

100% PLAYSTATION 2

13/2003 € 4,99

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

4 194802 504999

WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

MIT
DOPPEL-DVD

UNZENSURIERT & „AB 16“

235

MINUTEN
SPIELZEIT

521

VIDEOS & SPIELSTÄNDE

16

Freigegeben ab sechzehn
Jahren gemäß § 14 JUSC 02

usk

EINKAUFSGÜHRER

450
TESTVIDEOS
AUF DVD!

Infos, Wertungen
und Spielszenen zu
450 PS2-Spielen

Im Test:
Medal of Honor
Rising Sun

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Exklusiv
VIDEO
AUF DVD

TOP-THEMEN AUF DVD

**METAL GEAR
SOLID 3**

SSnake im Dschungel:
Der komplette ECTS-Trailer

DRIVER 3

SSensationelles Video
vom PS2-Debüt der Kultreihe

TRUE CRIME

SDer GTA-Rivale endlich im Test
plus Making-of auf DVD!

VORSCHAU



SPLINTER CELL 2
Pandora Tomorrow enthüllt

KILLZONE
Der Halo-Killer für PS2?

Battlestar Galactica
Das Spiel zur Kultserie

TEST



HERR DER RINGE 3
Das Spiel zum Film

RATCHET & CLANK 2
Feuer frei für das PS2-Duo

PRINCE OF PERSIA
Ein orientalischer Traum?

TIPPS & TRICKS



XIII
Komplett gelöst!

PRO EVOLUTION 3
Hilfreiche Tipps für Fußballer

CHEATS & CODES
Hilfe zu aktuellen Spielen

*Im Jahr 1912 entdeckt Wilfried M. Voynich ein mysteriöses verschlüsseltes Buch.
Mehr als 90 Jahre später gelingt es endlich, die Worte zu entziffern.*



BAPHOMET'S FLUCH

DER SCHLAFENDE DRACHE

Das Abenteuer beginnt, wenn das Geheimnis gelüftet ist.

www.baphometsfluch3.de

Für geheimnisvolle Infos und mysteriöse Gewinne: SMS* mit Keyword "BAPHOMET" an 82005.

November 2003



PlayStation 2



© 2003 Revolution Software Limited. TM Broken Sword is a registered trademark of Revolution Software Limited. TM Broken Sword - The Sleeping Dragon is a trademark of Revolution Software Limited. Used under license. Rendware is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2002 Criterion Software Ltd. and its Licensors. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. *EUR 0,49 pro SMS VFD2 Anteil 0,12 Euro

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

PS2-GAMES IM ÜBERFLUSS QUAL DER WAHL

WELCHER HIT DARF'S SEIN?

HITS AM LAUFENDEN BAND

Natürlich wird in der kalten Jahreszeit mehr gespielt als im Sommer, doch wieso erscheinen innerhalb weniger Wochen so viele geniale Spiele? Zum einen kann man sich gar nicht alle Titel leisten, die man gerne haben möchte, zum anderen hat man gar nicht die Zeit, alle Games zu zocken. Nachdem in der letzten Ausgabe bereits *XIII*, *SSX 3*, *Pro Evolution Soccer 3*, *Gladius*, *NHL 2004*, *ESPN NFL Football* und *ESPN NHL Hockey* einen PLAYZONE-Award abstauben konnten, stehen in diesem Monat mit *Medal of Honor: Rising Sun*, *Prince of Persia*, *Beyond Good & Evil*, *Herr der Ringe 3*, *True Crime*, *Tony Hawk's Underground*, *Ratchet & Clank 2*, *KYA*, *FIFA 2004* und *Need for Speed: Underground* über zehn weitere Hitkandidaten auf dem Prüfstand. Ich für meinen Teil möchte beispielsweise unbedingt *Medal of Honor: Rising Sun*, *Prince of Persia*, *Ratchet & Clank 2* sowie *True Crime* durchspielen. Doch mit welchem Titel fange ich an, nachdem ich *Jak II* und *XIII* geschaffte habe? So viel Urlaub hatte ich in den letzten drei Jahren zusammengekommen nicht, damit ich das schaffen könnte. Deshalb würde ich mir wirklich wünschen, dass auch im Sommer einmal derartige Hits erscheinen – in der kühlen Wohnung lässt sich die brutale Hitze oftmals leichter ertragen als im Freien. Doch Schluss mit dem Gejammer! Ist es nicht genial, dass für die PlayStation 2 so viele tolle Games erscheinen? Notfalls holen wir uns halt im Sommer die Platinum-Neuauflagen ...

EXTRA-FETT!

Neben der bewährten Doppel-DVD (diesmal mit über PS2-Einkaufsführer auf der Rückseite) gibt es diesen Monat sogar satte 176 Seiten Lesespaß. Im 28-Seiten-Sonderheft nehmen wir diesmal *Tony Hawk's Underground* unter die Lupe und im 148-Seiten-Magazin wartet der größte PS2-Testteil aller Zeiten. Ich wünsche gute Unterhaltung!

KALT HIER DRAUSSEN!
Die ungemütlichen
Außentemperaturen lassen
sich zum Glück verschmerzen,
denn in dieser Ausgabe stellen
wir Ihnen massenweise Hits
vor, die wochenlang beste
Unterhaltung am
Fernseher garantieren.



Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Christian Schönlein (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)

Von links nach rechts, vorne:
Hans Ippisch (Redaktion)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Maik Bütetür (Redaktion)
Stefanie Sämman (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Bernd Holtmann (Hardware-Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Yves Nawroth (Redaktionsassistentin)

"THE REAL DEAL"

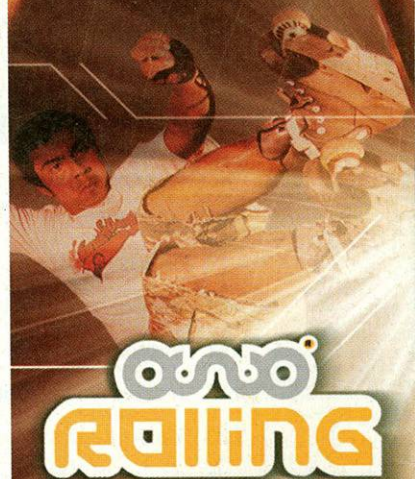
jon julio

FEATURING:

cesar mora

fabiola da silva

jon julio



www.take2.de



PlayStation 2



Rolling © and trademark 2003 SCI Games Ltd. Developed by Indy Games Ltd. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Take 2 and the Take 2 logo are registered trademarks of Take 2 Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

NEWS

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

GEWINNSPIELE

- 07 Jak-II-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 118 DVD
- 116 X-Port

RUBRIKEN

- 99, 117 Abo-Angebote
- 144 Abo Inside
- 42 Charts
- 112 Hardware & Zubehör
- 142 Impressum
- 142 Inserentenverzeichnis
- 120 Leserbrief
- 36 PlayStation-2-Lexikon
- 146 Vorschau
- 141 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Amplitude	11
Asterix und Obelix XXL	108
ATV Offroad Fury 2	138
Backyard Basketball	15
Battlestar Galactica	26
Beyond Good & Evil	58
Blood Will Tell	15
Bloody Roar 4	108
Crash Nitro Kart	110
Dancing Stage Fever	110
DHdR: Die Rückkehr des Königs	66
Die Sims brechen aus	96
Dragon Ball Z Budokai 2	106
Dream Mix TV World Fighters	12
ESPN NBA Basketball	104
EyeToy Groove	100
FIFA Football 2004	84
Fire Warrior	10
Ford Racing 2	106
Freedom Fighters	138
Freestyle Metal X	140
Full Metal Alchemist	13
Ghosthunter	86
Grand Theft Auto Doublepack	7
Hot Wheels	108
IndyCar Series	140
Killzone	18
Kingdom Hearts II	6
Kya: Dark Lineage	78
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	8
Medal of Honor: Rising Sun	44
Metal Arms: Glitch in the System	104
My Street	106
NBA Jam	139
Nebula - Echo Night	13
Need for Speed Underground	90
Perfect Ace	104
Prince of Persia: The Sands of Time	52
Pro Evolution Soccer 3	136
Racing Simulation 3	106
Ratchet & Clank 2	79
Roadkill	15
Secret Weapons over Normandy	102
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	22
The Hobbit	104
The Italian Job	110
Tiger & Dragon	108
Tiger Woods PGA Tour 2004	139
Tim Burton's The Nightmare before Christmas	14
Tony Hawk's Underground	74
True Crime: Streets of L.A.	62
Wallace & Gromit	98
Whiteout	110
WRC 3	94
WWE SmackDown! Here Comes The Pain	70
XIII	126
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	140

INHALT

13/2003

VORSCHAU

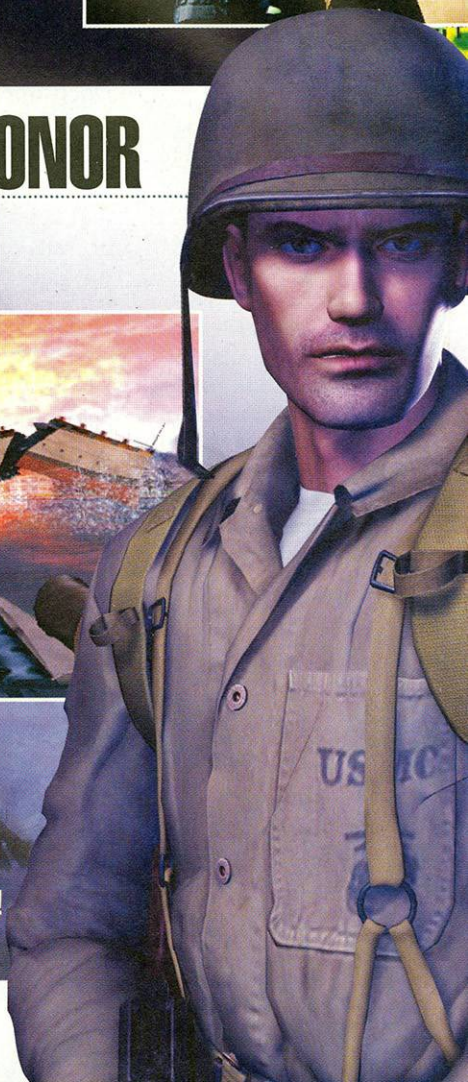
22

SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

Sam Fisher ist zurück und diesmal hat er neben einer neuen Solokampagne auch einen spaßigen Mehrspielermodus mitgebracht. Alle Einzelheiten ab Seite 22!

TEST
44MEDAL OF HONOR
RISING SUN

So gut wie der Vorgänger oder doch nur ein lauer Abklatsch mit ruckelnder Grafik und überflüssigen Multiplayer-Modi? Unser ausführlicher Test verrät es!



TEST
52

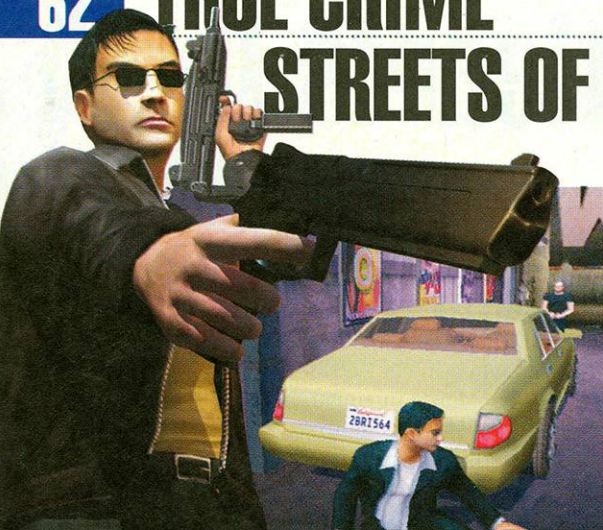
PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME



Hat sich die lange Wartezeit auf das PS2-Abenteuer des agilen Prinzen gelohnt? Auf Seite 52 können Sie alle Infos zum Action-Adventure-Knaller nachlesen.

TEST
62

TRUE CRIME STREETS OF L.A.



Letzte Ausgabe eine 28-Seiten-Sonderbeilage, diesmal der ausführliche Test auf vier Seiten. Ist Activisions GTA-Herausforderer den ganzen Trubel überhaupt wert?



DVD INHALT

DVD-Cover als PDF auf DVD enthalten!
Abonnenten erhalten die DVD mit Cover wie gewohnt in einer schicken Box.

Import-News
Disgaea: Hour of Darkness
Drakengard
Katamari Damashi
Kunoichi
Lethal Skies II
Project Zero 2: Crimson Butterfly

Vorschau
Castlevania
Harry Potter: Quidditch WM
Medal of Honor: Rising Sun
Rogue Ops
Tony Hawk's Underground

Test
Beyond Good & Evil
FIFA 2004 vs. Pro Evolution Soccer 3
Gladiator
Gladius

Kya: Dark Lineage
Prince of Persia
Robin Hood: Defender of the Crown
SSX 3
SWAT: Global Strike Team
True Crime: Streets of L.A.
WRC 3
WWE SmackDown! Here Comes The Pain
XIII
+ 19 Kurztests

Kurz & Knapp
Champions of Norrath
Destruction Derby Arenas
Harry Potter und der Stein der Weisen
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Special
PLAYZONE on tour: GIGA Games

True Crime: Streets of L.A. (Making-of)
Goblin Commander
Alias (Making-of)
Onimusha 3
Kya: Dark Lineage (Making-of)
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Driver 3
The Movies (Entwickler-Interview)
The Italian Job (Trailer)
Matrix Rebooted (Outtakes)

Tips & Tricks
Pro Evolution Soccer 3

Film-Trailer
Underworld

Bonus-Feature (Rückseite)
Spiele-Lexikon: 450 Testvideos

VORSCHAU

- 18 **Killzone**
Alle Infos zur neuen Shooter-Hoffnung
- 22 **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
Stealth-Action mit coolem Mehrspielermodus
- 26 **Battlestar Galactica**
Das Spiel zum Jubiläum der Kultserie

TEST

- 108 **Asterix und Obelix XXL**
- 58 **Beyond Good & Evil**
- 108 **Bloody Roar 4**
- 110 **Crash Nitro Kart**
- 110 **Dancing Stage Fever**
- 66 **DHdR: Die Rückkehr des Königs**
- 96 **Die Sims brechen aus**
- 106 **Dragon Ball Z Budokai 2**
- 104 **ESPN NBA Basketball**
- 100 **EyeToy Groove**
- 84 **FIFA Football 2004**
- 106 **Ford Racing 2**
- 86 **Ghosthunter**
- 108 **Hot Wheels**
- 78 **Kya: Dark Lineage**
- 44 **Medal of Honor: Rising Sun**
- 104 **Metal Arms: Glitch in the System**
- 106 **My Street**
- 90 **Need for Speed Underground**
- 104 **Perfect Ace**
- 52 **Prince of Persia: Sands of Time**
- 106 **Racing Simulation 3**
- 79 **Ratchet & Clank 2**
- 102 **Secret Weapons over Normandy**
- 104 **The Hobbit**
- 110 **The Italian Job**
- 108 **Tiger & Dragon**
- 74 **Tony Hawk's Underground**
- 62 **True Crime: Streets of L.A.**
- 98 **Wallace & Gromit**
- 110 **Whiteout**
- 94 **WRC 3**
- 70 **WWE SmackDown! HCTP**

KOMPLETTLÖSUNG

- 136 **Pro Evolution Soccer 3**
- 126 **XIII**

CHEATS & CODES

- 138 **ATV Offroad Fury 2**
- 138 **Freedom Fighters**
- 140 **Freestyle Metal X**
- 140 **IndyCar Series**
- 139 **NBA Jam**
- 139 **Tiger Woods PGA Tour 2004**
- 140 **Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses**

Burnout 2 • Medal of Honor: Frontline • XGRA

Dropship • Freestyle Metal X • Hulk • SOCOM: U.S. Navy Seals • Star Wars Bounty Hunter • Zone of the Enders • Zone of the Enders: The 2nd Runner



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. FACEMAPPING

Dieses Feature von *Tony Hawk's Underground* sollte Schule machen!

2. JEDE MENGE TESTS

Riesige Teststrecke (49 Seiten!) mit 33 Spielen auf dem Prüfstand!

3. PRINCE OF PERSIA

Was für ein Remake! Ubisoft verhilft einer Software-Legende zur Wiedergeburt.

4. BEYOND GOOD & EVIL

Rayman war gestern, heute macht Michel Ancel Videospiele der besonderen Art.

5. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

So müssen Nachfolger aussehen: Der neue Multiplayer-Modus ist genial!

FLOPS

1. RACING SIMULATION 3

Warum nur? Ubisoft ruiniert den Ruf der einst beliebten Rennspiel-Serie weiter.

2. TIGER & DRAGON

Enttäuschend: Nach *3 Engel für Charlie* eine weitere schwache Film-Umsetzung.

3. VERSCHOBEN

Final Fantasy XII lässt länger auf sich warten, als bisher gedacht.

4. ZU SCHNELL NACHGELEGT?

EyeToy Groove hätte ruhig etwas mehr bieten können!

5. TYPISCH EA

Need for Speed Underground sieht super aus, läuft aber wieder nicht mit 60 Fps!



AUF IN DEN KAMPF
Sora bekämpft erneut die Herzlosen.

STYLISCHER ALS DANTE
Ob die Bosskämpfe wieder so knackig werden?

Kingdom Hearts II

ROLLENSPIEL Disney und Square verlängern die Kooperation.

Die ausgefallene Idee, Disney- und Square-Charaktere in einem Rollenspiel zu vereinen, wurde von vielen Spielern eher zweifelnd beäugt. Doch besonders in Japan und Amerika schlug das Spiel ein wie eine Bombe. Auch in Deutschland hat das ausgefallene Action-RPG viele Fans gefunden. Jetzt kündigte Square-Enix zwei Nachfolger an. *Kingdom Hearts: Chain of Memories* wird auf dem Game Boy Advance erscheinen und der direkte Nachfolger des ersten PS2-Abenteurers sein. Der neue PS2-Titel mit dem simplen Titel *Kingdom Hearts II* wird zwei Jahre nach *Chain of Memories* spielen. Die neuen Charakterdesigns sind so Disney-lastig wie eh und je, der Zahn der Zeit nagte aber auch an Sora. Die Haare sind schon etwas heller geworden und die Klamotten trendiger. Wie sich der Alterungsprozess der Hel-

den spielerisch auswirkt, ist noch nicht klar – bis auf einen Trailer (völlig ohne In-Game-Material) gab es bisher noch nichts zu sehen. Das kurze Video zeigt aber neue Schergen der Herzlosen sowie Mickey Mouse in einem düsteren Umhang – nicht unähnlich dem eines gewissen Jedi-Großmeisters. Ob das Disney-Maskottchen diesmal als spielbarer Charakter in der Gruppe auftaucht, bleibt aber abzuwarten. (cs)

Hersteller: Square-Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: 2004



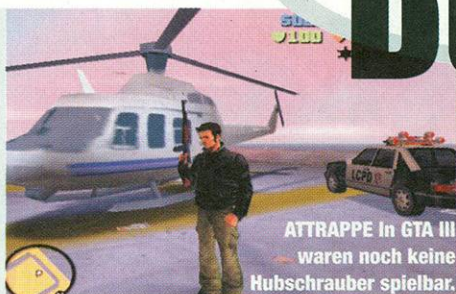
STREITHAHN Donald und Goofy sorgen für Lacher.

NEWTICKER

+++ TRUE CRIME VOR GERICHT Romanautor Robert Crais hat Activision verklagt, die Figur von Nick Kang bis ins Detail von seiner Romanfigur Elvis Cole abgekupfert zu haben. So wahnsinnig originell finden wir die Figur jetzt eigentlich nicht, dass die Ideen nicht auch von so ziemlich jeder zweiten TV-Serie dieser Art kommen könnten, aber im Lande der großen Entschädigungssummen kann man's ja mal versuchen. **+++**

OUTLAW GOLF Sehr kurzfristig kam von TDK die Ankündigung, den Xbox-Titel *Outlaw Golf* auch für die PS2 zu veröffentlichen – und zwar bereits im November 2003! Mehr dazu im nächsten Heft. **+++ VIVENDI UND INTERPLAY** Während Interplay in den USA die Zusammenarbeit mit Vivendi eingestellt hat, werden ihre Spiele in Europa weiterhin über den bekannten Vertriebspartner in die Läden kommen. **+++ UMBENANNT** Außerhalb

BUDGET



ATTRAPPE In GTA III waren noch keine Hubschrauber spielbar.



VOGELFREI Per Helikopter wird Sightseeing zur wahren Freude.

Grand Theft Auto Doppelpack

ACTION GTA III und GTA Vice City (dt.) im Doppelpack

Die zwei vermutlich bekanntesten Spiele für die PS2 sind sicherlich Take 2s Gangster-Epen. Die riesige Spielwelt samt spielerischer Freiheit überzeugen auch heute noch. Satte 20 Millionen Exemplare der beiden Spiele gingen bisher weltweit über die Ladentheke. Für diejenigen, die das letzte Jahr in einer Höhle verbracht haben, bringt Take 2 jetzt das ultimative Doppelpack

heraus. Wochenlangem Spielspaß steht also nichts mehr im Weg. (mb)

TEST GTA VICE CITY (DT.)

Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
Spieler:	1
Preis:	Ca. € 65 für beide
Termin:	Erhältlich

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	90%	—	91%

TEST GTA III

Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
Spieler:	1
Preis:	Ca. € 65 für beide
Termin:	Erhältlich

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	87%	—	91%



INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL: JAK II: RENEGADE

Ein edles Spiel erfordert edles Merchandising. Das dachte sich auch Sony und so können wir Ihnen diesen Monat ein paar ganz

besondere Gewinnspiel-Preise zum Action-Hit *Jak II: Renegade* präsentieren. Möchten Sie Ihr Wohnzimmer mit einer coolen

Jak-Figur schmücken oder auf einem Skateboard mit *Jak II: Renegade*-Design angeben? Dann beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt die Glibbermasse, die Dexter bereits im ersten Teil in ein Frettchen verwandelte?

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir:

- 3x *Jak II: Renegade*-Skateboards
- 3x *Jak II: Renegade*-Figuren
- 3x *Jak II: Renegade*-Spiele
- 3x *Jak II*-Mousemats
- 10x *Jak II*-Keyrings



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ2“ und dem Lösungswort (z. B. „PZ2 Gerhard“) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010

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: Jak II: Renegade,
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 09. Dezember 2005.



AIR FLO
Hand Cooling Technology

Weltneuheit

Der erste multifunktionale Controller mit integriertem Lüftungssystem ermöglicht ein völlig neues Spielerlebnis.

- Nie mehr verschwitzte Hände
- Regulierbares Lüftungssystem
- Eingebaute Vibrationsfunktion
- Gummierte Griffe mit Lüftung
- 3-Meter-Kabel



für Playstation



für Game Cube



für Xbox



Erhältlich im gut sortiertem Fachhandel.
www.airflo.de



Kein Problem!

www.robbyrobshop.de

Japans wird Segas *Shinobi*-Ableger *Kunoichi* unter dem Titel *Nightshade* erscheinen. +++ **AUSNAHMEZUSTAND** Ein zweiter Teil von *State of Emergency* ist in Entwicklung, so die Ankündigung von VIS Entertainment. Wir sind ja mal auf die Altersfreigabe der USK gespannt ... +++ **SILENT HILL 4** Konami hat einen Nachfolger zur beliebten *Silent Hill*-Serie angekündigt. Der vierte Teil soll (zumin-

dest in Japan) Ende 2004 erscheinen, eine männliche Hauptfigur haben und wieder mal im titelgebenden Städtchen spielen. +++ **MIZUGUCHI-AUSSTIEG?** Noch ist es nicht offiziell, doch vieles deutet darauf hin, dass Tet-suya Mizuguchi (*Sega Rally*, *Space Channel 5*, *Rez*) nach der Auflösung von Segas United Game Artists als eigenständiges Entwicklerstudio die Firma verlassen wird.

INFO KURZ UND KNAPP



EYETOY-ERFOLG Seit dem Release der EyeToy-Kamera (zusammen mit der Spielesammlung *EyeToy Play*) hat sich diese in Europa über eine Million Mal verkauft, davon alleine in Deutschland beeindruckende 270.000 Mal.

NEUES GTA Das nächste Spiel aus der *GTA*-Reihe wurde mittlerweile offiziell als PS2-Titel für Ende 2004 bestätigt. Interessant dabei ist die Tatsache, dass der Arbeitstitel als „Grand Theft Auto 5“ genannt wurde, wobei der genaue Name sich vermutlich noch ändern wird. Scheinbar zählt man *Vice City* bei Rockstar als vollwertigen vierten Teil der Serie und nicht nur als *GTA III*-Update.

DAVE MIRRA BESÄNFTIGT Acclaim hat sich mit Dave Mirra, dem Star der erfolgreichen *BMX*-Spieleserie, auf eine weitere Zusammenarbeit geeinigt, nachdem es wegen der Assoziation von Mirras Namen mit dem provokanten *BMX XXX* zu einigen Spannungen gekommen war. An einem neuen Dave-Mirra-Spiel wird bereits gearbeitet.

RING-LEGENDEN Acclaim hat offiziell einen dritten Teil seiner Wrestling-Serie angekündigt, *Legends of Wrestling: SHOW-DOWN*. Ein neues Entwicklungsteam arbeitet an dem Spiel, das eine komplett neue Steuerung und über 70 Wrestler bieten soll. Erscheinen soll das Spiel im Frühsommer 2004.



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

ACTION Max darf auch endlich in Deutschland ballern.

Die PC-Version von *Max Payne 2* kann nicht mehr das gleiche Schicksal ereilen, wie dem indizierten Vorgänger. Hierzulande erschien dieser erst gar nicht für die hiesigen Konsolen. Die ungekürzte PC-Fassung wurde hierzulande ab 18 Jahren freigegeben, eine Indizierung ist dank des neuen Jugendschutzgesetzes so nicht mehr drin. Eine Indizierung ist für die Konsolen-Fassung daher ebenfalls recht unwahrscheinlich. Grund genug für Take 2, die Action-Ballerei diesmal auch für die PS2 nach Deutschland zu bringen. Die PC-Version durften wir schon anspielen (die Screenshots stammen aus Mangel an Bildern aus der PS-Fassung) und sind begeistert. Neben bekannten Elementen, die schon

den Vorgänger zum Klassiker gemacht haben, gibt es im zweiten Teil aber auch einiges Neues zu bewundern – zum Beispiel die Kurven des weiblichen Charakters Mona, die der Spieler ebenfalls durch Kugelhagel steuern darf. Max pflegt zu dieser Dame übrigens eine innige Beziehung. Für eine romantische und zugleich blutige wie spannende Film-Noir-Story ist also ebenfalls gesorgt. In den USA soll das Spiel bereits im Dezember erscheinen. Wir rechnen frühestens im Frühjahr 2004 mit der deutschen Konsolen-Version. (cs)

Hersteller: Take 2

Internet: www.take2.de

Termin: 2004



HALLO NACHBAR Das Treppenhaus ist auch nicht mehr das, was es mal war.



KLASSISCH Solche Szenen kennen viele aus dem indizierten ersten Teil.

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:
Allgemeine News	Jak-II-Spiele, Stakeboards, Figuren u.v.m.	7
Sonderheft „Tony Hawk's Underground“	THUG- und True-Crime-Spiele, Poster und T-Shirts	26 (Sonderheft)



GLADIATOR

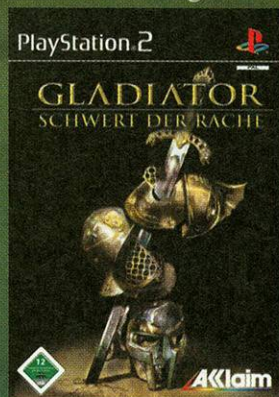
SCHWERT DER RACHE™

Überall erhältlich ab 7. November 2003 A.D.

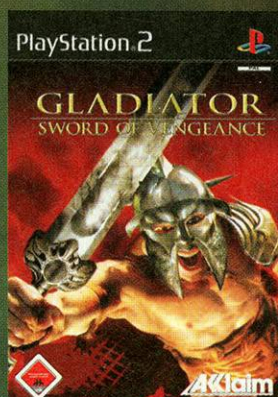
„Hack & Slay der alten Schule und mit interessantem Setting.
Action-Fans sollten diesen Titel im Auge behalten.“

(PlayZone 10/03)

Verfügbar in zwei Versionen



deutsche Version



englische Version (UNCUT)



PlayStation®2

XBOX

PC
CD-ROM

Acclaim®

GLADIATOR: Sword of Vengeance™ © 2002 Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergerring 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



**Maik
Bütelfür**

berichtet.

Tote Hose!

Die Zeiten sind hart für Fans von Online-Spielen. Wer *SOCOM* satt hat, sieht sich auf den meisten Servern allein auf weiter Flur. Ob *Twisted Metal: Black Online*, *Amplitude* oder *Fire Warrior* – man kommt sich ziemlich verloren vor. Die Situation hat ein wenig Ähnlichkeiten mit einem Freizeitpark zur Nachsaison bei 5° Celsius Außentemperatur und strömendem Regen. Alle Attraktionen sind sofort nutzbar, aber richtiger Spaß will ohne Mitspieler nicht aufkommen. An mangelnder Produktqualität liegt es nicht, nur richtige Must-Haves sind bisher noch Mangelware. Potenzielle Verkaufsschlager und Spaßbringer wie *Need for Speed Underground* oder *Medal of Honor: Rising Sun* könnten da schon ein wenig Leben in die Online-Bude bringen. Das Potenzial haben beide Titel, jetzt muss sich zeigen, ob Electronic Arts für eine entsprechende Infrastruktur sorgen kann. Erste Beschwerde-Mails zu schlechter Performance von *FIFA 2004* trüben bereits bei uns ein. Hoffen wir, dass wir es hier mit Kinderkrankheiten zu tun haben, die in ein paar Wochen aus der Welt geschafft sind. Denn noch schlimmer als leere Server ohne Spieler wären sicherlich nicht funktionierende Server, die sogar die wenigen vorhandenen Spieler noch vergraulen. Wer übrigens zur seltenen Gruppe der Fans von *Twisted Metal: Black Online* gehört, der sollte ruhig mal einen Blick in unser Forum werfen, um sich für ein Match gegen mich anzumelden. Das sollte die Wartezeit auf neue Online-Titel angenehmer gestalten – zumindest für mich. :-)



Warhammer 40.000: Fire Warrior

ONLINE-TEST Kann THQs stimmungsvoller Ego-Shooter auch im Netz überzeugen?

Wie versprochen liefern wir Ihnen an dieser Stelle einen Nachtest zum Online-Part des packenden Edel-Shooters. Wie bereits im Test angemerkt, enttäuscht dieser mit geringem Umfang. Gerade einmal vier Maps je Spielmodus stehen zur Auswahl. Diese sind allesamt nicht besonders groß und teilweise etwas überarbeitet aus dem Einzelspielermodus übernommen. Die drei Spielmodi Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag locken auch niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Man merkt dem Spiel an, dass der Online-Modus

nie im Mittelpunkt der Entwicklung stand. Während die zugrunde liegende Technik auch mit bis zu acht Teilnehmern sehr gute Dienste leistet, enttäuscht das Leveldesign. Auch das Waffenmanagement ist für einen Online-Shooter zu langsam und umständlich. Hier kommt es auf schnelle Reaktionen an, da sind ellenlange Nachladepausen wenig förderlich. Dank Gamespy-Unterstützung bietet *Fire Warrior* solide Ego-Shooter-Kost, die aber nicht längerfristig motivieren kann. Die Lobby ist gut gelungen und unterstützt eine USB-Tastatur.

Das *SOCOM*-Headset kann leider nicht genutzt werden. (mb)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.de

Termin: Erhältlich

ONLINE-TEST FIRE WARRIOR

„Der atmosphärische Ego-Shooter kann online nicht die Qualität des Einzelspielermodus halten und wirkt etwas lieblos.“

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI
87% | 85% | 79% **87%**



NEWTICKER

+++ SOCOM-MEISTERSCHAFT: Im Zuge der Games Convention fand die erste deutsche Meisterschaft in *SOCOM: U.S. Navy SEALs* statt. Die Mitglieder des Gewinner-Clans bekamen eine mit einem Airbrush des eigenen Clan-Logos versehene PS2. Erste des Turniers wurden die Game Freaks Germany [GFG], der zweite Platz ging an pro Gaming [pG]. Den dritten Rang erspielte sich Feuer-

Hölle [FH] **+++ PREISE FÜR EVERQUEST:** Wie schon länger bekannt, werden für das umfangreiche Rollenspiel Extrakosten anfallen. Deren Höhe hängt von der Dauer eines Abonnements ab. Ein Jahresabo kostet 106 Euro, ein Halbjahresabo 59 Euro, um drei Monate spielen zu können, fallen 32 Euro an. Wer jeden Monat Kohle abdrücken will, zahlt knapp 12 Euro. +++

Amplitude

ONLINE-TEST Macht die Tonspur-Hatz auch im Internet süchtig?

Das Spielprinzip ist so simpel wie faszinierend: Im Takt zur Musik sollen auf einer Tonspur verteilte Punkte per Tastendruck erwischt werden. Was anfangs wenig herausfordernd klingt, entwickelt sich im Verlauf des Spiels zur hektischen und süchtig machenden Punktejagd. Im Editor erstellte Remixe der Songs dürfen online anderen Spiel-

lern zugänglich gemacht werden, aber auch waschechte Mehrspieler-Partien sind möglich. Dann rasen bis zu vier Spieler gleichzeitig über die psychedelischen Tonspuren. Leider ist auf den momentan Servern nicht allzu viel los und nur wenige Spiele sind verfügbar. Diese sind zudem nichts für blutige Anfänger, was den Spielspaß natürlich

erheblich bremst. Wer offline schon alles gewonnen hat, was es zu gewinnen gibt, der sollte sich mal im Internet versuchen. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: Erhältlich

ONLINE-TEST AMPLITUDE

„Auch im Internet will sich mit mehreren Mitspielern nicht der gleiche Spielspaß einstellen wie alleine.“

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI | **86%**
73% | 90% | 79%



ARCHIV Zahlreiche Remixe stehen zum Download bereit. **BOCKESCHWER** Anfänger sehen absolut kein Land.

ONLINE ERSCHEINT DEMNÄCHST

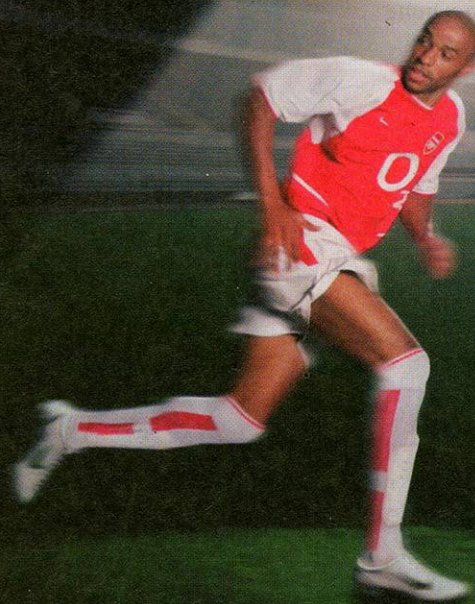
Zuletzt erschienen

SSX 3	
Snowboarding	24. Oktober
My Street	
Genre-Mix	29. Oktober
XIII	
Ego-Shooter	30. Oktober
FIFA Football 2004	
Fußball	31. Oktober
Hardware Online Arena	
Action	05. November

Erscheint demnächst

Tony Hawk's Underground	
Trendsport	20. November
Medal of Honor: Rising Sun	
Ego-Shooter	28. November
Need for Speed Underground	
Rennspiel	21. November
Ghost Recon - Jungle Storm	
Action	04. Dezember
Everquest Online Adventures	
Rollenspiel	10. Dezember
Destruction Derby Arenas	
Rennspiel	03. Dezember
Gran Turismo 4	
Rennspiel	1. Quartal 2004
Syphon Filter - The Omega Strain	
Action-Adventure	1. Quartal 2004
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	
Action	1. Quartal 2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	
Action-Adventure	März 2004

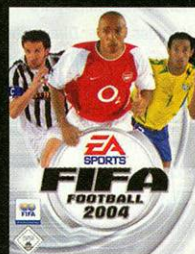
NEWS ONLINE



Nichts für Ego-Shooter.

Weltklassenspieler wissen, dass es nicht auf den Ballbesitz ankommt. Sondern auf das Zusammenspiel. Platz zu schaffen. In Stellung zu laufen. Möglichkeiten zu schaffen. Und die Abwehr zu durchbrechen.

Mach das Spiel. Mit **OFF THE BALL** Control.



It's in the game™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo and 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.™, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo.™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. *PS one, Game Boy Advance und N-Gage unterstützen nicht das Off The Ball™ Control Feature. **Bald erhältlich.

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Farbenfrohes Weihnachtsfest

Um das Weihnachtsgeschäft weiter anzukurbeln, hat Sony Computer Entertainment Bundles zu zwei wichtigen Titeln, *GT4 Prologue* und *Mobile Suit Z Gundam*, angekündigt. Diese werden zweifellos sehr gefragt und schnell ausverkauft sein. Das Rennspiel-Paket mit *Gran Turismo* beinhaltet eine PS2 in „Keramik Weiß“ und eine Version von *GT4 Prologue* für umgerechnet 160 Euro. Das *Gundam*-Gold-Paket enthält eine goldene PS2 inklusive eines edlen *Gundam*-Ständers und eine Version des Spiels für umgerechnet 250 Euro. Beide Pakete werden ab dem 4. Dezember verkauft. Während es für das Rennspiel-Paket recht große Lagerbestände gibt, ist das *Gundam*-Bundle streng limitiert und wird nicht mehr erhältlich sein, wenn die Edition ausverkauft ist. Es ist das erste Mal, dass sich Sony mit einem Third-Party-Hersteller zusammengetan hat, um ein limitiertes PS2-Paket herauszubringen. Die Zusammenarbeit mit Bandai zeigt, wie wichtig die Marke „*Gundam*“ in Japan besonders zur Weihnachtszeit ist.

JAPAN PS2-CHARTS

1. *Naruto: Narutime Hero*
2. *Macross: Super Dimension Fortress*
3. *Tomb Raider: The Angel of Darkness*
4. *The King of Fighters 2001*
5. *Shin Sangoku Musou 3 Moushouden*
6. *Grand Theft Auto III*
7. *Nechu Professional Baseball 2003 Autumn*
8. *Simple 2000 Series Ultimate Vol. 13*
9. *Gakushou Pachislot Sengen*
10. *Samurai Michi 2: Way of the Samurai*



QUITSCHBUNT Besonders zu viert wird's Spaßig.



KLASSISCH Bomberman benutzt Sprengstoff.

Dream Mix TV World Fighters

BEAT 'EM UP Super Smash Brothers für die PS2? Ja, aber mit coolen Figuren.

Konami, Hudson und Takara, drei der größten japanischen Spielehersteller, haben sich zusammengetan, um ein witziges Vierspieler-Beat-'em-Up mit Figuren aus ihren verschiedenen Spieleserien auf die Beine zu stellen. Neben Twinbee, Optimus Prime und Bomberman gibt es insgesamt 20 spielbare Figuren, die sich um Sphären kloppen. Geht die Lebensenergie einer Figur zur Neige, so stirbt diese nicht, sondern sie schrumpft. Dabei verliert die Figur eine Sphäre. Wenn es

Ihnen gelingt, diese zu stehlen, hat der Gegner verloren. Wie der Titel bereits verrät, finden die Kämpfe als TV-Show statt, der Spieler muss also nicht nur die Gegner besiegen, sondern dabei auch mit spektakulären Angriffen und Combos hohe Einschaltquoten erreichen. (wh/cs)

Hersteller: Hudson

Internet: www.hudson.co.jp

Termin: 18. Dezember

FLUCHT Bei solchen Kalibern ergreift selbst Optimus Prime die Flucht.



NEWSTICKER

+++FINAL FANTASY XII VERSCHOBEN Der für März 2004 geplante zwölfte Teil der RPG-Serie wurde verschoben – auf ein unbestimmtes Datum 2004/2005! Stattdessen entschloss sich Square-Enix, das PS2-Remake von *Dragon Quest V* bereits im März herauszubringen. **+++ HAND-**

LICHE PS2? Sony hat sich in Japan den Namen „PStwo“ rechtlich schützen lassen. Man rechnet deshalb damit, dass Sony demnächst eine kleine Version der PS2 veröffentlichen will – ähnlich der kleinen PlayStation-Version PSone. **+++ FINAL FANTASY X-2, DIE ZWEITE** In Japan

Nebula — Echo Night

ADVENTURE Im All hört dich keiner ... heiraten?

Im Jahr 2044 wollen Richard Osmond und Claudia Schafer im Weltraum heiraten. Allerdings kommt es zu einem Unfall und das Paar wird getrennt. Das zerstörte Raumschiff „strandet“ auf dem Mond, wo Sie in der Rolle von Richard Bekanntschaft mit Geistern machen. Diesen hel-

fen Sie dabei, ihre zu Lebzeiten unverwirklichten Ziele zu erreichen, um sie von ihren Qualen zu erlösen. Allerdings gibt es auch böse Geister, die Sie attackieren. Lebensenergie haben Sie dabei aber keine – wenn Sie berührt werden, sind Sie tot. Um herauszu-

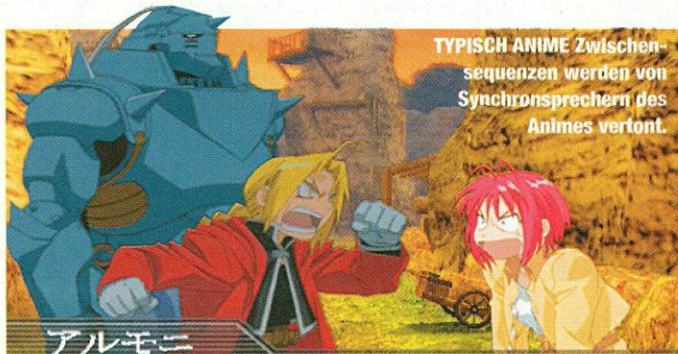
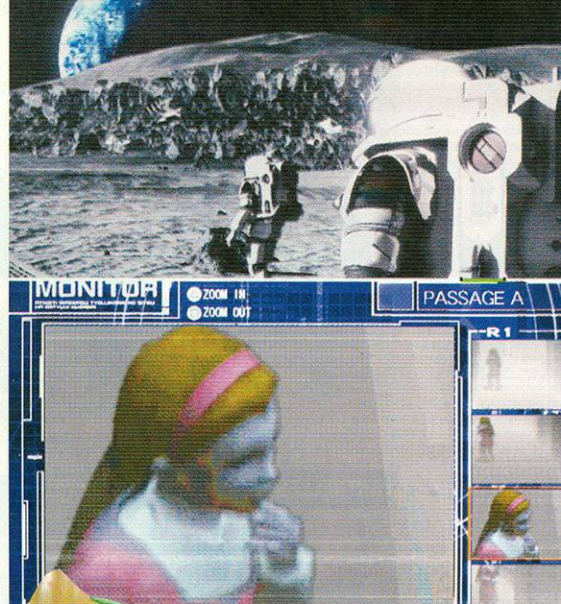
MONDLANDUNG
Außer Zwischensequenzen gibt es noch nicht viel zu sehen. (oben)
GRUSELIG? Kinder, die auf einer Raumstation herumspuken, waren schon im Film „Event Horizon“ wirkungsvoll. (unten)

finden, welche Geister gut und welche böse sind, helfen Video-Kameras, mit denen Sie die Seelen beobachten, sowie ein dichter Nebel, der sich um böse Seelen bildet. (wh/cs)

Hersteller: From Software

Internet: www.fromsoftware.co.jp

Termin: Dezember 2003



Full Metal Alchemist

ACTION-ADVENTURE Ein Spiel zu einem Anime-Hit

Full Metal Alchemist basiert auf der gleichnamigen Anime-Serie. In dieser haben die beiden Alchemisten Edward und Alphonse die Alchemie zu verbotenen Zwecken gebraucht. Anders als Magie ist die Alchemie wissenschaftlich und unterliegt deshalb Regeln. Als die beiden ihre verstorbene Mutter ins Leben zurückrufen wollen, verliert Edward einen Arm und ein Bein, Alphonse sogar seinen ganzen Körper. Auf der Suche nach ihren Körpern können die Brüder Alchemie nutzen, um Waffen und Fallen zu erstellen. Falls ein Gegner dennoch zu stark ist, kann Alphonse, dessen Geist in einer Kampfrüstung steckt, auch handgreiflich werden. Dieser wird zwar von der CPU gesteuert, doch mit Befehlen können Sie ihn zumindest teilweise manuell kontrollieren. (wh/cs)

Hersteller: Square-Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: 2004

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Hitman: Silent Assassin	Action-Adventure	6. November
Metal Gear Solid 2: Substance (PS2 The Best)	Action-Adventure	6. November
Pride GP 2003	Beat 'em Up	6. November
Sanyo Pachinko Paradise 9	Musikspiel	6. November
SIREN	Action-Adventure	6. November
Super Robot Taisen Scramble Commander	Action	6. November

Erscheint demnächst

Bujingai	Action	25. Dezember
Castlevania: Lament of Innocence	Action	27. November
Everybody's Golf 4	Golf	27. November
Gradius V	Shoot 'em Up	Februar 2004
Gran Turismo 4 Prolouge	Rennspiel	4. Dezember

Hyper Street Fighter II

Beat 'em Up	18. Dezember
Mobile Suit Gundam Z: AEUG Vs. Titan	
Action	4. Dezember
Onimusha Blade Warriors	
Beat 'em Up	20. November
Onimusha 3	
Action-Adventure	März 2004
R:Racing Evolution	
Rennspiel	27. November
Resident Evil Outbreak	
Action-Adventure	11. Dezember
Shadow Hearts 2	
Rollenspiel	8. Dezember
Resident Evil Outbreak	
Action-Adventure	11. Dezember
Shadow Hearts 2	
Rollenspiel	8. Dezember
The Sims	
Simulation	22. Januar
Tom Clancy's Splinter Cell	
Action-Adventure	27. November
Train Simulator + Densha de Go!	
Zugfahrer-Simulation	18. Dezember

erscheint im Dezember eine „International Version“ von Final Fantasy X-2. In dieser gibt es neue Monster, die Yuna auch einfangen und im Kampf benutzen kann. Beim US- und Europa-Release (Frühling 2004) handelt es sich wahrscheinlich ebenfalls um diese erweiterte Version. +++ **PARADIES FÜR MECH-FANS** Mit Super Robot Taisen Scramble Commander erschien vor kurzem ein Actionspiel, in

dem Kampfroboter aus verschiedenen Anime-Serien (Macross, Evangelion, Gundam etc.) aufeinander losgelassen werden. Für Anime-Fans in Japan wohl ein absolutes Highlight. +++ **DAMEN-TENCHU** From Software arbeitet derzeit an einer neuen Version von Tenchu. In Tenchu Kurenai wird Ninja-Dame Ayame die Hauptrolle spielen. Mit Rin gesellt sich ein neuer weiblicher Charakter dazu.



USA NEWS

AKTUELLES

AUS USA



**Heinrich
Lenhardt**

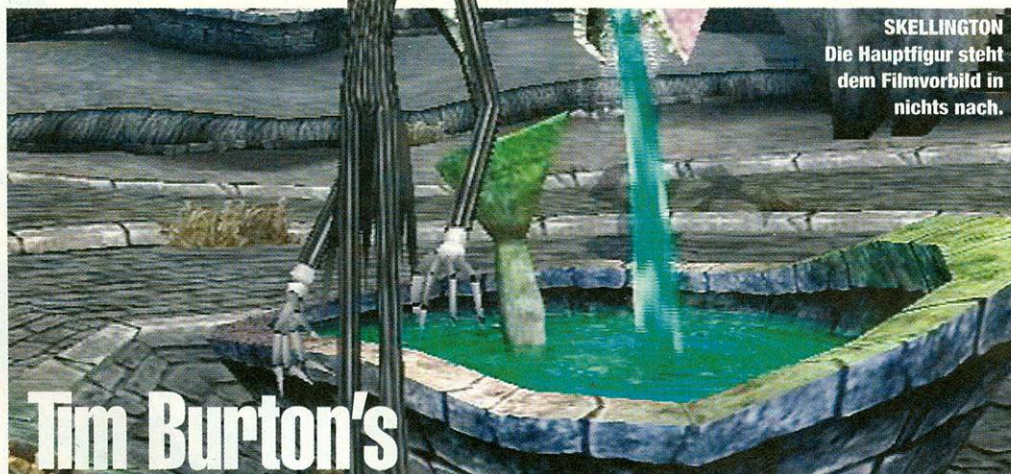
berichtet.

Alles wegen Quebec

Nach dem Publicity-Rummel um das (inzwischen abgeblasene) „Shock & Awe“-Golfkriegsspiel tat Sony Buße und gelobte erhöhte Sensibilität. Dabei wandelt man nun dermaßen bedächtig auf moralischen Eierschalen, dass Levels aus Spielen fliegen, sobald ein paar Bedenkenträger husten. So wird das PS2-Aktionspiel *Syphon Filter 4: Omega Strain* um einige Levels gekürzt, in denen der Spieler terroristische Separatisten aus der frankokanadischen Provinz Quebec bekämpfen sollte. Die Story ist wohlgeordnet fiktiv und die Gesinnung der Gegner innerhalb der Spielhandlung eindeutig böse. Doch nach einem Artikel in einer Montrealer Zeitung schlugen in Quebec die Wellen der Empörung hoch: Die Partei „Bloc Québécois“ sprach in einem Statement gar davon, dass das Spiel „Hass-Propaganda“ gefährlich nahe käme. Und was passiert, wenn sich als Nächstes Politiker aus Weißrussland oder Japan aufregen? Denn dort befinden sich in der Story von *Syphon Filter 4* ebenfalls Terroristen-Nester. Die gleiche Handlung in Form eines Taschenbuch-Thrillers hätte doch keinen Menschen aufgeregt.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Jak II: Renegade
2. Madden NFL 2004
3. NBA Live 2004
4. WWE SmackDown! HCTP
5. The Simpsons: Hit & Run
6. SSX 3
7. Tony Hawk's Underground
8. Tak and the Power of Juju
9. Tiger Woods PGA Tour 2004
10. Castlevania



SKELLINGTON
Die Hauptfigur steht dem Filmvorbild in nichts nach.

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas

ACTION-ADVENTURE Nach zehn langen Jahren gibt's Neues von Jack Skellington.

Vor zehn Jahren begeisterte ein außergewöhnlicher Film Kinogänger weltweit. Kein Geringerer als Kultregisseur Tim Burton verlieh *The Nightmare Before Christmas*, dem ersten abendfüllenden Kinofilm, der in Stop-Motion gedreht wurde, seine ganz eigene Note. Der Filmverleih Buena Vista arbei-

tet jetzt eng mit der Spiele-schmiede Capcom zusammen, um diese bezaubernde Fantasy-Welt erneut zum Leben zu erwecken. Jack Skellington darf im Spiel mit einer Neuerung antreten, die es im Film nicht zu sehen gab: einer glibberartigen Peitsche. Die ersten Bilder sehen bereits toll aus und Ent-

wickler Capcom hat sowohl in Sachen Action-Adventure als auch in puncto Horror so einiges auf dem Kasten. Wir freuen uns schon jetzt auf eines der wenigen schaurig-schönen Lizenzspiele. (cs)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: „Halloween“ 2004



RAZIEL + BELMONT? Mit seiner Peitsche kann der klapprige Jack den Gegnern die Seelen aussaugen.



ABGEFAHREN Die düsteren Umgebungen erinnern an das ausgefallene Setting des Trickfilms.

NEWTICKER

+++ **PS2-PREISSENKUNG?** Gerüchten zufolge wird Sony Mitte November in den USA den Preis der PlayStation 2 auf \$ 99,- senken, um mit Nintendos GameCube mitzuziehen. +++ **EIN NEUES LEISURE SUIT LARRY?** Ohne große Vorwarnung führt Vivendi Universal plötzlich das Adventure *Leisure Suit Larry: Magna cum Laude* auf

seiner Release-Liste. Leider gibt es außer einem ungefähren Termin – irgendwann 2004 – noch keine weiteren Infos. Wir bleiben am Ball und werden schon in Kürze mehr über das Spiel wissen. +++ **DIE BLUTSAUGERIN KEHRT ZURÜCK** Da sich der erste Teil in Amerika großer Beliebtheit erfreut, war es nur eine Frage der

Backyard Basketball

SPORT Basketball für Kids



ER PUNKTET
Da sag noch mal jemand,
weiße Jungs brächten's nicht!

Auch wenn der Titel eine ziemlich aggressive Basketball-Variante vermuten lässt, hat *Backyard Basketball* rein gar nichts mit dem ähnlich klingenden *Backyard Wrestling* zu tun. Vielmehr handelt es sich hier um eine knuddelige Kinder-Variante der Ballsportart. Das Spiel ist auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten und kann qualitativ nicht mit hochwertigen Simulationen mithalten. Aber zumindest lizenztechnisch hört sich der Titel auch für junge NBA-Fans vielversprechend an: Alle Original-NBA-Teams sind vertreten. Unter den 30 Kindern, die ein paar Körbe werfen, finden sich zudem zehn lizenzierte Profi-Basketball-Spieler. Shaquille O'Neal, Dirk Nowitzki, Track McGrady und andere treten auf dem Spielfeld aber ebenfalls in kindlicher Form auf. (cs)

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.com
Termin: Erhältlich (USA)



SUPER DUNK
Mit Power-ups
gelingen Tricks.

Zeit, wann *Blood Rayne 2* offiziell angekündigt wird. Majesco wird den von Terminal Reality entwickelten Third-Person-Action-Titel im Oktober 2004 in den USA veröffentlichen. +++ **ACTION NOIR** Namco hat den Nachfolger zu *Dead to Rights* für Ende 2004 angekündigt. *Hell to Pay*, so der Untertitel, handelt vom taffen Vop Jack Slater, der in einen gnadenlosen Unterweltkonflikt verwickelt wird. Wir sind gespannt, ob dieser Teil der Serie in Deutschland erscheinen wird. +++

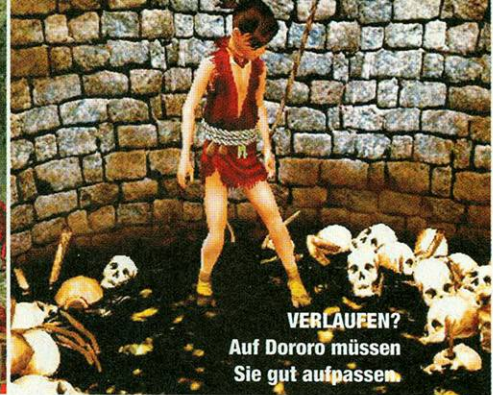


DÄMONENARMEE
Das Setting erinnert
an Klassiker wie
Shinobi und Onimusha.

Blood Will Tell

ACTION Sega bleibt der Shinobi-Linie treu.

Auf der Tokyo Game Show präsentierte Sega erstmals eine spielbare Version von *Dororo*, das in Amerika unter dem markttauglicheren Titel *Blood Will Tell* erscheinen wird. Der Spieler übernimmt die Rolle von Hyakkimaru, der die Gegner in bester *Shinobi*-Manier bekämpft. Um den



VERLAUFEN?
Auf Dororo müssen
Sie gut aufpassen.

Titel vom Sega-Klassiker abzuheben, gibt es neben einem komplexen Kampfsystem, bei dem Sie per Tastendruck Kampfstile ändern und mit Tastenkombinationen ellenlange Kombos aus teilen, eine zweite Spielfigur: Dororo. Dieser hilft Ihnen zwar im Kampf, da Dororo aber nicht so stark ist wie Hyakkimaru, müssen Sie während der actionreichen Schlachten immer ein Auge auf ihn werfen. (cs)

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: 2004

Roadkill

CAR-COMBAT Blöd ballern

Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis jemand das Spielprinzip von *GTA* aufgreifen, mit *Twisted Metal* vermischen und die Gewaltschraube noch einmal kräftig nach oben drehen würde. Midways Beitrag zum Thema gefällt mit flüssiger Darstellung von weitläufigen Umgebungen, die dennoch nicht mit dem Detailgrad von *GTA Vice City* (dt.) konkurrieren können. Das Missionsdesign langweilt schon nach wenigen Minuten, die Steuerung ist hakelig, das Waffensystem belanglos, aber jeder überfahrene Passant verteilt seinen Lebenssaft großzügig auf der virtuellen Windschutzscheibe. Das ist nicht nur wenig originell, sondern dürfte eine Veröffentlichung hierzulande eher unwahrscheinlich machen. *Roadkill* ist brutal, blöd und bestenfalls Durchschnitt. (mb)

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



AUTSCH! Auf
Passanten kann
keine Rücksicht
genommen
werden.

**SPRENG-
KOMMANDO**
Selbstmord-
attentäter
müssen
ausgeschaltet
werden.

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Choplifter: Crisis Shield	Action	15. Oktober
Tak and the Power of Juju	Action-Adventure	15. Oktober
SSX 3	Sportspiel	20. Oktober
Backyard Baseball 2004	Sportspiel	21. Oktober
RPG Maker 2	Rollenspiel	21. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	21. Oktober
Castlevania: Lament of Innocence	Action-Adventure	28. Oktober

Erscheint demnächst

PBA Bowling 2004	Sportspiel	15. November
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	17. November
EverQuest Online Adventures: Frontiers	Rollenspiel	17. November
Warhammer 40.000: Fire Warrior	Ego-Shooter	17. November
Battlestar Galactica	Action	18. November
XIII	Ego-Shooter	18. November
Spawn: Armageddon	Action	21. November

Die Action-Offenbarung 2003 für alle Plattformen!



