Direktspiel deutlich vereinfacht. Natürlich war das nur dank der genialen Ballphysik möglich. Sie ist auch

dafür verantwortlich, dass sich der Ball in jeder Situation so realistisch wie möglich verhält, sei es bei Pressschlägen, Torschüssen oder Kopfbällen. Dank der Vielzahl an Bewegungen und Animationen der einzelnen Spieler ergeben sich so unheimlich viele Möglichkeiten, was bei einer normalen Spielsituation alles passieren kann. Man hat praktisch nie das Gefühl, dass man dieselbe Szene zweimal sieht. Durch diesen Zufallsfaktor ergibt sich eine unglaubliche Spieldynamik, die jedes Match zu etwas Besonderem macht. In der vorliegenden Version ist es noch unheimlich schwer, Tore zu erzielen. Das Flankenspiel ist nicht allzu effektiv, Konter werden oft in letzter Sekunde von einem Verteidiger gestoppt und Schüsse aus etwa 20 Metern finden äußerst selten den Weg ins Netz. Das liegt unter anderem daran, dass die Entwickler das Dribbeln mit Ball deutlich erschwert haben. Es ist auch nicht mehr ohne weiteres möglich, aus dem Lauf aufs Tor zu schießen, da es jetzt eine spürbare Verzögerung zwischen dem Knopfdruck und der Ausführung der jeweiligen Aktion gibt. Ganz neu ist die Vorteilsregel, die durchaus des Öfteren Anwendung findet. Damit verlieren taktische Fouls im Mittelfeld ein wenig an Bedeutung und stören den Spielfluss nicht mehr. Bleibt abzuwarten, was von diesen WE 7-spezifischen Änderungen nach dem nötigen Feintuning für den europäischen Markt noch übrig bleibt.

WOLFGANG FISCHER

ABGEFANGEN
Der Goalie steigt höher als alle Abwehrspieler und Angreifer.



PRESSSCHLAG Bei solchen Situationen spielt die perfekte Ballphysik eine wichtige Rolle.

VORSCHAU PES 3

Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCE TYO
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	Über 120 Teams
Internet: www.konami-europe.com	

Spieler 1-8	Termin November 2003
----------------	-------------------------

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Wenn das fertige Spiel hält, was die Preview verspricht, dann steht die neue Fußballreferenz jetzt schon fest.“

K I E F E R S U T H E R L A N D

A B

2. SEPTEMBER 20.15

***"24 Stunden und Sie dürfen
nicht eine Sekunde verpassen!"
(TV Spielfilm)***

***"... atemberaubend
von Anfang bis Ende!"
(TV Movie)***

24

TWENTY FOUR



RTL



SMALLTALK
In der Stadt
ist einiges los.



LANDTAUGLICH Mit dem
Luftkissenboot kommen
Sie fast überallhin.



Beyond Good & Evil

Vorerst exklusiv: Nur für die PS2
erscheint der neue Hit des Rayman-
Schöpfers noch dieses Jahr!

HOVERCRAFT AHOI! Bei
so einer Optik ist eine
Seefahrt immer lustig.



Bei einem Studio-
besuch bei Ubi
Pictures im fran-
zösischen Montpellier konnten
wir nach der kurzen Demo-Ver-
sion vor der E3 endlich einen
Blick auf weitere Teile des mit
Spannung erwarteten *Beyond
Good & Evil* werfen und bei
Gelegenheit gleich noch etliche
Mitglieder des Entwicklungs-
teams zu ihrer Arbeit befragen.
Ausschnitte der Interviews se-
hen Sie in unserem umfangrei-

chen DVD-Beitrag „PLAYZONE
on Tour“, einen großen Teil
davon in schriftlicher Form auf
den folgenden Seiten.

Es könnten die Rahmenbedin-
gungen für ein Team von krea-
tiven Leuten wohl kaum besser
sein: Das Studio befindet sich
in einem Haus im ländlichen
Stil, das inmitten eines Wohn-
viertels nicht zuletzt durch sei-
nen Garten fast wie eine Oase
wirkt. Zusammen mit dem
Mittelmeerklima wird eine an-



TYPISCHE SZENE Jade
schleicht sich an – den
Finger immer am Auslöser.

ERLEUCHTET Die
Grafikeffekte
gestalten die Kämpfe
noch fetziger.



genehm entspannte Arbeitsatmosphäre geschaffen, wie wir sie selten bei Spiele-Entwicklern erlebt haben. Trotzdem wird natürlich nicht gefaulenzt, ganz im Gegenteil: Um das Spiel vor Weihnachten im Topzustand abzuliefern, konzentriert sich das Team derzeit voll auf die PS2-Fassung, die als Einzige in diesem Jahr auf den Markt kommen soll.

FILMREIF PRÄSENTIERT

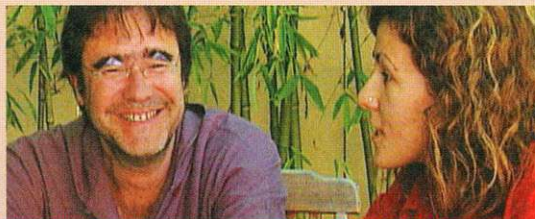
Während bei den *Rayman*-Spielen das Gameplay im Vordergrund stand und die Story eher nebensächlich war, will das 30-köpfige Team um *Rayman*-Schöpfer Michel Ancel diesmal eine nahtlose Verbindung dieser Elemente erreichen. Die Anlehnung an Kinofilme zeigt sich dabei in vielen Details. Zum einen wäre da das Breitbild-Format der Darstellung. Oder die Tatsache, dass das Spiel in der Entwicklungsphase statt auf Französisch von Anfang an auf Englisch synchronisiert wird, um die Umsetzung in andere Sprachen zu erleichtern (die deutsche Version wird natürlich auch eine deutsche Sprachausgabe bieten). Sämtliche Zwischensequenzen werden in Echtzeit-Grafik präsentiert und oft ist der Übergang zum eigentlichen Spiel fast unmerklich.

VERSCHWÖRUNGEN UND MUTATIONEN

Die actionreiche Einleitung macht gleich deutlich, wie gut die Kombination aus mitreißen-der Story und vollwertigem Spiel hier gelungen ist. Sie spielen die Reporterin Jade, die über eine harmlos scheinende Foto-Mission in Kontakt mit einer Rebellenorganisation gerät und im Laufe des Spiels eine große Verschwörung aufdeckt. Was hat es mit den ständigen Angriffen auf die Bevölkerung durch die Domz-Monster auf sich? Und welche Rolle spielt die Schutztruppe Alpha Sections? Doch wollen wir vorerst nicht zu viel verraten, schließlich soll die Story einen großen Teil der Faszination von *Beyond Good & Evil* ausmachen. Dabei brauchen Sie aber nicht zu befürchten, dass das eigentliche Gameplay zum Beiwerk wird. Ganz im Gegenteil – auch spielerisch ist der Titel abwechslungsreicher und gehaltvoller als viele Konkurrenten.

INTERVIEW MIT DEM SOUNDTRACK-TEAM

„Wie ein Schweizer Taschenmesser“



CHRISTOPHE HERAL
(Komponist)

UND LAETITIA PANSANEL
(Assistenz und Orchestrierung)

Bei der ersten Präsentation von *Beyond Good & Evil* im April faszinierte uns unter anderem der Soundtrack. Wir nutzten beim Besuch in Montpellier die Gelegenheit, die beiden Köpfe hinter der Musik zu ihrer Arbeit zu befragen.

PZ: Wie sieht euer musikalischer Hintergrund aus?

Christophe Heral: Ich habe viele Kurz-Trickfilme und Zeichentrick-Serien vertont. Davor habe ich Harmonielehre studiert.

LP: Christophe war zuvor professioneller Gitarrist. (Christophe scheint dies etwas peinlich zu sein.) Dann hat er sich entschieden, sein Leben der Filmmusik zu widmen. Ich selbst habe einen klassischen Hintergrund. Ich habe am Konservatorium klassische Musik und Orchestrierung und dann Filmmusik in Los Angeles studiert.

PZ: Ist das das erste Mal, dass ihr ein Videospiel vertont? Wie seid ihr dazu gekommen.

CH: Ja, es ist das erste Spiel für uns. Die Entwickler haben uns ein paar Studien gezeigt und ich fand die Bilder sehr schön. Es war wie ein Abenteuerfilm, so dass ich alles Mögliche machen konnte: Abenteuer-Themen, Action-Szenen, traurige und romantische Momente. Die Vielfalt reizte mich.

PZ: Wo liegt der Unterschied zwischen den Spiel- und Filmsoundtracks für euch?

CH: Beim Spiel weiß man nie, wie lange jemand an einem Ort verweilt. Die Musik muss daher abwechslungsreich bleiben. Wir haben natürlich mit Loops gearbeitet, aber es sind jeweils sehr lange Loops, so dass die Wiederholung nicht so schnell auffällt.

PZ: Wie komponiert ihr die Stücke? Hockt ihr euch ans Klavier oder mit einer Gitarre hin oder habt ihr eine Idee im Kopf und schreibt gleich die Noten auf?

LP: Es gibt nicht DIE eine Art, Musik zu komponieren. Manchmal fällt ihm ein Thema ein und er setzt sich schnell ans Klavier, zeichnet die Idee auf und entwickelt sie weiter. Manchmal kombiniert er einfach verschiedene Klänge von verschiedenen Instrumenten, bis er auf eine interessante Klangfarbe stößt. Wenn du zum Beispiel im Spiel das Luftkis-

senboot fährst, hörst du so etwas wie die Farbe des Wassers, darauf ist er so gekommen. Christophe ist auch ein großer Fan der Musik von Steve Reich, einem amerikanischen, zeitgenössischen Komponisten – solche treibenden, sich wiederholenden Grooves sind genau sein Ding. Das wirst du zum Beispiel bei dem Safari-Abschnitt hören.

PZ: Als ich vor drei Monaten mit Michel gesprochen habe, erzählte er von vielen akustischen Instrumenten, die ihr für den Soundtrack benutzt.

LP: Ja. Ich habe noch nie jemanden erlebt, der so arbeitet wie Christophe. Ich kümmere mich um den MIDI-Teil des Werks, die Orchestrierung mit MIDI-Instrumenten, was nur auf Notenbasis im Computer geschieht. Um das Ergebnis besser klingen zu lassen, nehmen wir alle Parts – Geige, Viola, Cello, Kontrabass – selbst auf, auch wenn es einige Zeit in Anspruch nimmt. Wir hauchen den sehr strikten MIDI-Spuren dadurch Leben ein, man könnte fast denken, dass da ein echtes Orchester spielt. Momentan sind wir sogar dabei, einen Teil der Musik wirklich mit einem Orchester einzuspielen, weil sie so gut angekommen ist.

PZ: Wie viel Musik betrifft das?

LP: Es sind insgesamt gut zwei Stunden an Musik im Spiel, wovon aber viel sowieso in einem ganz anderen Stil ist. Es sind vor allem die Zwischensequenzen, die orchestriert sind. Wir werden wohl vor allem die wichtigen Themen als echte Orchester-Version einspielen lassen.

PZ: Was ist euer Ziel mit dem Soundtrack?

CH: Eine gute Musik ist eine Musik, die man nicht bemerkt. Man taucht praktisch komplett ein.

LP: Wir wollen, dass der Spieler sich nach dem Ausschalten der Konsole an die Farben und Atmosphäre der Spielwelt als stimmiges Ganzes erinnert.

CH: Ich habe ein Stück namens Propaganda geschrieben, das zum Bei-

spiel der Stadt ihre Farbe gab. Es ist in einer unmöglichen Sprache geschrieben, „Borschkatta Rimakatta ...“ – Moldawisch vielleicht. (lacht) Dazu kommt dann noch eine arabische Geige, eine interessante Kombination.

PZ: Bei so vielen unterschiedlichen Instrumenten habt ihr doch bestimmt etliche Gastmusiker eingesetzt.

LP: Nein, ich glaube, wir haben so ziemlich alles selbst gespielt.

CH: Und mein Bruder natürlich, der ein sehr guter Perkussionist ist. Wir hatten zwei Gastmusiker, die Trompete und Flamenco-Gitarre gespielt haben. Abgesehen von den beiden haben wir alles selbst gemacht, wir waren quasi wie ein Schweizer Taschenmesser. (lacht)

LP: Er hat zum Beispiel die Flöte in der Eröffnungsszene gespielt. Es macht einfach Spaß und wir hatten jede Menge Spaß beim Erschaffen dieser Musik.

PZ: Wie weit seid ihr mit dem Soundtrack, seid ihr schon fertig?

LP: Nein, nein. Überhaupt nicht. Sie arbeiten immer noch an den Zwischensequenzen, so dass wir da noch sehr viel zu tun haben. Christophe hasst es, die gleiche Sache zweimal zu machen. Wir könnten das gleiche Stück mehrmals benutzen, was in vielen Spielen auch gemacht wird. Aber er will zwar die Themen und das gleiche Feeling beibehalten, aber gleichzeitig andere Interpretationen der Ideen benutzen. Immer wenn wir etwas wiederverwenden könnten, machen wir einfach was Neues.

PZ: Wird es vielleicht eine Soundtrack-CD geben?

CH: Das ist Marketing-Sache. Wir fliegen im August nach Montreal, wo das Material dann endgültig abgemischt wird.

LP: Wenn sie sich entscheiden, eine CD zu machen, werden sie eine Auswahl treffen müssen. Es ist unheimlich viel Material und die Orchester-Parts sind oft wirklich nur ganz kurze Stücke.

INTERVIEW MIT PRODUZENT MICHEL ANCEL

„Es geht nicht mehr darum, Sternchen und Boni zu sammeln.“

Nach den Jump&Run-Hits *Rayman* und *Rayman 2* für diverse Systeme, will Produzent Michel Ancel weg von Plattform-Spielen und ein filmartiges Erlebnis schaffen. Wir sprachen mit über *Beyond Good & Evil* und die Zukunft der Videospiele.

PLAYZONE: Im Vergleich mit *Rayman* wirkt *Beyond Good & Evil* viel filmartiger und erwachsener. War das von Anfang an euer Ziel?

Michel Ancel: Ja, ich glaube, in unseren Köpfen schon. Virtuelle Welten ermöglichen es uns, wirklich detaillierte Dinge zu erschaffen. Wenn wir Leuten beim Spielen von *Rayman* zuschauen, beobachten wir, dass sie die Orte schnell besuchen und sich nicht umschaun. Dadurch, dass wir ein Spiel bloß ein wenig realistischer gestalten und den Abenteuerstil des Spiels hinzufügen, schauen sie sich die Hintergründe, die Details der Spielwelt an. Wir wollten eine realistischere Welt und ein von der Story angetriebenes Spiel machen. Die Story gibt immer einen Grund, dich irgendwo aufzuhalten.

PZ: Ihr habt viele sympathische Figuren für das Spiel erschaffen, es ist eines der Disney-ähnlichsten Titel der letzten Zeit. War das ein großer Einfluss bei der Entwicklung oder vielleicht japanische Zeichentrickfilme?

MA: Ich denke, es ist eine Mischung aus japanischen Einflüssen und denen aus Hollywoodfilmen. Gleichzeitig hat es immer noch diesen europäischen Touch. Du hast ja gesehen, dass wir Teile der Spielwelt auf Venedig basierend gestaltet haben. Wir mögen die europäische Umgebung. Schau dir zum Beispiel dieses Haus an (zeigt auf das Studio-Gebäude), es ist gelb. Uns gefällt es, viele Farben in der Spielwelt zu haben, wo nicht alles dunkelgrau und rechteckig ist. Ich denke, dass die europäische Geschichte sehr interessant ist. Der wichtigere Einfluss kommt eben daher, dass wir in Europa leben.

PZ: Was meinst du, in welche Richtung sich Videospiele entwickeln?

MA: Ich denke, dass es eine Zeit geben wird, in der wir nicht mehr „Videospiele“

sagen werden. Manche Leute reden von virtuellen Welten und es klingt immer so abgehoben, aber zugleich ist es nicht so weit von der Realität entfernt. Die Spiele werden fesselnder und die Geschichten verständlicher für die Leute. Wir reden nicht von mystischen Dingen, wir reden von Journalisten – und diese Welt verstehen sie. Und dann ist es nicht mehr nur ein Spiel, sondern eine Erfahrung. Es geht nicht nur darum, Boni zu zählen oder Sternchen einzusammeln. Das ist okay, das macht Spaß, aber da ist noch etwas anderes. Und ich glaube, es ist mehr als ein Spiel. Es ist Unterhaltung. Ich denke, Videospiele werden dadurch populärer werden, denn manche Leute sind eben nicht am Bonus-Sammeln interessiert, sondern an Erfahrungen mit Klängen, optischen Eindrücken, einer Story und natürlich Interaktivität. Ich denke daher, dass dies nur der Anfang einer großen Periode ist.

PZ: Was würdest du sagen, wenn dir jemand anbieten würde, einen Film zu *Beyond Good & Evil* zu machen?

MA: Ich bin davon nicht so begeistert. Ich habe ein wenig mit Filmen zu tun gehabt, da ich an der *Rayman*-TV-Serie mitgearbeitet habe, aber ich liebe Videospiele. Mehr als Filme, um genau zu sein. Die Tatsache, dass man so viel Zeit wie man will an einem Ort, der einem gefällt, verbringen kann – das ist unglaublich! In einem Film kann man das nicht. Er wird dir gezeigt und selbst wenn dir ein Ort gefällt, kannst du dir keine Zeit lassen, du hast keine Freiheit. Spiele werden jetzt visuell so cool wie Filme, aber zugleich hat man da diese Freiheit. Ich bin nicht frustriert, weil ich Videospiele und keine Filme mache. Ich finde Filme interessant, aber sie sind nicht mein Leben. (lacht) Daher würde ich sagen: „Einen Film zu machen ist cool, aber ich will mich lieber auf Spiele konzentrieren.“

PZ: Meinst du, nach *Beyond Good & Evil* könntest du zu einfacheren Spielen zurückkehren, oder wird die Entwicklung zu einem immer größeren Gesamterlebnis immer weitergehen?

MA: Nein, das ist nur der Anfang. Es wird immer mehr werden.

PZ: Wie habt ihr Christophe (den Komponisten) gefunden?

MA: Bei *Rayman 2* habe ich mit jemandem aus dem Trickfilm-Bereich gearbeitet und er hat mir Christophe als Filmmusiker vorgestellt. Wir haben an einer Demonstration gearbeitet und es war unglaublich. Das filmartige Gefühl war neu für ein Spiel. Er brauchte nur zwei Wochen, um die Musik dazu zu schreiben, und das ganze Team meinte: „Wow! Wir müssen mit diesem Typen zusammenarbeiten!“ Du musst wissen, dass die meisten Leute im Team aus

PZ: Beim Betrachten der Skizzen ist mir aufgefallen, dass ihr das Design von Jade seit der Präsentation im April verändert habt: Sie trägt jetzt andere Klamotten.

MA: Ja, denn sie ist ja eine Reporterin und reist viel herum. Wenn sie da nur ein T-Shirt tragen würde, wäre das unrealistisch. Wenn sie aber eine Jacke hat und viele Gegenstände tragen kann, versteht man eher, wer sie ist. Es ging bei dieser Änderung darum, den Spieler



anderen Branchen kommen: vom Trickfilm, vom Film, von Comics. Ich denke, die Qualität von Videospielen steigt durch den Einfluss von kreativen Leuten aus anderen Bereichen. Wenn Christophe ein Stück für das Spiel schreibt, hat dies einen speziellen Touch, der uns viele Details des Spiels überdenken lässt. Manchmal sagt er: „Hier muss es spielerisch ruhiger werden. Das ist der Moment, wo die Musik wichtiger als das Gameplay ist!“ Manche Leute sagen dann: „Nein, nein! Das Gameplay ist alles!“, aber manchmal ist es interessant, nur einen Gang zu haben, der atmosphärisch wirkt, und dann erst passiert etwas. Der Einfluss, selbst aufs Charakter-Design, kommt daher, dass die Musik so filmartig ist. Nicht wie in einem Disneyfilm, sondern wie in einem echten Hollywoodfilm.

PZ: Das heißt, dass es bei euch wohl keine singenden Tiere gibt?

MA: Oh, nein, nein, nein ... (verdreh die Augen), Christophe hat aber zum Beispiel eine coole Musik namens Propaganda geschrieben, es ist ein Hip-Hop-Stück. Es ist witzig, denn es vermittelt den Eindruck, als gäbe es in der Spielwelt eine Band, die so eine Musik macht.

mehr in die Handlung hineinzuziehen und die Figur glaubwürdiger zu gestalten. Es war eine storyrelevante Entscheidung.

PZ: Was hat es mit ihrem neuen Stirnband auf sich?

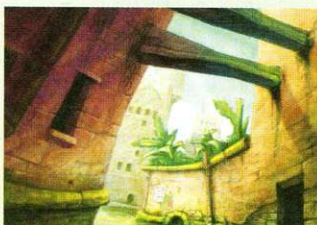
MA: Dafür gilt das Gleiche. Sie ist eine Action-Reporterin. Sie ist jemand, der rennen und springen muss und dabei nicht die Haare im Gesicht hängen haben will. Es wirkt einfach realistischer. Sie ist nicht jemand, der gerade vom College kommt und naiv „Hach, ich mache jetzt Fotos von der Verschwörung“ trällert. Sie ist jemand, der entschlossen und erfahren ist. Es geht nicht um mehr Sex-appeal, es geht um den praktischen Nutzen.

PZ: Ihr habt uns vorhin die aufwendige Mimik der Figuren in den Zwischensequenzen gezeigt. Wie lang sind diese im Spiel?

MA: Über eine Stunde. Es ist wie ein Film. Es ist verrückt.

PZ: Weisst du schon, was ihr als Nächstes macht?

MA: Wir werden wohl direkt einen Nachfolger machen. Wir haben da schon einige Ideen.



GRAFIK-STUDIE Eine Vorlage für die Kanäle der Wasserstadt.



GAHAANZ RUHIG! Wenn die Wache was merkt, gibt's Probleme.



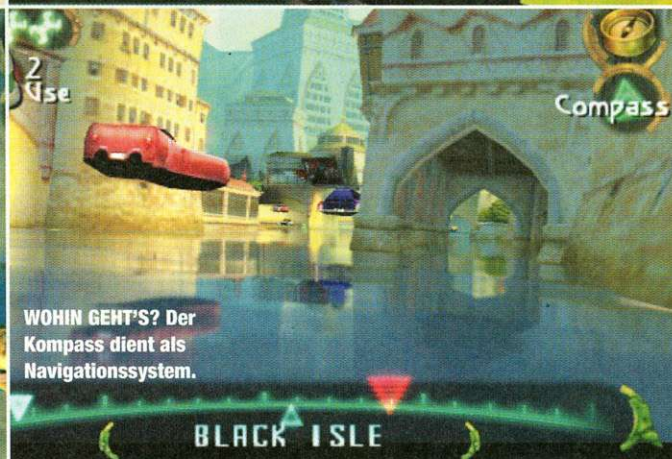
RASTA-RHINO Auch die Nebenfiguren wirken originell und sympathisch.

"Select" button to



BIS ZUR UNENDLICHKEIT ... Pey'Js Raketen-schuhe in Action.

CHIKONKAAANEEEE !!!



WOHIN GEHT'S? Der Kompass dient als Navigationssystem.

BLACK ISLE

TEAMWORK IST TRUMPF

Erstmals konnten wir in Montpellier die Stealth-Abschnitte spielen, bei denen Jade sich an den Wachen vorbeischieben muss, um im Inneren eines Industriekomplexes wichtige Fotos zu schießen. Obwohl solche Sequenzen mit Geschicklichkeitsaufgaben aufgelockert werden, bei denen Sie zum Beispiel mit einem Satz über Laserbarrieren hinweghechten müssen, ist *Beyond Good & Evil* trotz aller *Rayman*-Vorerfahrung kein Jump & Run. Vielmehr stehen Kombinationsrätsel und Kämpfe im Vordergrund. Während in der Anfangszeit Jade ihr „Onkel“-Schwein Pey'J bei bei-

dem hilfreich zur Seite steht, wird sie später ein Mitglied der Rebellen begleiten, das in einer Zwischensequenz erstmals der Presse gezeigt wurde. Während Pey'J mit seinem Erdbeben-Angriff die Gegner in die Luft befördert und mit einem Schraubenschlüssel kräftig austeilt, ist sein „Nachfolger“ an Jades Seite mit einem großen Hammer ausgestattet, der sowohl bei Kämpfen als auch zum Lösen von Rätseln zum Einsatz kommen wird.

DIE WELT IST NICHT GENUG

Der neue Helfer für Jade ist nur eines von vielen Elementen, die das Spiel auch dauerhaft inte-

ressant gestalten. Neue Fähigkeiten kommen mit der Zeit dazu und auch Gegenstände und Fahrzeuge können aufgerüstet werden – sei es das Zoom-Objektiv für Jades Kamera oder der stärkere Antrieb für das Hovercraft, mit dem Sie die Spielwelt bereisen. Es ist schwer abzuschätzen, wie groß diese letztendlich sein wird, aber alleine die Tatsache, dass Sie Ihr Luftkissenfahrzeug später mit einem Raketenantrieb ausrüsten und durch den Weltraum reisen können, lässt auf einen bemerkenswerten Umfang hoffen. Abseits der Haupthandlung gibt es zudem jede Menge an interessanten Details, wie zahlreiche Minispiele oder die

motivierende Jagd nach unbekannten Tierarten, um die gewinnbringende Fotosammlung zu komplettieren. Es ist also nicht zu befürchten, dass etwa die Film-Ambitionen des Teams zu einer Vernachlässigung des eigentlichen Gameplays führen. Als künstlerisch äußerst ansprechendes Gesamtpaket dürfte *Beyond Good & Evil* einer der großen Hits der kommenden Weihnachtssaison werden. Zum Abschluss sei noch angemerkt, dass einige der uns vorliegenden Screenshots eine höhere Auflösung haben, als es später im fertigen Spiel der Fall sein wird.

MICHAEL PRUCHNICKI

NICHT ALLEIN Rechts Jades „Onkel“ Pey'J, links erstmals zu sehen: ihr späterer Rebellen-Helfer.



VORSCHAU B. GOOD & EVIL

Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Pictures Studio
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Komplett Deutsch
Video:	Widescreen
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	Ca. 20 Stunden
Internet:	www.ubisoft.de

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

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Eines der schönsten Abenteuer auf der PS2 steht uns mit *Beyond Good & Evil* bevor. Ein sicherer Hit!“

Gladiator

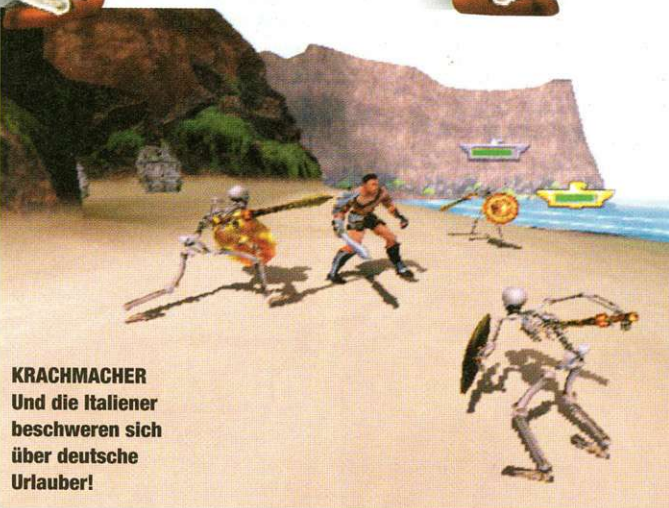
Schwert der Rache

Für unsere Leser begeben wir uns sogar in die Arena, um **Gladiatoren zu bekämpfen** – hier unsere ersten Eindrücke.

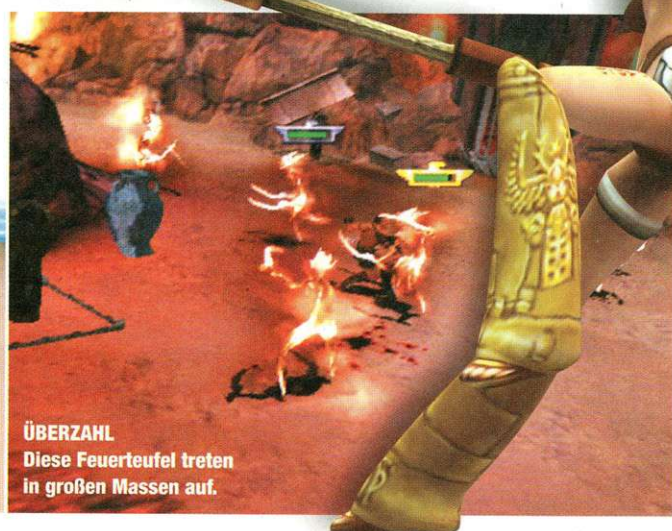
Die spinnen, die Römer! Hätte Russell Crowe mal auf Obelix' weisen Rat gehört, er hätte am Ende des Hollywood-Streifens *Gladiator* nicht den Löffel abgegeben. Andererseits wäre dann wohl auch nicht dieser Action-Film dabei herausgekommen. Jetzt, wo dank dieses Films klassische Themen wie Gladiatoren-Kämpfe in der Welt des Entertainment wieder richtig in Mode kom-

men, bietet es sich doch an, auf den fahrenden Streitwagen aufzuspringen. Auch Acclaim hat diesen Sprung nun gewagt und präsentiert mit *Gladiator* ein Hack & Slay vor einem römischen Hintergrund. Sie erahnen's schon: Sie schlüpfen in die Rolle eines Gladiators. Dieser ist aber nicht einfach ein so dahergelaufener Jungspund, der sich beweisen will, sondern eine gestandene Größe im Bereich der Arenen-Kämpfe – Fanclub inklusive! Von ebendiesen begeisterten Anhängern wird

der muskelbepackte Römer einfach nur „Max“ genannt. Max hat ein Problem mit der Art und Weise, wie der neue Herrscher Arruntius regiert. Er gibt dem Wort „Dekadenz“ nämlich eine neue Dimension, feiert nur ausschweifende Partys und das Römische Reich ... tja, das geht den Bach runter. Das aufmüpfige Verhalten von Max passt Arruntius natürlich gar nicht – was bietet sich also eher an, als ihn in einem Gladiatorenkampf töten zu lassen.



KRACHMACHER
Und die Italiener beschwerten sich über deutsche Urlauber!



ÜBERZAHL
Diese Feuerteufel treten in großen Massen auf.



ABGEROLLT Geschickte Spieler weichen gegnerischen Angriffen einfach aus.



BURN, BABY, BURN! Durch solche magischen Effekte werden Sie stärker.



STANDARD Furchteinflößende Endbosse dürfen natürlich auch nicht fehlen.



WAS IST DAS? Der Adventure-Teil des Spiels beschränkt sich zumeist auf einfache Schalterrätsel.

ZENSUR?

Nur blöd, dass Max einfach zu gut ist und dieses hinterhältige Manöver überlebt. Leider ist der Weg des Gladiators steiniger als zunächst angenommen und so geht es nicht nur durch Arenen, sondern auch durch viele andere Bereiche, in denen nicht nur „römische Ritter“ auf Sie warten – auch Skelette, Feuerteufel oder Zyklopen stellen sich Ihnen in den Weg. Mit der einfachen Steuerung setzen Sie denen aber entgegen. Die Kreuz- und Vierecks-Tasten dienen zum Angreifen. Mit der Dreiecks-Taste stecken Sie sich selbst in Flammen

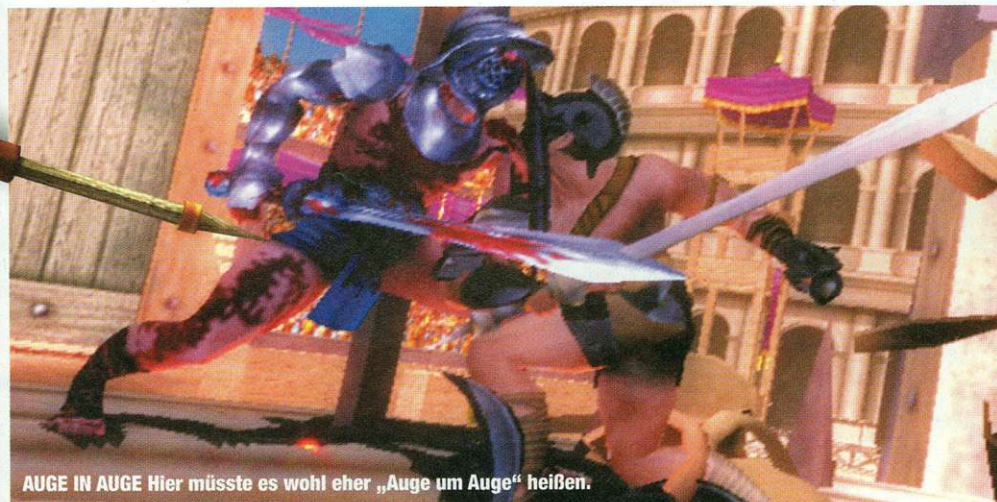
– aber keine Angst, das tut Ihnen nicht weh, sondern macht Sie kurzzeitig nur noch stärker. Die Kreis-Taste ist sozusagen der Allzweck-Knopf. Sie entfleuchen damit den Gegnern, ducken sich unter deren Attacken weg oder führen Finishing-Moves aus, die in der ab 12 Jahren freigegebenen deutschen Version natürlich nicht enthalten sind. Aber bevor Sie sich nun über die Abfertigung der deutschen Spieler aufregen: Acclaim hat sich entschieden, zwei Versionen anzubieten – eine entschärfte und eine gänzlich ungeschnittene Fassung.

OLD-SCHOOL-ACTION

Hört sich also an wie ein klassisches Action-Spiel. Dennoch kündigt Acclaim den Titel als Action-Adventure an. „Wenn man ein paar Hebel ziehen kann, ist's ein Adventure“ – in dieser Hinsicht hat *Gladiator* nur wenig zu bieten: Nur ab und zu ziehen Sie an einem ebensolchen Hebel oder zerstören ein Zahnrad, um eine versperrte Passage zu öffnen. Das Hauptaugenmerk liegt also ganz klar auf den Kämpfen – und die sind zahlreich. Oft werden Sie in so etwas wie eine Paralleldimension geschickt,

wo Sie in einem Ring gegen Dutzende von Gegnern antreten. Sind diese besiegt, erhalten Sie Zugang zur nächsten Ebene. Damit das nicht zu eintönig wird, stellen sich Ihnen natürlich auch furchteinflößende Endbosse in den Weg, die Sie alle nur mit einer bestimmten Taktik bezwingen können. Während Action-Adventure-Fans also nicht zu viel erwarten sollten, dürfen sich Freunde gepflegter Action auf ein Hack & Slay der alten Schule freuen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



AUGE IN AUGE Hier müsste es wohl eher „Auge um Auge“ heißen.

VORSCHAU GLADIATOR	
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.acclaim.de	
Spieler 1	Termin 31. Oktober
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Hack & Slay der alten Schule und mit interessantem Setting. Action-Fans sollten diesen Titel im Auge behalten.“	

Need for Speed Underground

Mit innovativen Tempo-Effekten
und ausgesprochener Frisier-
Freudigkeit fährt die Hitserie in
der Straßenrennen-Szene vor.

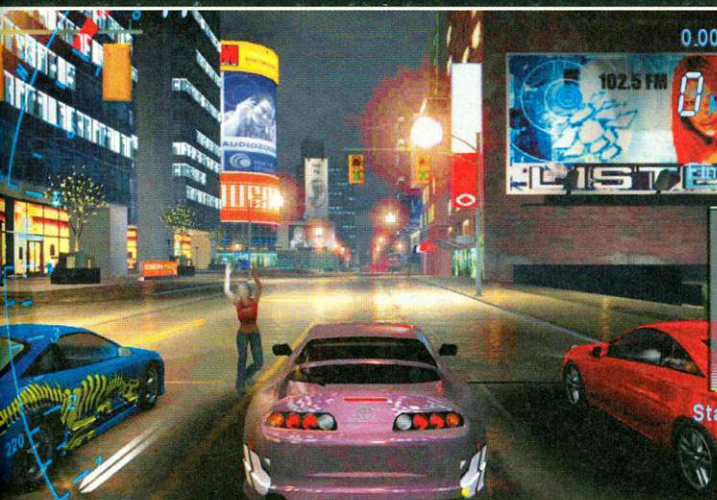
Downtown Vancouver mit Blick auf den Pazifik, schräg gegenüber legen die Kreuzfahrtschiffe am Passagier-Terminal an. Doch im 19. Stock eines Bürogebäudes auf Howe Street ist die Belegschaft vorrangig an schnelleren Transportmöglichkeiten mit festem Asphalt als Untergrund interessiert. Hier residiert EA

Blackbox, das auf Kurvenkratzereien spezialisierte Entwicklungsteam von Software-Koloss Electronic Arts. Mit *Need for Speed Underground* legen die flotten Jungs einen neuen Gang für die traditionsreiche Rennserie ein.

UNTER DIE HAUBE

Tschüss Ferrari, hallo Golf GTI. Vergessen Sie die geschniegelten Premium-Karosserien aus dem Vorgänger *Hot Pursuit 2*. Under-





STARTKLAR Die Augen der Fahrer richten sich auf die signalgebende Blondine.



SIEHT SUPRA AUS Auch bei Nahansicht wirken die Automodelle fantastisch.

ground dreht sich um die Tuning-Darlings der Jugend von heute. Die 20 Autos sind in drei Qualitätsklassen unterteilt. Zu Beginn des Storymodus haben Sie genug Geld für eine Rennsammel der untersten Kategorie. Die Wahl eines billigen Neon lässt Ihnen ein größeres Budget für erste Tuning-Maßnahmen. Oder Sie leisten sich ein etwas teureres Einstiegsauto wie den Golf und haben dann weniger Cash für Extras übrig. Die Ebbe in der Kasse lässt sich freilich beheben: Durch Rennerfolge verdienen Sie munter Geld, um Ihren Startwagen langsam, aber sicher hundsgeheim aufzumotzen. Nicht nur die Autos sind lizenziert; es gibt auch hunderte von realistischen Tuning-Komponenten, mit denen Sie die Fahreigenschaften in den Kategorien Beschleunigung, Handling und Höchstgeschwindigkeit steigern können. Installierte

Nitro-Booster lassen sich im Rennen per Schultertastendruck auslösen – flammender Auspuff inklusive. Alles, was sich unter der Kühlerhaube ansammelt, wird realistisch dargestellt. Basierend auf Fotos der echten Motoren und anderer Komponenten bastelten die Grafiker individuelle 3D-Innereien, bis hin zu dekadenten Feinheiten wie auf die Karosserie abgestimmte Schlauchfarben.

STIL BEDEUTET VIEL

So richtig neckisch wird's dann bei den Accessoires: Egal ob komplette Body Kits oder extreme Rücklicht-Blenden, die Auswahl an Aufhübsch-Extras ist schwindelerregend. Beispiel Lackierung: Die Farbauswahl hängt von Auto und gewähltem Lacktyp wie Hochglanz, Matt oder Metallic ab. Sie können die zwei Hälften eines Wagens völlig unterschiedlich mit mehreren

Schichten bepinseln. Es macht sogar spielerisch Sinn, Geld in Zier-Spoiler, Kühlerkunstwerk & Co. zu investieren: Je cooler die Karre, desto höher die Style-Einstufung und damit Ihre Reputation. Zu bestimmten Rennen wird man erst eingeladen, wenn das Äußere des Autos einen gewissen Coolness-Level erreicht.

NEUE TEMPO-TRICKS

Es ist nicht nur der ordnungswidrige Halbstarken-Charme, der alle Rennen in *NFS Underground* bei Nacht stattfinden lässt. Die Straßenbeleuchtung und die Neonlichter der Großstadt sind wichtige Zutaten für die Tempo-Formel, um die sich das ganze Spiel dreht. Mit zunehmendem Tempo verschwimmen die Konturen der Umgebung, Lichtschlieren werden stärker und vor allem sorgt die unruhig rüttelnde Betrachterkamera für ein die Magengrube kitzelndes Speed-

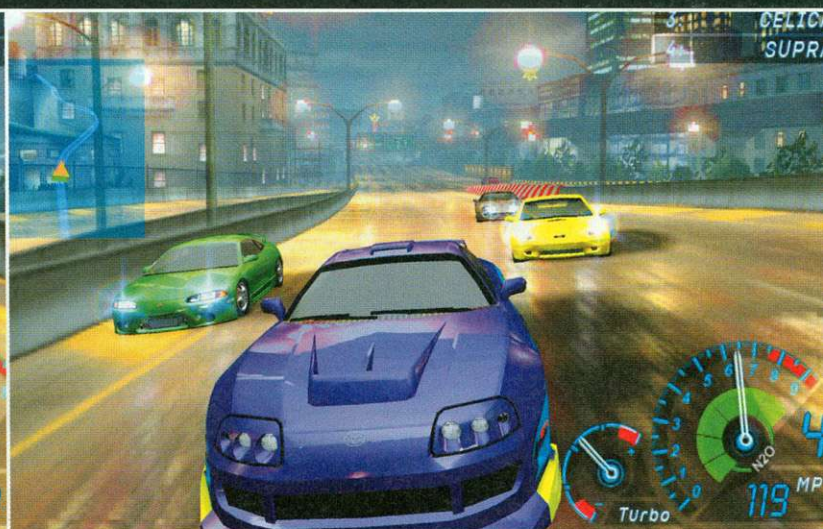
Gefühl. Der Temporausch ist vor allem Visual Director Habib Zargarpour zu verdanken. Der Mann kennt sich mit schnellen Sachen aus: Er kommt von der Filmspezialeffekte-Werkstatt ILM und arbeitete an der Pod-Rennsequenz aus *Star Wars Episode I* mit.

SCHADENSBEGRENZUNG

Das Fahrgefühl in *Need for Speed Underground* ist hochgradig halsbrecherisch; bei hohem Tempo müssen Sie ernsthaft konzentriert fahren, um nirgends anzudotzen. Apropos: Leichte Zugänglichkeit hat Vorfahrt gegenüber totalem Realismusanspruch. Ein realistisches Schadensmodell mit spürbaren Unfall-Auswirkungen aufs Fahrverhalten gibt es nicht. Kleine Rempeler kosten lediglich Zeit, während nach einer Total-schaden-Kollision bei hohem Tempo das Rennen für Sie sofort gelaufen ist.



FORDSETZUNG Unser Focus ZX3 pirscht sich an die Führungsposition heran.



VERKEHRSDICHTE Vielleicht können wir die Verfolger per Abkürzung abhängen.

INFO LIZENZIerte WAGEN

Automobil- ausstellung

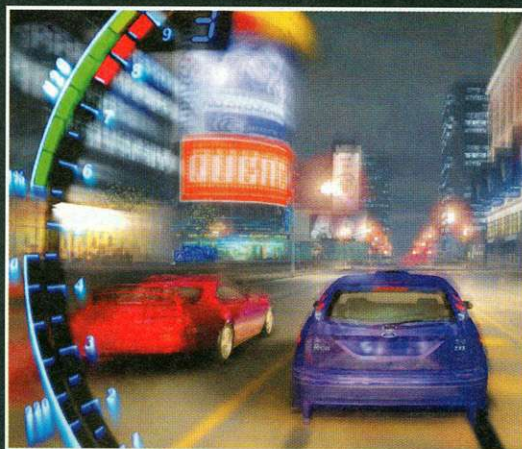
Darauf können Sie abfahren.

20 realistische Autos sollen im fertigen Spiel enthalten sein. Hier ein Zwischenstand des japanisch dominierten Fuhrparks, zu dem sich noch ein Peugeot-Modell gesellen könnte. Einsamer Deutscher: der Golf GTI.

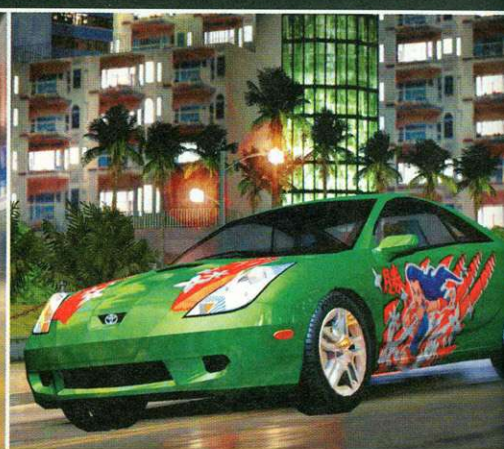


FORD
FOCUS ZX 3

Acura	Integra Type R, RSX Type S
Dodge	Neon
Ford	Focus ZX3
Honda	Civic Coupe Si, S2000
Hyundai	Tiburon GT
Mazda	Miata MX5, RX7
Mitsubishi	Eclipse GSX, Lancer
Nissan	240SX Fastback, 50Z, Sentra SE-R Spec V, Skyline R34-GTR
Subaru	Impreza 2.5 RS
Toyota	Celica GT-S, Supra
Volkswagen	Golf GTI



AUGENWISCHEREI! So wird Geschwindigkeit simuliert.



COOL Wer will, darf solche Kunstwerke aufspritzen.

RIVALEN DER RENNBAHN
Chuck Osieja erläutert die nichtlineare Struktur des Karrieremodus, der insgesamt über hundert Renn-Events enthalten soll: „Ich kann zwischen verschiedenen Renn-typen wählen, wo mich bestimmte Gegner erwarten. Wenn ich gewinne, kann ich das Geld in mein Auto stecken, wodurch ich meinen Ruf verbessere und Zugang zu besseren Rennen erhalte.“ Angetrieben wird die Story durch schillernde Charaktere, Rivalitäten und einen Erzfeind. Auch während der Rennen soll die Persönlichkeit der Fahrer rüberkommen, meint Chuck: „Die künstliche Intelligenz achtet darauf, wohin du fährst. Wenn du einen anderen Fahrer anrennpelst, baut sich bei ihm Wut auf. Einige Gegner werden sich nicht einfach so überholen lassen, sondern versuchen, dich zu schneiden.“ Die Computerautos verhalten sich außerdem nach dem Gummiband-Prinzip: Um die Rennen spannend

zu machen und das Feld beizammenzuhalten, passen sich die Gegner bis zu einem gewissen Grad Ihrer Fahrleistung an.

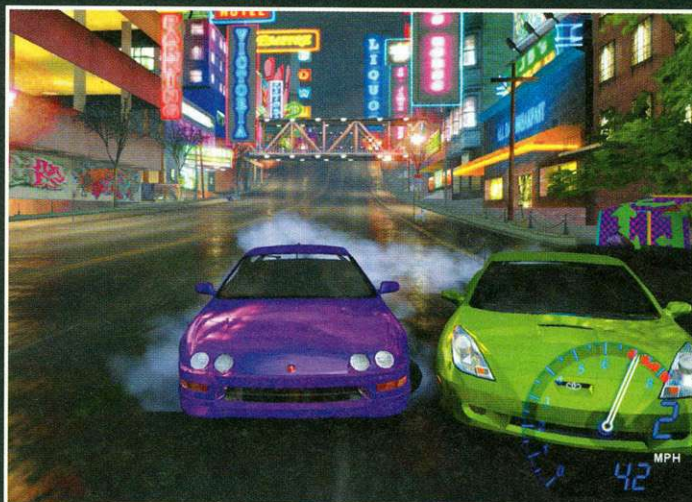
SCHLEUDERGANG

Reputation und Reichtümer ernten Sie bei Rundkursen, Touren von Punkt A nach Punkt B, Bestzeit-Wettbewerben und den ultrakurzen Dragster-Rennen, in denen vor allem Schaltpräzision gefragt ist. Bei unserem Besuch konnten wir außerdem den neuen Drift-Modus erstmals ausprobieren. Hier kommt es aufs kunstvolle Ausscheren des Hecks an, nicht zu verwechseln mit dem extremen Powersliding à la *Ridge Racer*. Punkte erhalten Sie für Länge und Stärke der Drifts, Kollisionen werden mit einem Abzug bestraft. Das Erreichen von Speed Gates innerhalb einer bestimmten Zeit sorgt für Tempo-Multiplikatoren. Unterm Strich kommt eine Gesamtpunktzahl heraus, die über den Sieg entscheidet.

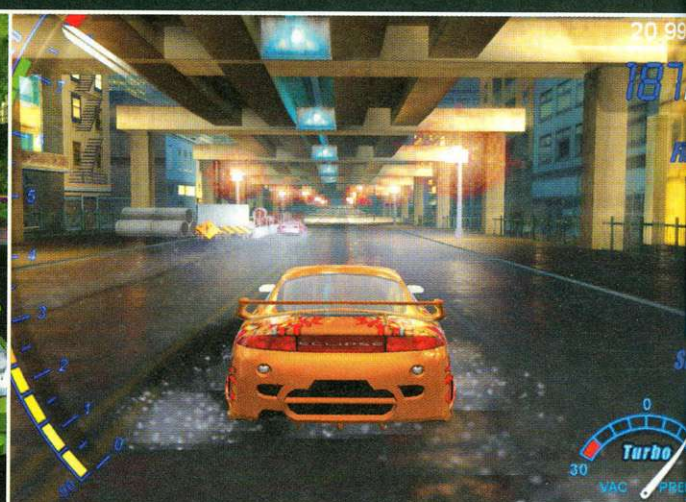
Nicht alle Autos und Upgrades lassen sich so ohne weiteres kaufen; manche Spezialität muss man durch Erfolge in bestimmten Events freischalten. Neben Solo-Spaß im Story-Modus und Splitscreen-Duellen lädt das Internet zu ausgedehnten Spritztouren ein. Bis zu vier Spieler treten in Online-Rennen gegeneinander an. Umfangreiche Statistiken sollen nicht nur die Bestzeiten-Inhaber ermitteln, sondern auch Sonderwertungen für Kategorien wie zum Beispiel Beschleunigung oder Drifting festhalten. Ob es auch eine Online-Tauschbörse für Autozubehör geben wird, ist noch nicht sicher.

TUNING-KOMPETENZ

Auch wenn man sich spielerisch zu den Arcade-Wurzeln der Serie bekennt, hat das Team große Anstrengungen unternommen, um die Straßenrennen-Szene möglichst authentisch einzufangen. Tuning-Papst Craig Lieberman, der einst beim Kinofilm *The*



ZONENKNAUTSCHER Kleine Rempler wirken sich nicht auf die Fahrleistung aus.



DUNKEL WAR'S Den Lichteffekten zuliebe sind Sie immer nachts unterwegs.



SPIEGLEIN Die Umgebung spiegelt sich auf der Eclipse-Karosserie.

Fast and the Furious als technischer Berater mitwirkte, steht den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite. Die Spielemacher haben auch einige Bastel-Enthusiasten in den eigenen Reihen. Terry Chui designt Auto-Upgrades für *Underground* und frisiert in der Realwelt seinen Honda Civic. Um ein Gefühl für die Erschütterungen während der Fahrt zu bekommen, schnallte er in der Anfangsphase der Entwicklung eine Videokamera auf seinen Flitzer und brettete damit durch Vancouver – „natürlich bei moderater Geschwindigkeit“, wie uns grinsend versichert. Seine Spezialität sind visuelle Upgrades für die Autos im Spiel: „Ich Sorge für den optischen Wow-Faktor.“ Höchste Auszeichnung: Craig Lieberman bekam angesichts seiner Entwürfe leuchtende Augen. Höchstgeschwindigkeit ist bei EA Blackbox dieser Tage ohnehin eine wichtige Tugend, denn der Erscheinungstermin von *NFS Underground* wurde von An-

fang 2004 auf Ende 2003 vorgezogen. Man will vor *Gran Turismo 4* auf der Strecke sein, ohne dabei Abstriche bei der Qualität zu machen. Chuck Osieja: „Das Management meinte: ‚Sagt uns, was ihr braucht, und es wird geschehen.‘ Also haben wir die Größe des Teams innerhalb von zwei Wochen verdoppelt.“

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU NFS UNDERGROUND

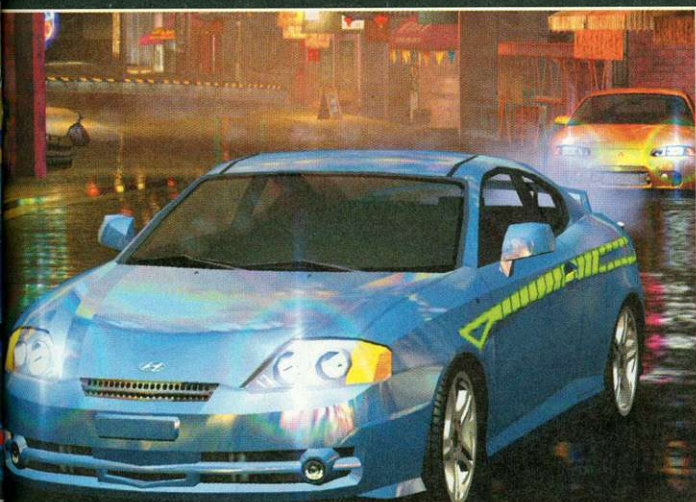
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Blackbox
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.needforspeed.com

Spieler 1-4 (online)	Termin November
-------------------------	--------------------

EINSCHÄTZUNG

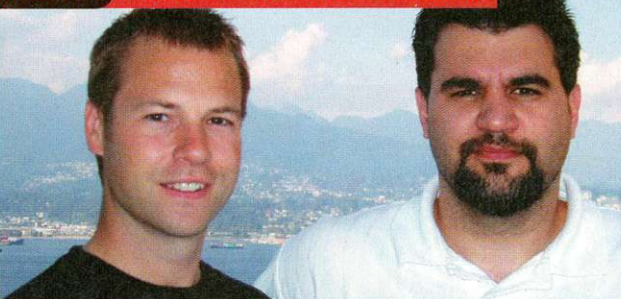
SEHR GUT

„Bitte anschnallen: Das Geschwindigkeitsgefühl dieses Action-Flitzers kommt sensationell gut rüber.“



AUFREISSER Ein gestylter Tiburon bei der Spritztour durch Chinatown.

INTERVIEW MIT SCOTT NIELSEN UND CHUCK OSIEJA



Fahrspaß steht im Vordergrund

Produzentendoppelpack: Scott Nielsen (links) und Chuck Osieja von EA Blackbox beantworteten unsere Fragen.