Bestes Xbox-Game
der GC 2003



GamePro 12/03



OPM2 13/03



PlayZone 12/03



Maniac 12/03



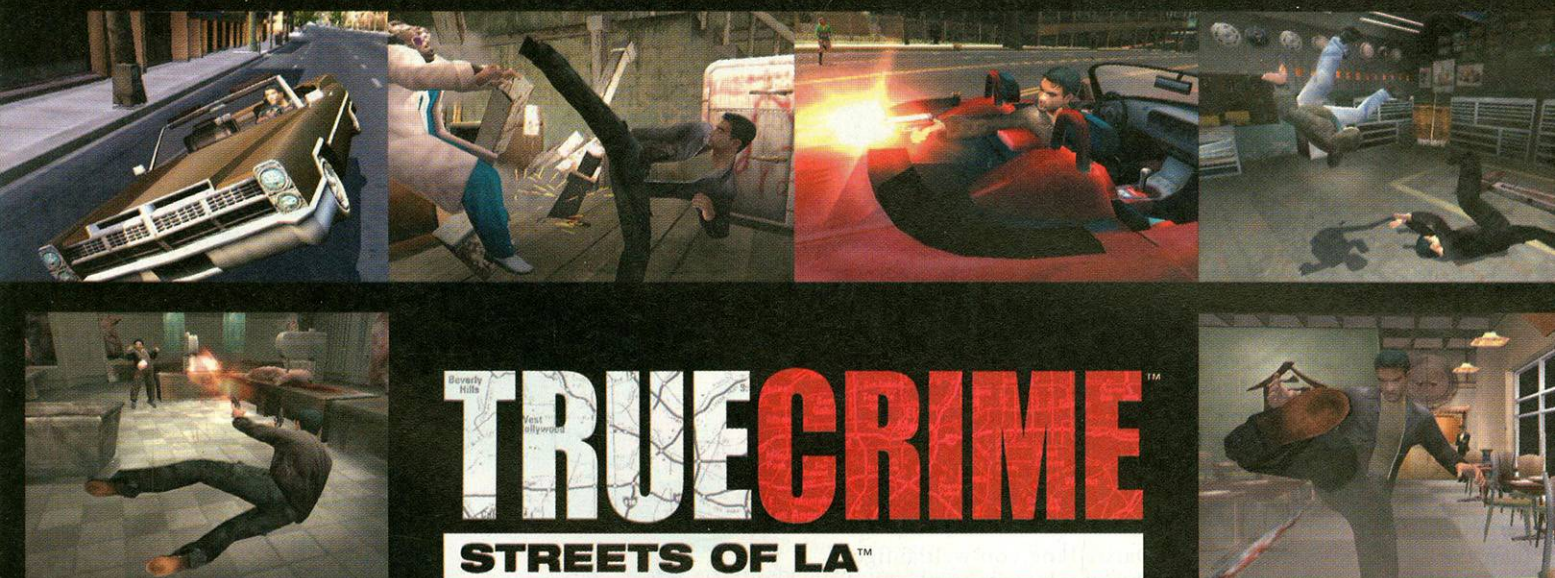
N-Zone 12/03



Xbox-Zone 12/03



VideoGames Aktuell 12/03



TRUE CRIME STREETS OF LA™

Ab sofort erhältlich!

Auf www.truecrimela.com findest du exklusive Clips zum Spiel und Soundtrack-Samples von Snoop Dogg, Westside Connection und vielen mehr.

ACTIVISION



PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

Luxoflux

activision.de

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO, 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. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

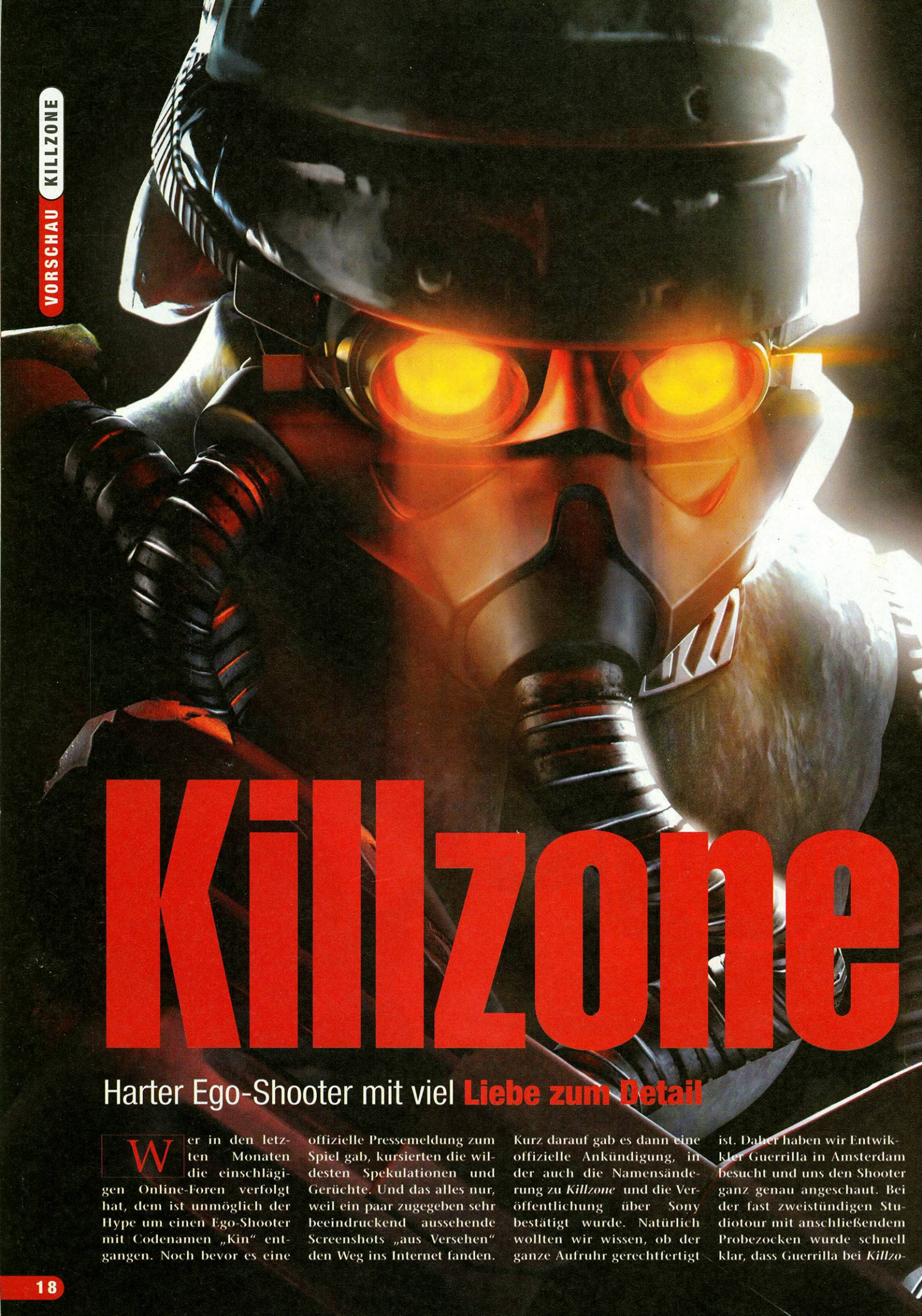


SOUNDTRACK ON

VYBE SQUAD/KOCH RECORDS

VYBE SQUAD

KOCH
records



Killzone

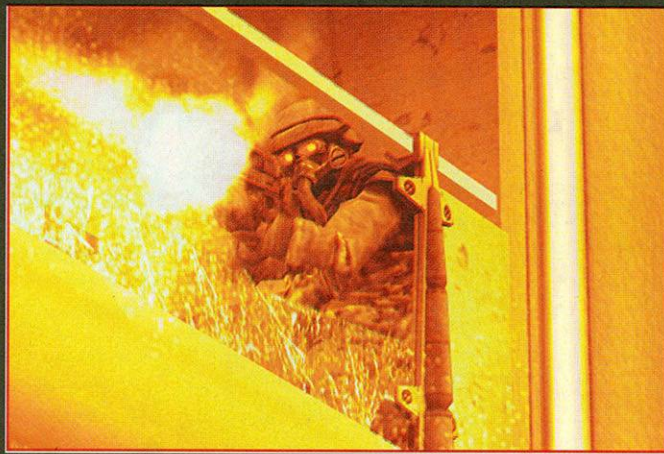
Harter Ego-Shooter mit viel **Liebe zum Detail**

Wer in den letzten Monaten die einschlägigen Online-Foren verfolgt hat, dem ist unmöglich der Hype um einen Ego-Shooter mit Codenamen „Kin“ entgangen. Noch bevor es eine

offizielle Pressemeldung zum Spiel gab, kursierten die wildesten Spekulationen und Gerüchte. Und das alles nur, weil ein paar zugegeben sehr beeindruckend aussehende Screenshots „aus Versehen“ den Weg ins Internet fanden.

Kurz darauf gab es dann eine offizielle Ankündigung, in der auch die Namensänderung zu *Killzone* und die Veröffentlichung über Sony bestätigt wurde. Natürlich wollten wir wissen, ob der ganze Aufruhr gerechtfertigt

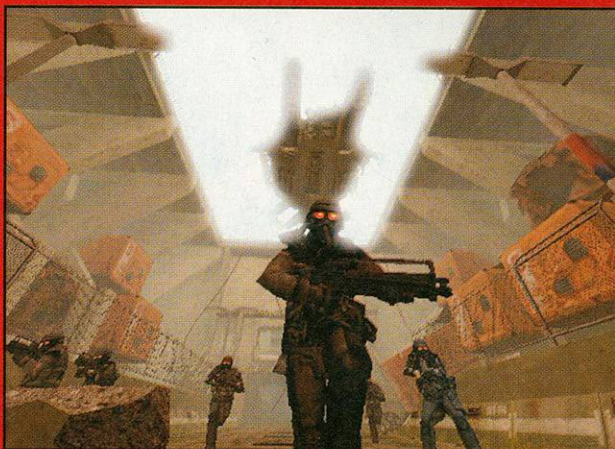
ist. Daher haben wir Entwickler Guerrilla in Amsterdam besucht und uns den Shooter ganz genau angeschaut. Bei der fast zweistündigen Studiotour mit anschließendem Probezocken wurde schnell klar, dass Guerrilla bei *Killzo-*



GUT VERSTECKT Die Gegner nutzen jede sich bietende Deckung.



GENIALE ATMOSPHERE Die Sumpflandschaft sieht gespenstisch aus.



SCHWERES GESCHÜTZ Die Helghast haben nur ein Ziel: Zerstörung!



SCHUSSPOSE Dieser freundliche Herr präsentiert seine Waffe für uns.

ne keine halben Sachen macht. Alle Aspekte des Shooters, vom Leveldesign über Charaktergestaltung bis hin zum Sound wurden mit enorm viel Sorgfalt geplant und dann äußerst professionell umgesetzt. „Für uns sind die kleinen Details in einem Spiel entscheidend. Nur wenn diese stimmen, dann kann auch das fertige Produkt unseren hohen Ansprüchen und denen der Fans genügen. Ich bin stolz zu sagen, dass wir und auch Sony absolut von der Qualität unseres Produktes überzeugt sind“, so Martin de Ronde, Commercial Director des Studios während der Präsentation. Obwohl es sich bei der spielbaren Version um eine sehr frühe und noch unfertige Fassung des Ego-Shooters handelte, wurde deutlich, dass *Killzone* auf jeden Fall Hitpotenzial besitzt.

IN DER ZUKUNFT HERRSCHT KRIEG!

Natürlich haben sich die Entwickler auch eine packende Story ausgedacht, die Gamer langfristig an die

Konsole fesseln soll. *Killzone* spielt in einer nicht allzu fernen Zukunft, in der die Menschheit gerade fleißig geeignete Planeten kolonisiert. Es herrscht aber keineswegs Einigkeit darüber, wer über die neuen Lebensräume verfügen darf. Erdloyale Kräfte (ISA) und militaristische Separatisten, genannt Helghast, liefern sich erbarmungslose Gefechte. Als die Helghast-Aggressoren einen blitzkriegartigen Angriff auf eine harmlose Kolonie starten, bleibt der ISA nur eine Chance: So wird ein vierköpfiges Special-Forces-Team hinter den feindlichen Linien abgesetzt, um den Feind zu stoppen. Dreimal dürfen Sie raten, wer mit der Leitung dieser Selbstmordmission betraut wird. Vor jeder der 26 umfangreichen Missionen müssen Sie sich entscheiden, welchen der vier Spezialisten Sie ins Feld führen wollen. Die anderen drei werden dann von der KI übernommen und reagieren eigenständig. Kommandos

Inhaber : - Borries Zimmer - Kornharpenerstr. 217 - 44791 Bochum - Tel.: 0234 / 9503390

WWW.SIDGAMES.DE



True Crime 53,99 €
Baphomets Fluch 3 52,99 €
Everquest Online 53,99 €
Fussball Manager 2004 50,99 €
NFS Underground 49,99 €

Preishammer

Fifa Football 2004 49,99 €
SSX 3 49,99 €
Splashdown 2 35,99 €

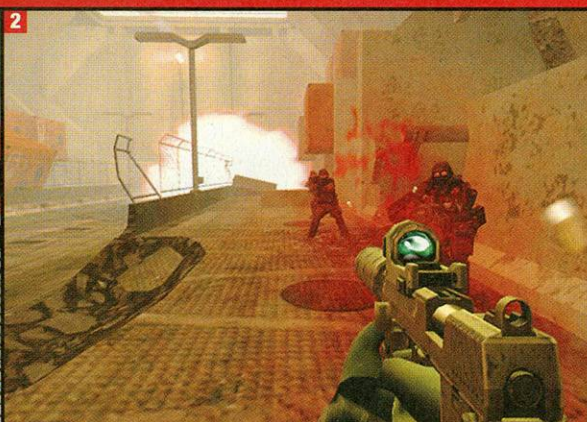
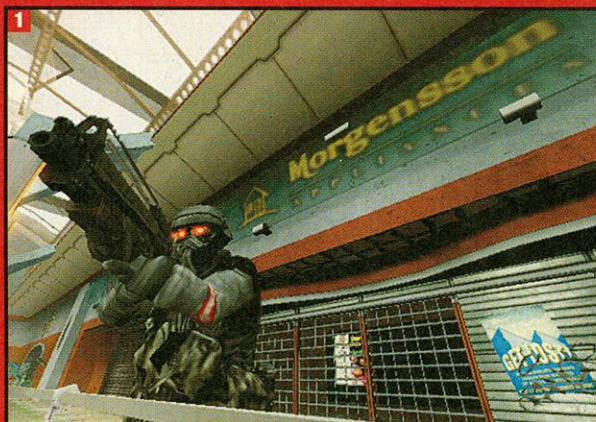
Pro Evolution Soccer 3 52,99 €
Prince of Persia 54,99 €
Herr der Ringe - Die Rückkehr... 49,99 €
ESPN NHL Hockey 45,99 €
Jak 2 - Renegade- 53,99 €

PS2

Weitere Angebote über unsere Bestell-Hotline oder im Online-Shop / Lieferzeit: 24 Stunden

24 Stunden online bestellen / USK 18 Titel nach Vorlage des Personalausweises / Versandkosten 2,50 € (zzgl. 2,50 € bei NN)





1. GEFÄHRlich
Diese rotglühenden Augen verheißen nichts Gutes.

2. ACTION EN MASSE Nur selten hat der Spieler die Möglichkeit zu ver-schnaufen.

3 + 4. TODES-ZONE Wenn der Feind so nahe ist, wird es richtig gefährlich.

an die Mitstreiter, wie man sie von *Ghost Recon* und *SOCOM* kennt, gibt es nicht. Auch wenn sich Entwickler Guerrilla bezüglich der Charaktere noch ein wenig bedeckt hält, ist jetzt schon sicher, dass es eine Scharfschützin, einen Allround-Charakter – der zugleich Anführer des Teams ist – und einen Mann fürs Grobe geben wird. Jede Spielfigur verfügt über spezielle Fähigkeiten wie Infrarot- oder Nachtsicht und eine Standardwaffe. Darüber hinaus kann jeder Charakter zwei weitere Waffen gleichzeitig mit sich führen.

HISTORISCHE KONFLIKTE ALS INSPIRATION

Einer der Präsentations-Levels war ein riesiger Schießstand, bei dem man jede der 21 Feuerwaffen im Spiel, inklusive Artilleriegeschütz, ausprobieren konnte. Wer angesichts des Zukunftsszenarios damit gerechnet hat, dass es Lasergewehre und andere futuristische Ballermänner gibt, wird ein wenig enttäuscht sein. Guerrilla hat sich dafür entschieden, ausschließlich Projektilwaffen ins Spiel einzubauen. Das führt dazu, dass man in einzelnen Fällen mit langen Nachladezeiten rechnen muss. Bei der Gestaltung der optisch beein-

druckenden Levels haben sich die Entwickler unter anderem von historischen Konflikten und Kriegen inspirieren lassen. Häuserkämpfe wird es genauso geben wie Gefechte in Schützengräben oder im Dschungel. Obwohl mittlerweile sicher ist, dass *Killzone* auch über Online-Spielmodi verfügen wird, wollte sich niemand bei Guerrilla dazu näher äußern. Wir hoffen jedoch, dass es neben Standardspielarten wie etwa Deathmatch und Capture the Flag auch einen Vierspieler-Koop-Modus geben wird, bei dem man das komplette Spiel als Team durchspielen kann.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU KILLZONE

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Guerrilla
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Dolby Pro-Logic II
Umfang:	26 Levels
Internet: www.guerrilla-games.com	

Spieler 1 + online	Termin 1. Quartal 2004
-----------------------	---------------------------

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Wenn Guerrilla alle Versprechen hält, dann dürfen sich Fans auf einen Ego-Shooter der Extraklasse freuen.“



DOPPELPACK Offensichtlich, nach wem diese Patrouille sucht, oder?



ZWEI GEGEN VIER Einer stürmt vor, der andere gibt Feuerschutz.

FÜR EINEN FEUERKRIEGER GIBT ES EIN
SCHLIMMERES SCHICKSAL ALS DEN TOD...

WARHAMMER
40,000

FIRE WARRIOR™



POWERED BY
gameSpy

Kuju

THQ

PlayStation 2

PC
CD-ROM

THQ

www.firewarrior.com

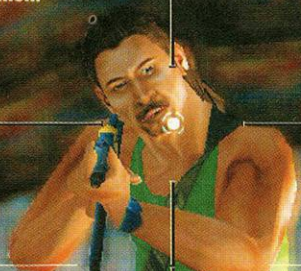
www.thq.de

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Innovationen in Videospielen
gibt's heutzutage nicht mehr?
Dann ist Sam Fishers
Rückkehr die **seltene**
Ausnahme.



NÄHER RAN Das
Scharfschützengewehr
darf auf gar keinen
Fall fehlen.



6.19 m



FRISCHER WIND
Außenmissionen in der
freien Natur sind Neuland
für den Agenten.



HINTERRÜCKS Als Agent ist vorsichtiges Anschleichen das A und O.

Splinter Cell war in vielerlei Hinsicht ein bemerkenswertes Spiel. Es war einer der ersten Kaufgründe für die Xbox, allerdings auch eine der gelungensten Konvertierungen auf die PS2. Gleichzeitig bekam Solid Snake im Genre der Schleich-Action überraschend Konkurrenz. Nicht zuletzt stellte Splinter Cell auch noch einen Wendepunkt für Publisher Ubisoft dar. Seit dem riesigen Verkaufserfolg der Agentenstory kamen endlich wieder bedeutend mehr qualitativ hochwertige Spiele vom

französischen Hersteller. Dem entsprechend soll die Fortsetzung nichts anderes als die Referenz im Genre bilden. Das könnte auch tatsächlich klappen, denn neben vielen Detailverbesserungen hat man noch eine dicke Überraschung im Gepäck – einen Multiplayer-Modus, den es in dieser Form noch nie gegeben hat!

FACELIFTING

Das Herzstück des Spiels bildet aber immer noch der Einzelspielermodus, in dem die Welt alleine vor Terroristen gerettet wird. Für diesen hat man sich einiges vorgenommen. Sam Fisher beherrscht nicht nur zahlreiche neue Moves und Manöver, auch die trickreichen Gimmicks sind wieder im Tarnanzug verstaubt. Zudem will man künftig auch genügend Gelegenheiten zum Einsatz der athletischen Fähigkeiten einbauen. Der markante Spagat zwischen zwei Wänden war im Vorgänger beispielsweise zwar hübsch anzusehen, im Endeffekt aber gerade mal an drei oder vier Stellen des gesamten Spiels wirklich effektiv einsetzbar. Das soll sich im Nachfolger ändern. Ebenfalls der Vergangenheit

SKRIPT Gelegentlich fährt auf der Gegenseite auch ein Zug vorbei.

ZUGIG Über den Dächern der Waggonen weht ein eisiger Wind.

SNIPER Nur die Söldner können auf größere Distanz zielsicher schießen.

GUT FESTHALTEN Unter dem Zug kann jede falsche Bewegung zum Verhängnis werden.

ICH SEH DICH! In diesem Sichtmodus werden bewegliche Ziele herausgestellt.

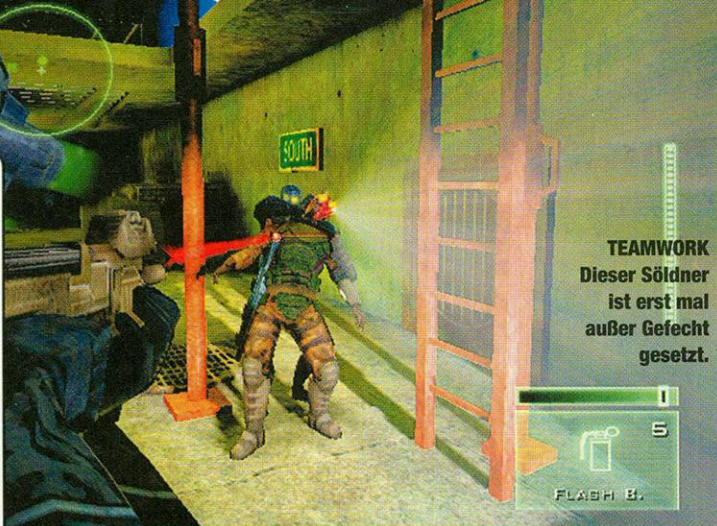
AMMO 4/30 RDT [||||]

FRAG G. 5

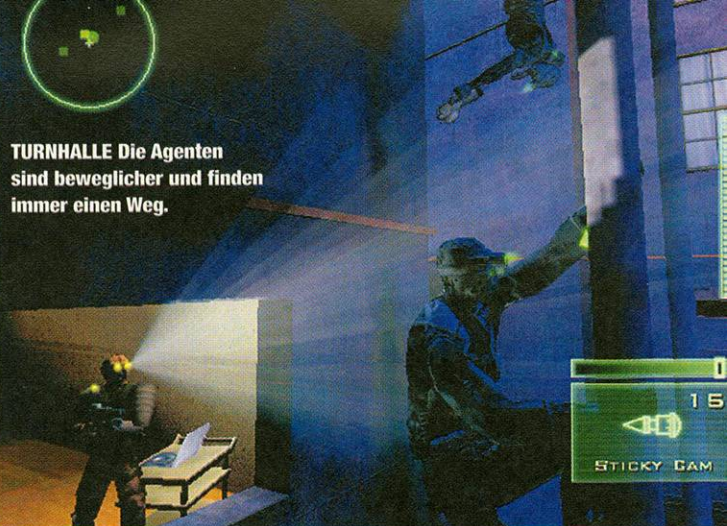
VELOCITY 3,00 M/S
DISTANCE 7,55 M

VELOCITY 3,85 M/S
DISTANCE 5,43 M

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
VORSCHAU



TEAMWORK
Dieser Söldner
ist erst mal
außer Gefecht
gesetzt.



TURNHALLE Die Agenten
sind beweglicher und finden
immer einen Weg.



gehören die konsolenspezifischen Unterschiede an. *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* wird auf jeder Konsole inhaltsgleich sein. Das mag Puristen, denen selbst die Xbox-Version nur ein müdes Lächeln entlockte, nicht gefallen, die Entwickler bezeichnen dennoch die Versionen für die PS2 und den GameCube als die gelungensten. Zukünftig wird Sam Fisher übrigens auch nicht mehr ganz so linear durch die Levels stapfen. Verschiedene Lösungswege führen zum Ziel. Während der Präsentation zeigte man dies am Beispiel eines fahrenden Zuges. Die Abteile waren voll gestopft mit schwer bewaffneten Gangstern und dennoch gab es nicht weniger als drei verschiedene Möglichkeiten, in Richtung Führerhaus vorzudringen. Unter dem Zug hangelt sich Sam knapp über den Schienen weiter vor, an der Seite des Zuges sorgen die Streckenbeleuchtung und aus dem Fenster sehende Fahrgäste für Adrenalin. Alternativ führt der Weg über die Dächer des Zuges. Wir sind gespannt, ob die Entwickler diese spielerische Freiheit auch in allen anderen Levels unterbringen können. Im zweiten präsentierten Level

befanden wir und in Indonesien. Dort ging's durch hohe Gräser und knarrende Holzhütten, was ein erfrischend anderes Spielerlebnis verspricht. Das lag nicht zuletzt an den spielerischen Veränderungen. So wurde das Alarmsystem überarbeitet. Zukünftig sollen die gegnerischen Soldaten bei alarmierenden Geräuschen oder Vorfällen zum Ausrüstungsschrank greifen, um sich mit Panzerweste oder Helm auszustatten, was dem Agenten das Vorgehen nicht gerade leichter macht. Technisch wirkte die frühe Version bereits sehr ansehnlich. Aufwendige Animationen und die bereits aus dem Vorgänger bekannten hervorragenden Lichteffekte schaffen Atmosphäre. Die ist den Entwicklern besonders wichtig, weshalb man diesmal auch mehr Wert auf die Charakterzeichnung und eine packende Story legen will.

GENIALE IDEE

Was sich zunächst anhört wie nicht realisierbare Fantasien im Alkoholrausch, könnte am Ende frischen Wind ins Genre bringen – was die Entwickler mit dem Mehrspielermodus vorhaben, verdient Respekt.

Dieser lässt bis zu vier Spieler in zwei Teams gegenseitig Jagd aufeinander machen – Agenten gegen Söldner. Der Clou: Als Agent spielt sich der Titel ziemlich genauso wie Sam Fishers Einzelspieler-Abenteuer, die Söldner werden dagegen aus der Ego-Sicht gespielt! Dabei haben beide Parteien jeweils eigene Vor- und Nachteile. Die Agenten haben die bekannte Wärmesicht, Söldner sind schwerer bewaffnet und können in speziellen Sichtmodi beispielsweise bewegliche Ziele oder den Einsatz von elektronischen Hilfsmitteln ausmachen. So können sie beispielsweise Agenten ausmachen, die sich in einer dunklen Ecke der Lichtverstärkersicht bedienen. Dank Headset-Unterstützung können die Teamkameraden jederzeit miteinander kommunizieren. Die hilfreichen Gimmicks ermöglichen es den Agenten sogar, den Sprechfunk der Söldner abzuhehren und mit Mini-Kameras für mehr Übersicht zu sorgen. Delikater Gag: Schnappt sich ein Agent überraschend von hinten einen Söldner und hält ihm ganz im Stile von Sam Fisher die Knarre an die Schläfe, kann er sei-

nem Opfer noch einige nette Worte ins Ohr flüstern. Es versteht sich von selbst, dass dieser Spielmodus auch und gerade online nutzbar sein wird. Da dort Pausen bei der Waffenauswahl nicht realisierbar sind, wurde das Interface den neuen Bedingungen angepasst und erinnert nun ein wenig an *Freedom Fighters*. Per Analogstick sucht man in Windeseile neue Waffen oder Ausrüstung aus, während das Spiel im Hintergrund ganz normal weiterläuft.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU SPLITTER CELL 2

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.ubisoft.de

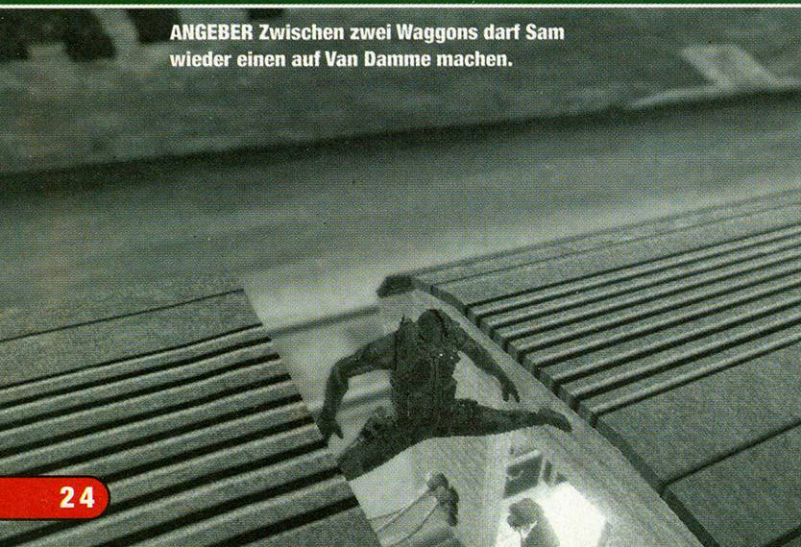
Spieler 1	Termin März 2004
--------------	---------------------

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Pandora Tomorrow wird wohl eine routinierte Fortsetzung mit einem innovativen Mehrspielermodus.“

ANGEBER Zwischen zwei Waggons darf Sam
wieder einen auf Van Damme machen.



POSING In den
schummrigen
U-Bahn-Schächten
fühlen sich die
Agenten richtig
wohl.





**SMACK
DOWN!**
HERE COMES THE
PAIN

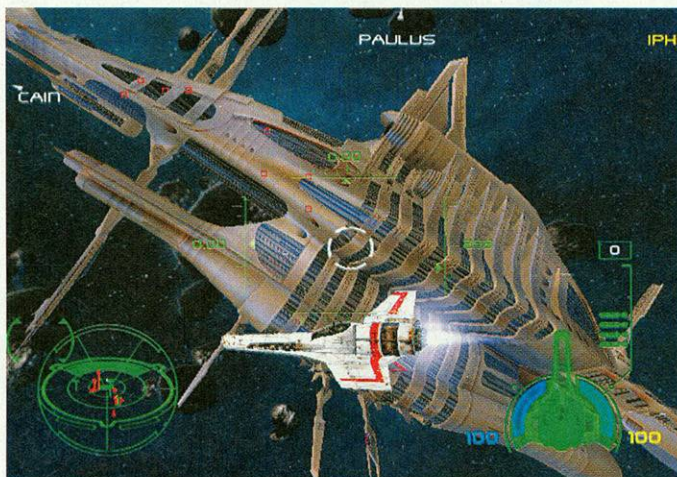
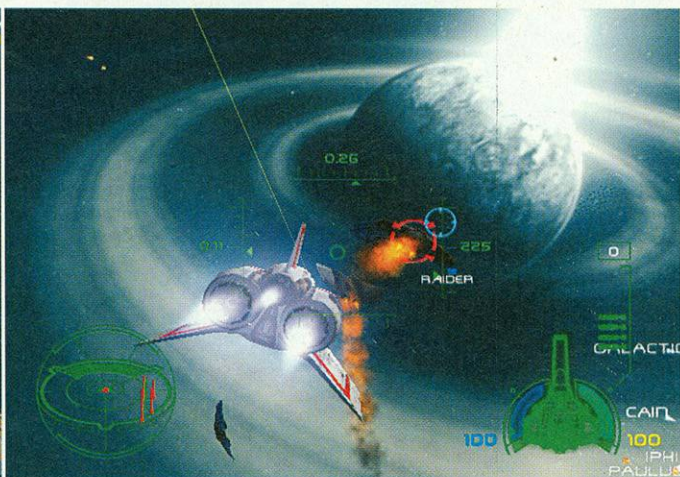
NO PAIN - NO GAME



PlayStation®2 NOVEMBER 2003



The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2003 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Game and software ©2003 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.


EINFACH RIESIG Gegnerische Mutterschiffe sind oft erschreckend groß.

DOGFIGHT Die Zylonen greifen in großen Mengen an.

Battlestar Galactica

Eine **Kultserie** feiert Jubiläum und Vivendi liefert das Spiel dazu.

Etwa 25 Jahre ist es her, dass die ersten Folgen von *Kampfstern Galaktika* – so der deutsche Titel der Serie – zum ersten Mal über den Bildschirm flimmerten. Dieses runde Jubiläum wird nicht nur mit einer brandneuen Mini-Serie, sondern auch mit einem Weltraum-Shooter zelebriert. Die Handlung des Spiels setzt etwa 40 Jahre vor Beginn der kultigen TV-Serie ein. Im Mittelpunkt der Story steht der junge Pilot William Adama, dessen Hauptaufgabe es ist, mit seinem Geschwader das Mutterschiff Galactica vor Angriffen der bösen Zylonen zu schützen. Schon die Auftaktmission ver-

deutlicht, was den Spieler bei *Battlestar Galactica* erwartet. Im ersten Abschnitt des Levels müssen mehrere Geschwader der zahlenmäßig überlegenen Zylonen vernichtet werden, bevor es ihnen gelingt, die Galactica irreparabel zu beschädigen. Danach warten noch sechs weitere Aufgabenstellungen auf den Spieler, die jeweils mit einer kurzen Videosequenz eingeleitet werden. Leider hat Entwickler Warthog „vergessen“, vor jeden Teilabschnitt Rücksetzpunkte zu setzen. Wer kurz vor Ende der Mission scheitert, darf noch einmal komplett von vorne beginnen. Ein Umstand, der im Zusammenspiel mit dem nicht zu verachtenden

Schwierigkeitsgrad und der komplexen Steuerung die ersten Flugversuche am Steuer eines Viper-Jagdraumers zu einer ziemlich frustigen Angelegenheit macht. Man will sich gar nicht ausmalen, wie wohl spätere Levels aussehen. Eigentlich sehr schade, denn der Weltraum-Shooter verfügt nicht nur über jede Menge Gameplay-Potenzial, er sieht obendrein auch noch sehr gut aus und läuft angenehm flüssig. Hoffen wir mal, dass Warthog ein Einsehen hat und die Testversion, die wir für die nächste Ausgabe erwarten, in letzter Sekunde entweder mit einer Schnellspeicherfunktion oder Rücksetzpunkten versieht.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU B. GALACTICA

Hersteller:	Vivendi
Entwickler:	Warthog
Genre:	Action
Sprache:	Komplett Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	14 Levels

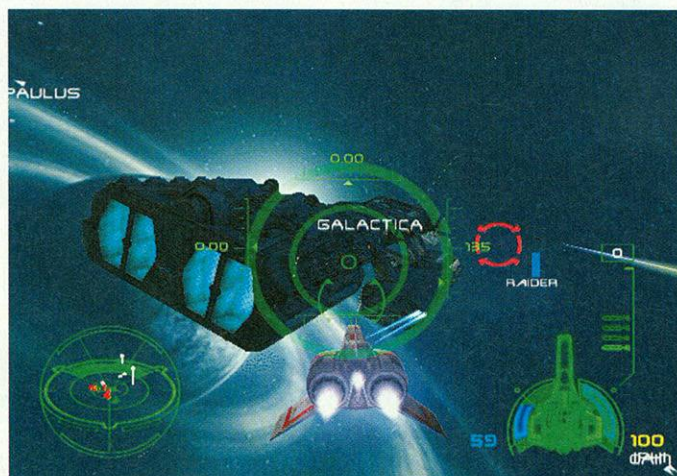
Internet: www.vup-interactive.de

Spieler 1	Termin 12. Dezember
-----------	---------------------

EINSCHÄTZUNG

GUT

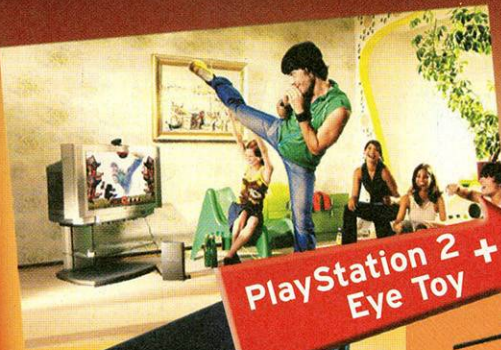
„Ambitionierter Weltraum-Shooter, dessen einziger offensichtlicher Makel der zu hohe Schwierigkeitsgrad ist.“


LANDEANFLUG Die Galactica muss um jeden Preis verteidigt werden.

NICHT NUR IM ALL ... sondern auch auf Planetenoberflächen wird gekämpft.

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele



PlayStation 2 +
Eye Toy

statt ~~259,98~~

199,99

PS2
PlayStation 2

eye
TOY



TOY™ PACK



PlayStation 2 + EyeToy + Kamera
Dieses Set beinhaltet die PlayStation 2 inkl. 1 Controller und EyeToy – das neuartige Gaming-Erlebnis für die ganze Familie! EyeToy ist eine kleine Kamera, die auf dem Fernseher angebracht und mit der PlayStation 2 verbunden wird. Mit EyeToy wirst du ein Teil des Spiels! Dein Bild wird direkt auf den Bildschirm gezaubert, mitten ins Spielgeschehen! Und das Tolle daran ist, dass wirklich jeder mit EyeToy spielen kann. So einfach ist das!



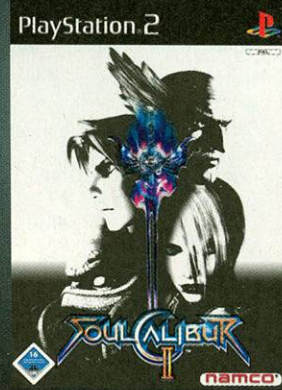
statt ~~199,99~~

99,99

Nintendo GameCube

Der größte Spielspaß zum Sensationspreis!

Gutschein



Gratis! Mit diesem Coupon bekommst du die spielbare Demo des PS2-Toptitels „Soul Calibur 2“. Nur solange der Vorrat reicht. USK: Ab 16 Jahren.

McMEDIA ist die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele.

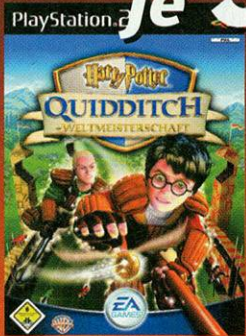
Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in deiner Nähe!

www.mcmmedia.de

McMEDIA-Herbstprospekt Gültig vom 01.11.03 bis 30.11.03

Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 4x
umblättern

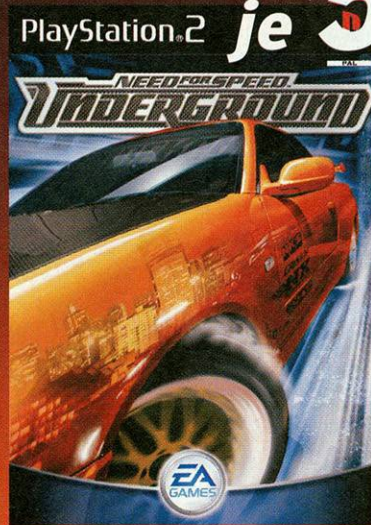
je **55,-**



Harry Potter Quidditch: Weltmeisterschaft
Sport-/Abenteuerspiel für PS2 € 55,- Xbox € 55,- GameCube € 55,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 45,-. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 07.11.03.



SSX 3
Sportspiel für PS2 € 55,- Xbox € 55,- GameCube € 55,- und Game Boy Advance € 44,99. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ für PS2, GC, Xbox: 31.10.03, für GBA: 14.11.03.



Need for Speed: Underground
Rennspiel für PlayStation 2 € 58,- Xbox € 58,- GameCube € 58,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 45,-. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ für PS2, Xbox, GC: 21.11.03, für PC: 28.11.03, für GBA: 19.12.03.



Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
Action-Adventure für PS2 € 58,- Xbox € 58,- GameCube € 58,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 49,99. USK: Ab 16 Jahren. VÖ: 14.11.03.

Sparen!

statt ~~59,99~~

je **29,99**

Medal Of Honor Frontline
Ego-Shooter für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ab 18 Jahren.



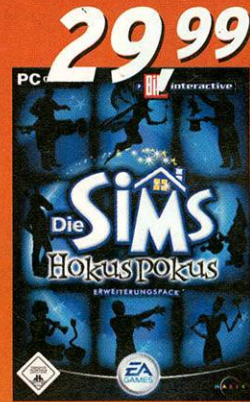
James Bond 007 Nightfire
Action-Adventure für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ab 16 Jahren.



Fifa Football 2003
Fußballspiel für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.



Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
Action-Adventure für PS2. USK: Ab 16 Jahren.



Die Sims Hokus Pokus
Erweiterungspack für das PC-Spiel „Die Sims“. USK: Ohne Altersbeschränkung.

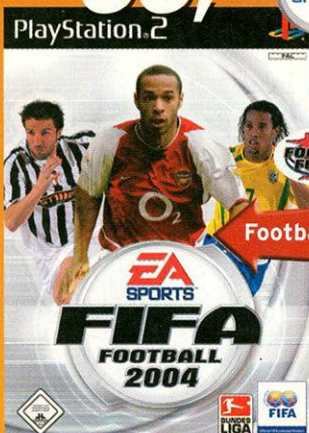
29,99
nur **49,99**
Sparen!

o.Abb. **Die Sims Super Deluxe**. Dieses Mega-Paket enthält das beliebte PC-Spiel „Die Sims“ sowie die Erweiterungspacks „Die Sims – Das volle Leben“ und „Die Sims – Party ohne Ende“. Simulationsspiel für PC. USK: Ohne Altersbeschränkung.

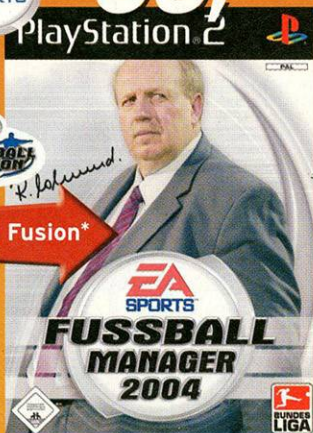
55,-



58,-



Fifa 2004
Fußballspiel für PS2 € 55,- PSone € 24,99 Xbox € 55,- GameCube € 55,- Game Boy Advance € 44,99 PC € 45,-. USK: Ohne Altersbeschränkung.



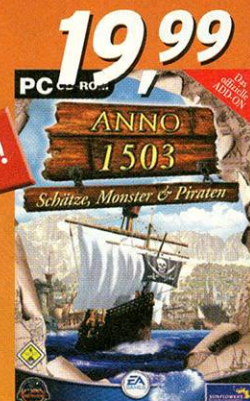
Fußball Manager 2004
Sport/Wirtschaftssimulation für PS2 € 58,- Xbox € 58,- PC € 45,-. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ für Xbox und PC: 21.11.03, für PS2: 05.12.03.

29,99

Limitiert!



Need for Speed Porsche - 40 Jahre 911
Rennspiel für PC in hochwertiger Metal Box + Audio-CD mit Songs von Jamiroquai, Queen, Hot Chocolate uvm. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.



ANNO 1503 - Schätze, Monster und Piraten
Erweiterungsset für das PC-Strategiespiel ANNO 1503. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 07.11.03.

19,99
statt ~~44,99~~
nur **29,99**
Sparen!

o.Abb. **ANNO 1503**
Strategiespiel für PC. USK: Ab 6 Jahren.

HOL SIE DIR! GRATIS!



Electronic Arts - Spiele Trailer DVD
McMEDIA präsentiert mit der brandaktuellen „Spiele Trailer DVD“ von Electronic Arts die kommenden Spiele-Hits des Jahres! Gratis! Nur solange der Vorrat reicht. USK: Ab 12 Jahren.



Time Crisis 3
Shooter-Spiel für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.

Dark Chronicle
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

Ghosthunter
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.
VÖ: 05.11.03.



Jak II - Renegade
Abenteuerspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

Gran Turismo 3 Platinum
Rennspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

Sparen! statt ~~59,99~~ **29,99**



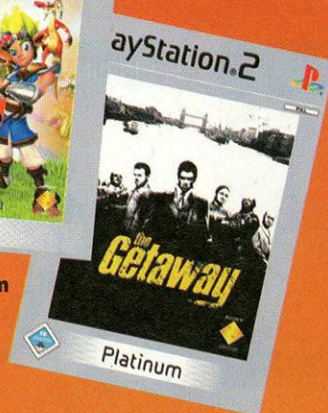
Kingdom Hearts Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.



Jak & Daxter Platinum
Action-Adventure für PS2. USK: Ohne Altersbeschränkung.



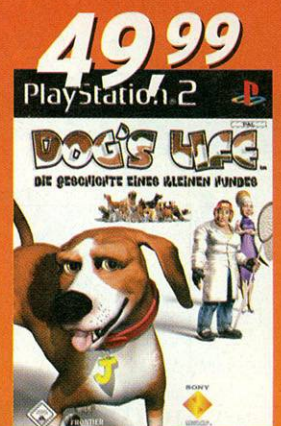
The Getaway Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.



PS2 Memory Card 8 MB
Auch in Blau und Rot erhältlich.



Analog Controller
Auch in Blau und Rot erhältlich.



Dog's Life
Abenteuerspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.



PlayStation 2 Network Adaptor
Das offizielle Zubehörprodukt zum Eintritt in die Welt des Network Gaming und der Breitband-Unterhaltung: unverzichtbar, um die neuesten Software-Highlights wie z. B. Everquest Online Adventures oder Destruction Derby Arenas in vollem Umfang zu genießen.

229,99

Inkl. 2 Controllern



Destruction Derby Online Arenas
Rennspiel für PlayStation 2.
Offline und online spielbar.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 12.11.03.

Everquest Online Adventures
Rollenspiel für PlayStation 2.
Offline und online spielbar.
USK: Ab 12 Jahren.



PlayStation 2 Silber

Du stehst auf Games, DVDs und Online-Action mit Network-Gaming? Die PlayStation 2 Konsole macht's möglich! Mit der PlayStation 2 kannst du Computerspiele spielen, Filme sehen und Musik hören. Die elegante, stilvolle silberne PS2 Konsole wird gleich mit zwei farblich passenden Dual-Shock-Controllern ausgeliefert. Ohne Vertikalständer.

Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 3x umblättern

29,99



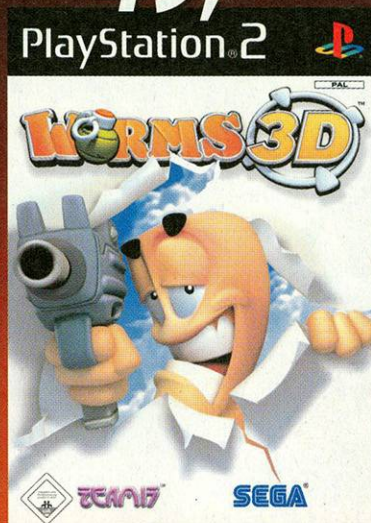
Dragonball Z Budokai Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

59,99



Dragonball Z Budokai 2
Kampfspiel für PS2 und GameCube. USK: Ab 6 Jahren.
VÖ: 13.11.03.

49,99



Worms 3D
Action-Strategie für PS2 € 49,99
Xbox € 58,- GameCube € 58,-
PC € 29,99.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

48,-



Unreal Tournament 2004
Actionspiel für PC.
USK: Stand bei Drucklegung noch nicht fest. VÖ: Dezember 2003.

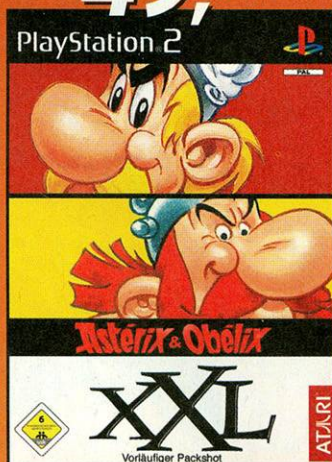
statt 59,99

29,99



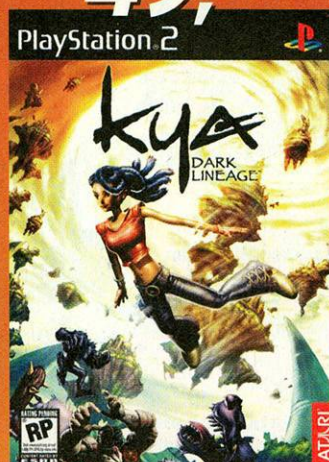
Unreal Championship Classics
Ego-Shooter für Xbox. USK: Ab 16 Jahren.

49,99



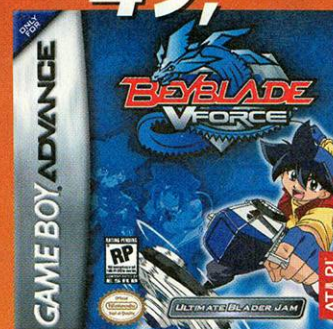
Asterix & Obelix XXL
Jump & Run für PS2.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 20.11.03.

49,99



Kya Dark Lineage
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 20.11.03.

49,99



Beyblade - Ultimate Blader Jam
Actionspiel für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 13.11.03.

58,-



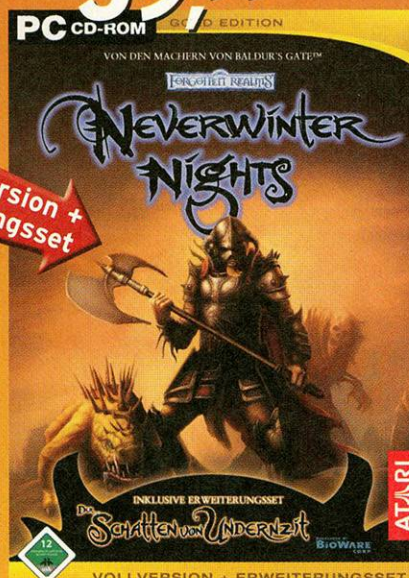
Terminator 3: Rebellion der Maschinen
Actionspiel für PS2 und Xbox. USK: Ab 16 Jahren. Für Game Boy Advance € 49,99. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 13.11.03.

ATARI

nur 49,99

o.Abb. Terminator 3: Krieg der Maschinen
Actionspiel für PC. USK: Stand bei Drucklegung noch nicht fest.
VÖ: Ende November.

39,99



Neverwinter Nights Gold Edition
Rollenspiel für PC. USK: Ab 12 Jahren.

nur 49,99

o.Abb. Beyblade - Super Tournament Battle
Actionspiel für GameCube.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 27.11.03.

nur 29,99

o.Abb. Beyblade - Let it rip
Actionspiel für PSone.
USK: ohne Altersbeschränkung.

Sparen!

statt 49,99
nur 29,99

o.Abb. Neverwinter Nights
Rollenspiel für PC.
USK: Ab 12 Jahren.

Arctic Blue

Flame Red

McMEDIA

Nintendo

je **129,-**

je **39,99**



Advance Wars 2
Strategiespiel für
Game Boy Advance.
USK: Ab 6 Jahren.



**Super Mario Advance 4:
Super Mario Bros. 3**
Jump & Run für Game
Boy Advance. USK: Ohne
Altersbeschränkung.



Final Fantasy Tactics
Rollenspiel für Game Boy
Advance. USK: Ab 6 Jahren.

GameCube Black

Der größte Spielspaß aller Zeiten jetzt zum **Sensationspreis!**
Lieferumfang: GameCube-Konsole, Controller, Scart-Kabel,
Cinch-Adapter. Der GameCube lässt sich mit dem Game Boy
Advance verlinken. Der GBA kann z. B. als Bildschirm
oder als weiterer Controller genutzt werden.
So entsteht für jeden
Nintendo-Fan Spielspaß
ohne Grenzen.

Sparen!

statt ~~59,99~~

je **29,99**

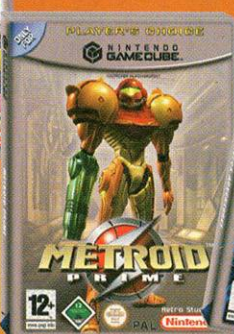


Super Mario Sunshine
Jump & Run für
GameCube.
USK: Ohne Alters-
beschränkung.



Mario Party 4
Party-Spiel für
GameCube.
USK: Ohne Alters-
beschränkung.

Metroid Prime
Players Choice
Actionspiel für
GameCube.
USK: Ab 12 Jahren.



Star Fox
Players Choice
Action-Adventure
für GameCube.
USK: Ab 6 Jahren.



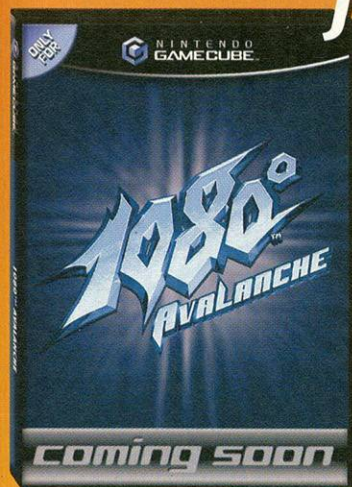
50% gespart!

statt ~~199,99~~

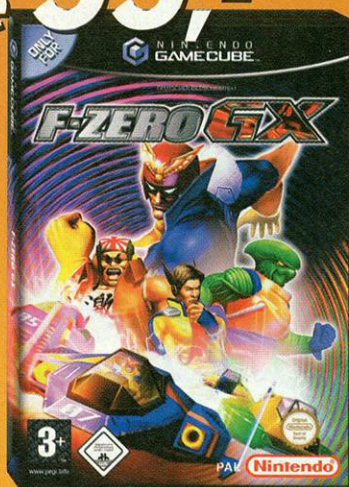
99,99



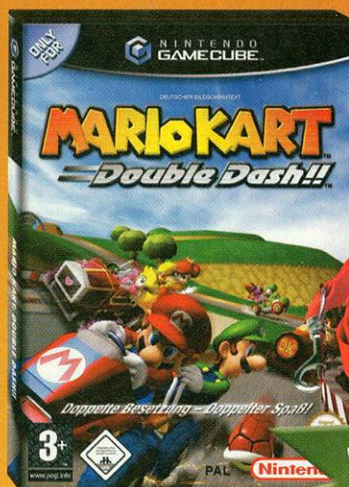
je **55,-**



1080° Avalanche
Snowboard-Simulation
für GameCube. USK:
Ab 6 Jahren. VÖ: 28.11.03.



F-Zero GX
Futuristisches Rennspiel für
GameCube. USK: Ohne Alters-
beschränkung.



Mario Kart: Double Dash!!

Fun-Racer für GameCube. USK:
Ohne Altersbeschränkung. VÖ:
14.11.03. Für die schnellsten Käufer
gibt's passend zum Spiel einen
limitierten Schlüsselanhänger
von Nintendo gratis dazu!
Nur solange der
Vorrat reicht.

GRATIS!

Mario Kart Double Dash
Schlüsselanhänger in limitierter
Auflage! Gibt's beim Kauf von
Mario Kart Double Dash
gratis dazu! Nur solange
der Vorrat reicht!

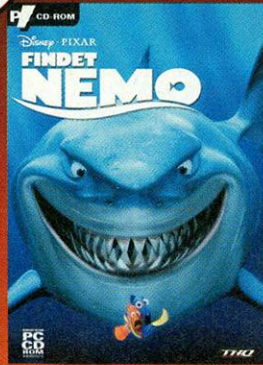
Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 2x
umbestellen

o.Abb. Findet Nemo
Abenteuerspiel für
Game Boy Advance. USK:
Ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 14.11.03.

je **19,99**



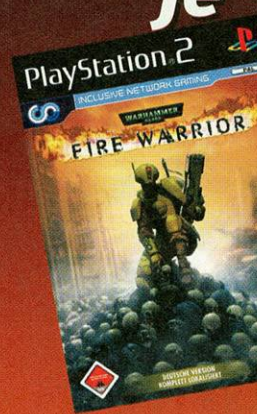
Findet Nemo: Abenteuer unter Wasser
Kindersoftware für PC.
USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.



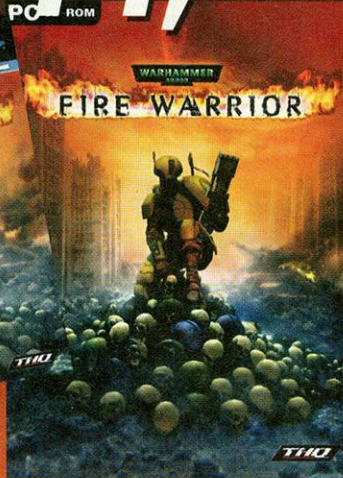
Findet Nemo
Abenteuerspiel für
PC. USK: Ohne
Altersbeschränkung.
VÖ: 14.11.03.



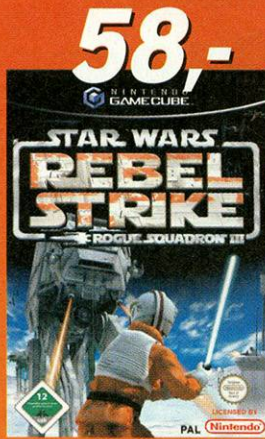
Findet Nemo
Jump & Run für PS2, Xbox
und GameCube. USK:
Ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 14.11.03.



Warhammer 40000: Fire Warrior
Ego-Shooter für
PS2. USK: Ab
18 Jahren.

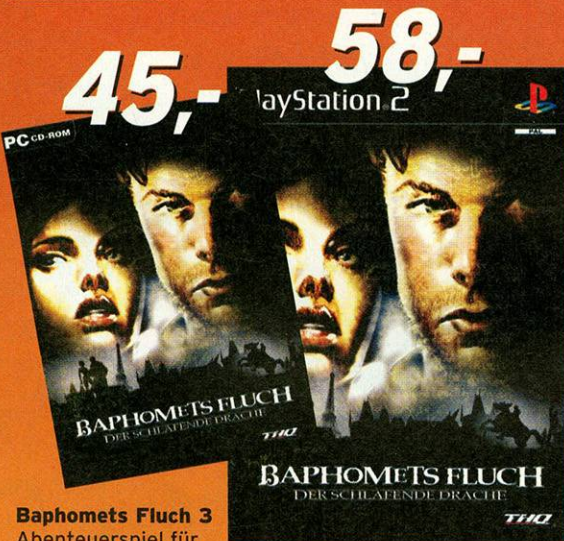


Warhammer 40000: Fire Warrior
Ego-Shooter für PC.
USK: Ab 18 Jahren.

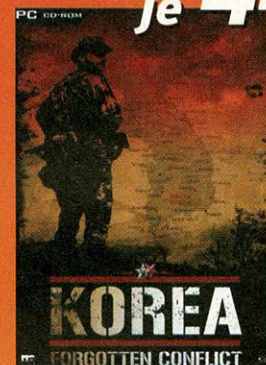


Star Wars: Rebel Strike
Rogue Squadron III:
Actionspiel für GameCube.
USK: Ab 12 Jahren.
VÖ: 06.11.03.

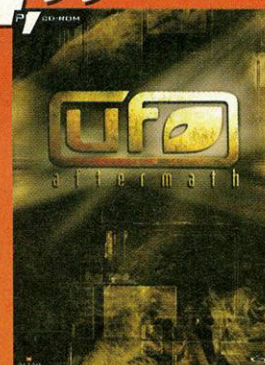
THQ



Baphomets Fluch 3
Abenteuerspiel für
PS2 € 58,- Xbox € 58,- und PC € 45,-.
USK: Stand bei Drucklegung noch nicht fest.
VÖ: 07.11.03.



Korea - Forgotten Conflict
Strategiespiel für PC.
USK: Ab 16 Jahren.

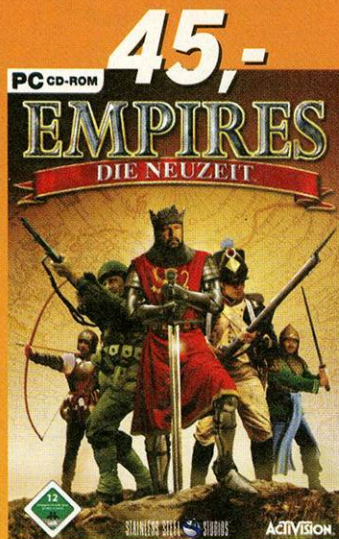


UFO - Aftermath
Strategiespiel für PC.
USK: Ab 16 Jahren.

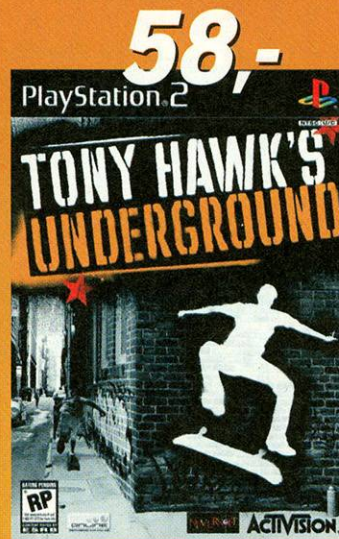


Viewtiful Joe
Action/Jump & Run für GameCube.
USK: Ab 12 Jahren.

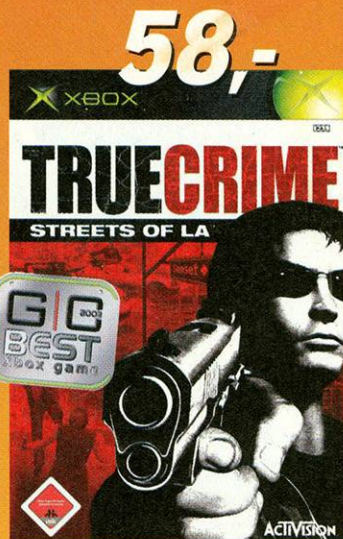
CAPCOM



Empires: Die Neuzeit
Strategiespiel für PC.
USK: Ab 12 Jahren.



Tony Hawk's Underground
Skateboardspiel für PS2 € 58,-
Xbox € 58,- GameCube € 58,-
Game Boy Advance € 39,99.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ 13.11.03.



True Crime: Streets of LA
Action-/Rennspiel für Xbox € 58,-
PS2 € 58,- GameCube € 58,-.
USK: Ab 18 Jahren. VÖ: 06.11.03.

Luxus-Mouse-Pads für echte Gamer!

Soft Trading Icemat Transparent

Ihre Gegner werden vor Neid erblassen! ICEMAT ist ein hochwertiges Mouse-Pad aus Glas. Das edle Design und die extreme Haltbarkeit zeichnen dieses schicke Maus-Pad aus. Die spezielle Glas-Oberfläche sorgt für höchste Präzision! Maße (LxBxH): 250 mm x 210 mm x 6 mm. Auch in Schwarz erhältlich. Ohne Mouse.

29,99



INGRAM MICRO Games

Microsoft

24,99

39,99

199,-

Soft Trading Steel Pad 3S

Die Revolution für Ihre Computermaus! Das Steel Pad ist aus edlem Aluminium gefertigt und bietet eine perfekte Gleitoberfläche für höchste Präzision. Durch die optimale Größe können Sie sich auch bei den aufwändigsten Spielen austoben. Maße (LxBxH): 250 mm x 235 mm x 3,5 mm. Nicht für optische Mäuse der Firma Logitech geeignet, die nicht der MX Serie entsprechen.

Soft Trading Steel Pad 4S

Wie Steel Pad 3S, jedoch noch größer! Maße (LxBxH): 290 mm x 257 mm x 3,5 mm.

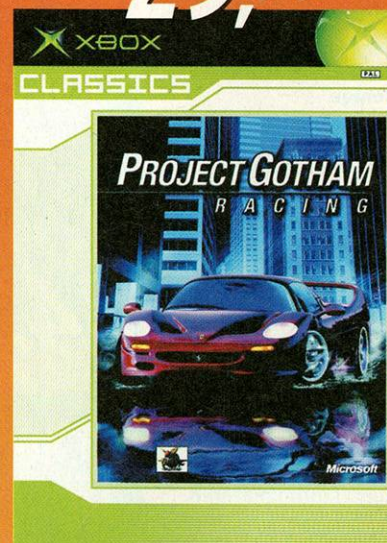
Sparen!

statt ~~59,99~~
nur 29,99

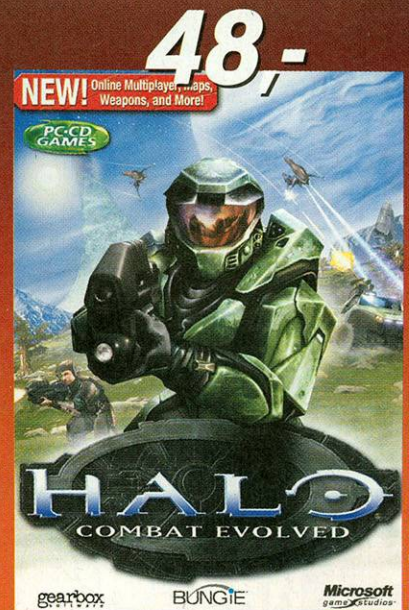


Xbox + 2 Spiele

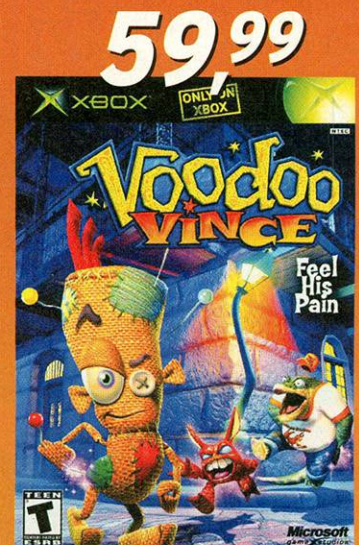
Microsoft Xbox Konsole + Halo + Midtown Madness 3
Xbox Konsole inkl. 2 Spiele und 1 Controller.
Im Set enthalten ist das Top-Actionspiel „Halo“ (USK: Ab 16 Jahren) und das beliebte Rennspiel „Midtown Madness 3“ (USK: Ab 6 Jahren).



Projekt Gotham Racing Classics
Rennspiel für Xbox.
USK: Ab 6 Jahren.



Halo
Ego-Shooter für PC. USK: Ab 16 Jahren.



Voodoo Vince
Jump & Run für Xbox.
USK: Ab 6 Jahren.



Microsoft Xbox Controller S
Original Xbox Controller in handlich kleiner Form inkl. 2 Vibrations-Feedbackmotoren. 3-Meter-Kabel mit Stolperschutz.

29,99

Xbox DVD Movie Playback Kit

In Verbindung mit dem DVD-Playback-Kit mit Fernbedienung lassen sich die DVD-Funktionen des Xbox Videospielsystems ausnutzen und bequem steuern.



SPACE COLONY

TOP-DEMO ZU SPACE COLONY

Hol dir die abgefahrene **McMEDIA-Trendsetter-CD** inkl. spielbarer Demo des Toptitels „SPACE COLONY“. Freu dich auf heiße **Spiele-News** für alle Systeme! Voll gepackt mit **brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieltests, Tipps u.v.m.** Die **McMEDIA-CD** gibts gratis nur in den **McMEDIA-Gamestores!** **HOL SIE DIR:** Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste **McMEDIA-Fachgeschäft!**

GUTSCHEIN
McMe



Geeignet ab 16 Jahren

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der **McMEDIA-Trendsetter-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**)

Das **McMEDIA** Händerverzeichnis
Nur noch 1x umblättern

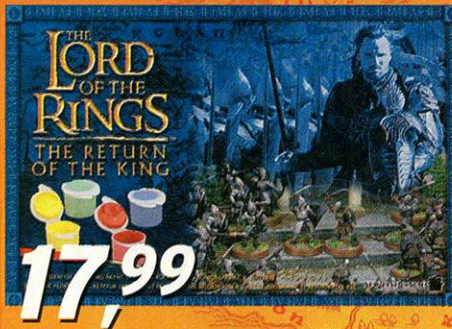
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs Grundspiel

Das Tabletop Strategiespiel zum Film.
Inhalt: 176-seitiges, farbiges Regelbuch, 48 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen, neue Geländeeruinen, Würfel. Alles was du brauchst, um in die Welt von Mittelerde einzutauchen.



Du hast die Macht über das Schicksal von Mittelerde!

GAMES WORKSHOP



**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
Farbset**
Inhalt: 10 Acrylfarben,
1 Pinsel, 1 Malanleitung.



**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
„Helden des Westens“**
Die Helden des Westens vor
ihrer schwersten Aufgabe:
die Verteidigung der Freiheit.
Die Box beinhaltet 9 detaillierte
Metallminiaturen der
Helden des Westens: Merry,
Pippin, Gimli, Gandalf der
Weiße, Faramir, Eowyn,
Aragorn, Eomer und Legolas.



**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
„Mordor Orks“**
Inhalt: 24 Mordor-Ork
Kunststoffminiaturen.



**Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
„Krieger von Minas Tirith“**
Inhalt: 24 Krieger von
Minas Tirith Kunststoff-
miniaturen.



**Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
„Mordor Orks“ Starterset**
Bemale deine eigenen Figuren und starte in das
Abenteuer Mittelerde. Inhalt: ausführliche Mal-
anleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillier-
te unbemalte Kunststoffminiaturen der Mordor Orks.



**Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
„Krieger von Minas Tirith“ Starterset**
Bemale deine eigenen Figuren und starte in das
Abenteuer Mittelerde. Inhalt: ausführliche Mal-
anleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillier-
te unbemalte Kunststoffminiaturen der Krieger von
Minas Tirith.



**Der beliebte
McMEDIA-Geschenkgutschein!**
Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft.

Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

**Wünsch dir
was!**

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.

0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
036628/83214

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
03735/22810

1

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

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
03391/505924

2

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

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

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

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
05193/52740

3

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

BECKMANN HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/82850

BULLDOG GAMES
Völkener Str. 46
31832 Springe
05041/972010

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 PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/987863

TOY STORE
Hauptplatz 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 Ochterscheid
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
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
06332/905400

MEDIASTORE
Robert-Schulman-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-Engle-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-Allach
089/89219148

SCHLÄTTL
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

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

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 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)

WERDEN SIE EINFACH
McMEDIA-PARTNER!

SIE SIND GAMESHÄNDLER?

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

KONTAKT: McMEDIA-Fon: **0 5121/76 17 17**

McMEDIA-Fax: **0 5121/76 17 27**

E-Mail: **info@mcmmedia.de**

Web: **www.mcmmedia.de**

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.

ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS



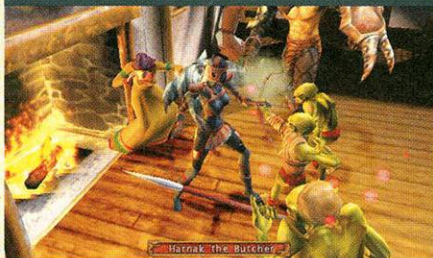
Erst hieß es, dieses Spiel würde noch 2003 als *Arc: War of the Spirit Stones* erscheinen. Mittlerweile trägt's wieder den bekannten US-Titel und kommt im Frühjahr 2004.

Hersteller: **Sony**

Termin: **1. Quartal 2004**

Genre: **Rollenspiel**

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2



Es bleibt zweifelhaft, ob *Baldur's Gate: Dark Alliance 2* wirklich dieses Jahr noch in Deutschland kommt. Wir lassen uns aber gerne eines Besseren belehren!

Hersteller: **Interplay**

Termin: **5. Dezember**

Genre: **Rollenspiel**

BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE ...



Leider müssen wir die Adventure-Fans auf die nächste Ausgabe vertrösten, denn eine Testversion von *Baphomet's Fluch: Der schlafende Drache* liegt uns noch nicht vor.

Hersteller: **THQ**

Termin: **14. November**

Genre: **Adventure**

CASTLEVANIA



Im Gegensatz zur erhältlichen USA-Version wird das erste PS2-*Castlevania* bei uns ohne den Untertitel „Lament of Innocence“ erst im nächsten Februar erscheinen.

Hersteller: **Konami**

Termin: **Februar**

Genre: **Action**

CHAMPIONS OF NORRATH – REALMS ...



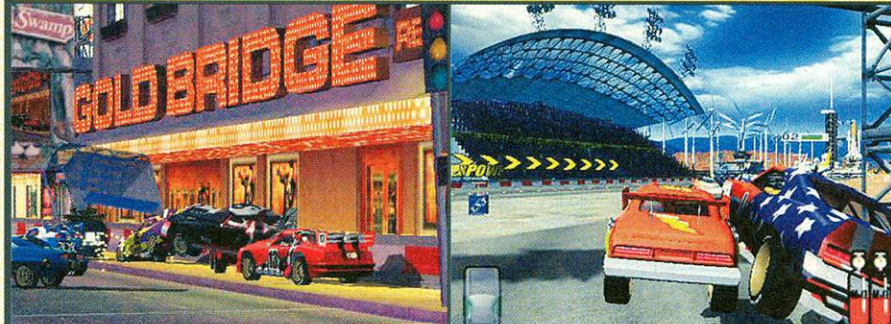
In der letzten PLAYZONE haben wir Ihnen diese neue Rollenspiel-Hoffnung von den Machern von *Baldur's Gate: Dark Alliance* ausführlich auf drei Seiten vorgestellt.

Hersteller: **Ubisoft**

Termin: **Februar**

Genre: **Rollenspiel**

DESTRUCTION DERBY ARENAS

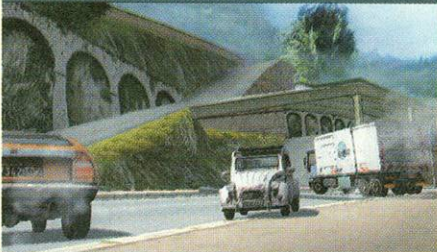


Eigentlich hatten wir schon für diese Ausgabe mit einer Testversion gerechnet, doch dann verschob Sony den Titel noch einmal um einen Monat. Wir sind mal gespannt, inwieweit Sony den extra Monat Produktionszeit nutzen und ob die Neuauflage den klassischen PSone-Vorgängern gerecht wird.

Hersteller: **Sony**

Termin: **3. Dezember**

Genre: **Rennspiel**

DRIVER 3

Einen genauen offiziellen Termin gibt es fürs neue *Driver* noch nicht, zuletzt war aber von einer Veröffentlichung Ende März die Rede. Ob Reflections das hinkriegt?

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

GRAN TURISMO 4

Mit dem weltweiten Release Ende 2003 wird's bei *Gran Turismo 4* nichts, in Japan erscheint im Dezember aber eine abgespeckte „Prologue Version“ als Appetizer.

Hersteller: **Sony**
Termin: **Frühjahr 2004**
Genre: **Rennspiel**

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Angesichts der unglaublichen Menge an neu veröffentlichten Spielen zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft ist es gar nicht schlecht, dass 007 erst im Frühjahr erscheint.

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

MANHUNT

Das wird wohl dieses Jahr nichts mehr mit dem Deutschland-Release. Ob das umstrittene Spiel überhaupt bei uns erscheint? In den USA kommt's Ende November.

Hersteller: **Rockstar Games/Take 2**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Action-Adventure**

FINAL FANTASY X-2

In den USA sollte das lange erwartete *Final Fantasy X-2* bereits Mitte/Ende November erscheinen. Deutsche Fans müssen sich noch bis zum Frühjahr 2004 auf die erste echte Fortsetzung einer *Final Fantasy* Story gedulden – aber immerhin kommt das Edelrollenspiel dann definitiv auch zu uns!

Hersteller: **Square Enix/EA**
Termin: **März 2004**
Genre: **Rollenspiel**

KILLZONE

„Halo-Killer für die PS2“, ist wohl die Formulierung, die im Zusammenhang mit *Killzone* am häufigsten fällt. Was ist dran? Lesen Sie unsere Vorschau ab Seite 18!

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal 2004**
Genre: **Ego-Shooter**

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

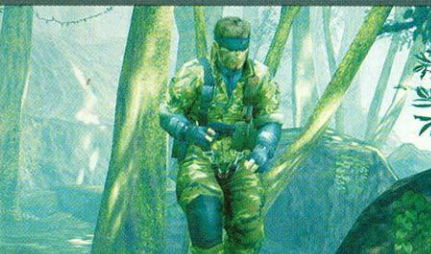
Das neue *Legacy of Kain* ist sicherlich einer der am schnellsten erwarteten Nachfolger. Leider wird die Geschichte nun aber doch erst im nächsten Jahr fortgeführt!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **Februar**
Genre: **Action-Adventure**

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

Der erste Teil war schon ein hervorragendes Jump & Slash, litt aber am teils abartigen Schwierigkeitsgrad. Maximos zweites Abenteuer verspricht fairer zu werden.

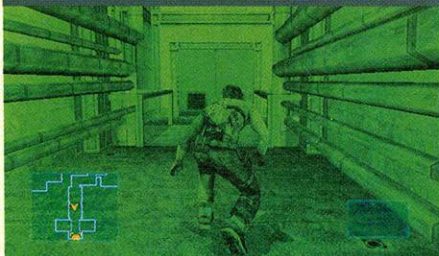
Hersteller: **Capcom**
Termin: **1. Quartal 2004**
Genre: **Jump & Run/Action**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Manchmal hat man den Eindruck, es reiche ein Satz von Hideo Kojima, um gleich eine ganze Lawine von Preview-Berichten zum neuen *Metal Gear*-Spiel loszutreten.

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

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA



Böse Zungen behaupten, Hauptdarsteller Ethan Hunt könnte sich beim neuen *Mission Impossible*-Spiel seriengerecht als Sam Fisher aus *Splinter Cell* verkleiden.

Hersteller: **Atari**
Termin: **4. Dezember**
Genre: **Action-Adventure**

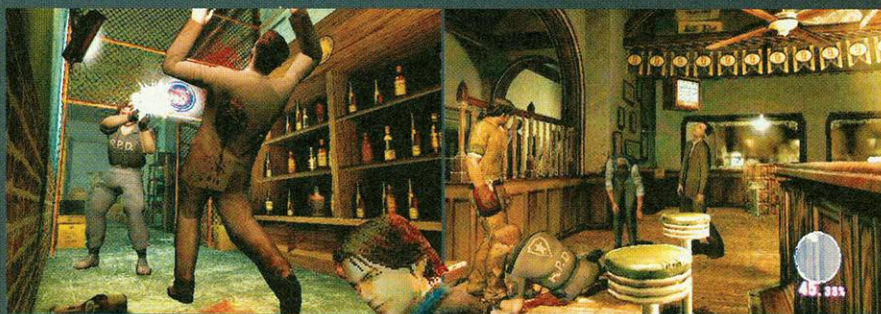
ONIMUSHA 3



Die abgedrehte Geschichte von *Onimusha* führt Sie aus dem mittelalterlichen Japan ins Paris der Gegenwart – und Filmstar Jean Reno spielt eine der Hauptrollen!

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

RESIDENT EVIL OUTBREAK



Die Japanischen Zombie Fans kommen bereits im Dezember diesen Jahres in den Genuss des neuen Spiels (dort „*Biohazard Outbreak*“ genannt). Spätestens dann gibt's wieder einen umfangreichen Vorschau-Bericht zum heiß erwarteten Online-Debüt von Capcom's Survival Horror Serie!

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

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS



Die amerikanischen PS2-Online-Fans können seit Anfang Dezember das neue *SOCOM* spielen, in Deutschland will Sony den Titel im Frühjahr veröffentlichen.

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

SONIC HEROES



Leider kann Sega den angepeilten Release-Termin im Dezember nicht halten – da war der Igel wohl nicht schnell genug. Im Januar sollte es aber so weit sein.

Hersteller: **Sega**
Termin: **1. Quartal 2004**
Genre: **Jump & Run**

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



Eurocoms zweite Eigenentwicklung nach dem etwas untergegangenen Ruff & Tumble (PSone) verspricht ein witziges und sehr ausgereiftes Abenteuer zu werden.

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

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



Gabe Logan kehrt im Frühjahr zurück, allerdings diesmal endlich auf der PS2 und nicht mehr in der Hauptrolle – die übernehmen beim neuen *Syphon Filter* nämlich Sie!

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

TOM CLANCY'S G.R.: JUNGLE STORM



Das war abzusehen: Der kurzfristig angekündigte *Ghost Recon*-Nachfolger schafft's nun doch nicht mehr dieses Jahr in die Läden. Hoffentlich lohnt sich das Warten.

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

TOM CLANCY'S SC: PANDORA TOMORROW



Auf den Seiten 22 bis 24 stellt Ihnen Maik den äußerst interessanten Nachfolger von Ubisofts Knaller *Splinter Cell* vor. Der Clou ist der neue Multiplayer-Modus!

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

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

TITEL	GENRE	TERMIN
AFL Live 2004	Football	24. Okt.
Bionicle The Game	Action-Adventure	24. Okt.
Bombberman Kart	Rennspiel	Okt.
Buffy the Vampire Slayer: Chaos ...	Action	24. Okt.
Celebrity Deathmatch	Beat 'em Up	30. Okt.
Club Football (div. Vereins-Vers.)	Fußball	10. Okt.
Curse: The Eye of Isis	Action-Adventure	29. Okt.
Dancing Stage Fever	Musikspiel	31. Okt.
Dog's Life	Genre-Mix	22. Okt.
Dragon's Lair 3D: Special Edition	Action	Mitte Okt.

ESPN NFL Football	Football	30. Okt.
ESPN NHL Hockey	Eishockey	30. Okt.
FIFA Football 2004	Fußball	24. Okt.
Freaky Flyers	Rennspiel	10. Okt.
Galidor: Defenders of the Outer ...	Jump & Run	Anfang Okt.
Hunter the Reckoning: Wayward	Action	17. Okt.
Jak II: Renegade	Jump & Run/Action	15. Okt.
Judge Dredd	Action	17. Okt.
My Street	Genre-Mix	29. Okt.
Naval Ops: Warship Gunner	Action	24. Okt.
NHL 2004	Eishockey	2. Okt.
NHL Hitz Pro	Eishockey	Okt.
Pro Evolution Soccer 3	Fußball	17. Okt.

Racing Simulation 3	Rennspiel	9. Okt.
Risiko: Global Domination	Strategie	30. Okt.
Rolling	Trendsport	24. Okt.
Smash Cars	Rennspiel	10. Okt.
Splashdown 2: Rides gone wild	Rennspiel	24. Okt.
SSX 3	Rennspiel	31. Okt.
The Italian Job	Rennspiel	30. Okt.
Time Crisis 3	Lightgun-Shooter	29. Okt.
Unlimited SaGa	Rollenspiel	30. Okt.
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Action-Adventure	24. Okt.
Whiteout	Rennspiel	Okt.
Worms 3D	Strategie/Action	30. Okt.
XGRA	Rennspiel	03. Okt.

NOVEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Agassi Tennis	Tennis	10. Nov.
Alarm für Cobra 11	Rennspiel	21. Nov.
Asterix & Obelix XXL	Action	20. Nov.
Backyard Wrestling	Wrestling	7. Nov.
Baphomets Fluch: Der schlafende ...	Adventure	14. Nov.
Barbarian	Beat 'em Up	Nov.
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	20. Nov.
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	13. Nov.
Bloody Roar 4	Beat 'em Up	28. Nov.
Bombastic	Geschicklichkeit	14. Nov.
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Nov.
DHDR: Die Rückkehr des Königs	Action	14. Nov.
Dragon Ball Z: Budokai 2	Beat 'em Up	13. Nov.
Dynasty Tactics 2	Strategie	28. Nov.
ESPN NBA Basketball	Basketball	27. Nov.
EyeToy: Groove	Geschicklichkeit	12. Nov.
Findet Nemo	Geschicklichkeit	14. Nov.
Gladiator – Schwert der Rache	Action-Adventure	21. Nov.
Gladius	Action/Rollenspiel	20. Nov.
Gregory Horror Show	Action-Adventure	21. Nov.
Hardware Online Arena	Sony	5. Nov.
Harry Potter Quidditch WM	Sport	7. Nov.
Hot Wheels Highway 35 ...	Rennspiel	21. Nov.
Kaan	Action	24. Nov.
Kya: Dark Lineage	Action-Adventure	20. Nov.
Looney Tunes Back In Action	Geschicklichkeit	21. Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	28. Nov.
Metal Arms: Glitch in the System	Action	28. Nov.
Millennium Mann	Action-Adventure	Anf. Nov.
Mojo!	Geschicklichkeit	17. Nov.
NBA Jam 2004	Basketball	7. Nov.
NBA Live 2004	Basketball	7. Nov.
Need for Speed Underground	Rennspiel	21. Nov.
Prince of Persia: The Sands of ...	Action-Adventure	20. Nov.
Ratchet & Clank 2	Jump & Run	19. Nov.
Robin Hood: Defender of the ...	Strategie	14. Nov.
Robocop	Action	Nov.
RPM Tuning	Rennspiel	12. Nov.
RTL Skispringen 2004	Sportspiel	12. Nov.
Scrabble Interactive	Denkspiel	6. Nov.
Secret Weapons over Normandy	Action	20. Nov.
Terminator 3: Rebellion der ...	Action	13. Nov.
The Hobbit	Action-Adventure	28. Nov.
The Simpsons: Hit & Run	Action	7. Nov.
Tiger & Dragon	Action-Adventure	27. Nov.
Tony Hawk's Underground	Trendsport	20. Nov.
True Crime: Streets of L.A.	Action	6. Nov.
WRC 3	Rennspiel	19. Nov.
WWE SmackDown! Here Comes ...	Wrestling	21. Nov.
XIII	Ego-Shooter	27. Nov.

DEZEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Rollenspiel	5. Dez.
Battlestar Galactica	Action	12. Dez.
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dez.
Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	3. Dez.
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Dez.
Die Sims brechen aus	Simulation	19. Dez.
EverQuest Online Adventures	Online-Rollenspiel	10. Dez.
Fallout – Brotherhood of Steel	Action-RPG	Dez.
Flipnic	Flipper-Simulation	4. Dez.
Fußballmanager 2004	Fußballmanager	5. Dez.
Ghosthunter	Action-Adventure	3. Dez.
Harry Potter und der Stein ...	Action-Adventure	5. Dez.
Mission Impossible – Operation ...	Action-Adventure	4. Dez.
SWAT Global Strike Team	Ego-Shooter	5. Dez.

1. QUARTAL 2004

TITEL	GENRE	TERMIN
Alias	Action-Adventure	Feb.
Aquanox 2: Revelation	Action	1. Quartal
Arc the Lad	Rollenspiel	1. Quartal
BDFL Manager 2004	Fußballmanager	Jan.
Castlevania	Action	Feb.
Champions of Norrath	Rollenspiel	Feb.
Conan	Action-Adventure	Jan.
Cy Girls	Action	Feb.
Deadly Skies	Action	Ende Feb.
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	März
Firefighter F.D. 18	Action	März
Forbidden Siren	Action-Adventure	1. Quartal
Frogger's Adventures	Jump & Run	Feb.
Gran Turismo 4	Rennspiel	Frühjahr
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	1. Quartal
I-Ninja	Action-Adventure	1. Quartal
James Bond 007: Alles oder nichts	Action	Frühjahr
Kill.switch	Action	1. Quartal
Killzone	Ego-Shooter	1. Quartal
Knights of the Temple	Action-Adventure	März
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Feb.
Maximo vs. Army of Zin	Jump & Run	1. Quartal
Mega Man X7	Jump & Run	1. Quartal
MX Unleashed	Rennspiel	Mitte Jan.
NARC	Action-Adventure	2. Quartal
Pitfall Harry	Jump & Run	1. Quartal
Rogue Ops	Action	Feb.
Scooby Doo! Fluch der ...	Jump & Run	12. März
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	Action	1. Quartal
Sonic Heroes	Jump & Run	1. Quartal
Sphinx und die verfluchte ...	Action-Adventure	Mitte Feb.
S.Bob Schwammkopf: Schlacht ...	Geschicklichkeit	Mitte Feb.
Spy Hunter 2	Action	Feb.
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	1. Quartal
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	Mitte März
Teenage Mutant Ninja Turtles	Beat 'em Up	1. Quartal
The Suffering	Action-Adventure	März

WAS KOMMT WANN?

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

This Is Football (TIF) 2004	Fußball	1. Quartal
T. Clancy's Ghost Recon: Jungle ...	Ego-Shooter	1. Quartal
Urban Freestyle Street Soccer	Sport	1. Quartal
Whiplash	Jump & Run/Action	Feb.
Wrath Unleashed	Strategie/Action	Feb.

2004

TITEL	GENRE	TERMIN
100 Bullets	Nicht bekannt	2004
Akte X: Resist or Serve	Adventure	2004
Altered Beast	Action	2004
Area 51	Action-Adventure	2. Quartal
Black Nine	Action/RPG	2004
Blowout	Action	2004
Catan	Strategie	2004
Dororo	Action-Adventure	2004
Dr. Seuss Cat in the Hat	Jump & Run	2004
Drake	Action	2004
Driver 3	Rennspiel/Action	2004
ESPionage	Action-Adventure	2004
Ghostmaster	Strategie	2004
Iron Storm	Action	2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum ...	Adventure	2004
McFarlane's Evil Prophecy	Action	2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	2004
Onimusha 3	Action-Adventure	2004
Onimusha Blade Warriors	Beat 'em Up	2004
Pilot Down	Action-Adventure	2004
Red Ninja	Action	2004
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	2. Quartal
Sniper Elite: Berlin 1945	Action	2004
StarCraft: Ghost	Action	2004
The Fast & The Furious	Rennspiel	2004
The Red Star	Nicht bekannt	2004
T. Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	2004
T. Clancy's Splinter Cell: Pandora ...	Action-Adventure	2004

OHNE TERMIN

TITEL	GENRE	TERMIN
Gradius V	Shoot 'em Up	Nicht bekannt
Ice Nine	Ego-Shooter	Nicht bekannt
Karaoke Stage	Musikspiel	Nicht bekannt
Mafia	Action	Nicht bekannt
Manhunt	Action	Nicht bekannt
Max Payne 2	Action	Nicht bekannt
Vectorman	Action	Nicht bekannt

BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
Bloody Roar 3	Beat 'em Up	Okt.
Dynasty Warriors 3	Beat 'em Up	21. Nov.
Grand Theft Auto – Doppelpack	Action	24. Okt.
Hitman 2: Silent Assassin	Action	10. Okt.
Spyro: Enter the Dragonfly	Jump & Run	17. Okt.

DIE BESTEN SPIELE AUS ALLEN GENRES IM ÜBERBLICK

REFERENZEN

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%
Warhammer 40.000: Fire ...	THQ	87%
XIII	Ubisoft	87%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%

Aktuelle Empfehlung:

XIII	Ubisoft	87%
------	---------	-----

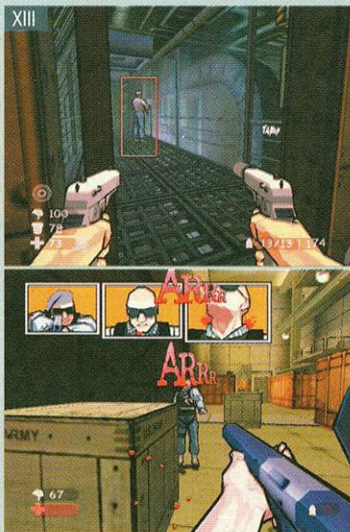
Aktuelle Warnung:

Resident Evil Survivor 2	Capcom	59%
--------------------------	--------	-----

Budget-Empfehlung:

Medal of Honor: Frontline	EA	89%
---------------------------	----	-----

Mit XIII präsentiert Ubisoft einen hochwertigen Ego-Shooter im eigenwilligen Comic-Look. Eine gute Alternative zum leicht enttäuschenden neuen Medal of Honor-Spiel!



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	Ubisoft	88%
Rayman Revolution	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%

Aktuelle Empfehlung:

Ape Escape 2	Sony	88%
--------------	------	-----

Aktuelle Warnung:

Inspector Gadget: MAD ...	LPS	47%
---------------------------	-----	-----

Budget-Empfehlung:

Ratchet & Clank	Sony	90%
-----------------	------	-----

RENNSPIELE

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
Colin McRae Rally 04	Codemasters	88%
Midnight Club II	Take 2	88%
Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Splashdown 2	THQ	85%

Aktuelle Empfehlung:

Colin McRae Rally 04	Codemasters	88%
----------------------	-------------	-----

Aktuelle Warnung:

Autobahn Raser – World ...	Davilex	54%
----------------------------	---------	-----

Budget-Empfehlung:

Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
------------------------	------	-----

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:

–		
---	--	--

ROLLENSPIELE

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Final Fantasy X	Square	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Dark Chronicle	Sony	87%
Summoner 2	THQ	84%
Kingdom Hearts	Square	83%
Grandia II	Ubisoft	83%

Aktuelle Empfehlung:

Dark Chronicle	Sony	87%
----------------	------	-----

Aktuelle Warnung:

King's Field IV	Metro3D	42%
-----------------	---------	-----

Budget-Empfehlung:

Kingdom Hearts	Square	83%
----------------	--------	-----

STRATEGIE

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Gladius	Lucas Arts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II	Konami	78%
Aliens vs. Predator: Extinction	Fox Interactive	75%

Aktuelle Empfehlung:

Gladius	Lucas Arts	85%
---------	------------	-----

Aktuelle Warnung:

Metropolismania	Ubisoft	34%
-----------------	---------	-----

Budget-Empfehlung:

Ring of Red	Konami	85%
-------------	--------	-----



ACTION

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

GTA Vice City (dt. Fassung)	Take 2	91%
JAK II: Renegade	Sony	91%
ZOE – The 2nd Runner	Konami	87%
DHDR: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
Freedom Fighters	Electronic Arts	85%
Devil May Cry	Capcom	85%
Star Wars Starfighter	Lucas Arts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Ace Combat	Namco	85%

Aktuelle Empfehlung:

Conflict Desert Storm II	SCi	84%
--------------------------	-----	-----

Aktuelle Warnung:

The Scorpion King	Universal Int.	48%
-------------------	----------------	-----

Budget-Empfehlung:

DHDR: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
----------------------	-----------------	-----

ACTION-ADVENTURE

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Jak II: Renegade	Sony	91%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	91%
Silent Hill 3	Konami	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2	Capcom	89%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	89%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%

Aktuelle Empfehlung:

Jak II: Renegade	Sony	91%
------------------	------	-----

Aktuelle Warnung:

Frank Herbert's DUNE	Cryo	34%
----------------------	------	-----

Budget-Empfehlung:

Silent Hill 2 – Director's Cut	Konami	87%
--------------------------------	--------	-----

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Police 24/7	Konami	72%
Aktuelle Empfehlung:		
Time Crisis 3	Namco	84%
Aktuelle Warnung:		
Ninja Assault	Namco	54%
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Guilty Gear X2	Sammy	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Soul Calibur II	Namco	87%
Aktuelle Warnung:		
3 Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	20%
Budget-Empfehlung:		
Tekken 4	Namco	87%

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%
S. Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX 3	EA	87%
Freekstyle	EA	87%
Aktuelle Empfehlung:		
SSX 3	EA	87%
Aktuelle Warnung:		
The Simpsons Skateboarding	EA	36%
Budget-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%

SSX 3



SSX 3 ist trotz Slow-downs das beste der Serie.

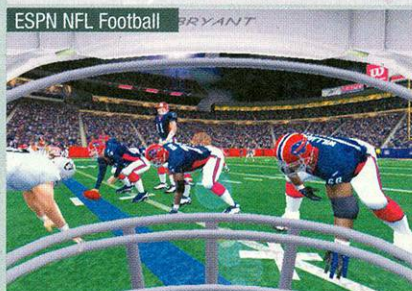
WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
WWE SmackDown! Shut ...	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! Shut ...	THQ	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Madden NFL 2004	EA	92%
ESPN NFL Football	Sega	90%
ESPN NHL Hockey	Sega	89%
NHL 2004	EA	87%
NBA 2K3	Sega	83%
NHL Hitz	Midway	79%
Aktuelle Empfehlung:		
ESPN NFL Football	Sega	90%
Aktuelle Warnung:		
–	–	–
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

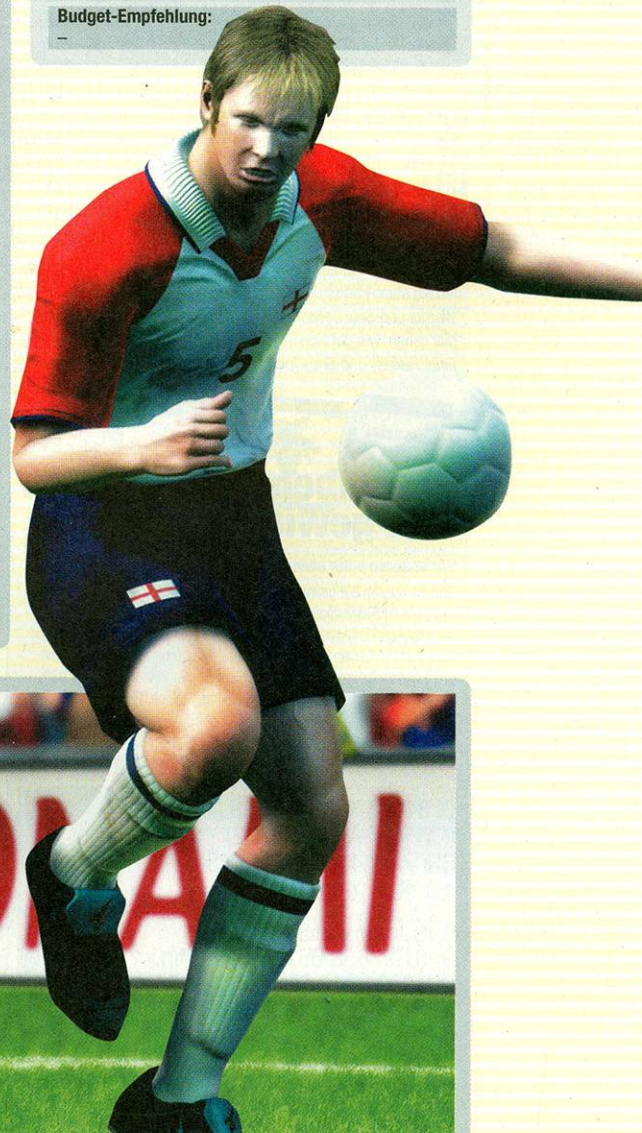
Der knallharte Wettbewerb zwischen Sega und EA spitzt sich weiter zu. Auf dem Eis hat Sega nun die Oberhand!

**MUSIK & ENTERTAINMENT**

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Amplitude	Sony	86%
Frequency	Sony	85%
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	Ubisoft	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Amplitude	Sony	86%
Aktuelle Warnung:		
–	–	–
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	86%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	EA	81%
Disney Golf	Capcom	80%
Knockout Kings 2001	EA	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	86%
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 3	Konami	93%
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Pro Evolution Soccer 3	Konami	93%
Aktuelle Warnung:		
Pro Beach Soccer	Wanadoo	59%
Budget-Empfehlung:		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%

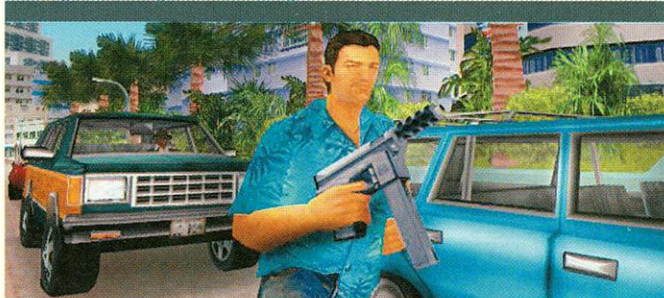
Ob Sie die neue Referenz *Pro Evolution Soccer 3* oder den jetzt zum günstigen Platinum-Preis erhältlichen Vorgänger kaufen – beide sind super!



CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

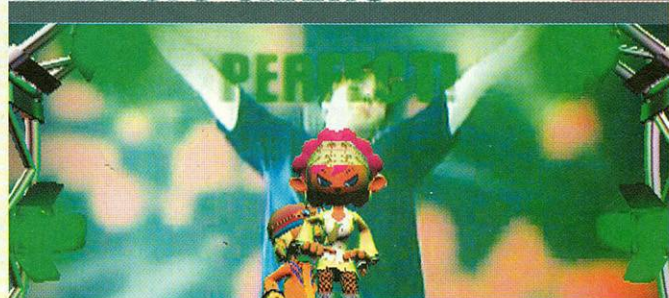


PLATZ/VORMONAT			SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	1	GTA Vice City (dt.)	PS2	91%	9
2	2	Final Fantasy X	PS2	89%	16
3	11	Gran Turismo 3	PS2	93%	22
4	3	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	17
5	10	Silent Hill 3	PS2	90%	5
6	6	FIFA Football 2003	PS2	84%	10
7	5	Metal Gear Solid 2	PS2	91%	20
8	NEU	Dark Chronicle	PS2	87%	1
9	15	Ratchet & Clank	PS2	90%	5
10	NEU	Warhammer 40.000: Fire Warrior	PS2	87%	1
11	NEU	Soul Calibur II	PS2	87%	1
12	4	Tomb Raider: Angel of Darkness	PS2	80%	3
13	NEU	Jak II: Renegade	PS2	91%	1
14	WE	Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2	82%	6
15	WE	Kingdom Hearts	PS2	83%	5

Obwohl kürzlich etliche tolle Titel erschienen sind, lassen sich *Vice City (dt.)* und *Final Fantasy* nicht von ihren Spitzenpositionen vertreiben. *Gran Turismo* erhält nach einem herben Abstieg im letzten Monat einen Schub und belegt sogar den dritten Platz! Highlights wie *Dark Chronicle*, *Fire Warrior* und *Soul Calibur 2* steigen hingegen eher schwach ins Rennen um die Lesergunst ein. Mal sehen, wie gut sich diese Titel im nächsten Monat schlagen – ewig können sich doch selbst *Final Fantasy* und *Gran Turismo* nicht auf den ersten Plätzen halten, oder?

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	WE	EyeToy: Play & Kamera	–	4
2	NEU	Pro Evolution Soccer 3	93%	1
3	NEU	NHL 2004	87%	1
4	NEU	Conflict Desert Storm 2	84%	1
5	NEU	Warhammer 40.000: Fire Warrior	87%	1
6	NEU	Soul Calibur II	87%	1
7	2	Medal of Honor: Frontline (Platinum)	89%	2
8	8	FIFA Football 2003 (Platinum)	84%	2
9	NEU	Yu-Gi-Oh! Duelist of the Roses (engl.)	–	1
10	NEU	The Getaway (Platinum)	69%	1
11	NEU	Jak II: Renegade	91%	1
12	NEU	Colin McRae Rally 04	88%	1
13	14	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	86%	7
14	9	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	16
15	4	GTA Vice City (dt.)	91%	5

Das Sommerloch ist vorbei! Sage und schreibe neun Neueinsteiger haben diesen Monat ein Stelldichein in den Verkaufscharts. An die Spitze setzt sich nach einmonatiger Abwesenheit von den Charts aber Sonys *EyeToy*. Dafür fällt *Gran Turismo* weit nach unten. Das Vorzeige-Rollenspiel *Final Fantasy X*, das sich sonst immer in den oberen Rängen der Verkaufscharts aufgehalten hatte, flog diesen Monat sogar gänzlich aus den Charts.

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach 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 03“, wenn *Chaos Legion* 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 15“ und wählen Sie somit *Onimusha 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
A: 0900 101010 € 0,60

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 661, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612, sfr 0,50/Min.

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

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 10. Dezember 2003.

MOST WANTED

- 01 Driver 3
- 02 Everquest Online Adventures
- 03 FIFA Football 2004
- 04 Final Fantasy X-2
- 05 Ghosthunter
- 06 Gran Turismo 4
- 07 James Bond 007 – Alles oder Nichts
- 08 Killzone
- 09 Kya: Dark Lineage
- 10 Legacy of Kain: Defiance
- 11 Manhunt
- 12 Medal of Honor: Rising Sun
- 13 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 14 Need for Speed: Underground
- 15 Onimusha 3
- 16 Prince of Persia
- 17 Resident Evil: Outbreak
- 18 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 19 Syphon Filter: Omega Strain
- 20 True Crime: Streets of L.A.

LESER-CHARTS

- 01 Alter Echo
- 02 Amplitude
- 03 Chaos Legion
- 04 Colin McRae Rally 04
- 05 Conflict Desert Storm II
- 06 Dark Chronicle
- 07 Devil May Cry 2
- 08 Enter the Matrix
- 09 EyeToy: Play
- 10 Final Fantasy X
- 11 Formel Eins 2003
- 12 Gran Turismo 3
- 13 GTA Vice City (dt.)
- 14 Jak II: Renegade
- 15 Medal of Honor: Frontline
- 16 Metal Gear Solid 2
- 17 Midnight Club II
- 18 NBA Street Vol. 2
- 19 Pro Evolution Soccer 2
- 20 Silent Hill 3
- 21 SOCOM: U.S. Navy Seals
- 22 Soul Calibur II
- 23 The Getaway
- 24 TimeSplitters 2
- 25 Tom Clancy's Splinter Cell
- 26 Tomb Raider: Angel of Darkness
- 27 Twisted Metal Black: Online
- 28 Virtua Fighter 4 Evolution
- 29 Warhammer 40.000: Fire Warrior
- 30 XIII

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT			SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1	1	Medal of Honor: Rising Sun	PS2	Electronic Arts	6
2	5	True Crime: Streets of L.A.	PS2	Activision	7
3	6	Final Fantasy X-2	PS2	Square Enix/EA	10
4	4	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2	Konami	5
5	3	FIFA Football 2004	PS2	Electronic Arts	2
6	2	Need for Speed: Underground	PS2	Electronic Arts	4
7	9	Resident Evil: Outbreak	PS2	Capcom	5
8	8	Driver 3	PS2	Atari	8
9	7	Gran Turismo 4	PS2	Sony	4
10	NEU	Legacy of Kain: Defiance	PS2	Eidos	1

Electronic Arts regiert mit vier von zehn Titeln noch immer die Most-Wanted-Charts. Jetzt, da feststeht, dass der Rollenspielhammer *Final Fantasy X-2* ebenfalls über EA erscheint, reiht sich dieser Titel mit ins Portfolio ein. Allerdings wird sich im nächsten Monat wohl einer dieser Titel aus diesen Charts verabschieden: *Medal of Honor* wird wahrscheinlich bald von den Wunschkarteilen der Spieler verschwinden, dafür in den Leser-Charts hoch einsteigen. Den Ego-Shooter konnten wir in dieser Ausgabe testen und sind begeistert.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
33, REDAKTIONS-DIREKTOR

Frage sich, wann die PLAYZONE zuletzt satte 176 Seiten Umfang hatte, und spielt tagtäglich SSX 3 im Büro und *Jak II: Renegade* im Kreise seiner Liebsten.

Aktuelles Lieblingsspiel

Jak II: Renegade

Aktuelle Lieblings-CD

Wolfsheim – Kein Zurück

Aktuelle Lieblings-Serie

Bob der Baumeister



MICHAEL PRUCHNICKI
25, Leitender Redakteur

Hört in dem Moment, in dem Sie diese Zeilen lesen, garantiert das brandneue Dream-Theater-Album rauf und runter und freut sich auf die kommende Tour.

Aktuelles Lieblingsspiel

Beyond Good & Evil, THUG

Aktuelle Lieblings-CD

Dream Theater – Train of Thought

Aktuelles Lieblings-Programm

iTunes für Windows



WOLFGANG FISCHER
32, Leitender Redakteur

Befindet sich mal wieder absolut im Serienwahn. 200 Folgen *Friends* in vier Wochen sind schon eine reife Leistung! Als Nächstes steht dann *Deep Space Nine* an.

Aktuelles Lieblingsspiel

True Crime: Streets of L.A.

Aktuelle Lieblings-CD

Dimmu Borgir – Death Cult Armageddon

Aktueller Lieblings-Film

Kill Bill Volume I (was sonst?)



MAIK BÜTELFÜR
26, Volontär

Maik weiß angesichts der Spiele-Flut gar nicht, was er zuerst spielen soll, und überlegt bereits, den einzelnen Gegnern in *Prince of Persia* Namen zu geben.

Aktuelle Lieblingsspiele

Prince of Persia, Ratchet & Clank 2

Aktuelle Lieblings-CD

Marillion – Anoraknophobia

Aktueller Lieblings-Film

Kill Bill Volume I



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
21, Volontär

Feiert die Selbstständigkeit. Erst der Job bei Computec, jetzt die erste eigene Wohnung. Dank des eisern gesparten Volontärgehalts reicht's sogar für ein Wasserbett.

Aktuelles Lieblingsspiel

Bujingai (Demo)

Aktuelle Lieblings-CD

The Datsuns – The Datsuns

Aktuelles Lieblings-Buch

Bruce Campbell – If Chins Could Kill



HEINRICH LENHARDT
38, Nordamerika-Korrespondent

Kann nicht mit Geld umgehen: Bei den Gehaltsverhandlungen im Manager-Modus von *NHL 2004* schmeißt er seinen Stars zweistellige Millionenbeträge nach.

Aktuelles Lieblingsspiel

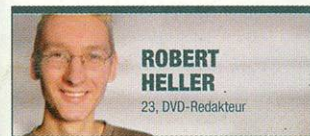
Final Fantasy XI (PC)

Aktuelle Lieblings-CD

Fountains of Wayne – W.I.M.

Aktuelle Lieblings-DVD

The Adventures of Indiana Jones



ROBERT HELLER
23, DVD-Redakteur

Schwört darauf, dass er neulich in *THUG* einen Skater entdeckt hat, der genauso aussah wie Michael, – und glaubt seitdem wieder an den Weihnachtsmann.

Aktuelles Lieblingsspiel

Tony Hawk's Underground

Aktuelle Lieblings-CD

Outkast – The Love Below

Aktuelle Lieblings-DVD

28 Days Later



STEFANIE SCHETTER
25, DVD-Redakteurin

Zählt schon fieberhaft die Tage bis zum Kinostart von *Der Herr der Ringe III* und verbringt ihre Abende mit dem Abzeichnen des japanischen Alphabets.

Aktuelles Lieblingsspiel

Beyond Good & Evil

Aktueller Lieblings-Film

The Matrix: Reloaded

Aktuelles Lieblings-Buch

Orson Scott Card: Shadow Puppets



BERND HOLTSMANN
24, Hardware-Redakteur

Wundert sich, warum er auf dem Bild nicht lacht. Er sich doch beim Basketball-Spielen mit den Kollegen Heller und Fischer in diesem Jahr nicht einmal verletzt.

Aktuelles Lieblingsspiel

Backgammon

Aktuelle Lieblings-CD

Feeder – Comfort in Sound

Aktuelle Lieblings-Serie

Friends



MATTHIAS SCHÖFFEL
38, Designer

Sohn Paul kann die schönsten Blumen so kunstvoll auf die neuen Wände malen, dass Matthias sich die wesentlich teureren Motivtapeten aus dem Baumarkt sparen kann.

Aktuelle Lieblings-CD

Brian Setzer – N.B.F.D.

Aktuelles Lieblings-Buch

Moebius – Zeichenwelt

Aktueller Lieblings-Film

Kill Bill Volume I



STEFANIE SAMANN
24, Junior Designer

Kauft sich jetzt ein neueres Auto, da die Firma, die sie beauftragte, ihre Winterreifen zu wechseln, sich wegen erheblicher Mängel am Fahrzeug glatt weigerte.

Aktuelles Lieblingsbuch

Jon Krakauer – In eisige Höhen

Aktuelle Lieblings-CD

Molotov – Dance and dense denso

Aktueller Lieblings-Film

Donnie Darko



FABIAN HÜBNER
18, Auszubildender Mediendesigner

Hat sich jahrelang gegen die *Final Fantasy*-Reihe gewehrt, doch nun hat es ihn mit *Final Fantasy VI* doch noch erwischt. Seine Freunde sehen ihn seitdem nur noch selten.

Aktuelle Lieblings-CD

Mindjuice – ... to be continued

Aktuelles Lieblings-Buch

Anthony Burgess – Clockwork Orange

Aktueller Lieblings-Film

Kill Bill Volume I

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

ACTION-SPIELE

Asterix & Obelix XXL	108
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	68
Ghosthunter	86
Medal of Honor: Rising Sun	44
Metal Arms: Glitch in the System	104
Prince of Persia: The Sands of Time	52
Ratchet & Clank 2	79
Secret Weapons over Normandy	102
Tiger & Dragon	108
True Crime: Streets of L.A.	62

ACTION-ADVENTURES

Beyond Good & Evil	58
Der Hobbit	104

BEAT 'EM UP

Bloody Roar 4	108
Dragon Ball Z Budokai 2	106

GESCHICKLICHKEIT

Dancing Stage Fever	110
EyeToy Groove	100
Kya: Dark Lineage	78
My Street	106
Wallace & Gromit in Project Zoo	98

RENNSPIELE

Crash Nitro Kart	110
Ford Racing 2	106
Hot Wheels Highway 35 World Race	108
Need for Speed Underground	90
Racing Simulation 3	106
The Italian Job	110
Whiteout	110
WRC 3	94

ROLLENSPIELE

Keine Testversion diesen Monat

SPORTSPIELE

ESPN NBA Basketball	104
FIFA Football 2004	84
Perfect Ace Pro Tournament Tennis	104
Tony Hawk's Underground	74
WWE SmackDown! Here Comes The Pain	70

STRATEGIE

Die Sims brechen aus	96
----------------------	----

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.

Medal of Honor Rising Sun

EA beschert
Ego-Shooter-Fans
**ultrapatriotische
Weltkriegs-Action.**



BONUSZIEL Mit dem Feuerlöscher helfen Sie Kameraden in Not.

AUF DER FLUCHT Vom LKW aus bekämpfen Sie japanische Fußsoldaten.



14

4

2

Die erste Mission bei einem Ego-Shooter ist immer eine sehr delikate Angelegenheit. Einerseits soll der Spieler behutsam in die Steuerung und den Spielablauf eingeführt werden, andererseits soll er von der ersten Minute an von der Action gepackt werden. Da EA dieser Spagat beim Vorgänger mit der Landung in der Normandie perfekt gelungen ist, waren alle Fans der Serie unheimlich gespannt, was sich die Entwickler für *Rising Sun* haben einfallen lassen. Als Auftaktszenario muss einer der schwärzesten Tage in der Geschichte der Vereinigten Staaten herhalten: Der heimtückische Angriff japanischer Luftstreitkräfte auf den US-Marinestützpunkt in Pearl Harbor am 7. Dezember 1941. Diese Attacke hatte schließlich zur Folge, dass Amerika gezwungen war, aktiv in den Zweiten Weltkrieg einzugreifen.

TAG DER SCHANDE

Sie erleben diesen Horrortag aus der Sicht des Marine Corporals Joseph Griffin, der gerade in seiner Kojе ein kleines Nickerchen macht, als schwere Explosionen die USS California erschüttern. Von hier ab erhalten Sie die Kontrolle über den Protagonisten mit dem Ziel, das Schiffsinnere möglichst schnell zu verlassen. Diese äußerst einfache Auftaktmission dient hauptsächlich als Tutorial für *MoH*-Neulinge und vermittelt in erster Linie die Grundelemen-

te der Steuerung. Man lernt zu springen, zu kriechen und wie man mit Gegenständen und Personen interagiert. Da audiovisuell während der Einführung eine Menge geboten ist, werden sich auch erfahrene Ego-Shooter-Veteranen nicht langweilen.

EFFEKTREICHE AUFTAKTMISSION

Richtig spektakulär wird es, sobald man das Deck erreicht hat. Hier wird das gesamte Ausmaß des Unglücks offenbar. Unzählige japanische Flugzeuge fliegen einen Angriff nach dem anderen auf die fast schutzlos vor Anker liegende US-Flotte. Jetzt darf das erste Mal geballert werden. Mithilfe eines Bordgeschützes können Torpedos und Flieger unter Beschuss genommen werden. Im unmittelbar daran anschließenden zweiten Level dürfen dann angreifende Flugzeuge von einem Kanonenboot aus fachgerecht zerlegt werden. Das optische Highlight dieses Abschnitts ist die effektreiche Zerstörung der Arizona, die spektakulärer kaum in Szene hätte gesetzt werden können.