PLAYZONE: Wie seid ihr auf die Tuning-Masche gekommen?

Chuck Osieja: *Need for Speed* drehte sich immer um diese exotischen High-End-Sportwagen. Doch welche jungen Fahrer haben schon das Geld, um sich diese Ferraris, Lamborghinis oder Porsches zu kaufen und in die Garage zu stellen? Stattdessen machen sie etwas, was Filme wie *The Fast and the Furious* ins Scheinwerferlicht rückte: Sie nehmen sich einen Kompaktwagen wie Mamas Ford Focus und stecken immer wieder mal ein paar Hunderter hinein, um im Laufe der Zeit ihr eigenes Großstadt-Exotenauto daraus zu machen. Was dabei in vielen Fällen herauskommt, ist mindestens so schnell wie die teuren Luxus-Sportwagen.

PLAYZONE: Die Rennen finden in einer fiktiven Großstadt statt. Warum habt ihr keine Realwelt-Metropole nachgebaut?

Scott Nielsen: Bei der Planung von Städten wird nicht unbedingt auf deren Tauglichkeit für Straßenrennen geachtet. Wir wollten dem Spieler vor allem ein gutes Fahrerlebnis bieten, also designten wir erst die Strecken und errichteten dann die Stadtumgebung drum herum. Zur Inspiration sahen wir uns einzelne Bereiche verschiedener Orte an – zum Beispiel San Francisco mit seinen vielen Höhenunterschieden oder Innenstadt-Bezirke wie in New York.

PLAYZONE: Was ist der Knackpunkt für das innovative Tempogefühl im Spiel?

Chuck Osieja: Wir sind stolz darauf, dass wir einige Leute aus der Filmindustrie dazugeholt haben, die sehr talentiert im Bereich der visuellen Effekte sind. Sie brachten einige der Techniken mit, die sie in verschiedenen Filmen eingesetzt hatten, um ein Geschwindigkeitsgefühl bei Spezialeffekten zu erzeugen. Sie redeten mit

den Programmierern und Künstlern zum Beispiel darüber, wie sich Licht nachts auf einem Auto und der Straße reflektiert, wie sich die Kamera bewegt, was du mit Bewegungsunschärfe und Lichtschlieren machen kannst und so weiter. Wir wussten diese Dinge im Prinzip, aber was wir nicht wussten, war, wie man sie alle in einer überzeugenden Weise zusammenbringt. Wenn du dir das Spiel ansiehst, bemerkst du Dinge wie die wackelnde Kamera. Nimmt man diesen Effekt weg, fühlt sich die Geschwindigkeit des Autos gleich um 20, 30 Meilen langsamer an.

PLAYZONE: Wie wollt ihr die Leute überzeugen, die derzeit *Gran Turismo 4* im Visier haben?

Scott Nielsen: Wenn es dieses Jahr zwei „Muss man haben“-Rennspiele gibt, dann wollen wir der andere Titel neben *Gran Turismo* sein. *Need for Speed Underground* bietet ein etwas anderes Spielerlebnis. *Gran Turismo* ist eine Hardcore-Simulation, wir streben mehr ein Arcade-Rennspiel an. Wir stecken viel Arbeit in die Physik, um sicherzustellen, dass sich die Autos realistisch verhalten und anfühlen. Aber beim Fahren geht es vor allem darum, Spaß zu haben.

PLAYZONE: Der Online-Modus wird nichts extra kosten?

Chuck Osieja: Korrekt. Wenn du dir *Need for Speed Underground* kaufst und eine Online-Verbindung mit deiner PS2 hast, kannst du damit Rennen austragen, so viel du willst.

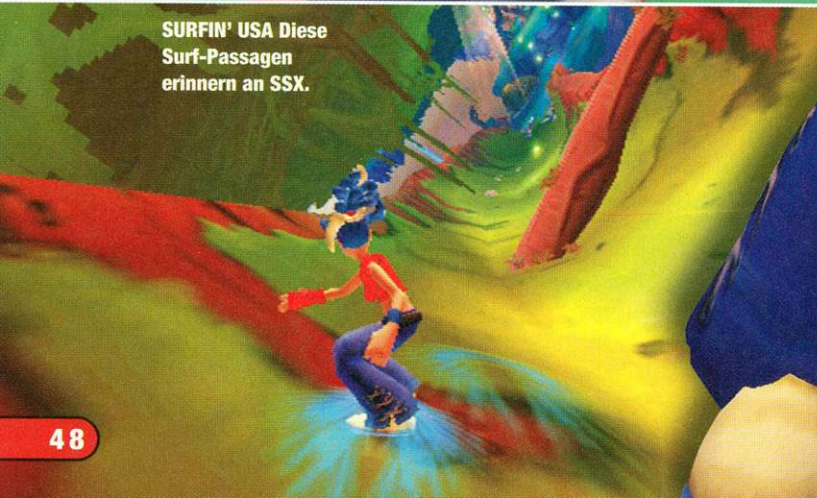
Scott Nielsen: Eine coole Sache beim Online-Modus ist auch, dass er dir die Gelegenheit gibt, mit deinen Spielfortschritten anzugeben. Es wird eine ganze Reihe von freischaltbaren Objekten geben. Online werden die Leute all die Autos und Einzelteile sehen, die sie selber noch nicht gewonnen haben, was Reaktionen wie „Hey, wo hast du diese coole Stoßstange her?“ auslösen wird.

Kya: Dark Lineage

Hoch hinaus! Mit den Waffen einer Frau auf den Jump&Run-Thron.



SURFIN' USA Diese Surf-Passagen erinnern an SSX.



HOCH HINAUS Die Luftströme kann sich Kya zunutze machen.





EWOKS? Nicht ganz, die Nativs sind aber genauso lieb.



POWERFRAU
Kya hat bei den Tekken-Kämpfen gelernt.

Schaut man sich die derzeitige Situation des Jump & Run-Genres an, scheint es mehr als gewagt, ein weiteres solches Spiel anzukündigen. *Jak and Daxter* und *Ratchet & Clank* waren zum Beispiel beides Top-Titel, denen großer kommerzieller Erfolg dennoch verwehrt blieb. Da scheint es wenig verwunderlich, dass man gerade mal eine Hand voll Jump & Runs in den Releaselisten findet. Diese wenigen Spiele versprechen aber alle Top-Titel zu werden. Dadurch haben es aber gerade neue und bislang unbekannte Projekte recht schwer, sich in diesem Genre zu etablieren. In dieser mehr als ungünstigen Situation für Jump & Runs kündigte Atari mit *Kya: Dark Lineage* einen solchen neuen Titel an. Die Entwickler des ambitionierten Projekts, die Eden Studios, müssen also einiges bieten, um *Kya* nicht nur aus der Masse herausstechen zu lassen, sondern auch das Genre wieder interessant zu machen.

WOLF IM NATIVSPELZ

Die Story gestaltet sich recht einfach. *Kya* und ihr Bruder Frank werden durch eine der Erfindungen ihres einst verschollenen Vaters in eine Parallel-Welt gesogen. Bei diesem unfreiwilligen Trip werden die beiden getrennt, doch *Kya* hat Glück und wird

von Nativs gerettet. Diese freundlichen kleinen Wesen sind die Ureinwohner dieser fremdlichen Welt. Sie erzählen *Kya* davon, dass der Böse Brazul die Nativs in Wolfens verwandelt. Die Wolfens wiederum sind wolfsähnliche Kreaturen, die nichts Gutes im Sinn haben. *Kyas* Aufgabe besteht also nicht nur darin, ihren Bruder wiederzufinden, sie muss auch noch ein ganzes Volk pelziger Kreaturen retten! Dazu stehen ihr einige Hilfsmittel zur Verfügung, wie zum Beispiel ihr Haarreif, der sich als Bumerang entpuppt. Die Nativs stehen *Kya* natürlich zur Seite und bieten ihr in ihren Shops Waffen-Upgrades an. Solche Shops eröffnen Nativs dann, wenn Sie gerettet werden. Einen Wolfen können Sie mithilfe magischer Steine in einen Nativ zurückverwandeln. Dieser hüpft dann flugs zurück in sein Heimatdörfchen und eröffnet dort einen Laden. Diese Shops beinhalten aber nicht nur Items und eben angesprochene Waffen-Upgrades, sondern auch viele witzige Mini-Games. Um das Dorf wieder komplett aufzubauen, werden Sie viele Spielstunden damit verbringen müssen, die unzähligen Nativs zu retten.

KUNG-FU FIGHTING

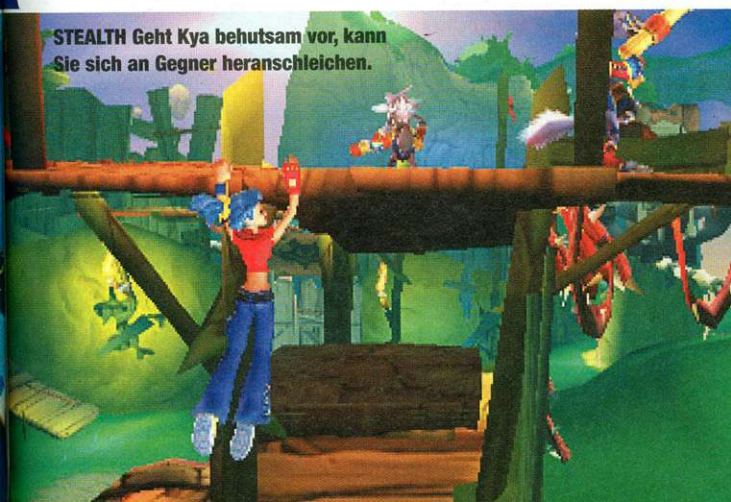
Die lange Spieldauer liegt aber auch an dem cleveren Aufbau

der Welt. Viele Bereiche können Sie nur mit bestimmten Waffen öffnen. Haben Sie nach langer Zeit endlich ein bestimmtes Upgrade erhalten, können Sie noch mal zurück und einen weiteren Areal der Welt erforschen. Zum Durchspielen müssen Sie diese nicht unbedingt erkunden, auf einige interessante Goodies könnten Sie dennoch stoßen. Sie sind aber nicht nur auf Ihren Bumerang angewiesen. *Kya* kann sich auch die Technologien der Wolfens zu Nutze machen oder versohlt bösen Buben gleich mit Schlägen und Tritten mächtig den Hintern. Die fabelhaft animierten Schlagabtausche werden übrigens oft in bester *Matrix*-Manier in Zeitlupe gezeigt und sehen dadurch noch cooler aus!

ABWECHSLUNGSREICH

Die selbstständige *Kya* hat aber noch mehr auf Lager. Auf moosigen Baumstümpfen surft Sie hinab und macht dabei sogar den Boardern aus *SSX* Konkurrenz. Je weiter Sie vorankommen, desto komplexer werden die Surf-Abschnitte. Auch Luftströme kann *Kya* als ungewöhnliches Fortbewegungsmittel benutzen. In vertikalen Luftströmen fliegen Sie durch

Hindernisparcours, die vertikal benutzen Sie, um schnell von Punkt A nach Punkt B zu kommen. Hier stehen Ihnen aber ebenfalls oft Hindernisse im Weg. Es geht sogar so weit, dass verschiedene Spiel-Elemente verknüpft werden. So weichen Sie beim Umherfliegen Wolfen-Scharfschützen aus, oder kicken diese selbst in den Luftstrom, was sie außer Gefecht setzt. Wem solche Maßnahmen zu rabiat sind, kann auch in bester Stealth-Manier umherschleichen und den Wolfens aus dem Verborgenen ein Schnippchen schlagen. So können Sie sich von hinten leise an einen Wolfen heranpirschen, ihn am Schwanz packen und umherwirbeln. Alternativ benutzen Sie die fiesen



STEALTH Geht *Kya* behutsam vor, kann Sie sich an Gegner heranschleichen.



COWGIRL In diesem Level müssen Sie einen Zug „entern“.

Kreaturen auch als lebende Schilde. Aber Achtung! Die Wolfens merken sich Ihre Vorgehensweise und stellen sich darauf ein. Dadurch ist der Spieler stets gezwungen, intelligent vorzugehen und neue Wege zu finden. Die vielen Kreaturen, auf die Sie während Ihres Abenteuers stoßen, werden Ihnen dabei behilflich sein. Auf großen Reittieren schüchtern Sie die Gegner ein, während Ihnen kleine, schildkrötenähnliche Wesen dabei helfen, hoch gelegene Orte zu erreichen.

NEUE REFERENZ?

Wow! In *Kya* steckt so viel, man weiß gar nicht, wo man anfangen soll. Eine umfangreiche Welt und unglaublich viele Möglichkeiten, in dieser zu agieren, tolle Animationen, eine konstante Bildrate von flüssigen 50 Bildern pro Sekunde, abwechslungsreiches Gameplay, sympathische Figuren, ein für ein Jump & Run ausgeklügeltes Kampfsystem, witzige Mini-Games und, und, und. Einziger Wermutstropfen: Den Entwicklern bleibt nur noch wenig Zeit, um *Kya* fertig zu stellen. Bei der uns gezeigten Version fehlten noch einige Effekte. Besonders die späteren Levels sahen noch etwas unfertig aus. Game Designer David Nadal ist aber guter Dinge: „Bis zum Release wird *Kya* fertig.“ Hält Nadal Wort, werden sich *Jak and Daxter* und *Ratchet & Clank* arg fest an den Genre-Thron klammern müssen. Die Ablösung der Jump&Run-Referenz steht vielleicht kurz bevor!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU KYA: DARK LINEAGE

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Eden Studios
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	9 Bereiche, 50+ Levels

Internet: www.www.atari.de

Spieler 1	Termin 30. Oktober
--------------	-----------------------

FINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„*Kya* bietet so viel, dass es locker den Jump&Run-Thron einnehmen könnte.“

INTERVIEW MIT DAVID NADAL



„Wir haben uns eher von Titeln wie Super Mario und Zelda inspirieren lassen.“

Game Designer David Nadal verriet uns in einem Interview, was *Kya* nicht nur qualitativ, sondern auch quantitativ zu bieten hat.

PLAYZONE: *Kya* sieht aus, als hättet ihr euch von etlichen Spielen wie *Jak and Daxter* oder *Ratchet & Clank* inspirieren lassen. Welche Elemente von welchen Spielen stecken denn tatsächlich in *Kya*?

David Nadal: Das stimmt schon, aber die Spiele, von denen wir uns haben inspirieren lassen, waren eher Titel wie *Super Mario* und *Zelda*. Wir lieben diese Spiele und haben vor allem versucht, das interessante Gameplay solcher Titel umzusetzen. Der Spieler wird während des Spiels gezwungen, bedacht zu handeln, die aufrüstbaren Waffen geben dem Spiel ein gewisses Rollenspiel-Element. Ach ja, und wir sind große *Tekken*-Fans, deshalb haben wir uns für das Kampfsystem von *Tekken* inspirieren lassen.

PLAYZONE: Das Spiel hat ja neun Regionen. Sind diese unterteilt?

David Nadal: Ja. Jede der neun Regionen, welche sozusagen die Hauptlevels sind, besteht aus mindestens fünf Sektionen. Insgesamt kommt das Spiel also auf etwa 50 Sektionen.

PLAYZONE: Und die Spielzeit?

David Nadal: Nun, wir kennen das Spiel ja in- und auswendig und wir benötigen etwa 12 bis 14 Stunden reine Spielzeit für einen einfachen Durchgang. Ich denke, der Otto-Normal-Spieler wird also so um die 20 bis 25 Stunden benötigen.

PLAYZONE: Und wenn Sie 100 % des Spiels sehen möchten?

David Nadal: Das ist eine gute Frage. Ehrlich gesagt weiß ich das nicht, weil das auch bei uns in den Eden Studios noch keiner geschafft hat. (lacht) Wir haben einfach nicht die Zeit dafür.

PLAYZONE: Wie sieht denn das mit den Mini-Games aus. Wie viele Mini-Games wird es geben?

David Nadal: Derzeit haben wir 13 Mini-Games im Spiel, auf dem Reißbrett haben sich die Entwickler aber schon über 50 ausgedacht. Ob es davon noch einige ins Spiel schaffen

werden, wissen wir aber noch nicht.

Außerdem werden ja auch im Spielverlauf immer wieder solche Mini-Games wie das Surfen zur Auflockerung des Gameplays einfließen.

PLAYZONE: Oh ja, das Surfen kommt wirklich cool rüber!

David Nadal: Danke. Wir konnten Teile der Engine von *V-Rally* übernehmen und in die Steuerung der Surf-Passagen übertragen.

PLAYZONE: Könnte man solche Mini-Games nicht auch mit der Online-Funktion in regelmäßigen Abständen zum Download bereitstellen? Wie sieht es denn generell mit der Unterstützung der Online-Anbindung aus, die 8-Spieler-Mini-Games würden sich doch dafür anbieten?

David Nadal: Die Online-Funktion wird nicht unterstützt. Zum einen hatten wir keine Zeit, um so etwas zu integrieren, zum anderen konzentrieren wir uns bei *Kya* auf das Hauptspiel. Und das ist einfach ein Offline-Titel.

PLAYZONE: Wie sieht es mit den Nativs aus, haben die noch irgendeine andere Funktion, als Shops aufzubauen? Wird man in manchen Passagen vielleicht einen solchen Nativ selbst steuern können?

David Nadal: Nein, die Nativs stellen aber neben den Shops noch einen weiteren wichtigen Teil des Spiels dar. Im ersten Level zum Beispiel retten die Nativs *Kya* und machen Sie mit der Welt und der Steuerung vertraut. Später geben die Nativs hilfreiche Tipps und Sie können im Dorf der Nativs jede Figur ansprechen. Einer der etwas älteren Nativs wird Ihnen sogar seine ganze Lebensgeschichte aufzählen wollen. Sie können Stunden mit solchen Gesprächen verbringen.

PLAYZONE: Wird ein so umfangreicher Titel denn auch lokalisiert?

David Nadal: Ja, das Spiel wird sowohl deutsche Bildschirmtexte als auch Sprecher bekommen.

PLAYZONE: Wieso *Kya*? Die meisten Action-Spiele und Jump & Runs haben außergewöhnliche Charaktere. Da scheint *Kya* fast schon etwas zu normal, finden Sie nicht?

David Nadal: (lacht) Ja, stimmt schon. Unser Artistic Director hat sich Gedanken über eine Figur gemacht. Zu Beginn hatten wir einfach nur eine Figur mit Baggy-Hosen im Kopf. Solche weiten Hosen hätten uns die Möglichkeit für schöne Animationen gegeben. Mit dem Haar wollten wir dann etwas Ähnliches machen, aber es sollte trotzdem etwas Neues sein. Kurzes Haar fanden wir langweilig, lange Haare waren uns zu „Lara Croftig“. Dadurch kamen wir auf die neckischen Rastalocken, mit denen man wie mit den Hosen tolle Animationen machen kann. Und die blaue Haarfarbe fanden wir einfach cool. Und weil eben gerade Lara Croft erwähnt wurde. *Kya* ist auch kein Bimbo (macht eine Handbewegung, die gigantische Brüste andeutet).

PLAYZONE: Und die anderen Figuren? Was ist mit diesem finsternen Kerl, der in einer FMV-Sequenz zu sehen war?

David Nadal: Du meinst Brazul? Das ist der Oberbösewicht. Er ist der Vater von *Kya*. Er hat in dieser Welt alles konstruiert. Allerdings brannten irgendwann einige Sicherungen bei ihm durch – das perfekte Beispiel des verrückten Wissenschaftlers. Irgendwann erfand er dann die Maschine, die Nativs in Wolfens verwandeln kann. Diese einfache Story lässt uns auch viel Spielraum für einen eventuellen zweiten Teil.

PLAYZONE: Und das alles verraten Sie einfach und spoilern das Spiel?

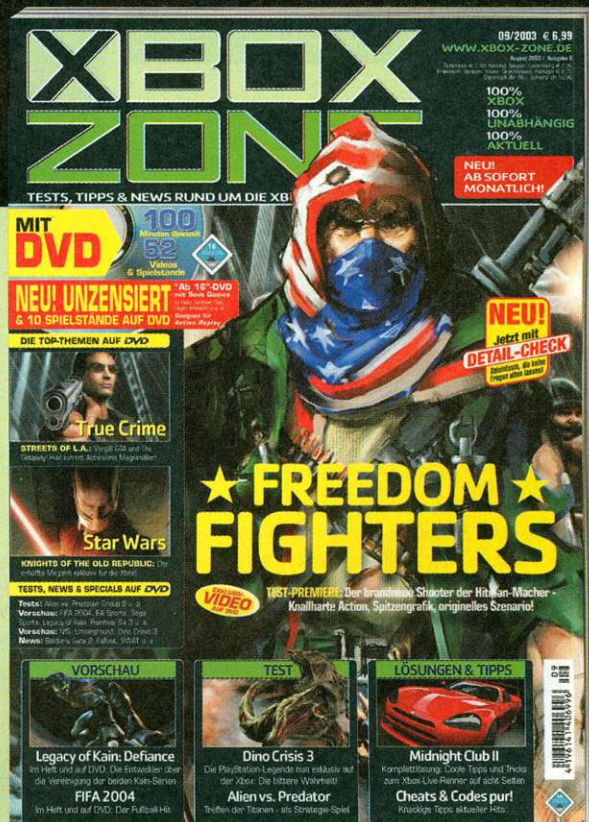
David Nadal: Nein, nein. Das wird alles zu Beginn des Spiels verraten. Die Story ist recht einfach aufgebaut, aber da wir uns nicht auf diese klassische Familien-Drama-Story einlassen wollten, wird es während des Spiels einige interessante Story-Wendungen geben, die ich hier natürlich nicht verrate. Das mit *Kya* und ihrem Vater ist lediglich der augenscheinliche Hauptplot.

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

Alles in einem Heft. Mit brandneuen Infos, Bildern und Videos auf DVD zu Legacy of Kain: Defiance und FIFA Football 2004. Im Testteil warten unter anderem Freedom Fighters, Group S Challenge und die japanischen Version von Dino Crisis 3. Der neue Detailcheck lässt bei den Tests keine Fragen mehr offen, außerdem gibt es Spielstände zu Xbox-Hits auf der DVD.



ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

IN DER ENTWICKLUNG

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

AKTE X: RESIST OR SERVE



Das neue *Akte X*-Spiel wurde leider aufs nächste Jahr verschoben. Ein gefundenes Fressen für Fans von Verschwörungstheorien!

Hersteller: **Fox Interactive**
Termin: **2004**
Genre: **Action-Adventure**

BEYOND GOOD & EVIL



Ubi Soft hat angekündigt, *Beyond Good & Evil* in diesem Jahr exklusiv für die PlayStation 2 zu veröffentlichen. Mehr zum Spiel auf der DVD und den Seiten 38 bis 41!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **13. November**
Genre: **Action-Adventure**

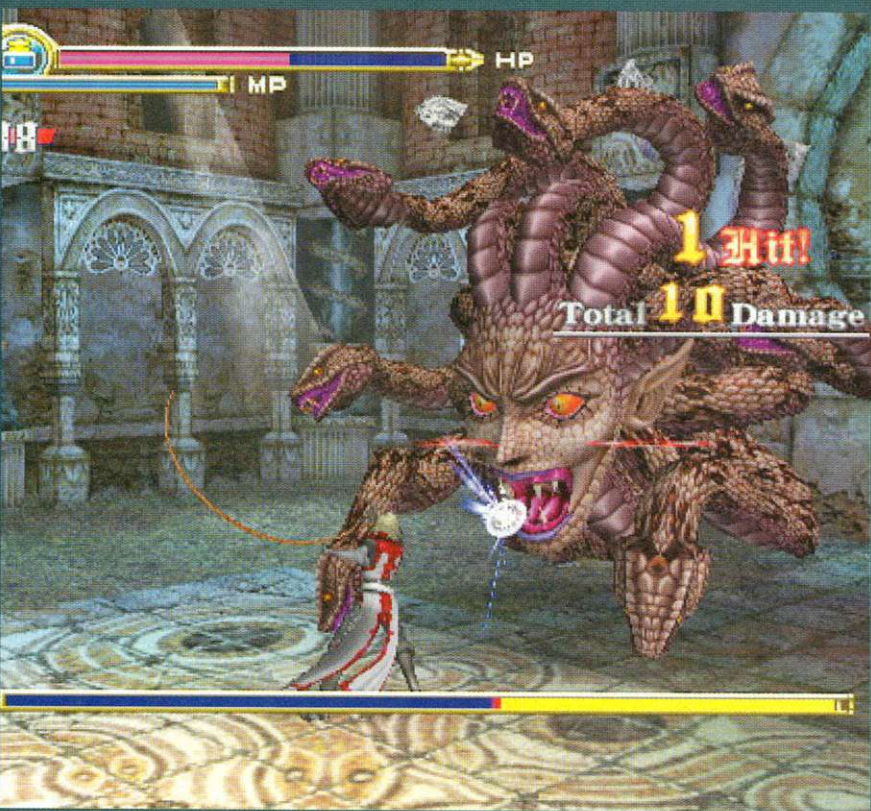
DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Auch wenn es derzeit keinen genauen Termin gibt: Das zweite *Herr der Ringe*-Spiel von EA kommt noch dieses Jahr, passend zum gleichnamigen Kinofilm.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action**

CASTLEVANIA



In Deutschland wird das PS2-Debüt der *Castlevania*-Serie nun doch keinen Untertitel tragen und auch spielerisch weicht man vom Erfolgsrezept des PSone-Vorgängers ab: Die RPG-Elemente wurden drastisch reduziert und die Gewichtung des Gameplays wurde von Jump & Run stark zugunsten von Kämpfen verschoben.

Hersteller: **Konami**
Termin: **Januar 2004**
Genre: **Action**

FINAL FANTASY X-2



Das Warten auf eine offizielle Europa-Ankündigung von *Final Fantasy X-2* geht weiter. In den USA erscheint das Spiel dagegen noch in diesem Jahr.

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

GRAN TURISMO 4



Kommt's noch dieses Jahr oder reicht die Zeit nicht mehr? Sony selbst will sich nicht festlegen. Offiziell lautet der Termin „t.b.c. – to be confirmed“.

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

JAK II: RENEGADE

Wir sind mal gespannt, wie die neue Ausrichtung von *Jak II* bei den Spielern ankommt. Düster und actionreich ist ja okay, aber passt das wirklich zu Jak & Daxter?

Hersteller: **Sony**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Jump & Run/Action**

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Die letzten Konsolen-Abenteuer des britischen Superagenten waren zwar gut, aber ein wenig gleichförmig. Das neue Spiel setzt erstmals auf die Third-Person-Perspektive!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action**

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

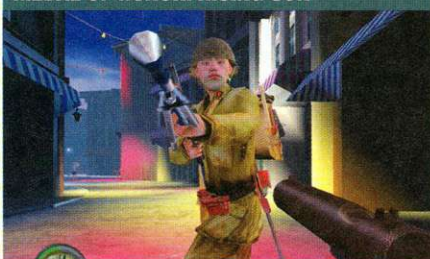
Mit *Defiance* führt Entwickler Crystal Dynamics die *Blood Omen*- und *Soul Reaver*-Spiele wieder zusammen. Ganz klar einer der kommenden Hits des Jahres!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action-Adventure**

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

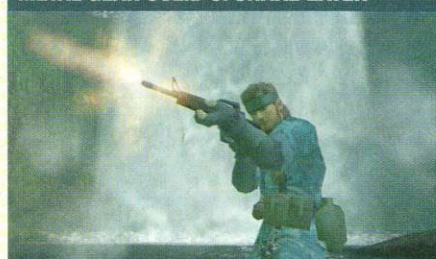
Und noch eine Verschiebung: Das mit Spannung erwartete zweite *Maximo*-Spiel wird nun doch nicht mehr dieses Jahr fertig. Hier dürfte sich das Warten aber lohnen!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **1. Quartal 2004**
Genre: **Jump & Run/Action**

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Unser USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt hatte bei einem Vor-Ort-Besuch die Möglichkeit, sich das neue *MoH* genau anzusehen. Bericht auf den Seiten 30 bis 32!

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

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

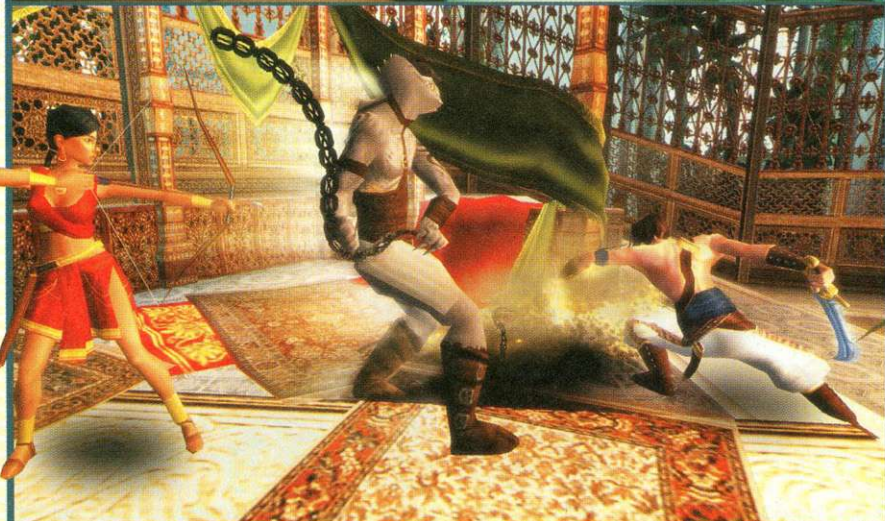
In Kürze ist angeblich mit einem neuen, längeren Trailer zu *Metal Gear Solid 3* zu rechnen. Davon abgesehen ist Konami mit neuem Material aber ziemlich knausrig!

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

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Jetzt ist es auch für Deutschland offiziell: Das extrem vielversprechende neue *Need for Speed* erscheint bei uns schon im November! Mehr dazu auf den Seiten 44 bis 47!

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

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Prince of Persia ist Kult! Das 2D-Abenteuerspiel, das in vielerlei Hinsicht die Vorlage für das erste *Tomb Raider* darstellte, bekommt demnächst eine längst überfällige 3D-Neuaufgabe spendiert. Mit dem enttäuschenden *Prince of Persia 3D*, das vor einigen Jahren für den PC erschien, hat der neue Titel zum Glück nichts zu tun.

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **20. November**
Genre: **Action**

ONIMUSHA 3

Zwar will sich Capcom noch nicht ganz festlegen, doch dürften sich *Onimusha*-Fans noch eine Weile gedulden müssen. Man munkelt von einem Release im 3. Quartal 2004!

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

PRO EVOLUTION SOCCER 3



Im November können sich Fußball-Fans auf einen in vielen Punkten stark überarbeiteten Nachfolger der *Pro Evolution*-Serie freuen. Mehr dazu ab Seite 34!

Hersteller: **Konami**
Termin: **November**
Genre: **Fußball**

RATCHET & CLANK 2



Endlich ein Termin für den *Ratchet & Clank*-Nachfolger – und dazu noch ein recht erfreulicher: Bereits im November erscheint das vielversprechende Jump & Shoot!

Hersteller: **Sony**
Termin: **November**
Genre: **Jump & Run/Action**

RESIDENT EVIL OUTBREAK



Capcoms Zombies sind ja nicht die schnellsten, doch die Online-Variante von *Resident Evil* will wohl einen neuen Negativ-Rekord aufstellen. Jetzt kommt's erst Mitte 2004!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2. Quartal 2004**
Genre: **Action-Adventure**

SSX



Wieder einmal ruft der Berg – und diesmal dürften auch die Frameraten-Fetischisten sich angesprochen fühlen. Im Gegensatz zu den für ihre Slowdowns berühmten Vorgängern scheint EA beim dritten *SSX* endlich eine konstant flüssige Grafikdarstellung hinzukriegen. Auch sonst macht das neue *SSX* einen sehr vielversprechenden Eindruck.

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

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



Ganz offiziell ist der *Syphon Filter*-Termin derzeit noch nicht, aber tendenziell ist laut Sony mit einem Release Anfang nächsten Jahres zu rechnen.

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal 2004**
Genre: **Action**

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Der „neue“ Termin für *T.H.U.G.* liegt zwar einen Monat später als bisher angenommen, ist dafür aber endlich auch für Deutschland offiziell bestätigt.

Hersteller: **Activision**
Termin: **November**
Genre: **Skateboarding**

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Offenbar will Activision mit *True Crime* einen ausgereiften *GTA*-Konkurrenten ins Rennen schicken. Dafür nimmt man sogar die zweimonatige Verschiebung in Kauf!

Hersteller: **Activision**
Termin: **November**
Genre: **Action**

WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR



Mit *Fire Warrior* hat THQ einen technisch beeindruckenden Ego-Shooter mit einer coolen Lizenz in der Mache, den Genre-Fans auf keinen Fall verpassen sollten!

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte September**
Genre: **Ego-Shooter**

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN



In Kürze rechnen wir mit erstem Videomaterial zum kommenden Wrestling-Knaller – immerhin soll *Here Comes The Pain* ja schon in drei Monaten erscheinen!

Hersteller: **THQ**
Termin: **November**
Genre: **Wrestling**

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

TITEL	GENRE	TERMIN
3 Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	17. Juli
Formel Eins 2003	Rennspiel	Juli
Le Tour de France – Centenary Edition	Rennspiel	Juli

RTX Red Rock	Action-Adventure	25. Juli
Run Like Hell	Action-Adventure	25. Juli
Aliens vs. Predator Extinction	Strategie	8. August
Beach King Stunt Racer	Rennspiel	27. August
Hardware Online Arena	Action	August

Indiana Jones und die Legende der ...	Action-Adventure	29. August
Pro Beach Soccer	Fußball	Ende August
Savage Skies	Action	31. August
Tribes: Aerial Assault	Action	31. August
World Racing	Rennspiel	22. August
XGRA	Rennspiel	22. August

SEPTEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alter Echo	Action	Mitte Sept.
Amplitude	Musikspiel	Sept.
Autobahnraser World Challenge	Rennspiel	17. Sept.
Chaos Legion	Action-Adventure	5. Sept.
Colin McRae Rally 04	Rennspiel	30. Sept.
Conflict: Desert Storm II	Action	Sept.
Dark Chronicle	Action-RPG	3. Sept.
Disneys Extreme Skate Adventure	Trendsport	Sept.
Dragon's Lair 3D	Action	Mitte Sept.
Freaky Flyers	Rennspiel	Sept.
Freedom Fighters	Action	12. Sept.
Freestyle MetalX	Rennspiel	Sept.
Gladius	Action/Rollenspiel	Sept.
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	26. Sept.
Judge Dredd	Action	19. Sept.
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	26. Sept.
Madden NFL 2004	Football	Mitte Sept.
NHL 2004	Eishockey	Ende Sept.
Racing Simulation 3	Rennspiel	25. Sept.
Reel Fishing III	Angel-Simulation	11. Sept.
Scrabble Interactive	Denkspiel	25. Sept.
Soul Calibur II	Beat 'em Up	Sept.
Splashdown 2: Rides gone wild	Rennspiel	Mitte Sept.
Warhammer 40000 Fire Warrior	Ego-Shooter	Mitte Sept.
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	Sept.
Club Football (div. Vereins-Versionen)	Fußball	Herbst 2003
Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	3. Quartal 2003
Dog's Life	Genre-Mix	3. Quartal 2003

Wallace & Gromit	Action-Adventure	Okt.
Worms 3D	Strategie/Action	Okt.
XIII	Ego-Shooter	30. Okt.

NOVEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alias	Action-Adventure	Nov.
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	20. Nov.
Battlestar Galactica	Action	28. Nov.
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	13. Nov.
Bloody Roar 4	Beat 'em Up	Nov.
Crash Nitro Kart	Rennspiel	21. Nov.
Findet Nemo	Geschicklichkeit	14. Nov.
Hot Wheels Highway 35 World Race	Rennspiel	Mitte Nov.
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Mitte Nov.
Metal Arms: Glitch in the System	Action	21. Nov.
Mission Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	Nov.
NBA Jam 2004	Basketball	Nov.
Need for Speed Underground	Rennspiel	Nov.
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	20. Nov.
Pro Evolution Soccer 3	Fußball	Nov.
Ratchet & Clank 2	Jump & Run/Action	Nov.
Spy Hunter 2	Action	Nov.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Action	13. Nov.
The Hobbit	Action-Adventure	21. Nov.
The Italian Job	Rennspiel	Anfang Nov.
The Simpsons: Hit & Run	Action	7. Nov.
Tiger & Dragon	Action-Adventure	20. Nov.
Tony Hawk's Underground	Trendsport	Nov.
True Crime: Streets of L.A.	Action	Nov.
Urban Freestyle Street Soccer	Sport	Nov.
WWE SmackDown! Here Comes The Pain	Wrestling	Nov.

2004

TITEL	GENRE	TERMIN
100 Bullets	Nicht bekannt	2004
Akte X: Resist or Serve	Adventure	2004
Altered Beast	Action	2004
Castlevania	Action	Januar
Catan	Strategie	2004
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
Ghostmaster	Strategie	2004
Gran Turismo 4	Rennspiel	Nicht bekannt
Maximo vs. Army of Zin	Jump & Run/Action	1. Quartal 2004
MX Unleashed	Rennspiel	Mitte Januar
Onimusha 3	Action-Adventure	2004
Onimusha Blade Warriors	Beat 'em Up	2004
Pitfall Harry	Jump & Run	1. Quartal 2004
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	2. Quartal 2004
Sniper Elite: Berlin 1945	Action	2004
Sonic Heroes	Jump & Run	2004
SpongeBob Squarepants: Battle 4 Bikini Bottom	Geschicklichkeit	Mitte Februar
StarCraft: Ghost	Action	2004
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	1. Quartal 2004
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	März 2004
The Fast & The Furious	Rennspiel	2004
The Red Star	Nicht bekannt	2004
The Suffering	Action-Adventure	1. Quartal 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	2004

OKTOBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Asterix & Obelix XXL	Action	30. Okt.
Baphomets Fluch 3	Adventure	10. Okt.
Barbarian	Beat 'em Up	17. Okt.
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Okt.
Bionicle	Action-Adventure	Anfang Okt.
Bratz Dolls	Tanzspiel	30. Okt.
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	10. Okt.
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	24. Okt.
Curse: The Eye of Isis	Action-Adventure	Okt.
FIFA Football 2004	Fußball	Ende Okt.
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	Jump & Run	Anfang Okt.
Gladiator - Sword of Vengeance	Action-Adventure	Okt.
Hunter the Reckoning: Wayward	Action	10. Okt.
Kya: Dark Lineage	Action-Adventure	30. Okt.
Manhunt	Action	Okt.
Mega Man X7	Jump & Run/Action	17. Okt.
NHL Hitz Pro	Eishockey	Okt.
Risiko: Global Domination	Strategie	30. Okt.
Robocop	Action	3. Okt.
Roadkill	Car-Combat-Action	Okt.
Sphinx and the Shadow of Set	Nicht bekannt	Mitte Okt.
SSX 3	Rennspiel	Okt.
SWAT Global Strike Team	Ego-Shooter	31. Okt.
Unlimited SaGa	Rollenspiel	Okt.

4. QUARTAL 2003

TITEL	GENRE	TERMIN
Arc: War of the Spirit Stones	Rollenspiel	4. Quartal
Backyard Wrestling: Don't Try This At Home	Wrestling	4. Quartal
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action	4. Quartal
EverQuest Online Adventures	Online-Rollenspiel	4. Quartal
Ghosthunter	Action-Adventure	4. Quartal
Gregory Horror Show	Action-Adventure	4. Quartal
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	4. Quartal
Iron Storm	Action	4. Quartal
Jak II: Renegade	Jump & Run/Action	4. Quartal
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	4. Quartal
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	4. Quartal
Lord of the Rings: Isengards Verrat	Action-Adventure	4. Quartal
Pilot Down	Action-Adventure	Ende 2003
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	4. Quartal
RPM Tuning	Rennspiel	4. Quartal
Secret Weapons over Normandy	Action	Winter 2003
This Is Football (TIF) 2004	Fußball	4. Quartal
Time Crisis 3	Lightgun-Shooter	4. Quartal
Whiplash	Jump & Run/Action	4. Quartal
Wrath Unleashed	Strategie/Action	4. Quartal
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	Strategie/Rollenspiel	4. Quartal

OHNE TERMIN

TITEL	GENRE	TERMIN
Celebrity Deathmatch	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Gradius V	Shoot 'em Up	Nicht bekannt
Ice Nine	Ego-Shooter	Nicht bekannt
Karaoke Revolution	Musikspiel	Nicht bekannt
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Nicht bekannt
Teenage Mutant Ninja Turtles	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Vectorman	Action	Nicht bekannt

BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
Kingdom Hearts	Rollenspiel	27. August
Ratchet & Clank	Action	27. August
WRC II Extreme	Rennspiel	27. August
Bloody Roar 3	Beat 'em Up	19. Sept.
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	05. Sept.
Dragon Ball Z Budokai	Beat 'em Up	11. Sept.
FIFA Football 2003	Fußball	12. Sept.
James Bond 007: Nightfire	Action	12. Sept.
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	12. Sept.
The Getaway	Action	17. Sept.
Hitman 2: Silent Assassin	Action	Herbst

DIE BESTEN SPIELE AUS ALLEN GENRES IM ÜBERBLICK

REFERENZEN



RENNSPIELE

TITEL **HERSTELLER** **WERTUNG**
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
Midnight Club II	Take 2	88%
WRC II Extreme	Sony	88%
Colin McRae Rally 3	Codemasters	87%
Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Formel Eins 2003	Sony	84%

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%
------------------------	------	-----

Nach dem eher durchwachsenen Vorgänger hat Sony Lernfähigkeit bewiesen und endlich ein gutes F1-Spiel auf die Beine gestellt.

Formel Eins 2003



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%
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%
---------------	--------	-----

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme



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:

-

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%
-------------	--------	-----

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
--------------------------------	--------	----

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft



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:

Inspector Gadget: MAD Robots Invasion	LPS	47%
---------------------------------------	-----	-----

Budget-Empfehlung:

Jak and Daxter	Sony	90%
----------------	------	-----



AUSGEHÜPFT Inspector
Gadgets Konsolenauftritt
ging in die Hose.

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%
------------------------------	--------	-----

* Das Symbol **||||** markiert eine reine Multiplayer-Wertung.

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%

Medal of Honor: Frontline

BALD BILLIG
MoH: Frontline
 erscheint bald als
Platinum Titel.



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:		
–	–	–

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:		
–	–	–

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
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:		
Tekken 4	Namco	87%



Dragon Ball Z: Budokai

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%

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%
Freestyle	EA	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Aktuelle Warnung:		
The Simpsons Skateboarding	EA	36%
Budget-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%

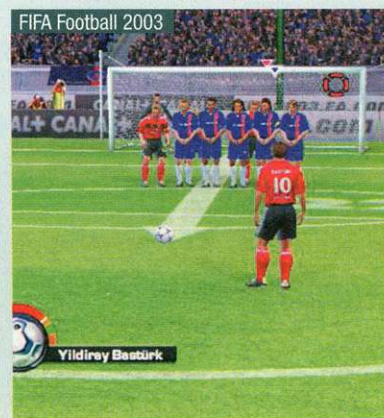
SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	EA	81%
Tiger Woods PGA Tour 2002	EA	80%
Disney Golf	Capcom	80%
Aktuelle Empfehlung:		
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Aktuelle Warnung:		
Pro Tennis WTA Tour	Konami	41%
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

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%

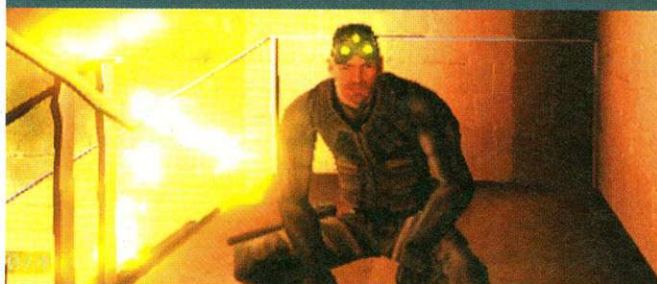
"Soll ich auf das Neue warten oder mir FIFA 2003 als Budgettitel holen?" Vor dieser Frage werden im September viele Fußballfans stehen.



CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT			SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	2	Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	91%	5
2	1	Final Fantasy X	PS2	89%	13
3	8	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	14
4	NEU	Enter the Matrix	PS2	71%	1
5	4	GTA Vice City (dt.)	PS2	91%	6
6	13	EyeToy	PS2	-	2
7	5	Silent Hill 3	PS2	90%	2
8	11	Devil May Cry 2	PS2	77%	3
9	NEU	Twisted Metal Black: Online	PS2	80%	1
10	19	Gran Turismo 3: A-Spec	PS2	93%	19
11	WE	Burnout 2	PS2	91%	3
12	7	Midnight Club II	PS2	88%	3
13	3	Metal Gear Solid 2	PS2	91%	17
14	12	Moto GP 3	PS2	81%	3
15	WE	Das Ding	PS2	85%	2

Jetzt ist's also doch noch passiert: *Final Fantasy* wurde nach fast einem halben Jahr von der Spitzenposition verdrängt. Ansonsten macht sich das Sommerloch in den Leser-Charts bemerkbar. Alte Titel wie *Medal of Honor*, *Burnout 2* und *Das Ding* werden wieder ausgepackt, *Enter the Matrix* schafft erst jetzt, wo es schon zwei Monate erhältlich ist, den Sprung in die Charts. Einen bösen Rückschlag muss *Solid Snake* hinnehmen, den es fast ganz aus den Charts geworfen hat.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT			WERTUNG	MONAT
1	2	EyeToy & Kamera	-	2
2	1	Tomb Raider: Angel of Darkness	80%	2
3	NEU	Tekken (Platinum)	87%	1
4	NEU	Formula 1 2003	84%	1
5	3	SOCOM & Headset Bundle	85%	2
6	9	DTM Race Driver (Platinum)	86%	2
7	8	Final Fantasy X (Platinum)	89%	4
8	10	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	14
9	5	GTA Vice City (dt.)	91%	3
10	6	Midnight Club 2	88%	4
11	4	Evil Dead: A Fistful of Boomstick	67%	2
12	NEU	WWE SmackDown! SYM (Plat.)	85%	1
13	NEU	Resident Evil Dead Aim	76%	1
14	14	GTA III (Platinum)	91%	3
15	7	Enter the Matrix	71%	3

Es hat sich ausgehopt! Fiel *Matrix* letzten Monat von Platz 1 auf Platz 7, kann sich Ataris Lizenzkracher jetzt kaum noch in den Charts halten. Ob der nahende Kinostart des dritten *Matrix*-Films den Verkauf wieder ankurbelt? Weniger Gedanken braucht sich da Sony zu machen. Das ausgefallene *EyeToy* konnte inzwischen sogar die scharf schießende Archäologin Lara Croft von der Spitzenposition vertreiben. Innovation zählt sich eben aus.



Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen 3 x je ein Spiel Ihrer Wahl.

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel:

Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZT Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZT 04“, wenn *Enter the Matrix* Ihr absoluter Lieblingstitel ist). **Für die Most-Wanted-Charts:** Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZW 17“ und wählen Sie somit *SSX 3* zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 657, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 511, sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:

PLAYZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 17. September.**

LESER-CHARTS

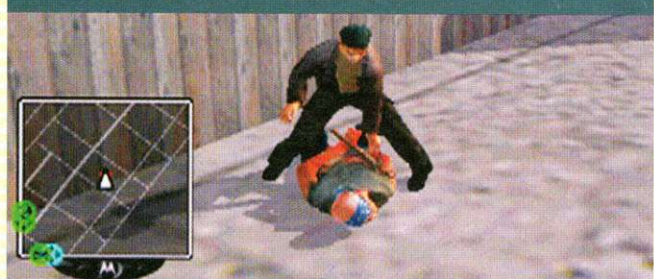
- 01 Aliens vs. Predator: Extinction
- 02 Def Jam Vendetta
- 03 Devil May Cry 2
- 04 Enter the Matrix
- 05 Evil Dead: A Fistful of Boomstick
- 06 EyeToy
- 07 FIFA Football 2003
- 08 Final Fantasy X
- 09 Formel Eins 2003
- 10 Gran Turismo 3
- 11 GTA Vice City (dt.)
- 12 Indiana Jones
- 13 Medal of Honor: Frontline
- 14 Metal Gear Solid 2
- 15 Midnight Club II
- 16 Moto GP 3
- 17 NBA Street Vol. 2
- 18 Pro Evolution Soccer 2
- 19 Resident Evil: Dead Aim
- 20 Rygar: The Legendary Adventure
- 21 Silent Hill 3
- 22 SOCOM: U.S. Navy Seals
- 23 Summer Heat Beach Volleyball
- 24 The Getaway
- 25 Time Splitters 2
- 26 Tom Clancy's Splinter Cell
- 27 Tomb Raider: Angel of Darkness
- 28 Twisted Metal Black: Online
- 29 Virtua Fighter 4 Evolution
- 30 Wakeboarding Unleashed

MOST WANTED

- 01 Beyond Good & Evil
- 02 Def Jam Fight for NY
- 03 Everquest Online Adventures
- 04 Final Fantasy X-2
- 05 Gran Turismo 4
- 06 Killzone
- 07 Kyr: Dark Lineage
- 08 Legacy of Kain: Defiance
- 09 Mafia
- 10 Medal of Honor: Rising Sun
- 11 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 12 Need for Speed: Underground
- 13 Onimusha 3
- 14 Prince of Persia
- 15 Pro Evolution Soccer 3
- 16 Resident Evil: Outbreak
- 17 SSX 3
- 18 Syphon Filter: Omega Strain
- 19 The X-Files: Resist or Serve
- 20 True Crime Streets of L.A.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT			SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1	2	True Crime: Streets of L.A.	PS2	Activision	4
2	4	Final Fantasy X-2	PS2	Square	7
3	5	Medal of Honor: Rising Sun	PS2	EA	3
4	1	Onimusha 3	PS2	Capcom	4
5	6	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2	Konami	2
6	NEU	Gran Turismo 4	PS2	Sony	1
7	WE	XIII	PS2	Ubi Soft	2
8	WE	Freedom Fighters	PS2	Electronic Arts	3
9	10	Driver 3	PS2	Atari	6
10	NEU	Splinter Cell 2	PS2	Ubi Soft	1

So gut wie nichts ist bekannt über die Fortsetzung von *Splinter Cell*, außer, dass sie kommt. Das alleine reicht schon, um deutsche Zocker hellhörig zu machen und *Splinter Cell 2* einzuzug in die Most-Wanted-Liste zu gewähren. Ganz oben tummeln sich aber weiterhin die üblichen Verdächtigen. Besonders die *Final Fantasy*-Fortsetzung *X-2* und die *GTA*-Konkurrenz *True Crime* sind nach wie vor heiß erwartete Titel.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Hat eine goldene Regel: Nur wenn es der Mehrheit der Leser gefällt oder nutzt, macht es Sinn. Deswegen gibt es bei uns jetzt die Ab-16-DVD.

Aktuelles Lieblingsspiel

EyeToy Play

Aktuelle Lieblings-CD

Rock & Wave, Vol. 1, CD 2

Aktueller Lieblingsfilm

Terminator 3



MICHAEL PRUCHNICKI
25, Leitender Redakteur

Hat mit 25 als wohl letzter Mensch der Welt endlich den Führerschein gemacht und wird demnächst wahrscheinlich sein Autoradio heiraten.

Aktuelle Lieblingsspiele

Beyond Good & Evil, Colin McRae 04

Aktuelle Lieblings-CD

Spock's Beard - Snow

Aktueller Lieblingsfilm

Beyond Re-Animator



WOLFGANG FISCHER
32, Leitender Redakteur

Ist seit der Ankunft von PES 3 praktisch nicht mehr ansprechbar, da er ständig dabei ist, neue Taktiken für sein geliebtes „Rekordmeister“-Team zu erstellen.

Aktuelle Lieblingsspiele

PES 3, Freedom Fighters

Aktuelle Lieblings-DVD

Family Guy - Season Three

Aktuelles Lieblingssessen

Sushi



MAIK BÜTEFÜR
26, Volontär

Hat sich während des Besuchs in Ubi Softs Kanada-Studio verliebt – in Montreal. Spart jetzt jeden Cent, um sich den Privattip dorthin leisten zu können.

Aktuelles Lieblingsspiel

War of the Monsters

Aktuelle Lieblings-CD

O.S.I. - Office of Strategic Influence

Aktueller Lieblingsfilm

Terminator 3



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
21, Volontär

War mit Hübi beim Fantasy-Filmfest und hat sich irre über die vielen Cameos von Tak Sakaguchi gefreut. Von Bubba Ho-Tep war er aber dann doch recht enttäuscht.

Aktuelles Lieblingsspiel

Dark Chronicle

Aktueller Lieblingsfilm

Battlefield Baseball

Aktueller Lieblingsschauspieler

Tak Sakaguchi



HEINRICH LENHARDT
38, Nordamerika-Korrespondent

Wäre aufgeschmissen ohne seinen Bruder, der ihn per Luftpost mit Euro-Kulturgütern wie Kicker-Bundesliga-Sonderheft und genialer englischer Rockmusik versorgt.

Aktuelles Lieblingsspiel

Madden NFL 2004

Aktuelle Lieblings-CD

The Darkness - Permission to land

Aktuelles Lieblingssessen

Margaret Atwood: Oryx and Crake



ROBERT HELLER
23, DVD-Redakteur

Erntete beim Bäcker fragende Blicke, als er den Laden mit Schrotflinte betrat und ihn mit einer Laugenbrezel und den Worten „I'll be back!“ wieder verließ.

Aktuelles Lieblingsspiel

Medal of Honor: Rising Sun

Aktuelle Lieblings-CD

Linkin Park - Meteora

Aktueller Lieblingsfilm

Terminator 3



STEFANIE SCHETTER
25, DVD-Redakteurin

Ist von Mövenpick auf Häagen-Dasz umgestiegen und sollte sich mal andere Themen als Nahrungsmittel überlegen ... Zum Beispiel: Was koch ich heut' Abend?