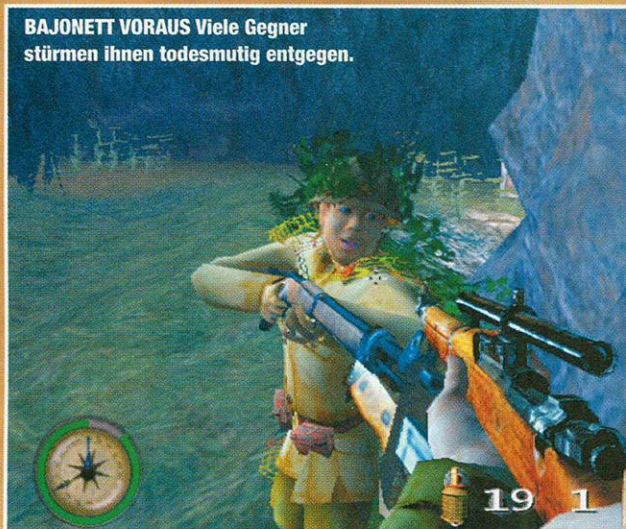
EINE FRAGE DER EHRE

Danach klappern Sie in Person von Joe Griffin alle wichtigen Kriegsschauplätze des Zweiten Weltkriegs in Südostasien ab und verhelfen den Amerikanern zu strategisch wichtigen Erfolgen. Sie verzögern den Fall der Philippinen, stürmen

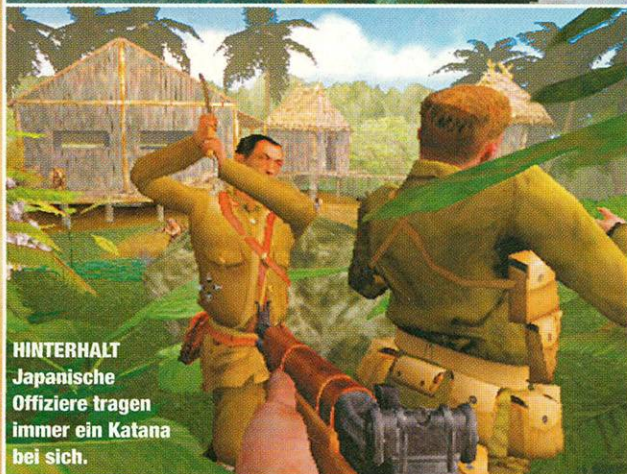
AUGE IN AUGE Mit dem Scharfschützengewehr können Sie weit entfernte Gegner unter Beschuss nehmen.



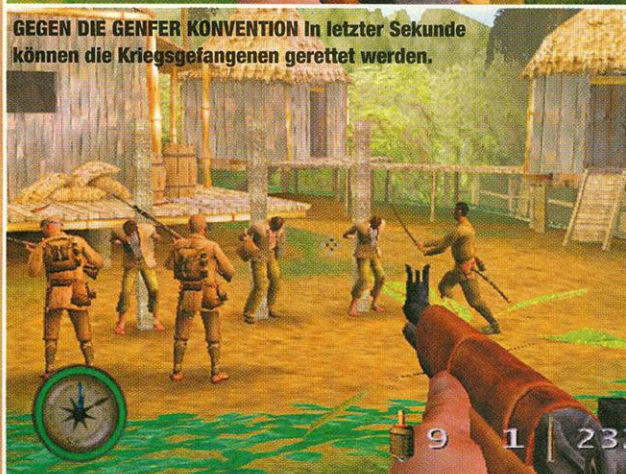
ANGRIFF AUF PEARL HARBOR
Die Japaner haben die US-Truppen eiskalt erwischt.



BAJONETT VORAUSS Viele Gegner stürmen ihnen todesmutig entgegen.



HINTERHALT Japanische Offiziere tragen immer ein Katana bei sich.



GEGEN DIE GENFER KONVENTION In letzter Sekunde können die Kriegsgefangenen gerettet werden.



IMMER DIESE DEUTSCHEN Natürlich haben die Nazis auch diesmal ihre Finger im Spiel.



ZWEI AUF EINEN STREICH Die Bazooka ist nicht zu unterschätzen.

mit amerikanischen Truppen die Insel Guadalcanal, infiltrieren ein Geheimgeschehen in Singapur und sprengen sogar die Brücke am Kwai. Unterstützt werden Sie dabei oft von unverwundbaren KI-Kameraden, die eher selten eine echte Hilfe darstellen und nur mit von der Partie sind, um die Story voranzutreiben. Wie schon im Vorgänger ist der Ablauf der einzelnen Abschnitte recht linear und zwingt den Spieler, sich durch Horden von feindlichen Soldaten zu kämpfen, um die diversen primären Einsatzziele zu erfüllen. Es gibt zwar eine ganze Reihe von optionalen Nebenaufgaben in jedem Level, aber auch diese werden in vielen Fällen quasi „im Vorbeigehen“ erledigt. Einmal

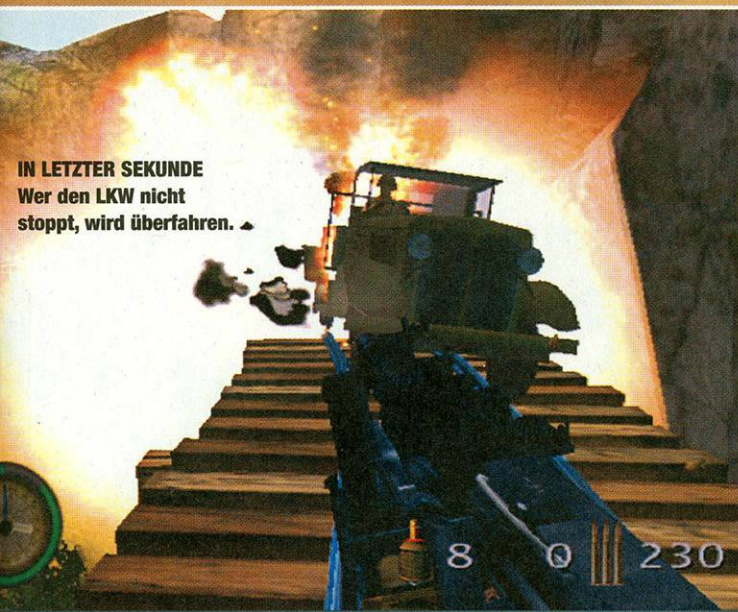
müssen Sie den Sake-Vorrat der japanischen Besatzer vernichten, in einer anderen Mission Kriegsgefangene retten oder Geheimdokumente sicherstellen.

SPEICHERN, SO OFT MAN WILL

Eine längst fällige Gameplay-Neuerung sind die strategisch gut gesetzten Speicherpunkte, die den Frustrationsfaktor von *Rising Sun* erfreulich niedrig halten. Während man im Vorgänger im Falle des Ablebens den kompletten Level noch einmal von vorne beginnen musste, ist es problemlos möglich, den Spielfortgang immer zu sichern. Einzige Bedingung: Die teilweise gut versteckten Funkgeräte, mit denen man den Missionsstand ans Haupt-



MUNITION SPAREN Wer den Sicherheitsabstand nicht einhält, bekommt den Gewehrkolben zu spüren.



IN LETZTER SEKUNDE
Wer den LKW nicht
stoppt, wird überfahren. ▶

quartier durchgeben kann, müssen erst einmal gefunden werden. Ohne die Speicherpunkte wäre *Rising Sun* praktisch unspielbar, da die Levels deutlich größer und umfangreicher als im Vorgänger sind. Der Grund hierfür ist weniger die Intelligenz der Gegner als vielmehr die schiere Zahl an japanischen Soldaten, die sich Ihnen entgegenstellen. Die KI-Gegner verhalten sich meist derart dumm, dass sich das sogar negativ auf die Atmosphäre auswirkt. Oft stehen Feinde seelenruhig da und warten nur darauf, ausgeschaltet zu werden. Oder sie laufen mit gezückter Waffe blindlings am Spieler vorbei und lassen sich problemlos im Vorbeilaufen aus dem Verkehr ziehen. Wer ihnen allerdings

von sich aus zu nahe kommt, macht schnell schmerzhaft Bekanntschaft mit einem Bajonett oder einem Katana.

IMMER AUSREICHEND MUNITION

Es stehen zwar laut EA „über 20 authentische Waffen des Zweiten Weltkriegs“ zur Verfügung, um mit den japanischen Truppen fertig zu werden, Sie dürfen aber nur einen Teil davon mit sich herumschleppen. Die cleveren Entwickler haben nämlich fest installierte Maschinengewehre und benutzbare Geschütze einfach mal mitgezählt. Im Normalfall ist in den Missionen das verfügbare Waffensortiment sehr stark eingeschränkt. Den kompletten Guadalcanal-Nacht-Level



DIE BRÜCKE AM KWAI Aus dem entgleisten Zug strömen japanische Soldaten.

INFO DIE MEHRSPIELERMODI

Multiplayer mal drei

Im Vorgänger schmerzlich vermisst, bei *Rising Sun* endlich enthaltenen – Mehrspieler-Action

Neben dem Online-Modus, der in der uns vorliegenden Fassung leider nicht testfähig war, verfügt *Rising Sun* auch über zwei Mehrspielermodi, die keine Internetverbindung benötigen. Im Koop-Modus erleben Sie das ganze Spiel als Splitscreen-Action mit einem Freund. Im Vergleich zur Solokampagne gibt es aber durchaus einige Änderungen. Am Beispiel des Philippinen-Levels lässt sich dies gut veranschaulichen. Zu Beginn dieser Mission muss im Einzelspielerpart ein Panzer repariert werden, der dann als Metallschutzschild durch den halben Level fährt. Im Koop-Modus kann einer der beiden Spieler in den Panzer einsteigen und Gegner mit einem starken MG beharken. Dazu kommen einige Aufgaben, die nur zu zweit erledigt werden können. Auf jeden Fall eine witzige Idee für spaßige Zockabende mit einem Freund. Wer deren gleich drei hat, sollte sich den Vierspieler-Splitscreen-Modus einmal genauer anschauen. Auf neun Karten können Sie sich Deathmatch- oder Team-Deathmatch-Gefechte liefern. Viele einstellbare Details und bis zu acht Bots sorgen für kurzweilige Matches. Leider haben alle Mehrspielermodi dasselbe Problem wie die Solokampagne: Die Framerate lässt wirklich zu wünschen übrig und erschwert das sowieso schon schwere Zielen per Analogstick noch mehr.



TEAM-DEATHMATCH Vier Spieler tragen einen privaten Konflikt aus.



RESPEKTVOLLE DISTANZ Während einer mit dem MG die Gegner beharkt, wartet der andere geduldig, um nicht verletzt zu werden.



ÜBERRASCHUNGSEFFEKT Ein verwundeter Kamerad ruht sich nur kurz aus ... und im nächsten Augenblick ist er Krokodilfutter.



SABOTAGE-AUFTRAG Im letzten Level kämpfen Sie sich durch die Hangars eines japanischen Flugzeugträgers.

müssen Sie nur mit Scharfschützengewehr und 45er-Colt bewaffnet überstehen. Dafür herrscht praktisch niemals Munitionsknappheit, alle paar Meter stoßen Sie auf Kisten mit Magazinen und mehr Granaten, als Sie tragen können. Dies gilt auch für die verschiedenen Arten von Medipacks, mit denen Sie erlittene Treffer wieder ausgleichen. Fast jeder erledigte Gegner lässt zumindest eine Feldflasche zurück, die Ihrem Helden etwas Lebensenergie zurückgibt.

INSZENIERTE ACTION OHNE ÜBERRASCHUNGEN Wie schon der Vorgänger bietet auch *Rising Sun* wieder massig geskriptete Ereignisse, die Abwechslung in den linea-

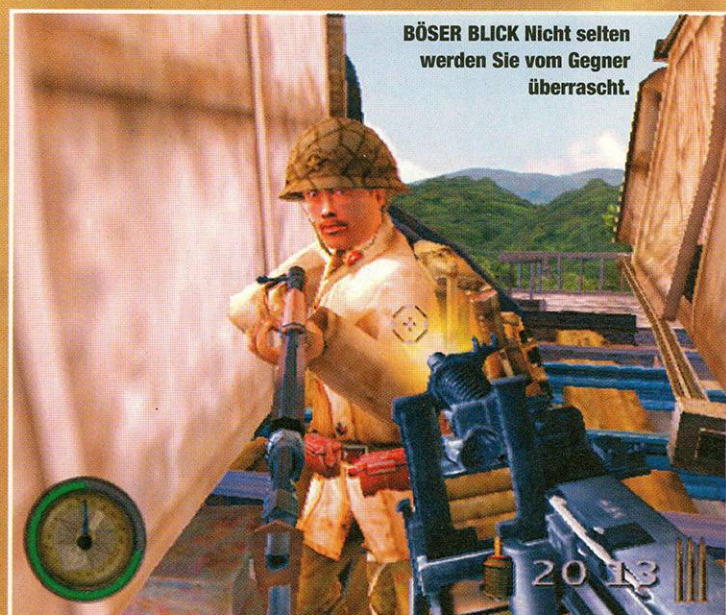
ren Spielablauf bringen sollen. Praktisch jedes Mal, wenn Sie eine MG-Stellung einnehmen, stürzen ganze Horden von Feinden aus ihren Verstecken und stürmen nach vorn. Schon bald entwickelt man sogar eine Art sechsten Sinn für Stellen, die sich für Skripts eignen und ist daher weder geschockt noch überrascht, wenn plötzlich aus dem Nichts ein Panzer erscheint oder Gegner eine allzu offensichtliche Falle zuschnappen lassen. Viele der optisch beeindruckenden Ereignisse verlieren dadurch ihren Reiz und wirken oftmals fast schon krampfhaft konstruiert. Ihren eigentlichen Zweck, Spannung aufzubauen und Abwechslung zu schaffen, erfüllen die Skripts nur noch selten.

GUTE PRÄSENTATION, NERVIGES RUCKELN

EA ist es mit *Rising Sun* tatsächlich gelungen, den Vorgänger optisch noch einmal zu übertreffen, zumindest was den Anfang des Spiels angeht. Der oben beschriebene Angriff auf Pearl Harbor ist ein wahres Effektfeuerwerk, vielleicht nicht so bewegend und erschreckend wie die Landung der Alliierten in der Normandie in *Frontline*, aber dennoch ein fast perfekter Auftakt für das Spiel. Leider kann dieses hohe Niveau in den folgenden Missionen nicht gehalten werden. In weiten Teilen der umfangreichen Singapur-, Guadalcanal- und Philippinen-Levels ist von der grafischen Pracht der beiden Pearl-Harbor-Abschnitte nicht mehr

viel übrig. Matschige Texturen und unspektakuläre Levels holen selbst eingefleischte Fans wieder auf den Boden der ruckeligen *MoH*-Realität zurück. Später im Spiel steigert sich die Grafikqualität zwar wieder leicht, optisch beeindruckend sind die späteren Missionen aber keineswegs. Auch hier hat man praktisch durchgehend mit gravierenden Framerate-Einbrüchen zu kämpfen, die das Zielen erschweren. Die Animationen der Gegner dagegen sind, wie schon im Vorgänger, durchweg gut gelungen. Dies gilt auch für die Sprachausgabe und die erstklassige Musikuntermalung des Ego-Shooters, die für eine stimmige Atmosphäre sorgen.

WOLFGANG FISCHER



BÖSER BLICK Nicht selten werden Sie vom Gegner überrascht.



HISTORISCHER MOMENT Die Arizona ist endgültig zerstört.

Kein Platz an der Sonne für Rising Sun

Viele neue Features machen *Rising Sun* zu einem guten Shooter, der verglichen mit der Konkurrenz dennoch den Kürzeren zieht. Wir haben aufgeduldet, warum das so ist.



MOH: RISING SUN

STEUERUNG ★★★★★

Praktisch 1:1 aus dem Vorgänger kopiert und daher genauso gut. Neulinge finden sich fast ebenso schnell zurecht wie Ego-Shooter-Veteranen.

Zugänglichkeit: Im Prinzip wie beim Vorgänger. Man findet sich schnell zurecht.

Frei konfigurierbar: Ja + 7 Voreinstellungen

Maus und Tastatur: Nein

MOTIVATION ★★★★★

Die 9 mageren Missionen hat man in maximal 10 Stunden durch. Mehrspieler- und Online-Modi sorgen für zusätzliche Motivation.

Anzahl der Missionen: 9

Missionsdesign: Größtenteils lineare Missionen mit vielen geskripteten Ereignissen

Wiederspielwert: Jede Menge freischaltbarer Extras, Videos sorgen dafür, dass man Missionen mehr als einmal spielt.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die grafische Qualität der einzelnen Levels schwankt sehr stark. Der Sound ist wieder einmal erstklassig.

Darstellung: Von flüssig kann keine Rede sein. Slowdowns sind an der Tagesordnung.

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Auch hier dient der Vorgänger als Vorbild. In Sachen Sound und Musik ist der Titel erste Sahne.

Musik: Hervorragende Musikuntermalung

MULTIPLAYER ★★★★★

Drei Multiplayer-Modi: Koop für zwei Spieler, Deathmatch für bis zu vier und Online. Der Umfang des Mehrspielerparts ist gut.

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler

Mehrspieler-Maps: 9

iLink-Modus: Nein

Online-Modus: Ja, aber noch nicht testbar

Mehrspieler-Maps online: Keine Aussage möglich

Spielmodi: 3

MOH: FRONTLINE

STEUERUNG ★★★★★

Wer mit keinem der fünf voreingestellten, gelungenen Kontrollvorschlägen zufrieden ist, kann die Steuerung auch selbst konfigurieren.

Zugänglichkeit: Für Konsolen-Shooter-Verhältnisse gut und einigig

Frei konfigurierbar: Ja + 5 Voreinstellungen

Maus und Tastatur: Nein

MOTIVATION ★★★★★

Ordentlicher Umfang mit einer Spieldauer von etwa 10-15 Stunden abhängig vom Schwierigkeitsgrad

Anzahl der Missionen: 19

Missionsdesign: Massig Action und auch viel Abwechslung durch coole Locations und Missionsziele

Wiederspielwert: Rankings für jeden Abschnitt und viele freischaltbare Extras und Bonusvideos sorgen für Langzeitmotivation.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Präsentation des Spiels kann man getrost als bombastisch bezeichnen. Einzelne Texturen sehen etwas verwachsen aus.

Darstellung: Ordentlich mit Slowdowns bei viel Action auf dem Schirm

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe.

Musik: Absolut erstklassige Musikuntermalung

MULTIPLAYER - - - - -

Support (Anm.: Nur die deutlich später erschienene Xbox-Version des Spiels hatte einen Mehrspielerpart)

Splitscreen: Nein

Mehrspieler-Maps: 9

iLink-Modus: Nein

Online-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps online: Nicht vorhanden

Spielmodi: Keine

FIRE WARRIOR

STEUERUNG ★★★★★

Simpel und effektiv sind die wohl passenden Beschreibungen. Die Steuerung ist nicht nur übersichtlich, sondern auch gut konfigurierbar.

Zugänglichkeit: Man hat die Steuerung schnell kapiert und auch verinnerlicht.

Frei konfigurierbar: Nein, 2 Voreinstellungen

Maus und Tastatur: Nein

MOTIVATION ★★★★★

Der Umfang stimmt, lediglich die Aufgabenstellungen hätten etwas aufregender ausfallen dürfen – alles in allem solide.

Anzahl der Missionen: 20

Missionsdesign: Massig Action und auch viel Abwechslung durch coole Locations und Missionsziele

Wiederspielwert: Es gibt nicht nur Rankings für jede Mission, sondern auch jede Menge freischaltbare Boni.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Grafik sieht einfach fantastisch aus und bietet viele Details. Auch der Sound verdient Bestnoten.

Darstellung: Weitgehend flüssige Darstellung mit eher seltenen Slowdowns

60-Hz-Modus: Ja

Soundeffekte: Hervorragende Sounds sorgen für Gänsehaut und wohlige Schauer. Die Vertonung ist englisch und sehr gut.

Musik: Spärlich eingestreute Klänge halten sich im Hintergrund.

MULTIPLAYER ★★★★★

Zwar bietet *Fire Warrior* als einziger Titel in dieser Tabelle auch einen Online-Modus, aber leider zu wenig Umfang.

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler

Mehrspieler-Maps: 2 je Modus

iLink-Modus: Nein

Online-Modus: Ja, maximal 8 Spieler

Mehrspieler-Maps online: 4 je Spielmodus

Spielmodi: 3

TIMESPLITTERS 2

STEUERUNG ★★★★★

Standardmäßige Ego-Shooter-Steuerung mit äußerst präzisen Kontrollen und guten Konfigurationsmöglichkeiten. Einfach vorbildlich!

Zugänglichkeit: Ohne Probleme finden sich auch Einsteiger schnell zurecht.

Frei konfigurierbar: Ja, nur eine Voreinstellung

Maus und Tastatur: Nein

MOTIVATION ★★★★★

Die Solokampagne ist recht schnell durchgespielt, dafür bietet *Time-Splitters 2* die vielfältigsten und umfangreichsten Multiplayer-Modi.

Anzahl der Missionen: 9

Missionsdesign: Sehr linear und mit Skripten aufgemöbelt. Sehr abwechslungsreiche Szenarien.

Wiederspielwert: Viele freischaltbare Features, im Multiplayer immer wieder für eine Runde gut

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Zwar sind die Texturen eher schwach, dafür läuft das Spiel sehr flüssig. Der Sound ist ordentlich, die Musik unaufdringlich.

Darstellung: Konstante 50 Frames verwöhnen das Auge. So muss es sein!

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Unauffälliger Sound, der sich nicht negativ bemerkbar macht. Die Sprachausgabe ist sehr gut gelungen.

Musik: Die Musik untermauert das Geschehen dezent.

MULTIPLAYER ★★★★★

Hier trumpft der Eidos-Titel richtig auf. Die vielen Spielmodi und Maps beschenken Multiplayer-Fans schlaflose Nächte.

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler

Mehrspieler-Maps: 16

iLink-Modus: Ja

Online-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps online: Nicht vorhanden

Spielmodi: 16

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

bekämpft lieber die Nazis!

Rising Sun ist zwar in seiner Gesamtheit ein sehr gutes Spiel, ich hätte mir jedoch deutlich mehr erwartet. Die stark schwankende Grafikqualität, das 08/15-Gameplay und die teilweise schon unglaubliche Dummheit der Gegner sind nur drei Punkte auf einer langen Liste mit Kritikpunkten. Man hat es einfach nicht verstanden, die Serie sinnvoll weiterzuentwickeln und eine stabile Framerate hinzubekommen. Auch inhaltlich hat das neue *Medal of Honor* durchaus seine Probleme. Das ganze Spiel wirkt wie eine Achterbahnfahrt. Nach einem genialen Anfang langweilt EA den Spieler mit einfallslosen, unspektakulären Levels, nur um für einen würdigen Abschluss noch mal tief in die Effektkiste zu greifen. Wer den Vorgänger mochte und über ein paar grafische Unzulänglichkeiten hinwegsehen kann, der wird aber dennoch seinen Spaß mit dem aktuellen Ableger der Serie haben. Vor allem der umfangreiche Mehrspielermodus sorgt dafür, dass der Shooter auch nach dem Durchzocken der Solokampagne nicht gleich auf Ebay landet. Ich bin mal gespannt, ob es Electronic Arts gelingt, die angesprochenen Mängel beim angekündigten Nachfolger zu beseitigen.

TEST MOH: RISING SUN

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA LA
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	Ca. 10 Stunden

Internet: www.electronicarts.de

Spieler 1-4, online	Termin 28. November
USK-Freigabe Ab 18 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Guter Mehrspielermodus
- ✓ Geniale Auftaktmission
- ... danach viel Leerlauf
- Gameplay ohne Überraschungen

INZELN

GRAFIK	SOUND	MULTI
79%	91%	83%

84%

„Nicht der beste Teil der Serie – wer über einige Mängel hinwegsehen kann, wird dennoch gut unterhalten.“



GESAMTWERTUNG

INZEL: **84 %** MULTI: **83 %**

Nicht so packend wie der sehr gute Vorgänger, dafür endlich mit diversen Mehrspielermodi



GESAMTWERTUNG

INZEL: **89 %** MULTI: **— %**

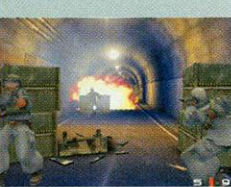
Die Atmosphäre nimmt gefangen und täuscht auch über die heftigen Ruckelanfälle hinweg.



GESAMTWERTUNG

INZEL: **87 %** MULTI: **78 %**

Einzelspieler, die harte und gradlinige Action mögen, sind hier genau richtig.

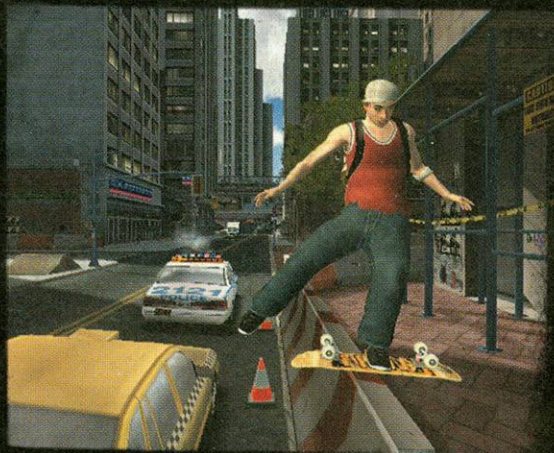


GESAMTWERTUNG

INZEL: **86 %** MULTI: **90 %**

Multiplayer-Fans greifen zu. Mehr Levels und Spielmodi gibt's nirgendwo sonst.

RULE THE



THUG™ macht DICH vom Skate-Amateur zum Star der Skate-Szene.



Mach alles, um an die Spitze zu kommen ... ob rennen, klettern und natürlich auch skaten.



Lade DEIN Gesicht ins Spiel und skate als DU SELBST.*

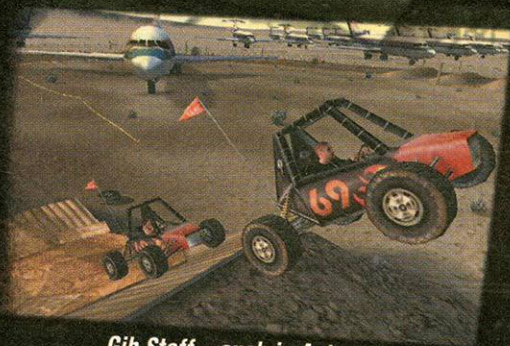


PlayStation 2

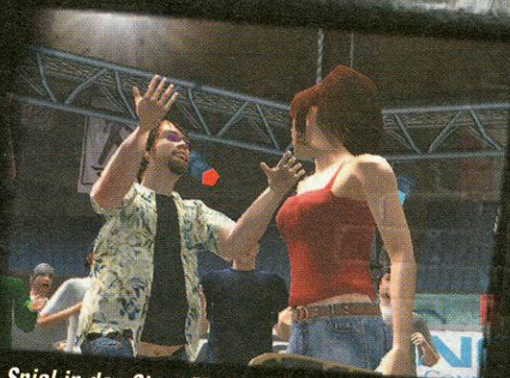


© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameSpy und das „Powered By GameSpy“-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. *PlayStation und PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Genehmigung von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

UNDERGROUND



Gib Stoff – auch in Autos
oder anderen Gefährten.



Spiel in den Story-Modus-Filmen die Hauptrolle
neben den coolen Profis, wie z.B. Tony Hawk.



Entwirf **DEINE** eigenen Tricks, Decks,
Ziele und Level. Es ist **DEIN** Spiel ...



TONY HAWK'S UNDERGROUND

Das hier ist **DEIN** Spiel.
DU machst die Regeln.
DU machst **DEIN** Ding.
DU bist der Star!

JETZT ONLINE:
THUGONLINE.COM



HAW SHOES



nixon



ACTIVISION®

* Die Gesichtserstellung ist ein exklusives PlayStation2-Feature
und setzt eine Internetverbindung voraus.

HINDERNISPARCOURS In der Bibliothek darf der Modellathlet zeigen, was er draufhat.

PRACHTVOLLER TOD Selten zuvor hat das Ableben eines Gegners so schön ausgesehen.

HIT
PLAYZONE

VIDEO

Prince of Persia The Sands of Time

Bombast-Optik trifft hervorragende Spielbarkeit.
Heraus kommt ein **spielerischer Hochgenuss!**

FANTASIEVOLL Diese seltsame Maschine steuert die Verteidigungsmechanismen des Palastes.

NICHT NACH UNTEN SEHEN In schwindelnden Höhen muss das Gleichgewicht gehalten werden.



BUMERANG
Die Konter-Attacken
sind nur selten sinnvoll
einsetzbar.



MÄCHTIG Per Mega-Freeze bleibt
die Zeit fast komplett stehen und
die Gegner fallen im Sekundentakt.

Was haben die Serien *Gran Turismo*, *Grand Theft Auto* und *Metal Gear Solid* gemeinsam? Richtig, sie sind Meilensteine der Videospielgeschichte. Nicht immer waren es die spielerischen Qualitäten, die für Aufsehen sorgten, dennoch bleiben Spielern diese Titel nicht ohne Grund im Gedächtnis. Sie haben etwas bewegt und den Videospielen generell neue Impulse gegeben. *Prince of Persia* war anno 1992 genauso ein Spiel, das jeder kannte und viele später erscheinende Titel beeinflusst hat. Darauf kann Schöpfer Jordan Méchner bereits stolz sein, dennoch ließ er sich von Ubisoft dazu überreden, an einer Neuauflage mitzuwirken. Wir waren natürlich sehr gespannt, inwieweit das fertige Spiel den Vorschusslorbeeren gerecht werden würde. Um es gleich vorwegzunehmen: *Prince of Persia – The Sands of Time* überzeugt in fast allen Belangen und gehört in jede PS2-Spielsammlung!

ARABISCHE NÄCHTE

Story und Präsentation des Spiels wurden ganz im Stile von Tausendundeiner Nacht gehalten.

ten. Der junge und noch unerfahrene Thronfolger begleitet seinen Vater bei einem Eroberungsfeldzug in Indien. Um seinen alten Herrn zu beeindrucken, bahnt er sich seinen Weg durch die feindlichen Schatzkammern und überreicht seinem Vater schließlich voller Stolz einen wertvollen Dolch. Kaum ist dieser in die dafür vorgesehene Öffnung einer riesigen und mysteriösen Sanduhr gesteckt, bricht das Chaos aus. Fast alle anwesenden Personen verwandeln sich in grässliche Sandmonster und wollen dem Prinzen fortan an den Kragen. Mithilfe der jungen Königstochter Farah macht sich der Prinz auf, das Geschehene rückgängig zu machen. Dabei hat das ungleiche Paar etliche Gefahren zu überstehen und erlebt auch die ein oder andere Überraschung.

ANACHRONISMUS LIVE

Während Core Design im Jahre 1996 im Prinzip den Prinzen durch Lara Croft ersetzte und das Ur-Spielprinzip in eine dreidimensionale Umgebung hievte, schuf Ubisofts Team in Montreal ein sehr eigenständiges Spiel. Der Prinz kann mit dem

INFO DER NEUE PRINZ

So spielt sich der neue Prinz

Neben der hervorragenden Optik tut sich Ubisofts Neuauflage des Abenteuers aus dem fernen Orient vor allem durch frische Ideen und tolle Spielbarkeit hervor. Wir möchten Ihnen die Besonderheiten des Gameplays etwas genauer vorstellen.

Klettern:

Den größten Teil des Spiels klettert der Prinz geschmeidig animiert durch komplexe Geschicklichkeitskurse und stellt seine athletischen Fähigkeiten eindrucksvoll unter Beweis.



Kämpfen:

In regelmäßigen Abständen stellen sich Ihnen garstige Sandmonster in den Weg. Dabei gefällt das facettenreiche Kampfsystem ebenso wie die spektakuläre Präsentation.

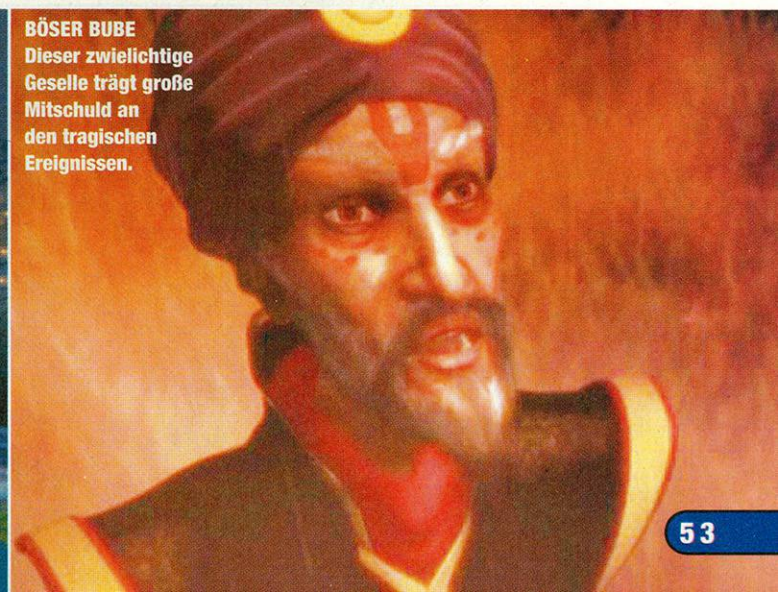


Rätsel:

Die Denksport-Aufgaben sind spärlich und wenig herausfordernd. Sie dienen in erster Linie der Auflockerung und sorgen für eine nette Abwechslung zwischendurch.



ROMANTIKER Jede zweite
Szene sieht aus wie gemalt.

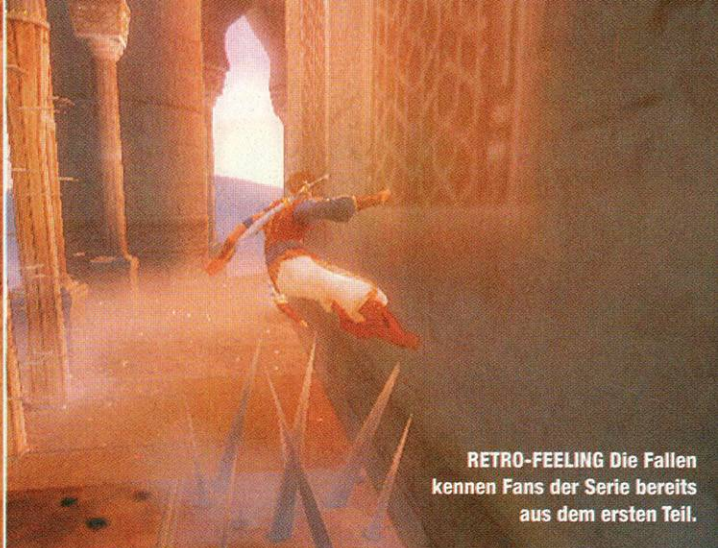


BÖSER BUBE
Dieser zwielichtige
Geselle trägt große
Mitschuld an
den tragischen
Ereignissen.

VOGELPERSPEKTIVE Während der Kämpfe wechselt die Kamera oft zu spektakulären Blickwinkeln.



RETRO-FEELING Die Fallen kennen Fans der Serie bereits aus dem ersten Teil.



INFO GAMEPLAY

Der Sand der Zeit

Die namensgebenden Quarze erleichtern das Gameplay ungemein, müssen aber im Verlauf des Spiels immer wieder aufgefüllt werden.

Haben Sie erst einmal genug Sand gesammelt, können Sie sich mit dessen Hilfe das Leben vereinfachen, sollten aber immer überlegt vorgehen.



HAB DICH! Besiegte Gegner spenden nach ihrem Ableben gerne noch etwas Sand.



TANKSTELLE Gelegentlich finden Sie auch solche Sand-Spender, um alle Tanks wieder aufzufüllen.



NELUPSKÜRÜZ Springe ins Nichts machen Sie mit genügend Sand einfach ungeschehen.



FAST FORWARD Per Mega-Freeze lassen sich auch größere Gegnergruppen leicht besiegen.

linken Analog-Stick frei in den wunderschönen Palastbauten bewegt werden, die Kamera wird per rechtem Stick frei umhergeschwenkt. Schon im Erstling der Serie galt es vorrangig, durch clever aufgebaute Dungeons zu hüpfen, Fallen auszuweichen und gelegentlich gegenüberstehenden Gegnern mit dem Säbel zuzusetzen. Daran hat sich im Prinzip nichts geändert und doch ist *Prince of Persia – The Sands of Time* ein komplett neues Spiel. Das Bewegungsrepertoire der Hauptfigur wurde stark erweitert. Durch Druck auf einen der Schulterbuttons überlistet der Prinz beispielsweise die Schwerkraft und kann ein kurzes Stück an der Wand entlanglaufen. Das sieht nicht nur edel aus, sondern wurde auch sinnvoll ins Spiel eingebaut. Jede der akrobatischen Glanzleistungen ist für das Weiterkommen von Bedeutung. Die Leveldesigner verlangen dem Spieler sämtliche Manöver ab und kombinieren diese immer wieder neu. So besteht während der Kletterpassagen selten Unklarheit darüber, wo es langgeht, sondern vielmehr wie man den vorgegebenen Weg passieren soll. Stellen

sich dem Prinzen Gegner in den Weg, kommt das hervorragende Kampfsystem zum Einsatz. Trotz nur eines einzigen Angriffsbuttons für das Schwert und eines weiteren Buttons für den Dolch gestalten sich die Kämpfe immer wieder anders. Während man an einigen Gegnern beispielsweise hinauflaufen kann, um ihnen während eines grazil ausgeführten Saltos den Säbel an die hässliche Visage zu zimmern, wehren sich spätere Gegnertypen gegen dieses Vorgehen. Am Ende sorgt aber bei jedem Gegenüber ein beherzter Stoß mit dem Dolch dafür, dass man eines der vielen Übel los ist und zudem noch wertvollen Sand der Zeit gewinnt. Dieser eröffnet ganz neue Möglichkeiten: Während der Kletterpassagen lassen sich so versehentliche Abstürze rückgängig machen, beim Kampf erhöht eine Zeitlupenfunktion die Übersicht. Der mächtige Mega-Freeze hält die Zeit gar fast komplett an und gibt dem Prinzen Gelegenheit, ganze Gegnerscharen innerhalb von Sekunden zu Staub zu verarbeiten. Ab und zu muss man sogar die grauen Zellen einsetzen, um relativ simple Rätsel zu lösen. In

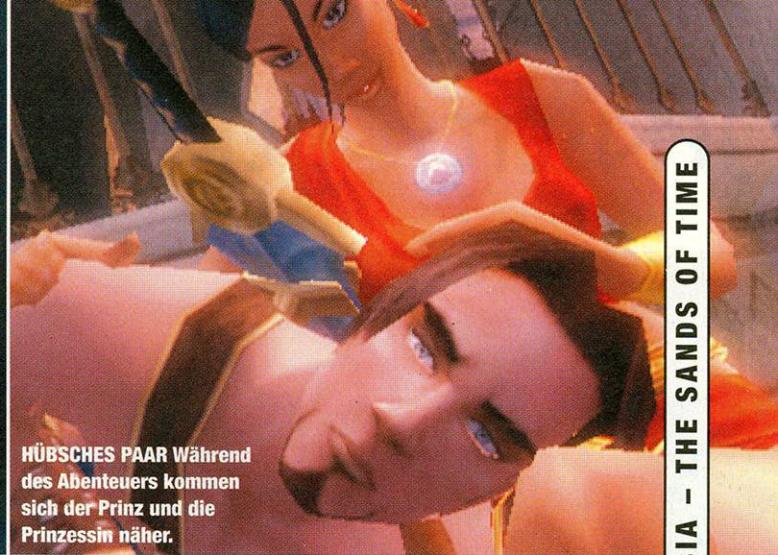
KLEINIEH Die Fledermäuse kommen immer zum ungünstigsten Zeitpunkt und nerven.

PRACHTBAU Die Bibliothek sieht einfach atemberaubend gut aus, ruckelt aber auch stark.





JETZT ABER SCHNELL!
Die herabfallenden Plattformen
lassen nicht viel Zeit zum
Reagieren.



HÜBSCHES PAAR Während
des Abenteuers kommen
sich der Prinz und die
Prinzessin näher.

der Regel kommt man dabei
aber auch mit Ausprobieren
weiter.

DETAILSCHWÄCHEN

Obwohl allein die wunder-
schöne Optik schon ausrei-
chend wäre, um dem Spiel
einen Platz in der Geschichte
der Videospiele zu reservieren,
ist es vor allem die nahezu per-
fekte Spielbarkeit, die einen
immer wieder an den Bild-
schirm zurückkehren lässt. Die
Eleganz und Geschmeidigkeit
der Animationen hat man nur
selten zuvor in dieser Perfektion
zu Gesicht bekommen. Schön
alleine das Zusehen bereitet rie-
sigen Spaß. Bei allem Lob muss
es natürlich auch ein wenig Kri-
tik geben. Die hält sich aber in
Grenzen. Die generell recht
niedrige Bildwiederholungsrate
trübt den visuellen Genuss ein
wenig, wirkt sich aber nur sehr
selten auf die Spielbarkeit aus.
Die Kämpfe sind zahlreich und
stellenweise durchaus fordernd.
Wer sich aber mit dem Kampf-
system beschäftigt und alle zur
Verfügung stehenden Mög-
lichkeiten taktisch klug nutzt, der
wird nur selten das Ableben des
Prinzen beobachten.

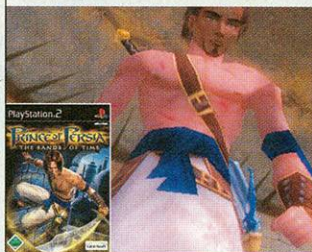
MAIK BÜTEFÜR



DETAIL-CHECK PRINCE OF PERSIA – THE SANDS OF TIME

Turbanträger vs. Seelensauger!

**Trotz der unterschiedlichen Thematik haben die beiden
Spiele mehr gemeinsam, als man zunächst annimmt.**



PRINCE OF PERSIA

STEUERUNG ★★★★★

Die intuitiven Kontrollen sind schnell
erlernt und sofort narrensicher einsetzbar.
Besser geht es kaum.

Zugänglichkeit: Neue Moves werden erklärt
und gehen sofort in Fleisch und Blut über.

Klettern: Die Steuerung ist präzise und mit
etwas Übung perfekt beherrschbar.

Kämpfen: Das Kampfsystem ist durchdacht,
aber nicht perfekt. Gelegentlich verliert man
aufgrund der hektischen Kameraführung
die Übersicht.

Rätsel: Die wenigen Rätsel sind notfalls
auch durch Ausprobieren zu lösen, lockern
das Geschehen aber angenehm auf.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Auch wenn jede Minute ein Genuss ist, es
hätten ruhig noch ein paar Levels mehr sein
dürfen. Schon nach acht bis zehn Stunden
ist der Spaß vorbei.

Wiederspielwert: Viel zu entdecken gibt es
nicht, besondere Belohnungen sind auch rar
gesät. Immerhin darf der erste Teil der Serie
erspielt werden.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Referenzklasse! Zwar dürfte das Gesche-
hen gerne flüssiger ablaufen, die beein-
druckenden Bauten gleichen diesen
Schwachpunkt aber wieder aus.

Darstellung: Generell ist die Grafik etwas
ruckelig, gelegentliche Slowdowns hätten
vermieden werden können.

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Generell ist die Soundkulisse
etwas blass und rauschig. Sowohl die engli-
schen als auch die deutschen Sprecher
machen ihren Job sehr gut.

Musik: Die hübschen Kompositionen kom-
men leider nur selten zum Einsatz. Während
der Kämpfe treiben orientalisch klingende
Rock-Sounds den Puls nach oben.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



SOUL REAVER 2

STEUERUNG ★★★★★

Auch Raziel lässt sich hervorragend durch
die Levels dirigieren, lediglich die Kämpfe
sind etwas umständlicher zu bestreiten.

Zugänglichkeit: Die Steuerung ist simpel
und schnell kapiert, ohne zu langweilen.

Klettern: Die Kletterpassagen sind nicht so
ausgeprägt, aber dennoch solide.

Kämpfen: Raziel steht meist maximal
zwei bis drei Gegnern gegenüber und muss
mit einem kleineren Angriffsrepertoire
auskommen.

Rätsel: Auch in *Soul Reaver* werden die Hirn-
windungen nicht überfordert. Die Rätsel sind
schnell durchschaut und wenig anspruchsvoll.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Gegenüber dem Vorgänger wurde das Spiel
reichlich gestrafft. Das kommt der Drama-
turgie zugute, reicht aber gerade mal für ein
durchzocktes Wochenende.

Wiederspielwert: Tonnen von Bonus-
material nutzen die Speicherkapazität der
DVD richtig aus. In diesem Punkt hat *Soul
Reaver 2* eindeutig Vorbildfunktion.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Immer noch eines der hübschesten Spiele
für die PS2. Animationen, Umgebungen und
Figuren nutzen die Möglichkeiten der Kon-
sole gut aus.

Darstellung: Stabile 25 Bilder pro Sekunde
können sich im wahrsten Sinne des Wortes
sehen lassen.

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Klasse Sounds und hervor-
ragende englische wie deutsche Sprecher
geben keinen Anlass zur Kritik. So muss
sich die Vertonung eines Spiels anhören!

Musik: Die Titelmelodie ist mittlerweile
legendär, aber auch während des Spiels
kommt musikalisch nur erstklassige Unter-
haltung aus den Boxen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



**Maik
Bütelfür**
spielt's gleich noch
ein viertes Mal.

Zwei Wochen nachdem die Test-
version bei uns eingetrudelt war,
hatte ich *Prince of Persia* bereits
dreimal durchgespielt. Natürlich
dürfte die Grafik gerne flüssiger
ablaufen und die Kämpfe sind
auch schon mal fordernd (zumin-
dest im ersten Anlauf). Dennoch ist
den Kanadiern ein detailverliebtes,
wunderschönes und hervorragend
spielbares Abenteuer gelungen.
Wie sagte Jordan Mechner doch
so schön auf der E3? „Pro Jahr
gibt es zwei bis drei Spiele, die
mich so richtig packen und nicht
mehr loslassen.“ Gratulation,
*Prince of Persia – The Sands of
Time* ist genauso ein Spiel.

TEST PRINCE OF PERSIA

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, Progressive Scan
Audio:	Stereo, Surround
Umfang:	8-10 Stunden

Internet: www.prince-of-persia.com

Spieler 1	Termin 20. November
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Fast perfekte Spielbarkeit
- Stimmige Atmosphäre
- Wunderschöne Optik ...
- ... die leider nicht ruckelfrei ist

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	81%	—%	90%

„Wunderschönes und **perfekt spielbares
Abenteuer**, das in jede besser sortierte
Spielesammlung gehört!“

JENSEITS DER GRENZEN WIRD DER



KUYA™

DARK
LINEAGE™



PlayStation 2



ATARI

WIND ZUR WAFFE



”(...) ein echter hingucker mit spielspaß-garantie.”

playstation 2 - das offizielle magazin (11/03)



Beyond Good & Evil

Rayman-Schöpfer Michel Ancel präsentiert
ein Spiel wie eine Achterbahnfahrt.

Die Bevölkerung des Planeten Hillys lebt in Angst: In letzter Zeit nehmen die Angriffe der außerirdischen DomZ immer mehr zu und selbst die Elite-Schutztruppen der so genannten Alpha-Abteilung können da nicht immer rechtzeitig helfen. Die Handlung von *Beyond Good & Evil* beginnt mit just einem solchen Angriff, bei dem Hauptdarstellerin Jade sich und ihre Pflegekinder mittels ihres Kampfstabs vor den aggressiven Invasoren beschützen muss. Die mal wieder zu spät eintreffende Alpha-Abteilung macht keinen allzu guten Eindruck, was jedoch das hillyanische Fernsehen nicht davon abhält, die ganze Aktion als großen Erfolg zu verkaufen. Derart unzuverlässige „Schutzkräfte“ und manipulative Berichterstattung machen Jade natürlich skeptisch. Schon kurz darauf nimmt die flotte Reporterin daher Kontakt mit der örtlichen Widerstandsgruppe Iris auf – deren Verschwörungstheorien klingen nach alldem ziemlich glaubwürdig!

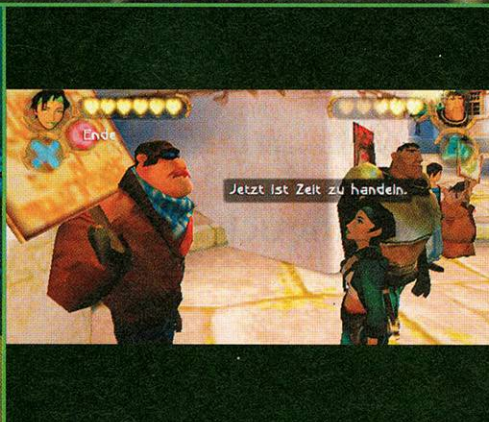
WO SOLL MAN DA BLOSS ANFANGEN? Während man als Tester bei der spannenden Story aufpassen muss, nicht im Vorfeld zu viel zu erzählen, ist das Problem beim Spielablauf so ziemlich das Gegenteil: In *Beyond Good & Evil* stecken so viele Spielelemente, dass man bei einer Aufzählung fast unweigerlich welche vergessen muss.

Ein Element „vergessen“ haben auch die Entwickler, und das wohl ganz bewusst: Jump&Run-Einlagen im klassischen (*Rayman*-)Sinne gibt es bei *BG&E* keine, nicht mal eine fest zugewiesene Taste für Sprünge ist in der Steuerung vorgesehen.

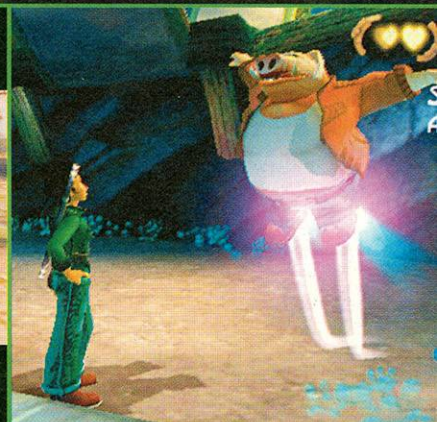
Das Spiel ist extrem abwechslungsreich und passt in keine gewöhnliche Genre-Schublade. Am dominantesten sind dabei noch die an *Metal Gear Solid* erinnernden Schleich-Einlagen. Vor allem im mittleren Teil des Spiels muss Jade immer wieder Fabriken und Stützpunkte infiltrieren und sollte sich dabei möglichst nicht erwischen lassen. Wer's statt vorsichtig lieber actionreich mag, der kann



REBELLEN Jade und die Widerstands-Gruppe Iris.



UNBESCHNITTEN So groß sind die Balken im Spiel.



FLIEGENDE SCHWEINE? Pey'J hebt ab.



EFFEKTGEWITTER Wenn Jade ihren Kampfstab auspackt, fliegen die Fetzen und der Bildschirm leuchtet auf.

alternativ auch oft einfach die direkte Konfrontation suchen. Ein einfaches Combo-System mit Ausweichmanövern genügt, um sich gegen mehrere Widersacher gleichzeitig zur Wehr zu setzen, wobei die geschickteste Wahl oft eine Kombination von Anschleichen und Angreifen ist: Die Wachleute im Spiel benötigen allesamt einen Gastank auf dem Rücken zum Atmen und sobald Sie diesen treffen, stolpern sie hilflos herum. Sind Sie schnell genug, können Sie mit einem weiteren gezielten Kick den Gastank zum Platzen bringen und die Wache buchstäblich an die Decke gehen lassen. Im Verlauf des Spiels kriegt Jade die Möglichkeit, spezielle Scheiben durch die Gegend (oder auf die Gastanks der Wachen) zu feuern, was die Sache noch interessanter gestaltet. So können Sie eine solche Scheibe einfach in eine weit entfernte Ecke schießen und zuschauen, wie die Wachleute vom Lärm aufgeschreckt hinlaufen, um nach der Quelle des Geräusches zu suchen.

GEMEINSAM STARK

Doch nicht nur Action ist angesagt, Hand in Hand mit der ganzen Infiltrier-Geschichte gehen natürlich auch jede Menge einfacher Kombinationsrätsel. Hier eine Kiste hinschieben, um über eine Sicherheitsbarriere zu kommen, da einen Schalter umlegen, um dort eine Tür zu öffnen, oder an einer Stelle eine Sicherung entnehmen, um sie woanders wieder einzusetzen, sind nur einige Beispiele für die einfachen Rätsel. Trickreicher wird die Sache, wenn Sie die vorher erwähnten Scheiben benutzen müssen, um weit entfernt einen Schalter umzulegen. Richtig interessant wird die Sache erst durch den Teamwork-Aspekt des Spiels. Anfangs wird Jade von ihrem schweinischen Adoptiv-„Onkel“ Pey’J begleitet, später stößt Soldat Double-H zu ihr. Manchmal müssen Sie zum Auslösen eines Mechanismus gleichzeitig verschiedene Knöpfe drücken, ein anderes Mal bringt nur Double-Hs Metallbirne Sie durch eine verschlossene Tür und

nicht selten müssen Sie erst mal dafür sorgen, dass Ihre Begleiter überhaupt auf Umwegen dorthin gelangen, wo die sportliche Jade noch problemlos hingekommen ist.

VIelfÄLTIG MOBIL

Doch es gibt noch mehr zu tun in der kunterbunten Spielwelt von *Beyond Good & Evil*. Zum Beispiel Luftkissenboot-Fahren. So pendeln Sie nämlich zwischen den Orten in der Umgebung hin und her. Das Boot ist aufrüstbar und entwickelt sich so im Laufe des Spiels über ein springendes (!) Hovercraft, das fast überall hinkommt, durch einen Aufsatz bis hin zu einem raumflugtauglichen Schiff. Das reicht noch nicht? Okay, es geht ja noch weiter. Sie können mit dem Hovercraft auch feuern, was von einfachen Baller-Einlagen durch ein aufrüstbares Mehrfach-Zielsystem zu einem Shoot ‘em Up im Stil von Segas *Panzer Dragoon*-Serie wird. Und selbst einige Rennspiel-Einlagen haben die Entwickler ins Spiel integriert!

DRÜCKEN SIE AB!

Von irgendwas wollen solche Upgrades natürlich bezahlt werden und neben den seltenen Perlen brauchen Sie dazu vor allem mal Geld. Hier kommt Jades Erfahrung als Reporterin ins Spiel. Mit der Kamera müssen Sie immer wieder wichtige Beweisfotos machen, doch für den Geldbeutel ist ein zusätzlicher Auftrag noch wichtiger – die Katalogisierung aller Tiere auf Hillys. Manche Arten sind gar nicht so leicht zu finden, selbst der Radar reicht als Hilfsmittel oft nicht, um sie vor die Linse zu kriegen. Doch keine Sorge, Hillys steckt voller Leben und unter Geldmangel werden Sie kaum leiden müssen.

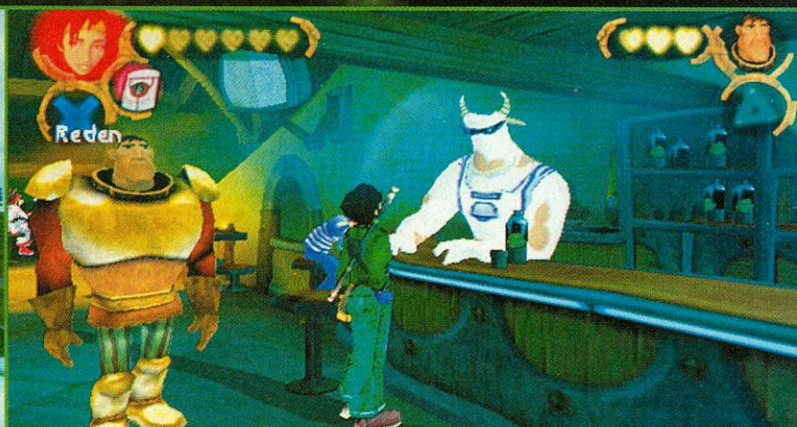
SPIEL MIT KINOFORMAT

Filmreif sind bei BG&E nicht nur die einfallsreichen Figuren, die teilweise emotional mitreißende Story und der ebenso abwechslungsreiche wie witzige Soundtrack, der von klassischen Orchester-Stücken über Hip-Hop, Flamenco und Rock so ziemlich jeden denkbaren Stil abdeckt. Auch die Darstellung des Spiels geht in diese Richtung. Einerseits heißt das, dass die Umgebung herrlich bunt und sehr schön designt wurde (was manchmal zulasten der Flüssigkeit geht), andererseits geht es mit gewaltigen 16:9-Balken einher. Mit PAL-Balken und der damit einhergehenden gestauchten Grafik haben diese zum Glück nichts zu tun, doch wäre zumindest eine richtige 16:9-Unterstützung nett gewesen. So wird leider bei entsprechenden Fernsehern nicht die volle Auflösung genutzt. Merkwürdig, wo doch das Spiel eigentlich sogar Progressive-Scan-Ausgabe unterstützt.

MICHAEL PRUCHNICKI



BEREIT ZUM ANKOPPELN Hier kommt die exzellente Wasseroptik gut zur Geltung.



EINE MILCH, BITTE! Der Barkeeper in der Akuda-Bar ist wirklich „kuhl“.

DETAIL-CHECK | BEYOND GOOD & EVIL

Die Eier legende Wollmilchsau

Es mag auf den ersten Blick so aussehen, als wäre *Beyond Good & Evil* ein ähnliches Spiel wie zum Beispiel *Jak II* oder *Ratchet & Clank 2*, doch wenn überhaupt, dann müsste man den Titel noch am ehesten mit *Metal Gear Solid* vergleichen – und selbst da halten sich die Gemeinsamkeiten ziemlich in Grenzen. Da *BG&E* so viele Elemente vereint, die bei anderen Titeln oft zu einem kompletten Spiel ausgewälzt werden, wären detaillierte Vergleiche ohnehin ein wenig unfair – das Spiel will weder eine Hardcore-Anschieß-Simulation noch ein reinrassiges Ballerspiel sein, sondern es lebt gerade von der Mischung verschiedener Genres. Wir decken daher zur Abwechslung mal auf, von welchen Spielen sich die Entwickler sichtlich inspirieren ließen, und wo man das zumindest vermuten könnte. Die Kämpfe tauchen übrigens daher nicht auf, da diese sich nicht eindeutig an anderen Spielen orientieren und Prügeleien mittlerweile ohnehin in den meisten Action-Adventures irgendwie vorkommen.

FOTOSAFARI

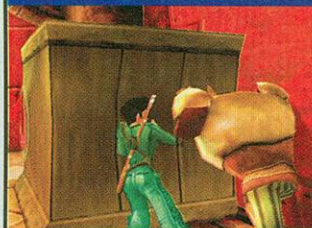
Nicht gelistete Spezies
Organische Materie

Die Idee, den Spieler auf Fotosafari zu schicken, hatte Nintendo schon vor ein paar Jahren. *Pokémon Snap* heißt der Titel, der Sie aber im Gegensatz zu *Beyond Good & Evil* nicht frei in der Tierwelt herumlaufen lässt, sondern auf festgelegten Bahnen durch die Levels schickt.