Aktuelles Lieblingsspiel

Baphomets Fluch 3

Aktuelle Lieblings-CD

M. Street Preachers: Forever Delayed

Aktuelle Lieblings-DVD

Hinter dem Horizont (Schnief)



BERND HOLTSMANN
24, Hardware-Redakteur

Ist der unglaublichen Hitze entkommen, indem er Urlaub im schönen Kroatien gemacht hat, wo es aus unerfindlichen Gründen nicht so heiß wie hierzulande ist.

Aktuelles Lieblingsspiel

Freedom Fighters

Aktuelle Lieblings-CD

DJ Ötzi: Burgersong

Aktueller Lieblingsfilm

Hulk



MATTHIAS SCHÖFFEL
37, Designer

Seitdem Matthias seit kurzem seine soziale Ader entdeckt hat, geht er regelmäßig Blutspenden, schließt Delphinpatenschaften ab und leistet ehrenamtliche Arbeit. Höhö.

Aktuelles Lieblingsspiel

Futurama

Aktuelle Lieblings-CD

Evan Dando - Baby, I'm bored

Aktuelles Lieblingssessen

Boris Vian - Herbst in Peking



STEFANIE SÄMANN
24, Junior Designer

Versucht das notwendige Equipment für den Urlaub zusammenzustellen. Sie wagt sich nämlich in die schwindelnden Höhen alpiner Klettersteige.

Aktuelles Lieblingsspiel

Soul Calibur II

Aktuelle Lieblings-CD

Deftones - Deftones

Aktuelle Lieblingswebseite

www.mindjuice.de



FABIAN HÜBNER
18, Auszubildender Mediendesigner

Ist nach dem diesjährigen Fantasy-Filmfest nicht nur pleite, sondern auch körperlich total am Ende. Eine Woche lang jeden Tag fünf Filme ist selbst ihm fast zuviel! :-)

Erstes FFF-Highlight

Battlefield Baseball (Tak rules)

Zweites FFF-Highlight

The Duel Project (Tak rules again)

Drittes FFF-Highlight

Undead

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

Autobahn Raser W.C.	97
Beach King Stunt Racer	97
Colin McRae Rally 04	88
World Racing	76

ROLLENSPIELE

Dark Chronicle	80
----------------------	----

ACTION-ADVENTURES

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-SPIELE

Chaos Legion	72
Freedom Fighters	60
Hunter the Reckoning	96
ZoE: The 2nd Runner	64

SPORTSPIELE

Madden NFL 2004	92
Pro Beach Soccer	97

BEAT 'EM UP

Keine Testversionen in diesem Monat

GESCHICKLICHKEIT

Amplitude	94
Galidor	97

STRATEGIE

Aliens vs. Predator Extinction ..	84
-----------------------------------	----

DIE ICONS



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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



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

Der kalte Krieg ist zu Ende – Die Russen reißen sich Amerika unter den Nagel!

Freedom Fighters



Stellen Sie sich folgendes, fiktives Szenario vor: Der Zweite Weltkrieg wird 1945 abrupt beendet, als die Sowjetunion eine Atombombe über Berlin abwirft. Die Russen dehnen daraufhin ihren Einfluss aus und unterwerfen bald ganz Europa. Eine Phase des kalten Krieges mit dem kapitalistischen Amerika folgt. Während dieser Zeit übernehmen die Russen Schritt für Schritt Südamerika und üben dadurch Druck auf die Vereinigten Staaten aus. Ein Konflikt zwischen den beiden Großmächten rückt immer näher. Als keiner damit rechnet, passiert das Unfassbare: Russische Truppen marschieren in Amerika ein.

VOM KLEMPNER ZUM FREIHEITSKÄMPFER
Protagonist und damit Alter Ego des Spielers in *Freedom*

Fighters ist der einfache Klempner Christopher Stone, der am Tag der russischen Invasion in New York einfach zur falschen Zeit am falschen Ort ist. Er und sein Bruder sollen im Apartment der Anti-Russland-Aktivistin Isabelle Reparaturen durchführen. Als plötzlich russische Truppen die Wohnung stürmen, wird Troy überwältigt und festgenommen. Chris, der sich versteckt hatte, kann nur abwarten, bis die Soldaten weg sind. Nur mit einem Schraubenschlüssel bewaffnet, beginnt er seine Odyssee durchs herbstliche New York. Diese führt ihn schließlich in die Kanalisation Brooklyns, von wo aus die Rebellen gegen die russische Besatzungsmacht kämpfen. Aus dem unbedarften Klempner ist ein zu allem bereiter Friedenskämpfer geworden. In seiner ersten Mission muss der frisch

DUMM GELAUFEN Wer mit Molotowcocktails hantiert, muss aufpassen, dass er nicht selbst Feuer fängt.



Mord an Genosse Tatarin. Eure Tage sind gezählt – ihr werdet wie Ratten krepieren! Lang lebe die Sowjetunion! Lang lebe

PROPAGANDA In Zwischensequenzen dürfen Sie russisches Fernsehen genießen.



EINSATZBESPRECHUNG Im Hauptquartier wird geklärt, was zu tun ist.

TEST FREEDOM FIGHTERS

gebackene Rebell erst einmal eine Führerin des Widerstands und seinen Bruder aus russischer Gefangenschaft befreien.

UMFANGREICHE MISSIONEN

Insgesamt müssen acht große Zonen, die wiederum mehrere Abschnitte umfassen, von den russischen Invasoren gesäubert werden. Alle Areale innerhalb einer Zone sind miteinander durch die New Yorker Kanalisation verbunden. Sobald Sie einen Gullydeckel gefunden haben, dürfen Sie nicht nur eine Zwischenspeicherung Ihres Spielfortschritts vornehmen, sondern auch in einen anderen Abschnitt wechseln. Dies ist ungeheuer wichtig, da die Missionsziele in den einzelnen Arealen inhaltlich zusammenhängen. Ein Beispiel: Als Bonusaufgabe sollen Sie eine strategisch wichtige Brücke sprengen. Dazu müssen Sie erst einmal in einen anderen Abschnitt, um den nötigen C4-Sprengstoff zu besorgen. Dummerweise bewacht ein

russischer Kampfhubschrauber zudem die Brücke. Es empfiehlt sich daher, vor der Brückensprengung im dritten Abschnitt dieser Zone den Hubschrauberlandeplatz zu zerstören. Natürlich müssen Sie derart gefährliche Missionen nicht allein durchführen. Im Laufe des Spiels dürfen Sie bis zu zwölf weitere Freiheitskämpfer kommandieren. Wie viele es im jeweiligen Abschnitt sind, hängt von Ihrem Charisma-Wert ab. Charisma-Punkte erhalten Sie für gute Aktionen wie oben genannte Sprengung oder das Heilen von verletzten Zivilisten. Nicht selten müssen Sie als Zeichen des Siegs gegen die russischen Besetzer eine amerikanische Flagge an einem strategisch wichtigen Ort hissen. Haben Sie dies getan, gilt die Zone als befriedet und kann nicht mehr betreten werden. Es ist also – nicht zuletzt um die größtmögliche Zahl an Charisma-Punkten zu erhalten – extrem wichtig, dass Sie alle anstehenden Bonusaufträge vorher erledigen.

GENIAL EINFACHE STEUERUNG

Besonders in späteren Levels, wo es von Feinden nur so wimmelt, sind Sie sehr auf die Hilfe ihrer zahlreichen Gefolgsleute angewiesen. Per einfachen Knopfdruck können Sie ihnen befehlen, Ihnen zu folgen, die Stellung zu halten oder Gegner anzugreifen. Aber

auch die Steuerung des eigenen Alter Ego ist keineswegs schwierig und innerhalb kürzester Zeit erlernbar. Die meiste Zeit laufen Sie übrigens in Third-Person-Ansicht durch das belagerte New York, wobei Ihnen eine gut funktionierende Zielhilfe das Ausschalten von Feinden enorm erleichtert. Für Aufgaben, bei denen

INFO DER MULTIPLAYER-MODUS

Durchwachsene Mehrspielerfreuden

Capture the Flag für bis zu vier Spieler

Irgendwie hat man das Gefühl, IO Interactive hätte ein paar nette Ideen für den Mehrspieler-Modus gehabt, konnte diese aber nicht mehr einbauen, da die nötige Zeit gefehlt hat. Übrig geblieben sind gerade mal drei (durchaus gute) Maps und ein einziger Spielmodus, bei dem es für zwei Teams darum geht, eine Flagge zu hissen und diese dann über einen festlegbaren Zeitraum zu beschützen. Jeder Spieler darf vier KI-gesteuerte Rebellen um sich scharen, die ihn bei der Aufgabe unterstützen. Leider geht dabei recht schnell die Übersicht verloren und schon nach kurzer Zeit kann man nicht mehr zwischen eigenen und feindlichen Truppen unterscheiden. Anfangs recht witzig und alles in allem nett gemeint, langfristig aber nicht gerade motivierend.

FLAGGE GEHISST So, jetzt muss das amerikanische Team nur noch knapp 15 Minuten durchhalten.



TYPISCH Ausgerechnet in diesem Moment geht die Munition aus!



EIN SCHUSS REICHT Leider finden Sie für das nette Scharfschützengewehr nicht viel Munition.

TÖDLICHE NÄHE Während Chris noch weit genug von dem explodierenden Auto entfernt war, hatte seine Kameradin weniger Glück.

8 / 41

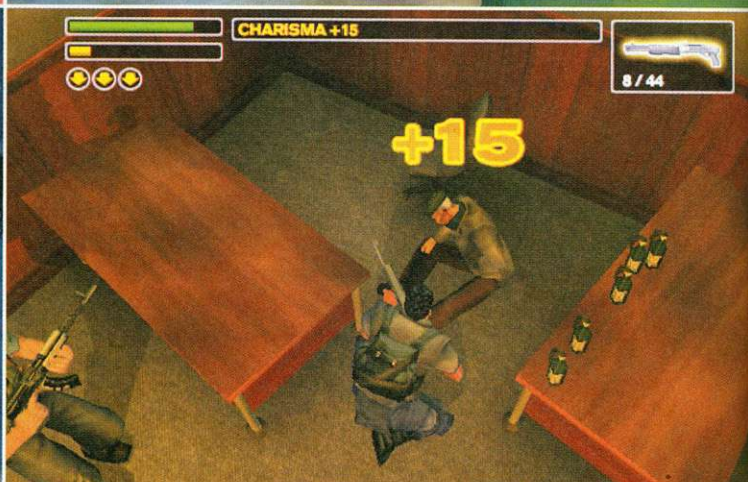


KOMPANIE HALT! Ihre Kameraden hören auf Wort und verhalten sich meistens intelligent.



5 Granaten
10 Schuss für Revolver

0 / 80



CHARISMA +15

8 / 44

PASSIV Manchmal brauchen die Gegner lange, bis sie auf Feinde reagieren. **GROSSZÜGIG** Wer diesen alten Mann heilt, erhält wichtige Charisma-Punkte.

Sie – beispielsweise mit dem Scharfschützengewehr – zielgenauer zu Werke gehen müssen, eignet sich die zweite Perspektive besser. Die Kamera ist hier knapp hinter der Schulter des Protagonisten fixiert. Obwohl Sie im Laufe des Spiels eine ganze Reihe verschiedener Waffen finden, dürfen Sie immer nur zwei zur gleichen Zeit mit sich herumtragen. Vor jedem Auftrag wählen Sie zunächst Ihre Grundbewaffnung aus. Sollten Sie dann in der Mission eine stärkere Waffe finden, dürfen Sie natürlich jederzeit tauschen. Die Muni-

tion für besondere Waffen wie Raketenwerfer oder Scharfschützengewehr ist zumeist recht spärlich gesät. Patronen für Standardwaffen können Sie jedoch fast immer getöteten Feinden abnehmen. Sollten Sie aufgrund der sowjetischen Übermacht mehrere Treffer erleiden, können Sie jederzeit Ihre Gesundheit mithilfe eines Erste-Hilfe-Kastens wiederherstellen. Dank des überaus einfach zu bedienenden Inventars ist die Anwendung sämtlicher Gegenstände kinderleicht und obendrein schnell zu bewerkstelligen.

GRAFIK, SOUND, PRÄSENTATION
Optisch ist *Freedom Fighters* zwar keine Offenbarung, es bietet aber gute Effekte und eine über weite Strecken flüssige Darstellung. Dank der frei um die Spielfigur drehbaren Kamera behalten Sie in jeder Situation die volle Übersicht. Richtig cool kommen die Witterungseffekte in den späteren Levels rüber, vor allem das dichte Schneetreiben sorgt für die perfekte Winteratmosphäre. Was die Jungs von IO Interactive

(*Hitman 2*) noch so alles aus der Glacier-Engine rausgeholt haben, kann sich echt sehen lassen. Auch die teilweise recht witzigen Zwischensequenzen in der Spielgrafik passen gut zum Spielgeschehen und wirken nie billig oder deplatziert. Darüber hinaus sorgen gelungene Sounds, der Kampflärm in den Straßen und die gute Orchestermusik für eine perfekte Atmosphäre. Wer auf gute Action-Games steht, kommt an *Freedom Fighters* definitiv nicht vorbei.

WOLFGANG FISCHER

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir ein paar coole Preise für alle Freiheitskämpfer oder solche, die es werden wollen. Sie müssen nur folgende einfache Frage beantworten:

Wie heißt der Hauptcharakter in *Freedom Fighters*?

Und das gibt es zu gewinnen:



1x PS2-Konsole mit *Freedom Fighters*-Airbrush-Logo

5x Paket mit PS2-Spiel *Freedom Fighters* und T-Shirt *Freedom Fighters*



5x T-Shirt *Freedom Fighters*

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ3“ und dem Lösungswort (z. B. „PZ3 Truman Capote“) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190-658 657 € 0,41/Min.
CH: 0901-210 511 sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ3, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 17. September.



Freiheit steht an erster Stelle



FREEDOM FIGHTERS

STEUERUNG

★★★★★

Herrlich komfortabel, unkompliziert und leicht zu erlernen. Die Steuerung der Kameraden könnte nicht einfacher sein. Drei Knöpfe reichen aus, um ihnen klar zu machen, was sie tun sollen.

Zugänglichkeit: Innerhalb kürzester Zeit erlernbar

Komplexität: Sogar für Einsteiger geeignete Sprachsteuerung über Headset: Nein

TEAM-ASPEKT

★★★★★

Die maximale Anzahl der virtuellen Mitstreiter hängt von Ihrem aktuellen Charisma-Wert ab. Ein großes Team verfügt zwar über viel Feuerkraft, ist aber auch mit nur drei Befehlen viel schwerer zu kommandieren.

Maximale Teamgröße: 13

Befehlsvielfalt: Drei simple Kommandos

Künstliche Intelligenz: Ordentlich

MULTIPLAYER

★★★★★

Schade, da wäre mehr drin gewesen. *Freedom Fighters* bietet gerade mal drei Arenen, die man zudem nur offline per Splitscreen spielen kann. Dabei wäre die Multiplayer-Hatz mit etwas mehr Tiefgang durchaus witzig.

Maximale Anzahl an Spielern: 4

Spielmodi: 1

Mehrspieler-Maps: 3

Onlinefähig: Nein

Kooperativmodus: Nein

UMFANG UND MOTIVATION

★★★★★

Ein durchschnittlicher Spieler wird auf einem der mittleren Schwierigkeitsgrade etwa zehn Stunden brauchen, bis er *Freedom Fighters* mitsamt allen Bonuszielen erfolgreich beendet hat.

Anzahl der Missionen: 19

Missionsdesign: Spannende, weit verzweigte Missionen mit viel Action

Wiederspielwert: Verschiedene Lösungswege ermöglichen mehrmaliges Durchspielen

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Die zumeist flüssige Darstellung bietet einen sehr guten Rahmen für effektreiche Straßenschlachten. Ist man mit einer großen Truppe unterwegs, kann's schon mal ein wenig ruckeliger werden.

Darstellung: Größtenteils flüssig mit vielen Details und netten Effekten

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Sounds und Sprachausgabe passen gut zum Ambiente des Spiels.

Musik: Durchweg gelungene, stimmungsvolle Orchestermusik



GESAMTWERTUNG

★★★★★



SOCOM: U.S. NAVY SEALs

STEUERUNG

★★★★★

Zwar muss man sich erst einmal in die Steuerung einarbeiten, kommt aber im Laufe der Zeit immer besser damit zurecht. Zudem stehen mehrere Konfigurationen zur Auswahl.

Zugänglichkeit: Durchdacht, aber erst nach etwas Einarbeitungszeit gut nutzbar.

Komplexität: Viele Möglichkeiten und Befehle Sprachsteuerung über Headset: Ja

TEAM-ASPEKT

★★★★★

Man darf zwar nur zu viert auf Terroristenjagd gehen, hat dafür aber zwei separate Teams, die per Headset befehligt werden können. Sowohl die Mitstreiter als auch die Gegner leisten sich gelegentlich sinnfreie Aktionen.

Maximale Teamgröße: 4

Befehlsvielfalt: Groß

Künstliche Intelligenz: Mäßig

MULTIPLAYER

★★★★★

SOCOM profitiert von der Online-Tauglichkeit. Die gute Lobby-Funktion und die vorbildliche Einbindung des Headsets machen *SOCOM* zum Pflichtkauf für Mehrspielerfans mit DSL-Verbindung.

Maximale Anzahl an Spielern: 16

Spielmodi: 3

Mehrspieler-Maps: 10

Onlinefähig: Ja

Kooperativmodus: Nein

UMFANG UND MOTIVATION

★★★★★

Der Einzelspielermodus ist solide, wirkt aber wie ein Anhängsel. Erst online entfaltet sich der eigentliche Spielspaß. Trotz der relativ geringen Anzahl an Levels und Spielmodi wird *SOCOM* hier nicht so schnell langweilig.

Anzahl der Missionen: 12

Missionsdesign: Abgedroschen und wenig überraschend, aber solide inszeniert

Wiederspielwert: Alleine schnell uninteressant, online kann es süchtig machen.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Grafisch nahm man sich bei der Levelgestaltung etwas zurück. Die Darstellung ist detailarm, aber dafür stets flüssig und sauber. Auch online stören keine Ruckler oder Performanceeinbrüche das Spielgeschehen.

Darstellung: Etwas altbacken, aber sauber und ganz auf gute Performance ausgelegt

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Durchaus stimmig, lediglich die deutsche Sprachausgabe klingt etwas hölzern.

Musik: Die Kompositionen klingen etwas blass und wenig eingängig.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GHOST RECON

STEUERUNG

★★★★★

Ghost Recon steuert sich wie ein standardmäßiger 3D-Shooter. Das geht zwar zulasten der verfügbaren Möglichkeiten, spielt sich aber sehr gut. Etwas mehr Einfluss auf die Teamkameraden hätte nicht geschadet.

Zugänglichkeit: Schnell erlernt und gut beherrschbar

Komplexität: Eingeschränkte Befehlsvielfalt Sprachsteuerung über Headset: Nein

TEAM-ASPEKT

★★★★★

Entweder man steuert die Teammitglieder selbst oder man muss sich auf die bisweilen zweifelhaften KI verlassen. Richtige Befehle gibt es nicht, dafür darf das zweite Team frei im Gelände umhergeschickt werden.

Maximale Teamgröße: 6

Befehlsvielfalt: Gering

Künstliche Intelligenz: Mäßig

MULTIPLAYER

★★★★★

Ubi Softs *Ghost Recon* muss ohne Online-Anbindung auskommen, bietet dafür aber als einziger Titel einen unterhaltsamen Kooperativ-Modus für zwei Spieler. Umfang und Spielmodi sind mehr als ausreichend.

Maximale Anzahl an Spielern: 2

Spielmodi: 3

Mehrspieler-Maps: 33

Onlinefähig: Nein

Kooperativmodus: Ja

UMFANG UND MOTIVATION

★★★★★

Alleine bietet *Ghost Recon* für einige Stunden gute Unterhaltung, ist aber stark geskriptet und beim erneuten Spielen zu vorhersehbar. Zu zweit hält der Kooperativ-Modus bei der Stange.

Anzahl der Missionen: 23

Missionsdesign: Abgedroschen und wenig überraschend, aber solide inszeniert

Wiederspielwert: Missionen verlaufen immer recht ähnlich und nutzen sich schnell ab.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Wie bei der Serie allgemein üblich, wurden die Umgebungen recht detailarm inszeniert, dafür bleibt das Spiel stets flüssig. Etwas stakische Animationen und klobige Figuren wirken überholt.

Darstellung: Schlicht, aber sauber. Leicht veraltet.

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Sehr glaubwürdig und authentisch mit guter Sprachausgabe.

Musik: In spannenden Situationen mitreißend, ansonsten dezent untermalend



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

ist ein Rebell.

Freedom Fighters ist eines der Spiele, die einen packen und erst wieder loslassen, wenn man den Abspann gesehen hat. Die hanebüchene Story, die auch aus einem Achtzigerjahre-B-Movie stammen könnte, bietet dabei den perfekten Rahmen für die actionreichen und unblutigen Straßenkämpfe. Dank der gelungenen Steuerung, des hervorragend abgestimmten Gameplays und der durchweg netten Optik macht es unheimlich viel Spaß, mit den virtuellen Kameraden russische MG-Stellungen auszuheben oder wichtige Gebäude einzunehmen. Da stört es auch nicht, dass sich die Mitstreiter nicht immer hyperintelligent verhalten und auch mal in den sicheren Tod laufen. Die durchdachte Missionsstruktur mit den vielen Bonuszielen sorgt zudem dafür, dass der Guerillakrieg gegen die russischen Invasoren trotz des stellenweise hohen Schwierigkeitsgrads nie langweilig oder zu frustrierend wird. Wenn man irgendwann nicht weiterkommt, dann liegt die Lösung vielleicht in einem anderen Abschnitt. Alles in allem bietet *Freedom Fighters* anspruchsvolle Ballereien, die keinen Action-Fans kalt lassen werden.

TEST FREEDOM FIGHTERS

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	IO Interactive
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Prologic II
Umfang:	9 Areale, 19 Missionen

Internet: www.electronic-arts.de

Spieler 1-4	Termin 19. September
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Gelungene Steuerung
- ✓ Cooles Setting
- ✗ Teilweise hoher Schwierigkeitsgrad
- ✗ Schwacher Mehrspielermodus

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	85%
84%	85%	75%	85%

„Atmosphärischer Shooter, bei dem dank packender Missionen und Daueraction keine Langeweile aufkommt.“



Zone of the Enders

The 2nd Runner

VIDEO

HIT PLAYZONE

Konamis **Roboter-Hack-and-Slay** geht in die lang ersehnte zweite Runde.

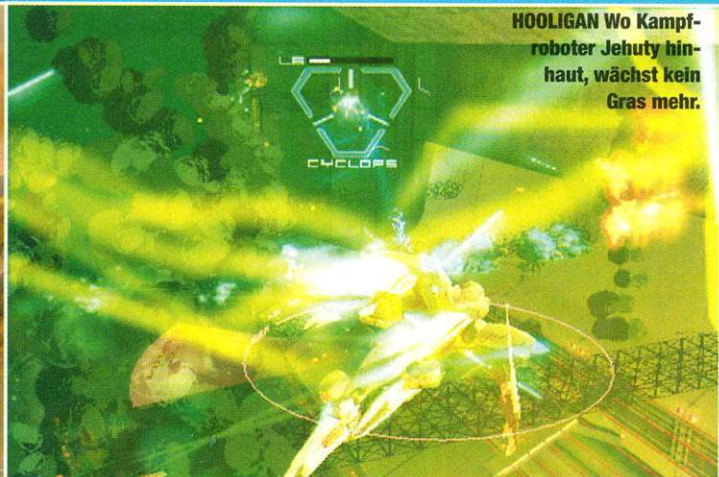
Das abrupte Ende von *Zone of the Enders* rief wohl bei vielen Spielern Reaktionen wie „Wie? War's das jetzt?“ oder „Da muss doch noch was kommen!“ hervor. Tatsächlich sollte erst in der Fortsetzung des effektreichen Mech-Spektakels die Geschichte um die machtgierigen BAHRAM aufgelöst werden. Nun ist es endlich so weit und auch europäische Spieler dürfen sich wieder hinter Steuer von Jehuty schwingen. Zur Seite steht ihnen natürlich wieder der Bord-

computer ADA und die eine oder andere bekannte Figur aus dem Vorgänger: So dürfen sich Fans auf ein Wiedersehen mit Leo freuen und das mit Viola fürchten. Die eigentliche Hauptfigur des zweiten Teils hat zunächst aber rein gar nichts mit irgendwelchen Personen aus Teil 1 zu tun. Dingo, so der etwas unglücklich gewählte Name des Helden, ist eigentlich eine Art Minenarbeiter. Zusammen mit einigen Kollegen schürft er nach Metatron, dem wertvollen Rohstoff, der auch für die Energiever-

GEGNERMASSEN Auf dem Bildschirm ist oft so viel los, dass man die Übersicht verliert.

VIC VIPER Der tollkühne Pilot dieser Kiste ist kein Geringerer als ... na, was glauben Sie?

HOOLIGAN Wo Kampfroboter Jehuty hinschaut, wächst kein Gras mehr.





sorgung der Orbital Frames benötigt wird. Als an einem scheinbar gewöhnlichen Arbeitstag die BAH-RAM-Truppen angreifen, stolpert Dingo über den Orbital Frame Jehuty. Was dann kommt, können Sie sich sicher schon denken ...

WO MUSS ICH DRÜCKEN?

Die Steuerung von Jehuty wurde beinahe 1:1 aus dem Vorgänger übernommen. Lediglich einige neue Spezialattacken hat der stählerne Gigant jetzt auf Lager. Diese werden alternativ zu anderen Attacken mit den gleichen Buttons ausgelöst. Wenn Jehuty bewegungslos in der Luft schwebt, können Sie mit der R2-Taste Energie sammeln, sie mit der Vierecks-Taste zu einem Ball

bündeln und diesen auf die Gegner schmettern. Wenn Jehuty aber durch den ebenfalls mit der R2-Taste auslösbaren Turbo durch die Luft saust, können Sie mit der Vierecks-Taste Laserstrahlen auf Dutzende von Gegnern gleichzeitig feuern. Ähnlich sieht es mit dem Werfen aus. Ein kurzer Druck auf die Kreis-Taste und Sie pfeffern einen Gegner oder Gegenstand gegen eine Wand oder einen anderen Feind. Bei mehrmaligem Drücken der Kreis-Taste beginnt Jehuty umherzuwirbeln, was dem Geschoss mehr Schwung verleiht. Grundsätzlich ist die Steuerung sehr eingängig, aber in der Hitze des Gefechts passiert es schon mal, dass der Kampfkoloss nicht den gewollten Angriff, sondern die Alternativattacke durchführt. Zusammen mit dem zweiten großen Manko, der Unübersichtlichkeit, führt das zu so manch frustrierendem Spielerlebnis. Ab und zu ist einfach so

BLAU IN BLAU Die Anzahl der Lasersalven, die Jehuty abfeuern kann, wurde aufgestockt.

MACH SACHEN

Dass dieser Gegner zerstört wurde, haben wir uns schon fast selbst gedacht.



TEST ZONE OF THE ENDERS - THE 2ND RUNNER

INFO DIE ZORADIUS-MISSIONEN

Konami verwurstet einen Klassiker

Nur wer *The 2nd Runner* zweimal durchspielt, kann auch wirklich alle Extras erhalten.

Nachdem Sie *The 2nd Runner* einmal durchgespielt haben, sollten Sie sich gleich noch einmal hinter die Steuer von Jehuty wagen. Denn nur beim zweiten Durchgang können Sie die letzte versteckte Extra-Mission finden: Vic Vipers Zoradius-Mission! Zoradius erinnert vom Klang des Namens her nicht umsonst an den alten Konami-Klassiker *Gradius*. Mit dem Mech Vic Viper fliegen Sie hier in bester Old-School-Manier (allerdings in 3D) durch einfach gestaltete Höhlen und ballern Gegner-Horden um. Ein netter Zeitvertreib und eine nette Belohnung für alle, die *The 2nd Runner* mit 100 % abschließen wollen.



ZORADIUS Eine Anspielung auf den Klassiker *Gradius*?



OLD-SCHOOL Zoradius ist ein netter Zeitvertreib.



ÜBERZAHL
Die gigantische
Gegnerzahl wird
mit mangelnder
Fernsicht bezahlt.



CHIRURGISCH Mit
der scharfen Klinge
an Jehutys Arm
sind Nahkämpfe
ein leichtes Spiel.

INFO ZOE-TRICKFILM

Das Anime zum Spiel

Vor kurzem erschien in Deutschland die erste der beiden Anime-Serien zu *Zone of the Enders*, *Idolo*. In dieser erfahren Spieler mehr über den Hintergrund einiger Figuren aus den Spielen, die Geschichte an sich ist aber unabhängig von Konamis Games: Die Forscherin Dr. Rachel Links erbaut Orbital Frames. Der Testpilot Radium Lavans ist ein depressiver junger Mann, der hinter dem Steuer seines Mecha sein unterdrücktes Temperament ausleben kann und häufig etwas über die Stränge schlägt.

In der zweiten Serie, *Dolores*, gerät James Links, der Ehemann der inzwischen verstorbenen Forscherin, zufällig an den Orbital Frame Dolores, den einst seine Frau gebaut hatte. Der pinkfarbene Mecha stellt sich als tollpatschiger, aber herzallerliebster Roboter mit fast schon menschlichen Zügen heraus. Trotz der heiteren Situationskomik, für die Dolores immer wieder sorgt, sind die *ZoE*-Anime recht ernst gehalten. Es geht um Probleme der Erwachsenen, um Menschen wie du und ich und ausnahmsweise nicht um übermenschliche Helden. Es geht um einen Vater, der um die Liebe seiner Kinder kämpft, die ihn für den Tod der Mutter verantwortlich machen. Da hier weniger die actionreichen Kämpfe im Mittelpunkt stehen, ist die Serie also eigentlich nur Hardcore-Fans zu empfehlen.

viel auf dem Bildschirm los, dass man sprichwörtlich nicht mehr weiß, wo oben und unten ist. Manche Bossfights oder mit Fallen gespickte Levels gestalten sich dadurch sehr viel schwerer, als sie sein müssten. In einem der Levels muss sich Jehuty beispielsweise durch einige Räume mit Presswerken kämpfen. Gerät Jehuty in eine solche Presse, ist natürlich Feierabend für den Blechkumpen. Problem ist, dass durch die Gegneraktivität und die Kamera die Übersicht verloren geht und Sie oft zerdrückt werden, ohne überhaupt nur von dem nahenden Unglück geahnt zu haben.

UND ACTION!

Aber wir wollen das Abenteuer von Dingo und Jehuty nicht schlechter machen, als es ist. Prinzipiell macht es nämlich tierisch viel Spaß, die Gegner förmlich in der Luft zu zerreißen. Oft führt dabei aber vorsichtiges Vorgehen schneller zum Erfolg als brutale Amokläufe. Auch bei den fordernden Endbossen ist immer Taktik gefragt. Doch keine Angst: Die wilde Action kommt nie, aber auch wirklich nie zu kurz. Die Anzahl der dargestellten

Feinde wurde aufgestockt. War das Gegnernaufkommen im ersten Teil noch stets überschaubar, so liefern Sie sich jetzt Schlachten gegen unzählige Feinde auf einmal. Das Effektfuerwerk, das Sie dabei geboten bekommen, ist einfach spektakulär! Allerdings werden die vielen Explosionen mit gelegentlichen Slowdowns erkauft. Diese sind zwar selten, dann aber treten sie richtig spürbar in Erscheinung.

MEHR ABWECHSLUNG

Konami hat sich die vielen Kritikpunkte am ersten Teil zu Herzen genommen und etwas gegen die Eintönigkeit getan. Jehuty kämpft jetzt nicht nur in unterschiedlichen Levels, seine Aufträge heben sich oft auch vom simplen „Vernichte alle Gegner in Sektor A, um zu Sektor B zu gelangen“-Schema ab. Sie zerstören Züge oder Luftschiffe, müssen andere Orbital Frames wohlbehalten transportieren oder lassen sich von einem befreundeten Runner durch ein gefährliches Gebiet lotsen. Die Landkarte, die Spieler im ersten Teil noch benutzen konnten, um von Einsatzort zu Einsatzort zu düsen, wurde dafür allerdings abge-



ENDKAMPF Beim
letzten Kampf kann die
Grafik-Engine noch mal die
Muskeln spielen lassen.

schafft. Dadurch ist das Spiel zwar noch linearer geraten als der erste Teil, die vielen Storysequenzen zwischen einzelnen Missionen machen das aber wieder mehr als wett. So wird die Story um abtrünnige BAHRAM, das AUMANN-Projekt und natürlich das Schicksal der aufständischen Runner in stimmungsvollen Filmschnipseln im Anime-Stil oder in Spielgrafik präsentiert. Die Übersetzung der Untertitel (die Sprachausgabe selbst wurde nicht eingedeutscht) ist dabei angenehm locker geraten. Was sich allerdings nicht geändert hat, ist die kurze Spieldauer. Nach etwa acht Stunden hat man *The 2nd Runner* das erste Mal geschafft, beim zweiten Durchgang ist es nicht mal halb so viel. Dafür muss man ganz schön suchen, um die vielen Extra-Missionen zu finden, die im Spiel versteckt sind. In diese können Sie dann aber – wenn Sie Bestzeiten für jede Mission erreichen wollen – richtig viel Zeit investieren. Außerdem können Sie wieder einen Zweispielermodus freispielen. Dieser dient aber, wie schon im ersten Teil, bestenfalls als Pausenfüller.

HOCH DAMIT UND RAUS MIT IHNEN

Alles in allem ist *The 2nd Runner* sehr gut, Konami hat aber vieles verschlimmbessert. Zwar ist die schnelle Action jetzt abwechslungsreicher und noch spektakulärer, dafür an manchen Stellen auch unübersichtlicher und schwerer. Das kostet schnell virtuelle Leben – oft schneller, als Ihnen bewusst wird, wieso. Dennoch wird *The 2nd Runner* für viele vergnügliche Spielstunden sorgen. Wenn Ihnen der erste Teil gefallen hat, wird Sie *The 2nd Runner* ebenso begeistern.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



WEIHNACHTSBAUM
Die Lichteffekte sind spektakulär.

DETAIL-CHECK ZONE OF THE ENDERS – THE 2ND RUNNER

Was hat der zweite, was der erste nicht hat?

Hat Konams Orbital Frame seit seinem ersten Auftritt dazugelernt? Im Direktvergleich zeigen sich Verbesserungen, aber auch Verschlechterungen. Zu guter Letzt hat aber *The 2 Runner* durch den erweiterten Umfang die Nase vorn.



ZOE – THE 2ND RUNNER

UMFANG ★★★★★

Story: Die Geschichte um BAHRAM und Runner wird in der Fortsetzung wieder aufgegriffen und weiter erzählt. Die actionreiche Story steht dabei im Vordergrund.

Missionen: 15

Spielzeit: Ca. 8 Stunden

Extras: Umfangreiche Extra-Missionen, Zweispielermodus. Um alle Extras zu erhalten, muss der Titel mind. zweimal durchgespielt werden.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Identisch zum Vorgänger, zwei erweiterte Angriffe.

Sekundär-Waffen: 12

Abwechslung: Abwechslungsreiches Missionsdesign. Die Kämpfe stehen aber noch immer im Mittelpunkt.

Übersicht: Mehr Gegner, schnellerer Spielablauf – dadurch aber sehr unübersichtlich.

Action: Mehr Kämpfe, größere Explosionen

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Bunter, größer, schneller.

Gelegentlich heftige Slowdowns.

Gegner: Hohes Gegnernaufkommen. Sprichwörtlich Hunderte von Gegnern auf einmal.

Fernsicht: Das hohe Gegnernaufkommen muss durch geringe Fernsicht in den Außenbereichen ausgeglichen werden.

Soundtrack: Sehr elektronisch, abwechslungsreich, stimmige Stücke

Sprachausgabe: Sehr gute Sprecher.

Lediglich in wenigen Sequenzen wirken die Stimmen nicht zur Mimik der Figuren passend. Nur deutsche Untertitel.

Präsentation: Futuristisch, bunter als der erste Teil, aber nie übertrieben poppig

60-Hz-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG (kein Durchschnitt)
★★★★★

ZONE OF THE ENDERS

UMFANG ★★★★★

Story: Die Story um BAHRAM steht eher im Hintergrund, es werden Themen wie das Schicksal des Jungen Leo, seine Ängste, Menschlichkeit und Freundschaft behandelt.

Missionen: Entfällt

Spielzeit: Ca. 6 Stunden

Extras: Zweispielermodus, sonst keine Extras. Nur einmal Durchspielen nötig, um 100% des Spiels kennen zu lernen.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sehr einfach und eingängig. Komplex, aber schnell erlernt.

Sekundär-Waffen: 10

Abwechslung: Die Missionen sind fast alle gleich. Das Hauptziel wird meist durch die Vernichtung aller Gegner erreicht.

Übersicht: Dank überschaubarem Gegnernaufkommen hat man stets die Kontrolle.

Action: Überschaubare Kämpfe, dafür zu keiner Zeit Slowdowns

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Seinerzeit bombastisch.

Gewaltige Explosionen, stets flüssig.

Gegner: Stets überschaubares Gegnernaufkommen, deshalb übersichtlicher.

Fernsicht: Ausgezeichnete Fernsicht. Bei Freiluft-Kämpfen können Sie fast das ganze Areal überschauen.

Soundtrack: Treibende Techno-Beats. Passend, aber wenig abwechslungsreich.

Sprachausgabe: Die Sprecher sind okay, bieten aber keine überragende Leistung. Besonders die Hauptfigur klingt fürchterlich weinerlich. Nur deutsche Untertitel.

Präsentation: Futuristisch, bunt, aber dennoch kalt gehalten. Sehr stimmungsvoll.

60-Hz-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG (kein Durchschnitt)
★★★★★

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

ZOE – THE 2ND RUNNER

Konami

87%

Die Fortsetzung sieht besser aus und ist abwechslungsreicher und umfangreicher als der Vorgänger. Leider sorgt die unübersichtliche Kamera etwas für Frust.

Zone of the Enders

Konami

85%

Besonders die Bombast-Optik ließ *Zone of the Enders* aus der Masse der PS2-Spiele herausstechen. Leider war das Gameplay zu eintönig und das Spiel zu kurz.

MEIN FAZIT

SEHR GUT



Christian Schönlein

will doch nur etwas mehr Übersicht.

Ein zweischneidiges Schwert: Eigentlich hatte ich mich riesig auf *ZoE 2* gefreut. Am Anfang hatte ich auch einen Heidenspaß damit. Ab und an kam dann aber eine Stelle, die mich frustriert ins Pad beißen ließ. Nachdem ich das Spiel endlich durch hatte, habe ich es aber sofort ein zweites Mal in Angriff genommen, um auch alle Extras zu bekommen. Beim zweiten Durchzocken gestalten sich auch die harten Passagen etwas einfacher – man weiß ja jetzt, wie man vorgeht, und darf alle Sekundärwaffen gleich mit in den Kampf nehmen. Alles in allem sollte der erste Durchgang so sein wie der zweite, dann wäre *ZoE* wohl das (beinahe) perfekte Actionspiel. Bombastische Optik, atmosphärischer Soundtrack und stimmungsvolle Zwischensequenzen: *ZoE* macht einfach Laune, wenn auch nur für kurze Zeit. Zu guter Letzt behält man *The 2nd Runner* aber als actionreichen Sci-Fi-Trip in Erinnerung. Wenn Konami im dritten Teil die Kamera in den Griff kriegt, bin ich glücklich.

TEST ZOE: THE 2ND RUNNER

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	15 Missionen

Internet: www.konami-europe.com

Spieler 1-2	Termin 30. September
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Hervorragende Grafik und Sound
- Abwechslungsreicher als Teil 1
- ➖ Wieder sehr kurz
- ➖ Unübersichtlich

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	87%
89%	89%	75%	

„Verschlimmbesserte Fortsetzung
der effektreichen Roboterschlacht. Mehr Action, dafür noch weniger Übersicht.“

Virtual-on Marz (Import)

Sega

72%

Für importwillige Spieler ist die *Virtual-On*-Reihe einen näheren Blick wert. Allerdings leidet Segas Materialschlacht an einigen Mängeln, die den Spielspaß etwas drücken.



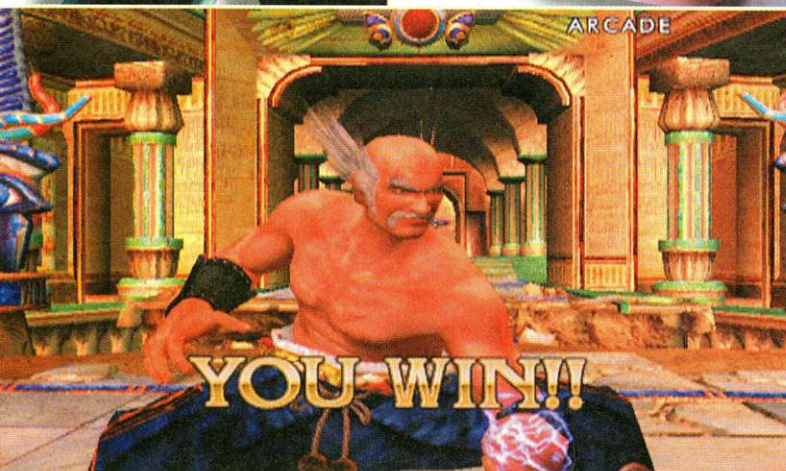
Soul Calibur II

An die Waffen!
Namcos
Edelprügler
erscheint endlich.

Es gibt Spiele, die sind einfach für die Ewigkeit. Besonders im Prügelspiel-Genre gibt es einige absolute Kult-Titel, die wohl nie in Vergessenheit geraten werden. Dazu zählt zum Beispiel die

Street Fighter-Serie von Capcom oder auch SNKs Fatal Fury-Prügler. In dieses Who's who der Beat 'em Ups reißen sich – neben einigen weiteren Titeln – auch die Soul Calibur-Spiele mit ein. Auf der PSone war der erste Teil, *Soul Edge*, ein grafischer und spielerischer Hammer. Der Weapon-Master-Modus bot erstmals in einem Prügelspiel so etwas wie

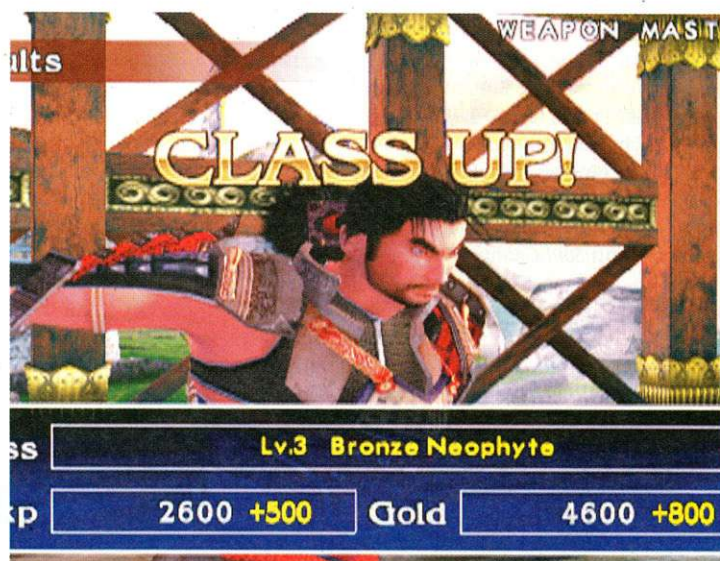
Umfang und Tiefgang. Der zweite Teil erschien als *Soul Calibur* auf dem Dreamcast und ist auch für heutige Verhältnisse noch ein grafischer Hochgenuss. Spielerisch hatte sich bis auf den erweiterten Umfang der Move-Palette allerdings nur wenig verändert. Diese Stagnation scheint bei Namcos Edelprüglern Tradition zu sein, denn auch in *Soul Calibur II*, dem eigentlich dritten Teil der Serie, bleibt alles beim Alten. Das ist aber so gesehen gar nicht mal schlecht, denn dadurch bleibt *Soul Calibur* das geniale Prügelspiel, das es schon immer war. Und sehr viel mehr braucht man dazu eigentlich auch gar nicht zu sagen.



RENTNER Frührente ist ein Fremdwort für den kräftigen Heihachi.



FREAKSHOW Zusammen sehen Voldo und Astaroth noch abgefahrener aus.



ECHT KLASSE Im Weapon-Master-Modus können Sie auch aufleveln.

SCHUSTER, BLEIB BEI DEINEN LEISTEN

Bei *Soul Calibur* bleibt also alles wie gehabt. Besonders Kenner der Dreamcast-Version werden sich sofort wie zu Hause fühlen. Aber auch Anfänger werden schnell Erfolge für sich verbuchen können. Das liegt zum einen an dem zugegeben viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad, zum anderen aber auch an der unglaublich einfachen Steuerung. Eine Taste benutzen Sie für horizontale, eine für vertikale Angriffe. Außerdem können Sie noch treten und blocken. Nun könnte man *Soul Calibur II*, gerade weil selbst Anfänger spektakuläre Moves hinlegen können, wenig Tiefgang und ein zu simples Kampfsystem vorwerfen. Aber nicht so voreilig! Das Kampfsystem erreicht zwar nicht die Tiefe eines *Virtua Fighter*, geübte Spieler können dem Gegner aber mit spektakulären Combo-Ketten einheizen, mit dem

Blocksystem so manches Mal das Blatt zu ihren Gunsten wenden oder ihren Kämpfer aufladen und so noch vernichtendere Moves aufs Parkett zaubern. Wem *Virtua Fighter* zu komplex ist und wer einfach nur einen coolen und schnellen Spaß-Prügler sucht, der dennoch Tiefgang bieten kann, liegt mit *Soul Calibur II* also goldrichtig.

WAFFENMEISTER

Herzstück ist natürlich wieder der Weapon-Master-Modus. Zu Beginn wählen Sie einen der zwölf Recken aus und begeben sich mit diesem auf eine abenteuerliche Reise, bei der noch gehörig die Fäuste fliegen und Waffen klirren werden. Statt einfach nur einen Kampf gewinnen zu müssen, erhalten Sie pro Level gewisse Aufgabenstellungen. Da müssen Sie gegen unsichtbare Gegner kämpfen, werden durch gefährlichen Treibsand langsamer oder sind vergiftet und müs-



SHOPPING Mit verdientem Geld können Sie sich neue Waffen kaufen.



KINDERSCHLÄGER Er wird doch nicht wirklich ...?



UND TSCHÜSS So hat ein stilechter Abgang auszusehen.



GLÄNZEND Die blitzenden Lichteffekte sind eine wahre Augenweide.



EMANZIPIERT Ilys Schwertpeitsche ist genauso scharf wie sie selbst.

sen unter Zeitdruck den Kampf für sich entscheiden, bevor Sie das Gift tötet. Für gewonnene Kämpfe winken Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten und Goldstücken. Mit ersteren wird Ihre Figur natürlich stärker, während Sie gewonnenes Geld in neue Waffen investieren dürfen. Das Sammeln aller Kampf-instrumente ist zwar nur ein relativ geringer Motivationsfaktor, reicht aber dennoch aus, um diesen Modus mit allen Figuren bestehen zu wollen. Und selbst wenn Ihnen das dann doch zu umfangreich ist, stehen natürlich „klassische“ Spielmodi wie schnelle Arcade-Matches oder ein Survival-Modus zur Verfügung.

HEIHACHI – GESUNDHEIT!

Unter den zwölf Charakteren befinden sich fast nur Hauden, die sich schon auf dem Dreamcast geprügelt haben. Wie Sie aber wahrscheinlich wissen, hat jede der drei Konsolenvarianten von *Soul Calibur II* (neben dem reptilienartigen Kämpfer Necrid) auch eine eigene, neue Figur bekommen. So dürfen sich Xbox-Kämpfer über Todd McFarlanes kultigen Spawn freuen, während Ninten-

do-Fans mit Link den aus ihrer Sicht sicherlich besten Charakter spendiert bekommen haben. Einen wirklich einzigartigen Charakter finden Sie aber auf der PS2: Heihachi Mishima aus der *Tekken*-Serie. Den werden viele Spieler sicherlich als die uncoolesten der drei eben genannten Figuren befinden, da er aber der einzige *Soul Calibur*-Kämpfer ohne Waffe ist, stellt er aber tatsächlich eine kleine Besonderheit dar. Abgesehen von der Frage, welche Figur die beste ist, stellt sich jetzt für alle Prügelspiel-Fans natürlich die Frage, ob *Soul Calibur II* auch wirklich das beste Beat 'em Up ist. Lohnt sich der Kauf überhaupt? Die Antwort darauf liegt ganz bei Ihnen selbst: Je nachdem was für ein Spielertyp Sie sind, finden Sie die Antwort in unserem umfangreichen Detail-Check, in dem wir ganze fünf Titel miteinander vergleichen. Besonders bietet sich aber der Vergleich zum weiter oben bereits kurz angesprochenen *Virtua Fighter* an, ein Titel, der nicht nur unter Spielern, sondern auch bei uns in der Redaktion die Lager spaltet. *Virtua Fighter* mag ein geniales Prügelspiel mit einem unerreichten Kampfsystem sein, kann aber eine für Prügelspiele

immens wichtige Eigenschaft nicht bieten: einen schnellen und einfachen Einstieg. Prügelspiel-Profis, für die Beat 'em Ups nicht nur einfach Spiele, sondern eine zu perfektionierende Kunst sind, ist das wohl relativ egal. Aber gerade Anfänger dürften mit *Soul Calibur II* einen tollen Einstieg ins Genre finden. Und wer einmal mit *Soul Calibur II* angefangen hat, kann sich auch hier eine ähnlich virtuose Kontrolle über seinen Lieblingscharakter erarbeiten wie bei *Vir-*

tua Figh-ter. Jeder Kämpfer hat verschiedene Eigenschaften, auf die Sie sich beim Spielen einstellen müssen: Kilik hat dank seines Stabes eine große Reichweite, ist im direkten Nahkampf aber etwas langsam, Ivy kann ihre Waffe als Schwert oder Peitsche einsetzen, weshalb Sie gleich zwei Angriffsarten beherrschen müssen, und Asta-roth ist zwar sehr stark, aufgrund seiner Trägheit erfordert er aber eine vorsichtige Vorgehensweise im Kampf.



REPTIL Necrid ist auf seine Waffen eigentlich gar nicht angewiesen.



DREIST Nightmare hat absolut keinen Respekt vor dem Alter.

DETAIL-CHECK SOUL CALIBUR II

Kampf der Giganten



KAMPFSYSTEM

Ein Knopf für horizontale und einer für vertikale Angriffe. Außerdem können Sie Kick-Attacken durchführen und gegnerische Attacken blocken. Anfänger werden durch wildes Button-Mashing schnell erste Erfolge erzielen. Profis können sich aber mit dem Block- und Combo-System aufregende Kämpfe liefern.

KÄMPFER

20, davon sind 15 zu Beginn anwählbar. Viele Kämpfer sind aus dem Vorgänger bekannt, die exklusive Figur der PS2-Version ist Heihachi Mishima aus *Tekken*. Die Figuren sind recht ausgewogen und bieten neben standardmäßigen Kämpfern auch ausgefallene Recken.

TRAININGSMODUS

Ja, sehr standardmäßig. Sie können dem „Dummy“ eine Bewegungsart zuweisen und Ihre Attacken und Combos an ihm trainieren.

SPIELMODI

7, darunter Arcade, VS, Time Attack, Survival und Team-Battle. Herzstück ist der umfangreiche Weapon-Master-Mode. Hier können Sie neue Waffen freispielen.

GRAFIK

Wow! *Soul Calibur* sieht fantastisch aus. Tolle Lichteffekte, detaillierte Spielfiguren und lebendige Animationen. Grafisch einer der besten PS2-Titel.

SOUND

Sehr stimmungsvolle Musik, wenn auch keine Ohrwürmer – wie noch in den Vorgängern – die Gehörgänge erfreuen. Die Sprachsamples sind sehr gut gelungen und hauchen den Figuren mehr Leben ein.

GESAMTWERTUNG

EINZEL
82%

MULTI
87%



KAMPFSYSTEM

Das wahrscheinlich komplexeste Kampfsystem, das ein Beat 'em Up derzeit zu bieten hat. Jeder Kämpfer hat seinen eigenen Kampfstil, an den Sie sich anpassen müssen. Diese sind alle real, Feuerbälle und umherfliegende Charaktere sucht man vergebens. Blocken ist somit natürlich auch ein wichtiger Aspekt.

KÄMPFER

15, die 13-köpfige Riege aus *Virtua Fighter 4* wurde durch zwei neue Recken erweitert. Passend zum realistischen Spielablauf sind auch die Charaktere nicht allzu ausgefallen. Dennoch ist jede Figur komplett anders und kann mit einem individuellen Kampfstil aufwarten.

TRAININGSMODUS

Ja, vorbildlicher Trainingsmodus! Schritt für Schritt werden Ihnen sämtliche Facetten und Kniffe des Kampfsystems beigebracht.

SPIELMODI

3, darunter Arcade-, Versus- und Quest-Modus. Der AI-Modus aus *Virtua Fighter 4* wurde ersatzlos gestrichen, der Kumite-Modus durch den ähnlichen Quest-Modus ersetzt.

GRAFIK

Endlich flimmerfrei. Realistische Animationen passend zum realistischen Prügelerlebnis. Die Figuren sind detailliert, könnten aber noch einen Tick besser aussehen.

SOUND

Die Musik geht eher in die rockige Richtung und untermalt die Kämpfe immer sehr passend. Leider fehlen aber auch hier echte Ohrwürmer. Die Soundeffekte sind leider nicht ganz so realistisch wie das Kampfgeschehen.