Pokémon Snap

TEAMWORK



Jade ist auf Unterstützung durch ihre Begleiter angewiesen. Obwohl die Ähnlichkeiten zu Sonys *Primal* groß sind, kann man davon ausgehen, dass hier nicht voneinander abgekupfert wurde. Bei *The Lost Vikings* basierte ein ganzes Spiel schon früher auf Teamwork-Rätseln.



Primal

ANSCHLEICHEN



Im Vorfeld wurden die Missionen, bei denen Jade feindliche Gebäude infiltrieren muss, gar nicht so an die große Glocke gehängt. Die Schleichpassagen machen aber einen relativ großen Teil des fertigen Spiels aus und erinnern unbestreitbar an die Abenteuer von Solid Snake.



Metal Gear Solid 2

SPRINGENDE FAHRZEUGE

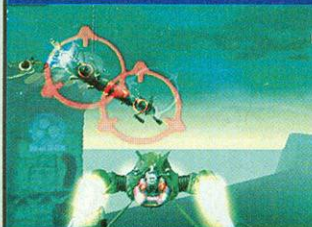


Sobald Sie Ihr Luftkissen-Boot entsprechend ausgerüstet haben, können Sie sich springend so manchen sonst unbefahrbaren Weg hinaufkämpfen. Die Animationen des springenden Hovercrafts sind witzig, aber die Idee gab's schon früher: Der springende *Metal Slug*-Panzer!



Metal Slug X

BALLERN MIT SYSTEM



Während die ersten Shoot-'em-Up-Einlagen noch mit Dauerfeuer gemeistert werden müssen, kommt später ein per Knopfdruck aufschaltbares Zielsystem hinzu. Videospielenkenner merken sofort, dass sich Michel Ancels Team dafür bei Segas *Panzer Dragoon*-Reihe bedient hat.



Panzer Dragoon Orta

GLEITERRENNEN



Zu guter Letzt gibt es noch die Hovercraft-Rennen, die mit Perlen für den Gewinner locken. Natürlich wird nicht fair gefahren, stattdessen kommen Waffen zum Einsatz und Turbo-Felder jagen Ihr Fahrzeug auf Höchstgeschwindigkeit. Klingt bekannt? Na klar – aus *Wipeout*!



Wipeout

MEIN FAZIT SUPER



Michael Pruchnicki
liebt BG&E einfach!

Beyond Good & Evil ist eines der stimmigsten Spiele der letzten Jahre. Hier passt eigentlich alles: hübsche Grafik, tolle Sprachausgabe (vor allem das englische Original!), eine mitreißende Geschichte, gelungene Steuerung und jede Menge Abwechslung. Da kann man drüber hinwegsehen, dass die unzähligen Spielelemente nicht wirklich neu oder überragend sind – die Mischung macht's! Über satte 20 Stunden Spielzeit hält der Titel ein beachtliches Tempo durch, was zusammen mit dem fantastischen Soundtrack und den überaus sympathischen Charakteren bei der Wertung den Ausschlag für den Schritt „nur“ vom Hit zum 90%-Titel gab.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Metal Gear Solid 2: Substance 92%
Konami

Das Schleichen ist vielleicht noch der dominierendste Aspekt bei *BG&E*, auch wenn Solid Snake in der Hinsicht niemand was vormacht.

BEYOND GOOD & EVIL 90%
Ubisoft

Durch das unheimlich vielseitige Gameplay entzieht sich *BG&E* den üblichen Genre-Schubladern. Ganz einfach ein klasse Spiel!

Primal 80%
Sony

Auch zu *Primal* gibt's Parallelen: Hier heißt die Heldin zwar Jen statt Jade, auf Hilfe von einem Partner ist sie aber auch angewiesen.

TEST BEYOND GOOD & EVIL

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubi Pictures
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3 (Balken), Progr. Scan
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 20 Stunden

Internet: <http://bge.ubisoft.de>

Spieler 1	Termin 13. November
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Hohes Erzähltempo
- Jede Menge Abwechslung
- Fantastischer Soundtrack
- Dicke Balken für „Kino-Feeling“

GRAFIK | SOUND | MULTI
83% | 90% | -% **90%**

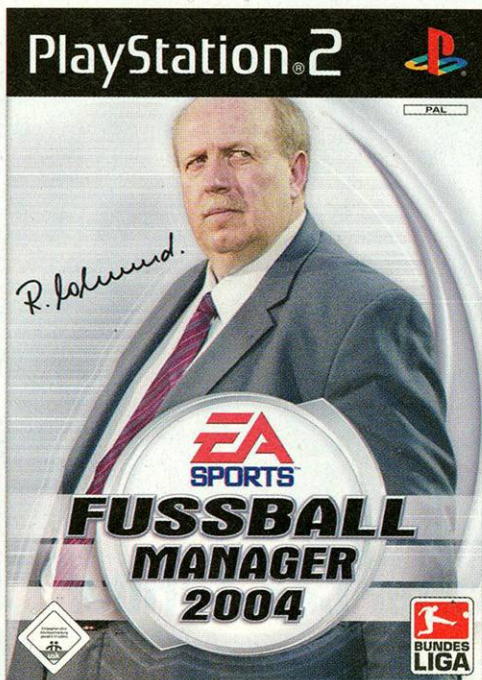
„Unverschämte flotter Genre-Cocktail mit viel Abwechslung, sympathischen Charakteren und super Soundtrack“



It's in the game.™



PlayStation 2

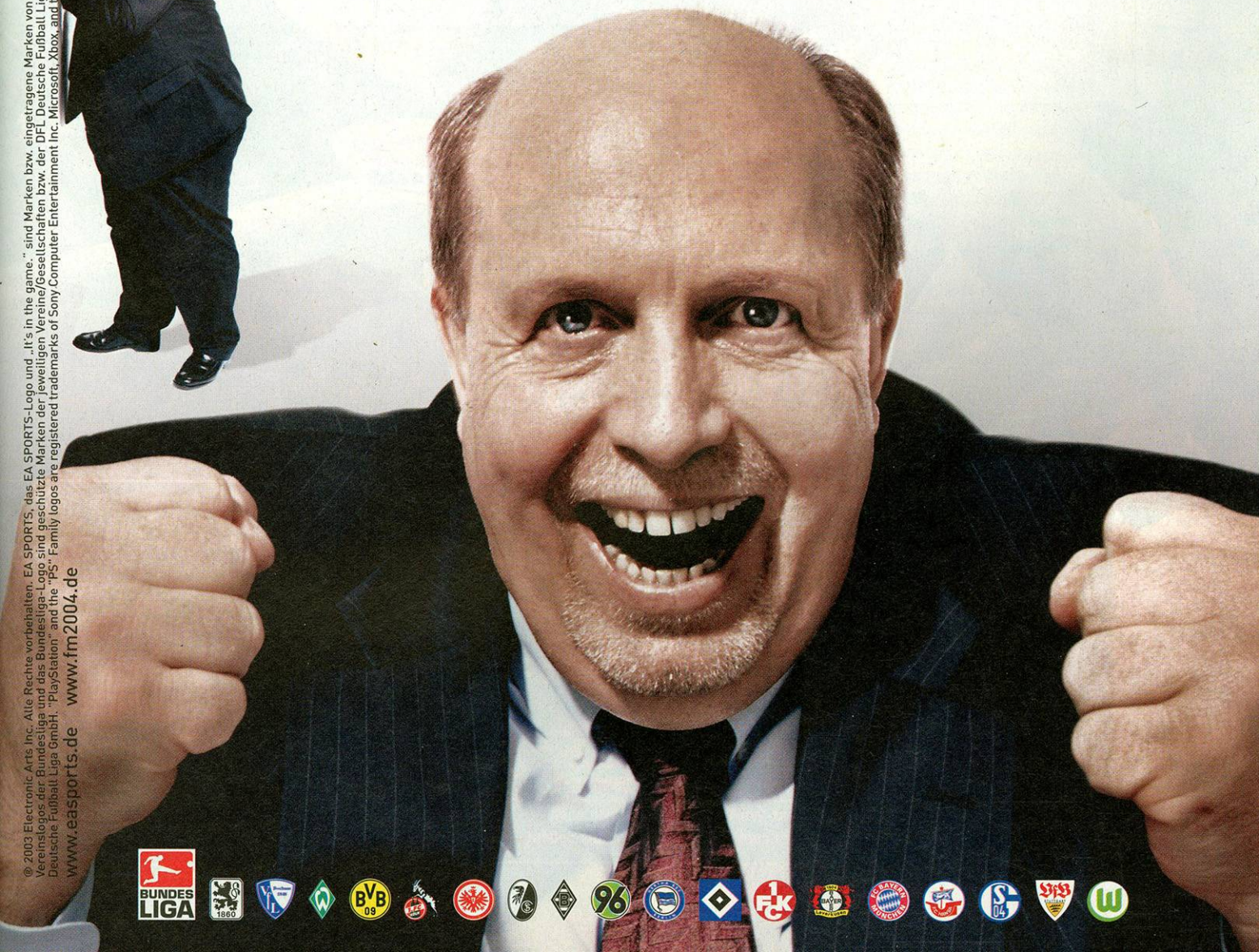


FUSSBALL MANAGER 2004

Die Managementsimulation für Spieler mit Format.

Ob Sponsorenverhandlung, Transfermarkt, Stadionausbau oder Trainingsleitung: Stell dich der Herausforderung und erlebe die Höhen und Tiefen dieses Geschäfts! Jetzt mit FOOTBALL FUSION – für die interaktive Vernetzung mit FIFA FOOTBALL 2004.

SEI MIT LEIB UND SEELE DABEI!



True Crime Streets of L.A.

Knallharter Cop-Thriller
im Großstadtdschungel
von Los Angeles



ZIVILER VERLUST Nick hat seinen Flitzer nicht mehr unter Kontrolle und rammt einen Passanten.



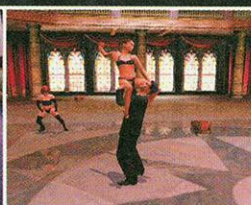
INFO DIE HAUPT-GAMEPLAY-ELEMENTE

Schleichen, prügeln, rasen und ballern

Diese vier Aufgabenstellungen bilden den Kern des *True Crime*-Spielerlebnisses.



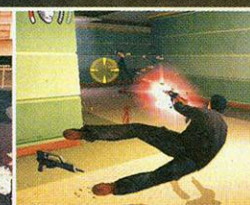
SCHLEICHEN Nur nicht gesehen werden!



PRÜGELN Der Beat-'em-Up-Part des Spiels ist cool.



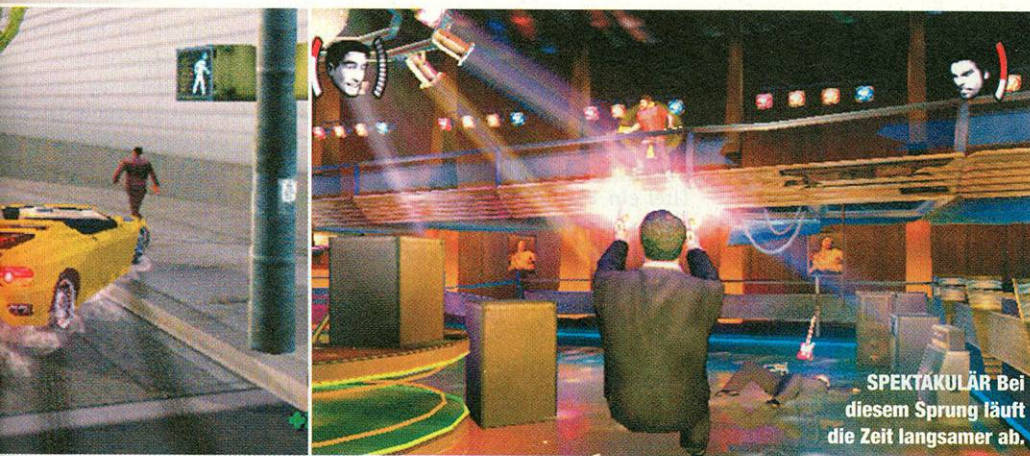
RASEN Einfach nach Herzenslust Gas geben!



BALLERN Dank Zeitlupenmodus eine wahre Freude.

PREKÄR Rosie ist offensichtlich in Schwierigkeiten.





SPEKTAKULÄR Bei diesem Sprung läuft die Zeit langsamer ab.

Nachdem wir Activisions heiß erwarteten Genremix in der letzten Ausgabe auf 28 Sonderseiten in allen Einzelheiten vorgestellt haben, bleibt beim Testbericht eigentlich nur noch eine Frage zu klären: Hat Entwickler Luxoflux es tatsächlich geschafft, alle Aspekte des ambitionierten Actiontitels zu einem stimmigen Ganzen zusammenzufügen? Oder ist *True Crime* doch nur ein weiteres *Getaway*-Debakel, bei dem trotz langer Entwicklungszeit, guter Ideen und gewaltiger Produktionskosten letztlich viel Potenzial verschenkt wurde? Wie viele wahrscheinlich schon vermutet haben, liegt die Wahrheit irgendwo in der Mitte. *Streets of L.A.* ist zwar bei weitem nicht so umfangreich wie die ausgezeichneten *GTA*-Spiele von Take 2, setzt sich aber durch viele innovative Ideen und vor allem durch ein besser durchdachtes Gameplay deutlich von der Sony-Konkurrenz ab.

True Crime könnte man wohl am besten als Cop-Simulator bezeichnen. Sie erleben die abwechslungsreiche Story aus

der Sicht des kürzlich suspendierten Polizisten Nick Kang, der wegen seiner speziellen Ermittlungsmethoden aus der Mordkommission geflogen ist. Sein Hang zur Zerstörungswut und sein rücksichtsloser Umgang mit Verbrechern sorgen aber dafür, dass das E.O.D. (Elite Operations Division) auf ihn aufmerksam wurde. Diese Spezialabteilung des LAPD verfolgt nur ein Ziel: das Leben der Bürger von Los Angeles um jeden Preis zu schützen.

GUTER BULLE, BÖSER BULLE

Schon Nicks erster Auftrag ist alles andere als ein Zuckerschlecken. Zusammen mit seiner neuen Partnerin, der bildhübschen Rosie Velasco, soll er eine Bombenanschlagsserie aufklären, mit der die chinesischen Triaden in Verbindung gebracht werden. Was Nick nicht ahnt: Dieser Fall steht in direktem Zusammenhang mit dem Schicksal seines verstorbenen Vaters. Schon bald wird aus einer einfachen Ermittlung ein persönlicher Rachefeldzug. Das Besondere an der Story von *Streets of L.A.* ist,

dass es – je nachdem, wie man die einzelnen Missionen besteht – verschiedene Endsequenzen gibt. Wer Gegner tötet, anstatt sie zu neutralisieren, und bei den Fahrsequenzen auch gerne mal ein paar unschuldige Fußgänger ummählt, braucht sich nicht zu wundern, wenn er das schlechteste der drei Enden zu sehen bekommt. Nur wenn man durchgehend mehr gute als böse Taten vollbringt, kommt man in den Genuss des Happyends, bei dem auch die Handlung komplett aufgelöst wird. Aber selbst wenn man von Anfang an als Bad Cop unterwegs ist, muss man nicht unbedingt von vorne beginnen, um die „gute“ Endsequenz zu erleben. In vielen Fällen reicht es, die zahlreichen, teils echt witzigen Zufallsverbrechen aufzuklären. Jede unblutige Verhaftung bringt Sie der guten Seite einen Schritt näher.

ROUND ONE – FIGHT!

In Sachen Gameplay kann *True Crime* die Verwandtschaft zu *GTA* und *The Getaway* nicht verleugnen (siehe INFO: Die Haupt-Gameplay-Elemente). Wie bei den Vergleichstiteln rast man mit

INFO DIE 24/7-CENTER

Tag und Nacht im Training

Mehr als nur ein simpler Zeitvertreib

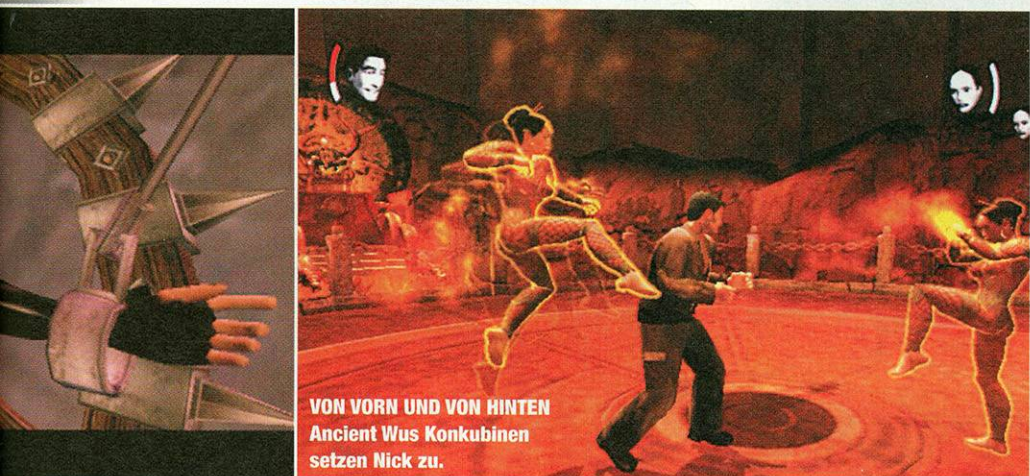
Sie haben massig Punkte übrig und gerade keine Mission mit Zeitlimit vor sich? Dann sollten Sie sich schleunigst in eine der durchgehend geöffneten Trainingseinrichtungen begeben, die großzügig über ganz L.A. verteilt sind. Insgesamt 27 – neun pro Einrichtung – Bonusfähigkeiten warten dort darauf, von Ihnen freigeschaltet zu werden. In den Kampfsportschulen von Nicks Bruder erlernen Sie wirkungsvolle Attacken und Combos, die sich in vielen Kämpfen als hilfreich erweisen. In den Schießständen des LAPD können Sie Ihre Fähigkeiten im Umgang mit den zahlreichen Handfeuerwaffen verbessern und wertvolle Erweiterungen wie Zielhilfe oder schnelles Nachladen freischalten. Natürlich darf auch eine spezielle Fahrschule, in der man das Fahren auf zwei Rädern und zahlreiche andere Manöver rund ums Auto vermittelt bekommt, nicht fehlen. Falls man die teilweise recht haptigen Aufgaben nicht sofort schafft, kostet jeder neue Versuch, eine der 24/7-Erweiterungen zu ergattern, sauer verdiente Punkte.



FAHRSPASS PUR Das kann nicht jeder Polizist.



VORSICHTIG Nur keinen Fehlschuss erlauben!



VON VORN UND VON HINTEN Ancient Wus Konkubinen setzen Nick zu.



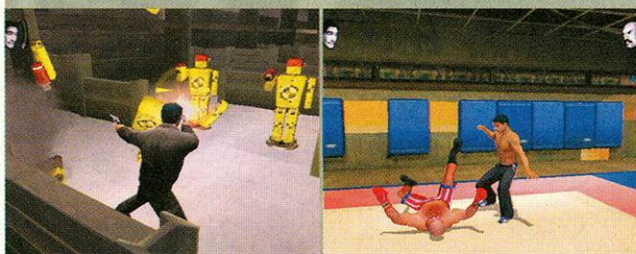
VORHER UND NACHHER In den zahlreichen Tankstellen von Los Angeles können Sie Ihr Vehikel zu jeder Tages- und Nachtzeit reparieren lassen.

INFO CHARAKTERENTWICKLUNG

Stadtrundfahrt mit Lerneffekt

Nach jeder Episode erhalten Sie eines von neun wertvollen Upgrades – kostenlos!

Zu Beginn des Spiels verfügt Nick gerade mal über ein nettes, nicht unbedingt schnelles Auto, einen 38er-Revolver und Standard-Grapples. Sobald man eine Episode zu 100 Prozent gelöst hat, darf man unbeschwert durch die Stadt fahren und eine Bonusprüfung ablegen, um eine von neun coolen Erweiterungen zu erhalten. Wenn man sich für ein Straßenrennen entscheidet, erhält man als Siegelbelohnung schnellere Autos, mit denen die Fahrpassagen zum Kinderspiel werden. Wer sich durch die Waffenübungen kämpft, den erwarten Pistolen mit größeren Magazinen und höherer Schussfrequenz. Drei zusätzliche Grapples, mit denen man viel Schaden beim Gegner anrichten kann, gibt es fürs Besiegen von Kampfsportgrößen. Nachdem man einen dieser Profis erledigt hat, darf man dessen Spezialangriff jederzeit verwenden. Die Reihenfolge, in der man diese Aufgaben erledigt, ist übrigens vollkommen frei. Es ist aber empfehlenswert, sich erst einmal die drei Bonusautos zu holen. Im Gegensatz zu den Erweiterungen, die man in den 24/7-Einrichtungen freispielen kann, dürfen Sie jede Prüfung so oft wiederholen, wie Sie wollen – ohne zusätzliche Kosten.



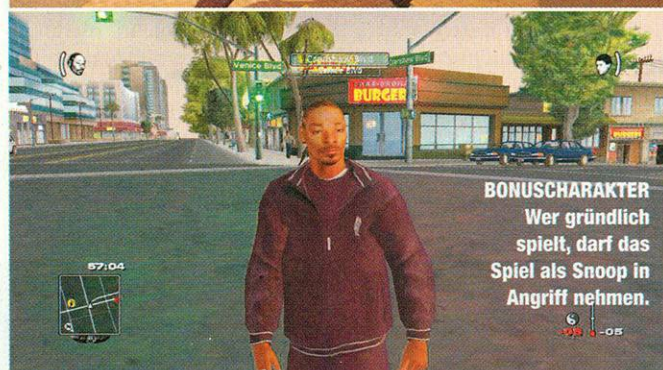
PAPPKAMERADEN Am Ende des Parcours wartet eine neue Waffe. **BOSSFIGHT** Im Falle eines Sieges erhält Nick einen Spezialangriff.

diversen Vehikeln von einem Schauplatz zum nächsten und erledigt dort die anstehende Aufgabe. Neben „herkömmlichen“ Ballersequenzen und Schleipassagen hat Activision dem Titel ein Feature spendiert, das keiner der beiden Konkurrenztitel hat: ein umfangreiches Kampfsystem, das dank einer gelungenen Steuerung und vieler Special Moves ungeheuer motivierend ist. Das Handling in den Baller- und Fahrpassagen ist ebenfalls ganz gut gelungen. Lediglich im Zeitlupenzielmodus, der durch Halten der Schusstaste aktiviert wird, wünscht man sich ab und an ein wenig mehr Präzision und Kontrolle. Dies gilt auch für Nicks Ausweichsprünge in alle vier Himmelsrichtungen, bei denen ebenfalls die Zeit verlangsamt wird. Was die Grafik des Action-Knallers angeht, hat Entwickler Luxoflux ganze Arbeit geleistet. Das fast komplett nachgebildete Los Angeles sieht nicht nur zu jeder Tages- und Nachtzeit spitze

aus. Nur selten stören Ruckler und ein sichtbarer Grafikaufbau bei den Fahrsequenzen den erstklassigen Gesamteindruck. Die Missionen, bei denen Nick Gebäude erforschen muss, sehen keinen Deut schlechter aus. Hier sorgt die effektiv zu Bruch gehende Inneneinrichtung für visuelle Highlights. Wie gut Nick und die übrigen Spielfiguren animiert sind, offenbart sich vor allem in den Kampfsequenzen. Da kann man auch den einen oder anderen Clipping-Fehler verschmerzen.

SEHENSWERTE PRÄSENTATION

Eine Klasse für sich sind die unheimlich stimmungsvollen Zwischensequenzen, von denen es jede Menge gibt. Hier zählt es sich aus, dass Activision keine Kosten und Mühen gescheut und namhafte Hollywood-Schauspieler als Sprecher für die wichtigsten Charaktere verpflichtet hat. Stars wie Christopher Walken (*God's Army*, *Pulp*



Fiction), Gary Oldman (*Bram Stoker's Dracula*, *Das fünfte Element*) oder Michelle Rodriguez (*The Fast and the Furious*, *Resident Evil*) sollten sogar absoluten Kinomuffeln ein Begriff sein. Das Spiel

erscheint übrigens komplett mit englischer Sprachausgabe und deutschen Untertiteln. Damit aber nicht genug: Ein 50 Songs starker Soundtrack, der zahlreiche Stilrichtungen umfasst,

hauptsächlich aber auf Hip-Hop und Rap aufgebaut ist, sorgt dafür, dass das Erkunden der Großstadt musikalisch immer adäquat untermalt ist. Wer will, darf sogar selbst festlegen, wel-

che Stücke wann im Spiel zu hören sind. Es gibt nämlich separate Playlists fürs Autofahren, für Actionsszenen und für ruhigere Momente.

WOLFGANG FISCHER

DETAIL-CHECK TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Gangster, Cops und krumme Touren

Gar keine Frage: Sowohl True Crime als auch Vice City sind erstklassige Spiele. Damit Sie einschätzen können, in welchem Milieu Sie sich besser zurechtfinden, haben wir die beiden Knaller und den Außenseiter The Getaway in allen Einzelheiten miteinander verglichen.



GTA VICE CITY (DT.)

GAMEPLAY ★★★★★

Der hervorragenden Fahrzeugsteuerung steht eine etwas hakelige Handhabung zu Fuß gegenüber. Besonders die störrische Kamera stört den Spielfluss zuweilen.

Autofahren: Ob Drive-by-Shooting oder cooler Stunt – die Steuerung geht leicht von der Hand und ist super kontrollierbar. Die Fahrphysik ist nicht realistisch, macht aber Spaß.

Ballern: Gegenüber dem direkten Vorgänger wurde das Zielsystem zwar überarbeitet, ist aber immer noch etwas störrisch und unübersichtlich.

Schleichen: Leises Vorgehen ist nur was für Weicheier. Tommy Vercetti ballert sich stets mit schweren Waffen durch die Gegnerhorden.

Prügeln: Tommy kann zwar auch die Fäuste schwingen, allerdings reichen seine Fähigkeiten gerade mal, um vorbeilaufenden Omis die Handtasche zu klauen.

Langzeitmotivation: Die amerikanische Metropole lebt! Was in Vice City los ist, sucht seinesgleichen. Unzählige Bonus-Missionen, Stunts und versteckte Items fesseln über Wochen an die Konsole.

Umfang: Über 100 Missionen, eine riesige Stadt, zahlreiche Nebenaufgaben und die coole Story stehen auf der Habenseite. Wer einfach nur den Abspann sehen will, muss mindestens 20 Stunden einrechnen.

Story: An zahlreiche Hollywood-Klassiker angelehnt, kann man Tommy Vercettis Geschichte als Scarface der Videospielgeschichte beschreiben.

Stadt: Vice City ist an Miami angelehnt und stilistisch auch sehr gut getroffen, verzichtet aber auf den Anspruch einer realistischen Nachbildung der Metropole.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Trotz teils heftigen Pop-ups und zahlreicher Grafikfehler ist die technische Leistung beeindruckend. Vice City ist immer noch die lebendigste Großstadt in einem Videospiel.

60-Hz-Modus: Nein

Widescreen-Modus: Nein

Soundtrack: Die Referenz! Zahlreiche Tracks der 80er-Jahre passen zum Setting wie die Faust aufs Auge und sorgen für eine stimmige Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

GAMEPLAY ★★★★★

Fahrzeughandling und die Steuerung des Helden sind durchweg gut gelungen. Zu Fuß sorgt eine frei drehbare Kamera dafür, dass die Übersicht erhalten bleibt.

Autofahren: Die Autos reagieren ein wenig empfindlich, wodurch Fahrten bei hohen Geschwindigkeiten hektisch werden. Genaues Zielen während des Fahrens will gelernt sein.

Ballern: Dank des genialen Zeitlupenmodus sehen die Ballersequenzen nicht nur phänomenal aus, sie spielen sich obendrein auch wirklich gut.

Schleichen: Die Schleichpassagen sind meist kurz, bieten aber eine nette Abwechslung zum Rest des Spiels. Die Steuerung ist ordentlich.

Prügeln: Dank eines umfangreichen und gelungenen Kampfsystems mit vielen Moves und Combos macht der Beat-'em-Up-Teil des Spiels jede Menge Spaß.

Langzeitmotivation: Wenn man die drei Handlungsstränge durchgespielt hat, wartet noch eine echte Überraschung auf Fans. Wer 30 versteckte Knochen findet, darf das Spiel als Snoop Dogg noch mal spielen.

Umfang: Zwölf Episoden mit etwa 100 Missionen werden geübte Spieler etwa zehn bis zwölf Stunden beschäftigen. Wer alle Erweiterungen und den Bonuscharakter freispielen will, kann ruhig noch ein paar Stunden draufrechnen.

Story: Eine eher ungewöhnliche Mischung aus *Lethal Weapon* und *Big Trouble in Little China*. Positiv ist, dass sich der Action-Titel nicht allzu ernst nimmt und viele witzige Szenen bietet.

Stadt: Los Angeles in all seiner Größe und Schönheit. Leider ist die virtuelle Metropole bei weitem nicht so lebendig wie ihr reales Vorbild.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Sowohl Pop-up- als auch Clipping-Fehler sind zwar vorhanden, fallen in der Regel aber nicht störend auf. Dies gilt auch für sporadisch auftretende Slowdowns.

60-Hz-Modus: Nein

Widescreen-Modus: Nein

Soundtrack: Coole Hip-Hop- und Rap-Tracks, gemischt mit ein paar härteren Klängen, sorgen für eine gelungene Musikuntermalung des Cop-Thrillers.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



THE GETAWAY

GAMEPLAY ★★★★★

Hier mangelt es dem Sony-Titel etwas an Substanz. Simple Ballereien und hektische Verfolgungsjagden bestimmen das wenig abwechslungsreiche Spielgeschehen.

Autofahren: Die Steuerung ist etwas unentschieden. Die Fahrzeuge reagieren sensibel auf hektische Lenkbewegungen, allzu gläubig kommt das Ganze dennoch nicht rüber.

Ballern: Die Schießereien sind spielerisch unausgegoren. Dank der Selbstheilungs-Fähigkeiten der Protagonisten werden aber auch Anfänger nicht überfordert.

Schleichen: Kurze Passagen werden im Zweifelsfall auswendig gelernt und präsentieren sich spielerisch wenig anspruchsvoll.

Prügeln: Sowohl Hammond als auch Carter können direkt gegenüberstehenden Gegnern mit dem Gewehrkolben eins überbraten. Nur als finale Rettungstat zu gebrauchen.

Langzeitmotivation: Wer einmal durch ist, erhält als Belohnung die Möglichkeit, mit einem Bonuswagen frei durch London zu cruisen. Die Story bietet nur wenig Anreiz, ein zweites Mal in Angriff genommen zu werden.

Umfang: London ist sehr detailliert nachgebildet und riesig. Leider wird dieses Potenzial so gut wie nicht genutzt. Zwei Missionsstränge sind schon nach spätestens zehn bis zwölf Stunden abgehakt.

Story: Die klassische Gangstergeschichte ist brutal und verzichtet auf Humor. Die Inszenierung der Geschichte ist sehr europäisch und erinnert eher an Filme wie *French Connection*.

Stadt: London wurde zu großen Teilen detailgetreu nachgebildet, wirkt aber dennoch recht kahl und leer. Geparkte Fahrzeuge und Fußgänger sind Mangelware.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Während der Fahrpassagen müssen stellenweise heftige Slowdowns ertragen werden, die Ballerpassagen enttäuschen mit statischen Umgebungen. Hier wäre mehr drin gewesen.

60-Hz-Modus: Ja

Widescreen-Modus: Ja

Soundtrack: Die akustische Seite gestaltet sich unauffällig. Musikalisch untermalen ruhige und subtile Klänge die klassische Gangsterballade.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

will einen True Crime-Film!

Eins vorweg: *True Crime* ist nicht ganz der erhoffte GTA-Killer! In Sachen Umfang und Langzeitmotivation haben die Ausnahmespiele von Take 2 noch klar die Nase vorn. Gerade mal gute zehn bis zwölf Stunden wird ein geübter Spieler brauchen, um sämtliche *True Crime*-Handlungsstränge durchzuspielen. Trotzdem wäre es ein echtes Verbrechen, sich Activisions ungeheuer witzigen und abwechslungsreichen Genremix durch die Lappen gehen zu lassen. Es macht es einfach unheimlich viel Spaß, in Person des resoluten, coolen Nick Kang Los Angeles zu einem besseren Ort zu machen. Da stören auch die zahlreichen kleinen Mängel und der teilweise unausgeglichene Schwierigkeitsgrad nicht weiter. Ich bin jedenfalls jetzt schon gespannt, was sich Activision für einen ziemlich wahrscheinlichen Nachfolger so alles einfallen lässt.

TEST TRUE CRIME

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Genre:	Action
Sprache:	Engl. mit dt. Untertiteln
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro-Logic II
Umfang:	Ca. 100 Missionen

Internet: www.truecrimela.com

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

- Genialer Genremix
- Erstklassiger Soundtrack
- Gelungene Animationen
- Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 84% SOUND 85% MULTI 87%

„True Crime: Streets of L.A. ist das optimale Actionfutter für alle, die GTA schon durchhaben!“

Der Herr der Ringe

Die Rückkehr des Königs

Das neue Spiel zur Trilogie wurde in vielerlei Hinsicht **verschlimmbessert.**

Hack & Slay-Spiele sind ja so eine Sache für sich. Einerseits steckt recht wenig hinter dem simplen Spielprinzip, andererseits macht es einfach Spaß, mal so völlig ungehemmt zu metzeln. Um zur Oberliga solcher Hack & Slays zu gehören, muss der betreffende Titel das spielerische Defizit mit der

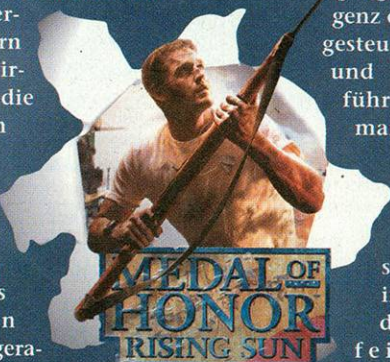




KAMPFGNOM Kleine Männer ganz groß - auch Hobbits greifen zum Schwert.

Atmosphäre wettmachen. Und genau hier konnte bereits *Die zwei Türme*, das letzte Lizenzspiel zu den *Herr der Ringe*-Kinofilmen, auftrumpfen. Der Nachfolger, *Die Rückkehr des Königs*, der nur kurz vor dem Filmstart des dritten Teils der epischen Film-Trilogie erscheint, ist sogar noch größer und schöner. Aber nicht immer bedeutet „größer und schöner“ auch „besser“.

ISCH MACH DISCH HACK Spielerisch hapert es nämlich etwas im Auenland. Die Gegnermassen, die über Sie hereinbrechen, machen den Vorbildern im Film alle Ehre. Dadurch leidet aber nicht nur die Übersicht, sondern auch die Fairness. Und die wenigen Checkpoints innerhalb der Missionen machen Ihnen das Heldenleben auch nicht gerade einfacher. Den



meisten Spielspaß gewinnen Sie der *Rückkehr des Königs* daher im leichtesten Schwierigkeitsgrad ab. Allerdings ist auch der teilweise ganz schön happig. Einige Missionen werden Sie erst nach etlichen Anläufen schaffen. Der Grund dafür, dass Sie mit den Gegnermassen nur schwer fertig werden, ist das Kampfsystem. Die Steuerung und das Kombosystem wurden zwar 1:1 aus dem Vorgänger übernommen, allerdings kamen die Gegner hier meist nur von zwei Seiten und

stürmten nicht aus allen Himmelsrichtungen auf Sie ein. Wenn Sie eine Attacke des Gegners vor Ihnen abblocken und dann selbst zum Schlag ausholen, wird dieser von anderen Gegnern, die um Sie herum stehen, unterbunden. Da helfen auch die vielen Kombo-Attacken nichts, die Sie mit gesammelten Erfahrungspunkten einkaufen können. Simple Button-Gehämmer bringt Sie in den meisten Fällen am weitesten. Die Bosskämpfe hingegen sind relativ einfach.

DUMM WIE DIE NACHT FINSTER

Zwei Mankos aus dem Vorgänger, die Intelligenz der computer-gesteuerten Figuren und die Kameraführung, konnte man ebenfalls nicht beheben. Gegner wie Mitstreiter sind noch immer strohdof. Was die feindlichen Armeen qualitativ nicht auf dem Kasten haben, machen sie quantitativ wieder wett. Ihre Mitstreiter hingegen stehen oft gerne mal im Weg herum oder sehen tatenlos dabei zu, wie Sie um Ihr Leben kämpfen. Und die Kamera sorgt mit tollen Winkeln zwar für Filmflair, gewährt aber des Öfteren nicht den nötigen Blick auf nahende Gegner. Was gut aussieht, ist eben nicht immer praktikabel. Aber dennoch macht es viel Spaß, sich durch die abwechslungsreichen Umgebungen zu kämpfen.



KÄUFLICH Upgrades können auch für die Gruppe gekauft werden.

INFO MULTIPLAYER-MODUS

Ein starkes Heldenduo

In *Die Rückkehr des Königs* dürfen Sie im Kooperations-Modus erstmals zu zweit metzeln.

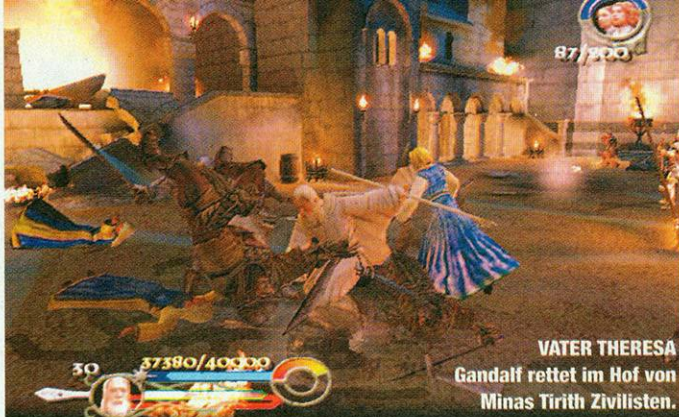
Wer will in einer Schlacht auf Leben und Tod schon auf sich alleine gestellt sein? Während die Computer-KI Ihre Mitstreiter häufig dabei zusehen lässt, wie Sie um Ihr Leben kämpfen, steht Ihnen im Kooperations-Modus ein echter Helfer zur Seite. Das Problem der schlechten Kameraführung wird durch einen Mitspieler allerdings nicht gelöst. Die Spieler teilen sich einen Bildschirm, doch die Kamera kann nicht endlos zoomen. So passiert es oft, dass Sie gegen Feinde kämpfen, die sich außerhalb des Bildschirms befinden, während Ihr Mitstreiter am anderen Ende des Bildschirmausschnittes dasselbe tut. Absprachen untereinander sind also dringend nötig. Dadurch wird man noch tiefer in das *Herr der Ringe*-Universum hineingesogen: „Übernimm du die Südländer!“, „Hinter dir – die Orkbrut!“, „Betätige das Katapult oder die Mumakils trampeln Eowyn nieder!“, tönte es bei uns durch die Redaktion, wenn wir die Reise nach Mordor zu zweit antraten. Kommt es doch einmal zum virtuellen Ableben, wird der tot geglaubte Recke nach zehn Sekunden automatisch wieder aufs Kriegsfeld versetzt. Die angekündigte Variante, in der der Mitspieler 50 % seiner Lebensenergie für einen „Respawn“ aufbringen muss, wurde nicht ins Spiel integriert.



SCHLACHTSCHÜSSEL Obwohl es zu zweit manchmal arg unübersichtlich wird, macht der Koop-Modus richtig viel Spaß.



SPEERWERFEN Interaktive Elemente spielen eine große Rolle. Hier benutzen wir einen Speer um einen Oger zu töten.



VATER THERESA
Gandalf rettet im Hof von
Minas Tirith Zivilisten.



GEFUNDEN Faramir ist
einer der versteckten
Bonuscharaktere.

BOMBAST PUR

Dafür sorgt besonders die bereits angesprochene Atmosphäre. Der Übergang von Filmsequenzen zu Computergrafik ist diesmal viel flüssiger als im Vorgänger. Aber nicht nur die Zwischensequenzen wurden technisch aufgemöbelt: Auch die Spielgrafik sieht noch einmal ein Stück besser aus als in *Die Zwei Türme*. Die Figuren wirken realistischer, die Gegnermassen sind größer, die Effekte bombastischer. Zudem ist jeder Level ein Erlebnis für sich. Da feuern Sie mit Katapulten auf Mumakils, flüchten vor einem Nazgul auf einem Drachen, verteidigen Minas Tirith oder helfen den Ents beim Einreißen eines Damms. In jedem Level passiert etwas Neues – atmosphärisch wie audiovisuell konnte man sich hier noch mal ungemein steigern. Fans wird es sicherlich auch freuen, mit mehreren Figuren aus der Film- bzw. Buchvorlage auf die Reise gehen zu können. Zu Aragorn, Legolas und Gimli gesellen sich jetzt noch Gandalf, Sam und Frodo. Allerdings müssen Sie nicht, wie zunächst angekündigt, jede Spielfigur freispielen. Stattdessen ist das Spiel in drei „Pfade“ aufgeteilt – den Pfad des Magiers (Gandalf), den Pfad des Königs (Aragorn, Legolas und Gimli) sowie den Pfad der Hobbits (Sam und Frodo). Nach dem ersten Level stehen die ersten Missionen eines jeden Pfades offen und Sie können die Welten nacheinander abklappern, wie es Ihnen beliebt. Wenn Sie den Ring endgültig vernichtet haben, stehen Ihnen nicht nur drei neue Spielfiguren zur Auswahl (Merry, Pippin und Faramir), sondern auch Video-Interviews mit den Darstellern der Film-Trilogie. Für Tolkien-Fanatiker ist *Die Rückkehr des Königs* also wieder ein echtes Erlebnis. Falls Sie mit der *Herr der Ringe*-Trilogie allerdings nichts anfangen können, sollten Sie erst mal Probe spielen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Die Herren der Ringe

Ringlein, Ringlein an der Hand, welches ist das beste Hack & Slay im Auenland? Wo Sie am besten Prügeln erfahren Sie hier.



DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

UMFANG ★★★★★
Levels: 13
Spielzeit: Ca. 5 Stunden
Charaktere: 6 + 3 freispielbare
Bonusmaterial: Making-of, Interviews, Concept Arts, Bonusmission
Filmmaterial: Aus allen drei Teilen. Umblendung zu Spielszenen sehr fließend.
GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Steuerung 1:1 aus dem Vorgänger. Kombos und Upgrades können diesmal aber auch für die gesamte Gruppe gekauft werden.
Gegner: Sehr viele Feinde, die von allen Seiten ankommen. Bei hohem Gegner aufkommen ist es dadurch recht schwer, gute Treffer zu landen.
Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen. Selbst auf „Easy“ oft frustig.
Kamera: Fix, schwenkt mit Figur mit. Kamerawinkel sehen gut aus, geben aber nicht immer die nötige Übersicht.
KI: Gegner dumm, aber zahlreich. Kameraden stehen im Weg oder sehen bei Kämpfen oft nur zu.
Koop-Modus: Ja (2 Spieler)

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Super. Die Spielfiguren sehen noch besser aus, die Levels sind detailliert umgesetzt, viele Effekte.
Präsentation und Atmosphäre: Mittendrin statt nur dabei. Interaktive Levels, gigantische Schlachten, Übergang von Film zu Spielgrafik noch fließender.
Framerate: 30 Fps. Ab und zu Ruckler.
Soundtechnik: Bombast-Sound pur. Atmosphärische Musik und die gewohnt tollen Sprachsamples. THX-zertifiziert!



GESAMTWERTUNG



DIE ZWEI TÜRME

UMFANG ★★★★★
Levels: 12
Spielzeit: Ca. 3 Stunden
Charaktere: 3 + 1 freispielbarer
Bonusmaterial: Making-of, Interviews, Concept Arts, Bonusmission
Filmmaterial: Aus den ersten beiden Teilen. Umblendung zu Spiel etwas abrupt.
GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: 3 Angriffe, 1 Block, 1 Finishing-Move und 1 Sekundärwaffe. Kombos und Upgrades mit Erfahrungspunkten.
Gegner: Überschaubares Gegnaraufkommen. Da Gegner aufgrund des Leveldesigns meist von zwei Seiten kommen, funktioniert das Kampfsystem recht gut.
Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen. Recht ausgewogene Schwierigkeitsgrade.
Kamera: Bewegt sich mit den Spielfiguren und sorgt für gute Übersicht. Aber auch hier nicht immer optimal.
KI: Gegner dumm. Kameraden stehen häufig im Weg, nehmen dafür oft an Kämpfen teil.
Koop-Modus: Nein

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Damals sehr gut, im direkten Vergleich zu <i>Die Rückkehr des Königs</i> aber etwas trocken.
Präsentation und Atmosphäre: Für damalige Verhältnisse klasse, im Vergleich zu <i>Die Rückkehr des Königs</i> wirken die Präsentation und die Spielermodelle aber etwas angestaubt.
Framerate: 30 Fps. Stets flüssig.
Soundtechnik: Musik aus dem Filmsoundtrack, tolle Sprachsamples der Original-Filmsprecher



GESAMTWERTUNG



MEIN FAZIT

GUT



Christian
Schönlein
ringt mit sich selbst.

Die Rückkehr des Königs war für mich ein Wechselbad der Gefühle. Atmosphärisch ist es noch einmal ein Stück besser als der Vorgänger und obwohl ich nicht der größte *Herr der Ringe*-Fan bin, war ich von der ersten bis zur letzten Minute gefesselt. Andererseits herrschte wegen des hohen Schwierigkeitsgrades oft mehr Frust als Lust. Im Vorgänger wurde man mit den Gegnern eigentlich immer fertig. Andererseits konnte mich *Die zwei Türme* einfach nicht so fesseln wie *Die Rückkehr des Königs*. Dazu passierte mir einfach zu wenig. Da ein Hack & Slay spielerisch nicht unbedingt die Crème de la Crème darstellt, ist mir die Atmosphäre bei solchen Spielen eben umso wichtiger. Und auch wenn diese nicht für den Hit sorgen kann, so macht sie *Die Rückkehr des Königs* doch zu einem Erlebnis.

TEST H.D.R. DIE RÜCKKEHR

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II, THX
Umfang:	13 Missionen

Internet: www.electronic-arts.de

Spieler 1-2	Termin 14. November
USK-Freigabe Ab 16	Preis Ca. € 60,-

- Atmosphärisch
- Koop-Modus
- Schlechte Kamera
- Sauschwer und teils unfair

MULTIPLAYER

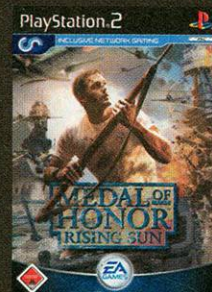
GRAFIK	SOUND	82%	EINZEL
90%	90%	82%	79%

„Audiovisuell besser als *Die zwei Türme*. Der **herbe Schwierigkeitsgrad** verwehrt aber diesmal einen Hit.“

Pearl Harbor. Sonntag, 7. Dezember 1941



Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalcanal, am Kwai und auf den Philippinen.



Challenge Everything
mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com



GAME BOY ADVANCE™ PlayStation 2

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™



WWE SmackDown! Here Comes The Pain

„Hier kommt die neue Referenz“
wäre ein ebenso passender Untertitel für
THQs neues Wrestling-Spektakel.

Mit *Here Comes The Pain* macht THQs *SmackDown!*-Reihe

einen entscheidenden Schritt weg vom actionbetonten Geprügel im Ring hin zu einer komplexen Wrestling-Simulation. Da es erstmals vier verschiedene Arten zuzupacken gibt, die jeweils in einen anderen Movetyp münden, sind die Move-repertoires der Wrestler etwas umfangreicher geworden. Wurde bisher noch unterschieden, in was für einem Zustand sich Ihr Gegner befand, so haben Sie jetzt jederzeit die Auswahl aus allen Moves und Griffen.

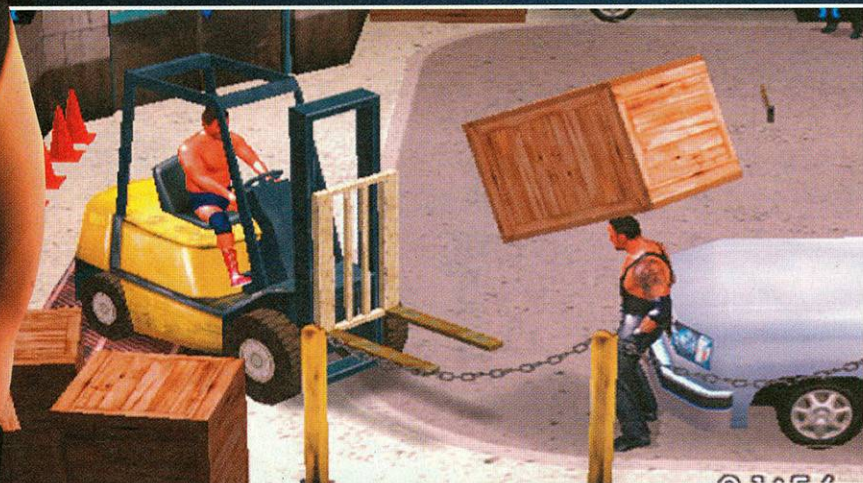
Einen praktischen Nutzen hat die Sache noch zusätzlich – es ist einfacher, ohne genaue Kenntnis der Move-

listen einen in der Hektik gerade passenden Move zu finden.

Auch in der Defensive gibt es Neues zu vermeiden, und zwar wurde das Reversal-System überarbeitet und verlangt nun mehr Strategie. Mit der L2-Taste wehren Sie Schläge und Kicks ab, mit der R2-Taste retten Sie sich aus Würfen und Haltegriffen. Ob der Konter klappt, hängt von vielen Faktoren ab: War Ihr Timing gut genug? Ist Ihr Wrestler technisch fit für akrobatische Ausweichmanöver? Oder weiß er im Moment nicht einmal, wo oben und unten ist? Manchmal reicht es auch einfach, ein paar Kilo mehr auf die Waage zu bringen, um den Hochstimm-Versuch eines Leichtgewichts zu unterbinden. Eine weitere überfällige Entwicklung in der Serie!

LASSEN SIE'S KRACHEN!

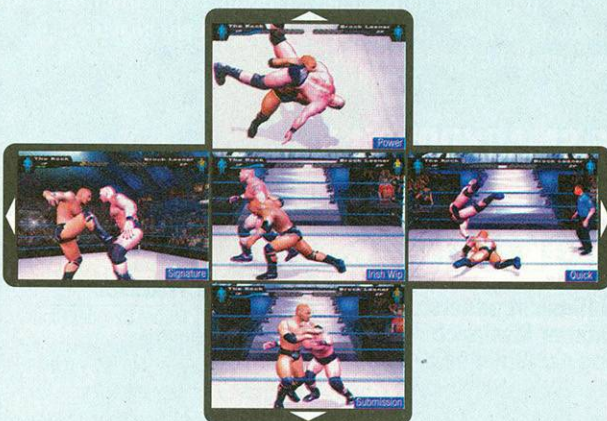
Erstmals werden die einzelnen Körperpartien bei Treffern getrennt behandelt – wollen Sie einen Gegner



VOM GABELSTAPLER GEFALLEN Roddy Piper bereitet seinem Gegner Kopfzerbrechen.

Langen Sie ruhig zu!

Die Steuerung von *Here Comes The Pain* wurde gegenüber dem Vorgänger deutlich überarbeitet. Anstatt je vier Moves für jede der drei Torkel-Varianten benommener Gegner haben Sie jetzt jederzeit die Wahl zwischen vier Grund-Griffen, von denen aus Sie wiederum je vier unterschiedliche Moves starten können.



- ↑ + ○ POWER GRAPPLE** Aus diesem Griff können Sie besonders kraftaufwendige Manöver wie zum Beispiel Press Slams ansetzen.
- ← + ○ SIGNATURE GRAPPLE** Unter diesem Oberbegriff wurden diejenigen Moves zusammengefasst, die aus der Reihe fallen.
- IRISH WHIP** Bewegen Sie das Steuerkreuz gar nicht, so schleudern Sie Ihren Gegner in die Seile oder die Ringecke.
- + ○ QUICK GRAPPLE** Für leichte Angriffe, wie etwa einen Hip-Toss. Hier ist die Gefahr gering, dass Ihr Gegner zu schwer ist.
- ↓ + ○ SUBMISSION GRAPPLE** Fasst Haltegriffe und Attacken, die auf eine Aufgabe hinarbeiten (Beispiel: Knee-Breaker) zusammen.

also mit einem Beinhebel zur Aufgabe zwingen, sollten Sie sich auf Moves konzentrieren, die seine Beine schwächen. Setzen Sie irgendwann einen Aufgabegriff an, wird eine neue Anzeige eingeblendet, auf der sich ein gelber Kreis zwischen „Aufgabe“ und „Befreiung“ bewegt – je nachdem wie vehement die beiden Wrestler auf ihre Joypads einhämmern. Das

Erreichen der manchmal eingeblendeten „Seile“-Markierung reicht auch, um den Ringrichter den Griff lösen zu lassen. Verhindern können Sie solche unehrenhaften Fluchtversuche dadurch, dass Sie am Boden liegende Gegner packen und durch den Ring ziehen, bis diese in einer günstigeren Position für einen Pin oder einen Aufgabegriff liegen.

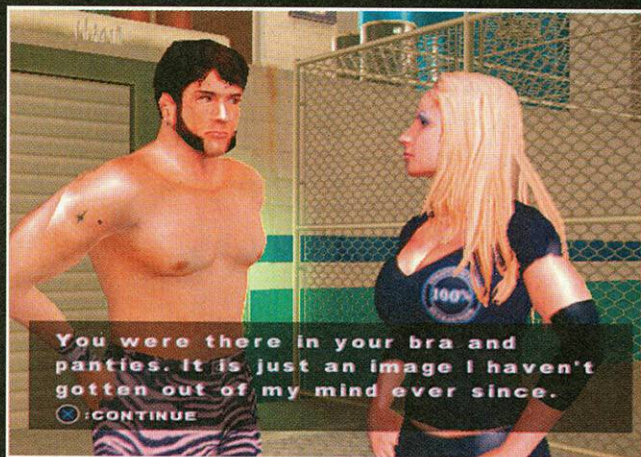
MACHEN SIE KARRIERE!

Herzstück des Spiels ist wieder einmal der umfangreiche Saison-Modus. Jede Woche gibt's eine TV-Show und zusätzlich dazu finden Pay-per-View-Großereignisse statt. Zwar stehen Sie nicht immer auf der Matchliste für den Abend, doch das muss Sie ja nicht davon abhalten, sich einige der Schlagabtausche aus nächster Nähe anzusehen und

eventuell ein wenig mitzumischen (soweit der Referee das duldet). War das Erforschen der Arena-Umgebung beim Vorgänger noch mit langen Märschen aus der Ego-Perspektive durch eine dröge 3D-Umgebung verbunden, so gelangen Sie jetzt per Knopfdruck direkt aus dem Orts-Auswahlmenü an die entsprechende Stelle. Andere Wrestler, die sich dort aufhal-



VON GANZ OBEN Beim neu dazugekommenen Elimination-Chamber-Match können Sie von den Kammern in den Ringecken abspringen.



WIE ROMANTISCH Erwarten Sie von diesem Spiel bloß keine intelligenten Dialoge! Es ist das übliche Wrestling-Seifenopern-Geschehen.



IRRERER BLICK Der Undertaker ist gekommen, um Roddy Piper zu holen. Mit dem Motorrad.

REMATCH
EXIT
SELECT

BRA AND PANTIES Hier verliert, wer zuerst nur noch BH und Schläpfer trägt. NA ENDLICH! Die Rematch-Option erspart Ihnen oftmals unnötige Klickerei.

ten, werden sogar schon im Vorfeld angezeigt. Sobald Sie auf einen anderen WWE-Ringer treffen, können Sie das Verhalten Ihres Schützlings aus mehreren (meist zwei) Optionen wählen. Die teilweise ziemlich dümmlichen Dialoge mögen zwar authentisch sein, schön werden Sie dadurch nicht. Manchmal kommt es bei einem Gespräch direkt zum Kampf (die Reaktionen sind oft eh ziemlich unvorhersehbar), so dass Sie die interaktiven Backstage-Umgebungen in der Praxis ausprobieren können. Der Höhepunkt des Ganzen sind wohl das Motorrad und der Gabelstapler vor der Halle, die beide als Waffe missbraucht werden können.

LERNEN SIE DAZU!

Die gewonnenen *SmackDown!*-Dollars können Sie jederzeit in neue Movesets, Wrestler und dergleichen investieren, während sich die gesammelte Erfahrung in bessere Fähigkeiten im Ring umsetzen lässt. Dies ist für die anfangs schwächlichen, selbst erschaffenen Wrestler auch bitter nötig.

Vor dem ersten Match mit einer Eigenkreation steht natürlich der umfangreiche Wrestler-Editor, der diesmal so gewaltig ausgefallen ist, dass er schon als unübersichtlich bezeichnet werden muss. Bis Sie anständige Ergebnisse erzielen, werden Sie viel Zeit investieren müssen. Die schiere Masse an Optionen ist hier wirklich ein Problem, unzählige Klamotten-Grundformen und über 300 Farbmuster (zum großen Teil Augenkrebs verursachend) wollen erst gesichtet werden und letztendlich bleibt ein fader Nachgeschmack, wenn sich trotz all der Auswahl nicht mal ein normales T-Shirt findet. Positiv zu erwähnen ist dagegen die neue Möglichkeit, Ihrem Wrestler unterschiedliche Outfits für den Einmarsch und für das Match zu verpassen. Vorbildlich!



BESSER Die Latscherei im Saison-Modus wich diesem simplen Menü.