GESAMTWERTUNG

EINZEL
90%

MULTI
93%

DU BIST SO SCHÖN

Auch von technischer Seite gibt es fast nichts zu bemängeln. Die Grafik ist ein echter Augenschmaus! Überall blitzen Lichteffekte und die Animationen sind so butterweich und schön anzusehen, dass *Soul Calibur II* schon beim Zuschauen mehr Spaß macht als so manch anderer Titel. Die Musik bietet hingegen keine solchen Ohrwürmer wie noch die Vorgänger. Sie ist beileibe nicht schlecht, doch

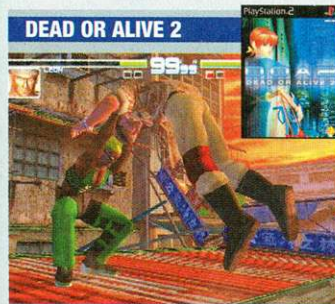
das Titellied aus *Soul Edge* und die bombastischen Hintergrundmelodien aus *Soul Calibur* erreicht der Titel einfach nicht mehr. Trotzdem passt hier einfach alles zusammen. Mit *Soul Calibur II* können Sie als Beat 'em Up-Fan nichts falsch machen. Besonders dann nicht, wenn Sie sich mit einem Freund im Multiplayer-Modus prügeln – denn dann offenbart dieser Titel sein wahres Spaß-Potenzial.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



KOPFSCHMERZEN Nach diesem Treffer ist eine Aspirin notwendig.

Prügelspiele gibt's wie Sand am Meer. Ob *Soul Calibur II* wirklich das beste und welches das richtige speziell für Sie ist, finden Sie in unserem Detail-Check heraus.



KAMPFSYSTEM

Das ausgefeilte Blocksystem und der Zweispieler-Team-Modus sind die Aushängeschilder von *Dead or Alive 2*. Das Kampfsystem selbst kann man getrost als „Standard“ bezeichnen. Die in verschiedenen hohen Ebenen aufgeteilten Arenen sind ein cooles Extra, verleihen den Kämpfen aber kaum sehr viel mehr Tiefgang.

KÄMPFER

12, bei *Dead or Alive* spielen besonders die weiblichen Kämpfer mit den realistischen Animationen wirklich sämtlicher Körperteile eine große Rolle. Alle Figuren sehen ziemlich cool aus, wirklich ausgefallenes Charakter-Design sucht man aber vergebens.

TRAININGSMODUS

Ja, sehr standardmäßig. Sie können dem „Dummy“ eine Bewegungsart zuweisen und Ihre Attacken und Combos an ihm trainieren.

SPIELMODI

6, darunter Story, Time Attack, Survival, Tag- und Team-Battle sowie Zweispieler-Modus. In den Team-Kämpfen dürfen zwei Spieler die Gegner sogar zusammen verprügeln.

GRAFIK

Noch immer ein echter Augenschmaus. Tolle Spielermodelle, sehr schöne Animationen und große, mehrstöckige Arenen. *Dead or Alive 2* sieht trotz seines Alters noch heute gut aus.

SOUND

Rockiger Sound untermauert die Kämpfe. Besonders das Titellied „Exciter“ rockt alles weg. Aber auch alle anderen Songs sind gut geraten und passen zum Spielgeschehen. Die Soundeffekte sind ebenfalls passend.



KAMPFSYSTEM

Ein klassischer Prügler. Jeder Knopf steht für einen Schlag oder Tritt mit der linken oder rechten Hand beziehungsweise dem Fuß. Die dritte Dimension kann intelligent genutzt werden. Manche Charaktere ermöglichen schnelle Erfolge, während Sie sich an den ausgefallenen Kampfstil anderer erst gewöhnen müssen.

KÄMPFER

19, *Tekken*-Fans werden etliche bekannte Gesichter unter den Kämpfern finden. Aber auch einige neue Figuren haben ihren Weg in den vierten Teil der Serie gefunden. Die Figuren sind bis auf wenige Ausnahmen realistisch. Außerdem hat jeder Kämpfer einen eigenen Kampfstil.

TRAININGSMODUS

Ja, dieser spielt sich wie ein erweiterter Time-Attack-Modus. Es geht lediglich darum, wer am schnellsten 20 vorgegebene Moves ausführt.

SPIELMODI

7, darunter Arcade, Zeitkampf, Versus, Team, Survival und Tekken Force. Letzterer ist ein kurzweiliger Zeitvenn, bei dem Sie sich in seitwärts scrollenden Umgebungen prügeln.

GRAFIK

Detaillierte Modelle, schöne Animationen und liebevolle Details in den Umgebungen. *Tekken 4* ist der grafisch schönste Titel der Serie. Dank 60-Hz-Modus läuft das Spiel auch flott.

SOUND

Tekken-typische Melodien. Wie schon bei den Vorgängern schwankt die Musik zwischen unauffällig und nervig. Dafür sind die Soundeffekte richtig knackig und untermauern die Action immer passend.



KAMPFSYSTEM

Oldschool-2D-Kampfsystem. Aufladbare Leisten erlauben stärkere Angriffe. Das Besondere: Jeder Kämpfer hat auch eine Attacke, die den Gegner sofort k. o. schlägt. Schlägt diese aber fehl, so ist die aufladbare Combo-Leiste für das laufende Match verloren. Mit verschiedenen Blocks wehren Sie Angriffe ab.

KÄMPFER

20, einige der Figuren sind völlig abgefahren und begeistern mit teils aberwitzigen Special Moves. Das Verhältnis zwischen „normalen“ Charakteren und den außergewöhnlichen Figuren hält sich aber dennoch die Waage, sowohl quantitativ als auch qualitativ.

TRAININGSMODUS

Ja, sehr standardmäßig. Sie können dem „Dummy“ eine Bewegungsart zuweisen und Ihre Attacken und Combos an ihm trainieren.

SPIELMODI

6, darunter Arcade- und VS-Modus sowie M.O.M., in dem Sie Medaillen einsammeln, und der Missions-Modus, in dem Sie knackige Kämpfe mit einer bestimmten Aufgabenstellung bestehen.

GRAFIK

Wer meint, 2D wäre tot, irrt sich gewaltig. Die knalligen Effekte stellen so manchen 3D-Action-Titel in den Schatten. „Schnell, bunt und gut“ lautet hier das Motto.

SOUND

Oldschool-Heavy-Metal. Die Musik ist Geschmackssache, passt aber richtig gut zu den Kämpfen. Die Figuren haben außerdem viele Sprachsamples, die besonders im Story-Modus zum Zuge kommen.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
liebe schon den Vorgänger.

Dass Geschmäcker verschieden sind, ist bekannt. Michaels Liebe zu *Virtua Fighter* kann ich verstehen, aber nicht ganz teilen. Für mich ist und bleibt *Soul Calibur* eines der genialsten Beat 'em Ups. Das Spiel ist schnell, sieht super aus, bietet einen unkomplizierten Einstieg und macht vor allem Spaß. Natürlich kann ich Michaels Argument mit dem Kampfsystem verstehen – tatsächlich reicht *Soul Calibur II* nicht an den spielerischen Tiefgang eines *Virtua Fighter* heran. Aber ganz ehrlich: Das will ich gar nicht. Ich möchte einfach nur ein gutes Prügelspiel, das Spaß macht, bevor ich Stunden in einem ausufernden Trainingsmodus verbringen muss.

TEST SOUL CALIBUR II

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	8 Modi, 15+ Figuren

Internet: www.electronic-arts.com

Spieler 1-2	Termin 26. September
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Super Grafik
- Umfangreich
- Inhaltsgleich zu den Vorgängern
- Zu einfach

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	87%	EINZEL
91%	88%		82%

„Blitzsaubere Optik und schnelle, unkomplizierte Prügel-Action. Leider nicht so ausgefeilt wie die Konkurrenz.“

GESAMTWERTUNG

EINZEL	MULTI
85%	87%

GESAMTWERTUNG

EINZEL	MULTI
87%	87%

GESAMTWERTUNG

EINZEL	MULTI
85%	82%

FREIZÜGIG Holla!
Die freispielbare
Arcia geizt nicht
mit ihren Reizen.

BEDRÖHLICH
Mit den
furchteinflößenden
Endbossen
ist nicht zu spaßen.

Chaos Legion

Das „Chaos“ im Titel beschreibt's ganz gut –
Capcoms **neuer Action-Held räumt auf.**



Capcom macht sich selbst Konkurrenz. Nachdem bereits der coole Dante das Dämonenreich mächtig aufgemischt hat, schickt die Spieleschmiede jetzt den nächsten Haudegen in die Schlacht. Allerdings haben die Monsterhorden begriffen, dass man noch mal einen Zahn zulegen muss, wenn man Helden aus Capcom-Spielen einen Strich durch die Rechnung machen will. In diesem Sinne hat sich die Monsteranzahl nicht nur quantitativ gesteigert, die Biester haben auch mehr auf dem Kasten. Die Monster stecken nämlich ganz schön ein, bevor sie sich wieder zurück in die Unterwelt schicken lassen! Aber nicht nur das lästige Ungetier hat ein Ass im Ärmel ...

ARMEE DER FINSTERNIS

Sie schlüpfen in die Rolle von Dante-Imitat Sieg Wahrheit. Nein, das ist kein Druckfehler, sondern wirklich der etwas bescheuerte Name des Helden. Die Eltern seines Gegenspielers Victor Delacroix haben eine bessere Wahl bei der Namensfindung getroffen.

GESCHÜTZE Diese
Ballermänner sollten Sie
sich zuerst vornehmen.

UMZINGELT Sieg steckt in der
Bredouille. Aber die Legionen
sind allzeit bereit.



Dieser will sich für den Tod seiner Freundin an Sieg rächen. Das Vertrackte an der Sache: Ursprünglich waren Sieg, Victor und die verblichene Siela mal dicke Kumpels. Im Vorspann erkennt man aber, dass Sieg die sterbende Siela im Arm hält – und ihr ein Schwert aus dem Körper zieht. Ist er etwa verantwortlich für ihren Tod? Und wenn ja, wieso? Das und was genau Victor als Racheakt geplant hat, erfahren Sie im Verlaufe des Spiels. Das oben angesprochene Ass im Ärmel, das Ihnen diese Aufgabe erleichtern soll, ist die so genannte Chaos Legion. Das sind Helfer, die Sie während des Spiels per Knopfdruck an Ihre Seite rufen können. Diese verstärken Sie mit ihren Schwertkünsten, ballern Gegner auf Distanz nieder oder stellen sich mit ihren Schilden schützend vor ihren Herren. Für besiegte Gegner erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie die getreuen Legionäre aufleveln dürfen. Fast wie in einem Rollenspiel also. Ganz so komplex geht es dann aber doch nicht zu. Das liegt zum Großteil daran, dass Sie sich vor jedem Level zwei der übernatürlichen Krieger aussuchen müssen, die Sie in die Schlacht begleiten. Nur diese beiden dürfen Sie herbeirufen und nur für diese beiden können Sie Erfahrungspunkte sammeln. Das läuft darauf hinaus, dass Sie sich auf die ersten beiden Legionen, die Sie im Spiel erhalten, spezialisieren und die anderen unbeachtet im Inventar versauern lassen müssen. Sobald Sie die ersten beiden Legionen perfektioniert haben, bleibt Ihnen aber ebenfalls wenig Zeit, um sich um die anderen Schützlinge zu kümmern – dann ist das Spiel nämlich schon fast vorbei.

HAMMERHART

Die kurze Spieldauer ist ein großes Minus von *Chaos Legion*. Capcom schafft es anscheinend nicht, ein halbwegs langes Spiel zu produzieren: Nachdem bereits *Devil May Cry* zu kurz war, hält *Chaos Legion* diesen Kurs. Andererseits würde *Chaos Legion* auch kein gutes Spiel abgeben, würde es zu lange dauern. Dazu ist das Gameplay zu eintönig. Konstant hämmern Sie auf den Angriffs-Button, um alles niederzumetzeln, was sich Ihnen in den Weg stellt. Keine Rätsel, keine Alternativwege, die es zu erkunden gilt. Nur Action. Klar macht das schon mal Spaß, dennoch ist das schnell relativ eintönig. Glauben Sie aber nicht, dass *Chaos Legion* deswegen auch einfach wäre. Für die europäische Version wurde der Schwierigkeitsgrad angepasst – die gegnerischen Horden sind nicht nur zahlreicher, sondern auch zäher geworden. Die größeren Monster, die auf Namen wie Badbh oder Zagan hören, tragen grob geschätzt etwa vier Millionen Treffer, bevor sie das Zeitliche segnen. Stecken Sie hingegen einen Treffer der Bestien ein, geht fast ein Viertel Ihrer Lebensenergie flöten! Also scheuen Sie sich nicht, den alternativ anwählbaren, einfachen Schwierigkeitsgrad zu wählen. So manch frustrierendes Erlebnis könnte Ihnen dadurch erspart bleiben. Die spärlich verteilten Rücksetzpunkte werden dadurch aber leider auch nicht zahlreicher. Grafisch ist der Titel ebenfalls ein zweischneidiges Schwert. Die Figuren sind detailliert und schön animiert, die Umgebungen hingegen ähneln sich alle sehr. Alles ist gotisch, überall Ruinen, zu

INFO DIE TODGEWEIHTEN GRÜSSEN DICH

Die Legionäre

Capcom stellt dem Helden Sieg einige hilfreiche Mitstreiter an die Seite.

GUILT – Schuld

Die erste Legion, die Sie erhalten, unterstützt Sie mit ihren Schwertkünsten. Komplett auflevelt, stürzen sich ganze sechs mächtige Ritter auf Ihre Gegner! Gerade bei starken Endbossen ist das mehr als hilfreich.

HATRED – Hass Die Durchschlagskraft dieser grimmigen Legion ist enorm, wenn sie bis zum Maximum aufgewertet wird! Wenn Sie die Kräfte dieser Legion anwenden, ohne sie herbeigerufen zu haben, werden Ihre Schläge verheerend.

ARROGANCE – Arroganz

Die einzige Defensiv-Legion stellt sich schützend vor Sie und kann die meisten Frontalangriffe der Gegner abblocken. Wenn Sie sie an die Front schicken, kann die Arroganz-Legion viele Gegner zurücktreiben und auf Distanz halten.

FLAWED – Makel

Diese Legion ähnelt sehr der Schuld-Legion. Anstatt mit Schwertern schlagen diese Wesen aber mit ihren scharfen Klauen zu. Außerdem sind sie flinker und lassen sich nicht so leicht vom Gegner erwischen.

BLASPHEMY – Lästerung

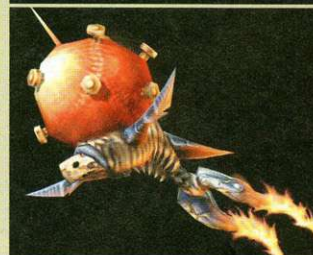
Die Angehörigen der „Bomben-Legion“ sind wahre Selbstmord-Attentäter. Sie stürmen auf den Gegner zu, um sich mit ihm in die Luft zu sprengen. Sie können aber auch selbst das Gebiet „verminen“.

MALICE – Böse

So böse sieht diese Legion gar nicht aus, aber wehe, wenn sie losgelassen wird! Gegen mechanische Wesen wirken die Projektilgeschosse wahre Wunder. Allerdings sind sie gegen organische Monster nutzlos.

THANATOS – Der Tod

Diese furchterregende Kreatur ist enorm! Überraschend materialisiert sie sich vor dem Gegner, um mit einem gewaltigen Schlag alles niederzumähen, was sich ihr in den Weg stellt. Leider zersplittert diese Legion in neun Einzelteile.



UNVERWUNDBAR
Die metallenen
Stachelwesen
verteidigen
wichtige
Anlagen.

viele Braun- und Grautöne in den Texturen. Die Umgebungen sehen schon ganz gut aus, Abwechslung sucht man aber vergebens.

SIEG + ARCIA = ♥

Wie Balsam für die Seele (und die Augen) ist da neben dem 60-Hz-Modus, bei dem das Spiel merklich flotter verläuft, die hübsche Arcia (Ähnlichkeiten zum Namen von Dantes Freundin Lucia sind natürlich rein zufälliger Natur). Das fescche Mädel unterstützt Sie nämlich fleißig. Zu Beginn nur als Augenschmaus, aber

wenn Sie sich wacker schlagen, dürfen Sie sogar selbst in die engen Kleider der holden Maid schlüpfen. Aber wie schon bei Devil May Cry unterscheidet sich das Gameplay von Männlein und Weiblein praktisch gar nicht. Nichtsdestotrotz wird das Spiel mit seiner epischen Story und den coolen Legionen, die das Kampfsystem ausmachen, Action-Freunde fesseln können. Ab und zu braucht man einfach mal etwas stupide Action – und die liefert Chaos Legion allemal!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



STAY COOL Die Legionen knöpfen sich die zahlreichen Gegner vor, während Sieg damit beschäftigt ist, cool auszusehen.

DETAIL-CHECK CHAOS LEGION

Wer ist stylischer – Dante oder Sieg?

Abgedroschene Action für zwischendurch. Reicht das, um sich als Action-Titel zu etablieren? Wir vergleichen drei Action-Titel der Marke „Hau drauf“.



CHAOS LEGION

UMFANG ★★★★★

Story: Drei Freunde. Der erste stirbt, der zweite wird sauer, der dritte muss es ausbaden. Recht episch.

Level: 13 magere Levels, die sich alle ähnlich sind. Dafür schwerer als DMC oder DW.

Spielzeit: Relativ kurz. Mit knapp 10 Stunden ist Chaos Legion etwa so lang wie DMC.

Extras: Ein freispielbarer Charakter und Galerie der freigespielten Videos.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Einfach. Die Legionen können mit wenigen Knöpfen kontrolliert werden.

Waffen: Primärwaffe: Schwert. Aufrüstbare Legionen.

Abwechslung: Wildes Button-Mashing und sich ähnelnde Levels

Kamera: Unbewegt. Spieler muss permanent selbst die Kamera korrigieren.

Action: Auf dem Bildschirm ist immer viel los. Mit den Legionen wird's noch wilder!

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Schöne Figuren und eintönige Levels mit Nebel. Ruckelfrei trotz Gegnermassen.

Gegner: Wahre Gegnerhorden! Die Endbosse sind noch bedrohlicher.

Soundtrack: Düstere Rock-Melodien, passend zum „Gotik“-Stil des Spiels.

Präsentation: Die Optionsmenüs bauen sich recht träge auf. Spielkonzept sehr gotisch angehaucht.

60-Hz-Modus: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★



DEVIL MAY CRY

UMFANG ★★★★★

Story: Dämonenjäger Dante bekämpft die Mächte der Unterwelt. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Level: Teil 1 hatte 23 Missionen. Teil 2 bot 18 Dante- und 13 Lucia-Missionen.

Spielzeit: Mit ca. 10 Stunden pro Teil fallen die DMC-Spiele recht kurz aus.

Extras: Versteckte Bonusmissionen, freispielbarer Charakter.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Einfach und intuitiv. Nach kurzer Zeit gelingen ellenlange Combos.

Waffen: Primärwaffe: Schwert und Pistolen. Aufrüstbare Spezialattacken.

Abwechslung: Bossgegner erfordern Strategien, Levels relativ unterschiedlich gehalten.

Kamera: Generell übersichtlich. Ab und zu stören ungünstige Kamerawinkel.

Action: Dante hat Action neu definiert und zeigt, wie cool man beim Metzeln aussehen kann.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Sehr schön. Toll animierte Figuren und düstere (aber nicht eintönige) Levels.

Gegner: Viele Gegner, aber immer überschaubar. Gigantische Bossgegner.

Soundtrack: Eine Mischung aus hartem Rock und treibendem Techno. Passt sehr gut.

Präsentation: Düster und cool. Leider nerven die PAL-Balken und die verlangsamte Spielgeschwindigkeit beim ersten Teil.

60-Hz-Modus: Nur Teil 2

GESAMTWERTUNG

★★★★★ Erster Teil
★★★★★ Zweiter Teil



DYNASTY WARRIORS

UMFANG ★★★★★

Story: Mit vielen verschiedenen Kriegsgenerälen kämpfen Sie in Schlachten mit historischem Hintergrund.

Level: Jedes Spiel bietet mehrere Dutzend Spielfiguren und knapp zwei Dutzend Missionen.

Spielzeit: Pro Figur müssen Sie nur wenige Stunden für deren Kampagne investieren.

Extras: Die Spielfiguren müssen erst alle freigespielt werden.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sehr einfach. Je ein Knopf für einen normalen und einen Spezialangriff.

Waffen: Jeder Kämpfer hat eine andere Waffe. Keine aufrüstbaren Attacken.

Abwechslung: Sehr eintönig. Mit Button-Mashing metzeln Sie konstant Armeen nieder.

Kamera: Die Kamera ist immer hinter der Figur, man kann sie aber auch manuell steuern.

Action: Sie finden sich ständig im Kampfgetümmel wieder. Das wird aber schnell langweilig.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Matschige Texturen und geringe Fernsicht. Dafür hübsch animierte Figuren.

Gegner: Sprichwörtlich Armeen: Der Bodycount ist in kürzester Zeit vierstellig!

Soundtrack: Recht unspektakulär. Die Rockmusik fällt wenig auf. Miese Sprachsamples.

Präsentation: Die Masse macht's. Die erschlagende Vielzahl an Spielfiguren und Kampagnen ist die große Besonderheit.

60-Hz-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
siegt mit Sieg.

Chaos Legion macht schon viel Spaß, aber trotzdem sollten Sie erst mal anspielen. Der Schwierigkeitsgrad nimmt ab Level 4 schlagartig zu und einige Mängel im Spieldesign verhindern, dass der Titel die Klasse eines Devil May Cry erreicht. Das Level-System für die Legionen ist zwar sehr interessant, aber wenn Sie eine neue Legion erhalten, werden Sie dieses schwache Exemplar wohl kaum gegen Ihre bereits aufgerüsteten Recken eintauschen, oder? Auch grafisch wäre sicher mehr Abwechslung drin gewesen.

TEST CHAOS LEGION

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	13 Levels

Internet: www.capcom-europe.com

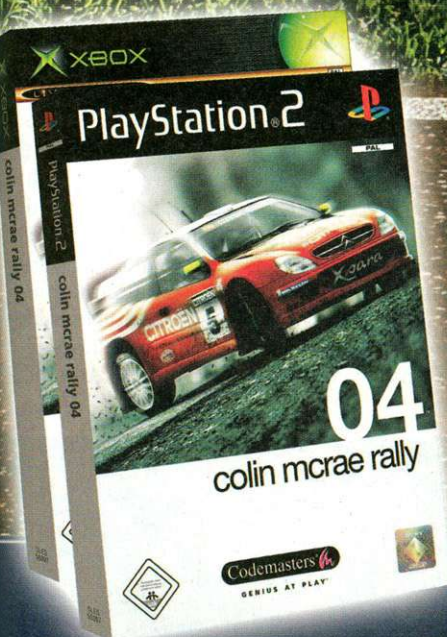
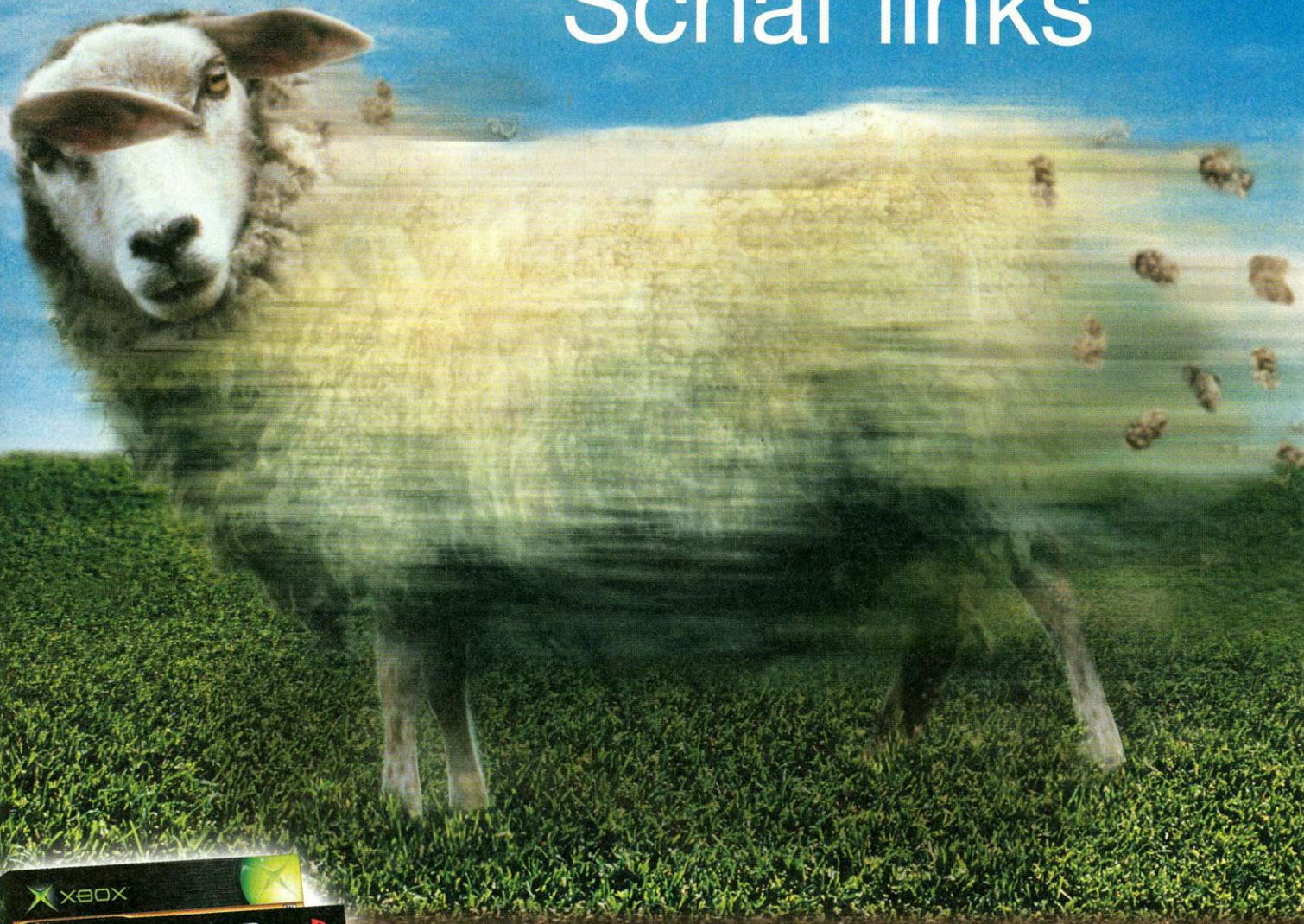
Spieler 1	Termin
USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- ✓ Coole Legionen
- ✓ Viel los, immer flüssig
- ✗ Arg zähe Gegner
- ✗ Sehr eintönig

JEFFSTENKLEIN
GRAFIK | SOUND | MULTI
78% | 77% | — % **74%**

„Ein zweischneidiges Schwert. Dank des Kampfsystems aber besonders für Action-Fans einen näheren Blick wert.“

Nächste Kurve, Schaf links



04™

colin mcrae rally



www.codemasters.com

Codemasters 

GENIUS AT PLAY™

next generation rally

Colin McRae ist zurück. Mit packendem Meisterschafts-Modus, brandneuem freien Rallye-Modus, revolutionärem Test-Center und, und, und. Colin McRae Rally 04. Nie wurde der Rallye-Sport kompromissloser umgesetzt. Mehr Spiel-Modi. Verbesserte Fahrphysik. Ultimatives Rallye-Feeling. Colin McRae Rally 04. Da bleibt kein Gegner ungeschoren...

©2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

World Racing



TDKs umstrittener Xbox-Titel kommt nun endlich auch auf die PS2 – **ein Grund zur Freude?**

Was macht ein gutes Rennspiel aus? Gute Grafik, eine nachvollziehbare Fahrphysik oder doch eher ein riesiger Umfang? Unsere Referenz *Gran Turismo 3: A-Spec* bietet all dies zusammen. Schaut man sich nun die Eckdaten von *World Racing* an, klingen diese ebenfalls recht vielversprechend: 109 originalgetreue Fahrzeuge aus dem Hause Mercedes-Benz, sie-

ben Szenarien mit insgesamt 117 Strecken und die Möglichkeit, sich mit dem gewählten Fahrzeug völlig frei in den riesigen Landschaften zu bewegen. Ein umfangreicher Meisterchaftsmodus bietet erfreulich viel Abwechslung und so müssen Sie neben Rundkursrennen auch querfeldein durch die Pampa rasen oder auf Offroad-Strecken die Geländetauglichkeit Ihres Fahrzeugs unter

Beweis stellen. Das umfangreiche Optionsmenü hält einige Überraschungen parat. So können Sie das Fahrverhalten auf einer Prozentskala sehr flexibel zwischen Arcade und Simulation variieren. Die Stärke der Gegner wird ebenfalls in Prozent eingestellt. Genau genommen wird bei *World Racing* fast alles in Prozent angegeben. Wohl dem, der im Mathe-Unterricht immer gut aufgepasst hat.

VERSCHENKTES POTENZIAL

Die von Syntec entwickelte „3D-Landscape-Engine“ ermöglichte es auf der Xbox, auf Erkundungstour zu gehen. Im Klartext hieß das, dass man sich einen beliebigen Punkt am Horizont suchen und auch tatsächlich dort hinfahren konnte. Das wurde zwar spielerisch nur selten genutzt, so konnte der Titel aber immerhin als



HÜBSCHES STANDBILD
Stellenweise sieht die Umgebung richtig hübsch aus.

DOPPELTER RITTBERGER Die Fahrerin zeigt sich angesichts des heftigen Unfalls ziemlich unbeeindruckt.





Sightseeing-Simulation erhalten, wenn man gerade mal keine Lust auf ein Rennen hatte. Auf der PS2 ist dieses Feature leider nur noch eingeschränkt vorhanden. Die Sichtweite ist zwar durchaus akzeptabel, dennoch verhindern dicke Nebelschwaden eine wirklich schöne und vor allem weite Aussicht. So konzentriert man sich auf die eigentlichen Rennen und hier zeigen sich dann die Schwächen der Technik. Egal welchen Typ Rennen man gerade bestreitet, die PS2 muss immer die gesamte Umgebung auf den Bildschirm zaubern, was zudem eine recht happige Ladezeit mit sich bringt. Durch den starken Nebel wird die Konsole zwar ein wenig entlastet, dennoch bewegt sich die Framerate meist im Bereich von 25 Bildern pro Sekunde und fällt gelegentlich noch etwas ab. Schlimmer wiegt da die durchwachsene Qualität der Optik. Stellenweise wirken die Texturen wie Platzhalter, ande-

renorts kann man die Umgebung wohlwollend sogar als schön bezeichnen. Im Gesamteindruck macht die Grafik dennoch keine besonders gute Figur. Die Proportionen stimmen nicht und alles wirkt ziemlich willkürlich platziert. Die gelegentlichen Grafikfehler und das stark vereinfachte Beleuchtungssystem drücken die Wertung ebenfalls. Wieso angesichts dessen trotzdem noch verschwenderisch viele Flugzeuge, Hubschrauber und sogar UFOs am Himmel ihre Kreise ziehen, bleibt ein Rätsel.

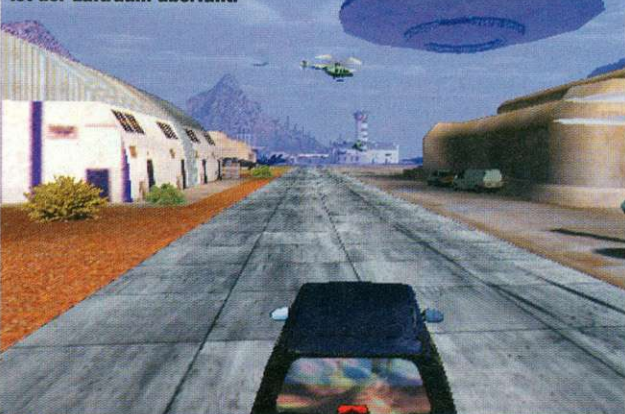
GRAFIK IST NICHT ALLES
Wen kümmert eine mittelpärchtige Grafik, wenn das Fahrverhalten stimmt? Doch auch hier kann das Spiel nicht vollends überzeugen. Zwar darf man diverse Fahrhilfen zuschalten und das Fahrverhalten umfangreich anpassen, doch besonders glaubwürdig wirkt das Geschehen auf dem Bildschirm nie. Während klei-



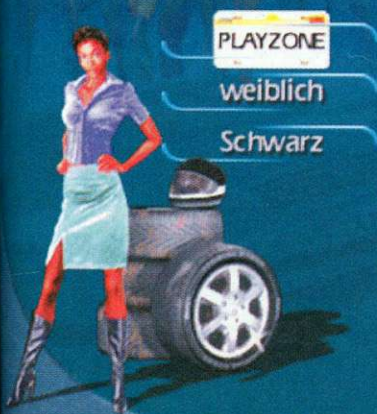
REGENCHAOS Der Gischteffekt ist immer noch seltsam anzuschauen.



MÄCHTIG WAS LOS In Nevada ist der Luftraum überfüllt.



DEUTSCH Das Charakter-Design wirkt eher unfreiwillig komisch.



Profil ändern
Gegnerprofile
News
Status

Rennplanung
Strecken
Fahrzeuge
Los geht's

R2 Optionen
L2 Spielstände
Zurück



DÉJÀ-VU Nicht nur Sonys Formel Eins 2003 verfügt über seltsame Ausfälle der künstlichen Intelligenz.

nere und langsame Fahrzeuge sich noch relativ sicher über die Kurse dirigieren lassen, kommt bei schnelleren Fahrzeugen mit Heckantrieb schnell Frust auf. Selbst der zarteste Gasfuß kann nicht verhindern, dass die prinzipiell recht hübschen Modelle sehr sensibel reagieren und stark mit dem Heck ausbrechen. Bei richtigen PS-Monstern rutscht man von einer Leitplanke in die nächste und versucht verzweifelt, wenigstens geradeaus zu fahren. Die Wagen lassen Grip vermissen und vermitteln zu wenig Kontakt zur Straße. Die Fahrzeuge heben selbst bei kleineren Hindernissen schnell ab und drehen sich wild um die eigene Achse. Wenn man sich an das etwas eigenwillige Fahrmodell gewöhnt hat, fängt das eigentliche Spiel erst so richtig an. Etliche Rennen gilt es zu gewinnen oder wenigstens stilvoll zu fahren. Ganz ähnlich wie in *Project Gotham Racing* (Xbox) kommt es nämlich nicht nur auf die Platzierung an. Gute Drifts oder saubere Überholmanöver bringen Punkte, deftige Crashes und unfaires Verhalten ziehen sie wieder ab. Nach jedem der teilweise recht langen Rennen bekommt man eine etwas undurchsichtige Aufstellung präsentiert – natürlich mit Prozentwerten. Trotz aller Bemühungen konnte die unübersichtliche Menüstruktur nicht mehr geändert werden. Selten zuvor hat man sich so qualvoll durch einzelne Menüpunkte geklickt. Musikalisch gibt's in erster Linie Techno auf die Ohren, was Geschmackssache bleibt. In jedem Fall enttäuschend ist der Sound. Alle Fahrzeuge haben den gleichen Grundsound, der lediglich je nach Fahrzeug in der Tonlage nach oben oder unten verändert wurde. Bei einem Spiel, das sich ganz auf eine Marke konzentriert, wäre hier mehr zu erwarten gewesen.

MAIK BÜTEFÜR



DETAIL-CHECK WORLD RACING

Zweite Startreihe

Trotz guter Ansätze kann TDK mit *World Racing* nicht zur Spitzengruppe aufschließen. Hier steht warum:

WORLD RACING

Technik

Einer der Schwachpunkte des Spiels. Die PS2 ist sichtlich überfordert und der Clou der Landscape-Engine wird durch den Nebel hinfällig. Zudem trüben Pop-ups und andere Grafikfehler den Eindruck. Immerhin sehen die Fahrzeuge recht ordentlich aus und das Spiel läuft über weite Strecken mit stabilen 25 Bildern pro Sekunde.



Steuerung & Fahrphysik

Etwas unentschlössen präsentiert sich die Fahrphysik. Für einen Arcade-Racer ist die Steuerung zu sensibel, für eine Simulation zu drifftastig. Die Autos reagieren sehr empfindlich und fahren sich hecklastig. Im alltäglichen Spielgeschehen trudeln die Fahrzeuge ständig um ihre eigene Achse und haben zu wenig Kontakt zur Fahrbahn.



Umfang

Hier kann sich *World Racing* durchaus behaupten. Die Landschaften sind riesig, es gibt sehr viele Strecken und ebenfalls nicht gerade wenige Fahrzeuge. Das umfangreiche Optionsmenü lässt kaum Wünsche offen, ist nur etwas zu unübersichtlich. Für genügend Abwechslung ist auf jeden Fall gesorgt.



Mehrspielermodus

Über diesen Teil des Spiels breiten wir besser schnell den Mantel des Schweigens. Die Bildrate liegt bei instabilen 15 Bildern pro Sekunde und das Spieltempo ist einschläfernd. Zwar bleibt der Titel spielbar, bietet aber kaum noch Unterhaltungswert. Neben Spielspaß muss auch auf Computergegner verzichtet werden.

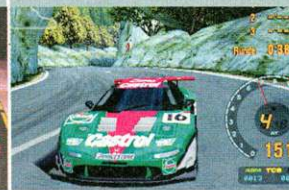


GRAN TURISMO 3: A-SPEC

Immer noch eines der Vorzeigespiele der PS2. Die Streckengrafik dürfte heutzutage ruhig etwas aufwendiger sein, ist aber bemerkenswert sauber und läuft stets mit 50 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. Bis auf ein leichtes Kantenflimmern und das fehlende Schadenssystem gibt's in diesem Bereich fast nichts auszusetzen.



„The real driving simulator“ – so beschreiben die Entwickler das Spiel selbst. In Wirklichkeit gelingt *Gran Turismo* der Spagat zwischen den Genres einfach besser als dem Konkurrenten. Zusätzlich ermöglichen Tuning-Teile und umfassende Einstellungsmöglichkeiten präzise Beeinflussungen des Fahrgefühls.



Zwar bietet *Gran Turismo* nur 20 Strecken zur Auswahl, dafür sind diese aber perfekt designt. Der riesige Fuhrpark bietet vorwiegend japanische Modelle, aber grundsätzlich mehr Abwechslung als der Herausforderer. Die unzähligen absolvierbaren Rennen und kleinen Meisterschaften sind in erster Linie Rundkursrennen.



MEIN FAZIT GUT

Maik Bütelfür
hatte sich mehr erhofft.

Je länger man *World Racing* spielt, umso mehr beschleicht einen der Verdacht, dass die Umsetzung auf die PlayStation 2 gar keine so gute Idee war. Könnte die Grafik auf der Xbox immerhin mit enormer Fernsicht aufwarten, so sieht die PS2-Fassung reichlich unspektakulär aus. Aufgrund der seltsamen Steuerung kommt leider auch nicht der erhoffte Fahrspaß auf. Lediglich die Offroad-Rennen und die große Abwechslung retten den Titel vor dem Sturz in den Durchschnitt. Rennspielfans haben auf der PS2 so viele hervorragende Titel zur Auswahl, dass *World Racing* höchstens für Mercedes-Liebhaber und Rennspielsammler eine lohnende Investition ist.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo 3: A-spec Sony	93%
Die wunderschöne Optik, der riesige Fuhrpark, die bewährte Fahrphysik und unzählige Rennen überzeugen noch immer – unsere Referenz!	
DTM Race Driver Codemasters	86%
Trotz technischer Macken überzeugt <i>DTM Race Driver</i> mit toller Steuerung, glaubwürdiger Fahrphysik und einem klasse Schadensmodell.	
WORLD RACING TDK MEDIACTIVE	72%
Technisch wie spielerisch kann <i>World Racing</i> die Konkurrenz nicht gefährden. Mit etwas mehr Konsequenz hätte es richtig gut werden können.	

TEST WORLD RACING

Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Synetic/Spiral House
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	117 Strecken in 7 Szenarien

Internet: www.tdk-mediactive.com

Spieler 1-2	Termin September 2003
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Sehr umfangreich
- Interessante Lizenz
- Unspektakuläre Optik
- Unausgereiftes Fahrmodell

GRAFIK	SOUND	MULTI	72%
73%	75%	56%	

„Die mäßige Technik und einige grobe spielerische Mängel vermiesen die Wertung. Schade um die Lizenz.“

FUNTS- Tisch

X – Die Serie

Die beste Anime-Serie aller Zeiten

Dienstag 22:30 Uhr
Donnerstag 17:15 Uhr
Sonntag 18:00 Uhr

DEUTSCHLANDPREMIERE



© CLAMP/Kadokawa Shoten/ TV "X" Project



Hellsing

Das düster-komische
Vampirjäger-Anime

Montag 22:30 Uhr
Freitag 22:00 Uhr
Samstag 00:00 Uhr

DEUTSCHLANDPREMIERE

© Kouta Hirano/Shonen Gahosha Co., LTD./Hellsing K.G.

MACHO Max zeigt
Monica sein Riesen-Ding.



ZAUBERHAFT Monica
kann im Kampf auch mit
Magie auftrumpfen.

Wir erinnern uns: Einer der ganz frühen für die PS2 angekündigten Titel war seinerzeit *Dark Cloud*. In ersten Videos sah man einen drolligen Wicht, der Dörfer aufbaute, um anschließend durch diese zu marschieren. Als der Titel endlich herauskam, stellte er sich als innovatives RPG mit einigen Ecken und Kanten dar. Die nervige Durst-Anzeige, das lästige Zerschneiden der Waffen und die ziemlich eintönigen Dun-

geons waren nur für echte RPG-Haudegen wirklich empfehlenswert. Schlecht war *Dark Cloud* deswegen aber lange nicht. Besonders die Möglichkeit, ganze Dörfer wieder aufzubauen, war fantastisch. In der Fortsetzung, die über zwei Jahre auf sich warten ließ, hat Entwickler Level-5 solche guten Elemente übernommen, während die schlechten ausgemerzt wurden. Was Sie nun mit *Dark Chronicle* erwartet, kann man getrost als eines der besten Rollenspiele für die PS2 bezeichnen.

SO BUNT

Sie sehen es bereits auf den Screenshots, die Grafik ist einfach fantastisch. Zugegeben,

Cel Shading ist nicht jedermanns Sache, aber die Figuren und Umgebungen sind so liebevoll gestaltet, dass sie eine wahre Augenweide sind. In Bewegung sieht das Ganze noch besser aus. Wobei an einigen Stellen der Stil für manche Rollenspiel-Geschmäcker fast schon wieder zu kitschig sein dürfte. Das ändert aber nichts daran, wie gut das Spiel aussieht. Leider ist die Musik nicht so hervorragend gelungen wie die Optik. Die Melodien dudeln vor sich hin und wiederholen sich schnell. Dafür ist die Sprachausgabe fast so trickfilmreif wie die Grafik. Viele Sprecher übertreiben etwas in ihrer Performance, doch das klingt



Dark Chronicle

Fotografieren, basteln, erforschen –
endlich wieder ein **innovatives RPG!**

witzig und verleiht den Charakteren nur noch mehr Charme. Die Hauptfiguren Max und Monica klingen aber immer ernst, oft schon fast etwas zu kalt. Ein großes Manko ist das aber angesichts der runden Gesamtpräsentation kaum.

Vom Disney-Look lässt sich allerdings nicht automatisch auf eine Disney-Story schließen: Der böse Lord Griffon hat seine Schergen in die Vergangenheit geschickt, um die Welt in Angst und Schrecken zu versetzen. So will er die Welt der Zukunft, also die seiner eigenen Gegenwart, verändern und zu einem trostlosen Ödland machen. Ebenfalls in der Zeit zurückgegriffen ist die junge Kriegerin Monica, die in der Vergangenheit auf Max stößt. Diese beiden Figuren sind dann auch die spielbaren Helden der Geschichte. Arnold Schwarzenegger hätte sicher seine Freude an einer solchen Story.

BASTLER

Zu einem guten Rollenspiel gehören aber mehr als nur eine ansprechende Optik und eine fesselnde Story. Wichtig ist vor allem das Kampfsystem – sollte man meinen. Mit strategisch ausgeklügelten Gefechten eines *Arc the Lad* oder *Final Fantasy* können die Echtzeit-Kämpfe von *Dark Chronicle* nicht mithalten. Das wird aber mit dem

innovativen und abwechslungsreichen Gameplay wieder wettgemacht. Wie schon im ersten Teil darf man zum Beispiel abermals Dörfer aufbauen, die diesmal der böse Griffon zerstören ließ. Allerdings findet sich diese *Sim City*-Schmalspurversion in erweiterter Form wieder. Jetzt müssen Sie nämlich erst einmal die Einzelteile Ihrer Gebäude zusammensetzen. Das funktioniert ähnlich, wie neue Gerätschaften zu erfinden, eine weitere Innovation, die *Dark Chronicle* vorzuweisen hat. Mit einer Fotokamera schießen Sie Bilder von diversen Gegenständen, die Sie überall im Spiel finden: Holzkisten, Laternen, Bäume, Tische – alles, was Ihnen vor die Linse gerät, könnte nützlich sein. Wenn Sie nun drei solche Bilder richtig zusammensetzen, entsteht daraus eine neue „Idee“ für eine Erfindung. Aus zwei Milchkanistern, einem Gürtel und einem Rohr wird so eine Batterie für Ihren Roboter. Und weil es recht schwer ist, mit solch simplen Einzelteilen auf so ausgefallene Erfindungen zu kommen, sind im Spiel Hinweise versteckt. Aber selbst wenn Sie die Idee schon auf Papier haben – die praktische Umsetzung fordert freilich erst einmal die Bausteine. Also Metall, Tierhäute, Klebstoff und andere „Rohstoffe“, die beim

INFO HAUSBAU FÜR ANFÄNGER

Wer noch bei Mutti wohnt, ist uncool.

Bauen Sie sich doch gleich ganze Dörfer auf! Das Bausystem aus dem Vorgänger wurde aber erweitert.

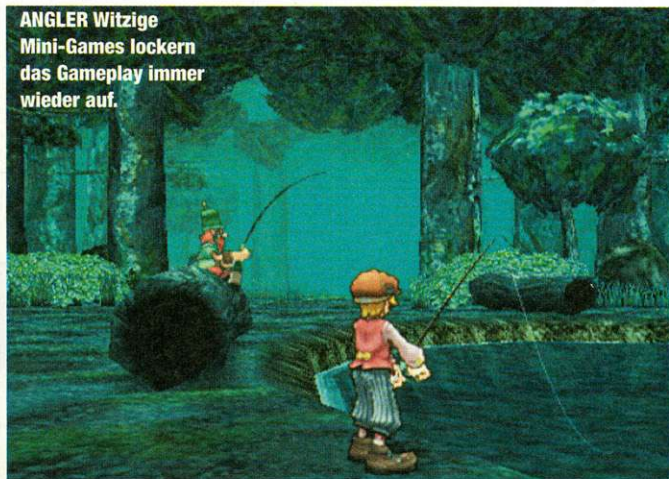
Allerdings wird der *Sim City*-Klon diesmal mit der Möglichkeit verbunden, eigene Erfindungen zu kreieren. Zuerst setzen Sie aus gefundenen Einzelteilen Häuser zusammen (1), dann dürfen Sie Ihre Kreation auf der Landkarte platzieren.

(2) Dieser Georama-Modus funktioniert fast so wie schon im ersten Teil. Je mehr Bausteine Sie beisammenhaben, desto größer wird Ihr Dorf, das Sie nicht nur mit verschiedenen Häusern, sondern auch mit Bäumen, Flüssen, usw. ausstatten dürfen.

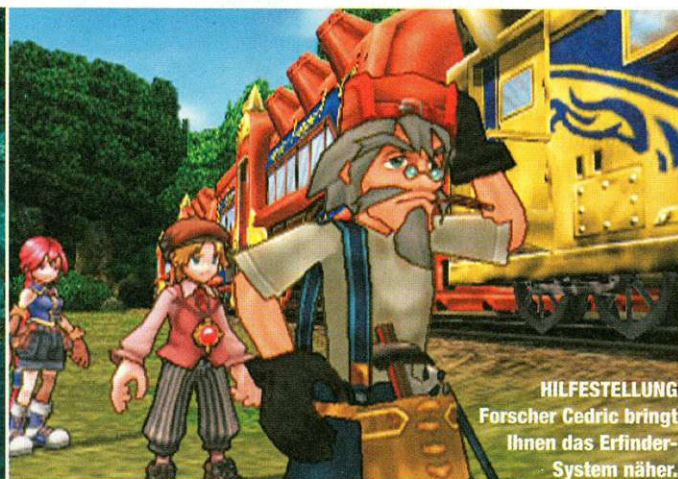
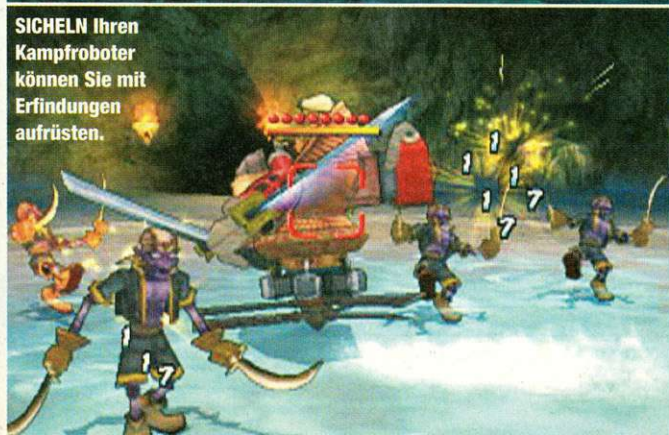
(3) Beachten Sie die hübsche Farbe der Ziegel. Bis ins letzte Detail dürfen Sie Ihre Gebäude planen und designen – die richtigen Rohstoffe vorausgesetzt. Später ziehen auch Siedler in Ihr Dorf, die Sie mit Items versorgen.



ANGLER Witzige Mini-Games lockern das Gameplay immer wieder auf.



SICHELN Ihren Kampfroboter können Sie mit Erfindungen aufrüsten.



HILFSTELLUNG Forscher Cedric bringt Ihnen das Erfindersystem näher.

AFFIG Dieses Monster kennen wir doch schon aus dem ersten Teil?



Bau behilflich sein könnten. Wer viel knipst und in den Dungeons fleißig Items sammelt, kann sich im Spiel so viele Upgrades für den Kampfroboter Steve erstellen. Den können Sie dann umbauen und zum sichel-schwingenden Flugzeug oder zum kanonenbestückten Panzer machen. Natürlich können Sie *Dark Chronicle* auch ohne solche Upgrades durchspielen, wer aber 100 % des Spiels sehen will (und das ist nicht gerade wenig), wird viel Zeit mit diesem Erfindungs-System verbringen.

UMFANGREICH

Aber nicht nur diese Erfindungen tragen zur langen Spieldauer von *Dark Chronicle* bei. In jedem der per Zufallsgenerator erstellten Dungeons gibt es einige Aufgaben, für die Sie Orden erhalten. Die ewigen Scharmützel in den nicht enden wollenen Dungeons des ersten Teils sind jetzt nicht mehr ganz so schlimm. Freilich sind die zu erkundenden Verliese und Wälder noch immer fester Bestandteil des Spiels – das Aufleveln gehört zu einem Rollenspiel schließlich dazu. Mit dabei gefundenen Items erweitern Sie übrigens auch wieder Ihre Waffen. Dazu „spektrumieren“ Sie einen Gegenstand und weisen ihn einem anderen zu, wodurch dieser aufgebessert wird. Es ergeben sich praktisch endlose Möglichkeiten, Ihre Werkzeuge aufzuwerten. *Dark Chronicle* wird Sie also, je nachdem wie Sie spielen, länger oder kürzer fesseln. Eine Angabe des Umfangs erübrigt sich daher in diesem Fall. Wie bei jedem Rollenspiel braucht es aber so oder so eine gewisse Eingewöhnungszeit, bis Sie sich in der kunterbunten Welt zurechtfinden und bis Sie sich an den etwas kitschigen Stil gewöhnt haben. Doch dann eröffnet sich dem Spieler mit *Dark Chronicle* eines der bislang schönsten Rollenspiele auf der PS2.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



RELIGIÖS Die Umgebungen, hier eine Kirche, sind mit viel Liebe gestaltet.

DETAIL-CHECK DARK CHRONICLE

Seien Sie Ihr eigener Bauherr!

Schon der Vorgänger *Dark Cloud* wies viele Elemente auf, die auch *Dark Chronicle* auszeichnen. Wie hat sich die Fortsetzung entwickelt?

Dark Cloud



GRAFIK

Die Grafik war schon für damalige Verhältnisse recht unspektakulär. Trotz zufällig generierter Dungeons sieht immer alles gleich aus und die Spielfiguren sind wenig detailliert. Cel Shading war damals ein noch unbekannter Begriff.

Dark Chronicle



Wow! *Dark Chronicle* ist wie ein spielbarer Trickfilm. Das weiche Cel Shading sieht wunderschön aus. Die Animationen sind toll, das Spiel läuft flüssig und die Dungeons sind jetzt etwas abwechslungsreicher. Ein wunderschönes PS2-Spiel.



GAMEPLAY

Das Gameplay ist so eintönig wie die Grafik. Rein in den Dungeon, Hausteile sammeln, zurück an die Oberfläche und Dorf wieder aufbauen. Das wiederholt sich schnell und wird mit der Zeit recht langweilig. Wenige Mini-Games und Rätsel bringen Abwechslung ins Spiel.



Dörfer bauen Sie auch jetzt noch auf, doch das neue Erfinder-System eröffnet unzählige Möglichkeiten, um Roboter, Waffen und Gebäude zu erweitern. Die vielen Minispiele, Story-Wendungen und abwechslungsreichen Umgebungen lockern das Gameplay auf.



KAMPFSYSTEM

Anders als in anderen Rollenspielen kämpfen Sie bei *Dark Cloud* in Echtzeit. Das Kampfsystem war simpel, aber Sie konnten Ihre Spielfiguren im Kampf durchwechseln, was Ihnen besonders gegen große Endbosse einen Vorteil verschaffte.



Auch in der Fortsetzung kämpfen Sie in Echtzeit und können die Figuren wechseln. Manche Gegner lassen sich gar nur mit einer bestimmten Figur wirkungsvoll bekämpfen. Die Figuren haben verschiedene Waffen und Attacken.



WAFFENSYSTEM

Die große Stärke von *Dark Cloud*: Mit gefundenen Items können Sie Ihre Waffen aufrüsten. Die Items lassen Gegner zufällig fallen, aber Sie können sich auch speziell auf die Suche nach manchen Gegenständen machen und somit gezielt aufwerten. Waffen können im Kampf zerbrechen und sind dann nutzlos. Nur rechtzeitiges Reparieren kann dies verhindern. Leider geschieht dieses Zerbrechen viel zu oft.



Das Aufstufen der Waffen funktioniert ähnlich wie im ersten Teil. Aus Gegenständen machen Sie den Waffen zuweisbare Elemente (diesen Vorgang nennt man „Spektrumieren“). Durch solche Verknüpfungen können Waffen beliebig aufgewertet werden. Waffen müssen aber auch wieder repariert werden. Allerdings zerbrechen Waffen nie, sondern werden höchstens vorübergehend nutzlos.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
ist Bausparer.

Als *Dark Cloud* rauskam, hatte ich mich tierisch gefreut. Die ersten Videos von damals sahen unglaublich aus und man konnte eigene Städte bauen, in denen man in 3D herumlaufen konnte! Das Spiel selbst hatte mich dann etwas enttäuscht. Die Fortsetzung lässt das aber alles vergessen. Ein wunderschönes Rollenspiel! Die etwas arg bunte und kindische Optik wird manche Rollenspieler vielleicht abschrecken, aber das Gameplay ist über alle Zweifel erhaben. Das Erfinder-System, Georama und die tolle Grafik ... bei *Dark Chronicle* passt einfach alles. Ein rundes Rollenspiel, das junge Rollenspiel-Einsteiger sowie alte RPG-Hasen gleichermaßen begeistern dürfte.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

DARK CHRONICLE	87%
Sony	
Konsequent verbesserte Fortsetzung von <i>Dark Cloud</i> . Inklusive toller Optik, abwechslungsreichem Gameplay und neuem Erfinder-System.	
Dark Cloud	80%
Sony	
<i>Dark Cloud</i> überraschte mit einem interessanten Städte-Aufbau-Konzept. Leider verwerferten einige Mängel im Spieldesign einen Hit.	
Wild Arms 3	76%
Ubi Soft	
Vom Stil her ähnelt dieser Titel <i>Dark Chronicle</i> noch am ehesten. Das coole Wildwest-Szenario macht Spaß, ist aber unspektakulär.	

TEST DARK CHRONICLE

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Level-5
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	entfällt

Internet: www.scee.com

Spieler 1	Termin 3. September
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Wunderschöne Cartoon-Optik
- Umfangreich ...
- Innovative Spiel-Elemente
- Teilweise etwas zu kitschig

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	87%
88%	74%	-	

„Umfangreich, bunt, innovativ.“
Dark Chronicle ist eines der schönsten Rollenspiele für die PS2.

Unvergessliche Abo-Prämie

ANGEBOT
JAHR SABO

Wer jetzt PLAYZONE abonniert, erhält den
X-Port V2 als **kostenloses Dankeschön.**



Das ideale Zubehör, um Spielstände der PLAYZONE-DVD zu nutzen! Mit dem X-Port V2 von Bigben Interactive haben Sie die Möglichkeit, Ihren PC als Memory Card einzusetzen und so Ihre Speicherstände komfortabel zu verwalten. Von der Memory Card zum PC und wieder zurück. So wird Platz gespart. Schließen Sie einfach Ihre PlayStation 2 über das mitgelieferte USB-Kabel an den PC an. Durch die benutzerfreundliche Bedienungsfläche der X-Port-V2-Software können Sie Ihre Spielstände kinderleicht kopieren, verschieben und löschen. Laden Sie die aktuellsten Cheatcodes und Spielstände aus dem Internet direkt auf Ihren PC. Tauschen Sie Spielstände mit Freunden via E-Mail und beweisen Sie, dass keiner so weit kommt wie Sie! Auch Replays von Spielen lassen sich so ohne Probleme von Spieler zu Spieler weitergeben und tauschen.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

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

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

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

☒ **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 folgende Prämie:

„X-Port V2“ (Art.-Nr. 002254)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht!)

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. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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



UNGLEICHER KAMPF
Eine schlagkräftige
Predator-Truppe nimmt die
Alien-Königin aufs Korn.

Aliens vs. Predator: Extinction

Strategisches Sci-Fi-Gemetzel

mit genialen Filmlizenzen

Zweimal schon durften PC-Spieler ins AvP-Universum eintauchen und als Alien, Colonial Marine oder Predator Jagd auf die anderen Spezies machen. Während bei diesen Vorgängerspielen Ego-Shooter-Fans a u f

ihre Kosten kamen, richtet sich das PS2/Xbox-Debüt der Serie vornehmlich an Echtzeitstrategen. In insgesamt 21 Missionen, sieben per Rasse, dreht sich bei AvP: Extinction alles um die Vor-

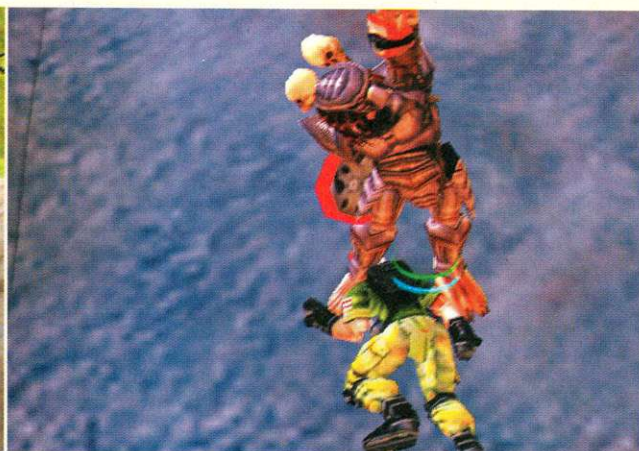
herrschaft auf dem Planeten LV-742. Dabei geht es den Menschen nicht nur um die riesigen Erzvorkommen sondern auch darum, mehr über die beiden außerirdischen Rassen herauszufinden. Die Predators betrachten den Planeten als ihren persönlichen Jagdgrund und wollen eigentlich nur ein paar besondere Schädel ihrer großen Sammlung hinzufügen. Auch die Aliens verfolgen ein recht einfaches Ziel: Sich vermehren und sämtliche anderen Lebensformen von LV-742 tilgen.

OHNE MOOS NIX LOS

Extinction ist nicht unbedingt ein Echtzeitstrategiespiel nach Standard-Strickmuster. Anstatt sorgfältig geplante Basen aufzubauen, schlägt man sich mit relativ kleinen Kampftruppen durch die nicht unbedingt abwechslungsreiche Fauna des Planeten, was dank einer außergewöhnlich gut funktionierenden Steuerung auch per Controller kein Problem darstellt. Zu Beginn ist nur ein kleiner Teil der Karte sichtbar, der Rest muss erst erforscht werden. Erkundete Gebiete in denen



GEBALLTE FEUERKRAFT
Die Marines verteidigen vehement ihre Stellung.



TROPHÄENSAMMLER Die Predators müssen die Schädel einsammeln.

sich aktuell keine eigenen Truppen aufhalten, werden – wie bei vielen Strategietiteln üblich – vom „Fog of War“ bedeckt. Bei jeder Rasse steht eine Einheit im Mittelpunkt (siehe DETAIL-CHECK), über die man Nachschub und Aufwertungen für die vorhandenen Krieger kaufen kann. Die Beschaffung der nötigen Mittel für den Ausbau der eigenen Kampftruppe verläuft bei jeder Rasse ein wenig anders, wenngleich eine Sache bei allen gleich ist: Jeder getötete Feind sorgt für zusätzliche Einnahmen. Die Menschen erhalten zudem Geld für instand gesetzte Atmosphärenwandler, Predators für eingesammelte Feindschädel.

AM ANFANG WAR DAS EI

Neben den oben genannten Haupteinheiten (Schrein, Comm Tech und Alien Queen) dürfen pro Rasse etwa zehn weitere Truppenarten befehligt werden. Grundsätzlich sind die Marines nicht allzu stark gepanzert und daher auf ein gutes Zusammenspiel der verschiedenen Truppentypen angewiesen. Vor allem die ständig mit Heilen beschäftigten Sanitäter und die mit Bewegungsdetektoren ausgestatteten Androiden sind äußerst wichtig. In relativ kleinen, dafür äußerst kampfstarken Trupps sind die mächtigen Predators unterwegs. Das Besondere an dieser Rasse: Jede Einheit, vom schwachen Nahkämpfer bis hin zum schwer bewaffneten Hydra-Predator, verfügt über zwei wichtige Fähigkeiten: Selbstheilung und Unsichtbarkeit. Während Letztere in vielen Missionen weniger Bedeutung hat, als man sich wünschen würde, braucht man die Heilung ständig. Masse statt Klasse heißt das Motto bei den nahkampforientierten Aliens,

die in großen Horden viel Schaden anrichten können, alleine aber ziemlich hilflos sind. Auch sie verfügen über die Möglichkeit, sich in der Nähe des Schwarmzentrums zu heilen. Anders als bei den anderen beiden Rassen dauert das Aufstellen einer schlagkräftigen Armee ziemlich lange, da alle Aliens den aus den Filmen bekannten Lebenszyklus (Ei, Facehugger, Chestbuster, Kokon, Alien) durchlaufen müssen. Wie stark das aus diesem Zyklus entstehende Alien ist, hängt von der Art des Facehuggers und vom Wirt ab. Im späteren Verlauf kann man durch Beschaffung von Predator-Wirten PredAliens erschaffen, die ziemlich robust und kampfstark sind.

GRAFISCH NUR DURCHSCHNITT

Klingt alles ziemlich kompliziert, oder? Dank eines umfassenden, jederzeit aufrufbaren Kompendiums zu allen Einheiten inklusive ihrer Stärken und Schwächen verlieren Sie aber nie den Überblick über die Besonderheiten der jeweiligen Rasse. Fünf umfassende Tutorials – zwei allgemeine und je eines zu jeder Rasse – sorgen zudem dafür, dass Sie von Beginn an keine Probleme mit der komplexen Steuerung haben werden. Leider erreicht die Präsentation von AvP nicht die Qualität der vielfältigen Hilfen. Bis auf einige gute Effekte ist der Strategietitel nicht unbedingt ein optischer Augenschmaus. Die durchweg niedrige Texturqualität sorgt dafür, dass sogar die mit vielen Details ausgestatteten Spielfiguren unspektakulär wirken. Zudem hat das Spiel in jeder der drei Zoomstufen mit Performance-Problemen und Rucklern zu kämpfen. Während des Ladevorgangs der jeweiligen Mission



INFORMATIV Im Bestiary erfahren Sie alles über die verfügbaren Einheiten.



MISSIONSZIEL Die Flugabwehrstellung muss zerstört werden.



BESTELLSERVICE Über dieses Menü dürfen Sie Verstärkung anfordern.

wird die Story nur textlich fortgeführt. Danach gibt es noch eine kurze Erklärung, welche Ziele im Einzelnen zu erfüllen sind und los geht's. Gute Englischkenntnisse sind übrigens eine Grundvoraussetzung, um *AvP* richtig genießen zu können, da

nur das Handbuch in deutscher Sprache ist. Dafür ist die englische Sprachausgabe durchaus gelungen. Original-Sounds und -Musik aus den diversen Filmvorlagen sorgen zudem für eine gute Atmosphäre.

WOLFGANG FISCHER

LIEFERUNG FREI
HAUS Dieser
Transporter
bringt dringend
benötigten
Nachschub.



DETAIL-CHECK ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION

Mit welcher Rasse macht die Strategie-Action am meisten Spaß?

ALIENS



Die ursprünglich vom Schweizer H.R. Giger erschaffenen Monster sind vor allem in größeren Gruppen stark. Sie verfügen über gute Nahkampffähigkeiten und können Gegnern mit ihrem säureartigen Blut viel Schaden über längere Zeit zufügen. Während des relativ langen Wandlungsprozesses vom Ei bis hin zum fertigen Monster sind sie sehr anfällig.

SPIELABLAUF

Die Aliens sind die einzige der drei Rassen, bei der man die meiste Zeit mit einer festen Basis operiert. Zentrum des Ganzen ist die Königin, die dort gemächlich ihre Eier legt. Aliens sind vor allem in großen Gruppen stark. Der Aufbau eines starken Alien-Schwarms dauert ziemlich lange, da immer erst geeignete Wirte für die Eier gefunden werden müssen.

WICHTIGSTE EINHEIT

Die äußerst kampfstärke Königin legt nicht nur die Eier, aus denen später ausgewachsene Aliens werden, über sie können die Monster auch genetisch aufgewertet werden. Die nötigen Punkte hierfür erhält man durch das Töten von Feinden. Wenn es hart auf hart kommt, darf die Königin in keiner großen Schlacht fehlen, da Sie über außerordentlich viele Lebenspunkte und starke Nahkampffähigkeiten verfügt.



MARINES



Als Vorlage für die Marines in *AvP: Extinction* dienten die Soldaten aus dem zweiten *Alien*-Film. Ihr größter Vorteil liegt in ihrer Vielseitigkeit und der Fähigkeit, Gegner durch große Feuerkraft vernichten zu können, bevor sie zu nahe an die einzelnen Kämpfer herankommen können. Bis auf die Exoskelett-Einheiten sind die Marines nicht allzu widerstandsfähig.

SPIELABLAUF

In fast jeder Mission hetzen die körperlich schwachen Marines von einem Atmosphärenwandler zum nächsten, um möglichst schnell die finanziellen Mittel für eine vollständige Kampftruppe zu scheffeln. Besonders wichtig sind dabei die ständig heilenden Sanitäter und die Androiden, die als Einzige unsichtbare Predators orten können.

WICHTIGSTE EINHEIT

Ohne den Comm Tech geht bei den Menschen gar nichts. Er kann neue Einheiten anfordern, die nach 23 Sekunden von einem Landungs-schiff zur nächsten Funkstation geliefert werden, und ist zuständig für sämtliche Aufwertungen, die man im Laufe des Spiels kaufen kann. Der Comm Tech kann seine hervorragenden Reparaturfähigkeiten dazu benutzen, gewinnbringende Atmosphärenwandler und kaputte Androiden instand zu setzen.



PREDATORS



Wer die actionreichen *Predator*-Filme kennt, weiß, wie vielseitig und gefährlich die außerirdischen Trophäenjäger sind. Gewaltige Feuerkraft und die unbezahlbare Fähigkeit zur Selbstheilung sorgen dafür, dass sie sogar in kleinen Gruppen ihren Feinden fast immer deutlich überlegen sind. Dadurch sind sie mit Abstand am leichtesten zu spielen.

SPIELABLAUF

Die Predators sind in verhältnismäßig kleinen Gruppen unterwegs. Selten steuern Sie mehr als zehn Einheiten gleichzeitig über den Schirm. Durch das Einsammeln von Schädeln getöteter Gegner erhalten Sie die nötigen finanziellen Mittel, um neue Einheiten und lebenswichtige Aufwertungen für Ihre Kämpfer zu ordern.

WICHTIGSTE EINHEIT

Der Mittelpunkt jeder Predator-Mission ist der mobile Trophäenschrein, über den man – genug Punkte vorausgesetzt – sofort eintreffende Verstärkung anfordern und diverse Aufbesserungen kaufen kann. Darüber hinaus versorgt er in der Nähe befindliche Predators mit Energie für Spezialaktionen wie Heilung und Unsichtbarkeit. Der Schrein verfügt über starke Verteidigungsmaßnahmen und die Fähigkeit, sich selbst zu regenerieren.



MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer

„sammelt Trophäen.“

AvP: Extinction ist ein solides Echtzeitstrategiespiel, das dank der gelungenen Steuerung auf der PS2 gut spielbar ist. Wer mit der durchschnittlichen Grafik und ein paar kleinen Gameplay-Macken leben kann, wird mit den fordernden Missionen viel Spaß haben. Fans der Filme kommen dank vieler Insider-Gags, Original-Sounds und Filmmusiken sowieso auf ihre Kosten.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Ring of Red

Konami

85%

Rundenbasiertes Mech-Strategiespiel mit kurzen Actionsequenzen, das dank der coolen Hintergrundgeschichte viel Spaß macht.

Age of Empires II

Konami

78%

Ordentliche Umsetzung des Strategieknallers mit Mausunterstützung bei dem nur der relativ kleine Bildausschnitt nervt.

ALIENS. VS. P.: EXTINCTION

Electronic Arts

75%

Echtzeitstrategie mit cooler Lizenz und fetzigen Schlachten. Grafisch leider nicht ganz auf der Höhe der Zeit.

TEST AVP: EXTINCTION

Hersteller:	Fox Interactive
Entwickler:	Zono, Inc.
Genre:	Strategie
Sprache:	Engl. (dt. Handbuch)
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	21 Missionen

Internet: www.electronicarts.de

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

- Gute Steuerung
- Gut ausbalanciertes Gameplay
- Streckenweise schlechte KI
- Schlechte Texturqualität

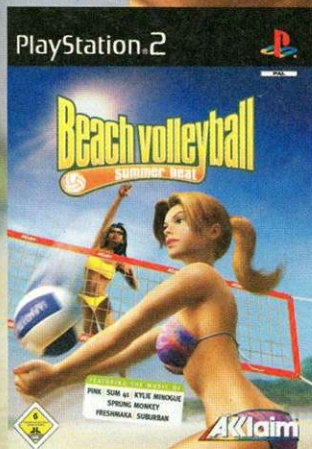
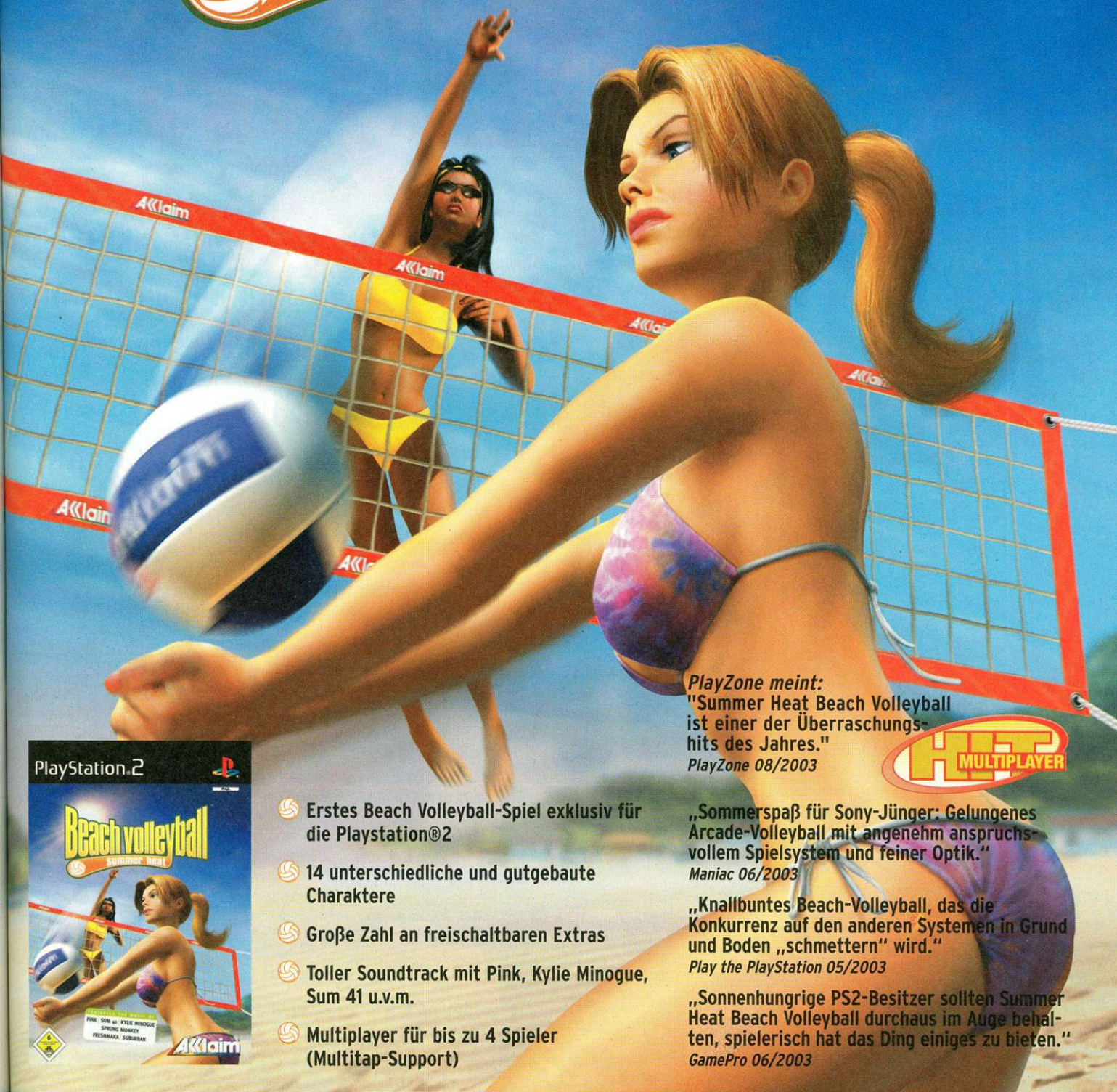
FAZIT

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	75%	—%	75%

„Das gut durchdachte *Extinction* zeigt, dass Echtzeitstrategie auch auf Konsolen durchaus Spaß machen kann.“

Beach volleyball

summer heat



PlayZone meint:
 "Summer Heat Beach Volleyball
 ist einer der Überraschungshits
 des Jahres."
 PlayZone 08/2003



- ⊗ Erstes Beach Volleyball-Spiel exklusiv für die PlayStation®2
- ⊗ 14 unterschiedliche und gutgebaute Charaktere
- ⊗ Große Zahl an freischaltbaren Extras
- ⊗ Toller Soundtrack mit Pink, Kylie Minogue, Sum 41 u.v.m.
- ⊗ Multiplayer für bis zu 4 Spieler (Multitap-Support)

„Sommerspaß für Sony-Jünger: Gelungenes Arcade-Volleyball mit angenehm anspruchsvollem Spielsystem und feiner Optik.“
 Maniac 06/2003

„Knallbuntes Beach-Volleyball, das die Konkurrenz auf den anderen Systemen in Grund und Boden „schmettern“ wird.“
 Play the PlayStation 05/2003

„Sonnenhungrige PS2-Besitzer sollten Summer Heat Beach Volleyball durchaus im Auge behalten, spielerisch hat das Ding einiges zu bieten.“
 GamePro 06/2003

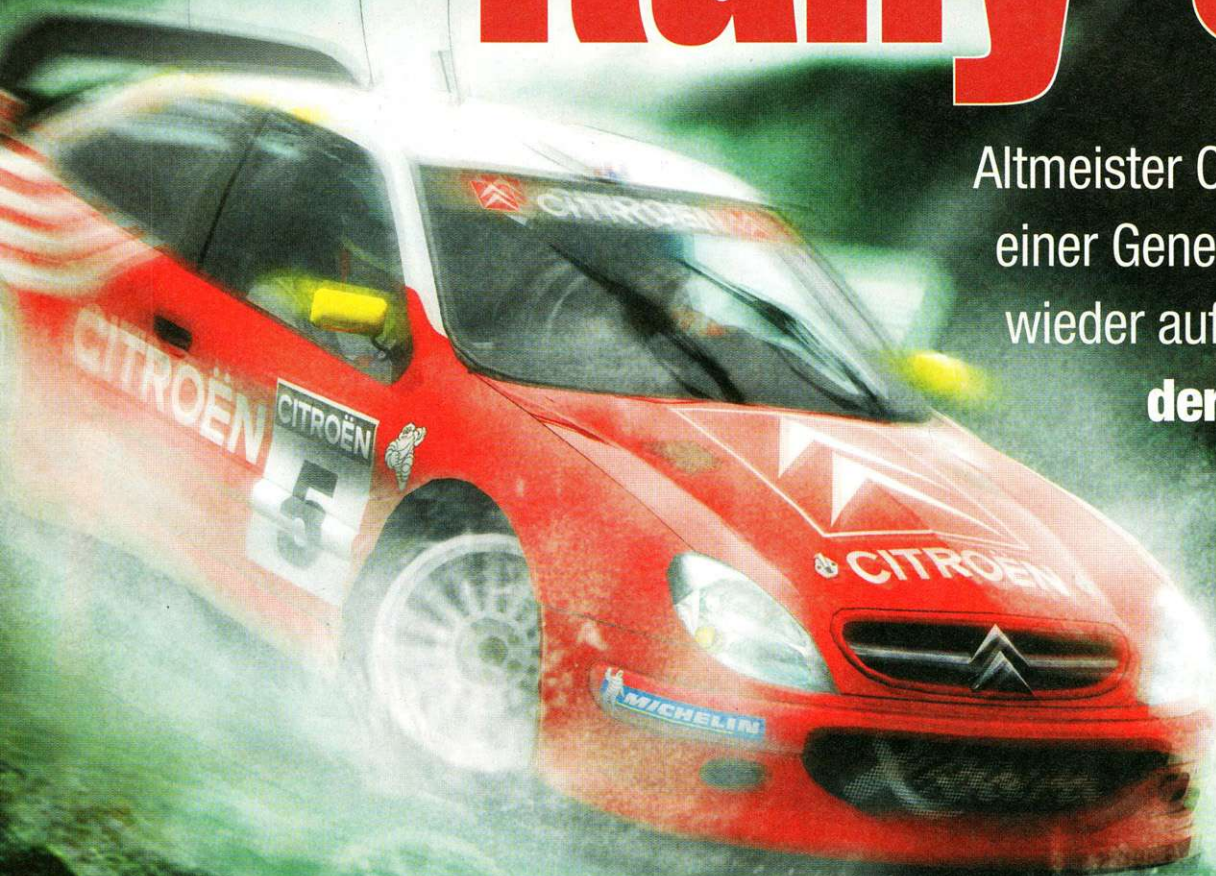
PlayStation®2

Acclaim®

Summer Heat Beach Volleyball™ and Acclaim® & © 2003 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Cheltenham. All rights reserved. „PlayStation“ and „PlayStation 2“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergstr. 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de

Colin McRae Rally 04



Altmeister Colin rollt nach einer Generalüberholung wieder auf die Piste und **der Konkurrenz davon!**



PS-MONSTER Die vier Autos der alten Gruppe B sind nicht leicht zu beherrschen.



SEHR DETAILLIERT Die Fahrzeug-Modelle sind sehr ansprechend gestaltet.



Trotz unbestreitbarer Qualitäten konnte das dritte Colin-McRae-Spiel nicht auf der ganzen Linie überzeugen und musste sich aufgrund etlicher Makel im Direktvergleich seinem Rivalen *WRC II Extreme* von Sony geschlagen geben. Zum einen war die Grafik nicht auf dem aktuellen Stand der Technik und wirkte neben den Rallye-Abschnitten von *Gran Turismo 3* oder dem direkten Konkurrenten *V-Rally 3* mächtig blass. Zum anderen gab es neben einzelnen Etappenrennen nur einen Meisterschaftsmodus, bei dem man lediglich als Colin McRae in dessen damaligem Ford Focus antreten konnte. Doch die Codemasters haben ihre Hausaufgaben gründlich gemacht!

MEHR SPIEL FÜR MEHR SPIELER

Das Mehr an Spielmodi fällt als Erstes auf, kann aber nicht wirklich als Stärke betrachtet werden. Eigentlich sollte es selbstverständlich sein, bei einer Meisterschaft seinen Namen und sein Auto frei wählen zu können. Auch ist es nicht wirklich bahnbrechend, dass man nun ganze Rallyes außerhalb der Meisterschaft fahren kann – nach *Colin 3* aber trotzdem eine wichtige Verbesserung. Positiv fällt auf, dass aus einzelnen Etappen nun eigene Rallyes zusammenstellbar sind. Erst ein Schneelevel in Schweden, dann ein japanischer Regenkurs und zum Abschluss noch ein Ausflug über engli-

sche Feldwege? Kein Problem! Ebenfalls eine willkommene Verbesserung ist die Möglichkeit, jeden Spielmodus zu zweit anzugehen – auch die Meisterschaft! Außerhalb dieser können sogar bis zu vier Spieler mitmischen, wobei die Splitscreen-Option nur für ein Duo zur Wahl steht (mit reduzierten Grafikdetails, dafür sehr flüssig); ansonsten wird einfach nacheinander gefahren.

STARKES COMEBACK

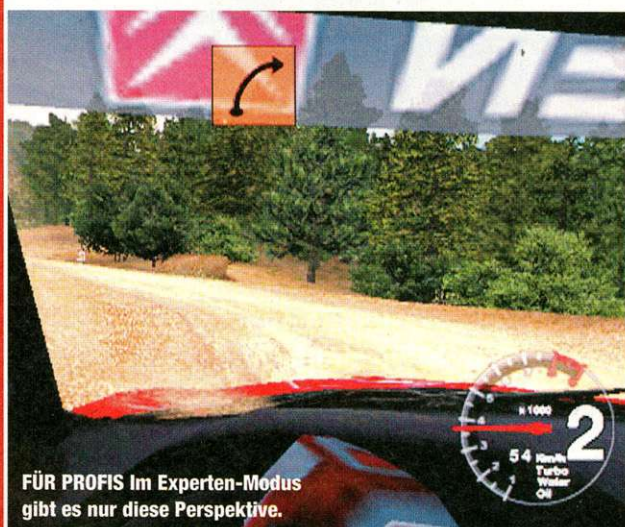
Glaubt man den Entwicklern, so wird bei der Simulation der Fahrzeugphysik diesmal erstmals beim Kurvenverhalten jedes Rad einzeln betrachtet, während bei den Vorgängern trotz ähnlicher Ansätze immer ein vereinfachtes Fahrmodell zum Einsatz gekommen war. Die Unterschiede sind in der Praxis eher subtil, aber letztendlich zählt ja nur eins: Die Autos steuern sich fantastisch! Noch mehr Fahrspaß ergibt sich aus dem routinierten Streckendesign, bei dem Fans einige bekannte Colin-Kurse wiedererkennen werden, und nicht zuletzt der wirklich tollen Grafik. Wirkten die Landschaften beim dritten Teil noch etwas blass und künstlich, erstrahlen sie diesmal in realistischen, stimmungsvollen Farbtönen und sind generell viel detaillierter gestaltet. Optisch und auch technisch (stets superflüssig!) gehört *Colin 04* zu den besten PS2-Rennspielen, wobei natürlich beim Vergleich mit anderen Rennspielen fairerweise nicht vergessen wer-



02 ASPHALTATTACKE . 03 SCHOTTERFEST
diese rallye starten oder bearbeiten

04
rallye
colin mcrae rally
00:03:00

WIE SIE WÜNSCHEN Sie können sich Ihre eigene Rallye aus einzelnen Strecken zusammenstellen.



FÜR PROFIS Im Experten-Modus gibt es nur diese Perspektive.

SCHLICHT IST CHIC Die neuen Menüs sind sehr übersichtlich.

Reifen



FEINER SCHOTTER
Geeignet für feinen und nassen Schotter.
Schneller Verschleiß auf schwerem Schotter



FAHRZEUGEINSTELLUNG . WARTUNGSPUNKT
optionen - (X) ok - (A) zurück

Reifen	FSCH	HCH	HRT	HTN	SWR
Rahmenhöhe	NDG	WCH	VRN	LEI	
Federung					
Stabilisator					
Bremsen					
Lenkung					

S1
usa
north catamount
michael p (deu)

NEUE TEILE
Bei kurzen Tests erspielen Sie sich neue Fahrzeugteile.



Testzeit
00:45.4

Zielgang
2

Drehzahlbereich
00:04.9

EINFACH HÜBSCH Die Streckengrafik kann sich diesmal sehen lassen.



KIPPT SIE?
Die „Ente“ ist für ihr Kurvenverhalten berüchtigt.



FUNKENSCHLAG
Wer die Leitplanke knutscht, bekommt die Quittung dafür auf der Stelle.

den sollte, dass hier immer nur ein (sehr detailliertes) Fahrzeug auf dem Bildschirm zu sehen ist. Man kann darüber streiten, ob dafür nur der Realismus-Anspruch oder auch technische Gründe verantwortlich sind.

EIN WENIG TROCKEN

So bleibt es bei den üblichen Einzelrennen gegen die Zeit, die dann im Nachhinein mit der

Konkurrenz verglichen werden. Zwischen den einzelnen Renntagen können (und sollten!) Sie sich um Reparaturen an Ihrem Wagen sowie die Einstellungen an der Federung, die Wahl des richtigen Reifentyps und dergleichen kümmern. Dieser Teil wurde gegenüber dem Vorgänger ein bisschen vereinfacht, bietet aber immer noch jede Menge Einstellmöglichkeiten. Schade nur, dass die Präsentation dieses Jahr aufs Nötigste beschränkt ist: Schraubende Mechaniker oder Fahrzeug-Querschnitte sehen Sie in den Menüs keine mehr, selbst der Gewinn einer Rallye oder einer ganzen Meisterschaft wird lediglich mit einer schlichten Tabelle kommentiert. Minimal aufgelockert wird die Sache durch kurze Ein-

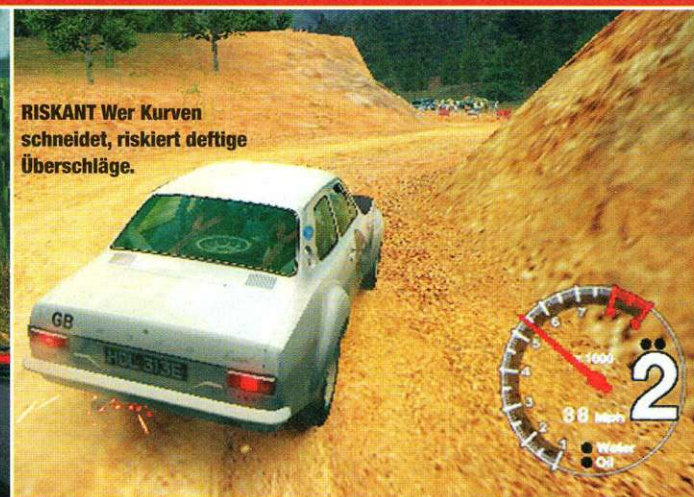
lagen, bei denen Sie neue Fahrzeugteile ausprobieren müssen: Stoßdämpfer extrem belasten oder mit neuen Bremsen exakt an einer bestimmten Stelle stehen bleiben – da werden Erinnerungen an die Lizenzprüfungen von *Gran Turismo* wach. Motivieren kann das Spiel trotzdem ganz gewaltig, denn nur nach und nach spielt man Strecken und Autos frei: angefangen bei zweiradgetriebenen Rallye-Varianten von gewöhnlichen Straßenautos über leistungsfähigere Allrad-Fahrzeuge bis hin zu den PS-Monstern der alten Gruppe B und diversen, teils recht schrägen Bonusfahrzeugen. Wenn Ihnen Colin McRaes Citroën und selbst der gute alte Audi Quattro langweilig geworden sind, finden Sie ja vielleicht bei Rennen mit der berühmten „Ente“ (Citroën 2CV) neuen Spaß. Mehr witzige Details werden aber nicht geboten, im Vergleich mit dem zunehmend nervöser

werdenden Copiloten eines *Rally Fusion – Race of Champions* von Activision wirken die Ansagen Ihres Beifahrers hier staubtrocken, wobei sie Ihnen natürlich gewohnt zuverlässig jedes wichtige Detail der nächsten paar hundert Meter rechtzeitig ankündigen. Haben Sie sich einmal in die Logik hinter den knapp gehaltenen Hinweisen hineingedacht, heißen Sie schon bald wie ein Profi selbst über völlig unbekannte Strecken. Zwar gibt es kein Fahrertraining, doch der anfangs moderate Schwierigkeitsgrad ermöglicht auch Rallye-Neulingen den Einstieg. Wer eher die Herausforderung sucht, der dürfte mit dem neuen Experten-Modus glücklich werden: Reduzierte Bildschirmanzeigen, ein erbarmungsloses Schadensmodell, knallharte Gegner und die Cockpit-Perspektive als einzige Ansicht stellen besonders hohe Anforderungen an Sie.

MICHAEL PRUCHNICKI



SPAZIERFAHRT Die idyllischen Waldabschnitte fahren sich rasant.



RISKANT Wer Kurven schneidet, riskiert deftige Überschlüge.

Zurück an die Spitze

Im Direktvergleich mit den Rallye-Hits des letzten Jahres setzt sich **Colin McRae Rally 04** deutlich an die Spitze. Die Verbesserungen gegenüber dem eigenen Vorgänger sind noch klarer auszumachen. Realistische Simulationen wollen alle vier Spiele sein, unser detaillierter Vergleich zeigt, wo genau ihre Stärken und Schwächen liegen.



COLIN MCRAE 04

UMFANG ★★★★★

Anzahl Rallyes: 8
Anzahl Strecken: 46
Ganze Rallyes außerhalb der Meisterschaft spielbar? Ja
Eigene Rallyes zusammenstellbar? Ja
Anzahl Fahrzeuge: 21

STEUERUNG ★★★★★

Schadensmodell:
Detailliert. Mehrere Stufen wählbar, abschaltbar.
Sie bestimmen, was in der verfügbaren Zeit repariert wird.
Schwierigkeitsgrad:
Von einfach bis knallhart einstellbar
Fahrzeug-Einstellungen:
7 Punkte, automatische Vorauswahl von 5 Reifentypen
Spieler (Meisterschaft, nacheinander): 1-2
Spieler (Einzelrennen, Splitscreen): 2
Spieler (Einzelrennen, nacheinander): 1-4
Steuerung mit Analog-Joyypad/normalem Lenkrad: Sehr gut
Steuerung mit USB-Lenkpad (Force Feedback): Ja*
Fahrzeugphysik:
Realistisch, nachvollziehbar, stets beherrschbar

GRAFIK ★★★★★

Spielgrafik:
Detaillierte und realistische Fahrzeuge und Landschaften, sehr flüssig, hohe Sichtweite
Präsentation:
Chic, aber lediglich zweckmäßig

SOUND ★★★★★

Soundeffekte:
Guter Raumklang (Dolby Surround Pro-Logic II). Ordentliche Effekte.
Beifahrer:
Zuverlässig, sehr sachlich.

BESONDERHEITEN

Zusätzliche Fahrzeugteil-Testfahrten zwischen durch.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Fahrverhalten, Grafik, Optionen – das rundum verbesserte Colin 04 ist die neue Referenz!

COLIN MCRAE 3

UMFANG ★★★★★

Anzahl Rallyes: 8
Anzahl Strecken: 48
Ganze Rallyes außerhalb der Meisterschaft spielbar? Nein
Eigene Rallyes zusammenstellbar? Nein
Anzahl Fahrzeuge: 24 (davon 5 Gaggfahrzeuge)

STEUERUNG ★★★★★

Schadensmodell:
Detailliert, nicht abschaltbar.
Reparaturen werden automatisch ausgeführt.
Schwierigkeitsgrad:
Drei Stufen: von „normal“ bis „sehr schwierig“
Fahrzeug-Einstellungen:
 Insg. 13 Punkte, meist mit 3 Stufen einstellbar
Spieler (Meisterschaft, nacheinander): 1
Spieler (Einzelrennen, Splitscreen): 2
Spieler (Einzelrennen, nacheinander): 1-2
Steuerung mit Analog-Joyypad/normalem Lenkrad: Sehr gut
Steuerung mit USB-Lenkpad (Force Feedback): Sehr gut
Fahrzeugphysik:
Nachvollziehbar, gut beherrschbar

GRAFIK ★★★★★

Spielgrafik:
Hübsche Autos, eher zweckmäßige Landschafts-Optik, sehr flüssig, merklicher Grafikaufbau
Präsentation:
Ansehnlich, nicht zu trocken

SOUND ★★★★★

Soundeffekte:
Ordentlicher Motorenklang, kein Raumklang
Beifahrer:
Zuverlässig, sehr sachlich

BESONDERHEITEN

Meisterschaft nur mit Ford Focus spielbar



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Seinerzeit wirkte Colin 3 optisch rückständig und optionsarm – heute fällt's noch deutlicher auf!

WRC II EXTREME

UMFANG ★★★★★

Anzahl Rallyes: 14 + 1 Bonus
Anzahl Strecken: 59
Ganze Rallyes außerhalb der Meisterschaft spielbar? Ja
Eigene Rallyes zusammenstellbar? Ja
Anzahl Fahrzeuge: 7 (+ 6 Extreme-Varianten)

STEUERUNG ★★★★★

Schadensmodell:
Detailliert, abschaltbar.
Sie bestimmen, was in der verfügbaren Zeit repariert wird.
Schwierigkeitsgrad:
Drei Stufen: Anfänger, Profi, Experte
Fahrzeug-Einstellungen:
7 Punkte mit je 3 bis 9 Stufen
Spieler (Meisterschaft, nacheinander): 1-4
Spieler (Einzelrennen, Splitscreen): 2
Spieler (Einzelrennen, nacheinander): 1-4
Steuerung mit Analog-Joyypad/normalem Lenkrad: Geht so**
Steuerung mit USB-Lenkpad (Force Feedback): Sehr gut
Fahrzeugphysik:
Beherrschbar. Hebt ein Auto mal ab, wird's sehr unglaublich.

GRAFIK ★★★★★

Spielgrafik:
Detaillierte Autos, sehr weitläufige, aber größtenteils recht triste Landschaften. Sehr flüssig.
Präsentation:
Ordentlich

SOUND ★★★★★

Soundeffekte:
Schwache, eintönige Motoren- und Umgebungsgeräusche
Beifahrer:
Solide, klingt etwas abgehackt

BESONDERHEITEN

Dank Lizenz mit offiziellen WRC-Teams und -Fahrern



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Offizielle Teams und viele Kurse reichen nicht, wenn das Fahrverhalten nicht überzeugen kann.

V-RALLY 3

UMFANG ★★★★★

Anzahl Rallyes: 6
Anzahl Strecken: 24
Ganze Rallyes außerhalb der Meisterschaft spielbar? Nein
Eigene Rallyes zusammenstellbar? Nein
Anzahl Fahrzeuge: 20

STEUERUNG ★★★★★

Schadensmodell:
Detailliert, abschaltbar.
Sie bestimmen, was in der verfügbaren Zeit repariert wird.
Schwierigkeitsgrad:
Steigt sich von normal bis hoch
Fahrzeug-Einstellungen:
8 Punkte mit zumeist 7 Stufen
Spieler (Meisterschaft, nacheinander): 1
Spieler (Einzelrennen, Splitscreen): –
Spieler (Einzelrennen, nacheinander): 1-4
Steuerung mit Analog-Joyypad/normalem Lenkrad: Sehr gut
Steuerung mit USB-Lenkpad (Force Feedback): Sehr gut***
Fahrzeugphysik:
Nachvollziehbar und gut beherrschbar

GRAFIK ★★★★★

Spielgrafik:
Klasse Fahrzeuge, Strecken und Effekte. Innenansicht flüssig, bei Außenpersp. Ruckler, etwas Pop-up.
Präsentation:
Sehr gelungen

SOUND ★★★★★

Soundeffekte:
Gute Motoren- und Umgebungsgeräusche
Beifahrer:
Wird schon mal sauer, zuverlässig

BESONDERHEITEN

Umfangreicher Karriere-Modus, Teamwechsel sind möglich.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Die tolle Grafik und der coole Karriere-Modus können auch heute noch begeistern!

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki
driftet drauflos.

Das vierte Colin präsentiert sich in den entscheidenden Punkten verbessert: Mehr Spielmodi, ein Meisterchaftsmodus mit freier Fahrzeugwahl sowie die aufgebahrte Grafik entschädigen für den schwächelnden Vorgänger. Das überarbeitete Fahrverhalten ist exzellent und der Aufbau des Spiels routiniert motivierend. Als Simulation kann man dem Titel praktisch nichts vorwerfen, ich hätte mir trotzdem einen Arcade-Modus mit mehreren Autos gleichzeitig auf der Strecke gewünscht. Da hat man mal ein ausgereiftes Schadensmodell, aber darf selbst im Zweispielermodus nicht rempeln – schade! Geht's nächstes Mal vielleicht nicht ganz so trocken und einseitig, Codemasters?

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütefür
driftet mit.

Auf den ersten Blick wirkt Teil 4 wie ein simples Update, doch bei genauer Betrachtung hängt Colin 04 seinen Vorgänger locker ab. Die Grafik ist sauberer, das Fahrgefühl gewohnt nachvollziehbar und die Spielmodi umfangreicher. So hätte eigentlich schon Teil 3 aussehen sollen.

TEST COLIN MCRAE RALLY 04

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Red Studio
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo, Dolby Pro-Logic II
Umfang:	8 Rallyes, 46 Strecken

Internet: www.codemasters.de

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

- Sehr gute Grafik
- Perfektes Fahrmodell
- Viele Spielmodi
- Etwas trockene Präsentation

INZELSPIELER:
GRAFIK | SOUND | MULTI
85% | 78% | 85% **88%**

„Colin auf der Überholspur. Der nunmehr vierte Teil punktet mit toller Optik und motivierenden Spielmodi!“

*In der uns vorliegenden Testversion gab es noch Probleme mit Force-Feedback-Lenkrädern. Laut Codemasters sollen diese natürlich bis zum Verkaufsstart ausgemerzt sein und die FF-Unterstützung soll ebenso gelingen werden wie beim Vorgänger. **Aus unerfindlichen Gründen verhält sich die Steuerung von WRC II mit Joypads und „normalen“ Lenkrädern fast wie eine Digital-Steuerung: Sie reagiert träge, sie können immer nur voll oder gar nicht einschlagen – der Analogstick wirkt sich nur darauf aus, wie schnell der volle Lenkeinschlag ausgeführt wird. Man kann sich daran gewöhnen, aber es ist trotzdem ärgerlich. ***Das alte GT-Force-Lenkpad wird von V-Rally 3 nicht richtig unterstützt, deshalb benötigen Sie das neuere Driving-Force-Modell.

Madden NFL 2004



EA lässt sich **jedes Jahr was Neues** einfallen:
Madden jetzt mit Manager und Playmaker.



MEIN FAZIT SUPER



Christian Schönlein
braucht nur ein Ei.

Zuerst war ich ja wegen des Playmakers etwas geschockt. Noch eine neue Spielfunktion? Wer will ein so realistisches Football-Game denn noch ernsthaft spielen können? Schnell stellte sich aber heraus, dass auch das wieder bravourös gemeistert wurde. *Madden* spielt sich bei aller Komplexität so gut wie eh und je. Der neue Manager ist ein nettes Gimmick, die Spieler, die sich *Madden NFL* wegen des Football-Aspekts kaufen, wird das wohl weniger interessieren. Leute mit Hang zu Manager-Spielen werden darin aber einen komplexen Zeitvertreib finden. Die Präsentation und die Spieltiefe suchen nach wie vor ihresgleichen. Die Spielermodelle sind noch detaillierter als zuvor. Ab und zu ertappte ich mich, wie ich Stunden mit dem Replay-Modus verbrachte. Football-Fans greifen zu.

Wie machen die EA-Leute das bloß? Jedes Jahr kommen die gleichen Sportspiele raus, jedes Jahr mit der aktuellen Jahreszahl hinter dem Titel und der aktuellen Lizenz im Spiel. Aber immer wieder schaffen sie es auch, die Spiele selbst zu verbessern. „Das Spiel ist in der Form jetzt aber nicht zu toppen“, tönen Spieler und Tester – und ein Jahr später werden sie dann doch eines Besseren belehrt. So geschehen auch bei der 2004er-Version der *Madden*-Serie. Beispielsweise wurde der Franchise-Modus mit einem umfassenden Manager versehen. Jetzt coachen Sie nicht mehr nur Ihr Team, nein, auch ein eigenes Stadion müssen Sie aufbauen. Komplett mit Ein-

trittspreisen, Hotdog-Stand, den obligatorischen Spielertransfers, Trainer-Einstellen (und wenn nötig -Feuern) und allem, was sonst noch dazugehört. Sind wir noch bei *Madden Football* oder schon bei *Theme Park*?

SPIELTIEFE

Die Hauptsache ist aber nach wie vor das Football-Spiel. Und auch das wurde mal wieder komplexer. Die neue Spielermacher-Funktion ermöglicht es Ihnen, noch während der Spielzüge blitzschnell das Deckungsspiel zu verändern oder dem Receiver direkte Anweisungen zu geben. Das alles funktioniert ganz einfach mit einer schnellen Bewegung des rechten Analogsticks. Die aktuellen Playbooks dürfen na-

türlich auch wieder nicht fehlen. Einziger Nachteil an der Sache: *Madden NFL* ist inzwischen so komplex und realistisch, dass es nur für echte Football-Profis geeignet ist. Das umfangreiche Mini-Camp dient aber wie immer als exzellenter Trainings-Modus.

Das Einzige, was sich wohl nie ändern wird, ist die audiovisuelle Darstellung des Ganzen. Nach wie vor sieht das Spielgeschehen hervorragend aus! Leider flimmert der Rasen noch immer, wenn auch weniger als in den Vorgängern. Aber lassen Sie sich von solchen Kleinigkeiten nicht täuschen: *Madden NFL* ist und bleibt die ausgefeilteste und realistischste Football-Simulation, die Sie kriegen können.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

TEST MADDEN NFL 2004

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Genre:	Football
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.electronic-arts.de

Spieler 1-2	Termin 12. September
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Neuer Playmaker recht simpel
- Unglaublich komplex
- Zu komplex für Anfänger
- Rasen flimmert noch immer etwas

GRAFIK	SOUND	MULTI	92%
89%	84%	90%	

„Fast schon zu komplex. Für American-Football-Profis bleibt die *Madden*-Football-Sim die absolut beste Wahl.“

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 3,99 MIT DVD

AUGUST 2003

WIDESCREEN

LAUFZEIT 93 MINUTEN

Fluch der Karibik

- 9 weitere Kino-Trailer
- Kino- und DVD-Berichte
- zwei geniale Kurzfilme
- WERNER-Interview mit „Brüsel“

€ 3,99 08/03

100 FILM FAKTEN

WIESO POLITIKER AM SET WAREN
WESHALB JAMES CAMERON VERKLAGT WURDE
WARUM ARNIE SO FIT IST ...

T3

TERMINATOR

HINTERGRUND + ARNIE-INTERVIEW +

GROSSE FILMKRITIK

ÜBER 50 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN

FLUCH DER KARIBIK

Set-Report zum Piraten-Abenteuer mit Johnny Depp und Orlando Bloom.

REGIE-SPECIAL

Ihr Werk, ihre Filme: WIDESCREEN präsentiert die besten 30 Regisseure.

85 DVDs IM TEST

Ein Chef zum Verlieben, K-19, Spurwechsel, The Tuxedo, Nackt u. v. m.

Sieh an: mit DVD!

Trailer, Reportagen, Features, Tests u. v. m.

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

Amplitude



Sony beweist,
dass **Musikspiele nicht nur
für Freaks** gemacht sind.

Jedes Mal wenn ich auf der Tanzmatte stehe, ernte ich neben zweifelnden Blicken auch spöttisches Gelächter meiner Kollegen. Bei *Amplitude* ist das anders. Sonys Musikspiel ist so fesselnd, dass jeder noch so unmusikalische Spieler freudig mit dem Fuß mitwippt – und das Joypad fest in seinen Händen hält. Schuld daran ist zum einen das simple Spielprinzip. Im Takt zur Musik drücken Sie auf die Knöpfe Ihres Joypads und müssen so auf einer Tonspur verteilte Punkte erwischen. Je nachdem ob diese Tonpunkte links, rechts oder in der Mitte der Spur liegen, erfüllt ein an-

derer Button diesen Zweck. Zum anderen sind die 24 coolen Songs schuld daran, dass man nächtelang nur noch musizieren möchte. Für Pop-Fans liefert Pink hippe Beats, Rocker werden sich über Weezer freuen, während Metalliker die etwas härteren Klänge von Slipknot ins Joypad hämmern dürfen. Aber auch Hip-Hop, House oder Techno finden sich in der breiten Palette wieder. Es wird also für alle etwas Passendes geboten.

DJ-DUELL

Gab es das nicht schon einmal? Genau! *Frequency* hieß der Vorgänger mit ähnlichem Spielprinzip. Inzwischen hat man aber an

der Grafik gefeilt. Jetzt ist alles viel bunter und flotter. Neu ist auch der Online-Modus, in dem Sie gegen andere Spieler antreten dürfen. Dieser Multiplayer-Modus (den Sie übrigens auch offline mit bis zu drei weiteren Freunden spielen dürfen) ist allerdings etwas öde geraten. Bis zu vier Spieler tummeln sich da gegeneinander auf dem Spielfeld, doch eine Tonspur kann immer nur von einer Figur besetzt werden. Sehr viel interessanter ist da die Möglichkeit, Remixe untereinander zu tauschen. Mit einem Editor dürfen Sie selbst Tonpunkte verteilen, die einen Song auch dementsprechend anders klingen lassen. Diese Songs stellen Sie zum Spielen ins Internet, wo sich andere Zocker daran versuchen dürfen. So steht Spielern mit Online-Anbindung auch nach dem Durchspielen eine praktisch unbegrenzte Anzahl an Songs zur Verfügung.