BESSER, ABER NICHT PERFEKT

Alte *WWF*-Fans dürften sich besonders über die Wrestling-Legenden wie den Million Dollar Man, die Legion of Doom oder das klassische Outfit des Undertaker freuen. Allerdings müssen einige davon erst mit *SmackDown!*-Dollars freigekauft werden. Letztendlich macht *Here Comes The Pain*

einen sehr guten Eindruck, auch wenn einige Versprechen nicht gehalten wurden. So gibt es dieses Mal keinen Audio-Kommentar und auch von der angekündigten Sprachausgabe haben wir im fertigen Spiel leider nichts gehört. Dafür präsentiert sich die Grafik weiterhin sehr gut und zwei ganz neue Spielmodi sorgen für einige ungewöhnliche Spielerlebnisse:

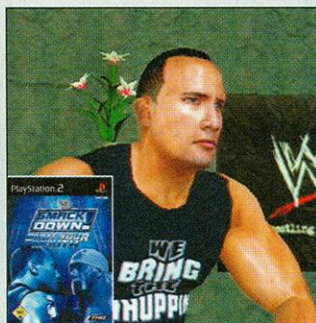
die aufwendige Käfig-Variante Elimination Chamber und das Bra-and-Panties-Match für die Voyeure unter den Wrestling-Fans, bei dem sich zwei *WWE*-Grazien die Klamotten vom Leib reißen müssen. Ein besonderes Lob verdient die endlich eingebaute Rematch-Option im Exhibition-Modus. Warum nicht gleich so?

MICHAEL PRUCHNICKI

DETAIL-CHECK | WWE SMACKDOWN! 5

Jetzt noch schmerzhafter

Here Comes The Pain ist in vielerlei Hinsicht anders als der Vorgänger *Shut Your Mouth*. Nicht immer lässt sich aber direkt beurteilen, ob die Veränderung das Spiel besser oder einfach nur anders gemacht hat.



WWE SMACKDOWN! 4

UMFANG ★★★★★

60 Wrestler
Alle sofort spielbar
Keine „Legenden“ des Rings
Matcharten: Die letzte Zählung hat 74 ergeben. So ziemlich alle Variationen der Ringschlachten, die man sich wünschen kann, sind geboten.
Spieler: 1-6
Maximale Anzahl Wrestler im Ring: 6

STEUERUNG ★★★★★

Grapple-System: Griffe und Würfe beginnen sofort. Stehen sich zwei Wrestler gegenüber, haben Sie die Wahl zwischen vier Greif-Moves, wobei je nach Zustand des Gegners eines von drei unterschiedlichen Movesets zum Einsatz kommt.
Reversal-System: Einfaches Reversal-System ermöglicht das Kontern der meisten Moves. Da nur ein Knopf dafür zuständig ist, tun sich auch Anfänger leicht.
Handhabung im Saison-Modus: Lange Märsche durch öde 3D-Umgebungen aus der Ego-Perspektive sorgen für Frust.

GRAFIK ★★★★★

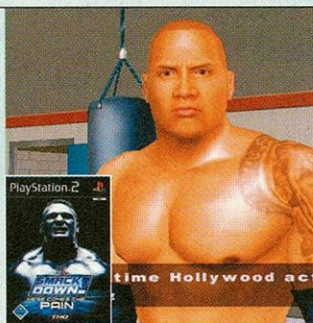
Gut animierte Wrestler mit vielen Details und meist authentischen Gesichtern. Leider kommt es öfters zu Clipping-Fehlern, gerade in Seilnähe. Kümmerliches Polygon-Publikum oder nur Pappaufsteller (je nach Anzahl der Wrestler im Ring).

SOUND ★★★★★

Ordentliche Soundeffekte, sparsam eingesetzter Audio-Kommentar und die aus dem Fernsehen bekannten Musikstücke sorgen für eine brauchbare Akustik.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



WWE SMACKDOWN! 5

UMFANG ★★★★★

65 Wrestler
6 davon müssen erst freigespielt werden. Darunter 11 Wrestling-„Legenden“
Matcharten: Setzt mit dem neuen First-Blood-Match, der Elimination Chamber und dem Bra-and-Panties-Match noch einen drauf.
Spieler: 1-6
Maximale Anzahl Wrestler im Ring: 6

STEUERUNG ★★★★★

Grapple-System: Sie haben jederzeit die Wahl von vier Move-Paletten (Quick, Power, Submission, Signature) mit jeweils vier unterschiedlichen Moves - der Zustand des Gegners ist zum Beispiel bei Griffen von hinten weiterhin manchmal entscheidend.
Reversal-System: Zum Kontern ist diesmal mehr Grips vonnöten, da Sie zwischen Griffen und Schlägen unterscheiden müssen. Gut für Profis, schwierig für Anfänger.
Handhabung im Saison-Modus: Märsche entfallen komplett, per Knopfdruck kommen Sie direkt am anderen Ort an.

GRAFIK ★★★★★

Die hohe Qualität des Vorgängers, was das Aussehen der Wrestler angeht, wurde gehalten. Es gibt weiterhin Clippingfehler. Erstmals ansehnliches und ordentlich animiertes 3D-Publikum, erstaunlich viele einzelne Leute stehen am Ring.

SOUND ★★★★★

Verbesserte Publikums-Geräuschkulisse, dafür gibt es aber keinen Kommentar mehr. Teilweise fehlen Musikstücke, die beim Vorgänger noch enthalten waren.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki

ist der Herr der Ringe.

Um ehrlich zu sein, bin ich ein bisschen hin- und hergerissen von *Here Comes The Pain*. Den Schritt hin zu einem Grappling-System befürworte ich, doch manche Animationen beim Zupacken irritieren ein wenig. Wieso setzt mein Wrestler den Quick Grapple mit einem Schlag an? Und wenn ein Move von mir damit beginnt, dass mein Gegner mich zu schlagen versucht und ich dann automatisch ausweiche, dann ist die Verwirrung komplett. Wegen der komplexeren Steuerung eignet sich das Spiel nicht mehr ganz so gut als Partyspiel wie die Vorgänger und spricht in erster Linie Wrestling-Fans an, die sich ausgiebig mit dem Titel beschäftigen wollen. Ein Lob gibt's aber für die zum Glück abgeschaffte Herumlatscherei im Saison-Modus.

TEST WWE SMACKDOWN! 5

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Genre:	Wrestling
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	XXXX Wrestler

Internet: www.thq.de

Spieler	Termin
1-6 (Multitap)	21. November
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

- ◆ Komfortablerer Karriere-Modus
- ◆ Viele Wrestler (mit Legenden!)
- ◆ Taktischeres Kampfsystem
- Nicht mehr so einsteigerfreundlich

GRAFIK	SOUND	MULTI	INTEGRALESPIELE
81%	70%	82%	87%

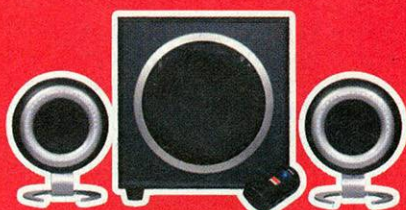
„Das neue *SmackDown!* ist fast eine vollwertige Simulation, was aber auf Kosten der Zugänglichkeit gegangen ist.“



**Sollen sich
andere ärgern.**



Wireless Erazor Pad
Dual Vibration PS2 Gamepad



APOLLO²
2.1 Subwoofer System



MEDUSA
5.1 Surround Headset



4 IN 1 FORCE FEEDBACK
Racing Wheel

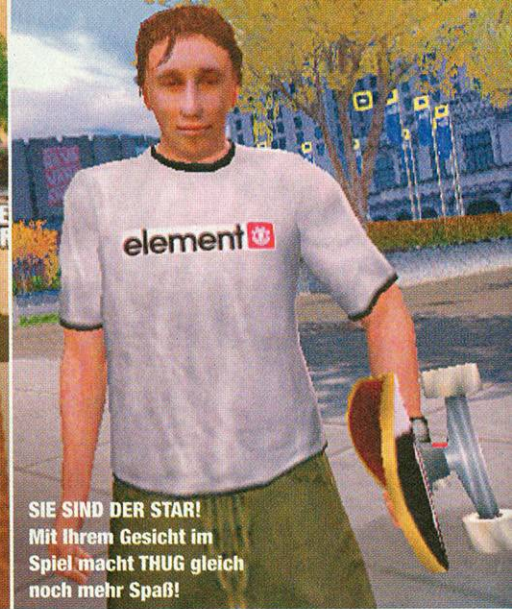
Add *SPEED* to your life

www.SPEED-LINK.com



ABGESTIEGEN Solange das Zeitlimit läuft, können Sie eine unterbrochene Combo fortsetzen.

1,132 x 3
+ FS 5-0 + Combo Run Out



SIE SIND DER STAR!
Mit Ihrem Gesicht im Spiel macht THUG gleich noch mehr Spaß!



NICHT LOSLASSEN!
Durch das Klettern erreichen Sie jetzt ungeahnte Höhen.



DIE RACHE
Versenken Sie den Wagen der Tampa-Cops im Fluss!



FACE MAPPING

1) BEFORE YOU START
AT USING A DIGITAL CAMERA
CAMERA PHONE
ICE

NE FACE
SKIN

DAS FACEMAPPING in kurzer Zeit können Sie schon Ihr Gesicht ins Spiel eingebauen.

Tony Hawk's Underground

Ist es ein GTA-Klon? Ist es ein Jump & Run?

Nein, es ist doch „nur“ ein neues Tony Hawk ...



Viel wurde im Vorfeld spekuliert über *Tony Hawk's Underground*. Was denkt sich Neversoft nur dabei, die Skater im neuen Tony-Spiel in Autos zu stecken? Klar, man kann auch weiterhin durch die Gegend skaten, aber sollte die Sache letztendlich an *GTA* erinnern, so dass man sich ständig Autos „leihen“ muss, um irgendwelche kömischen Aufträge zu erfüllen? Und was soll die Sache mit dem Vom-Board-Steigen und Herumklettern? Um diese Fragen gleich anzusprechen: Ja, die genannten Features sind Teil von *THUG*. Aber sie dominieren das Spiel im Gegensatz zu vielen Befürchtungen nicht, sondern lockern den Spielablauf vor allem etwas auf.

MITTENDRIN STATT ...

Den Rest dieses abgedroschenen Spruchs ersparen wir Ihnen an dieser Stelle mal, nicht jedoch ohne darauf hinzuweisen, dass er bei *Underground* so gut passt wie selten zuvor. Anstatt vor Spielbeginn einen der zahlreichen (weiterhin enthaltenen) Profi-Skater auszuwählen, müssen Sie diesmal einen eigenen Hobby-Boarder erschaffen, der dann die Hauptrolle spielt. Fauler Spielernaturen wählen eine der vorgefertigten unbekannten Figuren, ambitioniertere *Tony*-Fans mit Internet-Zugang und Netzwerk-Adapter können dagegen sogar ihr eigenes Gesicht (oder ein anderes Foto ihrer Wahl) ins Spiel einbauen und dann sehr detailliert am Aussehen ihres digitalen Alter Ego feilen. Erfreulicherweise

funktioniert dieses Feature ganz hervorragend und derart personalisierte Skater sind auch im Mehrspieler- oder Online-Modus des Spiels nutzbar. Zuerst sollten Sie sich aber in den neuen Story-Modus (nur für Einzelspieler) stürzen, der nicht nur enorm umfangreich und motivierend ist, sondern erst entsprechend weit gespielt sein will, falls Sie die späteren Levels in den anderen Modi beskateten wollen.

FÜR EINSTEIGER UND FORTGESCHRITTENE

Underground ist durch die neuen Schwierigkeitsgrade „Easy“ und „Too Easy“ selbst für Serieneinsteiger problemlos zugänglich. Bei Letzterem werden nicht nur die Ihnen gestellten Aufgaben vereinfacht, selbst Combos dür-

fen unterbrochen werden und Stürze sind auch beim halsbrecherischsten Skate-Stil nicht mehr zu befürchten. Innerhalb des Story-Modus müssen nicht alle Aufgaben in einem Level erfüllt werden, um weiterzukommen, und wer zu faul ist, sich umzusehen, der kann die vorhandenen Aufgaben auch direkt im Menü aufrufen. Wobei das Umsehen jetzt wesentlich komfortabler ist, da Sie ja jederzeit von Ihrem Board absteigen und durch die Gegend laufen und klettern können. Auch Profis werden bei *THUG* auf einem entsprechenden Schwierigkeitsgrad genügend gefordert – und gerade diese dürften sich über die zahlreichen neuen Features des nochmals verbesserten Park-Editors freuen. Die von Computerpro-



ANQUATSCHEN Wie beim Vorgänger kriegen Sie neue Aufgaben von Leuten auf der Straße.



SKITCHING Das Festhalten an Fahrzeugen gab's schon bei Teil 4.



TONY HAWK Der Namensgeber ist weiterhin spielbar und taucht im Story-Modus auf.

Tony Hawk: Hey, you skate pretty well. Let's see if you can hang with me. Press X to continue.

TEST TONY HAWK'S UNDERGROUND

grammen bekannte Zwischenablage, ein praktisches Rail-Bauwerkzeug und vor allem die Möglichkeit, dem Spieler erstmals eigene Ziele innerhalb der selbst erschaffenen Levels zu stellen, werten den Editor enorm auf. Apropos Levels: Die insgesamt neun großen Umgebungen des Spiels sind wieder einmal hervorragend durchdacht und wirken lebensnäher denn je.

NICHT HUNDERTPROZENTIG AUSGEREIFT

Die altbekannten Markenzeichen der THPS-Serie, wie Steuerung und Combo-System, sind natürlich mittlerweile voll ausgereift, was man von den neuen Spielelementen nicht behaupten kann. Zwar funktionieren sowohl das Laufen und das Klettern als auch das Autofahren ausreichend gut, aber die Steuerung wirkt dabei lange nicht so rund wie auf dem Skateboard. Auch sollten Sie von den Autos kein allzu ausgefeiltes Fahrverhalten erwarten. Man kommt damit schon irgendwie zurecht, aber hier wäre mehr drin gewesen. Man darf daher gespannt sein, ob diese Idee beim nächsten Spiel ausgebaut oder wieder verworfen wird. Ebenfalls nicht ganz so perfekt ist die Performance, je nach Level kommt es öfters zu Ruckeleinlagen, manchmal zieht auch das Bild etwas nach. Das stört spielerisch nicht großartig, ärgerlich ist es trotzdem. Nichts zu bemäkeln gibt es bei der Akustik. Gelungene Soundeffekte, jede Menge Sprachausgabe und satte 77 Songs als Soundtrack – viel besser geht's nicht. Zum Abschluss sei aber noch angemerkt, dass uns zum Test nur eine NTSC-Version vorlag, so dass wir weder die deutschen Bildschirmtexte (erfahrungsgemäß eine Serien-Schwäche) noch die Online-Tauglichkeit in Europa testen konnten. Diesbezüglich müssen wir Sie daher leider auf die Online-News der nächsten PLAYZONE vertrösten.

MICHAEL PRUCHNICKI

DETAIL-CHECK TONY HAWK'S UNDERGROUND

Der König ist tot, es lebe der König!

Die *Tony Hawk*-Reihe ist seit dem vierten Teil wieder die Referenz im Trendsport-Bereich. Wie schlägt sich der bisherige Tabellenführer gegen das neue *Underground*?



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

GAMEPLAY ★★★★★

Im Mittelpunkt steht der Karriere-Modus. Sie wählen einen der Profi-Skater aus und sprechen innerhalb der Levels per Knopfdruck Leute an, die Ihnen neue Aufgaben stellen. Nachdem Sie eine solche Person angesprochen haben, können Sie die von ihr gestellte Aufgabe später auch direkt aus dem Menü aufrufen. Die Levels können ohne das frühere Zeitlimit erkundet werden, allerdings können Sie nicht anders als zu skaten oder komplett stehen zu bleiben. Sie können sich zwar auf dem Brett an fahrende Autos dranhängen (Skitching), aber diese nicht selbst steuern.

UMFANG ★★★★★

Levels: 9
Profi-Skater: 14

MULTIPLAYER/ONLINE ★★★★★

An normalen Multiplayer-Modi werden Splitscreen-Duelle für zwei geboten. Online-Turniere für bis zu acht Mann sind möglich, es kommen weitgehend die üblichen Mehrspieler-Modi zum Einsatz. Selbst erstellte Parks können hoch- und Parks anderer Spieler heruntergeladen werden.

EDITOREN ★★★★★

Park-Editor: Ein komfortabler Editor, der das Anlegen von großen, aber relativ leblosen Skateparks ermöglicht. Der Mangel an genauen Herausforderungen lässt selbst kreierte Levels schnell langweilig werden.
Skater-Editor: Umfangreiche Möglichkeiten zur Erstellung eigener Skater, sowohl was Moves als auch was das Aussehen betrifft.

GRAFIK ★★★★★

Gute Grafik, die generell flüssig läuft, manchmal jedoch auch ins Stottern gerät.
Bildmodi: 4:3-Darstellung

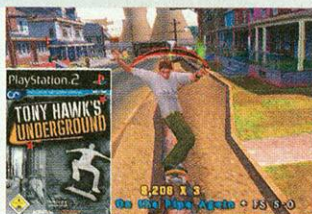
SOUND ★★★★★

Gute englische Sprachausgabe, gelungene Soundeffekte, guter Soundtrack mit Punk-, Rock- und Hip-Hop-Stücken.
Umfang des Soundtracks: 35 Songs

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Nach wie vor ein sehr gutes Skateboard-Spiel, das mittlerweile zum günstigen Platinum-Preis zu haben ist.



TONY HAWK'S UNDERGROUND

GAMEPLAY ★★★★★

Herzstück von *THUG* ist der Story-Modus. Spielerisch ähnelt er dem Karriere-Modus aus dem vierten Teil, ist jedoch nur mit selbst erschaffenen Skatern spielbar und lockert das Spiel durch zahlreiche Zwischensequenzen auf. Sämtliche spielbaren Ziele sind diesmal auch direkt aus dem Menü auswählbar. Durch die Möglichkeit, vom Brett abzu steigen und zu klettern, können Levels in aller Ruhe erkundet werden, ein Zeitlimit gibt es weiterhin nicht mehr. Zusätzlich zum Skitching können und müssen Sie für einige Aufgaben selbst diverse Fahrzeuge steuern.

UMFANG ★★★★★

Levels: 9
Profi-Skater: 17

MULTIPLAYER/ONLINE ★★★★★

2er-Splitscreen. Online-Turniere für bis zu acht Leute sind möglich, weitgehend die üblichen Mehrspieler-Modi. Selbst erstellte Parks können hoch- und Parks anderer Spieler heruntergeladen werden. Als zusätzliches Feature können Fotos ins Spiel eingeladen werden (Facemapping).

EDITOREN ★★★★★

Park-Editor: Bietet jedoch mit der Zwischenablage und dem neuen Rail-Bauwerkzeug mehr Komfort. Ein entscheidender Schritt vorwärts ist der neue Ziel-Editor, der für konkrete Aufgaben in den Levels sorgt.
Skater-Editor: Baut auf dem Vorgänger auf, gewinnt jedoch durch das Facemapping an Attraktivität. Schade: Mangel an Frisuren.

GRAFIK ★★★★★

Grafisch hat sich seit *THPS4* wenig getan. Leider gibt's immer noch Ruckeleinlagen.
Bildmodi: Wahlweise 4:3 oder 16:9

SOUND ★★★★★

Hier gilt im Prinzip das Gleiche wie beim vierten Teil, nur dass bei *THUG* deutlich mehr Songs enthalten sind.
Umfang des Soundtracks: 77 Songs

GESAMTWERTUNG

★★★★★

THUG bietet in fast allen Punkten mehr Umfang und Komfort. Die neuen Spielelemente wirken aber noch unausgereift.

MEIN FAZIT SUPER



Michael Pruchnicki
wird zum Skateboard-Star.

Das Facemapping-Feature ist einfach der Hit, ich habe Stunden im Editor zugebracht und am Aussehen diverser Skater auf der Basis von Redaktionsfotos gebastelt. Schade nur, dass die Auswahl an Frisuren so enttäuschend ist. Die Möglichkeit, mit seinem eigenen Gesicht im Internet zu spielen, ist aber auf jeden Fall wegweisend und sollte eigentlich in allen Online-Spielen, die einen Charakter-Editor haben, integriert werden. Auch sonst kann *THUG* begeistern: Der Story-Modus ist sehr motivierend und macht mit sich selbst als Spielfigur natürlich gleich noch mal so viel Spaß. Ein Lob verdient zudem der entscheidend verbesserte Park-Editor. Einzige Schwächen sind die nicht immer flüssige Grafik und die Tatsache, dass das Autofahren und Klettern nicht ganz ausgereift wirken. Dem Spaß tut dies keinen Abbruch!

TEST TONY HAWK'S UG

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Genre:	Skateboarding
Sprache:	Dt. Texte, engl. Ton
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	9 Levels

Internet: www.activision.de

Spieler 1-2 (1-8 online)	Termin 13. November
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Motivierender Story-Modus
- ✓ Geniales Facemapping-Feature
- ✓ Gewohnt perfekte Steuerung
- ✗ Autofahren und Klettern unausgereift

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	82%	80%	91%

„Klar das beste Tony Hawk bisher – und das soll was heißen! Der Test in der Online-Praxis steht noch aus.“



**PC
CD**



PlayStation 2



eidos

Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. All rights reserved.

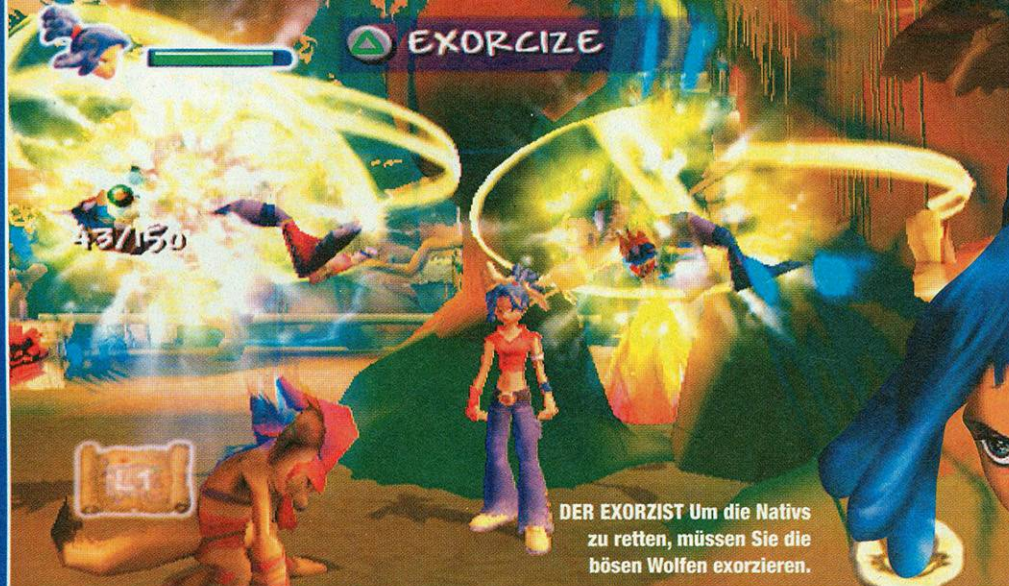
ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.



LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFFKAIN.COM



DER EXORZIST Um die Nativs zu retten, müssen Sie die bösen Wolfen exorzieren.

Kya: Dark Lineage



Während Ataris blauhaarige Heldin ihre **Geschicklichkeit** unter Beweis stellt ...

Viele Menschen haben Familienprobleme. Was die arme Kya aber mitmachen muss, ist wohl einmalig: Ihr Vater hat sich nämlich nicht nur aus dem Staub gemacht, sondern hält auch noch das Amt des düsteren Tyrannen

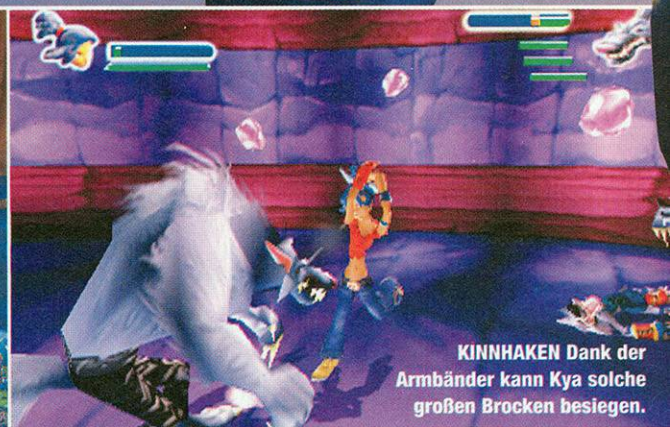
in einer anderen Welt inne! Solche rufschädigenden Aktivitäten lässt ein verantwortungsbewusstes Mädel von heute natürlich nicht zu. Deshalb macht sich Kya auf die Reise, ihrem Vater das Handwerk zu legen. Ganz nebenbei muss sie auch noch die Ein-

zelteile eines Medallions finden, durch das sie auf die Erde zurückkehren kann. Kya ist nämlich nur durch Zufall in die fremde Welt gesogen wor-

Fortsetzung S. 80



VOGELFREI Luftströme sorgen für Geschicklichkeits- und Flugpassagen.



KINNHAKEN Dank der Armbänder kann Kya solche großen Brocken besiegen.

VOLLER DETAILS Die Levels sind riesig und sehen beeindruckend aus.



FEUERWERK
Explosionen sind
nicht selten
bildschirmfüllend.

TEST RATCHET & CLANK 2

Ratchet & Clank 2

... lassen Ratchet & Clank im Nachfolger zum Action-Hit in erster Linie die **Waffen** sprechen.

Viel Zeit ist nicht vergangen, seit *Insoniac Games* mit *Ratchet & Clank* Bestnoten absahnen konnte. Schon ein Jahr später steht der Nachfolger in den Startlöchern und bereits nach wenigen

Minuten kommt es einem so vor, als wären die beiden Weltenretter niemals weg gewesen. Ganz ähnlich geht's auch den beiden ungleichen Partnern im Spiel: Fiesling Drek ist besiegt, die Galaxie hat ihre Ruhe, es gibt nicht viel zu tun für Helden. Da trifft es sich gut, dass

Fortsetzung S.81

US



STEIN DES ANSTOSSES Dieses Gen-Experiment bedroht die Galaxie – schon klar ...



MUNITIONSGRAB Gegner wie dieser schlucken auch gerne mal drei Raketen, ehe sie explodieren.



TETRIS In dieser Geschicklichkeitsaufgabe weichen Sie fallenden Tetris-Steinen aus.



SURFIN' USA Die Surf-Parcours werden immer anspruchsvoller.

den, in der ihr Papa Angst und Schrecken verbreitet. Zugegeben, die Story ist nicht unbedingt die Stärke von *Kya*. Zumal storytechnisch bereits zu Beginn des Spiels alles verraten wird. Was den Spieler vor den Bildschirm fesselt, ist vielmehr der Spielfluss.

EINE RUNDE SACHE

Man sollte meinen, den Entwicklern gingen irgendwann die Ideen aus. Aber in *Kya* steckt so viel, dass man das Joypad gar nicht mehr aus der Hand legen mag. Bereits bekannt sind die Surf- und Flugpassagen. Diese ließen *Kya* bereits im Vorfeld als interessante Alternative zum zeitgleich erscheinenden *Ratchet & Clank 2* erscheinen: Auf einem Surfbrett jagen Sie immer anspruchsvoller werdende Strecken hinab, während Sie Luftströme nutzen, um durch verwinkelte Parcours zu schweben oder im freien Fall Gegenständen auszuweichen. Solche Abschnitte sind intelligent ins Spiel eingebaut und wirken alles andere als aufgesetzt.

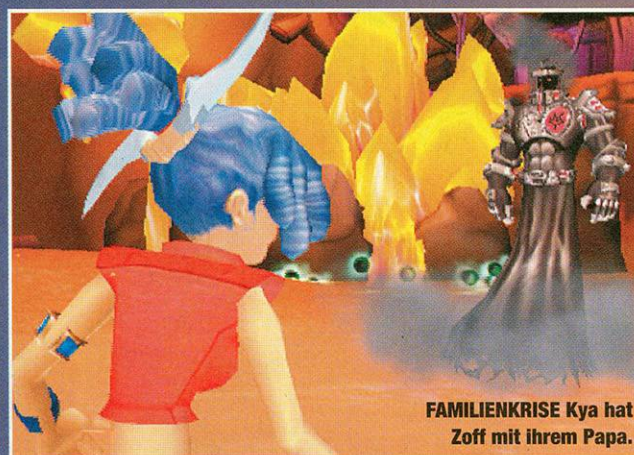
Damit aber noch lange nicht genug: Da gibt es auch Levels, in denen Sie auf einem Reittier Züge und Luftschiffe entern, Geschicklichkeitspassagen, in denen Sie riesigen Tetris-Steinen oder Luftströmen ausweichen, oder Stealth-Abschnitte, in denen Sie unerkannt durch ein feindliches Lager voller Scharfschützen schleichen müssen. In jeder Welt geschieht etwas Neues – doch eines haben alle Elemente des Spiels gemeinsam: den bereits erwähnten Spielfluss. *Kya* spielt sich wie aus einem Guss.

KAMPFSAU

In der Welt von *Kya: Dark Lineage* ist alles aufeinander aufgebaut. So sieht der grundsätzliche Spielverlauf in etwa so aus, dass Sie in erster Linie Ihre Feinde, die so genannten Wolfen, exorzieren. Dadurch verwandeln sich diese in freundliche Nativs, die daraufhin in Ihrem Dorf witzige Minigames anbieten und nützliche Shops errichten. In Letzteren werden Gegenstände verkauft, die für das Vorrücken in den acht

abwechslungsreichen Welten vonnöten sind. Außerdem erhalten Sie in den Shops Armabänder, durch die *Kya* neue Kombos erlernt. Das macht Kämpfe gegen die Wolfen-Bande natürlich um einiges leichter. Diese spielen

chet & Clank 2. Ein großer Unterschied der Kampfsysteme an sich: Wo Ratchet wild umherballert, muss *Kya* auf Feuerwaffen verzichten. Um Wolfen bewusstlos zu schlagen – eine wichtige Voraussetzung für das Exorzieren –,

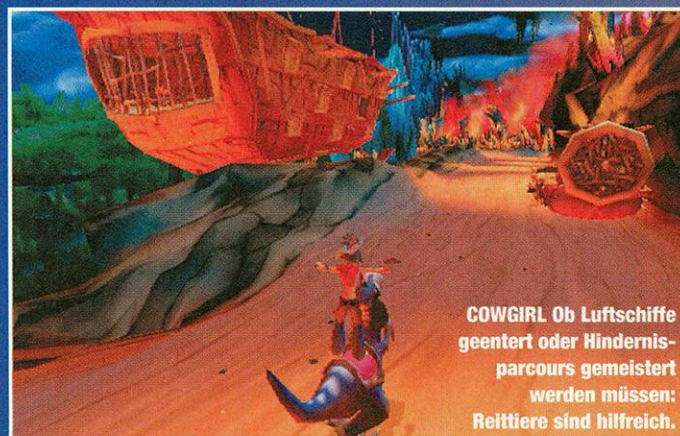


FAMILIENKRISE Kya hat Zoff mit ihrem Papa.

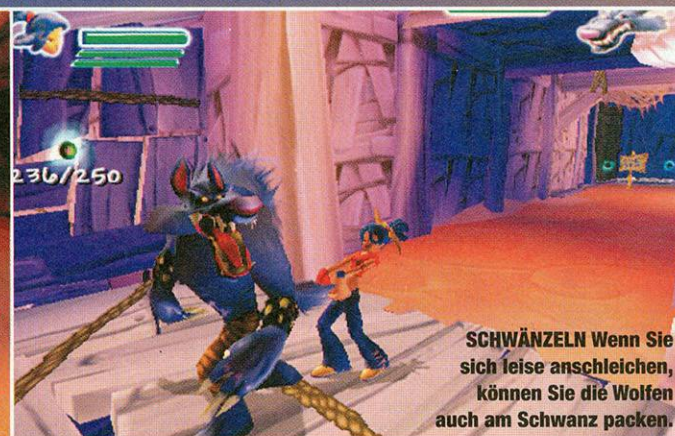
zwar eine große Rolle und sorgen für eine willkommene Abwechslung zu den Geschicklichkeitspassagen, stehen aber bei weitem nicht so stark im Vordergrund wie in unserem Vergleichstitel *Rat-*

stehen ihr lediglich verschiedene Schlag-, Tritt- und Wurfkombinationen zur Verfügung. Die Symboltasten stehen für je eine Attacke, die auf unterschiedliche Weise verknüpft werden können.

Fortsetzung S. 82



COWGIRL Ob Luftschiffe geentert oder Hindernisparcours gemeistert werden müssen: Reittiere sind hilfreich.



SCHWÄNZELN Wenn Sie sich leise anschleichen, können Sie die Wolfen auch am Schwanz packen.



HILFREICH Die aufstellbaren Selbstschussanlagen machen kleinere Gegner schnell fertig.



WIEDER DABEI Gelegentlich darf Ratchet über solche Rails grinden.

in einer Nachbargalaxie weit weniger Frieden herrscht. Ein gefährliches wissenschaftliches Experiment, das aussieht wie ein Wollknäuel mit Füßen, wurde gestohlen. Der leicht verwirrte Professor Fizzwidget engagiert das Duo und endlich darf wieder der Schraubenschlüssel geschwungen werden.

HOME, SWEET HOME

Wer den Vorgänger kennt, der wird sich sofort wieder heimisch fühlen. Die herrlich überdrehten Zwischensequenzen malträtieren das Zwerchfell, die Grafik ist wie gewohnt auf höchstem Niveau und die eingängige Steuerung blieb nahezu unverändert. Ratchet lässt sich präzise durch die weitläufigen Levels dirigieren und beherrscht immer noch die meisten der erlernten Moves. Lediglich das Waffenarsenal ist zu Beginn arg

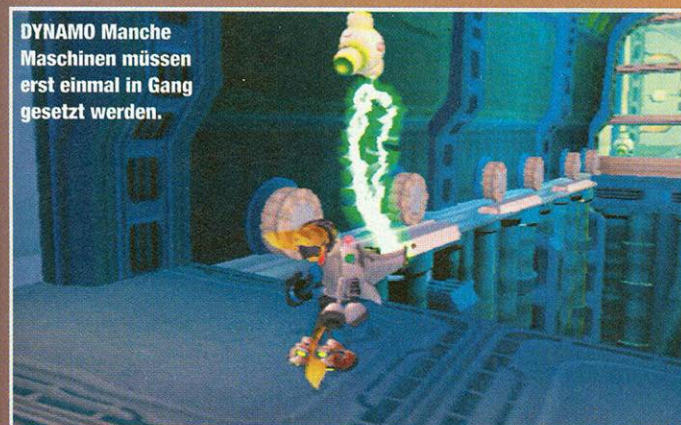
zusammengeschrumpft. Ganz wie in Teil 1 ergattert der pelzige Held im Laufe der Zeit immer neue Waffen und Gadgets. Neben bereits bekannten Ausrüstungsgegenständen hat Insomniac auch eine ganze Reihe neuer Spaßmacher integriert. Ob messerscharfe, zielsuchende Diskusscheiben, Scharfschützengewehr oder Pumpgun – die Auswahl an Schießprügeln ist enorm. Das ist auch bitter nötig, denn wenn sich eine Sache im direkten Vergleich mit dem ersten Teil drastisch verändert hat, dann ist es das Aufgebot an Gegnern. Kanonenfutter ist kaum noch vorhanden, schon früh stellen sich Ratchet und Clank gefährliche Gegner in den Weg. Dabei ist es nicht nur die Qualität, sondern vor allem die Quantität, die überrascht. Ganze Heerschaaren von fiesen Kreaturen greifen

gleichzeitig an und stellenweise geht da fast schon ein wenig die Übersicht verloren. In den verschiedenen Arenen, die zwecks Aufstockung der finanziellen Mittel auch öfter besucht werden dürfen, geht dann richtig die Post ab. Was hier an herrlich schräg kichernden und generell schlecht gelaunten Gegnern aufgefahren wird, sucht seinesgleichen. Bildschirmfüllende Explosionen erfreuen das Auge und sind auch akustisch entsprechend inszeniert. Ebenfalls stark aufgestockt wurden die Gadgets. Der Terminator lässt Wasserstellen gefrieren oder auftauen, der Dynamo setzt Maschinen in Gang, per Gravitations-Kanone werden Plattformen nach Belieben verschoben. Obwohl fast all diese Gadgets komplett neu sind, ähnelt deren Einsatz vielen Hilfsmitteln aus dem Vorgänger.

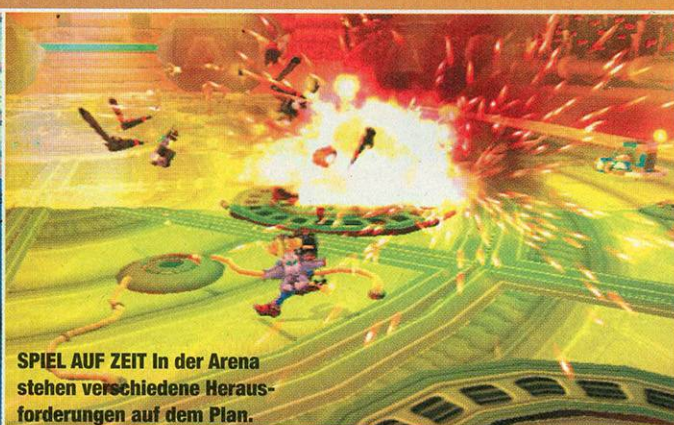
VIEL SPIEL

Bot Ratchet & Clank bereits eine Menge Spiel fürs Geld, so setzt der Nachfolger noch eins drauf. Selbst wer sich spuret und nur auf die Beendigung des Spiels aus ist, wird 20 Stunden Spielzeit einrechnen müssen. Dann sind dem Spieler allerdings die vielen optionalen Minispiele größtenteils entgangen. Pfeilschnelle Hoverbike-Rennen, krachende Fights gegen nicht enden wollende Gegnerströme, fantastisch inszenierte Weltraumballereien – die Abwechslung ist enorm. Profis wagen sich an ganz besondere Herausforderungen oder suchen die gut versteckten Platinbolzen. Auch diesmal macht es wieder Sinn, bereits besuchte Levels mit neuen Gadgets erneut in Angriff zu nehmen, um in vormals unerreichbare Passagen zu gelangen.

Fortsetzung S. 83



DYNAMO Manche Maschinen müssen erst einmal in Gang gesetzt werden.



SPIEL AUF ZEIT In der Arena stehen verschiedene Herausforderungen auf dem Plan.



WIPEOUT LIGHT Die Hoverbike-Rennen sind pfeilschnell und verzeihen keinen Fehler.



RPG-ANLEIHEN Je mehr Gegner ins Gras beißen, desto stärker wird Ratchet.



Verteilen Sie Lufttritte, reiten Sie auf Gegnern, zerdeppern Sie mit einem „Uppercut“ ein paar Glaskinne oder wirbeln Sie einen Wolf am Schwanz umher – das Kampfsystem erlaubt coole Kämpfe, ist dabei aber sehr simpel und schnell verinnerlicht.

MIESER KAMERAMANN Kya hat den Hit also redlich verdient – wegen einiger Mängel fällt dieser aber recht knapp aus. Besonders die Kamera nervt häufig. Diese können Sie zwar manuell nachjustieren, aber selbst das bringt nicht immer die nötige Übersicht. Außerdem sind die Gegner strunzdoof und greifen Sie zum Beispiel erst gar

nicht an, wenn Sie direkt vor deren Nase herumzappeln, sich aber auf einer Ebene nur wenige Zentimeter unter Ihrem Widersacher befinden. Zu diesen beiden wirklich großen Kritikpunkten gesellen sich viele kleine Bugs. Schattenwürfe, die physikalisch unmöglich sind, oder Stürze ins Leere sind Mängel, bei denen wir zwar gerne mal ein Auge zudrücken – aber ganz nach dem Motto „Kleinvieh macht auch Mist“ summieren sich diese und beginnen schließlich zu nerven. Wer darüber hinwegsehen kann, findet in Kya eine echte Alternative zum wesentlich actionlastigeren *Ratchet & Clank 2*.

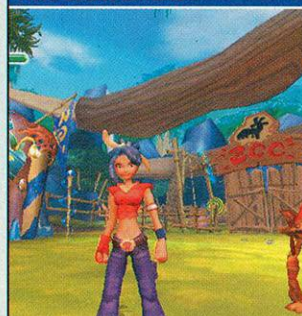
CHRISTIAN SCHÖNLEIN



DETAIL-CHECK KYA: DARK LINEAGE

Die schicke Schnitte

KYA: DARK LINEAGE



GAMEPLAY ★★★★★

Abwechslung heißt das Stichwort. Kya bietet Geschicklichkeitspassagen, Surf- und Flugparcours sowie Kampfeinlagen. **Steuerung:** Steuerung und Kampfsystem sehr eingängig. **Leveldesign:** Abwechslungsreiche und fantasievolle Welten. **Spielverlauf:** Alles ist nach dem gleichen Schema – dafür aber sehr abwechslungsreich – aufeinander aufgebaut. Kämpfe eher im Hintergrund. **Schwierigkeitsgrad:** Immer schaffbar und fair, geringer Frustrationsfaktor.



UMFANG ★★★★★

Ca. 15 Stunden. Da sehr geradlinig, braucht man für komplettes Durchspielen (inkl. aller geretteten Natives) nicht viel mehr Zeit. **Story:** Die Story um Kya und ihren Vater wird zu Beginn vorweggenommen und kann während des Spiels nur für wenige Überraschungen sorgen. **Levels:** 8 Welten. **Wiederspielwert:** Witzige Minigames und der Drang, alle Natives zu befreien, können auch auf Dauer fesseln.

PlayStation 2



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Grundsätzliche Technik, aber Kya kann unserem Vergleichstitel *Ratchet & Clank 2* bei weitem nicht das Wasser reichen. **Darstellung:** Die Grafik ist zwar recht unspektakulär, aber liebevoll umgesetzt. Tolle Animationen. Weitestgehend flüssig, nur wenige Ruckler trüben den Spielfluss. **Kamera:** Der große Kritikpunkt von Kya. Auch manuell nicht immer optimal einstellbare Kamerawinkel. **60-Hz-Modus:** Nein, europäisches Spiel. **Sprachausgabe:** Die deutschen Sprecher sind akzeptabel, kommen aber bei weitem nicht an die Leistung der Originalsprecher heran. Oft unfreiwillig komisch. **Sound & Musik:** Die dezent Musik sorgt unauffällig für eine tolle Atmosphäre. Soundeffekte passen sehr gut.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
jump, runt, surft und vieles mehr.

Bei *Ratchet & Clank* liegt mir der Schwerpunkt zu sehr auf der Action, bei Kya hingegen bekam ich ein fast schon klassisches Jump & Run präsentiert, das ungeheuer abwechslungsreich ist. Oft hatte ich den Eindruck, die Entwickler hatten eine Menge Ideen für witzige Geschicklichkeitspassagen und wollten um diese herum ein Spiel aufbauen. Was mich neben der Kamera und der Gegner-Intelligenz etwas gestört hat, war die deutsche Synchro, die oft unfreiwillig komisch ist. Wenn man sich davon und der Kamera nicht allzu sehr ärgern lässt, bekommt man mit Kya aber eine echte Jump&Run-Alternative zu den Referenztiteln.

TEST KYA: DARK LINEAGE

Hersteller: Atari
Entwickler: Eden Studios
Genre: Jump & Run
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Surround
Umfang: 15+ Stunden

Internet: www.atari.de

Spieler 1 Termin **30. November**
USK-Freigabe Preis **Ca. € 50,-**
Ab 6

Abwechslungsreich
Toller Spielfluss
Häufige Kameraprobleme
Dämliche Gegner

GRAFIK | SOUND | MULTI
74% | 75% | — % **85%**

„Abwechslungsreiches Jump & Run mit vielen Ideen. Nur kleine Bugs und die Kamera trüben den Spielspaß.“

RATCHET & CLANK 2

gegen das drollige Duo.

RATCHET & CLANK 2

GAMEPLAY ★★★★★

Während die Steuerung leicht verbessert wurde, ist das Leveldesign nicht mehr ganz so gut gelungen.

Steuerung: Präzise Kontrollen gehen leicht von der Hand.

Leveldesign: Mehr Action, mehr Gegner, aber etwas weniger Liebe zum Detail

Spielverlauf: Der Schwerpunkt liegt auf fetzigen Ballereien und kleineren Denksportaufgaben. Hüpfpassagen sind nur zwischendurch zu bestehen.

Schwierigkeitsgrad: Ab der Mitte des Spiels wird's stellenweise recht frustig.

UMFANG ★★★★★

Wer nur schnell bis zum Endboss will, muss mindestens 20 Stunden einplanen. Wer alles sehen will, sollte schon mal Urlaub nehmen.

Story: In witzigen Zwischensequenzen wird die gute alte Geschichte von zwei Helden, die auszogen, um das Universum zu retten, erzählt.

Levels: 20 Planeten

Wiederspielwert: Dank zahlreicher Boni, Extras und Minispiele motiviert das Spiel auch auf lange Sicht.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Verwandtschaft zu *Jak II* ist unübersehbar. Grafisch spielt *Ratchet & Clank 2* in der ersten PS-Liga.

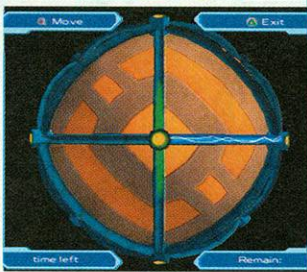
Darstellung: Die Bildrate bleibt flüssig, nur bei sehr großen Gefechten fallen kleinere Ruckler auf. Angesichts der hervorragenden Grafik ist das aber kein Beinbruch.

Kamera: Der Spieler kontrolliert per rechtem Stick selbst den Blickwinkel, was in der Praxis sehr gut funktioniert.

60-Hz-Modus: Nein, gute PAL-Anpassung

Sprachausgabe: Sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch leisten die Sprecher sehr gute Arbeit. Einige Gags zünden in der Originalsprache noch einen Tick besser.

Sound & Musik: Die Elektronik-Beats klingen genauso gut wie im Vorgänger, auch der Sound passt hervorragend.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütelfür
braucht neue Pads.

Was für ein Wechselbad der Gefühle. Einerseits hat Insomniac gut daran getan, am grundsätzlichen Spielbau nichts zu ändern, auf der anderen Seite sorgen spärlich verteilte Checkpoints für miese Laune. *Ratchet & Clank 2* sieht noch besser aus als der Vorgänger, die Spielbarkeit wurde ebenfalls einen Tick verbessert, nur das Leveldesign wirkt im Neuaufguss nicht mehr so frisch wie im Vorgänger. Trotz einiger neuer Ideen kann die Fortsetzung nicht mehr die gleiche Begeisterung entfachen. Ein klasse Spiel, das Fans des Vorgängers sich auf jeden Fall einmal genauer anschauen sollten.

TEST RATCHET & CLANK 2

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Insomniac Games
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	20+ Stunden

Internet: www.playstation.de

Spieler 1	Termin 19. November
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

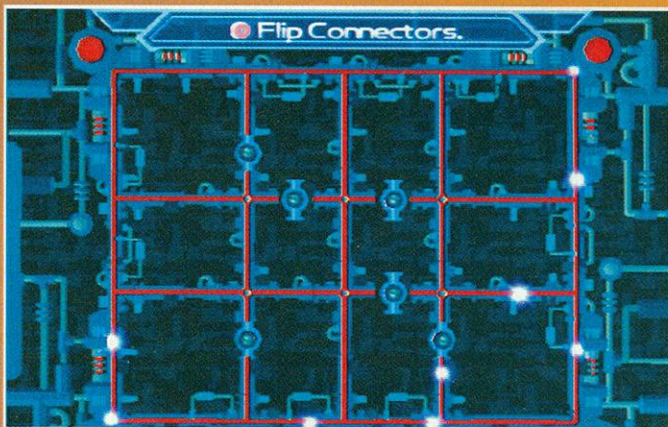
- Enormer Umfang
- Fantastische Grafik
- Sehr gute Spielbarkeit
- Unausgewogene Schwierigkeit

GRAFIK | SOUND | MULTI
90% | 90% | - % **89%**

„Ambitionierte, aber ein wenig überladene Fortsetzung des Action-Hits, die stellenweise arg frustriert!“



MÄCHTIG Die Mini-Nuke macht besonders bei größeren Gruppen Sinn.



REAKTIONSTEST Minispielchen öffnen verschlossene Bereiche.

NICHT GANZ PERFEKT

Das klingt nach einer grandiosen Fortsetzung, doch trüben einige Macken den ansonsten sehr guten Gesamteindruck. Zum einen ist die Faszination nicht mehr ganz so groß wie beim Vorgänger: Recht schnell ist Ratchet voll ausgestattet und bekommt dementsprechend fordernde Gegner vor die Nase gesetzt. Viele Levels erinnern vom Setting her stark an den Vorgänger, Überraschungen sind selten. Zudem wurde leider ein Manko des Vorgängers schändlicherweise nicht verbessert: Die Rücksetzpunkte sind stellenweise sehr weit auseinander oder gar nicht vorhanden.

Das zerrt an den Nerven und bedeutet viele doppelt und dreifach gespielte Passagen. Das wäre ja nicht weiter schlimm, wenn diese immer Spaß machen würden, doch haben es die Entwickler stellenweise einfach übertrieben. Kenner des Vorgängers werden gefordert, Neulinge schnell überfordert. Damit einher geht das nicht ganz perfekte Balancing. Wer sich beim Waffenhändler falsch ausstattet, kommt mitunter bei einigen Zwischengegnern heftiger ins Schwitzen, als ihm lieb ist. Hier rächt sich die ansonsten begrüßenswerte Entscheidungsfreiheit.

MAIK BÜTEFÜR



STARFIGHTER Die Raumschiffballereien sind leider recht öde.

EINS GEGEN EINS
Oliver Kahn stürzt dem Stürmer entgegen, Wörnschaut nur zu.

TORJUBEL Beckham gratuliert Figo zu einem sehenswerten Treffer.

FIFA Football 2004

Weg vom Arcade-Soccer,
hin zu einer echten
Fußballsimulation

Es ist schon irgendwie komisch. Während es Konomi Jahr für Jahr gelingt, die PES-Reihe noch weiter und vor allem sinnvoll zu verbessern, tritt Electronic Arts trotz guter Ideen spielerisch auf der Stelle. Keine der zahlreichen Gameplay-Innovationen, die sich die EA-Sports-Jungs ausgedacht haben, brachte den gewünschten Erfolg. Das soll sich jetzt endlich ändern. Die Entwickler haben praktisch alles wieder über den Haufen geworfen und es mit einem komplett neuen Ansatz versucht. „Off the ball“-Steuerung heißt das Zauberwort, das den Japanern diesmal das Fürchten lehren soll.

DIE TOTALE KONTROLLE?

Es gibt eine ganze Reihe Situationen, in denen man mit der neuen Steuerungsphilosophie der Serie konfrontiert wird. Die wichtigsten sind Spielaufbau und Angriff. Durch Antippen der L2-Taste erhalten Sie eine Auswahl von drei möglichen Anspielstationen. Welche dies sind, erkennen Sie an den Ziffern, die über den Köpfen der Kicker eingeblendet sind. Haben Sie sich für einen Spieler entschieden, können Sie diesen mit dem rechten Analogstick direkt steuern und hoch oder flach

anspielen, sobald er in Position ist. Das klingt nicht nur kompliziert, es stellt ungeübte Gelegenheitsspieler auch vor ernsthafte Probleme. Wer langfristig bei FIFA 2004 Erfolge feiern will, kommt aber nicht umhin, dies so lange im Trainingsmodus und in Freundschaftsspielen einzustudieren, bis es sitzt. Dies gilt ebenfalls für Standardsituationen. Bei Eckbällen wählt man zuerst eine der vorgegebenen Varianten und sucht sich dann eine Anspielstation aus. Von nun an steuert man nur noch diesen Spieler und versucht, sich durch geschicktes Drängeln eine möglichst gute Einschussposition zu sichern. Bei Freistößen läuft es ähnlich ab, mit dem Unterschied, dass man sich auch für einen Torschuss entscheiden kann. Natürlich gilt die „Off the ball“-Steuerung nicht nur für das Angriffsspiel, sondern auch für die Defensive. Sie übernehmen dann die Kontrolle über die Freistoßmauer oder einen Verteidiger, der seinen offensiven Gegenpart mit allen fairen Mitteln vom Torschuss abhalten muss. Sollte es während eines gegnerischen Angriffs mal zu brenzlich werden,

kann man durch Drücken von R2 einen zweiten Abwehrspieler zu Hilfe rufen und dem Stürmer so den Weg zum Tor verbauen. Mal abgesehen davon, dass man eine gewisse Zeit braucht, um all die neuen Kommandos richtig im Griff zu haben, wirkt sich die überarbeitete Steuerung sehr positiv auf das Gameplay aus. Um den Spieler zur Anwendung des neuen Systems zu zwingen, hat EA deutlich an der KI der Abwehrspieler geschraubt. Mit einem simplen Dribbling kommt man bestenfalls bis zum Sechzehner, dann ist Schluss.

PRESTIGE IST ALLES

Es versteht sich fast von selbst, dass FIFA 2004 in Sachen Lizenz und Umfang wieder einmal den Vogel abschießt. Alle wichtigen europäischen Ligen sind diesmal komplett vertreten, sogar die Lizenz für die holländische Eredivisie und die portugiesische Superliga hat sich EA endlich geangelt. Dazu kommen alle wichtigen Nationalmannschaften, selbstverständlich auch mit Originalnamen, so wie sich das für FIFA gehört. Im Mittelpunkt des Einzelspielererlebnisses steht diesmal

der Karrieremodus, bei dem man in einer fünfjährigen Laufbahn versucht, den eigenen Verein an die europäische Spitze zu führen. Wer über einen Netzwerkadapter verfügt, darf sich zudem online im Kampf eins gegen eins mit anderen Spielern weltweit messen, sogar riesige Turniere sind möglich. Leider ließ sich mit der vorliegenden Version keine Verbindung zum EA-Server herstellen. Wir liefern den Online-Test deshalb in der nächsten PLAYZONE nach. Dies gilt auch für die Bewertung der Football-Fusion-Option, die es erlaubt, Mannschaften aus dem Fußballmanager 2004 in FIFA zu verwenden und umgekehrt. Wir rechnen auch hier fest mit einer Testversion für die nächste Ausgabe. Normalerweise muss man über die Präsentation der FIFA-Spiele nicht viele Worte verlieren, die Bilder sprechen meist für sich selbst. Torchancen, Fouls, Jubel, Ärger und das ganze Drumherum bei einem Fußballspiel ist Vorbildlich in Szene gesetzt. Auch die Spielermodelle und die Animationen der Kicker sind wieder einmal absolut hervorragend. Da verschmerzt man gerne Clippingfehler in den Replays und gelegentliche, teils heftige Ruckelanfälle.

WOLFGANG FISCHER



CHANCENLOS Alle Tore werden in der Wiederholung zelebriert.



ANSPIELSTATIONEN Beim Eckball muss man sich für einen Stürmer entscheiden.

DETAIL-CHECK FIFA FOOTBALL 2004

Der undankbare zweite Platz

Trotz vieler Ideen und Features kommt **FIFA 2004** in Sachen Spielspaß und Gameplay nicht ganz an die **PES-Serie** heran. Wir haben das neue **FIFA**, den Vorgänger und die Referenz von Konami nebeneinander gestellt und zeigen, woran es im Einzelnen hakt.



PRO EVOLUTION SOCCER 3

Technik ★★★★★

Dank der neuen Engine macht die Serie in Sachen Grafik einen großen Schritt nach vorn. Die Animationen der Spieler sind hervorragend gelungen.

Spielermodelle: Sehr detaillierte Kicker mit guten Gesichtsanimationen, welche die Kicker noch lebendiger wirken lassen.

Stadionatmosphäre: Lebendiges Publikum, das je nach Einstellung die Teams nach vorne peitscht oder gnadenlos auspeift.

Kommentar: Ordentlicher Kommentar mit sich ständig wiederholenden Phrasen. Besser als die Konkurrenz, mehr aber auch nicht.

60-Hz-Modus: Ja

16:9-Modus: Nein

Umfang ★★★★★

Dank Shopsystem und aufgeböhrtem Meisterligamodus ist eine enorm hohe Langzeitmotivationsgarantie.

Stadien: 20

Originalspielernamen: Teils, teils. Konami verfügt leider nicht über eine umfassende Lizenz.

Teams: Über 130 Vereins- und Nationalmannschaften

Gameplay ★★★★★

Eine annähernd perfekte Ballphysik, die konkurrenzlos gute Spieldynamik und eine gelungene KI sorgen auch nach vielen Spielstunden noch für abwechslungsreiche Matches.

Steuerung ★★★★★

Sehr eingängig und im Tutorial gut erklärt. Schon nach wenigen Matches beherrscht man alle wichtigen Manöver. Über die R2-Taste können Profis – gutes Timing vorausgesetzt – Sonderaktionen ausführen.

Frei konfigurierbar: Ja

Multiplayer ★★★★★

Zu mehreren macht der Titel dank des hervorragenden abgestimmten Gameplays richtig viel Spaß.

Spieler: 1-8

Online-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★



FIFA FOOTBALL 2004

Technik ★★★★★

Was **FIFA 2004** in Sachen Präsentation abliefern, ist wirklich allererste Sahne. Einziger Nachteil: Gelegentlich hat das Spiel unerklärliche Ruckelanfälle.

Spielermodelle: Einfach erstklassig.

Praktisch alle Stars sind sehr gut getroffen und sofort zu erkennen.

Stadionatmosphäre: Gigantisch. Mehr als 300 originale Fangesänge und ein aktives Publikum sorgen für eine klasse Atmosphäre.

Kommentar: Ziemlich schwach. Selbst in der Verkaufsversion passen Kommentar und Spielszene nicht immer zusammen.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

Umfang ★★★★★

Gegenüber **FIFA 2003** um die portugiesischen und holländischen Top-Ligen erweitert. Der Karrieremodus sorgt für Langzeitmotivation.

Stadien: 30

Originalspielernamen: Wie von **FIFA** gewohnt, sind alle Spielernamen korrekt und die Kader up to date.

Teams: Über 350 Vereins- und Nationalmannschaften

Gameplay ★★★★★

EA hat vor allem Spielmechanik und Ballphysik gegenüber dem Vorgänger deutlich verbessert. Die „Off the ball“-Steuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig, sorgt aber für mehr Spieldiefe.