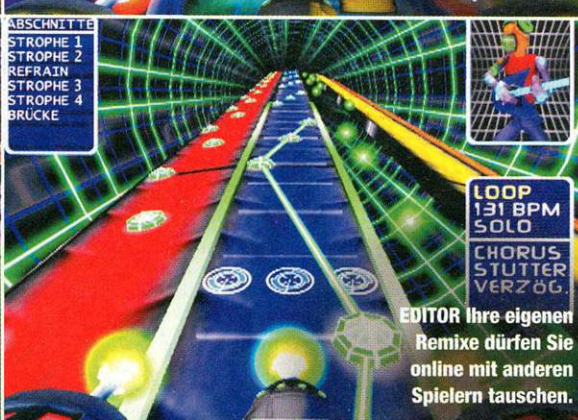
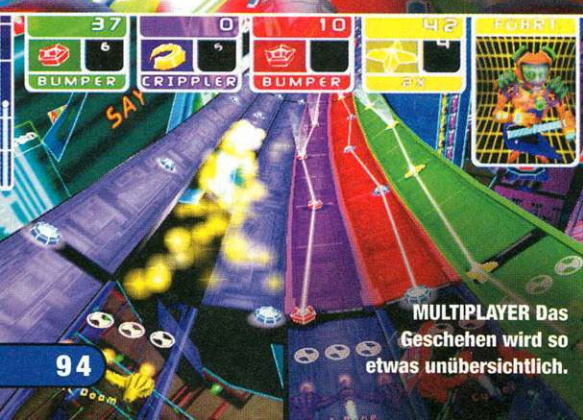
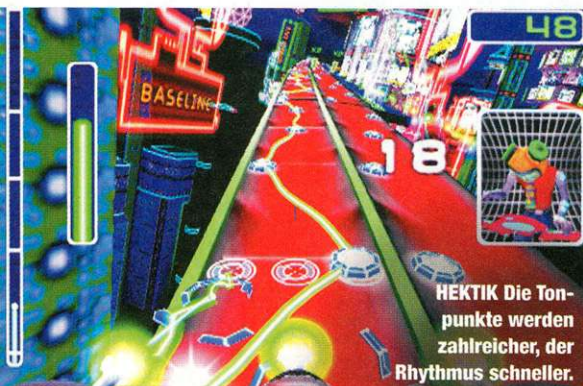
CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
geht voll ab.

Ich bin ja eh sehr leicht für Musikspiele zu begeistern, aber *Amplitude* ist anders. Selbst jene, die normalerweise wenig mit dieser Art von Games anfangen können, werden gebannt vor der Konsole sitzen und sich die Finger verbiegen. Glauben Sie mir, ich hab's bei uns in der Redaktion selbst erlebt. *Amplitude* ist so simpel und dabei so fesselnd, dass man das Spiel erst dann zur Seite legt, wenn man alle Songs freigespielt hat. Aber selbst jetzt lege ich das Spiel immer wieder gerne auf eine schnelle Runde in die Konsole. Ein Song ist schnell gezockt und so ist *Amplitude* auch auf lange Zeit ein netter Zeitvertreib. Und dadurch, dass Sie online selbst erstellte Remixe mit anderen Hobby-Musikern tauschen können, steht Ihnen praktisch eine unbegrenzte Anzahl an Songs zur Verfügung!



TEST AMPLITUDE

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Harmonix
Genre:	Musik
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby ProLogic II
Umfang:	24 Lieder

Internet: www.scee.com

Spieler 1-4	Termin September
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 40,-

- ✓ Viel lizenzierte Musik
- ✓ So gut wie einfach
- ✓ Remix-Tausch im Internet
- Langweiliger Multiplayer-Modus

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	86%
73%	90%	75%	

„Mehr lizenzierte Musik, flottere Grafik, neuer Online-Modus. **Amplitude** macht einfach Spaß – auch Musikmuffeln.“

World Racing®



www.mercedes-benz.com/worldracing



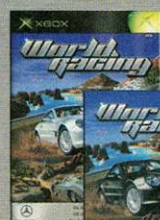
Screenshots taken from the PC version.



Bei typischen Rennspielen schauen Sie 100% in die Röhre... 8% tuns auch.

World Racing besteht zu 8% aus anspruchsvollen Tunnelfahrten, welche den gleichen Aktionsradius bieten wie herkömmliche Schlauch-Engines. In den restlichen 92% fahren Sie in einer nie dagewesenen Qualität quer durch die Kontinente dieser Erde. Entscheiden Sie selbst, wann und wo Sie die Straße verlassen, um eine tollkühne Abkürzung zu nehmen, denn die 3D-Landscape-Engine ermöglicht es, theoretisch jede Stelle des Spiels zu erreichen.

► Erleben Sie 117 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände), die jeweils bis zu 6 km² groß sind! ► Die 48 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalin-Spiegel in die Höhe treiben! ► Fahren Sie mehr als 100 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)! ► Entdecken Sie die Charakteristiken der einzelnen Modelle, die auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern basieren! ► Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern und Ihren Fortschritt zu verfolgen! ► Fordern Sie Ihre Freunde im Mehr-Spieler-Modus via Splitscreen heraus! ► Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!



SYNETIC
The Funfactory



PlayStation.2



TDK
mediactive

ERHÄLTlich 23 SEPTEMBER

FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND

POWERED BY

BLAUPUNKT

3P

CASIO

Mobil 1

YAMAHA

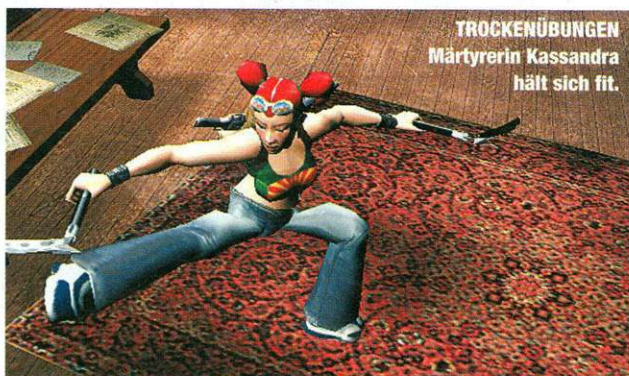
www.tdk-mediactive.com

NINTENDO GAMECUBE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. | PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. | "Microsoft", "Xbox" and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under licence from Microsoft.

Hunter: The Reckoning Wayward

Das Böse ist unter uns ...

... doch nur wenige können es sehen. Die Auserwählten, Hunter genannt, führen einen ständigen Kampf gegen Zombies, Vampire, Skelette und noch schlimmeres Übel. Wie schon in den nur für Xbox und GameCube erschienenen Vorgänger ist wieder ein-



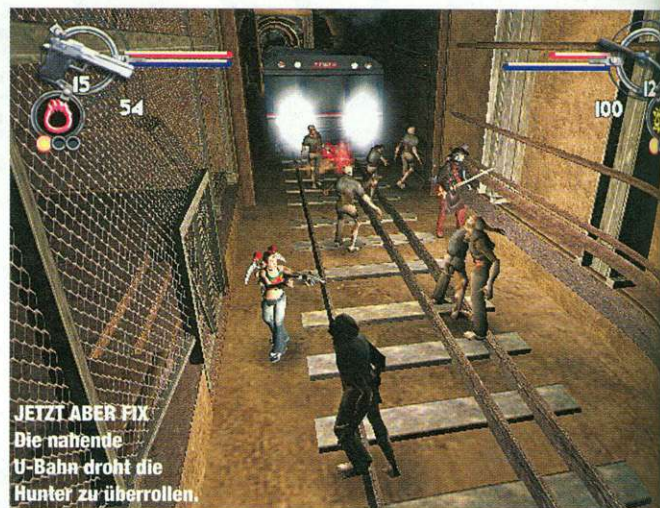
TROCKENÜBUNGEN
Märtyrerin Cassandra hält sich fit.



RABATZ IN DER KIRCHE Auch hier warten Massen von Untoten.



GEMETZEL
Samantha richtet viel Schaden an.



JETZT ABER FIX
Die nahende U-Bahn droht die Hunter zu überrollen.

mal die Stadt Ashcroft ein wahres Zentrum für die Kreaturen der Nacht. Ziel ist es diesmal, einen Hunter der Wayward-Fraktion (den man später auch selbst spielen darf) zu retten und Ashcroft vom Bösen zu säubern. Keine leichte Aufgabe angesichts der Tatsache, dass die in 25 Levels unterteilte Stadt von ganzen Monsterhorden überrannt wurde. Glücklicherweise verfügen die tapferen Kämpfer für das Gute nicht nur über tödliche Hand- und Schusswaffen, sondern auch über diverse Magiefähigkeiten. Auch wenn es in den teils umfangreichen Spielabschnitten durchaus verschiedene Ziele, wie das Finden von Informationen oder das Befreien von Unschuldigen, gibt, steht doch kompromisslose Hack&Slay-Action im Vordergrund. Eine Menge freischaltbares Bonusmaterial sorgt jedoch dafür, dass man sich wirklich bemüht, auch jedes Levelziel zu erfüllen.

Vom Gameplay her ist das Spiel am ehesten mit *Baldur's Gate Dark Alliance* vergleichbar, nur mit etwas geringerem Rollenspielanteil. Wie beim vielgerühmten RPG-Hit dürfen Sie auch bei *Hunter Wayward* zusammen mit einem Freund auf Untotenjagd gehen. Beide Spieler teilen sich dabei denselben Schirm. Obwohl das Spiel trotz netter Effekte die grafischen Möglichkeiten der PS2 nicht unbedingt voll ausreizt, kommt es dabei dennoch zum einen oder anderen Ruckler, vor allem wenn sich gerade recht viele Figuren auf dem Schirm tummeln. Gut gelungen sind hingegen die stimmungsvollen Zwischensequenzen, in denen die düstere Story fortgeführt wird.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
wäre gern Metzger.

Mir hat *Hunter Wayward* trotz der nicht ganz perfekten Technik und gewöhnungsbedürftigen Steuerung ganz gut gefallen, wenngleich das Abschlagen von Gegnerhundertschaften spätestens zur Mitte des Spiels hin etwas an Reiz verliert. Dies gilt natürlich nicht unbedingt für Fans der *White Wolf*-Vorlage. Wer sich in der *World of Darkness*-Welt wohl fühlt, wird nicht eher ruhen, bis das komplette Bonusmaterial freigeschaltet ist und wieder Ruhe in Ashcroft herrscht.

TEST HUNTER WAYWARD

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	High Voltage Software
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	25

Internet: www.vup-interactive.de

Spieler 1-2	Termin 10. Oktober
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Cooles Setting
- ✓ Viele freischaltbare Extras
- ✓ Wenig abwechslungsreich
- Grafisch nur Mittelmaß

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
73%	75%	73%	75%

„Unkomplizierte Hack&Slay-Action mit RPG-Einlagen, auf lange Sicht vielleicht ein bisschen zu eintönig.“

Autobahn Raser – World Challenge

Trotz **leichtem Facelifting** kommt die Serie nicht weiter nach vorn!



Davilex hat es sich diesmal einfach gemacht. Aus *Autobahn Raser* und *USA Raser* wird *Autobahn Raser – World Challenge*. Im Endeffekt bedeutet das bekannte Strecken mit neuen Fahrzeugen und dem nahezu identischen Strecken- und Spielverlauf. Ein öder Meisterschaftsmodus sowie Einzel- und Zeitrennen dürfen gefahren werden. Alternativ setzen sich zwei Spieler vor die Konsole und finden heraus, wer länger wach bleibt.

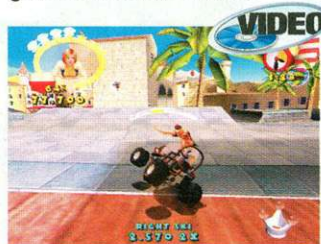
MAIK BÜTEFÜR



BURNOUT Der Boost wirkt sich nun wesentlich stärker aus.

Beach King Stunt Raser

Ein weiterer **Raser von Davilex** – doch diesmal geht's an den Strand.



Nachdem die holländischen Entwickler so ziemlich jede Großstadt unsicher gemacht haben, wagen sie sich auf neues Terrain. Mit einem von vier Buggys rast man über durchaus ansehnliche Strände. Während man fleißig Symbole sammelt, füllt sich das Punktekonto für Tricks und Stunts. Leider ist das Repertoire recht eingeschränkt. Salti und Drehungen sind alles, was man nach dem Absprung von Rampen vollführen darf.

MAIK BÜTEFÜR



ZEITLUPE An bestimmten Stellen wechselt die Kameraperspektive.

Galidor

Das Spiel zur Fernsehserie, allerdings in erster Linie für **jüngere Spieler**.



Früher waren Lego-Steine dazu da, selbst etwas zu bauen. Heutzutage gibt es zu den Steinchen Fernsehserien – und zudem das passende Spiel. Das präsentiert sich etwas lieblos, bietet aber durchaus Substanz. Man orientierte sich an Hits wie *Ratchet & Clank* und so kann Held Nick insgesamt sieben Fähigkeiten von Gegnern übernehmen und beispielsweise besonders hoch springen oder Hindernisse einfach zermalmen.

MAIK BÜTEFÜR



PLAGIAT Wie bei *Ratchet & Clank* hängt Nick gelegentlich am Haken.

Pro Beach Soccer

Sommer, Sonne, Strand und Fußball – **passt das zusammen?**



Mein erster Gedanke war: „Ja, warum nicht?“ Leider hat mich Wanadoos Strandkick mit offizieller Lizenz dann doch recht schnell vom Gegenteil überzeugt. Bei *Pro Beach Soccer* häkt es – wie sollte es anders sein – am Gameplay und an der KI. Die trickreichen Matches laufen einfach zu träge ab und man hat nur selten das Gefühl, das Geschehen wirklich kontrollieren zu können. Ein wenig Spaß kommt nur auf, wenn man mit ein paar Freunden spielt.

WOLFGANG FISCHER



UMSONST GEHECHT Die Brasilianer erzielen das 2:0!

TEST AUTOBAHN RASER

Hersteller:	Davilex
Entwickler:	Davilex
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	24 Rennen

Internet: www.davilex.de

Spieler 1-2	Termin 15. September
USK-Freigabe	Preis Ca. € 30,-
Nicht bekannt	

- Flüssige Grafik
- Günstiger Preis
- Langweilige Rennen
- Kaum Spielmodi

GRAFIK	SOUND	MULTI	54%
62%	55%	50%	

„Sterbenslangweiliger **Aufguss** ohne Innovationen oder Highlights. ‚Fans‘ dürfen bedenkenlos zugreifen.“

TEST BEACH KING STUNT RASER

Hersteller:	Davilex
Entwickler:	Davilex
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	4 Strände

Internet: www.davilex.de

Spieler 1-2	Termin 29. August
USK-Freigabe	Preis Ca. € 30,-
Ohne Beschränkung	

- Nette Optik
- Ordentliche Spielbarkeit
- Geringer Umfang
- Langweiliges Leveldesign

GRAFIK	SOUND	MULTI	63%
67%	48%	–%	

„Nicht unsapig, aber viel zu flach und bereits **nach kurzer Zeit langweilig**. Der niedrige Preis ist angebracht.“

TEST GALIDOR

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	12 Levels

Internet: www.electronicarts.de

Spieler 1	Termin 2. Oktober
USK-Freigabe	Preis Ca. € 50,-
Ab 6 Jahren	

- Ordentliche Grafik
- Kindgerechte Aufmachung
- Etwas liebloses Design
- Nicht ganz ausgereifte Steuerung

GRAFIK	SOUND	MULTI	68%
67%	69%	–%	

„Für jüngere Zocker **durchaus empfehlenswert**. Fortgeschrittene Spieler wagen sich an die Referenzen.“

TEST PRO BEACH SOCCER

Hersteller:	Wanadoo
Entwickler:	PAM Development
Genre:	Sportspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	5 Spielmodi

Internet: www.wanadoo.com

Spieler 1-4	Termin 27. August
USK-Freigabe	Preis Ca. € 50,-
Ohne Beschränkung	

- Ordentliche Animationen
- Nette Tricks
- Schlechte KI
- Unausgeglichenes Gameplay

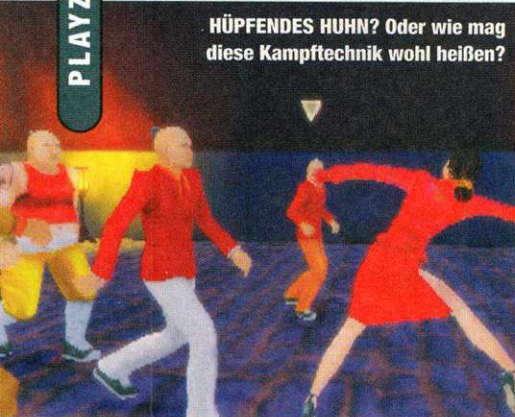
GRAFIK	SOUND	MULTI	59%
61%	60%	54%	

„**Sand im Gameplay-Getriebe**: Trotz ordentlicher Grafik und netter Moves ist Pro Beach gerade mal Durchschnitt.“



VOLL DANEHEN!

HÜPFENDES HUHN? Oder wie mag diese Kampftechnik wohl heißen?



KEINE RUHE
Jeder Passant
will Ihnen an
den Kragen!



RENDERVIDEO Die Zwischensequenzen sind noch das Beste.



3 Engel für Charlie: Volle Power

„Volle Power“? **„Voll daneben“** wäre hier wohl treffender!

In den Hauptrollen die Stars des Kinofilms: Cameron Diaz, Lucy Liu und Drew Barrymore – prangt auf der Packung des Spiels – und so geben sich Natalie, Alex und Dylan nach den zwei Kinofilmen nun auch auf der PlayStation 2 die Ehre und erledigen im Auftrag des mysteriösen Charlie heikle Aufträge. Wie bei den Zelluloid-Vorlagen muss man auch hier auf besondere Art an das Spiel herangehen, um daran Spaß zu haben. So kann keine Figur zu platt, kein Gag zu albern und keine Storywendung zu blöd sein – das ist ja alles nicht ernst gemeint und damit wird ja bekanntlich alles umso lustiger, je schlechter es eigentlich ist. So betrachtet kann man auch dem Spiel positive Seiten abgewinnen. Bei der Story fällt dies noch am leichtesten, denn der Raub von Kleinigkeiten wie der Freiheitsstatue und des Triumphbogens ist als Aufhänger so dämlich, dass es wirklich schon wieder irgendwie lustig ist. Etwas mehr Fantasie muss man dann

beim Spiel selbst beweisen: Die staksigen Bewegungen der drei „Engel“ sind wohl bewusst so zappelig und eigentlich als ironischer Seitenhieb auf diverse Animations-Frühwerke mit Motion Capturing gedacht. Speziell die hastigen Hüpfen mit Minirock und Stöckelschuhen sind ein echter Brüller. Ähnlich distanziert und humorvoll präsentiert sich der Gameplay-Ansatz: Die Tatsache, dass man durch reines Knöpfelhämmern stundenlang Hunderte von Gegnern niederprügeln muss und sonst praktisch nichts tun kann, ist klar als bitterböse Parodie auf Videospiele im Allgemeinen erkennbar. Die Tatsache, dass man am Strand von scheinbar unbeteiligten Surfern und Bikini-Schönheiten angegriffen wird, ist dann auch nur als verzweifelte Anklage der zunehmenden sinnlosen Gewalt in Spielen durch Überzeichnung derselbigen zu verstehen. Witzig ist manchmal die Kamera, die offensichtlich auf die Probleme von *Devil May Cry* anspielt. Oder die Kampfschreie: Eindeutiger kann man

das Hongkong-Kino kaum persiflieren. Bei so viel Selbstironie fällt eigentlich nur störend auf, dass das Spiel (trotz passend mieser Grafik) stets flüssig läuft.

Oder hat hier letzten Endes womöglich doch jemand ernsthaft versucht, ein gutes Spiel zu schaffen?

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT KRAMPF!



Michael Pruchnicki
erleidet
Höllqualen.

Ich hab ja schon vieles erlebt und sogar das Machwerk *V.I.P.* komplett durchgespielt, aber *3 Engel für Charlie* ist so übel, dass unsere „Voll daneben“-Auszeichnung fast irreführend ist: Eigentlich ist das stumpfsinnige Gekloppe ein Schlag ins Gesicht jedes Spielers, und in dieser Hinsicht ein Volltreffer! Wieso gibt's hier keinen Mehrspieler-Modus? Wenn einem zu den drei Mädels aus der Filmvorlage eine Spielidee in den Sinn kommt, dann doch zünftige Multiplayer-Action. Trotzdem: Man kann nur alleine spielen und die „Engel“ steuern sich fast identisch. Zudem sind die Levels viiiieel zu lang(weilig). Übel!

TEST 3 ENGEL FÜR CHARLIE

Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Neko Entertainment
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	6 große Levels

Internet: www.ubisoft.de

Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 30,-

- Läuft flüssig
- Extrem eintönig
- Miese Animationen
- Kein Mehrspielermodus

GRAFIK	SOUND	MULTI	20%
38%	39%	—%	

„Eintönig, hässlich, blöd: mal wieder eine Filmumsetzung, die die Welt beim besten Willen nicht braucht.“



1982

Der Kult-Film von '82 auf DVD!

2er DVD

16,99

TRON - DVD

Im Inneren eines Supercomputers tobt ein Kampf zwischen "guten" Programmen und dem "bösen" Master-Control-Programm. Tron-1982 als erster zu über 50% im Rechner entstandener Science-Fiction-Film, schrieb Geschichte. Mit Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, FSK: Ab 12 Jahren.



Zusätzliche Bonus-DVD mit vielen Extras!

82X IN DEUTSCHLAND

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



SATURN

GEIZ IST GEIL!



HEKTISCH Im Zweispielermodus geht die Übersicht oft verloren.



ABGEDREHT Das Kamel mit den Laserkanonen ist auch wieder mit dabei.

Metal Slug 3



Keine
Story, kein
komplexes
Spielprinzip –
nur schnelle,
spaßige
**Arcade-
Action!**

Spielhallen-Gänger und Zocker, die seinerzeit einen NeoGeo besaßen, kennen das Prinzip von *Metal Slug* nur zu gut: ballern, ballern, ballern und – falls man am Automaten spielt – eine Münze nach der anderen einwerfen. *Metal Slug* ist nämlich schon immer eines dieser Arcade-Spiele gewesen, bei denen Sie mindestens ein Dutzend Continues brauchen, um den Abspann zu sehen. Mit der Konsolenvariante ist man da weitaus besser bedient. Man zahlt zwar einen relativ hohen Preis, diesen aber nur einmalig. Zu Hause darf man Continues nach Herzenslust verbrauchen, ohne einen Spielautomaten mit Mün-

zen zu füttern. Mit einem Arcade-Stick ist die Illusion einer heilen Spielhallen-Welt dann perfekt!

SO SPASSIG WIE SIMPEL

Für den Fall, dass Ihnen *Metal Slug* kein Begriff ist: Mit einem von vier Söldnern ballern Sie in liebevoll gestalteten 2D-Bitmap-Welten gegnerische Soldaten über den Haufen, deren Ähnlichkeit mit Mitgliedern einer gewissen deutschen Großmacht des letzten Jahrhunderts nicht von der Hand zu weisen ist. Oft setzen Sie sich dabei auch hinter Steuer von verschiedenen Fahrzeugen wie Panzern und Kampfjets oder sogar auf Kamele. Eine Sprachbarriere gibt es dabei keine. Mit der X-Taste wird gesprungen, mit der Viereck-Taste geschossen und mit dem Kreis können Sie den Gegnern

eine Granate vor die Füße werfen. Das war's. *Metal Slug* ist simpel gestrickt, macht aber gerade deswegen so viel Spaß. Auch wenn es dabei so wild zugeht, dass ein ernsthaftes Spielen oft unmöglich ist. Mit etwas Geschick ist das Spiel zwar gut zu meistern, doch häufig wird man mit Situationen konfrontiert, bei denen man sich einfach nur denkt: „Wie zur Hölle soll man das denn schaffen?“ Besonders im Zweispielermodus geht die Übersicht völlig flöten. Doch bevor man das Pad ins Eck feuert, reißt man sich dann doch immer wieder zusammen und zockt weiter. *Metal Slug* übt eine fast schon perverse (in positiver Hinsicht) Faszination auf den Spieler aus – das unverkennbare Merkmal eines Spiele-Klassikers!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



TOP GUN Auch Jets können Sie einsetzen, um alles in Grund und Boden zu ballern.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
mag's wild und hart.

Da werden Erinnerungen an die Kindheit wach – wie viel Geld habe ich damals in die *Metal Slug*-Automaten gesteckt? Mit einem Arcade-Stick fühlt man sich tatsächlich wie in der Spielhalle – genial! Und bei der detaillierten Bitmap-Grafik geht mir schier das Herz auf. Allerdings haben schon andere 2D-Spiele vorgemacht, was man aus der „flachen Grafik“ rausholen kann. *MS 3* hingegen läuft nur in Low-Res und sieht dadurch recht grobpixelig aus. Echte Fans lassen sich davon und von dem heftigen Schwierigkeitsgrad aber nicht abschrecken. Wer auf Old-School-Action steht und eine Import-Konsole hat, sollte zuschlagen!

IMPORT-TEST JAPAN	
METAL SLUG 3	
Genre:	Action
Hersteller:	Playmore
Entwickler:	SNK
Sprache:	Komplett japanisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	6 Levels + 2 Bonus
Internet: http://www.playmore.co.jp	
Spieler	Europa-Termin
1-2	Kein Europa-Release geplant
➤ Kurzweilige Action ➤ Abwechslungsreiche Levels ● Sehr kurz ● Grafisch mächtig rückständig	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
39%	62%
MULTI	79%
80%	
„Liebevoll gestaltete 2D-Levels und wilde Ballereien – Metal Slug bietet kurzweilige Action wie in der Spielhalle.“	



2003

Die interaktive Fortsetzung jetzt auf PC!



DVD ROM

44,99

TRON 2.0

Begeben Sie sich in die digitalen Welten und nehmen Sie teil an Cyberrennen, Discgame und seien Sie Bestandteil des Virtual-Shooter. USK*: Ab 12 Jahren
Art. Nr.: 911 4172

82X IN DEUTSCHLAND

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



SATURN

GEIZ IST GEIL!

HARDWARE



1. GUT Die Verarbeitung und Ausstattung können sich sehen lassen.

2. SINNVOLL Über diese Anschlüsse lassen sich auch andere Konsolen mit dem Monitor verbinden.

3. PRAKTISCH BigBen bietet für 60 Euro auch ein Kfz-Kit an, mit dem der Monitor und die PS2 im Auto betrieben werden können.

5,4 Zoll LCD Colour Screen

ZUBEHÖR Zu schade: Endlich ein Aufsatz-Flachbildschirm, allerdings mit schlechter Bildqualität.

Es gibt Sachen, die sollten einfach gut aussehen: das Logo der Fußball-WM zum Beispiel oder Konsolen-Zubehör. In dieser Kategorie kann der neue LCD-Monitor von BigBen Interactive auf jeden Fall punkten.

Die PLAYZONE hat sich den brandneuen Flachmann ins Testcenter geladen, um herauszufinden, ob der optische Leckerbissen auch hält, was er verspricht.

NETT GEMEINT

Die Ausstattung des LCD-Monitors kann sich sehen lassen.

Nachdem das Gerät über drei Metallklappen an die Konsole montiert wird, sitzt es bombenfest. Die Monitorfläche lässt sich nun hoch-

klappen, vor dem ersten Testspiel will aber zuerst das beigelegte Netzkabel (ca. zwei Meter lang) mit Strom versorgt werden. Die beiden neben dem Display angebrachten Lautsprecher geben einen klirrenden Sound von sich, auf hohe Klangqualität sollten Sie also nicht hoffen. Sehr cool: An der Seite befinden sich Cinch-Eingänge, um auch andere Spiele-Konsolen oder DVD-Player anzuschließen. Ansonsten gibt es noch vier Kopfhörer-Anschlüsse, einen Lautstärkeregler und einen Helligkeitsregler.

DIE QUALITÄT

Der Praxistest hat unsere Euphorie über den ersten PS2-Monitor etwas gebremst. Zunächst einmal ist das Bild nur direkt vor dem Monitor klar zu erkennen – etwas zu weit abseits verfärbt es sich. Ergo: Die vier eingebauten Kopfhöreranschlüsse hätte man sich auch sparen können, denn vor dem 5,4 Zoll LCD Colour Screen sehen

maximal zwei Personen gut. Bei einem schwarzen Bild erkennt man sogar deutlich die gewundene Leuchtstoffröhre, die hinter der Oberfläche für die Hintergrundbeleuchtung sorgt – nicht schön. Schriften sind schwer lesbar und die Bildqualität ist selbst im Vergleich mit sehr billigen PC-Flachbildschirmen extrem schlecht. Helligkeit und Kontrast lassen sich leider nicht getrennt regeln, das Bild wird selbst bei DVD-Filmen von starkem Hintergrundflimmern durchsetzt. Besonders störend: Bereits mittelschnelle Bewegungen ziehen hässliche Schlieren hinter sich her – das stört besonders bei actionreichen Games wie *Midnight Club*. Fazit: Die Idee ist gut, die Durchführung allerdings mehr als enttäuschend. Für unterwegs gerade noch akzeptabel, als permanenter TV-Ersatz ist das Ding aber nicht zu empfehlen. (bh)



TEST 5,4 ZOLL COLOUR SCREEN

Typ:	Zubehör
Hersteller:	BigBen Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de

Preis Ca. € 150,-	Preis-Leistung Ausreichend
----------------------	-------------------------------

- Macht die PS2 mobil
- Separater Audio- und Video-Eingang
- Schlechte Bildqualität
- Kontrast/Helligk. nicht separat regelbar

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN	LEISTUNG	
75%	70%	65%	70%

EyeToy Play

SPIEL/ZUBEHÖR Die erste offizielle PS2-Kamera im Test.

Innovative Spaß-Spiele sind seit Tanzmatten-Knüllern wie *Disneys Dschungelbuch Groove Party* oder *Dance Dance Revolution* mit der Lupe zu suchen. Erst Sonys Breitband-Adapter hat etwas Neues gebracht: die Sprache. Mit dem EyeToy Play geht man einen Schritt weiter: Spielen ohne Controller. Eine kleine Webcam interpretiert dabei Ihre Körperbewegungen und stellt Sie gleichzeitig auf dem Bildschirm dar. Mit der Sammlung an partytauglichen Spielen kann man also virtuelle Fenster putzen oder sich im Karate-Stil gegen kleine Gegner zur Wehr setzen. Einen Haken hat die Sache allerdings: Im Hin-

tergrund sollten keine beweglichen Gegenstände stehen, denn die verwirren die Kamera bei der Interpretation der Körperbewegungen. EyeToy Play ist ein hardwareseitig mehr als ausge-reiftes Produkt – wir warten gespannt auf EyeToy Groove und die erste Online-Bildtelefonsoftware von Sony. Bis dahin putzen wir in der Redaktion noch ein paar Scheiben – noch nie hat Hausarbeit so viel Spaß gemacht, danke Sony! (bh)

AUGEN AUF Zubehör-Spezialist Logitech baut für Sony die EyeToy-Kamera.



TEST EYETOY PLAY

Typ: Spiel/Zubehör
Hersteller: Sony
Info-Telefon: 01805-252586

Internet: www.playstation.de

Preis: Ca. € 60,-
Preis-Leistung: Gut

- Kamera mit Focus und Mikrofon
- Ausreichende Kabellänge
- Gute Konfigurationsmöglichkeiten
- Nicht als PC-Webcam nutzbar

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG 92% EIGENSCHAFTEN 91% LEISTUNG 88% **90%**

Freeplay

ZUBEHÖR Funk-Adapter für alle PS2-Controller – mit Gürtelclip.

Saitek hatte es vor rund einem Jahr bereits vorgemacht: Mit dem Freewave Wireless Adapter konnte man erstmals zwei beliebige PS2-Controller über einen mit vier Akkus betriebenen Funk-Sender mit der Konsole verbinden. Kabelsalat war Geschichte. BigBen macht's ähnlich, beschränkt sich beim Freeplay aber auf den Anschluss eines Controllers. Akkus sind im Gerät leider bereits eingebaut und lassen sich nicht wechseln – mit abnehmender Kapazität muss das Freeplay also auch öfter geladen werden. Der Funk-Radius beträgt ca. 6 Meter. Auf eine Status-Anzeige der Batterien hat man leider verzichtet – das gibt einen Punkteabzug, denn wenn's schlecht läuft, sind die Akkus gerade dann leer, wenn man spielen möchte. Fazit: Saiteks Freewave (ca. € 50,-) ist zwar besser, da er kein eigenes Netzteil benötigt und seine Akkus austauschbar sind. Für den nied-



GÜNSTIG Den Freeplay-Adapter gibt es als Restposten schon für 10 bis 20 Euro, ganz makellos ist er aber nicht.

rigen Preis von 10 Euro ist der Freeplay aber die wesentlich günstigere Alternative. (bh)

TEST FREEPLAY

Typ: Zubehör
Hersteller: BigBen Interactive
Info-Telefon: 0700-227877678

Internet: www.bigben-interactive.de

Preis: Ca. € 10-20,-
Preis-Leistung: Sehr gut

- Kabellos spielen mit jedem Controller
- Empfangseinheit mit Ladegerät
- Zwei Akkus sind fest eingebaut
- Keine Status-Anzeige über Ladestatus

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG 75% EIGENSCHAFTEN 70% LEISTUNG 65% **70%**

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,-	–

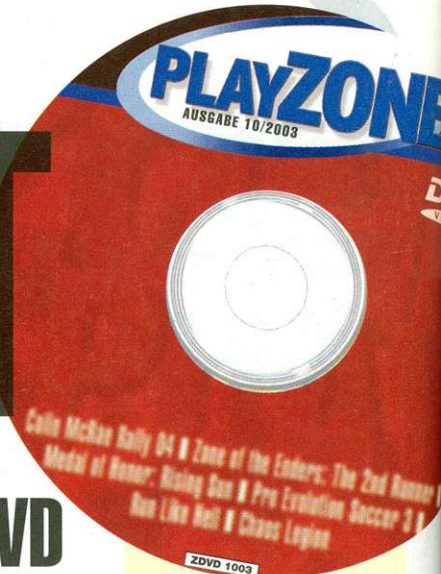
Sonstige Controller:			
Shadowblade Arcade Stick	InterAct	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	BigBen/Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Ca. € 50,-	88%
Dance Mat	Logic 3	Ca. € 35,-	84%

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	Logic 3	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.

AUF DER PLAYZONE-DVD

Diesen Monat gibt's folgende Spielstände:

GTA Vice City: Unser Spielstand schenkt Tommy mehr Energie und mehr Panzerung. Dank der Polizeiuniform kommen Sie sogar unbebelagt in den Armeestützpunkt.



War of the Monsters: Der hohe Schwierigkeitsgrad schreckt ab. Mit unserem Spielstand dürfen Sie die beiden Bonus-Charaktere in die krachende Schlacht ziehen lassen.



Medal of Honor: Frontline: Freie Levelanwahl ist das Stichwort. Ungeliebte Abschnitte können Sie so einfach überspringen.



Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
Burnout	Alle Fahrzeuge und Strecken
Micro Machines	Alle Fahrzeuge und Strecken
Smuggler's Run 2	Alle Fahrzeuge anwählbar
Star Wars - Clone Wars	Alle Levels freigespielt
Tekken Tag Tournament	Alle Kämpfer anwählbar
The Mark of Kri	Alle Challenges im Story-Modus

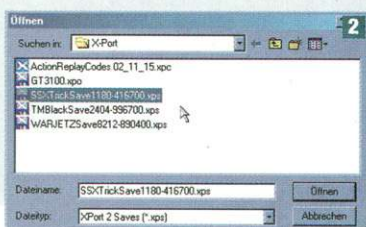
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände anfertigen.



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.



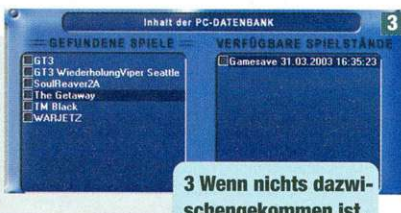
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



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 sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

Abräumen und sparen

ANGEBOT
MINIABO



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

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

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.

P L A Y Z O N E Tipps&Tricks- Sonderheft

Alte Liebe rostet nicht. Darum haben die Tipps&Tricks-Profis der PLAYZONE dieses Special für Sonys PSone, dem meistverkauften Videospielsystem in Deutschland, zusammengestellt. Darin finden Sie umfangreiche Komplettlösungen zu den besten Titeln verschiedener Genres. Darunter sind unter anderen *Final Fantasy VIII und IX*, *Tomb Raider: Die Chronik*, *Gran Turismo 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

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

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/Ausgabe); 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 beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:
(bitte nur ein Heft ankreuzen)

☐ „PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer“ (Art.-Nr. 002314)

☐ „PLAYZONE Tipps&Tricks“ (Art.-Nr. 002327)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

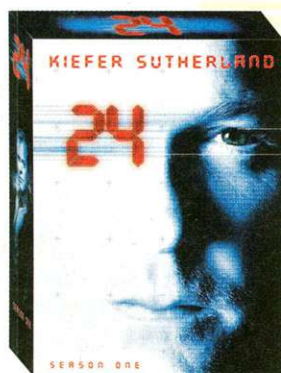
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

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

PZ MI 01

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



24 – Season 1

Das **spannende Serien-Highlight** aus den
USA kommt endlich nach Deutschland!

ORIGINALTITEL 24
LAUFZEIT 1.080 Minuten
TERMIN 29. September (Kauf)
FSK Ab 16 Jahren
DARSTELLER Kiefer Sutherland, Leslie Hope, Elisha Cuthbert, Dennis Hopper
FAZIT: „Genialer Serien-Hit, der endlich den Weg nach Deutschland gefunden hat. Wäre nur das Bonusmaterial nicht gar so dürrtig.“
AUSSTATTUNG Deutsch (DS 2.0)/Englisch (DS 2.0), 6 DVDs, 16:9-For- mat, alternatives Ende, usw.

S Special Agent Jack Bauer, Leiter der amerikanischen Antiterror-Organisation CTU, hat den härtesten Tag seiner Laufbahn vor sich. Ausländische Terroristen planen, in den nächsten 24 Stunden den Präsidentschaftskandidaten David Palmer zu ermorden. Natürlich setzt Bauer sofort alle Hebel in Bewegung, um dies zu verhindern. Schon bald muss er jedoch feststellen, dass es um weit mehr als den geplanten Mordanschlag geht. Spätestens als seine Tochter entführt wird, wird klar, dass auch er und seine Familie Teil des Plans und keineswegs sicher sind. Zu allem Überfluss muss sich Bauer auch noch mit widerspenstigen Vorgesetzten, misstrauischen

Mitarbeitern und einem Maulwurf in seiner Abteilung auseinander setzen. Kann er den Verräter rechtzeitig enttarnen, seine Familie retten und Senator Palmer vor dem drohenden Anschlag beschützen? Viel mehr dürfen wir über die Story der rasanten, 24-teiligen Fernsehserie leider nicht verraten, um Action-Fans nicht die Spannung zu verderben. Das Besondere an 24 ist neben der Handlung das Konzept. Die Geschichte spielt nämlich an einem einzigen Tag, von Mitternacht bis Mitternacht, was bedeutet, dass jede Folge (mit Fernsehwerbung) genau eine Stunde dauert. Obwohl die durch die Werbepausen aufgebaute Spannung bei der DVD-Edition logischerweise fehlt,

verliert die Serie nicht zuletzt dank der perfekten Inszenierung nichts von ihrem ganz besonderen Reiz. Während die Verleihversion (sechs DVDs à vier Episoden) von 24 schon am 10. September erscheint, müssen sich potenzielle Käufer bis 29. September gedulden. Dafür enthält die Kaufvariante auch ein alternatives Ende und eine kurze Einleitung zur ersten Staffel mit Hauptdarsteller Kiefer Sutherland – eine etwas dürrtge Ausstattung, die der Qualität der Serie keineswegs gerecht wird. Vor kurzem ist in Amerika übrigens die letzte Folge der zweiten Staffel über den Bildschirm geflimmert. Mal sehen, wie lange deutsche Serien-Fans darauf warten müssen. (wf)

Equilibrium



ORIGINALTITEL
Equilibrium

LAUFZEIT
107 Minuten

TERMIN
4. September

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Christian Bale, Emily Watson,
Taye Diggs



In Libria, einem düsteren Land in nicht allzu ferner Zukunft, werden Gefühle hart bestraft. Zur Unterdrückung der Emotionen dient die Droge Prozum. Als der Elite-Offizier John Preston einmal seine Dosis vergisst, erkennt er, wie falsch die Unterdrückung der Emotionen ist, und bekämpft darauf hin das totalitäre System.

FAZIT: „Eine coole Story und geniale Effekte machen den Sci-Fi-Thriller zu einem absoluten Muss für Action-Fans.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Behind the Scenes, Darstellerinformationen, Audiokommentare u. v. m.

Gewinnspiel

Equilibrium

Da *Equilibrium* aufgrund des politisch recht brisanten Inhalts nicht im Kino lief, freuen sich Science-Fiction-Fans natürlich sehr darüber, dass der Thriller jetzt wenigstens auf DVD veröffentlicht wird. **Um dies zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Highlight Video folgende Preise:**
5x DVD *Equilibrium*. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten: „**In wessen Rolle schlüpft Hauptdarsteller Christian Bale in *Equilibrium*?**“



PLAYZONE DVD

Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ2“ und der Lösung (z. B. „PZ2 Charlie“) an folgende länderspezifische Nummern.

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!

(* VF D2-Anteil € 0,12)

CH: 72444 sfr 0,70/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 657 € 0,41/Min.

CH: 0901 210 511 sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

Computec Media AG, Redaktion: PLAYZONE

Kennwort: Equilibrium, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 17. September 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Daredevil — Special Edition



ORIGINALTITEL
Daredevil

LAUFZEIT
100 Minuten

TERMIN
13. September

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Ben Affleck, Jennifer Garner,
Michael Clarke Duncan



Tagsüber vertritt der blinde Anwalt Matt Murdock vor Gericht sozial Schwache, nachts streift er als gnadenloser Rächer durch die Straßen und sorgt so für Gerechtigkeit. Dabei kann er sich natürlich nicht auf seine Augen, sondern nur auf seine übermenschlich gut entwickelten anderen Sinne verlassen.

FAZIT: „Gutes Popcorn-Kino nach bewährter Comic-Vorlage auf einer bestens ausgestatteten Doppel-DVD“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch (DD 5.1), 2 DVDs, 16:9-Format, Audiokommentare, Featurettes, Making-ofs u. v. m.

Gangs of New York



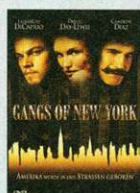
ORIGINALTITEL
Gangs of New York

LAUFZEIT
Ca. 160 Minuten

TERMIN
5. September

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Leonardo DiCaprio, Cameron
Diaz, Daniel Day Lewis



Amerika, Mitte des 19. Jahrhunderts: Amsterdam Vallon kehrt nach Jahren in den Five-Points-Distrikt New Yorks zurück, wo Armut und Gesetzlosigkeit herrscht. Sein Ziel: Er will den grausamen William Cutting, genannt Bill the Butcher, für den Mord an seinem Vater zur Rechenschaft ziehen.

FAZIT: „Klasse Film mit sehr guter Besetzung, bei dessen Verleihfassung leider sämtliches Bonusmaterial fehlt.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Powered by

WIDESCREEN

Platz 1:
Star Trek: Nemesis



1
STUDIO:
Paramount

Platz 2:
Der Schatzplanet



2
STUDIO:
Buena Vista

Platz 3:
Matrix



3
STUDIO:
Warner

Platz 4:
Roter Drache



4
STUDIO:
Universal

Platz 5:
Bowling for Columbine



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!**

**Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: pszone@computec.de**

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS
*Vodafone-Kunden:
davon Leistungsanteil
Vodafone € 0,12,
Zusatzentgelt
Magazin € 0,37;
CH: 72444; sfr 0,70/SMS

ONLINE VS. OFFLINE

Hallo PLAYZONE-Team!

Erst mal möchte ich euch ein Lob für eure Informationen, Tests, News und Reportagen geben. Ich bin seit der Ausgabe 7/98 ein treuer Leser. Aber nun zu meiner Frage: Werden Online-Spiele nur online spielbar sein oder auch offline? Oder kommt es auf das Spiel an (Ich werde nicht online mit der PS2 gehen)? Es wäre echt schade, denn die meisten Spiele, die ich spiele, gehen online.

JÖRG ROSENBACH, PER E-MAIL

PLAYZONE: Das ist in der Tat vom Spiel abhängig, auch wenn davon auszugehen ist, dass zukünftige Online-Spiele zum Großteil beide Modi anbieten werden. SOCOM hat beispielsweise eine Solo-Kampagne und einen Online-Modus. Midnight Club II ist ebenfalls alleine, aber auch im Netz spielbar. Einzig Twisted Metal: Black Online ist nur für Spiele im Internet oder Netzwerk ausgelegt. Man kann zwar auch offline gegen Computergegner spielen, man braucht aber auf jeden Fall eine gültige Netzwerkconfiguration auf der Memory Card. Hardware Arenas wird nach dem derzeitigen Informationsstand ebenfalls nur online spielbar sein. Wir weisen aber bei jedem Spiel mit Online-Fähigkeiten gesondert darauf hin, wie viel der Titel für Solo-Spieler zu bieten hat. Bei Spielen wie Gran Turismo 4 würden wir uns zudem über einen fehlenden Solospieler-Modus doch arg wundern.

BITTE LÄCHELN!

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich lese die PLAYZONE nun schon seit 4 Jahren und bin seit 2 Jahren Abonnent und muss sagen, dass ihr immer besser werdet. Nun genug der schönen Worte, ich habe ja auch noch ein paar Fragen. Ich habe in der Ausgabe 08/03 gelesen, dass die Kamera von EyeToy auch bei Tony Hawk's Underground eingesetzt werden kann, um der Spielfigur sein eigenes Gesicht zu verleihen. Wisst ihr, ob es in nächster Zeit auch weitere Spiele geben wird, wo so was in der Art möglich sein wird?



PLAYZONE: Offizielle Bestätigungen sind rar, dennoch kündigte Sony die Unterstützung der Kamera bereits für das nächste This is Football an. Generell ist von Sony der stärkste Vor-schub zu erwarten. Da Electronic Arts eine ähnliche Technik bereits vor einiger Zeit am PC implementiert hatte, wäre es durchaus vorstellbar, dass auch EA diese Technologie nun wieder neu aufleben lässt.

Ihr habt bei der Ausgabe 08/03 bei der Beantwortung eines Leserbriefes geschrieben, dass sich die Beiträge der DVD durch das neue Jugendschutzgesetz nicht wirklich verändert haben. Das kann ich leider nicht so stehen lassen. Zum Beispiel das Video zu Evil Dead: A Fistful of Boomstick – da konnte man eindeutig sehen, dass jedes Mal, wenn der Spieler mit der Motorsäge oder der Shotgun auf die Zombies losging, die Kamera sich vom Geschehen selber weggedreht hat und der Spieler nach hinten geschossen hat.

FLORIAN HAUSCHILDT, PER E-MAIL

PLAYZONE: Sehr gut beobachtet. Nur haben wir auch schon vor dem neuen Jugendschutzgesetz allzu deftige Met-zelszenen auf der DVD vermieden. Zwar hätte der Beitrag dann den ein oder anderen Tropfen Blut mehr gezeigt, aber inhaltlich verliert er dadurch nichts.

DO IT YOURSELF

Hallo, ich hab da mal eine Frage an euch: Meine PlayStation 2 liest die Spiele nicht mehr und zerkratzt sie auch

noch. Außerdem macht sie noch komische Geräusche. Ich habe sie schon aufgeschraubt und entstaubt und die Linse gereinigt. Es hat aber alles nicht geholfen. Was ist bei der PlayStation 2 kaputt und was kann ich dagegen machen? Wo kann ich mir ein neues Laufwerk einbauen lassen (falls es am Laufwerk liegt) und was würde das kosten?

CHRISTIAN KNÖLL, PER E-MAIL

PLAYZONE: Hoppla! Die PS2 aufzuschrauben, war definitiv nicht der beste Einfall. Dadurch ist die zweijährige Garantie auf die Konsole erloschen. Sofern die Konsole schon älter war, spielt das natürlich keine Rolle mehr, allerdings können wir generell nur davon abraten, auf eigene Faust irgendwelche Reparaturen vorzunehmen. Diese Arbeiten sollten den Profis überlassen werden.

FASZINIEREND

Hallo, liebes PLAYZONE-Team!

An dieser Stelle sollte ich wohl mit der Schleimerei (ihr seid das beste Magazin, etc.) beginnen, aber ich bin mir sicher, dass ihr lieber einen Leserbrief mehr abdruckt! Außerdem hätte ich ja auch ein paar Fragen an euch! Also los geht's:
1. Wann genau ist der Erschei-



nungstermin von *Buffy the Vampire Slayer 2 – Chaos Bleeds?*

PLAYZONE: Derzeit ist Oktober 2003 der genaueste verfügbare Termin.

2. Könntet ihr bei THQ nachfragen, ob beim nächsten *WWE*-Game die EyeToy-Kamera zum Einsatz kommt, und ob man vielleicht die Möglichkeit erhält, eigene Musikstücke zu kreieren oder via Audio-CD zu importieren? (Bin mir sicher, dass jeder Spieler gern mit seiner eigens kreierten Musik einmarschieren möchte).

PLAYZONE: Zwei sehr gute Ideen, die wir gerne weiterleiten. Allerdings wäre für den Einfall mit der Musik eine Festplatte unabdingbar.

3. Erde ruft Enterprise – Captain Picard bitte melden!!! Mal ehrlich, ist denn niemand da draußen, der endlich mal ein super *Star Trek*-Game auf den Markt bringt? Damit meine ich aber keinen Ego-Shooter, sondern ein Game aus der 3rd-Person-Perspektive! Auf dem PC war das doch auch möglich (*Star Trek – TNG: A Final Unity*)! Und dieses Game war grafisch sowie spiele-

risch für mich top! So, das war es auch schon! Euer Magazin gefällt mir wirklich gut, die DVD ist spitze und eure Tests sind immer sehr aufschlussreich! Macht weiter so!

ANDREAS, PER E-MAIL

PLAYZONE: Tja, das sieht schlecht aus. Nachdem der letzte Kinofilm eher als finanzieller Flop zu bezeichnen ist und von vielen auch inhaltlich als Enttäuschung angesehen wird, stehen die Zeichen für *Star-Trek*-Spiele schlecht. In diesem Zusammenhang hat Activision übrigens kürzlich den Vertrag mit Viacom gekündigt und die Produktionsfirma der *Star-Trek*-Serien auch prompt verklagt.

SERVICEWÜSTE

Da Ihre Redaktion wohl eine der wenigen in Deutschland ist, die per Telefon nicht zu erreichen ist, (Besch... für Leser-Blatt-Bindung, aber das kann man mit Kindern wohl machen) hier eine Frage zu „R-Type-final“: Kommt das Game oder kommt es nicht? Heiß gemacht werden auf DVD ist o.k., aber 'ne Info, wann und ob überhaupt ist zu wenig. Der Fachhandel ist wie immer dumm! Bitte um Antwort.

VOLKER HERBST, PER E-MAIL

PLAYZONE: Sehr geehrter Herr Herbst, nichts liegt uns ferner, als unsere Leser zu vernachlässigen und zu vergraulen. Leider sind unsere Ressourcen jedoch begrenzt. Unser Hauptaugenmerk liegt auf der Erstellung des Heftes. Wir lesen aber jeden Brief, den die Post uns vorbeibringt und jede E-Mail, die uns erreicht. Wir hätten auch nichts gegen einen gelegentlichen Plausch mit Lesern am Telefon, nur bitten wir um Verständnis dafür, dass ein solcher Service nicht realisierbar ist.

Die Masse an Anrufen könnten wir unmöglich bewältigen und die Produktion der *PLAYZONE* wäre unter diesen Umständen erheblich gestört. Die Alternative, einmal pro Woche oder Monat eine Art Hotline einzurichten, ist nach unserer Einschätzung ebenfalls keine befriedigende Lösung. Zum einen wären dann die Leitungen sicherlich überlastet und wir dürften uns Beschwerden anhören, dass andauernd besetzt ist. Auf der anderen Seite ist eine E-Mail wesentlich unkomplizierter und in diesem Fall auch

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



ACHTUNG! NEUE INTERNET-ADRESSE:
www.play-zone.de

PLAYZONE IM INTERNET!

Auf unserer Homepage www.play-zone.de findet ihr aktuelle Spiele-Tests und Anzeigen-Kurztitel sowie das umfangreiche News-Verzeichnis und die komplette Media-Version unserer Leserservice-Seite. Sie umfasst nicht nur einige Tage im Voraus den Inhalt der kommenden Ausgabe, sondern können auch die bisherigen Web-Center von Leserservice-Portalen. Und in dem Forum von *PLAYZONE* findet ihr auch die neuesten Nachrichten, sondern auch oft schnelle Kommentare auf dringende Fragen – Antwort bei euch selbst mit Vorzug!

Im *PLAYZONE*-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

Syphon Filter vs. Metal Gear Solid vs. Splinter Cell

Wird *Syphon Filter – The Omega Strain* die beiden Top-Titel *MGS2: Substance* und *Splinter Cell* von der Spitze der Stealth-/Action-Games drängen? Meiner Meinung nach könnte das gelingen, so viel Potenzial wie in *SF-OS* steckt. Man kann es ja sogar online zocken! Was für ein Traum. Wie denkt ihr drüber?

GODofGAMES

Dazu müsste *Splinter Cell* erst mal auf den Thron kommen. *MGS* ist und bleibt Nummer eins! Da ich alle bisherigen *Syphon Filter*-Teile durchgespielt habe und die Serie liebe, bin ich ganz klar der Meinung, dass *SF* eindeutig Platz 2 übernimmt. Egal was die Spielermagazine sagen [...]

TheExorzist

Syphon Filter kommt niemals an *Metal Gear Solid* oder *Splinter Cell* heran. *Metal Gear Solid* ist einfach die Gottheit unter den Spielen.

SnakeMaster

Habt ihr euch Devil May Cry 2 geholt?

Hi Leute, ich wollte wissen ob es sich lohnt, *DMC2* zu kaufen. Ich fand den ersten Teil supergeil und meine, dass der zweite nicht so schlecht sein kann, er hat ja eh 78 % bekommen. Würdet ihr sagen, ich kann zugreifen? *Sparda2*

Als Fan solltest du sofort zugreifen. Das ist ein richtig gutes Action-Game. Betonung liegt eben auf Action.

Purchaser

Ich fand den ersten auch geil. Der zweite ist echt Schrott. Öööööööde bis zum Gehnichts mehr. Tja, der Charme ist wohl raus aus Dante. Und wie ich diese Lucia hasse!

DantesGirl1

Wenn dir der erste Teil gefallen hat, dann wird dir der zweite auch Spaß machen. Er ist zwar tatsächlich einiges leichter und somit auch vielleicht ein bisschen langweiliger, aber spätestens im Must-Die-Modus, wenn man Trish mit *Sparda* freigespielt hat oder Dante inmitten von kleinen Gegnern beim Drücken des Schuss-Buttons kleine Showeinlagen bringt und mit der einen Hand über den Kopf hinweg einen Gegner auf der anderen Seite abballert, während man noch auf einen anderen draufschießt, da geht einem das Herz auf und es ist sch***egal, ob die Gegner in 'ner halben Minute weg sind, denn sie kommen ja wieder und dann macht's wieder Spaß ...! Einfach geil!

AceScorpion

Sommerloch – Was habt ihr wieder ausgegraben?

Hallo zusammen, da ja momentan nicht sehr viele gute Spiele herauskommen, habt ihr sicherlich mal wieder etwas ältere Games hervorgepackt. Frage: Welche Spiele können euch auch nach fast einem Jahr oder mehr noch begeistern? Also ich zocke wieder: *WipEout Fusion*, *FFX*, *MGS2*, *Tomb Raider 2*, *MGS1* und natürlich auch ... tatadada!!! *THPS 3*!

TheB_Man

Ich habe mal wieder angefangen, *WWF Smackdown: Just Bring It* zu zocken und es hat gefesselt und fesselt eigentlich immer noch. Aber ich spiele jetzt *WWF Smackdown: Shut Your Mouth*, und das ist noch geiler. Dieses beiden Spiele muss man auf jeden Fall zocken.

Mansorox

Achtung! Jetzt kommt's! *BLOOD OMEN 1*, *EARTHWORM JIM 2*, *DESTRUCTION DERBY 1 + 2*. Geile Games! Wenn es die Geldmittel erlauben, stocke ich meine Sammlung aber auch noch mit Titeln auf, die ich mir schon seit Monaten kaufen wollte.

KOLWE



Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Der Sternenkrieg geht weiter! Mit *Star Wars Rogue Squadron II: Rebel Strike* wird der Nachfolger der erfolgreichen Serie im Vorschau teil genau unter die Lupe genommen. Im Testteil steht dieses Mal *P.N.03* im Mittelpunkt. Im Import-Testteil wartet mit *F-Zero GX* ein echter Knaller. Dass die Pokémon-Mania weitergeht, beweist *Pokémon Channel*. Der zweite Teil der Komplettlösung zu *Pokémon Rubin & Saphir* sowie Kurztipps zu *Wario World* runden die Ausgabe ab. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – Das unabhängige Xbox-Magazin!

Raziel und Kain beherrschen die Xbox. In der ausführlichen Vorschau hierzu erfahren Sie alles Wissenswerte. Fußballfans können ihren Wissensdurst mit den ersten Eindrücken von *FIFA 2004* stillen. Der Testteil hat diese Ausgabe ebenfalls wieder hochkarätige Titel zu bieten, wie *Freedom Fighters* und *Alien vs. Predator Extinction*. Als besonderen Leckerbissen können Sie den lange erwarteten Importtest zu *Dino Crisis 3* lesen und sich sämtliche Tipps und Kniffe zu *Midnight Club II* verinnerlichen. Jetzt im Handel!

schneller. Was Ihre eigentliche Frage angeht: Wenn wir Releasedaten haben, dann geben wir sie auch an. Im Falle von *R-Type-final* hatten wir diese zum Zeitpunkt der DVD-Erstellung eben noch nicht. In den USA hat sich Eidos die Veröffentlichung gesichert, für Europa steht noch kein Publisher fest.

DUNKLE MÄCHTE

Hallo ihr Lieben, ich glaube, ich muss euch nicht sagen, wie genial eure Zeitschrift ist. Doch nun zu meinen Fragen:

1. Was ist nun eigentlich mit dem Strategiespiel *Black & White*? Kommt es noch, ist es schon raus? Kommt es gar nicht für PS2 oder wurde es einfach von einer bösen dunklen Macht verschlungen?

PLAYZONE: Wir würden Microsoft zwar nicht unbedingt als böse, dunkle Macht bezeichnen, aber eine gewisse Mitschuld ist dem erfolgreichen Unternehmen aus Redmond schon anzulasten. Ursprünglich sollte das hochgelobte PC-Spiel von Peter Molyneux für so ziemlich jede Next-Generation-Konsole erscheinen. Sowohl PS2, als auch Gamecube und sogar Dreamcast waren für eine Umsetzung vorgesehen. Nicht zu vergessen die immer wieder angekündigte PSOne-Fassung. Im Endeffekt hat keine der Versionen je in die Verkaufsregale geschafft und das wird sich vermutlich auch nicht ändern. Auf dem PC erscheint früher oder später der Nachfolger, die Xbox soll ebenfalls mit einem *Black&White*-Spiel bedacht werden. Wenn diese Titel erfolgreich genug laufen, ist es aber durchaus vorstellbar, dass mal wieder Umsetzungen für andere Konsolen angekündigt werden. Und wer weiß, vielleicht schaffen die es ja dann auch mal bis zu den Spielern.

2. Was muss man tun, um Videospieltester zu werden?

CHRISTIAN V. & ALEXITALIA, PER E-MAIL

PLAYZONE: Als Erstes muss die PLAYZONE abonniert werden. Dann empfiehlt es sich, Wolfgang's Felgen auffallend oft zu reinigen, um Aufmerksamkeit zu erregen. Wenn man dann noch jahrelange Videospiel-Erfahrung, Schreibtalent, Begeisterungs- und Teamfähigkeit vorweisen kann, bewirbt man sich. So einfach ist das

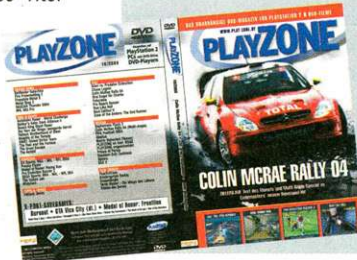
INFO DVD-COVER

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.



INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 08/03

Rygar-Gewinnspiel
Marco Liebhold, Osnabrück
Steffen Hess, Mainz
Ingrid Gerling, Zwiessel
Bernd Jonas, Uelzen
Christian Kark, Bayreuth

SOCOM-Gewinnspiel
Nico Schnickel, Saarburg
Henry Lippolt, Lüdenscheid
Harald Richter, Wesel
Norbert Strauss, Witten

Simon Brandstetter, Lübeck
Johannes Leisch, Herzogenaurach
Ralph Mutter, Heidenau
Udo Riebe, Tübingen

Silent-Hill-3-Gewinnspiel
Christoph Schweins, Karlsruhe
Rainer Barthel, Kulmbach
Alex Wittkowski, Mainz
Tobias Stamm, Moers
Mike Fuß, Salzgitter
Robert Vogts, Passau

Tomb-Raider-Gewinnspiel
Peter Strobel, Baden-Baden
Michael Schmidt, Endingen
Hans Filauer, Eppendorf

Halloween-Ressurrection-Gewinnspiel
Stephan Klose, Bremen
Tino Reinecke, Eschwege
Dayana Pucklitzsch, Bissingen
Fritz Meisner, Hamburg
Gerd Tetzl, München

FEEDBACK

Prima Prinz?

20,4%

Neuaufgabe?
Gab's das
schon mal?

40,7%

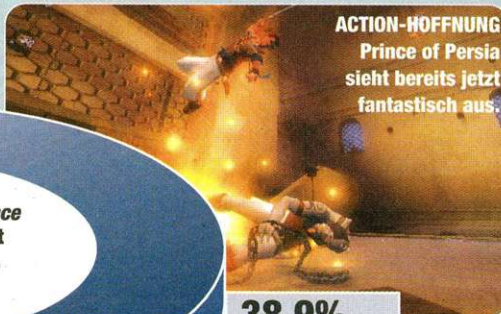
Ist schon
jetzt gekauft

Die Neuaufgabe von *Prince of Persia* sieht äußerst vielversprechend aus. Für Sie interessant?

ACTION-HOFFNUNG
Prince of Persia
sieht bereits jetzt
fantastisch aus.

38,9%

Klingt interessant,
aber das Szenario
macht mich nicht an.



In unserer neuen Rubrik zählen nur die Meinungen der Leser.

Wenn Sie uns etwas zu

sagen haben,

können Sie

dies tun unter:

www.play-zone.de

Lara is back!

32,3% Klar. Als wäre sie nie weg gewesen.

Ist Lara wirklich in
ihrer alten Form?

33,9%

Ich möchte
Lara noch nie!

19,4%

Sie war schon besser in
Form. *Angel of Darkness*
macht zwar Spaß, ist
aber nicht mehr so
genial wie die Vorgänger.

14,5%

Lara hat ihren Zenit
überschritten. Nach *Tomb
Raider* kräht kein Hahn mehr.



Weltweiter Spielspaß

ONLINE-KIT Twisted Metal: Black Online
sowie den Adapter
gibt's zum
günstigen
Preis.

33,3%

Ich hab mit
Online nix am
Hut und brauche
keinen Adapter.

6,4%

Ich habe zwar
einen, aber die
Technik macht
mir zu schaffen.

9,5%

Ich hab schon
einen und
spiele bereits
online.

Der Netzwerkadapter ist im
Handel und die ersten
Online-Spiele sind zu haben.
Wann legen Sie los?

50,8%

Ich hab noch keinen, werde
mir aber bald einen kaufen.

True Crime — Ein Rivale für GTA?

60,3%

Ich bin skeptisch.
GTA hat die Mess-
latte verdammt
hoch gelegt.

29,4%

Luxoflux hat's
drauf. *True Crime*
wird *GTA* platt
machen.

Activision will mit *True
Crime: Streets of L.A.* der
GTA-Serie Konkurrenz
machen. Ob's klappt?

10,3%

Keine Chance. Tommy Vercetti
ist und bleibt der coolere Typ.

COOLER COP Wenn es pünktlich
fertig wird, könnte *True Crime*
GTA die Stirn bieten.



Indiana Jones

und die Legende der Kaisergruft

Wir haben für Sie Indys **Abenteuer gelöst** und alle Artefakte ausgegraben.

Mythen und Legenden, alte Geschichten und Sagen – der peitschenschwingende Charmebolzen Indiana Jones turnt wieder durch die Welt, immer auf der Suche nach sensationellen neuen Entdeckungen. Wir begleiten Sie auf Ihrem steinigen Pfad als Abenteurer bei der turbulenten Hatz nach dem Auge des Drachen.

Ceylon

Für den Anfang

Das Tutorial zu bestehen, ist nicht weiter schwer. Leisten Sie den Anweisungen Folge – diese geleiten Sie durch die ersten Abschnitte der Tempelanlage. Einzig die wertvollen Artefakte sind nicht immer leicht zu entdecken. Gleich zu Beginn finden Sie das Artefakt von Ramba Vihara: Es ist in der Grotte unter dem Wasserfall versteckt. Die Mahavatu Maske baumelt über den zwei Jägern am Lagerfeuer. Zerstören Sie die große Box, die als Gegengewicht dient. Zu guter Letzt holen Sie sich das Port Negombo

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

ACHTUNG
Die Screenshots auf diesen Seiten stammen aus der spielerisch identischen PC-Fassung des Spiels.

WAAGE Fast schon ein klassisches Rätsel: Zerkleinern Sie die Kiste mit der Machete, das Artefakt landet dann beim Lagerfeuer.

MACHETE

Relikt aus dem Palast der vergessenen Könige. Dort, wo Sie sich an die Kletterpflanzen hängen müssen, drehen Sie sich um. Über die zwei Steine gelangen Sie zum Schatz.

Wie komme ich an die Ikone von Kouru Watu?

Das Sicherheitssystem zu überlisten, ist die erste echte Herausforderung nach dem leichten Einstieg. Warten Sie, bis der Wachalligator rechts hinter dem Tempel verschwindet, und schwimmen Sie in die entgegengesetzte Richtung. Locken Sie ihn durch das Tor, springen Sie über die kaputte Brücke und lassen Sie das Gitter herunter. Durch den Schalter an der Treppe senken Sie die Käfige, die Ihnen als Plattformen dienen. Der dritte Hebel gibt endlich den Schatz frei. Aus der Schatzkammer haufen Sie sich mit der Machete durch die Schlingpflanzen, die die seitlichen Röhren verstopfen.

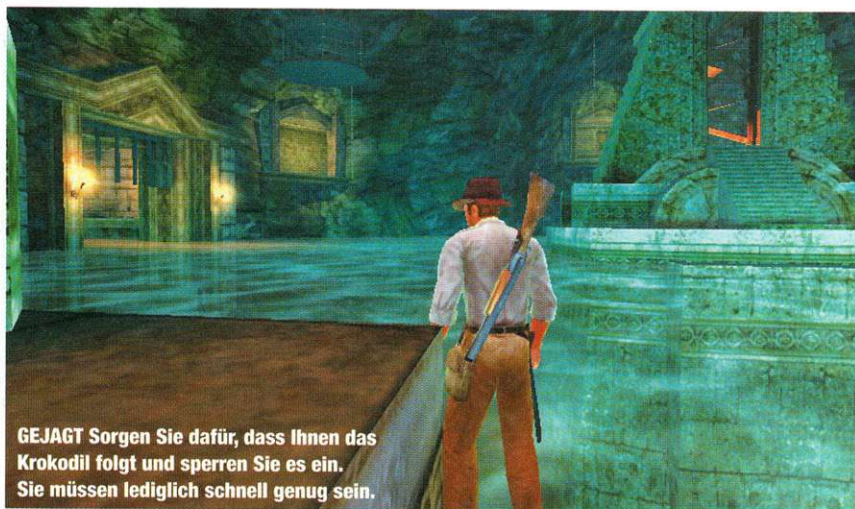
Prag

Wie gelange ich in die Burg?

Der ersten Wache entwenden Sie die Pistole und stellen sich auf die Blumenkübel, der Angreifer hat so keine Chance. Am Tor kraxeln Sie von der Säule durch die Lücke in der Brüstung. Folgen Sie dem Wehrgang. An der Außenmauer angekommen, lassen Sie sich per Kette aufs Pflaster hinab. Das Schloss ist abgeriegelt, Sie müssen sich durch den modrigen Keller einschleichen. Marschieren Sie die Treppe neben dem Brückenkopf runter, von dem Absatz springen Sie ans Rohr genau vis-a-vis und hangeln sich zum anderen Ufer weiter.

Im Gefängnis

Mithilfe der Peitsche überbrücken Sie die Kluft zwischen Ihnen und der Leiter. Den Klingen, Rollen und Sägeblättern des Fallenparcours entgehen Sie durch Hüpfen und Abrollen im richtigen Moment. Die zwei Schalter entriegeln schließlich die rote Tür. Mit einer



GEJAGT Sorgen Sie dafür, dass Ihnen das Krokodil folgt und sperren Sie es ein. Sie müssen lediglich schnell genug sein.

gewagten Sprung-Peitschenschlag-Kombination schwingen Sie über den tiefen Schlund. Über den Vorsprung schieben Sie sich zum nächsten Gang. Auf dem Steg können Sie die Ketten steuern, um die verschiedenen Ecken des Raums zu erreichen. Hangeln Sie sich zuerst zur trockenen Wand, der Schalter dort öffnet das schwere Eisengitter. Machen Sie die Strippen passend für die Tour zum Ausgang.

Wie komme ich ins Hauptgebäude?

Gegen die gewaltige Übermacht vermag die gezeigte MP40 nicht wirklich viel auszurichten. Locken Sie die Burschen deshalb einzeln an und erledigen Sie die Kerle mit der Peitsche. Nur wenn noch vereinzelte Wachposten da sind, holen Sie sich die Maschinenpistole und den Sprengstoff vom Laster. Damit verüben Sie ein Attentat auf den Deckel des Brunnens. Flinke Flitzer, die keine Lust auf das ewige Gekloppe haben, rauschen gleich los und erledigen nur den wehrlosen Holzdeckel.

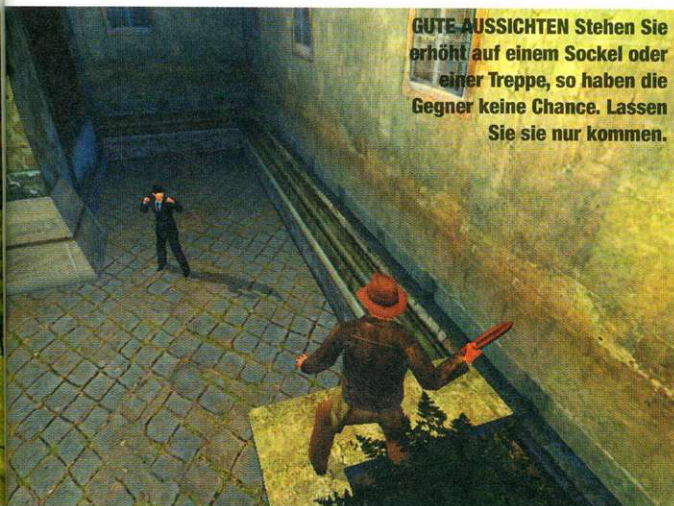
Wo geht's zur Bibliothek?

In dem Speisesaal laufen Sie die Treppen hoch. Oben wickeln Sie Ihren Ochsenziemer um das Rohr und schwingen mit

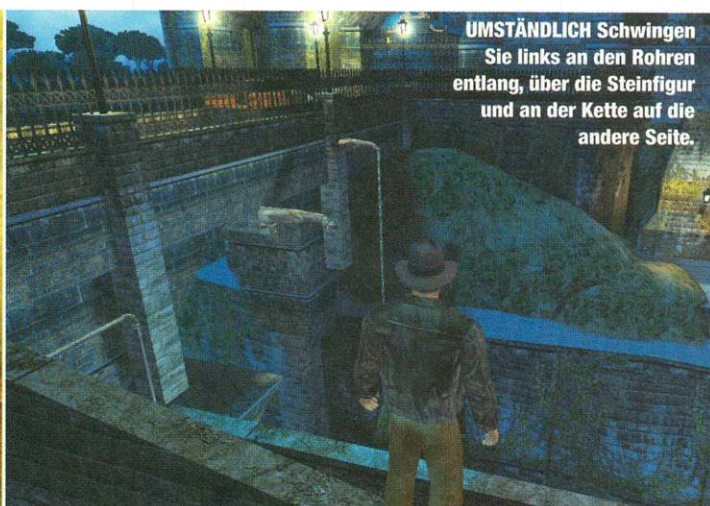
Anlauf unter dem Kronleuchter durch. Die Herren rund um den Tisch erledigen Sie komplett auf einen Schlag, indem Sie sich auf dem Mauervorsprung vorantasten und das Halteseil lösen. An der Kette drehen Sie sich nach rechts und springen zu dem Durchgang. Hinter der gelben Tür lauern vier übel gelaunte Militärs. Sie ersparen sich einen Haufen Arbeit, wenn Sie sich ihnen kurz zeigen und danach durch die rote Tür verschwinden. Stellen Sie sich oben an die Leiter im Saal – die Angreifer folgen Ihnen, haben aber keine Chance. Auf dem Fensterbrett hinter dem Billardtisch liegt der Schlüssel zur Bibliothek, er öffnet den Eingang unten am Treppenabsatz.

Was mache ich zwischen all den Büchern?

Neben dem Esstisch kommen Sie an erquickendes Wasser. Von der Galerie wandeln Sie über den Kaminsims und schwingen sich auf die nächste Etage. Den Kronleuchter brauchen Sie nicht mal unbedingt, Sie können auch an den Regalen entlang auf die andere Seite gelangen. Ganz nach oben kommen Sie über eine Leiter, die genau in der Mitte zwischen dem Lesestoff steht. Reißen Sie am Wildschweinnasenring, worauf-



GUTE AUSSICHTEN Stehen Sie erhöht auf einem Sockel oder einer Treppe, so haben die Gegner keine Chance. Lassen Sie sie nur kommen.



UMSTÄNDLICH Schwingen Sie links an den Rohren entlang, über die Steinfigur und an der Kette auf die andere Seite.



KAWUMM Sobald Sie den Deckel in die Luft gejagt haben, geben Sie Fersengeld und lassen die Wachen links liegen.



RICHTIG GEHEIM Erst, wenn die Soldaten den Geheimgang öffnen, steht plötzlich auch dieser Raum mit der Kostbarkeit offen.

hin das fehlende Buch freigegeben wird. Füllen Sie die Lücke zwischen den Büchern im dritten Stock. In dem Geheimraum nehmen Sie die Karte an sich. Laufen Sie zurück, das Empfangskomitee besteht aus zwei Bewaffneten in schwarzen Anzügen. Bevor Sie den Raum verlassen, holen Sie sich noch das Medallion von Libuse. Im dritten Stock verbirgt sich hinter dem roten Vorhang des Regals in der Mitte eine weitere Geheimtür.

Die Krone und das erste Rätsel

Kaum haben Sie das Schmuckstück ergattert, strömt Gas aus. Rollen Sie sich unter der sich schließenden Tür vor Ihnen durch. Der Hebel neben den zwei Sensenmännern treibt den Gehörnten aus seinem wohligen Feuerloch. Ihm drücken Sie die Krone in die Hand und er erlaubt Ihnen, das erste Tor mit dem Stier darauf zu öffnen. Stellen Sie die Uhr exakt wie auf dem bunten Bildchen ein (Sternzeichen Stier, die Sonne auf II, den Mond auf IV).

Wie komme ich an das zerbrochene Schwert?

Im altbekannten Schlosshof können Sie sich weitere MP-Munition holen, wenn Sie am Brunnen vorbeiflitzen und sich die Mauer hochziehen. Auf dem Geländer am Aussichtspunkt liegt eine MP40 mit passendem Magazin. Zurück im Stall, steigen Sie die Leitern hoch bis aufs Dach zum Wehrgang, an dessen Ende Sie auf die Mauer und an der Leiter hochkommen. Hechten Sie sich aus dem Fenster an die Eisenstripe und werfen Sie sich

durch das bunte Glas. Dahinter begrüßt Sie ein Mann in Schwarz. Laufen Sie durch den nächsten Turm zu den Oberlichtern der Waffenkammer. Ein trockener Klaps mit der Pistole ebnet Ihnen den Weg nach unten. Greifen Sie sich das Schwert und machen Sie, dass Sie rauskommen. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, sich am Drahtseil auf dem Dach aus dem Staub zu machen.

Das zweite Uhren-Rätsel

Die Zeichnung auf der zweiten Tür ist fast genauso leicht zu interpretieren wie die der ersten. Wählen Sie als Sternzeichen Skorpion, die Sonne zeigt nach oben und der Mond nach rechts, konkret heißt das: die Zeiger auf zwölf und drei Uhr.

Wo ist das versteckte Manifest?

Hinter dem Ausgang klettern Sie auf die Leiste und schieben sich um das Gemäuer herum, bis Sie eine beleuchtete Tür im Turm gegenüber sehen. Dort liegt das Stochof-Bruchstück. Eilen Sie die Treppe hoch, ganz links kommt Ihnen eine Wache aus der Tür entgegen. Mit der Flasche vom Tisch schenken Sie dem Typen auf dem Balkon ordentlich eine ein. Über die Kette hieven Sie sich nach oben. Den zwei Soldaten gehen Sie erst mal über die Leiter aus dem Weg und starten die Sache von der anderen Seite her. Neben der Treppe peitschen Sie sich zum Turm gegenüber. Das fehlende Stück für die Mechanik liegt neben dem Teleskop. Befummeln Sie das Bild

in der Vertäfelung, bis Sie das Manifest in den Händen halten. Dem aufgebrachten Mob entgehen Sie per Leiter übers Dach.

Das dritte Uhren-Rätsel

Vollziehen Sie das Ritual wie gehabt. Öffnen Sie die Tür mit den zwei Rittern, die identischen Blechmänner symbolisieren Zwillinge, die Schwerter zeigen die Stellung der Zeiger an.

Der Seelenkristall

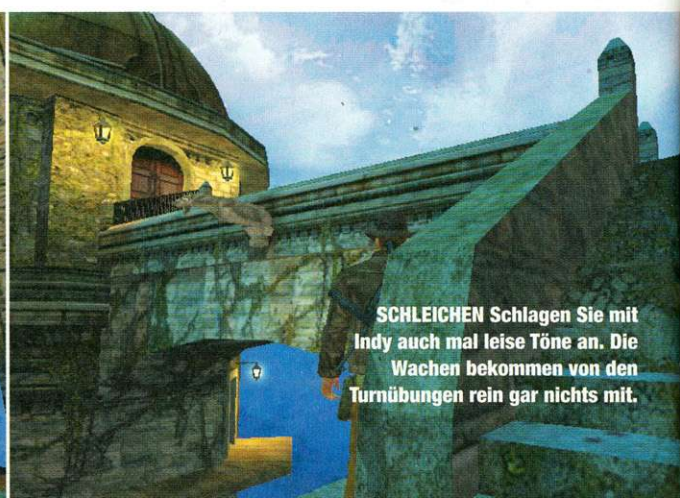
Gleich im ersten Zimmer liegt ein Medikit auf dem Tisch. Schwingen Sie zum nächsten Balkon und plätten Sie die zwei Wachen. Der Sprung übers Dach ist zwar schwierig, aber zu schaffen. Drücken Sie sich an die Steinwand, die Schurken auf dem Balkon erledigen Sie, indem Sie sich um die Ecke lehnen und schießen. Nach einer längeren Kletterpartie erreichen Sie den Glockenturm. Der Boden ist unter dem Gewicht der Glocke eingebrochen, wodurch Sie in den Genuss der Cistercian Maske kommen. Mit dem Fluggerät schweben Sie sanft bis zum bisher unerreichten Turm. Stibitzen Sie dem Schrumpelmann seinen Kristall und machen Sie auf dem Absatz kehrt. Über die zwei Regale turnen Sie auf den Mauersims, von dem aus Sie sich aus dem Fenster katapultieren.

Das letzte Uhren-Rätsel

Das bunte Bildchen lässt keine Missverständnisse zu. Stellen Sie beide Zeiger auf X und wählen Sie die Waage.



DURCHBRUCH Steigen Sie durch das Loch im Boden nach unten und nehmen Sie danach den Aufzug nach oben.



SCHLEICHEN Schlagen Sie mit Indy auch mal leise Töne an. Die Wachen bekommen von den Turmübungen rein gar nichts mit.

UBERMENSCH Der Bursche sollte eigentlich unverwundbar sein. Zum Glück verträgt er das giftgrüne Zeug überhaupt nicht.



WURFGESCHOSS Den Bewachern auf den Mauern rücken Sie mit den Granaten zu Leibe. Halten Sie aber Abstand, die Kerle werfen manchmal zurück.



Wie besiege ich den Übermenschen?

Das Monster bekämpfen Sie mit der grünen Chemikalie, die frisch gezapft aus den Säurespendern kommt. Nachdem der Brocken die dafür nötige Apparatur zerstört hat, versohlen Sie ihm für diesen Frevel mit dem abgebrochenen Metallrohr den Hintern. Für Ihre Mühen erhalten Sie das zweite Fragment des Traumspiegels.

Istanbul

Wo finde ich meine Ausrüstung?

Sie erhalten zum Glück unerwartete Hilfe von Ihrer aufreizenden asiatischen Kollegin. Schlagen Sie sich nicht mit den zwei Wächtern rum. Stürmen Sie nach draußen und die Treppe hinunter. Dort nehmen Sie dem Kerl das Messer ab und stützen die drei ein wenig zurecht. Das Gitter öffnet sich wie von Geisterhand, sobald Ihre Feinde mit ihren nicht mehr vorhandenen Zähnen ins auch nicht vorhandene Gras gebissen haben. Dahinter warten schon ein Säbelschwinger und Granaten auf Sie. Mit den Granaten erledigen Sie die zwei Wachen auf den Mauern. Holen Sie sich die MP40 vom Tisch und ziehen Sie sich an der Seite auf die Mauer hoch. Die Treppe führt Sie zu Ihrer heiß geliebten Ausrüstung. Die Strolche lassen Sie per Granaten oder mithilfe der rumgammelnden Fässer hochgehen.

Der Eingang zur Moschee

An der Lampe kommen Sie in den nächsten Hof und landen direkt neben einem Medizinpäckchen. Springen Sie

nicht gleich über die Mauer, sondern halten Sie sich am Rand fest und klettern Sie zurück. Es erscheinen zwei Turbanträger, die Sie aus dieser Position gefahrlos beseitigen. Links finden Sie Granaten, mit denen Sie den MG-Schützen aufmischen. Bedienen Sie nun Ihrerseits das Ding, links müssen dafür drei Gegner herhalten. Beim Kampf zusammen mit Ihrer Gefährtin lenkt diese lediglich ein paar der Männer ab. Die eigentliche Arbeit erledigen Sie. Über das Baugerüst in dem offenen Raum klettern Sie nach draußen und tasten sich an der Kuppel entlang zur nächsten Ecke. Beim eingerüsteten Nachbargebäude haben Sie leichtes Spiel. Am Ende des Drahtseilakts werden Sie von zwei Wachen angegriffen. Flüchten Sie auf das nächste Dach – oben auf der Moschee finden Sie den gesuchten Eingang. Links von der Tür latschen Sie um die weiter unten befindliche Kuppel, was Sie zu einem anderen Gebäude mit dem Piri Reib Manuskript führt.

In der Moschee

Schlagen Sie sich nach unten durch. Die zwei Gestalten an der Brüstung peilen Sie genau an und drücken ab. Tasten Sie sich an der rot-weißen Wand entlang. Nebenan warten schon zwei Soldaten und ein Turbanträger, die Sie Mores lehren. Beim Schutthaufen stellen sich Ihnen zwei finstere Gesellen in den Weg. Lassen Sie sie eiskalt stehen, flitzen Sie weiter und bemühen Sie am Abgrund Ihre Peitsche. Nach zwei wei-

teren Tarzaneinlagen landen Sie auf dem Geröll am Wasser. Zu Ihrer Rechten findet gerade die allmonatliche Versammlung der anonymen Armbindenträger statt. Dort bekommen Sie das richtige Explosivmaterial, um Ihren Durchbruch zu schaffen.

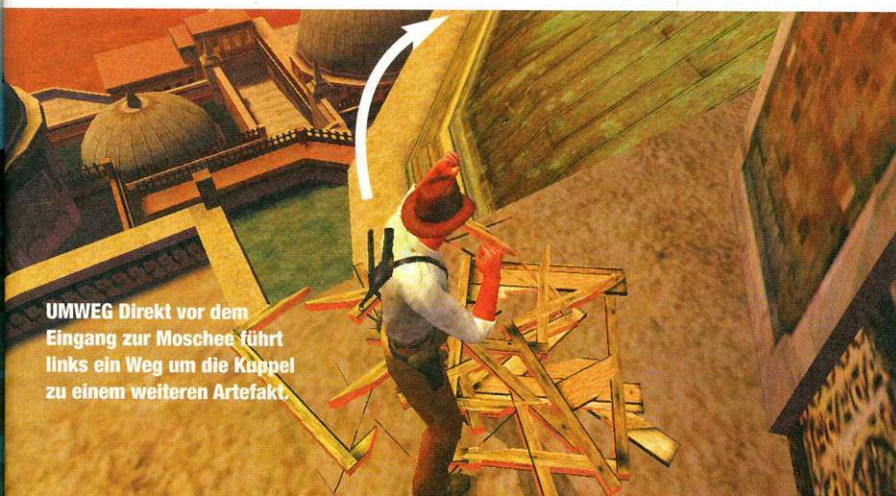
Das Ottoman Siegel

Kaum ist der Rauch der Explosion verzogen, rollen Sie sich durch das Mauерloch vor Ihnen. In der hintersten Ecke ergattern Sie das Ottoman Siegel. Klettern Sie auf das Gerüst und setzen Sie Ihren Weg zum Durchgang in der Mauer fort. Dort steigen Sie links auf den Sockel und krallen sich an den Mauervorsprung, dann rüber zum Brett und weiter durch den Gang mit den grauen Kacheln. Beim Hüpfen in den großen Raum wickeln Sie die Peitsche um eine der Lampen. Mischen Sie die langweilige Gesellschaft im Fahrstuhl ein wenig auf – bei Granaten herrscht immer Bombenstimmung. Ein Stockwerk weiter oben bemannen Sie den Kran, mit dem Sie den Gipskopf abschleppen. Nach der Zwischensequenz und dem Handgemenge schlappen Sie über den Kranausleger, von wo Sie sich auf den Kopf hechten.

Wo liegt die Karte der versunkenen Stadt?

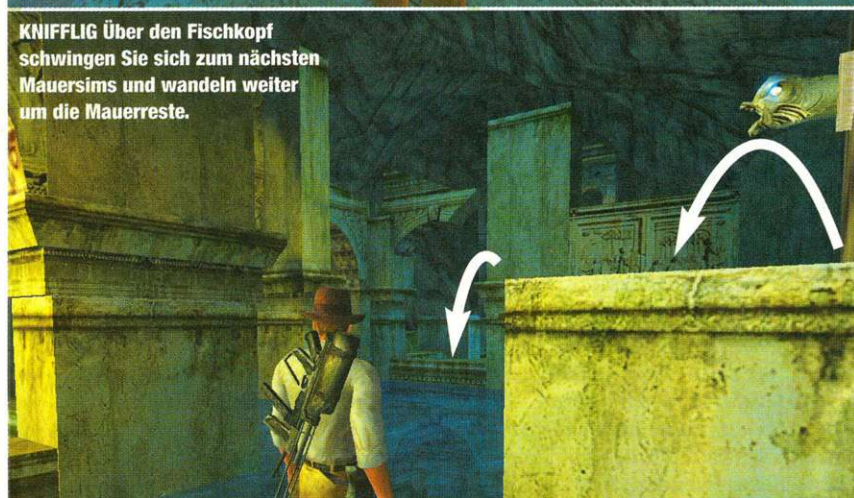
Paddeln Sie zu dem nächstgelegenen Steg gegenüber dem Kran, wo Sie sich die sehr nützliche Sauerstoffflasche und das Medikit aus der Kiste holen. Lassen Sie sich dahinter ins Wasser plumpsen und bestaunen Sie die mannigfaltige Tierwelt der Meere – ein Hai schließt Sie sogleich in sein Herz und zwischen seine Zähne. Wenn Ihnen die possierlichen Tierchen zu aufdringlich werden, verarbeiten Sie die Viecher mit der Machete zu Fischstäbchen. Tauchen Sie durch den Torbogen nach links, bei den Säulen landen Sie an. Im Inneren der Fischerhütte liegt die gesuchte Karte. Verlassen Sie den Bau durch den Zweitausgang, zerstören Sie die Holzkisten und kugeln Sie sich durch die Bruchstelle zu einem Brunnen, der Ihnen neue Lebensgeister einhaucht.

UMWEG Direkt vor dem Eingang zur Moschee führt links ein Weg um die Kuppel zu einem weiteren Artefakt.

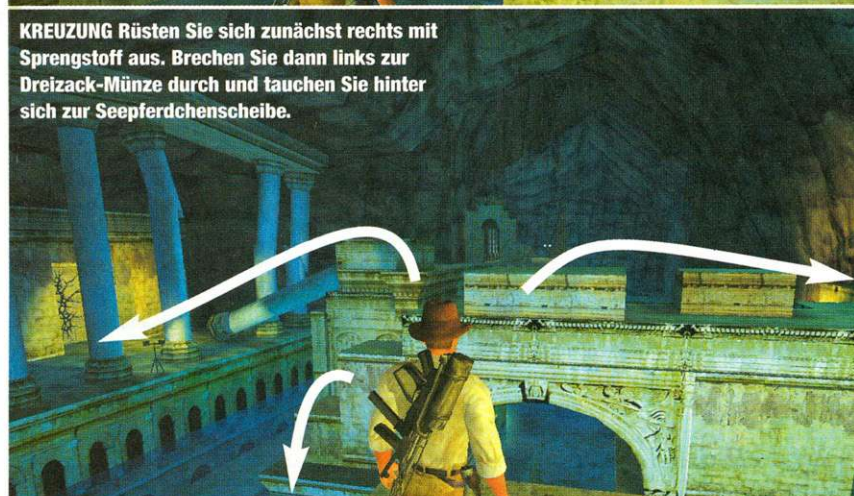




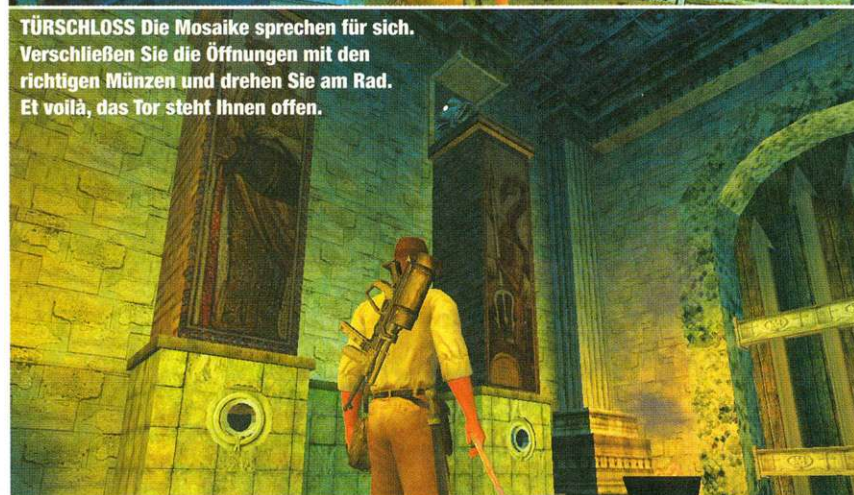
AFFIG Der Kletterparcours führt Sie einmal rund um die Halle. Legen Sie einen Zwischenstopp auf der Kiste ein, um sich zu bereichern.



KNIFFLIG Über den Fischkopf schwingen Sie sich zum nächsten Mauersims und wandeln weiter um die Mauerreste.



KREUZUNG Rüsten Sie sich zunächst rechts mit Sprengstoff aus. Brechen Sie dann links zur Dreizack-Münze durch und tauchen Sie hinter sich zur Seepferdchenscheibe.



TÜRSCHLOSS Die Mosaikspeichen sprechen für sich. Verschließen Sie die Öffnungen mit den richtigen Münzen und drehen Sie am Rad. Et voilà, das Tor steht Ihnen offen.

Der Eingang zum Palast von Belisarius

Köpfen Sie vom Steg ins Wasser und holen Sie sich beide Sprengsätze. Zwischen den Säulen gammeln Pfeile rum, beim Skelett daneben rostet eine Macheite vor sich hin. Paddeln Sie ins andere Wasserbecken zurück. Am Eingang steht eine angeknackste Säule, die Sie umkippen und darauf hochlaufen müssen. Springen Sie auf die Säulen am Eingang, von dort kommen Sie an den Ösen weiter. Schließlich landen Sie auf der Kiste am Seilzug, den Sie kurzerhand kappen und die Delian Proklamation einsacken. Setzen Sie sich ans Steuer des Krans und zerbröseln Sie die Mauer mit der überdimensionalen Omme. Laufen Sie unter dem Kran durch, hopsen Sie in den eben freigelegten Raum und nehmen Sie die Treppe nach oben. Dort hängen Sie sich ans Rohr unter dem Bogen, rechts setzen Sie über die Stufen hinweg und verschwinden durchs grüne Tor.

Die Weinmünze

Tauchen Sie quer durch die Höhle, bis Sie auf der anderen Seite der Trümmer eine seichte Stelle finden. An dem Fischkopf kommen Sie weiter. Gehen Sie mit dem Rücken zur Wand um die Ecke und lassen Sie sich auf den Boden fallen. In großem Bogen kommen Sie schließlich zu der Mauer, direkt neben dem Punkt, wo Sie Ihren Landgang begonnen hatten. Einen Sprung und zwei Gegenspieler später sacken Sie die Weinmünze ein.

Die Seepferdchenscheibe

Schwimmen Sie – vom Einstiegspunkt aus gesehen – links weiter, unter Wasser kommen Sie durch den erhellten Bogen auf eine Treppe. Ihr Weg führt Sie an einem weiteren Schuppenkopf vorbei in eine andere Höhle. Schwimmen Sie auf die andere Seite der Ruinen. Bei der rissigen Mauer ziehen Sie sich an Land. Ihr nächstes Ziel ist das Lagerfeuer. Die beiden Schurken lassen Sie raufkrabbeln und schubsen Sie dann ganz gemein wieder runter. Nehmen Sie sich Dynamitstangen – um die Ecke sprengen Sie die Wand und holen den letzten Knallkörper. Jetzt kehren Sie zurück zu der versunkenen, brüchigen Wand, die Sie zerkleinern.

Die Dreizack-Münze

Suchen Sie sich den Weg zu der umgekippten Säule und brechen Sie durch. Auf dem idyllisch beleuchteten Sockel prangt das Dreizack-Ding. Am Feuer vorbei nehmen Sie den Gang, an dessen Ende Sie das Seil ergreifen. Die unwirschen Typen auf dem Wehgang werfen Ihnen Granaten vor die Füße. Erledigen Sie die Eumel deshalb aus der Ferne. Drehen Sie eine Runde auf der Galerie und hüpfen Sie in den nächsten Abschnitt. Vor dem Tempelgang legen Sie einen kurzen Tauchgang ein, auf dem Grund liegt die vier-

te und letzte Scheibe. Setzen Sie die Münzen in die jeweiligen Öffnungen der Säulen ein und betätigen Sie die beiden Ventile.

Wie stürze ich Neptun?

Planschen Sie durch Neptuns Beine zu den beiden Tauchern hin und holen Sie sich die Kracher, von denen Sie spontan einen an den königlichen Fuß heften. Tauchen Sie zum Eingang hin tiefer hinab ins kühle Nass. Links kommen Sie über eine Treppe in einen Raum, in dem Sie die Wasserzufuhr unterbinden können. Die Angreifer erledigen Sie ohne Umschweife mit der Maschinenpistole. Jetzt können Sie sich am Startpunkt an den Leuchtekopf hängen. Sprinten Sie kurz und machen Sie dann einen Satz auf festen Boden. Unter Ihnen bröckelt das Gemäuer weg. Missbrauchen Sie Neptuns Dreizack, um daran Ihre Bullenpeitsche festzuwickeln, und legen Sie die Bombe. Klettern Sie auf die freie Säule, steigen Sie am Rand hoch und vergreifen Sie sich am Pflanzenbewuchs. Von hinten schwingen Sie sich gegen Neptuns Birne und verschwinden in der Tiefe.

Der Krake

Gleich links bekommen Sie eine goldene Harpune mit der Sie die Augen des Kraken unter Beschuss nehmen. Sobald er sich zurückzieht, bringen Sie die Knallkörper an den Säulen an. Holen Sie sich sofort das verbliebene Dynamit. Die gelben Quallen versuchen, Indy in das Maul des Kraken zu zerren. Nach dem Einsturz der Bauten zieht sich das Tentakelvieh zurück und Sie holen sich Ihre Trophäe.

Hongkong

Wie rette ich Mei Ying?

Sie bekommen es in diesem Etablissement mit einer ganzen Zugladung Chinesen zu tun, die Sie mit Ihrer spärlichen Ausrüstung nicht effektiv bekämpfen können. Bringen Sie den Schurken lieber die geschmackvolle Inneneinrichtung nahe – soll heißen, Sie vermöbeln die Kämpfer mit Tischen, Stühlen und den Glasflaschen. Nach diversen Scharmützeln kommen Sie in die Balkonanlage des Theaters. In der zweiten Loge steht neben einem Hampelninja ein Tisch mit der Tai-Tsu Maske. Die Garderobe im Keller birgt die Longshian Statuette. Durch die Doppeltür verlassen Sie das Haus.

Wie schüttle ich die Verfolger ab?

Die Actioneinlage ist nicht schwer – laden Sie nur immer in den kurzen Pausen zwischen den Angriffswellen nach. Am Ende des ersten Teils wird Indy von drei Motorrädern hintereinander attackiert. Links taucht eine Box auf, die Sie für das Unbekannte Artefakt zerschießen müssen.

SPITZ Schwingen Sie über das Wasser hinweg auf die andere Seite. Dafür missbrauchen Sie Neptuns Dreizack als Haken.

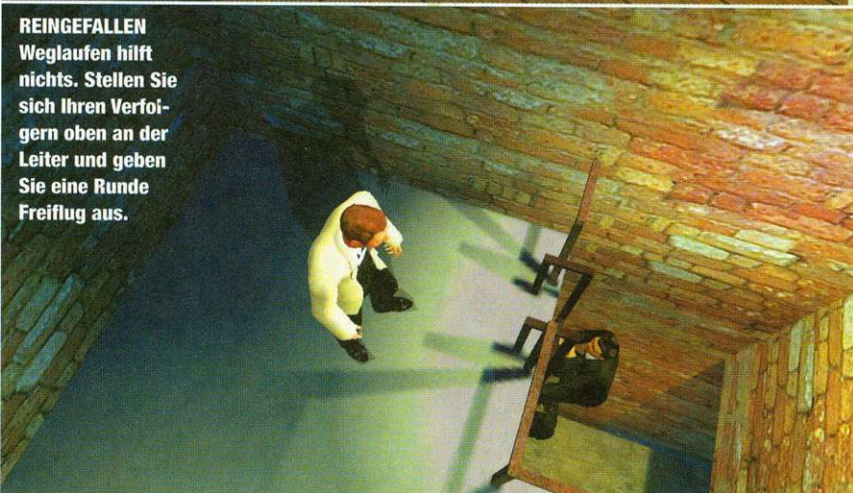


AUTSCH! Schicken Sie die Harpunen in Richtung Auge auf die Reise. Haben Sie freie Bahn, kleben Sie die Minen an die Säulen.



BARKEEPER Schenken Sie den Kriegern hinter der Bar ordentlich ein. Der Alkohol lässt die Kameraden nur noch durch die Gegend torkeln.

REINGEFALLEN Weglaufen hilft nichts. Stellen Sie sich Ihren Verfolgern oben an der Leiter und geben Sie eine Runde Freiflug aus.



Die Lagune von Peng Lai

Eindringen in die Basis

Vor Ihnen gammelt eine Machete vor sich hin, auf dem Steg mit der grünen Apparatur bekommen Sie Pfeile und eine Sauerstoffflasche, auf einem der Riffe liegt weitere Munition. Erledigen Sie den Taucher neben dem U-Bootwrack und die Haie mit dem Buschmesser. Aus den Wrackteilen bergen Sie den Sprengstoff, mit dem Sie die Wand einreißen. Von dem trockenen Fleckchen in der Felsenecke hangeln Sie sich an der Liane hoch. Von dem Überhang aus springen Sie übers Wasser und lassen die Peitsche zweimal knallen.

Wie komme ich an den Kran?

In der dunklen Ecke vor Ihnen liegt ein Dynamitpack. Sprengen Sie die Mauer, dahinter holen Sie sich den Raketenwerfer und den Sandai Teller. Nehmen Sie das MG-Nest am Fenster ein. Löchern Sie den Kommandanten vor Ihnen, er schmeißt Ihnen sonst eine Granate vor die Füße. Die anderen Soldaten zu erledigen ist simpel, zur Not jagen Sie die Lampen hoch. Lediglich die Leute links oben sollten Sie nicht aus den Augen lassen. Sobald das Indiana-Jones-Jingle ertönt, können Sie sich gefahrlos auf den Innenhof trauen. Die Wachen am Kran begrüßen Sie jeweils mit dem guten, alten Panzerschreck. Vom Dach aus rutschen Sie am Drahtseil entlang. In der Hütte am Kai befindet sich ein weiterer Wachposten. Ziehen Sie die Schwimminsel am Kran hoch und platzieren Sie sie oben vor dem Haus, so dass Sie zur Brüstung springen können.

Wie komme ich in die äußere Basis?

Lassen Sie sich nicht erwischen, die Soldaten schlagen sonst Alarm. Sehr unangenehmer Nebeneffekt sind dabei die urplötzlich auftauchenden Männer mit

den Flammenwerfern. Ihr Ziel ist es erst einmal, unbemerkt in das Büro vor Ihnen zu gelangen. Dort lagert die Sima Qian Shiji Schriftrolle. Drinnen steht ein Soldat am Fenster. Ziehen Sie ihn mit der Peitsche vom Alarmhebel weg und schicken Sie ihn auf die Bretter. Wenn Sie den Schatz erst einmal haben, können Sie bei einem Alarm einfach Fersengeld geben. Laufen Sie die Treppe runter aus dem Büro, durch die Tür und in Richtung Boot. Wenn Sie übers Geländer hüpfen, kommen Sie zum nächsten Kapitel der Geschichte.

Der Weg zur U-Boot-Werft

An der Treppe im Gebäude beobachten Sie die Patrouille. Passen Sie den richtigen Moment ab und laufen Sie schnurstracks die Treppe hoch durch die Doppeltür. Wenn Sie zu viel Radau machen, kommen zwei unfreundliche Glatzköpfe aus dem Büro gelaufen. Um die Ecke lauert schon der nächste Eierkopf auf Sie. Passen Sie ihn an der Ecke ab und bringen Sie ihn um selbige. Die nette Zwischeneinlage an der frischen Luft ist nur eine Lockerungsübung. Nachdem Sie die ersten Gestalten erledigt haben, ziehen Sie den Alarmhebel. Die heranstürmenden Truppen versuchen jetzt vorrangig, den Hebel wieder zu betätigen, was sie zu leichten Opfern macht. Jetzt heißt's rauf aufs Dach und durch die offene Luke zum Hebel, der Ihnen das Lüftungsgitter öffnet.

Wie komme ich an eine Verkleidung?

Lassen Sie den Alk, das Magazin und die Medizin mitgehen. Der Wache stellen Sie nach und ziehen ihr die Flasche über die Rübe. Fummeln Sie an dem Blinkendings rum, woraufhin wieder so ein Typ mit modischer Kurzhaarfrisur aufkreuzt. Gehen Sie die Stufen runter, am Becken bekommen Sie Medizin. Laufen Sie zur anderen Seite hoch, am Kran geht's auf

die gegenüberliegende Seite – lassen Sie sich aber nicht erwischen. Fangen Sie den Strolch ab, der dort auf und ab geht. In dem Zimmer rechts klauen Sie die Sicherheitspapiere, eine Uniform hängt in einem Spind im Gang. Gehen Sie aufs U-Boot, in einer Nische mit Kisten finden Sie die Tafel von Longjian. So ausgerüstet lassen die Wachen Sie passieren.

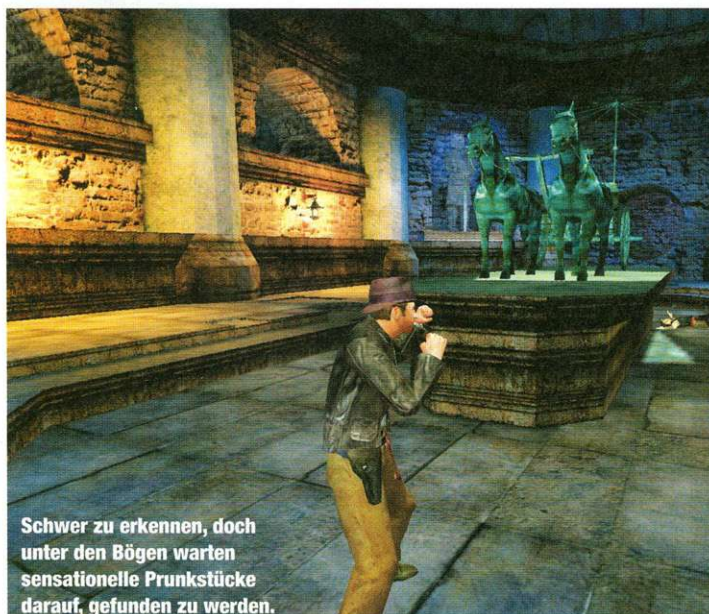
Peng Lai Berge

Wie gelange ich in den Luftschacht?

Dank der Uniform bleiben Sie bei Ihren Handlungen vorerst völlig unbehelligt, solange Sie die Soldaten nicht angreifen. Der Lkw hat eine Kiste mit Gesundheitsnachschieb geladen. Gehen Sie ins Büro, der Hebel an der Wand löst keinen Alarm aus, sondern öffnet die mittlere Garage. Im Raum darüber schalten Sie den Ventilator ab und bringen den Kran in Position. Machen Sie einen Abstecher durch das offene Lüftungsgitter zur Garage, in der Sie noch nicht waren. Dort bekommen Sie die Zhao Mo Rhyton Statuette. Rollen Sie sich unter den Rotoren durch. Biegen Sie vor dem rot beleuchteten Schacht rechts ab, wo Sie das Vermächtnis des Toten einstecken, und setzen Sie die Erkundungstour fort. Der dampfende Luftstrom droht Sie in den sicheren Tod zu befördern, versuchen Sie, zügig daran vorbeizukommen.

Wie bekomme ich die Gondel zum Laufen?

Öffnen Sie den Zugang mit der Maschinepistole im Anschlag. Rotzen Sie die beiden Hampelmänner weg, bevor diese den Alarm auslösen. Sie müssen leider quer durch die Anlage, um den Saft wieder anzudrehen. Ganz außen rechts steht neben dem Bauwerk, auf dem Sie stehen, eine einzelne Kiste. Darin ist die Gui Jian Rolle enthalten. Am Geländer deaktivieren Sie den Ventilator, zu dem



Schwer zu erkennen, doch unter den Bögen warten sensationelle Prunkstücke darauf, gefunden zu werden.



Säubern Sie den Hof, bevor Sie nach draußen steigen. Haben Sie auf jeden Fall ein Auge auf die Plattform oben an der Seite. Sind sie fertig, erklingt der Indy-Jingle.

Sie über die Kette gelangen. Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als wieder einmal im Lüftungssystem rumzukrabbeln. Den Pixelheini überraschen Sie von hinten, geben ihm einen freundlichen Klaps auf den Po und schwingen sich zur anderen Seite. Im Kontrollraum fahren Sie die Generatoren hoch und rennen in den Keller, wo Sie mit offenen Armen empfangen werden.

Wie komme ich unbeschadet zurück?