Steuerung ★★★★★

Dank „Off the ball“-Steuerung spielt sich **FIFA 2004** deutlich simulationslastiger als der Vorgänger. Gelegenheitspieler, die nur mal schnell 'ne Partie zocken möchten, werden sich vielleicht überfordert fühlen.

Frei konfigurierbar: Nein

Multiplayer ★★★★★

Im Mehrspielermodus entfällt der Titel seine wahre Stärke. Leider war es uns nicht möglich, **FIFA** online zu spielen.

Spieler: 1-8

Online-Modus: Ja, für 2 Spieler

GESAMTWERTUNG

★★★★★



FIFA FOOTBALL 2003

Technik ★★★★★

Mit viel Liebe zum Detail umgesetzt und grafisch über jeden Zweifel erhaben. Die Bewegungen der Kicker wirken oft ein wenig überzogen und zu verspielt.

Spielermodelle: Sehr bullige Spieler, die in den allermeisten Fällen ihren Vorbildern recht ähnlich sehen.

Stadionatmosphäre: Dank der vielen, originalen Fangesänge herrscht während der Spiele eine klasse Stimmung.

Kommentar: Obwohl der Kommentar oft zu den gezeigten Szenen passt, wirkt er langweilig und uninspiriert.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

Umfang ★★★★★

Einfach gewaltig und absolut konkurrenzlos. Praktisch alle relevanten Ligen, Mannschaften und Spieler sind enthalten.

Stadien: 25

Originalspielernamen: In Sachen Lizenz macht EA keinem was vor. Alle Spielernamen sind korrekt.

Teams: Über 350 Vereins- und Nationalmannschaften

Gameplay ★★★★★

Ballphysik, Spielmechanik und KI sind zwar ordentlich, hinken der **PES**-Konkurrenz jedoch meilenweit hinterher. Dafür laufen die Spiele flüssig ab und sind reich an Tor-szenen.

Steuerung ★★★★★

Sehr übersichtlich und obendrein leicht erlernbar. Besondere Aktionen („Freestyle-Control“) werden über den rechten Analogstick ausgeführt. Gut für einen schnellen Einstieg, leider fehlt der spielerische Tiefgang.

Frei konfigurierbar: Ja

Multiplayer ★★★★★

Gelungenes Mehrspielervergnügen. Hier fällt die fehlende Spieldiefe nicht ganz so stark ins Gewicht.

Spieler: 1-8

Online-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

hätte gern mehr Kontrolle.

Als Fußballfan haben mich natürlich sofort die geniale Präsentation und der gewaltige Umfang des Spiels begeistert. Dafür hat es eine ganze Weile gedauert, bis ich mich mit der überarbeiteten Steuerung vertraut gemacht habe. Hat man sich erst einmal daran gewöhnt, gelingen mit etwas Übung schöne Spielzüge und geniale Tore. Das Einzige, was mir an **FIFA 2004** nicht so sehr gefällt, ist der Eindruck, dass man nicht hundertprozentig beeinflussen kann, was auf dem Spielfeld passiert und nur ein Teil einer – zugegeben schönen – Inszenierung ist. Da bietet der Konkurrent aus dem Hause Konami viel mehr Kontrolle über Spieler, Schüsse und Spielablauf. Nichtsdestotrotz ist EA auf dem besten Weg, **FIFA** doch noch zu einer richtigen Fußballsimulation zu machen.

TEST FIFA FOOTBALL 2004

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro-Logic II
Umfang:	350 Mannschaften

Internet: www.electronic-arts.de

Spieler 1-8	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Erstklassige Präsentation
- Genialer Lizenzumfang
- Schlechter Kommentar
- Nervige Ruckeleinlagen

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	86%	EINZEL
84%	84%	86%	83%

„Dank Online-Modus, genialer Präsentation und überarbeitetem Gameplay der bisherige **Höhepunkt der FIFA-Reihe**.“

Silent Hill war Ihnen zu gruselig?
Dann versuchen Sie's mal
mit dieser **Geisterhatz**.

Ghosthunter

Wenn es etwas gibt, das wir aus Filmen gelernt haben, dann ist es die Tatsache, dass rote Knöpfe nichts Gutes verheißen. Als Lazarus Jones, seines Zeichens Polizist und Brad-Pitt-Look-alike, in einem Anfall geistiger Umnachtung einen solchen roten Knopf drückt, kommt es zu einer Katastrophe! Eine Horde Geister wird freigelassen und spukt jetzt in sechs Welten umher. Um dem Schlamassel die Krone aufzusetzen, hat sich einer der Spukgesellen die Partnerin von Lazarus gekrallt. Der smarte Polizist kann jetzt seine Männlichkeit unter Beweis stellen, indem er nicht nur seine Partnerin rettet, sondern auch noch zeigt, dass er das Zeug zum Geisterjäger hat.

HÜBSCHE GEISTER

Um die Gespenster wieder einzufangen, stehen Ihnen etliche Hilfsmittel zur Verfügung. Allen voran natürlich ein Waffenarsenal, das die Ghostbusters vor Neid erblasen lassen würde. Während Sie mit allen möglichen Energie-Waffen die untoten Gegner schwächen, können Sie sie mit einer kreiselartigen Granate einfangen. Das hört sich leichter an, als es ist. Zum einen stellen sich etliche Gegner als arg widerspenstig heraus. Zum anderen können Sie nicht einfach der Nase nach durch die sechs (teilweise riesigen) Welten flitzen und hoffen, dabei alle Geister einzufangen. Vielmehr müssen einige Probleme bewältigt werden: Dazu

gehören unterschiedliche Arten von Geistern, die durch verschiedene Vorgehensweisen erledigt werden müssen. Aber auch Rätsel gilt es zu lösen. Letztere stellen sich aber zur Erleichterung aller denkfaulen Zocker als recht simpel heraus. Um die einfachen Denkaufgaben etwas abwechslungsreicher zu gestalten, müssen Sie aber bei vielen auf die Hilfe einer Geistergestalt zurückgreifen, die ausnahmsweise auf Ihrer Seite steht: Astral. Dieser hübsche Geist kann nur an bestimmten Symbolen herbeigerufen werden. Einmal „beschworen“, kann Astral nicht nur in der Gegend herumfliegen, sondern auch die Fähigkeiten besiegtter Gegner annehmen. So kann sie durch Wände

SIE SIND ÜBERALL Viele Geisterwesen tauchen überraschend auf.



ASTRAL Die zweite Spielfigur Astral kann nur an solchen Kreisen herbeigerufen werden.



gleiten oder Schalter betätigen, die für Lazarus selbst unerreichbar sind.

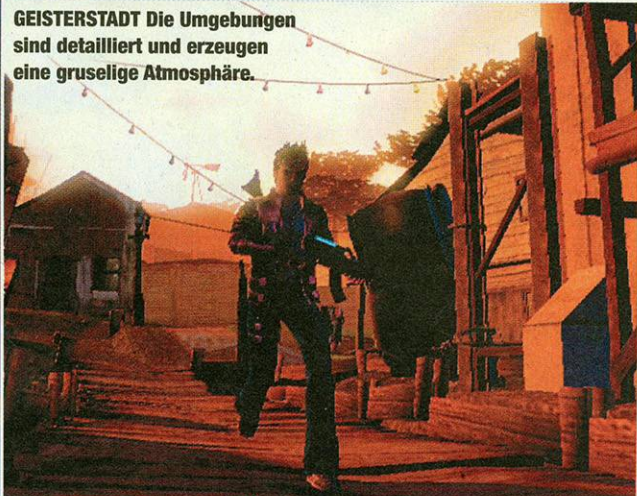
VERBESSERT

Die Entwickler der Cambridge Studios nahmen sich die Kritik an der ersten gezeigten Version anscheinend zu Herzen und feilten sowohl an der Steuerung als auch an der Kameraführung. Beide Probleme sind zwar nicht optimal gelöst, Lazarus steuert sich inzwischen aber recht zielsicher und auch die Kamera fängt die Action zumeist aus atmosphärischen und übersichtlichen Positionen ein. Wem der gezeigte Bildausschnitt dennoch nicht zusagt, der darf manuell nachjustieren. Von technischer Seite gibt es ansonsten eigentlich nichts zu meckern. Von detaillierten Umgebungen bis hin zu Echtzeitschatten: *Ghosthunter* sieht einfach fantastisch aus! Die Charaktermodelle verfügen sogar über eine gut animierte Gesichtsmimik. In Zwischensequenzen, die alle in In-Game-Grafik dargestellt werden, erkennt man sogar das Stirnrunzeln und Fältchen in den Gesichtern der Figuren. Die Soundeffekte tragen ebenso zur gruselig-guten Atmosphäre bei wie die fantastische Grafik.

HOLLYWOOD FÜR DIE KONSOLE

Die Lokalisierung ist ebenfalls ausgezeichnet. So beschränken sich Lazarus' Ähnlichkeiten zu Brad Pitt nicht nur auf das Aussehen – die Hauptfigur plaudert nämlich sogar mit Brad Pitts deut-

GEISTERSTADT Die Umgebungen sind detailliert und erzeugen eine gruselige Atmosphäre.



INFRAROT Ego-Perspektive und Infrarot-Gerät helfen bei der Geisterjagd.



ROLLENTAUSCH Die furchteinflößenden Teddys wirbeln Kinder umher.



MIMIK Die Details in den Gesichtern aller Figuren sind besonders in Zwischensequenzen gut zu erkennen.



DAVID GEGEN GOLIATH Ob eine kleine Handfeuerwaffe gegen so einen Brocken hilft?



FEUER FREI Die meisten Rätsel sind durch simple Interaktion mit der Umgebung zu lösen.



MONSTRÖS Lurchi der Lurch ist wohl mit dem falschen Tentakel aufgestanden.

scher Synchronstimme. Das Ergebnis dieser hochklassigen Synchron-Besetzung sind ziemlich witzige Unterhaltungen. Aber genau hier liegt das Problem: *Ghosthunter* ist wie ein Hollywood-Gruselfilm. Der gut inszenierte Horror wird nicht konsequent durchgesetzt und mit seichten Passagen sowie wilden Ballereien aufgelockert. Zudem wird der Horror oft direkt gezeigt und nicht nur angedeutet. Riesige Föten, über denen ein vermoderter Leichnam wacht, oder lebendige Teddybären, die ein Kind hinter sich herschleifen: Was gezeigt wird, ist grotesk, erzeugt aber nicht die gleiche düstere Spannung wie ein *Silent Hill 3*, wo das Gesamtbild stimmiger ist. Andererseits sind Geister auch einfach nicht so schockierend wie die entstellten Wesen aus dem Konami-Hit. Den Mittelweg haben die Entwickler von *Ghosthunter* hier einfach nicht gefunden. Wem Konamis Vorzeige-Horror-Spiel zu subtil ist, der wird *Ghosthunter* aber auf jeden Fall mögen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



MORBID Oft wird der Horror direkt gezeigt.

VERSTECKSPIEL Dieser Geist darf uns nicht sehen.

DETAIL-CHECK | GHOSTHUNTER

Gruselig gute Action-Adventures

Was für eine Gänsehaut darf's für Sie sein – grotesk und dennoch subtil oder doch lieber etwas actionlastiger? In unserem Detail-Check finden Sie das optimale Survival-Horror-Spiel für sich.



GHOSTHUNTER

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Einfach und intuitiv. Gefeuert wird mit den Schultertasten.
Gruselfaktor: Mittel. Der „Horror“ wird direkt gezeigt. Subtiler Grusel wie bei *Silent Hill* stellt sich selten ein.
Actionfaktor: Mittel. Geister werden mit Waffengewalt eingefangen, Ballerorgien kommen aber selten vor.
Rätselfaktor: Gering. Die Rätsel sind sehr einfach. Meist simple Interaktion mit Gegenständen.
Schwierigkeitsgrad: Mittel. Endgegner sind mit der richtigen Strategie einfach zu besiegen. Nur die Munition wird während der Levels ab und zu knapp.

UMFANG ★★★★★

Story: Der tollpatschige Polizist Lazarus Jones hat Geister freigesetzt. Nun muss er sie wieder einfangen und seine Kollegin retten, die sich einer der Geister geschnappt hat.
Levels: 6 teilweise riesige Abschnitte
Spielzeit: Ca. 15 Stunden. Geringer Wiederspielwert, da der ganze Spuk nach einem Durchspielen vorbei ist.
Abwechslung: Spielverlauf immer sehr ähnlich, aber jeder Level hält neue Überraschungen bereit. Zweite Spielfigur bringt zudem Abwechslung.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Umwerfende Grafik. Detaillierte Umgebungen, tolle Charaktermodelle mitsamt Mimik und schönen Animationen.
Kamera: An wenigen Stellen zickt die Kamera etwas, die manuelle Justierung funktioniert aber gut.
Slowdowns: Selten. Lediglich bei wilden Kamerafahrten treten Ruckler auf.
Musik & Sound: Stimmige Musik und tolle Soundeffekte tragen zur Atmosphäre bei.
Deutsche Sprecher: Die deutsche Synchro ist meist sehr gut. Die Hauptfigur hat die deutsche Synchronstimme von Brad Pitt.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



SILENT HILL 3

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Gelungen. Fans der Vorgänger werden sich schnell zurechtfinden.
Gruselfaktor: Hoch. Die Umgebungen und Monster sind beinahe schon abartig grotesk.
Actionfaktor: Mittel. Gute Mischung aus Rätseln und Action. Neben diversen Feuerwaffen auch Messer und Schwerter.
Rätselfaktor: Mittel. Im höchsten Schwierigkeitsgrad sind die Rätsel aber echt happig.
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar. Der Schwierigkeitsgrad für Action-Sequenzen und Rätsel ist separat einstellbar. Munitionsmangel herrscht eher selten.

UMFANG ★★★★★

Story: Die Geschichte aus dem ersten Abenteuer wird fortgeführt. Heldin Heather muss zum Ursprung des Übels nach Silent Hill und sich Kultisten und dem Bösen stellen.
Levels: Entfällt
Spielzeit: Ca. 10 Stunden. Hoher Wiederspielwert durch massig freischaltbare Extras.
Abwechslung: Alle Abschnitte spielen sich recht ähnlich. Die knackigen Rätsel und spannenden Boss-Kämpfe bieten jedoch viel Abwechslung.

UMFANG ★★★★★

Grafik: Erstklassige Grafik, die durch gute Effekte, groteske Monster und schaurige Levels besticht.
Kamera: Die Kamerapositionen sind zumeist sehr gut gewählt und bieten ausreichende Übersicht.
Slowdowns: Praktisch nicht vorhanden. Das Spiel läuft durchgehend flüssig.
Musik & Sound: Hervorragender Sound und Musik, passt sehr gut zum Ambiente.
Deutsche Sprecher: Leider bietet Heather nur englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Diese ist dafür sehr gelungen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
 hat keine Angst vor Gespenstern.

Während ich mir bei *Silent Hill* regelmäßig in die Hosen mache, haben mir die Geister aus *Ghosthunter* nur ein müdes Lächeln entlockt. Die wirklich krassen Schocker, wie zum Beispiel gigantische Föten, über denen die halb vermoderte Leiche der Mutter schwebt, wirken konstruiert und erzeugen nur bedingt stimmige Gruselatmosphäre. Und das, obwohl die Entwickler den Horror durchaus draufhaben – ab und zu ließen mich ein paar fiese Geister, die überraschend um die Ecke zischen, ganz schön zusammenzucken. Wieso wurde dieser Kurs nicht gehalten? Auch die witzigen Dialoge sind gelungen, kombiniert ergeben diese beiden Elemente allerdings einen unentschlossenen Mischmasch. *Ghosthunter* macht zwar eine Menge Spaß, richtig überzeugt war ich aber nie.

TEST GHOSTHUNTER

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Cambridge Studios
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	60 Hz, Progr. Scan
Umfang:	Pro Logic II

Internet: www.scee.com

Spieler 1	Termin 3. Dezember
USK-Freigabe Ab 16	Preis Ca. € 60,-

- Technisch hervorragend
- Gute Lokalisierung
- Gelungener Genremix ...
- ... oder halbherzige Mischung?

INZELSPIELER:
 GRAFIK | SOUND | MULTI
 89% | 88% | — % **83%**

„Ein technisch brillanter Titel für alle, die schon immer ein actionorientiertes *Silent Hill* spielen wollten.“

Lebe den Film. Sei der Held.

www.herrderringe-film.de



rdk.caqames.de



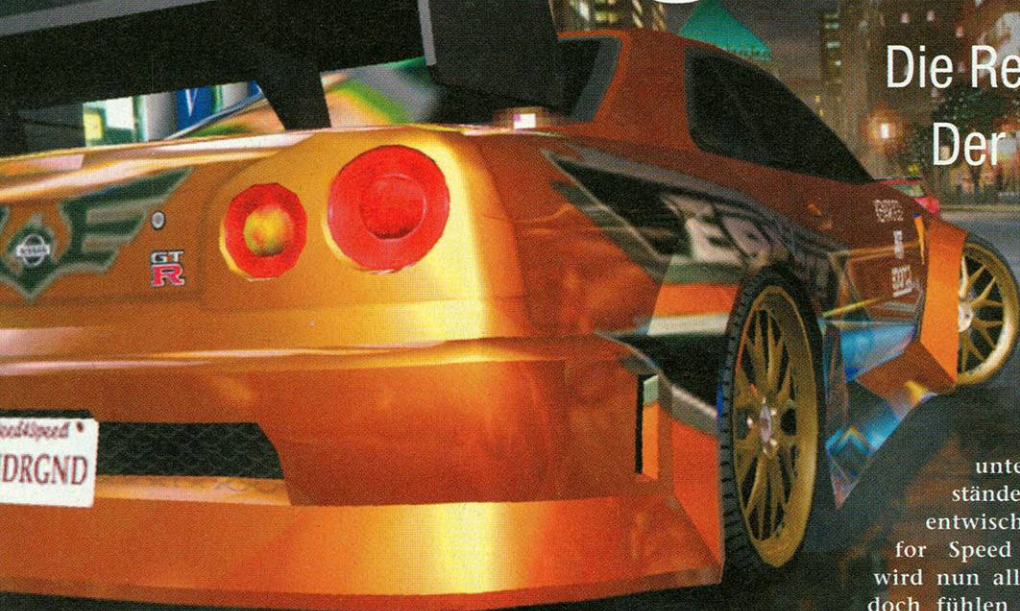


ALBTRAUM Bei 270 Sachen sorgen solche Situationen für Adrenalinschübe.



GANZ NETT Zu zweit leidet die Übersicht noch mehr.

Need for Speed Underground



Die Rennspieldürre ist vorbei!
Der Klassiker der **illegalen**
Straßenrennen ist
wieder zurück!

Kaum eine Rennspielserie blickt auf eine solche lange Tradition zurück wie die Need for Speed-Reihe. Neben dem markenspezifischen

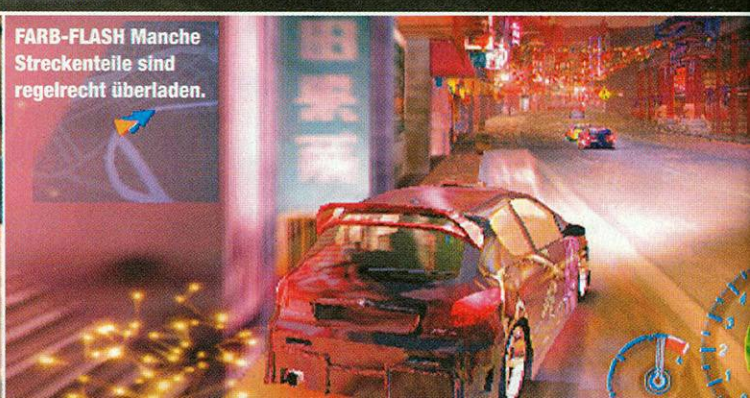
Need for Speed Porsche und einem glücklosen Online-Ableger für den PC ging es dabei meist ähnlich zur Sache. Mit edlen Flitzern galt es, Landstraßen unsicher zu

machen und unter allen Umständen der Polizei zu entweichen. Mit Need for Speed Underground wird nun alles anders und doch fühlen sich Fans der Serie eigentlich sofort heimisch. Die sündhaft teuren PS-Monster sind passé, im Untergrund fährt man nur noch Muttis Zweitwagen, der dank umfassender Tuning-Maßnahmen und optischer

Gimmicks zur pralligen Rennszene umfunktioniert wurde. So klingen denn auch die Marken bei der Fahrzeugauswahl auf Anhieb wenig geeignet, um der Serie gerecht zu werden. Hyundai, Volkswagen, Mazda und Ford sind jedenfalls höchst selten genannte Marken, wenn sich das Gespräch um coole Sportwagen dreht. Trotzdem sind die nächtlichen Rasereien nichts für Sonntagsfahrer.



RHYTHMUS Drift-Rennen erfordern viel Gefühl beim Einlenken.



FARB-FLASH Manche Streckenteile sind regelrecht überladen.

IM UNTERGRUND

Herzstück des Spiels ist der Underground-Modus, in dem man sich genreüblich vom unbekannten Newbie bis zum Star der Nachtraser-Szene hocharbeitet. Hier hebt sich *Need for Speed Underground* in Sachen Präsentation kaum von Genrekurrenten wie *Midnight Club II* oder *Test Drive Overdrive* ab. Zwischensequenzen suhlen sich in Klischees und nicht selten kann man sich ein Grinsen ob der unfreiwillig komischen Dialoge kaum verkneifen. Während bei anderen Spielen immer gleich neue Boliden erspielt werden, legt man sich bei *Need for Speed Underground* anfangs auf ein Modell fest und rüstet dieses nach und nach zum PS-strotzenden Renner auf. Dieser Vorgang verläuft leider recht linear. Freigeschaltete Objekte müssen meist auch direkt verbaut werden, um an Ansehen zu gewinnen oder in nachfolgenden Rennen überhaupt noch eine Chance zu haben. Seiner kreativen Seite darf man zur Genüge mit Farben und Aufklebern freien Lauf lassen. Der Rennverlauf ist überraschend frustfrei: Jedes Rennen darf beliebig oft wiederholt werden, der jeweils ausgewählte Schwierigkeitsgrad legt die erspielbaren Punkte fest. Wer sich also für den Gott am Steuer hält, kommt mit entsprechender Leistung schneller voran als blutige Anfänger. Im Laufe des Spiels schaltet man neben den Bauteilen aber auch neue Fahrzeuge frei, die sich gegen den aktuellen Wagen eintauschen lassen. Eine eigene Garage mit Fuhrpark ist leider nicht vorhanden. Ein neues Auto ersetzt das vorherige. Erfreulich ist dagegen die Abwechslung im Rennalltag. Neben Rundkursrennen stehen auch immer wieder andere Herausforderungen an. Während in den

Drift-Rennen gefühlvoll das Heck des Wagens um die Ecken gezirkelt werden soll, verlangen die Drag-Rennen exaktes Schalten. Das gab's zwar auch schon in anderen Spielen, ist hier aber wesentlich gehaltvoller implementiert. Nur wer wirklich im richtigen Moment den nächsten Gang reinhaut, hat Chancen, die Gegner abzuhängen.

WIEDER WENIG SPEED

Irgendwann muss doch auch Electronic Arts klar werden, dass 50 Bilder pro Sekunde bei Rennspielen einfach Pflicht sind. Natürlich sehen die Umgebungen atemberaubend cool aus und die Effektspektakeln sorgen für ein ansprechendes Geschwindigkeitsgefühl, wenn nur die Ruckler nicht wären. Vielleicht hätte es ja schon gereicht, hier und da mal auf einen Effekt zu verzichten. Der Übersicht hätte es nicht geschadet. Die Umgebungen verdienen trotz der grafischen Brillanz das Prädikat „überladen“. Anfangs knallt man regelmäßig von einer Bande in die nächste, weil man schlicht nicht erkennen kann, ob die Strafe nun nach links oder rechts verläuft. Mit der Zeit gewöhnt man sich allerdings daran und lernt die Kurse naturgemäß auch immer besser kennen. Dann mogelt man sich erstaunlich sauber durch die glitzernden Fassaden. Kracht es dennoch, ärgert man sich über die Tendenz des eigenen Fahrzeugs, immer mit dem Heck in Fahrtrichtung zum Stillstand zu kommen oder stundenlang durch die Luft zu wirbeln. Das sieht zwar cool aus, kostet aber viel Zeit. Wenigstens sind auch die computergesteuerten Fahrer nicht unfelbar. Der Gummiband-Effekt, der zurückliegende Fahrer beschleunigt, ist übrigens vorhanden, aber nicht so deutlich ausgeprägt wie bei

INFO TUNING

Fette Spoiler und röhrende Motoren!

Videospiele sind besser als ihr Ruf. In der Garage dürfen Sie Ihre Kreativität herausfordern.

Kaum ein anderes Spiel lässt dem Spieler so viel Freiheit bei der Gestaltung der Fahrzeuge. Die Möglichkeiten, selbst die biedersten Kleinwagen in Windeseile zum Straßenrenner zu machen, sind beachtlich. Wir haben einige spezielle Prachtstücke erstellt.



SCHLICHT Der RX-7 sieht einfach nur schnell und sportlich aus.

SCHON FERTIG Im Karrieremodus erspielen Sie auch Sondermodelle.



ENTSTELLT Einen MX-5 erkennt man hier nicht mehr auf Anhieb.

VORLAGE Zunächst einmal wurden technische Updates eingebaut.



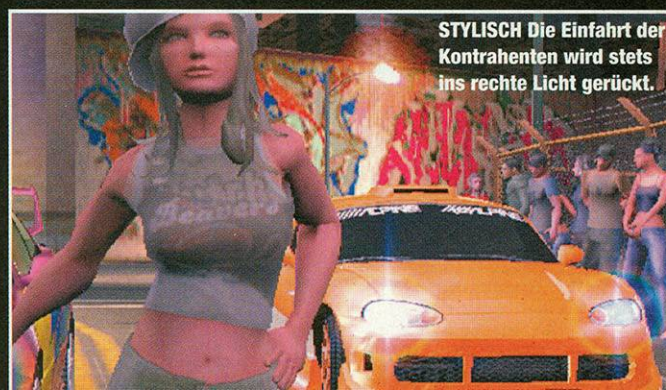
ALBERN Sogar der Motor lässt sich einfärben. Wer's braucht.

FERTIG Schon ist aus dem Spieler-Mobil ein Renner geworden.

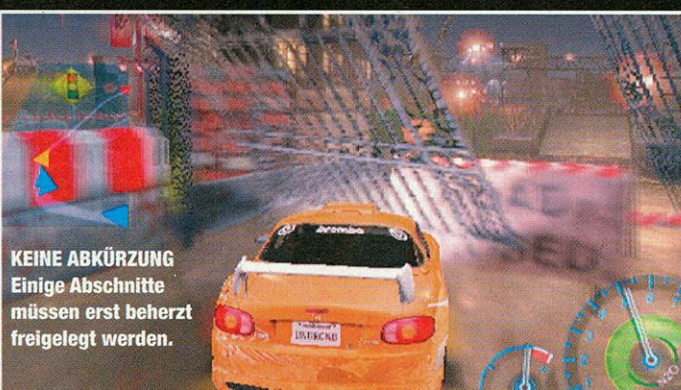


GESCHMACKSSACHE Nicht jede Bemalung kann überzeugen.

A-TEAM So wird aus dem Peugeot 206 sogar ein Action-Star!



STYLISCH Die Einfahrt der Kontrahenten wird stets ins rechte Licht gerückt.



KEINE ABKÜRZUNG Einige Abschnitte müssen erst beherzt freigelegt werden.

manchen Konkurrenten. Spannende Positionskämpfe sind an der Tagesordnung und fast hat man das Gefühl, gegen menschliche Kontrahenten zu fahren. Dazu trägt auch die hervorragende Steuerung bei. Die Renner sind auch bei Tempo 280 gut zu kontrollieren. Das hängt nicht

zuletzt mit der gelungenen Streckenführung zusammen. Ohne zu übertreiben, gehören die nächtlichen Kurse zum Besten, was man in dieser Serie je zu Gesicht bekommen hat. Da stört auch der relativ geringe Umfang nicht weiter. Es gibt nur eine Stadt und immer wieder neu

kombinierte Streckenteile. Diese darf man selbstverständlich auch zu zweit im Splitscreen unsicher machen, hier mangelt es aber an Übersicht. Wenigstens läuft dieser Modus überraschend flüssig. Wesentlich reizvoller klingt da die Möglichkeit, online mit bis zu vier Spielern um die Wette zu

rasen. Zum Zeitpunkt unseres Tests war dies leider noch nicht möglich. Dementsprechend bezieht sich die derzeitige Mehrspieler-Wertung nur auf die Offline-Variante. Einen Online-Test liefern wir Ihnen in einer der kommenden Ausgaben nach.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Fahrzeugkampf im Untergrund!

Was *Test Drive Overdrive* schon vor über einem Jahr vormachte, haben die Profis von *Take 2* und *Electronic Arts* erst so richtig salonfähig gemacht.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

UMFANG ★★★★★

Die Strecken sind nicht so zahlreich wie bei der Konkurrenz, wirken aber durchdacht. **Spielmodi:** Karrieremodus, Rundkursrennen, Dragrennen, Etappenrennen, Driftrennen, Testfahrt
Strecken: 30 (+ 22 davon rückwärts)
Fahrzeuge: 20
Online spielbar: Ja*1
Schadensmodell: Nicht vorhanden
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, es fehlt an Übersicht.

GAMEPLAY ★★★★★

Dank toller Steuerung und gut spielbarer Kurse setzt sich *Need for Speed Underground* hier klar an die Spitze. **Steuerung:** Die Steuerung ist präzise, das Fahrverhalten wirkt nicht sehr realistisch, bleibt aber nachvollziehbar. **Streckendesign:** Sehr gut durchdachte Abschnitte werden immer wieder neu zusammengestellt, dennoch wirken die Strecken meist wie aus einem Guss. **Schwierigkeitsstufen:** 3 Stufen, vor jedem Rennen einstellbar. **Künstliche Intelligenz:** Sehr gut! Die Gegner kämpfen hart, bleiben aber meist fair und machen auch mal Fehler. **Gummiband-Effekt*2:** Vorhanden, aber nicht so stark ausgeprägt. Zudem darf dieses Feature auch abgestellt werden.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die niedrige Framerate und die störenden Slowdowns kratzen an der Wertung. Dennoch ist *NFSU* der optisch schönste Titel im Vergleich. **Darstellung:** 25 Bilder pro Sekunde werden gelegentlich auch mal deutlich unterschritten. Nicht mehr zeitgemäß, aber unter Strich ein verschmerzbarer Umstand. **Soundeffekte:** Sehr gute Motorensounds, sehr gute Effekte. **Musik:** Rock und Hip-Hop
60-Hz-Modus: Nein
Kameraperspektiven: 3
Präsentation: Logische Menüs, lange Wartezeiten beim Speichern
Besonderheiten: Zukünftig sollen online Fahrzeug-Kreationen austauschbar sein.

MIDNIGHT CLUB II

UMFANG ★★★★★

Dank der drei riesigen Städte ist die Streckenanzahl nahezu unbegrenzt. **Spielmodi:** Karrieremodus, Rundkursrennen, Dragrennen, Etappenrennen, Driftrennen, Testfahrt
Strecken: 3 Städte
Fahrzeuge: 32
Online spielbar: Ja
Schadensmodell: Ja, optische Schäden
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, es fehlt an Übersicht.

GAMEPLAY ★★★★★

Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, aber auf die Strecken abgestimmt. Lediglich der Turbo ist nahezu unkontrollierbar. **Steuerung:** Die Fahrzeuge reagieren sehr direkt, das Fahrverhalten wirkt aber wenig glaubwürdig. **Streckendesign:** Die Städte sehen prima aus, die Kurse sind aber immer nur abgesteckte Passagen innerhalb der Metropolen. Richtig designte Kurse gibt es nicht. **Schwierigkeitsstufen:** Nicht einstellbar und sackschwer! **Künstliche Intelligenz:** Die Fahrer kennen die Strecken meist besser als der Spieler und kämpfen um jede Position. **Gummiband-Effekt*2:** Ja, aber nicht so stark ausgeprägt. Wer richtig Mist baut, kann das Rennen vergessen.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Städte sind riesig, aber auch nicht besonders hübsch. Immerhin gibt's viele nette Effekte, die die Optik aufwerten. **Darstellung:** Stabile 25 Bilder pro Sekunde sind ausreichend, auf den Straßen ist sehr viel Zivilverkehr unterwegs. Zudem kreuzen auch Fußgänger die Fahrbahn. **Soundeffekte:** Mäßige Motorensounds, gute Effekte. **Musik:** Techno, Trance und Hip-Hop
60-Hz-Modus: Nein
Kameraperspektiven: 5
Präsentation: Sehr stylische Menüs, eigenwillige Zwischensequenzen
Besonderheiten: Bietet auch drei Motorräder, die allerdings schwer zu bändigen sind.

TEST DRIVE OVERDRIVE

UMFANG ★★★★★

Viele Spielmodi und Fahrzeuge machen *Test Drive* auch auf lange Sicht unterhaltsam. **Spielmodi:** Karrieremodus, Rundkursrennen, Dragrennen, Etappenrennen, Navigation-Challenge, Cop-Chase
Strecken: 46
Fahrzeuge: 25
Online spielbar: Nein
Schadensmodell: Nicht vorhanden
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, derbe Slowdowns

GAMEPLAY ★★★★★

Das Fahrverhalten ist wenig glaubwürdig, mit etwas Übung aber sehr gut kontrollierbar. Das Crashverhalten wirkt rückständig. **Steuerung:** Die Fahrzeuge reagieren drifflastig und unrealistisch, sind mit etwas Übung aber sehr gut beherrschbar. **Streckendesign:** Es gibt nur wenige gut durchdachte Kurse, die meisten Strecken bestehen aus wahllos aneinander gereihten Streckenabschnitten. **Schwierigkeitsstufen:** Nicht einstellbar, mittlere Schwierigkeit. **Künstliche Intelligenz:** Die Gegner bauen viele Unfälle und machen immer wieder dieselben Fehler. **Gummiband-Effekt*2:** Sehr stark ausgeprägt, dieses Feature kann nicht abgeschaltet werden.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Der Titel ist der älteste der drei und das sieht man ihm auch an. Die Umgebungen sind wenig detailliert, die Fahrzeuge klobig. **Darstellung:** Felsenfeste 60 Bilder pro Sekunde sind angesichts der etwas angestaubten Grafik nicht mehr so beeindruckend. **Soundeffekte:** In jeder Hinsicht durchschnittlich. **Musik:** Hip-Hop und Techno-Beats
60-Hz-Modus: Ja
Kameraperspektiven: 3
Präsentation: Schlicht, aber übersichtlich mit viel zu langen Ladezeiten
Besonderheiten: Während der (viel zu langen) Ladezeiten darf *Pong* gespielt werden.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Büttefür
hat noch immer keinen Führerschein.

Die 25 Bilder pro Sekunde schmerzen, gar keine Frage. Dennoch macht die nächtliche Raserei einfach einen Mordsspaß. Die Steuerung ist eingängig und präzise, das Kursdesign hervorragend gelungen, die Fahrzeuge und Strecken sehen fett aus und ich habe schon lange nicht mehr so spannende Zweikämpfe mit computergesteuerten Fahrern erlebt. Auch in Sachen Fahrphysik steckt *Need for Speed Underground* die Konkurrenten von Atari und *Take 2* locker in die Tasche. Ein Sonderlob verdienen sich die Entwickler für die spaßigen Drift- und Dragrennen. Einen Extra-Rüffel gibt's für die teils deftigen Slowdowns. Speziell die letzte Drift-Strecke ist nahe an der Unspielbarkeit. Dank der schier unendlichen Auswahl an Tuning-Teilen kommen auch Bastler auf ihre Kosten. Trotz der enttäuschenden Performance eine klare Kaufempfehlung.

TEST NFS UNDERGROUND

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Multilingual
Video:	4:3
Audio:	Stereo, Pro Logic II
Umfang:	20 Fahrzeuge

Internet: www.eagames.de

Spieler 1-4 (online)	Termin 21. November
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Umfangreiche Tuning-Optionen
- Fetter Sound
- Effektgespickte Grafik ...
- ... mit nur 25 Bildern pro Sekunde

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
84%	86%	79%	86%

„Optisch beeindruckender Renner mit coolen Tuning-Möglichkeiten und technischen Unzulänglichkeiten!“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

*1 Zum Zeitpunkt des Tests noch nicht möglich. *2 Nachzügler werden vom Spiel beschleunigt, um die Rennen spannender zu gestalten.

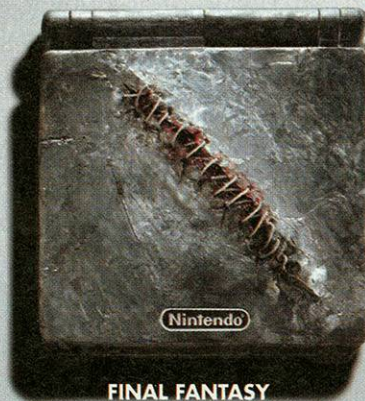
ABSOLUT FUN



THE LEGEND OF ZELDA:
A LINK TO THE PAST



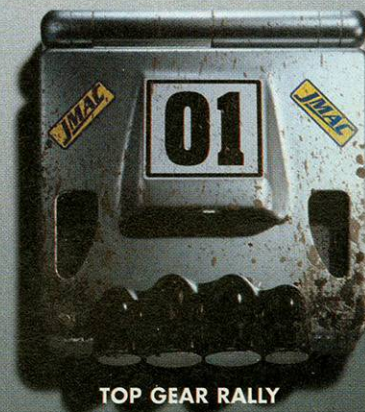
TONY HAWK'S UNDERGROUND



FINAL FANTASY
TACTICS ADVANCE

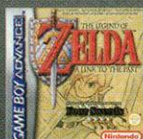


EA SPORTS. FIFA FOOTBALL 2004



TOP GEAR RALLY

ÜBER
400
SPIELE
ERHÄLTICH



Bitte beachten: Game Boy Advance SP ist nicht in den oben abgebildeten Designs erhältlich.

Final Fantasy Tactics™ Advance © 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY TACTICS is a registered trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. TM and © are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo LICENSED TO NINTENDO. © 2003 KEMCO. TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. © 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. TM and © are Trademarks of Nintendo. © 2002, 2003 Nintendo. © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc.

GAME BOY ADVANCE SP

GELENKIG Die Zuschauer am Streckenrand halten sich mit Stretching warm.

DRIVE IN Zwei Maxi-Spar-Menüs, einen Erdbeer-Shake und zwei Apfeltaschen, bitte!

MICRO MACHINES
Aus der Vogelperspektive sieht man deutlich die schlecht gefahrene Linie.

WRC 3



Konkurrenz für Colin?
Sonys dritter Versuch, sich
im Rallye-Genre **an**
die Spitze zu setzen.

Auf der Suche nach Kritikpunkten an Codemasters' Colin-Serie steht ein Punkt immer besonders weit oben: die fehlende Lizenz. Diese hat sich Sony gesichert und auch brauchbar verwertet. Dennoch macht den Briten und ihrer viel gelobten Renn-

serie besonders im Bereich der Fahrphysik niemand etwas vor. Das ändert sich auch mit dem nun vorliegenden dritten WRC nicht. Trotzdem hat der Titel seine Existenzberechtigung. Entwickler Evolution Studios hat diesmal nämlich besonders

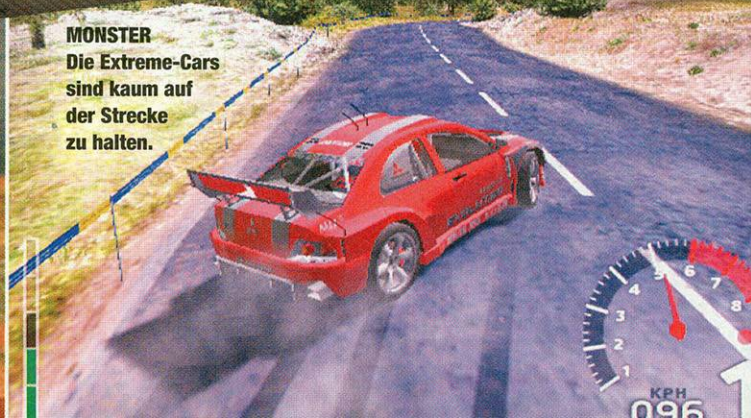
an der Technik geübt und zaubert beeindruckende Landschaften auf den Bildschirm. Die Fernsicht ist enorm, die Beleuchtung sehr gut gelungen und bessere Partikeleffekte hat man auch selten zu Gesicht bekommen. Fernsicht bot schon der direkte Vorgänger, diesmal sieht die Umgebung aber zudem

richtig gut aus. Durch höher aufgelöste Texturen flimmert das Spiel zwar stellenweise nicht zu knapp, im Gesamteindruck kann die Grafik dennoch überzeugen. Lediglich einige Pop-ups fallen Beobachtern schon mal störend auf. Diese Macken werden durch die absolut hervorragende Präsentation ausgeglichen. Im 3D-Car-Explorer darf man die fantastisch modellierten Fahrzeuge genau unter die Lupe nehmen, direkt vor dem Rennen stehen zahlreiche Informatio-



SCHMUTZFINK
Solche Ausritte machen die Aussichten auf den Sieg nicht zunichte.

MONSTER
Die Extreme-Cars sind kaum auf der Strecke zu halten.



nen und Videos über jedes Team zur Verfügung. Die Atmosphäre stimmt und fast fühlt man sich direkt ins Fahrerlager hineinversetzt. Über jeden Zweifel erhaben ist der Umfang. Alle aktuellen Rallye-Strecken und -Fahrer sind genauso enthalten wie einige besonders stark aufgemotzte Boliden und Prototypen, die dem Fahrer wirklich alles abverlangen. Wer keine Lust auf das Standard-Programm hat, darf sich seine eigene Rallye zusammenstellen oder mit bis zu vier Freunden um die Wette fahren.

FAHRSPASS

Das wichtigste Kriterium bei einem Rallye-Spiel ist selbstverständlich das Fahrverhalten und die Fahrphysik. Hier kann WRC 3 nicht ganz zum Genreprimus aufschließen. Die PS-starken Boliden reagieren recht sensibel auf Lenkmanöver, nehmen aber selbst eine ruppige Fahrweise nicht so schnell übel. Während man beim direkten Konkurrenten die Fahrbahn regelrecht fühlt, wirkt WRC 3 realitätsferner und weniger glaubwürdig. Da darf man auch schon mal mit ordentlich Tempo über kleinere Hügel brettern, ohne großartige Konsequenzen erfahren zu müssen. Überschlänge sind extrem selten und man muss es schon darauf anlegen, den Wagen aufs Dach zu legen. Schafft man es dennoch, darf das sehr gute Schadensmodell die Muskeln spielen lassen. Nach und nach zerlegt es den eigenen Wagen, so dass man als Autonarr den Tränen nahe ist. Auch während der Rennen stimmt die Atmosphäre. Jubelnde Zuschauer beleben den Streckenrand und machen sich auch akustisch stark bemerkbar.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK WRC 3

Colin gegen den Rest der Welt

Im wirklichen Leben fährt der ehemalige Weltmeister nur hinterher, bei den Spielen hat er die Nase aber vorn.



COLIN 04

UMFANG

Auch wenn die Konkurrenz mehr Umfang und die offizielle Lizenz bietet, der Umfang von Colin ist absolut ausreichend.

Anzahl Rallyes: 8

Anzahl Strecken: 46

Ganze Rallyes außerhalb der

Meisterschaft spielbar? Ja

Eigene Rallyes zusammenstellbar? Ja

Anzahl Fahrzeuge: 21

Schadensmodell: Detailliert, mehrere Stufen

wählbar, abschaltbar

Schwierigkeitsgrad: Von einfach bis knallhart

Fahrzeug-Einstellungen: 7 Punkte

Spieler (Meisterschaft, nacheinander): 1-2

Spieler (Einzelrennen, Splitscreen): 2

Spieler (Einzelrennen, nacheinander): 1-4

STEUERUNG

Dank ausgefeilter Physik kann sich der Brite hier klar an die Spitze setzen.

Steuerung mit Analog-Joypad/

normalem Lenkrad: Sehr gut

Steuerung mit USB-Lenkrad

(Force Feedback): Sehr gut

Fahrzeugphysik: Realistisch, nachvollziehbar, stets beherrschbar

GRAFIK & SOUND

Gegenüber dem direkten Vorgänger wurde die Grafik stark verbessert.

Spielgrafik: Detailliert und realistisch, sehr

flüssig, hohe Sichtweite

Präsentation: Chic, aber nüchtern und

zweckmäßig

Soundeffekte: Dank Dolby Surround Pro-

Logic II guter Raumklang, ordentliche Effekte

Beifahrer: Zuverlässig, sehr sachlich

Besonderheiten: Zusätzliche Fahrzeug-

teil-Testfahrten zwischendurch

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Fahrverhalten, Grafik, Optionen – das rundum verbesserte Colin 04 ist die neue Rallye-Referenz!



WRC 3

UMFANG

Enorm. Unzählige Strecken, viele Fahrzeuge und unterschiedliche Settings motivieren für Wochen.

Anzahl Rallyes: 15

Anzahl Strecken: 135

Ganze Rallyes außerhalb der

Meisterschaft spielbar? Ja

Eigene Rallyes zusammenstellbar? Ja

Anzahl Fahrzeuge: 19

Schadensmodell: Sehr detailliert, mehrere

Stufen wählbar, abschaltbar

Schwierigkeitsgrad: 4 Stufen

Fahrzeug-Einstellungen: 3 Punkte

Spieler (Meisterschaft, nacheinander): 1-4

Spieler (Einzelrennen, Splitscreen): 2

Spieler (Einzelrennen, nacheinander): 1-4

STEUERUNG

Die Boliden sind gut kontrollierbar, realistisch

wirkt das Geschehen auf der Strecke aber nie.

Steuerung mit Analog-Joypad/

normalem Lenkrad: Sehr gut

Steuerung mit USB-Lenkrad

(Force Feedback): Sehr gut

Fahrzeugphysik: Gut beherrschbar, aber

weniger realistisch

GRAFIK & SOUND

Nur auffälliges Pop-up stört den Gesamteindruck der ansonsten hervorragenden Optik.

Spielgrafik: Detaillierte Autos, sehr weit-

läufige Landschaften, sehr flüssig

Präsentation: Übersichtlich und informativ,

ohne staubtrocken zu wirken

Soundeffekte: Authentische Soundkulisse,

die je nach Fahrzeug etwas blass klingt

Beifahrer: Gut verständlich und zuverlässig

Besonderheiten: PS-starke Extreme-Fahr-

zeuge und brandneue Prototypen

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Grafisch und spielerisch hat WRC kräftig zugelegt. Etappenziele erreicht, aber die Rallye gewinnt Colin 04.

MEIN FAZIT

SEHR GUT



Maik Bütefür

kümmert sich um die Boxenluder.

Wer hätte das gedacht? Die Entwickler haben sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und überall kräftig nachgebessert. Die Umgebungen sind extrem weitläufig und größtenteils auch richtig hübsch. Lediglich die ins Bild ploppenden Streckendetails und das leichte Flimmern stören noch. Ebenfalls optimiert wurde das Fahrverhalten und die Steuerung, auch wenn Codemasters immer noch in einer weit höheren Liga spielt. WRC 3 ist ein sehr gutes Rallye-Spiel, das nicht zuletzt aufgrund der offiziellen Lizenz und der leichteren Zugänglichkeit seine Fans finden wird.

TEST WRC 3

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Evolution Studios
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo, Surround
Umfang:	15 Rallyes

Internet: www.evos.net

Spieler 1-4	Termin 19. November
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Hübsche Landschaften
- Detaillierte Fahrzeuge
- Offizielle Lizenz
- Nicht ganz ausgereifte Fahrphysik

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	77%	83%	85%

„Dank Lizenz und hübscher Grafik eine **gelungene Alternative** zu Colin. Simulations-Fans winken trotzdem ab.“



ENORM Die Fernsicht ist beeindruckend und auch die Beleuchtung wirkt überzeugend.



3D Car Explorer

MEHR DETAILS
Im 3D-Car-Explorer dürfen die Boliden ganz genau unter die Lupe genommen werden.

□ - Explode

○ - Open

△ - Cancel



KOHLDAMPF Die Pfeiltasten geben Aufschluss über Talente und Bedürfnisse.



MÄTZCHEN Während Chris den neuen Billardtisch ausprobiert, vergrault der maskierte Dale die Besucher.



MODENSCHAU Noch zweifelt der frisch geborene Sim, was er von seinem ersten Outfit halten soll.

Die Sims brechen aus

EAs Bit-Volk macht **mobil**:
Abhängen ist angesagt!

Bei den Sims handelt es sich um künstliche Persönchen, die in einer kalifornisch anmutenden Landschaft ihren Tagesgeschäften nachgehen. Äußere wie innere Qualitäten Ihres Sims (Ihrer Simsin) legen Sie zu Beginn fest; daraufhin hegen Sie ihn wie ein Tamagotchi, während die Tage in geraffter Echtzeit vorbeistreichen. Mit dem Cursor wählen Sie Objekte an; die Pfeiltasten offenbaren körperliche wie soziale Bedürfnisse, Beliebtheit bei der Sipp- und Bekanntheit, Neigungen und Fertigkeiten. Letztere sind relevant für die sieben Broterwerbs-Karrieren, an denen Sie sich im Story-Modus versuchen können. Bilden Sie Ihren Sim zum Forscher oder Gangster aus oder wechseln Sie zwischen diversen Jobs. Vom Berufsalltag bekommen Sie nichts mit, jedoch eröffnen Beförderungen neue Schauplätze, die Sie erstmals per Fahrzeug besuchen dürfen. In diesen 3D-Puppenstuben lassen sich Beziehungen knüpfen und Waren freischalten, die Ihr Sim kaufen und daheim depo-

nieren darf. So kommt ein Strip-Poker-Tisch bei Partygästen gut an und ein teurer Herd liefert nahrhafteres Essen als eine Mikrowelle. In drei Free-Play-Arealen können Sie Häuser zimmern, ganze Familien bevormunden und fünf weitere Karrieren durchspielen. Wenn Sie Ihre PS2 mit einem zweiten Sim-Spielstand und Controller füttern, so wird der virtuelle Neuankömmling vor Ihrem Sim-Haus aus dem Bus geschmissen und erhält seine eigene Bildschirmhälfte. Der Online-Modus, in dem man fremde Wohnungen besuchen und Objekte tauschen können soll, war uns noch versperrt. Optisch wirkt die Sim-Welt trotz ordentlichen Detailreichtums recht steril, außerdem leidet der Spielfluss unter heftigen Slowdowns, die vor allem den Splitscreen-Modus fast ungenießbar machen. Die bombastischen Ladezeiten in unserer Testversion sollen laut EA noch gestaucht werden.

STEFANIE SCHETTER



MEIN FAZIT GUT



Stefanie Schetter
züchtet Viren.

Nicht zuletzt aufgrund der vielen Aktions- und Anschaffungsmöglichkeiten erweist sich das Gewusel durch das Alltags-Chaos eines Sim-Clans als sehr fesselnd, wenngleich man die meiste Zeit von einer Banalität (Klo putzen) zur nächsten (Brünette in den Whirlpool zerren) hechelt. Auf Dauer ist mir persönlich all das künstliche Sozial-Geplänkel aber etwas zu platt. In einer simulierten Spielwelt suche ich eigentlich weniger industriekulturellen Alltags-Mief als originelle Fantasieprodukte. Und mit denen geht auch der zweite Sims-Konsolentitel sparsam um.

TEST DIE SIMS BRECHEN AUS

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	7 + 5 Berufslaufbahnen

Internet: www.diesims.de

Spieler 2	Termin 12. Dezember
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Sehr umfangreich
- Stichtig machendes Karriere-System
- Chaotisches Spielprinzip
- Schwache Performance

INZELSPIELER

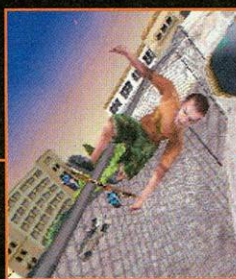
GRAFIK	SOUND	MULTI	80%
65%	56%	65%	

„Eitle Ode an die Konsumgesellschaft. Leider wuseln die Sims recht träge durchs neue Städtchen.“

ABFUHR Vielleicht ist das Forschungslabor nicht der beste Ort zum Aufreißen ...



An dieser Stelle
habe ich Sabine gezeigt,
wie beweglich ich bin.



Tony Hawk's Pro Skater®, jetzt auf N-Gage™. Schwing dich auf dein Skateboard wie
Tony Hawk und 9 weitere Top-Profis. Im Multiplayer-Modus über Bluetooth meisterst
du Strecken mit unzähligen Halfpipes und Street-Courses voller Geländer und Gefahren.
Erlebe die Revolution bei mobilen Online-Spielen in der N-Gage™ Arena. Und das bietet
dir die N-Gage Arena online: Shadow-Gaming, Tipps und Hinweise, Director's Cut.
Jetzt unter n-gage.com/de

ACTIVISION

NEVERSOFT

idea
WORKS3D!

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.
©1999-2003 Activision, Inc. and its affiliates. Activision and Pro Skater are registered trademarks of Activision, Inc. and its affiliates.
All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Wallace & Gromit

in Projekt Zoo

Pinguin Feathers McGraw sorgt für nichts als Ärger. War er schon im Cartoon *Die falschen Hosen* Gegenspieler des britischen Kult-Duos Wallace und Gromit, sorgt McGraw im Videospiel erneut für großen Aufruhr: Er hat doch tatsächlich Tierbabys gekidnappt, um so deren Eltern zu erpressen und für sich

schaften zu lassen. Nun machen Sie sich als Hund Gromit auf vier Pfoten auf ins Abenteuer, um die düsteren Pläne des Pinguin-Schufis zu durchkreuzen. Da ein Hund ohne sein Herrchen aber nur wenig ausrichten kann, unterstützt Sie Wallace mit seinem technischen Know-how. Auf Ihrem Abenteuer gilt es Schrauben, Muttern und Werkzeuge einzu-

Mein Partner mit der kalten Schnauze – **ein tierisches Abenteuer** für Jump&Run-Neulinge

FEUER FREI Mit Waffen wie Bananen- oder Porridge-Kanonen halten Sie sich Gegner vom Leib.



FLUGSHOW Die verrückten Erfindungen von Wallace sorgen für Abwechslung.



PINGUINBOMBEN Die Geschicklichkeitspassagen werden immer anspruchsvoller.



sammeln, durch die der leicht verpeilte Erfinder zerstörte Apparaturen repariert und so ein Vorankommen im Spiel ermöglicht. Teamwork bei der Lösung von Rätseln ist also genauso gefragt wie Ihr Geschick bei Jump&Run-Passagen.

AUF DEN HUND GEKOMMEN

Die Entwickler haben die bockige Kamera, die das Spielen früherer Versionen noch zur Qual machte, in den Griff bekommen. Wirklich optimal ist diese zwar noch immer nicht, einige Passagen, die in der Preview-Version noch unspielbar waren, fehlen in der fertigen Version aber zum Glück. Auch kleine

Bugs wie Fehler in der Kollisionsabfrage wurden beseitigt. *Wallace & Gromit* spielt sich inzwischen also gut – aber noch immer unspektakulär. Durch einen Zoo zu hüpfen, Fallen auszuweichen und Werkzeuge zu sammeln lockt echte Jump&Run-Profigs nicht hinter dem Ofen vor. Für Neulinge ist das etwas anspruchslose Spiel aber genau richtig. Nicht zuletzt wegen der tollen Umsetzung der Kult-Cartoons, die mit viel Liebe zum Detail für einige Lacher sorgen kann. Glücklicherweise darf man wahlweise auch mit der englischen Originalsprachausgabe spielen, die viel witziger ist als die deutsche.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
hatte auch mal einen Hund ...

... nur war der leider nicht so begabt wie Gromit. Er ist einfach der coolste Kläffer seit Lassie. Das Ganze wurde mit so viel Liebe zum Detail umgesetzt, dass sich *Wallace & Gromit*-Fans sofort wohl fühlen werden. Weniger Mühe hat man sich beim Gameplay gegeben. Dies ist nämlich sehr unspektakulär und bietet Durchschnitts-Jump&Run-Kost. Das macht *Wallace & Gromit* aber sehr zugänglich für junge Spieler und Jump&Run-Neulinge. Dank der gelungenen Umsetzung des britischen Duos also ein toller Einstieg in die Welt der Videospiele. Jump&Run-Kenner wird der Titel aber kaum fesseln können.

TEST WALLACE & GROMIT

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Frontier
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	6 Welten

Internet: www.acclaim.com

Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-

- Wahlweise englische Sprache
- Unkompliziertes Jump & Run ...
- ... aber auch recht unspektakulär
- Stellenweise schlechte Kamera

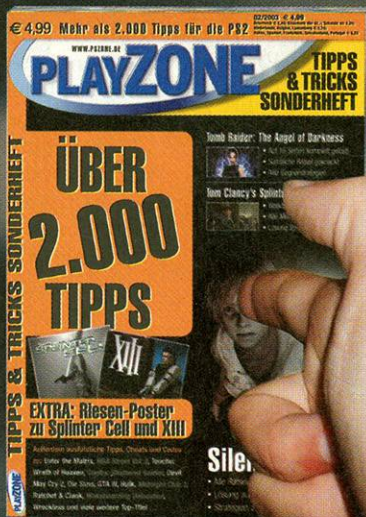
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	70%
72%	73%	—%	70%

„Liebevoll umgesetztes, wenn auch unspektakuläres Jump & Run. Empfehlenswert für Jump&Run-Neulinge.“

Abräumen und sparen

ANGEBOT MINIABO



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

P **LAYZONE: 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 **LAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft**
Auf 100 Seiten stehen die Tipps&Tricks-Profis Ihnen mit hilfreichen Ratschlägen, Lösungen und Tipps zur Seite. In diesem Kompendium finden Sie außer detaillierten Komplettlösungen und knackigen Kurztipps noch zahlreiche Cheats zu den besten und meistverkauften Spielen des Sommers und Frühjahrs wie z. B. *Tomb Raider: Angel of Darkness*, *Splinter Cell* und *XIII*.