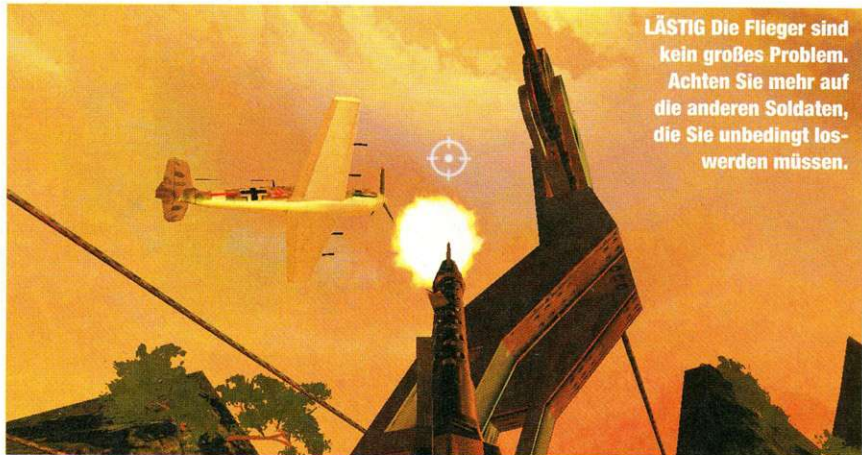
Versorgen Sie sich mit den Vorräten und suchen Sie sich dann einen Weg durch die Lichtbögen. Schießen Sie alles über den Haufen, was sich bewegt. Für freie Bahn auf dem letzten Stück sorgt der Schalter in der Mitte zwischen den Trafos. Schlagen Sie sich bis zur Seilbahn durch, lösen Sie die Bremse und geben Sie Gas.

Auf dem Gondeldach

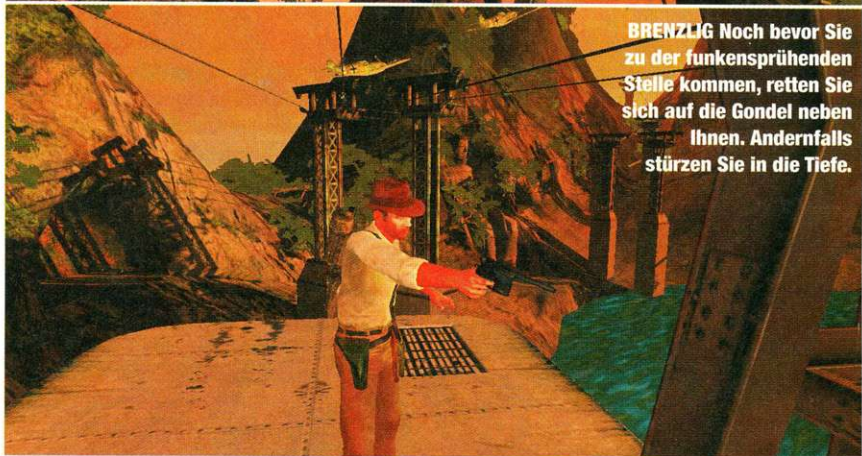
Das Schwerste an diesem Abschnitt ist, auf die andere Kabine zu springen. Spätestens wenn Sie die Funken sprühende Stelle des Drahtseils erreichen, stürzt Ihr Gefährt ab. Scheuchen Sie die Soldaten vom Dach und besetzen Sie das MG. Die Jäger greifen immer in Zweiergruppen an, wirklich gefährlich sind sie aber nicht.

Wie gelange ich von der Seilbahn?

Um Sie herum patrouillieren zwei Männer, die Sie möglichst schnell beseitigen müssen, bevor sie den Alarmknopf drücken. In der Gegend liegt ein Haufen Goodies, über den roten Container gelangen Sie an einen Teil davon. Das Tor dürfen Sie nur nach oben fahren, wenn jeglicher Widerstand beseitigt wurde. Bei der Blechhütte klettern Sie über die Kisten auf das grüne Ding und steigen übers Dach ein. Den Typ im Inneren beseitigen Sie, bevor er zu seinen Kameraden flüchten kann. Auf den Laufgittern steht gleich rechts der Changan Stein.



LÄSTIG Die Flieger sind kein großes Problem. Achten Sie mehr auf die anderen Soldaten, die Sie unbedingt loswerden müssen.



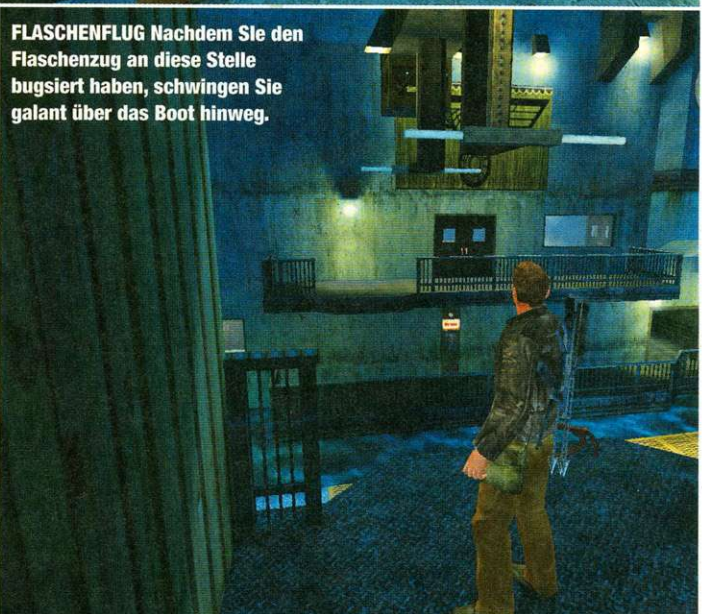
BRENZLIG Noch bevor Sie zu der funkensprühenden Stelle kommen, retten Sie sich auf die Gondel neben Ihnen. Andernfalls stürzen Sie in die Tiefe.



KARNEVAL Mit der Uniform bleiben Sie unerkannt. Ziehen Sie die Klamotten aber nur an, wenn gerade kein Alarm ist, sonst ist sie unnütz.



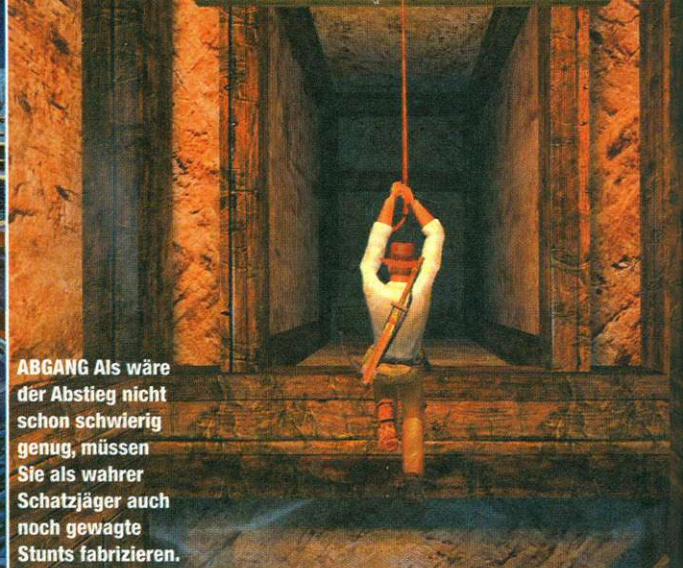
GEWALTIG Schicken Sie Liebesgrüße ans andere Ufer. Eine Wache verbarrikadiert sich in der Hütte, die andere flaniert am Kai.



FLASCHENFLUG Nachdem Sie den Flaschenzug an diese Stelle bugsiert haben, schwingen Sie galant über das Boot hinweg.



RAUBZUG Vergessen Sie nicht den Glaskasten auf dem Hof zu plündern. Laufen Sie eine Runde auf dem Dach und sprengen Sie ein Loch in die Wand.



ABGANG Als wäre der Abstieg nicht schon schwierig genug, müssen Sie als wahrer Schatzjäger auch noch gewagte Stunts fabrizieren.

Wie setzte ich die Bahn in Gang?

Indy hat beim Faustkampf mit der blonden Elite schlechte Karten. Mähen Sie die Kerle nieder und stiefeln Sie nach draußen. Mit dem MG-Nest holen Sie alle Flugzeuge runter. Wegen des plötzlich aufkommenden Besucherandrangs richten Sie anschließend den Lauf auf die Türen. Nach links peitschen Sie sich über den Abgrund, das Flammenmännchen stoppen Sie mit dem MG. Nach dem harten Gefecht in der Haupthalle lassen Sie die Seilbahn kommen, die Vorrichtung dazu ist mitten im Raum.

Das Schloss des schwarzen Drachen

Wie komme ich in das Schloss?

Steigen Sie über die Dächer hinweg rechts auf die grüne Plattform. Sie ersparen sich etliche Mühe, wenn Sie mit gezückter Peitsche an der Mauer entlang zu dem Balken tief unter Ihnen springen. In dem Raum mit den losen Steinen erwarten Sie zwei Wächter. Wenn diese endgültig am Boden sind, gehen Sie zum Durchbruch zurück und klettern an dem Grünzeug nach oben. Die Doppeltür führt zur Maske von Cambaluc. Im eben schon besuchten Zimmer mit dem Baugerüst schaffen Sie sich freie Bahn

durch die Wand. Sobald die Feinde vor dem Schlosseingang platt sind, wählen Sie von den drei Türen die linke. Dahinter können Sie sich stärken und bekommen eine bessere Ausrüstung. Die Armbrust eignet sich hervorragend als Schlaginstrument, mit dem Sie die Wachen über die Brüstung fliegen lassen. Drei Ebenen unter Ihnen öffnen Sie die Schleuse, ganz unten stellen Sie das Wasser ab und schleichen durch den Kanal.

Im Schlosshof

Hier tummeln sich einige Chinesen, die sich – sobald der Gong ertönt – vermehren wie die Karnickel. Halten Sie also die Wachen davon ab, Alarm zu schlagen. In den beiden äußeren Zimmern gibt's Wasser, Dynamit und anderen nützlichen Krimskrams. Vor dem großen Gong liegt unter Glas die Qi Marble Stela. Machen Sie sich über die Aufbauten aus dem Staub. Die wild gewordenen Pfeilschleier auf der Planke dressieren Sie mit einem Peitschenknall zum Fliegen. Um die Ecke sprengen Sie die Wand.

Wie komme ich ins Zimmer zu Mei Ying?

Bevor Sie loslegen, schauen Sie neben sich nach, ob Sie etwas Nützliches entdecken. Geben Sie bei den beiden Stangen mit dem anschließenden Seil Acht.

Die zweite erreichen Sie nur, wenn Sie nicht zu schnell nach vorne schwingen, sonst rauschen Sie einfach daran vorbei. Über dem Fahrstuhl ist eine Zwischendecke, wo Sie eine Feldflasche und die Yuan Xiang Statuette abräumen.

Wie besiege ich die Wächterinnen?

Die Weiber machen Sie einfach im Nahkampf platt. Die Schwerter sind nicht so Indys Ding, mit einem Stärketränk und den nackten Fäusten zwingen Sie die holde Weiblichkeit schnell in die Knie.

Der Kong Tien Tempel

Wie überlebe ich die Rutschpartie?

Tanken Sie vorher beim Brunnen Energie auf. Am Ende der dritten Rampe sehen Sie einen verbarrikadierten Durchgang. An der Lampe geht's mit Schwung durch die Bretter, die ein wunderbares Kleinod bergen: das Yuyoa Pan. Sammeln Sie den Speer auf, mehr als ein paar Schläge halten die Grufties nicht aus. Schauen Sie in die offenen Gräber und holen Sie sich, was Sie brauchen.

Wie komme ich zum I Ching Puzzle?

Wenn Sie den Gong schlagen, werden Sie direkt zum Zentrum mit dem Pa Cheng umgeleitet. Die umliegenden



FREIFLUG Springen Sie hier todesmutig in die Tiefe, so sparen Sie sich einen weiten Weg. Klappt nicht immer, trotzdem besser als die Alternative.



DANEKEN Verstecken Sie sich hinter den Säulen, um nicht weggebrutzelt zu werden. Nach der Attacke kommt der richtige Zeitpunkt zum Angriff.

Grabstätten geben nicht viel her, nur im zweiten Raum voller Zombies verstaubt das Liaonong Mianjin. Halten Sie die blaue Fackel immer in der Hand – die Untoten kriegen Sie damit locker klein. Zudem entdecken Sie damit wichtige Geheimzeichen und Fallen, wie bei den sich drehenden Steinen. Treten Sie nur auf die blauen Markierungen, wenn Sie vor zwei roten stehen, müssen Sie zurücklaufen. Wenn die letzten zwei Lampen brennen, teilt sich der rote Laufsteg in viele kleine Teile. Gehen Sie langsam vor, die Plattformen ändern bei jedem zweiten Durchgang ihre Geschwindigkeit.

Wie löse ich das I Ching Rätsel?

Die Lösung steht auf dem Boden um den Ringblock. Wenn Sie die einzelnen Ringe der abgebildeten Reihenfolge entsprechend ordnen, erhalten Sie den Pa Cheng, mit dem Sie die Geister ausrotten. Im großen Saal mit dem Gong zerbröseln Sie die Grabplatten und gelangen in den Besitz der Henan Bei Tafel.

Wie besiege ich die Dämonin?

Verschanzen Sie sich hinter einer der Säulen. Die Geister und Energiekugeln wehren Sie mit Verteidigungsfunktion des Pa Cheng ab. Nachdem das Frauenzimmer den Strahl auf die Säule abgefeuert hat, ist sie verwundbar. Feuern Sie den Wurfstern ab und wenn das Federvieh sich an den Kugeln heilt, zerstören Sie diese.

Die Kaisergruft

Wie komme ich durch die Fallen?

Die Fallgrube ist simpel: Die roten Spitzzen zeigen an, welcher Block ausgefahren wird. Klettern Sie nach oben oder rollen Sie sich unter den Blöcken durch, bis Sie aus der Grube steigen können. Die erste goldene Tür ist offen. Beobachten Sie, wann die Flammen aus- und angehen, und legen Sie los. Der zweite Test führt Sie an Blitzkugeln vorbei. Lenken Sie die

Dinger mit einem Schädel ab. Sie haben dann etwas Zeit, sich unbeschadet zu bewegen, bevor die Fallen wieder vollständig aufgeladen sind. Nachdem der Gang abknickt, lassen Sie sich nach unten auf den Vorsprung fallen und sehen dort die Shang Statuette ab. Zwischen den nächsten Blitzern ist links der Türöffner, rechts ein Heilbrunnen.

Die unsichtbaren Fallen

Gegen die Kampfkünstler lassen Sie die Fäuste sprechen. Bei dem Untoten wirkt Pa Cheng wie immer Wunder. Das Auge des Drachen lässt die Fallen in goldenem Glanz erstrahlen. Kugeln Sie sich durch die Öffnung. Bei den Pfählen hüpfen Sie am Rand drüber, wenn die schmalen Reihen außen stehen. Bei der Wandkombination laufen Sie gegen die hintere Wand und sobald diese sich öffnet, schlüpfen Sie durch. Die Plattformen können Sie ganz stupide eine nach der anderen abarbeiten. Oder Sie springen blind nach rechts, dort ragt ein Stab aus dem Mauerwerk. Solange Mei Ying die Drachenkämpfer bei dem Streitwagen beschäftigt, hangeln Sie über den rechten Mauervorsprung zu der Nische mit dem Qin Gesetzbuch.

Nach dem Sturz

Die zwei Steinritter mögen den Wurfstern nicht. Zwar wehren sie jeden Fernangriff erfolgreich mit den Klingen ab, im Nahkampf sehen die Granitbrüder aber kein Land. Die aus den Trümmern flüchtenden Geister erledigen Sie mit einem gezielten Wurf. Ist die Doppeltür erst einmal auf, ziehen Sie den Spiegel und schauen Sie sich dort nach den Goldenen Leitern um, die Sie zur Jade Luibo Tafel führen.

Wie komme ich an die Geisterglocken?

Erleuchten Sie den Weg zu den jeweiligen Glockenspielen mit dem Auge des Drachen. Sie müssen einfach die Melodie richtig nachspielen, um weiterzukom-

men. Die Lösungen sind (die Glocken von links nach rechts durchnummeriert): 1-3-5, 2-4-5-1, 2-4-3-5-1, 3-2-1-5-4.

Von Becks Rache

Geben Sie Gas. Bei den Doppelgruben, an denen die Steine wegbröckeln, springen Sie etwas kürzer, um sofort wieder in die Luft zu kommen.

Die Unterwelt

Das Tor zur Kaisergruft

Quälen Sie sich nicht lange mit den Kriegern rum, ein Streich mit Ihrem Wurfgeschoss und der blaue Spuker segnet das Zeitliche. Rollen Sie sich um die Ecke und versuchen Sie ihn zu erledigen, bevor er die Geister losschickt. Alternativ können Sie auch die Statuen zertrümmern. Die ersten drei Säulen werfen Sie von rechts nach links an, die zweite Reihe nach dem Schema 2-4-1-3. Bei den dritten betätigen Sie erst die rechte, dann die linke. Hinter den drei Tonkriegern eiern Sie über die Brüstung zum Halberd Teller. Spielen Sie Tarzan an den drei Lampen, so kommen Sie zur abgelegenen Plattform mit der Gao Totenmaske. Die Reihenfolge für die letzten Drehzylinder ist 3-5-4-1-2.

In der Gruft

Die Passage mit den verschwindenden Teilen ist einfach: Lenken Sie Indy zügig auf das neu erscheinende Quadrat und meiden Sie die Blitze. Rechts vor dem Thron finden Sie das Artefakt Shi Huangdi Cong.

Wie besiege ich Marschall Kai?

Sie müssen zu jeder der kleinen Pagoden durchkommen und die mystische Energie einsammeln. Danach landen Sie dann jedes Mal in der Mitte des Kreises, von wo aus Sie auf Kai feuern. Die Bösen sind erledigt, den Schatz haben Sie in der Tasche und das Mädel um den Hals – schon wartet das nächste Abenteuer ...

NEBULÖS Des Rätsels Lösung steht sogar auf dem Boden: Halten Sie sich an die Abbildung, um die Ringe korrekt anzuordnen.



MÄCHTIG Stärken Sie sich mit der Magie der Elemente. Kai rücken Sie danach jedes Mal mit einem fulminanten Wurf zu Leibe.



Aliens vs. Predator Extinction

Auf dieser Doppelseite gehen wir auf die **Grundlagen** dieses **Strategiespiels** ein und erläutern Angriffstaktiken sowie Kampfformationen.

Da die Missionen der einzelnen Rassen immer gleich ablaufen, erläutern wir Ihnen die Grundlagen dieses Spiels.

Marines

Grundlagen

Eine gute Mischung der verschiedenen Einheiten macht die Marines auf dem Schlachtfeld erfolgreich. Sanitäter heilen die Verwundeten und stoppen Blutungen oder behandeln Säurewunden. Die Funker können nicht nur Verstärkung anfordern, sondern reparieren auch Roboter und Kampfmechs. Zudem können sie einen mächtigen Artillerieschlag anfordern. Ohne diese Hilfeinheiten kann Ihr Squad schnell einpacken. Verharren Sie nach jedem Kampf einen Moment und geben Sie somit den Sanitätern und den Mechanikern Zeit, die angeschlagenen Einheiten zu versorgen. Achten Sie auch immer darauf, dass Sie genügend dieser Versorgungseinheiten dabei haben. Sobald Ihr letzter Funker

fällt, haben Sie meist keine Aussicht mehr auf einen Sieg. Außerdem dauert es ewig, wenn ein einziger Sanitäter 20 Mann versorgen muss. Lassen Sie sich Zeit, wenn Sie vorrücken. Einheiten mit schwerer Bewaffnung können oft nicht mit den schnellen Infanteristen Schritt halten. Achten Sie deswegen darauf, dass Ihre Truppe zusammenbleibt, damit Ihr Erstschatz bei einem Angriff so vernichtend wie möglich ausfällt.

Upgrades

Leider können Sie nicht unbegrenzt Einheiten bauen. Deswegen sollten Sie sich früh um die Upgrades Ihrer Einheiten kümmern. Werfen Sie als Erstes die Sanitäter auf, damit sie gefährliche Wunden rechtzeitig versorgen können. Infanteristen sind die günstige Standard-Einheit der Menschen. Deshalb bietet sich das Upgrade für diese Marines ebenfalls an – die verbesserte Rüstung und die Granatwerfer machen eine Menge aus. Die neue Panzerung bietet sogar ein wenig Schutz gegen Säure.

FORMATION

Stellen Sie die Support-Einheiten in die Mitte und die normalen Soldaten nach außen.



LÄSTIG Wenn Sie von einem der nervigen Predator-Scharfschützen aufs Korn genommen werden, ist der Sanitäter gefragt.





TARNUNG Mit einer solchen Jagdgruppe können Sie schnell und vernichtend zuschlagen.



TROPHÄEN Selbst die Schädel dieser Tiere bringen Ihnen Credits ein.

Feinde

Gegen die Aliens setzen Sie am besten Flammenwerfer ein. Säure kann der extrem starken Panzerung der Flammenwerfersoldaten kaum etwas anhaben, was diese Einheit zum perfekten Frontkämpfer macht. Mit diesen tödlichen Waffen stecken Sie zudem große Flächen in Brand. Der Kampf gegen die Predator ist oft sehr schwierig, denn diese Gegner bevorzugen meist die Guerillataktik, sind getarnt und verfügen über eine große Reichweite. Hier ist es ratsam, dem Feind entgegenzustürmen.

Predator

Grundlagen

Die Jagdgruppen der Predators bestehen meist nur aus wenigen Einheiten, dafür verfügen diese über eine sehr hohe Kampfkraft. Die Predators lieben die Jagd und verdienen so neue Credits, mit denen Sie neue Einheiten und Upgrades kaufen können. Machen Sie deshalb alles nieder, was sich bewegt, da sogar Tierschädel Ihr Konto füllen. Die Tarnanzüge der Predators sind sehr hilfreich, allerdings werden Ihre Soldaten entdeckt, sobald Sie einen Angriff starten oder ein Roboter in der Nähe ist. Falls nötig, setzen Sie Ihre Einheiten in den Nicht-Angriffs-Modus, um einen ungewollten Angriff zu vermeiden. Ein wichtiger Punkt sind auch die Energievorräte, über die jeder Ihrer Predators verfügt – deshalb sollten Sie den Schrein, der die Anzüge Ihrer Einheiten mit neuer Energie versorgt, immer mit der Hauptgruppe mitziehen. Dadurch können Sie sich jeder-

zeit heilen und so den Verlust wertvoller Einheiten verhindern. Außerdem verursacht der Schrein Feuer-schaden und kann gleich mehrere Feinde gleichzeitig unter Beschuss nehmen.

Upgrades

Als Befehlshaber der Predators müssen Sie mit noch weniger Einheiten zurechtkommen als bei den Menschen. Für die relativ hohen Preise erhalten Sie aber auch immer ein sehr wichtiges Upgrade. Besonders den Hunter sollten Sie früh aufwerten, damit die Jungs eine Flammenkanone bekommen. Auch den Scharfschützen sollten Sie mit den tödlichen Geschossen ausrüsten. Holen Sie sich auch so früh wie möglich die verschiedenen Sichtmodifikationen, je nachdem gegen welche Rasse Sie gerade kämpfen müssen.

Feinde

Setzen Sie den Standard-Nahkämpfer und die Speerträger gegen die Aliens ein. Diese beiden Einheiten verfügen über Säureschutz und sind im Nahkampf eine ernsthafte Bedrohung. Distanzeinheiten erledigen aus sicherer Entfernung den Rest. Marines machen Sie mit einer guten Mischung aus Distanz- und Nahkämpfern platt. Sobald Sie entdeckt wurden, fallen oft jede Menge Menschen über Ihre Einheiten her. Bleiben Sie deswegen bei dem Schrein und füllen Sie Ihr Punktekonto.

Aliens

Grundlagen

Die Aliens sind die schwächste aller Rassen. Nutzen Sie die Schnelligkeit der

Bestien aus, um Feinde zu überraschen. Schlagen Sie zu und schleppen Sie nach der Schlacht die verwundeten Feinde zur Königin. Die Dronen sind Arbeiter und erweitern Ihr Nest, transportieren Opfer zu den Eiern und schlichten die Eier um. Prätorianer sind auch sehr nützlich. Zum einen sind sie geübte Kämpfer und zum anderen können sie sich bei Bedarf in eine Königin verwandeln. Nutzen Sie auf jeden Fall die automatische Sammelfunktion. Wenn Sie die Drone mit der Sammelfunktion zu einer Tierherde schicken, wird die Drone selbstständig auf die Jagd gehen und die Opfer zu den Eiern bringen. Auch in einem Angriffstrupp dürfen die Dronen nicht fehlen, da sie nach einem Kampf sofort Knotenpunkte errichten können. Sobald alle Einheiten geheilt sind, ziehen Sie weiter. Machen Sie sich keine große Mühe, diese Knotenpunkte zu verteidigen, da der Preis für diese Heilungsspende nicht sehr hoch ist.

Upgrades

Da Sie die Standard-Einheiten mehr oder weniger kostenlos erhalten, kaufen Sie sich sehr früh Upgrades für Ihre Einheiten. Besonders die Dronen und die normalen Kämpfer sollten Sie gleich zu Beginn aufwerten, da Sie diese Einheiten am leichtesten bekommen. Des restlichen Credits verwenden Sie, um Prätorianer oder größere Einheiten auszubrüten.

Feinde

Mit der puren Masse vernichten Sie alle Gegner. Arbeiten Sie sich durch die Reihen der Gegner und Sie bekommen genug Wirte für die Eier. So können Sie eine Welle nach der anderen in Richtung Feind schicken.



ALIENHORDE Mit einer solchen Truppe können Sie jede Menge Feinde lahm legen und die Überreste in Ihr Nest schleppen.



WIRTE Sorgen Sie dafür, dass Sie immer einige Leichen in Ihrem Lager haben.

CHEATS & CODES



CHRISTIAN
SCHÖNLEIN
21, Volontär

Kein
verspäteter
Aprilscherz:
Diesen Monat
haben wir
neben vielen
anderen
Mogeleien auch
**zwei Nackt-
Cheats** zu
aktuellen
Konami-
Spielen.

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.

Silent Hill 3

CHEATCODE Konamis Grusel-Adventure wird mit witzigen Cheats aufgelockert.

Lohnt es sich denn wirklich, *Silent Hill* mehrmals durchzuspielen? Wir sagen ja! Denn mit den vielen coolen Extra-Kostümen – beziehungsweise völlig ohne Kleidung – macht das Horror-Adventure beim zweiten Durchgang noch mehr Spaß. Tatsächlich werden Sie sich beim Anblick von Heather und Douglas mehr amüsieren als gruseln. Was Eastereggs und versteckte Boni angeht, kann man Konami zumindest keine Einfallslosigkeit vorwerfen.

Um an die Garderobe von Heather zu kommen, müssen Sie das Spiel erst einmal durchzocken. Dann haben Sie Zugriff auf ein Cheat-Menü. Hier geben Sie folgende Codes ein, um die witzigen Gimmicks freizuschalten:

<u>Code</u>	HappyBirthDay
<u>Effekt</u>	Heather-Hemd
<u>Code</u>	I Love You
<u>Effekt</u>	Onsen-Hemd
<u>Code</u>	PutHere2FeelJoy
<u>Effekt</u>	Dummkopf-Hemd
<u>Code</u>	TOUCH MY HEART
<u>Effekt</u>	Hände-weg-Hemd
<u>Code</u>	GangsterGirl
<u>Effekt</u>	Gott-des-Donners-Hemd
<u>Code</u>	LightToFuture
<u>Effekt</u>	Das-Licht-Hemd
<u>Code</u>	ShogyouMujou
<u>Effekt</u>	Vergänglichkeit-Hemd
<u>Code</u>	BlueRobbieWin
<u>Effekt</u>	Killer-Hase-Hemd
<u>Code</u>	01_03_08_11_12
<u>Effekt</u>	Royal-Flush-Hemd
<u>Code</u>	cockadoodledoo
<u>Effekt</u>	Goldener-Hahn-Hemd
<u>Code</u>	Shut_your_mouth
<u>Effekt</u>	Reißverschluss-Hemd



CHEAT-EINGABE Nach einmaligem Durchspielen können Sie in diesem Menü die Cheats eingeben.



MODENSCHAU Im Cheat-Menü erhalten Sie viele neue Hemden.



NACKEDEI An abgefahrenen Ideen mangelte es dem Entwicklerteam von *Silent Hill 3* nun wirklich nicht.

Zone of the Enders – The 2nd Runner

KURZTIPP Und noch ein Easteregg von Konami

Konami gibt sich voyeuristisch. Nicht nur bei *Silent Hill 3* lassen sich die Spielfiguren um- und sogar ausziehen (siehe Seite 124), auch bei *Zone of the Enders – The 2nd Runner* gibt es mit einem kleinen Trick nackte Haut zu sehen. Nachdem Sie Kens besessenen Orbital Frame bekämpft haben, erhal-

ten Sie den Auftrag, sie zu greifen und den Turm wieder hochzusteigen. Wenn Sie Ken in einem Tank Top sehen möchten, versuchen Sie sie hier zweimal in der Lava abzusetzen, bevor Sie nach oben fliegen. Sie wird sich dann über die Hitze beklagen und in ein luftigeres Outfit schlüpfen.



Dingo, es ist heiß! Beeil dich!

HEISS Wenn Sie mit Ken in die Lava zu fliegen versuchen, beschwert sie sich.



VORHER-NACHER In dieser Videosequenz zeigt die vollbusige Ken, was sich unter ihrem Anzug verbirgt.

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
Arc the Lad	10/2003
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, 09/2003
Dynasty Warriors 4	06/2003
Fisherman's Challenge	08/2003
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
Hulk	09/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	07, 09/2003
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Kessen 2	02/2003
Mat Hoffman's Pro BMX2	11, 12/2002
Medal of Honor: Frontline	10/2003
Men in Black II	05/2003
Midnight Club II	08/2003
Minority Report	07/2003
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
Ratchet & Clank	03/2003
Red Faction II	01/2003
Robotech: Battlecry	03/2003
Rocky	03/2003
Run Like Hell	06/2003
Savage Skies	07/2003
Scooby-Doo!	12/2002
Silent Hill 3	10/2003
Sims, Die	05/2003
Space Channel 5 – Part 2	04/2003
Speed Kings	10/2003
Spider-Man: The Movie	04/2003
Sponge Bob Squarepants	06/2003
SSX Tricky	05/2003
Star Wars: Bounty Hunter	03/2003
Star Wars: Starfighter	11/2002
Street Hoops	11/2002
Stuntman	09, 11/2002, 09/2003
Summer Heat Beach Volleyball	09/2003
Super Bust-A-Move 2	12/2002
Superman: S. of Apokolips	12/2002
Super Trucks	05/2003
Tenchu: Wrath of Heaven	05/2003
The Getaway	04, 08, 09/2003
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom & Jerry – Krieg der Schnurhaare	06/2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	10/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	05, 02/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	01, 03/2003
Turok Evolution	11/2002
Twin Caliber	06/2003
Ty the Tasmanian Tiger	01/2003
Wakeboarding Unleashed	09/2003
Whirl Tour	05/2003
Whiteout	06/2003
WRC II Extreme	02, 10/2003
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
Zone of the Enders – The 2nd Runner	10/2003

IMPORT

Arc the Lad

KURZTIPP Versteckte Figuren

Dass es sich aufgrund mangelnder Extras nicht lohnt, Rollenspiele überhaupt erst durchzuzocken, widerlegt diesen Monat *Arc the Lad*. Wer sich nämlich gut schlägt, erhält zwei Bonus-Charaktere. Um die Recken müssen Sie im wahrsten Sinne des Wortes kämpfen. Den ersten Bonus-Charakter Diekbeck erhalten Sie, wenn Sie mit Khargs Gruppe den 20-Runden-Kurs in der Arena von Cathena überstehen. Mit Darcs Gruppe können Sie sich in der Arena von Rueloon den zweiten Haudegen Choco in die Gruppe holen. Bestehen Sie dazu erfolgreich den 30-Runden-Kurs.



ARENAKAMPF Vor den harten Kämpfen sollten Sie sich aufhebeln.

Speed Kings

CHEATCODE Auch ohne Speed werden Sie zum King.



.TEST9 Auch den Punkt am Anfang des Cheats müssen Sie eingeben, sonst wird der Cheat nicht erkannt.

Auf dem Highway ist die Hölle los – und Sie sind mittendrin. Bei *Speed Kings* müssen Sie mindestens genauso schnell reagieren, wie Sie Gas geben, sonst ist Ihr heißer Ofen nur noch Schrott. Wem das zu schwer ist, der kann sich alternativ auch ein paar Bestzeiten und Tests freicheaten. Geben Sie dazu einfach als Spielernamen einen der folgenden Codes ein:

Code	Effekt
.lapt18	Alle Bestzeiten
.test9	Alle Tests beendet
.meet6	Alle Meets gewonnen
.prix1, .prix2 oder .prix3	Grand-Prix-Modus beendet



BUDGET

WRC II Extreme

CHEATCODE Rallyes können so schmutzig sein!

Rennfahrer kommen derzeit auf ihre Kosten. Konnten wir Ihnen an dieser Stelle letzten Monat noch Cheats zu *DTM Race Driver* präsentieren, steht diesmal mit *WRC II Extreme* das nächste Rennspektakel in den Startlöchern – für günstige 30 Euro. Wenn Sie zum Schluss auf dem Siebertreppchen der harten Rallye-Meisterschaft stehen wollen, sollten Sie sich folgende Cheats mal genauer ansehen. Alle Codes werden beim Menüpunkt „Archiv“ unter „Geheimnisse“ eingegeben.

Cheat	Effekt
EVOS	Bonuswagen, Bonusetappen und Schwierigkeitsgrade freischalten
KANGAROO	Weiche Federn freischalten
HELIUM	Copilot bekommt eine Mickymaus-Stimme
SATALITE	Vogelperspektive
NITRO	Fahrzeuge sind schneller
LUNAR	Gravitation wie auf dem Mond

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!

ROBERT ALBRECHT – SUSANNE FRANKFURTER – WERNER GWELN –
MANUEL REICHELT – MANFRED STÜBE – JULIA ZWILLING

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

CHEATCODE Lara springt von Level zu Level.

Laras Comeback ist gelungen. Die Archäologin hüpf, klettert, kriecht und ballert sich wie eh und je durch die Levels – mit dem Cheat, den uns Leser Sebastian Hubrecht aus Aalen eingeschickt hat, sogar noch schneller als vorher. Halten Sie im Pausemenü einfach folgende Tasten kurz gedrückt: L1, R2, ↓ und ▲. Anschließend geben Sie folgenden Code ein: ●, ↑, ■, ▲, →, ↓. Schon darf sexy Lara ihren Hintern durch den nächsten Level schwingen.

BUDGET

Medal of Honor: Frontline

CHEATCODE Für 30 Euro die Welt vor Nazischergen retten

Electronic Arts' 3D-Shooter steht endlich für günstige 30 Euro in den Regalen. Grund genug, Sie erneut mit den zahlreichen Cheats zu versorgen. Die Eingabe erfolgt auf der Enigma-Code-Maschine unter „Passwörter“ im Optionsmenü und wird durch das Aufblinken von grünen Kontrolllämpchen bestätigt. Die einzelnen Cheats können dann unter „Bonus“ – ebenfalls im Optionsmenü – aktiviert werden.

Cheat	Effekt
MONKEY	Mission mit Goldmedaille beenden
TIMEWARP	Goldmedaille für die letzte Mission
ORANGUTAN	Zweites Kapitel „Sturm im Hafen“ freischalten
BABOON	Drittes Kapitel „Die Nadel im Heuhaufen“ freischalten
CHIMPZNZEE	Viertes Kapitel „Einige Brücken zu weit“ freischalten
LEMUR	Fünftes Kapitel „Donnergrollen“ freischalten
GORILLA	Sechstes Kapitel „Das Horten-Geschütz“ freischalten
WHATYOUGET	Silberkugel-Modus (One-Shot-Kills) freischalten
WHEREERU	Granatenhagel-Modus (Gegner sind bis auf Waffen und Helme unsichtbar) freischalten
BOING	Granaten-Spaß-Modus freischalten
LONGSHOT	Snipe-O-Rama-Modus (alle Waffen mit Sniper-Rifle-Zoom-Funktion) freischalten
URTHEMAN	Perfektionist-Modus (ein Treffer reicht, um Sie zu töten) freischalten
GLASSJAW	Achilles-Modus (Gegner können nur mit Kopfschuss getötet werden) freischalten
HABRDASHR	„Männer mit Hut“-Modus (alle Gegner tragen „Kopfbekleidung“) freischalten
BULLETZAP	Schutzschild-Modus (Kugeln werden abgelenkt) freischalten
TPDOMOHTON	MOH-Torpedo freischalten
DAWOIKS	Master-Cheat: alle Levels, Cheat-Optionen und Filmrollen freischalten



HAUTE COUTURE
Der Mann von heute trägt ein Auto als Hut.

Zusätzlich gibt es noch zwei hilfreiche Cheats, die Sie einfach im Pause-Modus eingeben.

Effekt	Tastenkombination
Unsterblich	■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2
Unendlich Munition (ohne Nachladen)	●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select

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. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

3. Was halten Sie vom neuen Detail-Check bei größeren Tests?

☐ Platzverschwendung, interessiert mich nicht

☐ Tolle Sache, bitte bei allen Tests!

☐ Gute Idee, aber bitte nur bei wichtigen Tests!

4. Seit ein paar Monaten bieten wir aktuelle und kuriose Spielstände auf der DVD. Was halten Sie davon?

☐ Interessiert mich nicht

☐ Habe keinen PC, kann sie also nicht nutzen

☐ Tolle Sache, nutze ich immer!

☐ Genial! Ich sichere mir den X-Port sofort als Abo-Prämie!

5. Was halten Sie von unserer neuen Feedback-Rubrik mit vielen Ergebnissen von Leserumfragen?

☐ Interessiert mich nicht, bitte weg damit.

☐ Ist mir relativ egal, kann ruhig drin bleiben.

☐ Gefällt mir gut!

☐ Genial! Bitte mehr davon!

6. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Verbrechen zählt sich aus	___	☐	☐	☐
Medal of Honor: Rising Sun	___	☐	☐	☐
Pro Evolution Soccer	___	☐	☐	☐
Beyond Good & Evil	___	☐	☐	☐
Gladiator	___	☐	☐	☐
Need for Speed Underground	___	☐	☐	☐
Kya: Dark Lineage	___	☐	☐	☐
Baphomets Fluch 3	___	☐	☐	☐
Online News	___	☐	☐	☐
Feedback (S. 111)	___	☐	☐	☐
Komplettlösung: Indiana Jones	___	☐	☐	☐

8. 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.

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 10, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

9. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____

News: _____ Vorschau: _____ Tipps & Tricks: _____

Test: _____ Kurz & Knapp: _____ Spielstände: _____

Special: _____ Kino & DVD: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests

☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 10/03)

Ausgabe: ____/____

14. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die PLAYZONE ca. ____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

17. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

18. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

19. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____

2. _____

3. _____

20. 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

Acclaim	87
Codemasters	57
COMPUTEC MEDIA AG	37, 83, 93, 105
Idee + Spiel	18-19
Matchem	33
Microsoft	27
RTL II	51
Saturn	99, 101
Take 2 Interactive	2
TDK	91
Viva Media	79
WCom	131

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 09/2003, 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, Compu-tec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770
E-Mail: compu-tec.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 Bütelfür, 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: Stefanie Sämann, Matthias Schöffel,
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 Hermann, Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Closmann
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: compu-tec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schloß gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2003 59.990 Exemplare

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!** Folgende Personen haben im Juli gewonnen:

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Rainer Seelen aus Döbeln
- **Eine Sony PlayStation 2:** Carla Lünsmann aus Schwelm
- **Einen Nintendo GameCube:** Jörg Petersen aus Niebüll
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Max Becker aus Schliersee

Herzlichen Glückwunsch!

BEMI
first in service
CallCenter
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-395

ZU GEWINNEN
Einen modernen Multimedia-PC, der keine Wünsche offen lässt.

NEUE GENERATION: Mit dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

euratio
computer

PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

PLAYZONE ABO INSIDE

INFO GEWINNSPIEL MADDEN NFL 2004

Madden NFL 2004 Reebok Wilson

Schwitzende Männer in engen Hosen balgen sich um einen eiförmigen Ball. Die amerikanische Nationalsportart kämpft hierzulande immer noch um Anerkennung. Fans haben jetzt die Chance, hochwertige Footballs von Wilson oder schicke Shirts der Rams zu gewinnen. Wer

der Sportart skeptisch gegenübersteht, der kann mit der neuesten Ausgabe von EAs Spitzenspiel erste Gehversuche unternehmen und sich mit den Regeln und Eigenheiten vertraut machen. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur die folgende Frage beantworten:

Welche Mannschaft gewann den Super Bowl 2003?

Und das gibt es zu gewinnen:

- 2x Wilson Football
- 2x NFL Rams Shirt
- 5x Madden NFL 2004

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ1“ und der Lösung (z. B. PZ1 Jüdische Volksfront) an folgende länderspezifische Nummern:

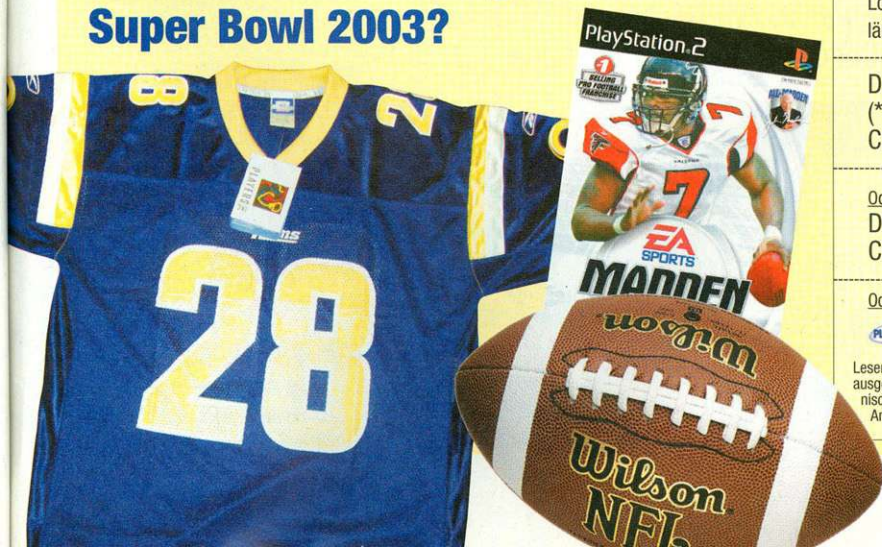
D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190 658 657, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 511, sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Madden, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 17. September.**



VORSCHAU

Ausgabe 11/2003 ab **17.09.03** am Kiosk!

Warhammer 40000 Fire Warrior

Was könnte sich besser als Vorlage für einen Ego-Shooter eignen als das düstere *Warhammer 40000*-Universum von Games Workshop? Wolfgang steigt für Sie in den Tau-Kampfanzug und verrät, ob das mit vielen Vorschusslorbeeren versehene Spiel auch den hohen Ansprüchen gerecht wird.

**Jetzt immer
mittwochs!**

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	September
Conflict: Desert Storm II	September
Freaky Flyers	September
Dragon's Lair 3D	September
F1 Racing Simulation 3	24. September
Gesprengte Ketten	11. September
Gladious	September
Racing Simulation 3	September
Reel Fishing III	4. September
Robocop	12. September
SSX 3	September
Unlimited SaGa	18. September

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.



Buffy: Chaos Bleeds

Mit Weihwasser, Pflock und Kruzifix bekämpfen Buffy und ihre Gang das Böse. Ob *Chaos Bleeds* besser oder schlechter als die TV-Vorlage ist, klären wir in der nächsten Ausgabe.



Splashdown 2: Rides Gone Wild

Noch wilder, schneller und vor allem bunter, aber auch besser? Wir nehmen den mit Spannung erwarteten *Splashdown*-Nachfolger im Detail-Check genau unter die Lupe.



WEITERE THEMEN



FEINE ÜBERRASCHUNG

In der nächsten PLAYZONE gibt's eine unterhaltsame Überraschung



VEREINSMEIEREI!

Ist *Club Football* nur für Fans von Spitzenteams interessant?



HIGHSPEED-RACER

Das Feintuning an *XGRA* ist laut Acclaim endlich beendet.



WANDLUNGSFÄHIG

Ist THQs *Alter Echo* der erwartete coole Action-Hit?



Handy-Power!

BESTELLSHOTLINE :

01908 - 662833

1.800/min



0900 515168

(3,63€/min)

0901 599998

(4,235€/min)

RINGTONES

* Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

Chartbreaker:

15201 Avril Lavigne/Complicated
 15601 Avril Lavigne/Skater Boy
 15207 Truth Hurts/Addictive
 15211 Drunkenmunky/E
 15213 Massive Tone/Cruisen
 15214 Sugar Babes/Round Round
 15215 Groove Coverage/MonlightShadow
 15216 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
 15217 Right said Fred/Stand up
 15218 Elvis/A little conversation
 15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby
 15247 Will Smith/Black suits comin
 15248 Toklat/Day of mine
 15242 Nickelback/too bad

15238 Ashanti/Happy
 15565 Dance Nation/Sunshine
 15563 Die Prinzen/Deutschland
 15057 Fatboy Slim/Star69
 15049 Bartezz/On the move
 15513 Kool Sava/Haus&Boot
 15234 Xzibit/Multiply
 15235 B3/I.O.I.O.
 15222 Puddle of Mudd/She hates me
 15231 DJ DEAN/Play it hard
 15561 Linkin Park/In the End
 15567 Alizee/Moi.....Lolita
 15132 Snoop Dogg/Same
 15516 M.O.P./Ante up
 15062 Jennifer Lopes/Play
 15240 Paf.Daddy/I need a girl
 15026 Limb Biskit/Rollin

Soundtrax:

15094 Axel F.
 15602 Big Brother

15603 Buffy
 15604 Dragonball
 15605 Rocky/Eye of the Tiger
 15098 Flintstones
 15100 Indianer Jones
 15102 Mana Mana
 15106 Lindenstrasse
 15609 Sesamstraße
 15608 Pulp Fiktion
 15600 Abba/Mama Mia
 15620 Bugs Bunny
 15103 Mission Impossible
 15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
 15107 Pippi Langstrumpf
 15108 Raumschiff Enterprise
 15109 Raumschiff Voyager
 15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
 15115 Star Wars
 15118 Eine Insel mit 2 Bergen
 15119 Schnellste Maus von Mexico
 15114 Beverly Hills 90210

NEU!

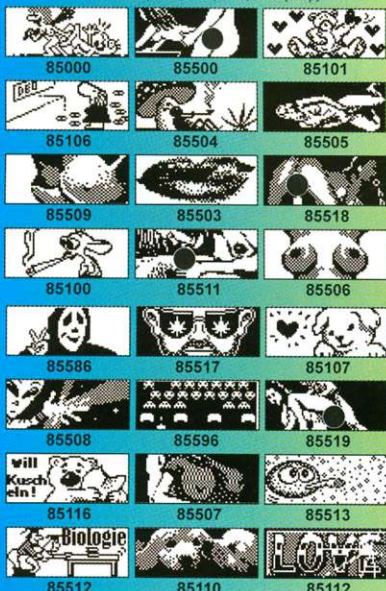
COOLE SOUNDS

ALS KLINGELTON ODER SMS - SIGNAL

87000 NEBELHORN
 87001 LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION
 87002 SEXGERÄUSCHE
 87003 PFERDEWIEHERN
 87004 KLOSPÜLUNG
 87005 KUSSGERÄUSCH
 87006 PUMPGUN
 87007 RULPSGERÄUSCH
 87008 GEWITTER MIT DONNER
 87009 TROMMELWIRBEL
 87011 KLAPPERSCHLANGE
 87012 MANN SCHREIT WIE IRRE
 87010 MUNDHARMONIKA DES TODES

DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510 (Wap)



DER MEGA - HIT: FUN - CALLS

Für alle Handytypen und Festnetzanschluss!!!

Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf denn Arm nehmen?

Verschiebe einfach einen Spass- Anruf vom Radio DJ Mike Power, der Pizzeria Luigi oder der Castingagentur JOY. :-)

80001 Naturhistorische Gesellschaft
 80002 Castingagentur Joy (Fernsehrolle?)
 80003 Gesundheitsamt (Läuse am Kopf?)
 80004 Pizzeria Luigi (4 Familiapizze!)
 80005 Zoologisches Institut (Vogelspinne!)
 80006 Radio DJ (500 Euro gewinnen?)

"BLINK" - SMS

Alle Nokia bis auf 6210, 7110 und 9er Serie

90004 "Warnung"! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte! 5,4,3,2,1 "zu spaet"!
 90220 Morgens ein "Joint" und der Tag ist "dein Freund!!"
 90222 Wenn dir diese SMS "blinkend" vor kommt, brauchst du dringend "SEX!"
 90103 Hab Dich "lieb"!
 90127 Ich habe total "Sehnsucht nach dir!"
 90105 Du bist "sooo suess!"
 90011 Achtung "Virus" im Handy!
 90124 Du bist "das Beste" was mir je passieren konnte!
 90100 Ich habe mich "unsterblich" in dich "verliebt"!
 90001 Bist du gut zu "Voegeln"?
 90003 Dieses Handy wird "abgehört"!
 90010 Du nervst "GEH STERBEN!!"
 90108 Du bist mein "Stern"!

XXXL PIX für Siemens & Alcatel I

Siemens M50, M750, ME45, C45, C55, S45, SL45, M45; Alcatel OT 511, OT 512, OT 715, sowie alle neueren Modelle



SMS PIX für * Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo I



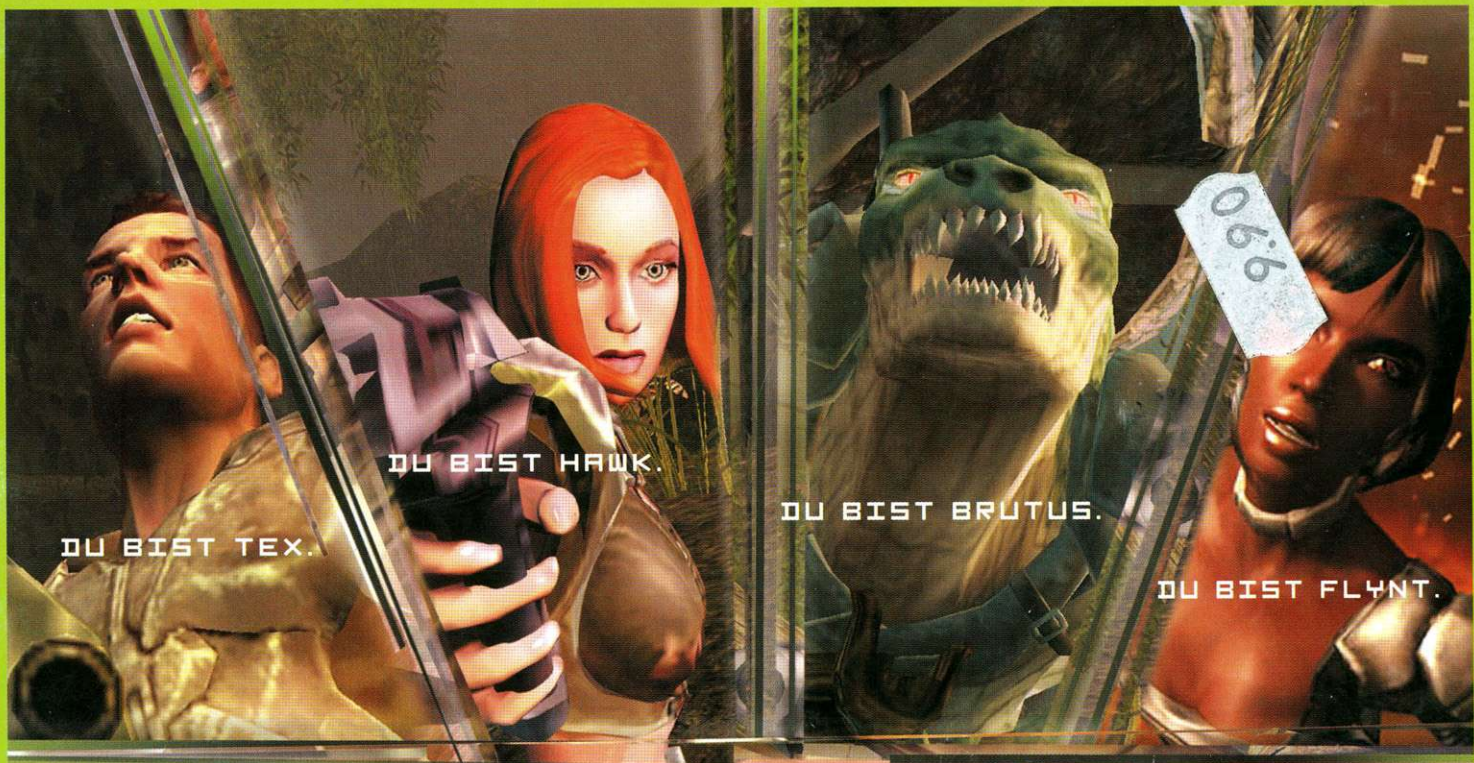
LOGO'S für * Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo I



Farbige XXXL - PIX

** Für Handys mit Farbdisplay





DU BIST TEX.

DU BIST HAWK.

DU BIST BRUTUS.

DU BIST FLYNT.



DU BIST DIE BRUTE FORCE.

www.bruteforcegame.com

Jetzt ist die Brute Force deine Familie. Sie besteht aus vier hartgesottenen Elite-Söldnern – einer davon bist du. Egal, ob dein Auftrag Tarnung, Taktik oder Zerstörung erfordert – das Team ist stets bereit und wartet nur auf deine Befehle. Und diese Talente setzt ihr schonungslos ein. Behalte also immer einen Finger am Abzug. Das hält die Brute Force bei Laune. 20+ Missionen in sechs verschiedenen Welten und radikale Deathmatches können allein oder zu viert bestritten werden.



**BRUTE
FORCE**
DANGEROUS ALONE DEADLY TOGETHER

ONLY ON
XBOX

www.xbox.com