P **LAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft für PSone**
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 per Post oder Fax an: Playzone Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

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

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir **PLAYZONE**, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. 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 Hefte ankreuzen)

☐ „PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer“ (Art.-Nr. 002314)

☐ „PLAYZONE Tipps&Tricks“ (Art.-Nr. 002346)

☐ „PLAYZONE Tipps&Tricks für PSone“ (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 Gelltenpohl

PZ MI 01

PLAYZONE

EyeToy Groove

Das erste **EyeToy-Zusatzspiel** ist lediglich ein Update.

INFO SONG-LISTE

Hierzu wird gegroovt

EyeToy: Groove kann mit 23 lizenzierten Songs aufwarten. Da ist sicherlich auch was für Sie dabei:

Apollo 440	Jamiroquai	Misteeq
Hustler Groove	Canned Heat	All I Want
Earth, Wind & Fire	Jamiroquai	Sister Sledge
Let's Groove	Deeper Underground	We Are Family
Elvis (Remix by Paul Oakenfold)	Junior Senior	Sly & The Family Stone
Rubberneckin'	Move Your Feet	Dance To The Music
Elvis vs. JXL	Kool & The Gang	Sugababes
A Little Less Conversation	Jungle Boogie	Overload
Fatboy Slim	Las Ketchup	Supermen Lovers
Praise You	Aserejé	Starlight
Five	Liberty X	The Cheeky Girls
Keep On Movin'	Jumpin'	Hooray Hoory
Groove Armada	Living Joy	Top Loader
Superstylin'	Don't Stop Movin'	Dancing In The Moonlight
	Madonna	Village People
	Music	Y.M.C.A.

Als *EyeToy: Play* erschien, zweifelte einige an der Langzeitmotivation der witzigen Spielidee. Doch Sony versprach, in unregelmäßigen Abständen neue Spiele herauszubringen – die erste Erweiterung erscheint jetzt unter dem Namen *EyeToy: Groove*. Diese entpuppt sich leider lediglich als erweiterte Version von *Beat Freak*, einem Spiel, das es schon auf der Spielesammlung zum Originalprodukt gab. Im Rhythmus zur Musik fliegen Symbole von der Bildschirmmitte auf eine Anzeige am Bildschirmrand zu. Diese müssen Sie berühren, um Punkte zu sammeln. Das Neue an *EyeToy: Groove*: Sie tun das zu 20 lizenzierten Songs und mit neuen Bewegungsabläufen.

NICHT GENUG NEUES

Gab es bei *Beat Freak* lediglich vier Schaltflächen, so finden Sie bei *Groove* sechs davon. Diese können aber auch verschmelzen oder Sie müssen mit dem Arm einen Bogen beschreiben, der mehrere Symbole umfasst. Zusätzlich gibt es einen Editor für eigene Bewegungsabläufe, den Chill-out-Raum, wo Sie sich Musikvideos ansehen können, und einen witzigen Mehrspielermodus. Die Frage ist, ob diese wenigen Neuerungen den Kauf tatsächlich rechtfertigen. Immerhin kostet das Spiel fast so viel wie einst *EyeToy: Play*, das neben der Kamera ganze zwölf Spiele bot! Das Spiel macht besonders zu zweit Spaß, keine Frage. Nur hätten wir uns einfach etwas mehr gewünscht – quantitativ wie qualitativ.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
ist nicht webcam-tauglich.

Da wir diesmal nicht die „Technologie“, sondern lediglich ein Spiel für das EyeToy testen, haben wir uns entschieden, eine feste Wertung abzugeben. Allzu gut fällt diese aber leider nicht aus. Dass bei so vielen lizenzierten Songs der Preis für das Produkt etwas höher liegt, verstehen wir ja. Aber dann lediglich ein Spiel, das zudem nicht einmal auf einer neuen Idee basiert – das ist schon schwach. Zumindest der Mehrspielermodus sorgt für witzige Tanzduelle. Alle, die neues Futter für die Webcam suchen, überlegen sich den Kauf dennoch lieber zweimal – denn etwas Neues ist *EyeToy: Groove* nicht wirklich.

TEST EYETOY GROOVE

Hersteller:	Sony
Entwickler:	London Studio
Genre:	Musikspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	23 Songs

Internet: www.scee.com

Spieler 1-2	Termin 30. November
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 50,-

- Viele lizenzierte Songs
- Witziger Multiplayer-Modus
- Nur ein Spiel ...
- ... dafür sehr teuer

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	72%	EINZEL
—%	86%		62%

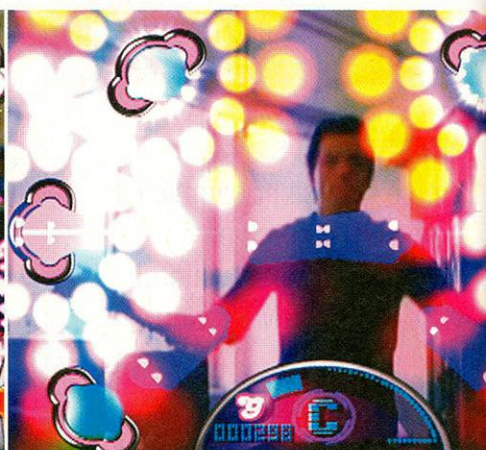
„Netter Zweispielermodus. Ansonsten bietet *EyeToy Groove* einfach **viel zu wenig** für ein Vollpreis-Produkt.“



PLATZ FÜR ZWEI Zwei Spieler können gegen- oder miteinander antreten.



ABWÄRTS Bei den neuen Pfeilsymbolen müssen Sie mit dem Arm einen Bogen beschreiben.



EFFEKTEGWITTER Vor lauter Effekten sieht Maik schon die Symbole nicht mehr.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 3,99 MIT
DOPPEL-DVD

TRAILER + KINO- UND DVD-
BEITRÄGE + KURZFILME...

WIDESCREEN
DVD
LAUFZEIT
90
MINUTEN

The Core, Ring, The Hours, Alien,
Seabiscuit, Science Fiction, u.v.m.

+ DVD-SPIEL
DRAGON'S LAIR
Spielbar auf jedem DVD-Player

11/03
€ 3,99

KULT-REGISSEUR TARANTINO IST ZURÜCK!!

KILL BILL

S. 38

**MATRIX
REVOLUTIONS** S. 28

GEHEIM: Insider-Bericht zum Sci-Fi-Hammer!

INTERVIEW • BERICHT • FILMKRITIK

GETESTET: ALLE KINO-HIGHLIGHTS DES MONATS + 90 DVD-NEUHEITEN

SERIENHIT „24“
Der beste TV-Thriller aller
Zeiten auf DVD S. 72
+ 10 weitere DVD-Tests

DER UNTERGANG
Eichingers Kriegsdrama
im Movie Preview S. 24
+ 5 weitere Previews

**DIE BESTEN
SCHAUSPIELERINNEN**
Großes Special: Die 30 weiblichen
Top-Stars im Portrait S. 12

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.

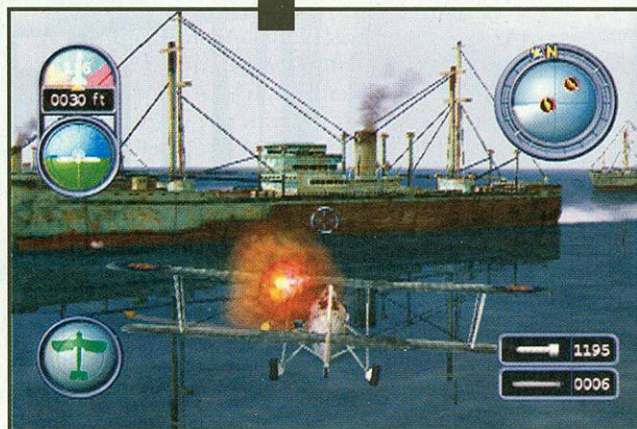
Secret Weapons over Normandy

Unkomplizierte Flug-Action mit gewaltigen Luftschlachten

Über ein Jahrzehnt hat es gedauert, bis Larry Holland – der kreative Kopf hinter PC-Hits wie *X-Wing* und *TIE-Fighter* – sich dazu durchgerungen hat, einen Nachfolger zur erstklassigen Flugsimulation *Secret Weapons of the Luftwaffe* (SWOTL) zu machen. Dabei ist der Ausdruck „Simulation“ ein wenig missverständlich, denn sowohl SWON als auch der PC-Vorgänger bieten schnelle, einsteigerfreundliche Flug-Action, für die man kein hundertseitiges Handbuch auswendig lernen muss. Nicht zuletzt dank des guten Tutorials gewöhnt man sich schnell an die recht einfache Steuerung und Handhabung der mehr als 20 akkurat nachgebildeten WK-II-Flieger. Fans von SWOTL werden sich auf jeden Fall sehr schnell heimisch fühlen. Das Herzstück von SWON ist der umfangreiche Kampagnenmodus, bei dem man sich durch 15 knallharte Missionen und ebenso viele Herausforderungen kämpft. Jeder Auftrag ist in mehrere Scharmützel unterteilt. Nachdem

man einen Teilabschnitt bestanden hat, darf man im Falle eines unerwarteten Ablebens von diesem Rücksetzpunkt aus weitermachen. Wer alle primären, sekundären und Bonusziele erledigt hat, darf sich über neue Flugzeuge und Upgrade-Möglichkeiten für freigeschaltete Flieger freuen. Alle erworbenen Boni dürfen natürlich auch in Zweispielers-Splitscreen-Gefechten und im Instant-Action-Modus verwendet werden. Eine kleine Enttäuschung ist die technische Umsetzung der Flug-Action. SWON sieht nicht nur ziemlich unspektakulär aus, es ruckelt auch bei größeren Schlachten merklich. Über die Sprachausgabe können wir nur bedingt eine Aussage treffen, da uns zu Testzwecken leider nur die US-Fassung des Spiels vorlag. Laut Auskunft von LucasArts wird das Spiel aber komplett lokalisiert. Sogar bekannte Sprecher – unter anderem Martin Kessler, die Synchronstimme von Nicolas Cage – konnten für die deutsche Sprachausgabe gewonnen werden.

WOLFGANG FISCHER



TORPEDO LOS! In einigen Missionen müssen Ziele auf dem Wasser zerstört werden. Glücklicherweise sind diese Transportschiffe langsam.

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
wäre gern Tailgunner.

Ich habe eine Weile gebraucht, um mit SWON richtig warm zu werden. Vor allem die wenig berauschende Grafik und der durchweg hohe Schwierigkeitsgrad haben mich anfangs eher abgeschreckt. Massig freischaltbare Extras und spannende Missionen haben letztlich aber dafür gesorgt, dass mich Larry Hollands erstes PS2-Spiel doch noch in seinen Bann ziehen konnte. Wem es genauso geht, der wird sich erst wieder vom Gamepad trennen können, wenn er Nazis und Japaner in allen historischen Schlachten besiegt hat. Dank der Instant-Action-Missionen ist obendrein für Langzeitmotivation gesorgt.

TEST SWON

Hersteller:	LucasArts
Entwickler:	Totally Games
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	30 Missionen

Internet: www.lucasarts.com

Spieler 1-2	Termin 21. November
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

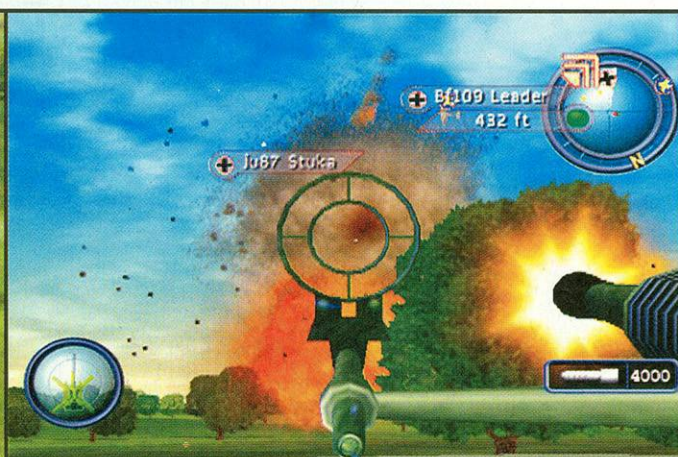
- ✓ Gutes Missionsdesign
- ✓ Einsteigerfreundliche Handhabung
- ⊖ Teilweise unerhört schwer
- ⊖ Grafisch schwach

GRAFIK	SOUND	MULTI	71%
59%	73%	69%	

„Technisch überholte Flugzeugballerei, die dank abwechslungsreicher Missionen Fans fesseln wird“



KABUMM Volltreffer! Dieser deutsche Flieger kann niemandem mehr schaden.



ABWECHSLUNG Das Bodengeschütz hat eine enorme Durchschlagskraft!



***ihn besitzen ist nicht drin...
richtig heizen aber schon!***

Die einzigen Ferrari™ -Replika Lenkräder für PC oder PlayStation® 2

Ebenfalls mit Ferrari®-Lizenz:



Universal 360 Modena®
für PlayStation®2 / PS one™ /
Xbox® / GameCube™



360 Modena® Wireless
für PlayStation®2 / PS one™



360 Modena® Force GT
für PlayStation®2 / PS one™ or Xbox®



Scuderia Analog Gamepad
für PlayStation®2 / PS one™



F1 Force Feedback
für PC

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.de

©GUILLEMOT CORPORATION 2003. THRUSTMASTER® IS A REGISTERED TRADEMARK OF GUILLEMOT CORPORATION S.A. ALL RIGHTS RESERVED. FERRARI®, ENZO FERRARI™, 360 MODENA® ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF FERRARI S.P.A. PLAYSTATION®, PS ONE™ ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. MICROSOFT, XBOX AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. GAMECUBE™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO CO. LTD. ALL OTHER TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. PHOTOS NOT BINDING. CONTENTS, DESIGN AND SPECIFICATIONS ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE AND MAY VARY FROM ONE COUNTRY TO ANOTHER.

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Der Hobbit

Die Vorgeschichte zu Herr der Ringe als **Action-Adventure**.



Bevor J.R.R. Tolkien *Herr der Ringe* in drei Akten schrieb, erzählte er noch eine Vorgeschichte rund um den Hobbit Bilbo Beutlin. Da Electronic Arts sich die Rechte an den Kino-Blockbustern gesichert hat, versucht Vivendi, die Bücher zu versofen. Das gelingt mit *Der Hobbit* auch durchaus ansehnlich. Zwar bietet das Action-Adventure nichts revolutionär Neues, ist aber solide Kost mit ordentlicher Präsentation. Wer nicht zu viel erwartet, der darf ruhig mal einen Blick riskieren.

MAIK BÜTEFÜR



NIX NEUES Zahlreiche Münzen und Edelsteine gilt es zu sammeln.

ESPN NBA Basketball

Realismus ist Trumpf – holt sich Sega erneut den Meistertitel?



EA hat die Zeichen der Zeit erkannt und das neue *NBA Live* authentischer gemacht. Doch an die Realismus-Referenz von Sega reicht auch in diesem Jahr nichts heran. Ein wirklichkeitsnaher Spielablauf, superrealistische Animationen und zahlreiche Original-Spielzüge machen Puristen glücklich. Für Langzeitmotivation sorgt der neue 24/7-Modus. Lediglich in grafischer Hinsicht enttäuscht der Titel durch aufpoppende Zuschauer-Texturen und eine recht blutleere Präsentation.

ROBERT HELLER



GEDRÄNGEL Unter dem Korb geht's meist hektisch zu.

Metal Arms Glitch in the System

Actionreiche Roboterballerei mit **viel Humor** und netten Ideen.



In *Metal Arms* übernehmen Sie die Rolle des mysteriösen Roboters Glitch, der quasi im Alleingang einer Rebellion zum Sieg verhelfen soll. Mithilfe der 18 aufrüstbaren Waffen ballern Sie sich durch über 50 abwechslungsreiche, wenngleich grafisch eher dürrtige Levels. Wer die Einzelspielerkampagne durchhat, darf sich noch mit Freunden in verschiedenen Multiplayer-Modi beharken. Leider läuft der mit viel Charme und Liebe zum Detail umgesetzte Third-Person-Shooter nicht durchgehend flüssig.

WOLFGANG FISCHER



PANZER-ACTION Zu zweit macht das Spiel noch mehr Spaß.

Perfect Ace Pro Tournament Tennis

Virtua Tennis 2 bleibt auch diesen Monat die klare Nummer 1.



Alle zwei bis drei Monate erscheint ein weiteres Tennisspiel ohne nennenswerte Existenzberechtigung. *Perfect Ace* bildet da keine Ausnahme. Sowohl technisch als auch spielerisch reißt das Game nicht gerade vom Hocker. Weder Ballphysik noch Spielbarkeit lassen das Gefühl aufkommen, wirklich Tennis zu spielen. Spieler wurden nicht lizenziert, dafür ist man stolz darauf, bei der Entwicklung von Star-Trainern unterstützt worden zu sein. Wirklich geholfen hat's leider nicht.

MAIK BÜTEFÜR



ÜBERSICHTLICH Vier verschiedene Perspektiven stehen zur Auswahl.

TEST DER HOBBIT	
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Inevitable
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	8 Stunden
Internet: www.vugames.de	
Spieler 1	Termin 28. November
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 50,-
- Ordentliche Technik - Solides Leveldesign - Stimmige Atmosphäre - Wenig Abwechslung	
GRAFIK	SOUND
68%	76%
75%	
„Nicht so bombastisch inszeniert wie EAs Herr-der-Ringe-Saga, aber ein nettes kleines Hüpfspiel.“	

TEST ESPN NBA BASKETBALL	
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Genre:	Basketball
Sprache:	Englisch
Video:	16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	6 Spielmodi
Internet: www.atari.de	
Spieler 1-4	Termin 27. November
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-
- Realistisches Gameplay - Erstklassige Animationen - Toller Karriere-Modus - Grafik und Präsentation eher mau	
GRAFIK	SOUND
78%	82%
85%	
„Trotz mittelpflichtiger Optik ist der Titel ein Muss für jeden Fan des realistischen Basketballsports.“	

TEST METAL ARMS	
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Swingin' Ape Studios
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	50+ Missionen
Internet: www.swingingapestudios.com	
Spieler 1-2	Termin 28. November
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-
- Gute Animationen - Witziger Multiplayer-Modus - Läuft nicht immer flüssig - Wird allein schnell eintönig	
GRAFIK	SOUND
67%	64%
74%	
„Nettes Robotergemetzel, das vor allem durch gutes Charakterdesign und großen Umfang besticht.“	

TEST PERFECT ACE TENNIS	
Hersteller:	Kellias International
Entwickler:	Oxygen Interactive
Genre:	Tennis
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo, Surround
Umfang:	16 Plätze
Internet: www.kellias.net	
Spieler 1-4	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 40,-
- Umfangreich - Mäßige Technik - Unrealistische Ballphysik - Grauenhafte Musik	
GRAFIK	SOUND
68%	48%
46%	
„Technisch und spielerisch schwache Filzball-Sim, die so nötig ist wie eine weitere Casting-Show.“	

Die coolsten Spiele für's Handy

Jamba!
www.jamba.de

SMS an

Super-
günstig

3 33 33



Für Siemens Handys mit Farbdisplay

Für Nokia Handys mit Farbdisplay

Für Siemens Handys mit s/w Display

Für Nokia Handy mit s/w Display

Bestellwort:
PZBermuda

MEGA

Tauchen Sie hinab und sammeln Sie die kostbaren Schätze!

Bestellwort:
PZSplinter

PREMIUM

Sie sind Sam Fisher! Übernehmen Sie verdeckte Einsätze für die NSA!

Bestellwort:
PZAnno

MEGA

Kämpfen Sie gegen Piraten und treiben Sie Handel. Strategie pur!

Bestellwort:
PZRayman

PREMIUM

Das großartige Universum von Rayman 3 jetzt auf Ihrem Handy!

Anno 1503 PZAnno

Bestellwort:
PZLotus

PREMIUM

Gewinnen Sie die Rennen von New York, Paris und Tokio in Ihrem Lotus!

Bestellwort:
PZHighway

MEGA

140 PS und nur 2 Räder! Das ist Ihr Tool für die grosse Schlacht um den ersten Platz.

Bestellwort:
PZRTLsoccer

PREMIUM

Erleben Sie die Fußball-Action live und werden Sie Weltmeister!

Bestellwort:
PZKarttracer

MEGA

Steuern Sie einen der beliebten Moorhuhn-Charaktere zum Ziel!

1. **Sende eine SMS mit dem Bestellwort des gewünschten Spiels an 3 33 33*, z.B. für "Anno 1503" das Bestellwort PZAnno**
2. **Sofort erhältst du eine SMS (Dienstmitteilung/Browsemeldung) zum Download deines gewünschten Spiels.**
3. **Diese über "Zeigen/Optionen" oder "Lesen" anwählen, Spiel herunterladen, speichern, fertig - Action!**



*Bei Bestellung erhältst du entweder dein gewünschtes Mega-Spiel und kannst 4 weitere Mega-Spiele deiner Wahl abrufen. Oder Du erhältst dein gewünschtes Premium-Spiel und kannst 1 weiteres Premium-Spiel deiner Wahl abrufen. Das alles für nur € 1 pro Mega-Spiel (zzgl. 1 SMS) oder für nur € 2,50 pro Premium-Spiel (zzgl. 1 SMS) im Jamba! Monats-Paket für jeweils insgesamt nur € 4,99. Mega-Spiele und Premium-Spiele sind extra gekennzeichnet. Die Abrechnung erfolgt bequem über deinen Mobilfunkanbieter. Es fallen die gültigen WAP/GPRS-Verbindungspreise deines Mobilfunkanbieters an. Wenn dein Monatsguthaben verbraucht ist, gelten folgende Preise: max. € 4,99 pro Spiel zzgl. 1 SMS. Der Abruf der Spiele kann sowohl über SMS, Internet (www.jamba.de) als auch WAP (wap.jamba.de) erfolgen. Du kannst die Spiele-Pakete jederzeit zum Monatsende kündigen per SMS jeweils mit "Stopmega" oder "Stoppremium" an 33333 (€ 0,19/SMS). Es gelten die Nutzungsbedingungen der Jamba! AG, die auf www.jamba.de abrufbar und speicherbar sind.

Racing Simulation 3

Die altherwürdige Serie erreicht ihren **absoluten Tiefpunkt**.



Juhu! Ubisoft hat ein Herz für PSone-Spieler. Schade nur, dass *Racing Simulation 3* in einer PS2-Hülle steckt. Und nicht nur technisch ist der Titel mau, auch Fahrphysik und Gegnerintelligenz sind so richtig schlecht. Da fällt eigentlich kaum noch ins Gewicht, dass nicht einmal die Strecken ihre echten Namen haben und man bei deren Auswahl raten muss, wo man wohl als Nächstes fährt. Wer ein gutes Formel-1-Spiel sucht, der macht um diesen Titel einen großen Bogen.

MAIK BÜTEFÜR



LAHM Die Fahrschule langweilt mit höchst drögen Prüfungen.

My Street

Niedliche Mini-Spielsammlung, die **sogar online spielbar** ist!



Zwar konnten wir den Online-Modus aufgrund nicht gerade überfüllter Server noch nicht genauer unter die Lupe nehmen, aber auch ohne eine Internetanbindung macht die Straßenspiel-Simulation schon Spaß. Leider mangelt es den Spielen selbst an Originalität und Umfang. Ein Tetris-Klon, Murmeln und ein mäßig spielbares Beach-Volleyball sind nicht gerade die frischesten Ideen. Insgesamt ein netter Einfall, der leider nicht konsequent zu Ende geführt wurde.

MAIK BÜTEFÜR



UNGENAU Die Steuerung beim Volleyball ist recht zickig.

Dragon Ball Z Budokai 2

Son-Goku und Kollegen prügeln sich weiter im Cel-Shading-Look.



Gegenüber dem Vorgänger fällt der neue Grafikstil auf, der Akira Toriyamas Figuren noch authentischer aussehen lässt. Der Story-Modus wurde durch eine Brettspielartige Karte erweitert, auf der sich die verfeindeten Figuren bewegen. Die Steuerung der Kämpfe wurde beibehalten. Die Sprachausgabe ist statt Japanisch diesmal Englisch (mit deutschen Texten). Ein netter Titel für Fans, als Beat 'em Up aber nicht ernst zu nehmen. Spielstände aus dem ersten Teil können übernommen werden.

MICHAEL PRUCHNICKI



CEL SHADING Kämpfer sehen so super aus, Hintergründe weniger.

Ford Racing 2

Durchschnittliche Rennspiele gibt's wie Sand am Meer.



Bei Rennspielen rund um eine Automarke erwartet man ja eigentlich nur Spiele zu Herstellern mit vielen schnellen Flitzern. Davon hat Ford zwar einige im Programm, größtenteils wird man allerdings mit Oldtimern auf die Pisten geschickt. Diese sehen ordentlich, aber nicht beeindruckend aus. Nett ist auch das Fahrmodell, wenn auch recht schwammig und träge. Immerhin gibt's zahlreiche Rennen mit verschiedenen Aufgaben. Lobenswert ist der fette Sound.

MAIK BÜTEFÜR



RAUSCH Im Windschatten der Konkurrenten zu fahren gehört dazu.

TEST RACING SIMULATION 3

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	17 Strecken

Internet: www.ubisoft.de

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 15,-

- Niedriger Preis
- Total veraltete Grafik
- Schlechte Fahrphysik
- Nicht vorhandene KI

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
38%	45%	28%	33%

„In jeder Hinsicht klar **unterdurchschnittliche Rennspielgurke**, die kein Mensch wirklich braucht.“

TEST MY STREET

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Idolminds
Genre:	Spiellesammlung
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	6 Mini-Spiele

Internet: www.playstation.de

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

- Niedliche Aufmachung
- Putzige Grafik
- Wenig Umfang
- Teils mäßige Steuerung

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
68%	65%	75%	70%

„Alleine bleibt der Spaß schnell auf der Strecke, mit **menschlichen Mitspielern** kommt mehr Freude auf.“

TEST DBZ: BUDOKAI 2

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Bandai
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Dt. Text, engl. Ton
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	34 Kämpfer

Internet: www.atari.de

Spieler 1-2 Spieler	Termin 13. November
USK-Freigabe	Preis
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-

- Großer Umfang
- Sehr gute Cel-Shading-Grafik
- Oberflächliches Kampfsystem
- Keine deutsche Sprachausgabe

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
77%	70%	72%	75%

„Grafisch nochmals besser als der erste Teil, spielerisch wenig verändert. Ein lohnender Kauf **für DBZ-Fans!**“

TEST FORD RACING

Hersteller:	Empire Interactive
Entwickler:	Razorworks
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	16 Strecken

Internet: www.empire.de

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 25,-

- Schicke Grafik
- Guter Sound
- Träges Fahrverhalten
- Wenig Umfang

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
72%	790%	67%	70%

„**Ordentliches Rennspiel** mit spaßigen Missionen. Leider reagieren die Fahrzeuge recht träge.“



Klingelton
A: 000041765 F: 000031327
B: 100041768 H: 100030984



Farbiges Logo
A: 61570 B: 61558
C: 61546 D: 100061755



Farbiges Logo
A: 66041 B: 67041
C: 65052 D: 100060685

m-load-Paket per SMS!*

So einfach geht's:
Content-Bestellnummer an die 31515 simsen. Per SMS kommt der Content direkt aufs Handy. Den restlichen Teil des Pakets unter www.mload.de abrufen.

0,43 € pro Klingelton oder Logo

*Für T-Mobile-, O2-, mobilcom- und debitel-Kunden.



Klingelton
E: 000041146 F: 000031200
G: 100041167 H: 100030890



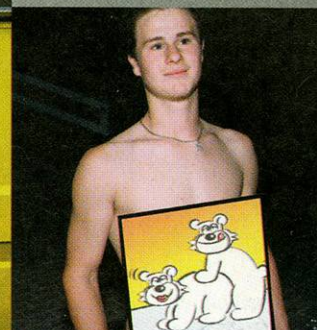
Farbiges Logo
A: 60960 B: 60994
C: 60977 D: 100061225



Klingelton
E: 00004160 F: 000031302
G: 100040300 H: 100030961



Farbiges Logo
A: 61211 B: 61199
C: 61184 D: 100061565



Farbiges Logo
A: 66019 B: 67019
C: 65024 D: 100065015



Farbiges Logo
A: 60669 B: 60495
C: 60658 D: 100061051

my favorite mload

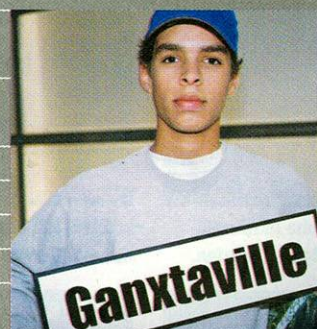
Alles fürs Handy. Alle Highlights. Alle Netze. www.mload.de
Gratis-Klingelton nach Wahl bei www.mload.de. Einfach registrieren.



Klingelton
E: 000042341 F: 000031467
G: 100040244 H: 100031112

Klingeltöne	SMS mit Bestell-Nr. an 86800	1,99 €¹
Farbige Logos	SMS mit Bestell-Nr. an 86400	1,49 €¹
Klingelton-Paket	7 Töne mtl.	2,99 €²
Logo/MMS-Paket	7 Logos/MMS mtl.	2,99 €²
Spiele-Paket	5 Spiele mtl.	4,99 €²

Noch viel mehr Klingeltöne, Logos und Handyspiele unter www.mload.de



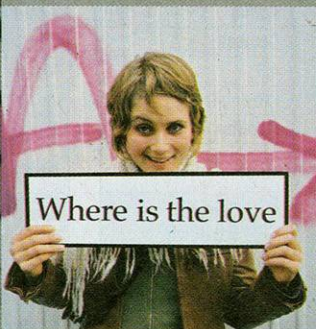
Klingelton
E: 000041148 F: 000031196
G: 100041169 H: 100030886



Farbiges Logo
A: 60460 B: 60445
C: 60422 D: 100060731



Farbiges Logo
A: 60579 B: 60748
C: 60554 D: 100060860



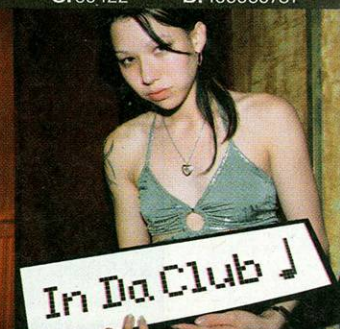
Klingelton
E: 000042923 F: 000032931
G: 100043032 H: 100031120



Klingelton
E: 000042342 F: 000033128
G: 100040307 H: 100031070



Farbiges Logo
A: 60452 B: 60436
C: 60412 D: 100060689



Klingelton
E: 000040912 F: 000030957
G: 100040697 H: 100030768

A: SE T610, Nokia 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250 B: Nokia 3650, 7650, N-Gage C: Nokia 3510i, 6310i, 6510, 8910
D: SE T68i, T300, Panasonic GD67, Siemens S55, SL55, M55, Sagem MY-X2 E: Poly Nokia 3510, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 7210, 7250
F: Mono Nokia (nahezu alle) G: Poly Siemens C55, M55, S55, SL55 H: Mono Siemens C45, M55, ME45, MT50, S45

¹ Für T-Mobile-, Vodafone-D2-, E-Plus- und O2-Kunden inkl. 0,12 € Vodafone-D2-Leistung.

Es können ggf. Datenübertragungskosten entsprechend ihrem Tarif anfallen.

² Paket ist jederzeit zum Monatsende kündbar.

mload
das braucht mein handy

mobilcom

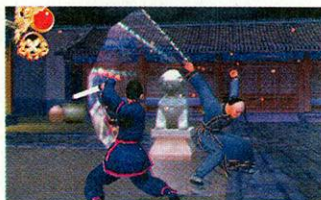
Tiger & Dragon

Nach 3 Engel für Charlie gleich noch eine **Lizenz-Pleite** von Ubisoft



Man darf eigentlich erwarten, dass ein Lizenztitel, der durch die lange Produktionszeit drei Jahre nach dem Film erscheint, qualitativ besser ist als mancher Schund, der zum Filmrelease auf den Markt geworfen wird. Das ist bei diesem Titel leider nicht der Fall. In *Tiger & Dragon* kämpfen Sie sich mit drei Figuren aus dem Film durch deren jeweiligen Handlungsstrang. Dabei wird eigentlich nur dumm geprügelt – die Kampfakrobatik aus dem Film kommt selten zum Zuge.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



MARTIAL ARTS Solche Akrobatik gibt's nur bei wenigen Kämpfen.

Bloody Roar 4

Der vierte Ableger des kultigen Beat 'em Up ist **wenig interessant**.



Auch im vierten Ableger der Prügelspiel-Serie können Sie sich per Knopfdruck in ein tierisches Alter Ego verwandeln. Neben vielen Klassikern gibt es auch einige Neuzugänge. Ebenfalls neu ist der Karriere-Modus, in dem Sie für gewonnene Kämpfe DNA-Punkte erhalten. Diese stecken Sie in neue Spezialmanöver. Spielerisch bleibt *Bloody Roar 4* dennoch meilenweit hinter den Genrekönigen zurück. Dass sich im Spiel keine Move-Liste befindet, ist zudem ärgerlich.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



LICHTBLICK Die Lichteffekte der Special Moves sehen cool aus.

Asterix & Obelix XXL

Beim Teutates! Asterix und Obelix verkloppen mal wieder Römer.



Man nehme das *Herr der Ringe*-Hack&Slay, ersetze die atmosphärischen Umgebungen mit bunten Comic-Grafiken und die Spielfiguren mit ein paar Galliern und Römern – fertig ist *Asterix & Obelix XXL*. Das Einzige, was dabei aber extra-large ist, ist die Langleweiligkeit, die bei den unmotivierten Prügelorgien aufkommt. Zumindest die Rätsel, die Sie mit beiden Figuren lösen müssen, halten einen anfangs bei der Stange. Aber auch diese wiederholen sich recht schnell.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



KATAPULT Lateinisch für „Gegenstand zur Römer-Dezimierung“.

Hot Wheels Highway 35 World Race

Die **Matchbox-Spielzeugautos** erobern auch virtuelle Strecken.



Sie sind klein und gehören in jedes Kinderzimmer – Matchbox-Spielzeugautos. Virtuell machen die Rennen auf abgedrehten Strecken zwar auch Spaß, allerdings nicht allzu lange. Das Streckendesign ist trotz einiger Loopings und Sprungschanzen recht unspektakulär, die Steuerung der Fahrzeuge etwas träge. Dafür ist die Darstellung der flotten Rennen selbst im Mehrspielermodus sehr flüssig und es kommt ein tolles Geschwindigkeitsgefühl auf.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



STUNTMAN Bei Sprüngen können Sie Ihren Turbo aufladen.

TEST TIGER & DRAGON

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Genki
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	3 Handlungsstränge

Internet: www.ubisoft.de

Spieler 1	Termin 27. November
USK-Freigabe Ab 12	Preis Ca. € 45,-
✓ Schöne Kämpfe bei Bossen ✓ Ansonsten dumpfes Prügeln ✓ Steriles Design ✓ Schlechte Kamera	

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
56%	63%	—%	45%

„Eintöniges Gameplay, eintönige Umgebungen. Die Filmvorlage hätte was Besseres verdient.“

TEST BLOODY ROAR 4

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Hudson
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	18 Kämpfer

Internet: www.konami-europe.com

Spieler 1-2	Termin 30. November
USK-Freigabe Ab 16	Preis Ca. € 50,-
✓ Schöne Effekte ✓ Verwandlung in Tiere ... ✓ ... trotzdem kaum Tiefgang ✓ Keine Move-Liste	

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
78%	67%	67%	62%

„Die Bloody-Roar-Serie hat ihren Zenit überschritten. Prügelspiel-Fans haben genügend bessere Alternativen.“

TEST ASTERIX & OBELIX XXL

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Étranges Libellules
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	6 Welten

Internet: www.atari.de

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 6	Preis Ca. € 50,-
✓ Zwei Spielfiguren ✓ Nette Levels ... ✓ ... die sich schnell wiederholen ✓ Öde Kloperei	

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
66%	53%	—%	56%

„Die Kult-Gallier sollten Comichelden bleiben. Als Videospiel kann die unmotivierte Kloperei nicht fesseln.“

TEST HOT WHEELS

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Climax
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	15 Strecken

Internet: www.thq.de

Spieler 1-2	Termin 14. November
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 25,-
✓ Kurzweilige Rennen ✓ Flüssige Darstellung ✓ Unspektakuläre Strecken ✓ Träge Steuerung	

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
71%	65%	67%	62%

„Superflüssiger Funracer, der wegen der unspektakulären Strecken und der trägen Steuerung nur wenig reizt.“



Die Welt ist zu schön, um sie den Robotern zu überlassen.
Jak wird sie retten.

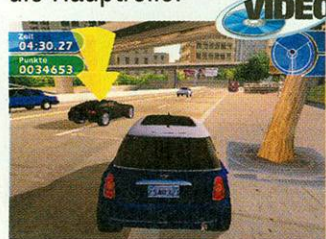
Im Jahr 2503 scheint alles verloren. Bössartige Roboter regieren die Welt. Doch dann kehrt Jak zurück. Und hat alles im Gepäck, was man braucht, um unsere wunderschöne Welt zu befreien: seinen Kumpel Daxter und ein riesiges Waffenarsenal. Feuer frei! Rette die Welt!

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.jak2renegade.com

**FUN,
ANYONE?**
PlayStation 2

The Italian Job

Kleine Autos ganz groß – **Mini Cooper** spielen hier die Hauptrolle.



Im Spiel zum Film absolvieren Sie mit Mini Coopern Rennen, erledigen „Von Punkt A nach Punkt B“-Missionen oder bugsieren das Gefährt durch Stunt-Parcours. Die Wagen lassen sich toll steuern und laden auch über das Durchspielen des kurzen Story-Modus hinaus zu spaßigen Rennen ein. Die deutsche Synchro ist aber etwas holprig geraten. Dass es anders als in der US-Fassung zwischen Einzelabschnitten keine Zwischenspeicherpunkte mehr gibt, sorgt zu dem gelegentlich für Frust.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



SCHWER Wer bei den Stuntfahrten ins Schleudern kommt, verliert.

Crash Nitro Kart

Hier ist der „Crash“ ausnahmsweise als Fahrer hinterm Steuer.



Das inoffizielle Maskottchen der PSone setzt sich bereits zum zweiten Mal hinter Gokart-Steuer. Ein Storymodus sorgt dafür, dass die Rennen alleine recht unterhaltsam präsentiert werden. Leider ist das befahrbare Menü etwas unübersichtlich. Den meisten Spaß hat man bei solchen Spielen aber ohnehin im Multiplayer-Modus: Neben gewöhnlichen Rennen gibt es hier auch kurzweilige Spielmodi wie „Letztes Fahren des Kart“, „Kristall-Grabsch“ oder eine „Flaggenjagd“.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



ABGEDREHT Das Streckendesign ist recht abwechslungsreich.

WhitEout

Rasante WipEout-Variante mit **Schneemobilen**? Nicht wirklich.



Bei Sportspielen leistet sich Konami des Öfteren kleine Fehlgriffe. So auch bei *WhitEout*, einem Rennspiel auf Schneemobilen. Neben schnellen Rennen oder dem Zweispieler-Rennen liegt das Hauptaugenmerk auf dem Karriere-Modus. Gewonnene Rennen schalten hier neue Strecken und Fahrer frei. Geschwindigkeitsgefühl mag dabei aber keines aufkommen und auch die wenig spektakulären Tricks lassen sich nur träge ausführen. Dafür fallen die Strecken recht nett aus.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



DUELL Im Multiplayer-Modus fahren keine KI-Gegner mit.

Dancing Stage Fever

Tanzspiel-Boom? Konami beschert Tanzfreaks noch ein Dancing Stage.



Bereits das zweite Tanzspiel, das dieses Jahr für den europäischen Markt mit neuen Lizenzsongs erscheint. Pfeile, Spielmodi und Editor wurden 1:1 aus dem Vorgänger *Megamix* übernommen. Wieso man allerdings einige Lieder, die es bereits in etlichen europäischen *Dancing Stage*-Spielen gab, erneut benutzt, anstatt ein paar neue Mixes und Originalsongs zu verwenden, ist uns ein Rätsel. Wenn beim nächsten Release die Songauswahl stimmt, klappt's auch endlich mit dem Hit.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



TANZDUELL Zu zweit stört die mangelhafte Songauswahl recht wenig.

TEST THE ITALIAN JOB	
Hersteller:	Eidos GmbH
Entwickler:	Climax
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	15 Missionen
Internet: www.eidos.de	
Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe	Preis Ca. € 60,-
Ohne Beschränkung	
➢ Tolle Steuerung ➢ Kurzweilige Spielmodi ➢ Sehr schnell durchgespielt ➢ Keine Zwischenspeicherpunkte	
GRAFIK	69%
SOUND	65%
MULTI	68%
69%	
„Mit dem Vorbild Driver kann dieses Spiel zwar nicht mithalten, die kurzweiligen Rennen machen aber Spaß.“	

TEST CRASH NITRO KART	
Hersteller:	Vivendi
Entwickler:	Vicarious Visions
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	12 Strecken
Internet: www.crashbandicoot.com	
Spieler 1-4	Termin 5. Dezember
USK-Freigabe	Preis Ca. € 50,-
Ohne Beschränkung	
➢ Abwechslungsreiche Strecken ➢ Witzige Multiplayer-Rennen ➢ Recht langsam ➢ Unübersichtliche Menüführung	
GRAFIK	65%
SOUND	69%
MULTI	71%
71%	
„Unspektakulär, aber witzig. Besonders im Multiplayer-Modus ist für spaßige Rennen gesorgt.“	

TEST WHITEOUT	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Vicarious Visions
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	9 Strecken
Internet: www.konami-europe.com	
Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe	Preis Ca. € 60,-
Ohne Beschränkung	
➢ Nette Strecken ➢ Ruckler ➢ Träges Tricksystem ➢ Keine KI-Gegner im Multiplayer-Modus	
GRAFIK	68%
SOUND	53%
MULTI	54%
61%	
„WhitEout ist lediglich für die wenigen Fans von Schneemobil-Rennen einen näheren Blick wert.“	

TEST DANCING STAGE FEVER	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Tanzspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	28 Lieder
Internet: www.konami-europe.com	
Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe	Preis Ca. € 50,-
Ohne Beschränkung	
➢ Endlich mehr Tanzspiele in Europa! ➢ Neue Lizenzsongs und Musikvideos ➢ Auch als Partygag ein Heidenspaß ➢ Bereits bekannte DDR-Songs	
GRAFIK	25%
SOUND	70%
MULTI	82%
82%	
„Leider recht viele Songs, die man schon aus den Vorgängern kennt – das gibt Abzüge für den Sound .“	



JAK II RENEGADE SIEHT EINFACH UNGLAUBLICH GUT AUS!

WERTUNG: 89 %, PLAYSTATION®2 AWARD
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 11/03

JAK II IST EINFACH EIN PFLICHTKAUF FÜR ALLE PS2 BESITZER!

WERTUNG: 92 %, GAMESURF AWARD
GAMESURF.DE

**ÜBERRAGENDER GENRE-MIX MIT GENIALER SPIELBARKEIT UND
FANTASTISCHER OPTIK – JAK II IST GANZ KLAR DIE NEUE REFERENZ!**

WERTUNG: 91 %, PLAYZONE HIT AWARD
PLAYZONE 10/03



JETZT IM HANDEL

WWW.JAK2RENEGADE.COM

HARDWARE

PRAKTISCH Auf der Rückseite schließen Sie die Pedale an und wählen zwischen vier Geräten.



FEST Die Noppen auf der Unterseite sorgen auf flachen Oberflächen für Halt.



WIRR Die Beschriftung ist für PS2, Xbox, GameCube und PC ausgerichtet.



4 in 1 Blue Lightning

LENKRAD Ein Einsteiger-Gerät für die PlayStation 2, Nintendos GameCube, die Xbox und den PC

Dieses Lenkrad ist etwas Besonderes, denn Sie können es nicht nur an die PlayStation 2, sondern auch an den GameCube, Microsofts Xbox und einen Windows-PC anschließen. Die vier passenden Anschlüsse befinden sich am Ende des

zwei Meter langen Lenkradkabels. In der Praxis sieht das allerdings etwas komisch aus, denn drei der vier Stecker baumeln stets ungebraucht herum. Eine Adapterlösung wäre hübscher. Aber wie heißt es: Die inneren Werte zählen.

STEUERHILFE

Das Gerät ist im Vergleich zur Referenz von Fanatec (Speedster 3) sehr klein und lässt sich in der Neigung nicht verstellen. Schade eigentlich, denn so müssen Sie das Lenkrad stets auf einen Tisch stellen. Über eine kleine Plastik-Klappe auf der Unterseite lässt sich das Blue Lightning allerdings etwas weiter nach oben

STARR Das Lenkrad ist handlich, lässt sich aber nicht in der Neigung verstellen.

richten, dafür kommt man sich bei Rennspielen wie *Burnout 2* vor, als würde man einen LKW fahren. Vier Gummipoppen an der Unterseite sorgen für festen Halt. Eine Schraubenlösung für die Tischkante oder Beinklemmen à la Speedster 3 wären aber praktischer.

KLEINE FAHRSTUNDE

Ein Lenkrad zu steuern, ist nicht schwierig. Beim Blue Lightning schließt man zum Beispiel die kleinen Pedale an, stößt ein weiteres Kabel in den Controller-Port der PS2 und schon kann es losgehen. Die Lenkempfindlichkeit lässt

sich zwischen 30 % und 90 % einstellen. Das ist aber sehr umständlich, denn zum Einstellen braucht es nur eine Taste und das digitale Steuerkreuz. Ein Piepton gibt an, ob Sie nun das Richtige eingestellt haben. In der Fahrpraxis mit *Burnout 2* und *World Racing* schlug sich das Lenkrad ganz gut: Die Tasten sind akzeptabel verarbeitet, die Pedale zwar etwas klein, aber okay. Die Beschriftung der Feuertasten ist für den PS2-Gebrauch brauchbar, der GameCube interpretiert die Taste „X“ allerdings als „A“, während das Dreieck nicht „A“, sondern „X“ bedeutet. Unlogisch? Finden wir auch. Die Referenz im Lenkrad-Lager ist und bleibt Fanatecs Speedster 3 – das kostet zwar doppelt so viel, bietet allerdings Force-Feedback-Effekte, Beinklemmen und ist wesentlich besser verarbeitet als das Blue Lightning. (bh)



TECHNIK Über diese Kabelpeitsche werden die vier Systeme angeschlossen.

TEST 4 IN 1 BLUE LIGHTNING

Typ: Lenkrad
Hersteller: Jöllenbeck
Info-Telefon: 01805-125133
Internet: www.speed-link.com

Preis: Ca. € 40,-
Preis-Leistung: Befriedigend

- Für vier Systeme einsetzbar
- Programmierbare Empfindlichkeit
- Kleine Pedale
- Komplizierte Bedienung

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG | EIGENSCHAFTEN | LEISTUNG
80% | 73% | 72% **74%**

Lynx Wireless

CONTROLLER Madcatz bohrt alten Controller mit Funktechnik auf.

Madcatz setzt beim neuen kabellosen Controller mit dem Namen Lynx Wireless auf das Design vom Control Pad. Er ist größer als Sonys Original-Controller, mindestens ebenso gut verarbeitet, hat aber eine entscheidende Schwäche. Nimmt man den Controller in die Hand, erreicht man die oberen Schultertasten mit den Zeigefingern nur schwer, da man sie stark nach oben neigen muss. Wenn Sie den Griff lösen, ist das Problem zwar beseitigt, dafür liegt der Controller nicht mehr so gut in der Hand – das gibt Punktabzug. Das Gerät wird über zwei AA-Batterien mit

Strom versorgt. Praktisch: Über einen Schalter an der Front lässt sich der Lynx Wireless auch abschalten. Die Funk-Übertragung arbeitete im Test mit dem Jump & Run Kya und True Crime tadellos. Selbst im Analog-Modus konnten wir keine spürbaren Verzögerungen zwischen dem Tastendruck und der Reaktion auf dem Fernseher feststellen. Um trotzdem Interferenzen mit anderen funkgesteuerten Geräten zu vermeiden, können Sie am Controller und der Empfangseinheit vier Funk-Kanäle einstellen. Fazit: Spitzengerät mit Designschwäche. (bh)



TEST LYNX WIRELESS

Typ:	Controller
Hersteller:	Madcatz
Info-Telefon:	01805-62444533
Internet: www.madcatz.com	
Preis Ca. € 50,-	Preis-Leistung Gut
- Reichweite bis zu 10 Meter - Abschaltbarer Rumble-Effekt - Sehr gut verarbeitet - Schultertasten schwer erreichbar	
GESAMTWERTUNG AUSSTATTUNG EIGENSCHAFTEN LEISTUNG 86% 82% 87% 86%	

UNHANDLICH

Die oberen Schultertasten erreicht man nur mit etwas Mühe.

Multitap II

ZUBEHÖR Mit diesem Multitap können Sie satte 30 Euro sparen!

Wenn Sie auf der PS2 Spiele mit mehr als zwei Teilnehmern ausstragen wollen, kommen Sie an einem so genannten Multitap nicht vorbei. Sony bietet einen solchen Verteiler zwar für 50 Euro an – das ist in unseren Augen allerdings viel zu teuer. Bigben Interactive liefert sein Multitap jetzt in einer äußerlich aufgemöbelten Version aus. Wie Sonys Vorbild ist es nur für Speicherkarten und Controller der PlayStation 2 geeignet. Schade eigentlich, denn wenn Sie alte PSone-Games spielen wollen, brauchen Sie auch das passende Zubehör. Das ist zwar ärgerlich, dafür können Sie sich für den Preis eines Sony-Multitaps gleich zwei von Bigben leisten und sparen sogar noch 10 Euro! Für 20 Euro ist das Multitap II schon fast ein unschlagbares Schnäppchen. Im Funktionsumfang und der Leistung unterscheidet sich das Multitap II übrigens keinen Deut von Sonys Version. (bh)



IRREFÜHREND

Man könnte glauben, die Neuauflage des Multitaps würde auch PSone-Controller unterstützen.

TEST MULTITAP II

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet: www.bigben-interactive.de	
Preis Ca. € 20,-	Preis-Leistung Sehr gut
- Im Vergleich sehr günstig - Nicht für PSone-Controller und PSone-Speicherkarten geeignet	
GESAMTWERTUNG AUSSTATTUNG EIGENSCHAFTEN LEISTUNG 60% 80% 90% 78%	

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	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%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
GameBoard	Bigben/Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Ca. € 50,-	88%
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,-	–

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in
Ihrer Nähe!

oder im Versand *

DOLX-SHOP

- 1** Breisacher Strasse 3
81667 München
089-44452317

Play Away

- 2** Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy

- 3** Schülerstrasse 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames

- 4** Nicolalberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future

- 5** Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play

- 6** Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur

- 7** Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store

- 8** Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Play-Point

- 9** Wohlweg 2
24558 Hainstadt-Ulzburg
04193-970697

Mega Video & Game Store

- 10** Gröpelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

Foto Bongartz

- 11** Staatsstrasse 33
42369 Wuppertal
0202-2461585

Hirsch und Wolf

- 12** Mittelstrasse 8
55524 Neuwied
02631-839940

World of Games

- 13** Czernyng 18
69115 Heidelberg
06221-184134

Mega Company

- 14** Am Homberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Primal Games

- 15** Kurt-Schumacher Platz 7
44787 Bochum
0234-9180630

Xpert Games

- 16** Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game

- 17** Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronix

- 18** Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore

- 19** Hauptstrasse 55
37412 Herzberg
05521-1780

INTO Computer

- 20** Hauptstrasse 6
25899 Niebüll
04661-942580

Phoenix

- 21** Altendorfer Strasse 6
37574 Alzenau
05561-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland

- 22** Brenzstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

Gameland

- 23** Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D. Weichelt

- 24** Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games

- 25** Stockumerstrasse 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore

- 26** Helmut-Kräutner Strasse 13
45127 Essen
0201-777225

High Score

- 27** Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix

- 28** Paulinastrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix

- 29** Oxfordstrasse 10
53111 Bonn
0228-650095

A.B. Games

- 30** Schwartauer Allee 84-86
23554 Lübeck
0451-871750

Multimediasoft Gansekow

- 31** Neuer Wall 2-4
22611 Hamburg
02241-21704

Toystore

- 32** Uffertplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

Players inc.

- 33** Steingasse 19
55116 Mainz
06131-8293845

RedZack Hauser

- 34** Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Neckar
07454-4071369

PC Spezialist

- 35** Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Werne's Gamestore

- 36** Konrad-Adenauer-Str. 17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck

- 37** Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game & Fun

- 38** Am Flughafen Geb. 133
25980 Westerland
04651-22503

Spielwaren + Elektronik Freier

- 39** Freiburger Strasse 16
09496 Marienberg
03735-22810

Gamestore Zweibrücken

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

CD + Game Shop

- 41** Westspange 5
68538 Neunkirchen
06821-25517

Media Games

- 42** Alt-Tegel 11
13057 Berlin
030-43776555

monte video

- 43** Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

monte video

- 44** Hindenburg Strasse 30
82467 Garmisch-P.
08821-945993

Media Store

- 45** Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

Ammersee Computer

- 46** Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
08152-998888

CSE Schauties GmbH

- 47** Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

Schreibwaren Horst

- 48** Niedenwermerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-81930

Magic Media

- 49** Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

Sascha's Fun Store

- 50** Meinardstr. 19 / City Center
26855 Westerstede
04488-806822

Players inc.

- 51** Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Mac Fun

- 52** Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Gameland

- 53** Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Magic Toys

- 54** Marktplatz 38
73814 Schorndorf
07181-63549

www.game-house.net

- 55** Bardowicker Strasse 16
21335 Lüneburg
04131-54180

BFK IT-Shop

- 56** Hanauer Strasse 24
63755 Alzenau
06023-504851

Bender Elektro

- 57** Mühlheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

PC Store

- 58** Kirchheimer Strasse 15
73760 Ostfildern
0711-4799922

* **GamesProfi** Versand:
Primal Games
www.primalgames.de ☎ 0234 / 9160630

GamesProfi des Monats

Gamer's Paradise

Juliuspromenade 11
97072 Würzburg

PS2 - PC-Spiele - GameCube - Xbox

An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen und Spielen



Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag:

Samstag:

Tel.: 0931 329 26 - 23

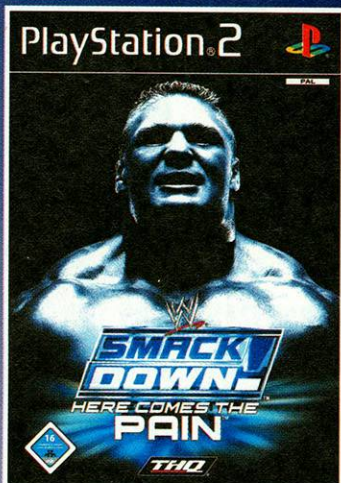
10:00 - 19:00 Uhr

10:00 - 16:00 Uhr

Fax.: 0931 329 26 - 24

GamesProfis

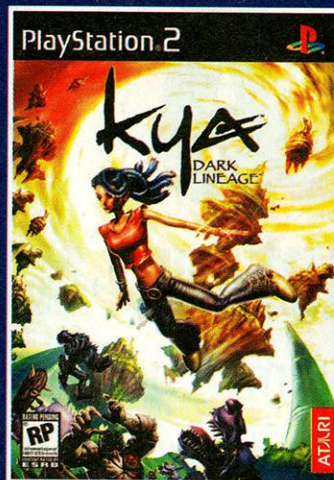
Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole



WWE Smackdown
Here Comes The Pain

44,95

Erscheint am 20. November

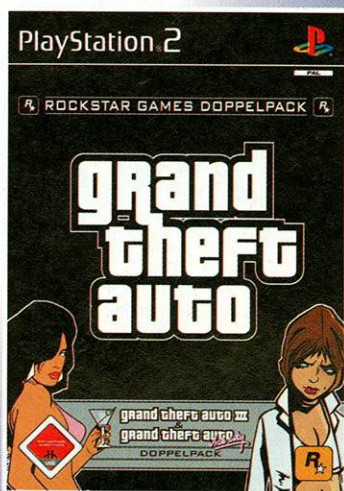


Kya: Dark Lineage

49,99



Erscheint am 20. November



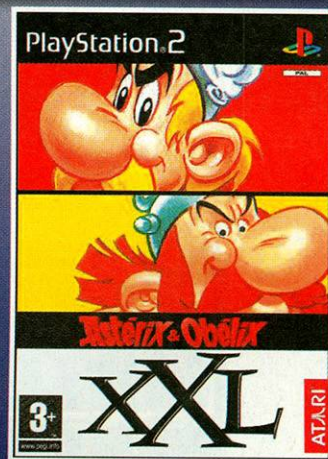
Grand Theft Auto III u.
Grand Theft Auto ViceCity
im DOPPELPAK



64,95

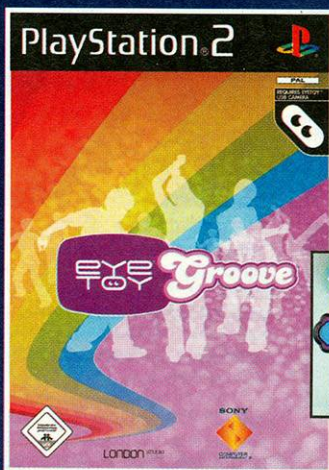
Die hier abgedruckten
Preise sind unverbindliche
Empfehlungen:

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



Asterix & Obelix XXL

49,99



Eye Toy Groove

49,95



PlayStation2
Eye Toy Bundle



199,95



Erscheint am 15. November

Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777

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

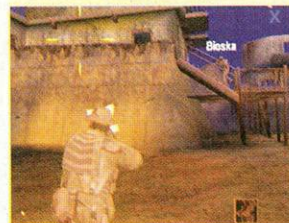
Diesen Monat gibt's folgende Spielstände:

ZOE – The 2nd Runner: Christian hat sich durch den stellenweise frustigen Anime-Shooter geballert und massig Extras freigespielt.



SOCOM: U.S. Navy SEALs:

Alle Levels dürfen frei angewählt werden und alle Extra-Waffen sind freigeschaltet.



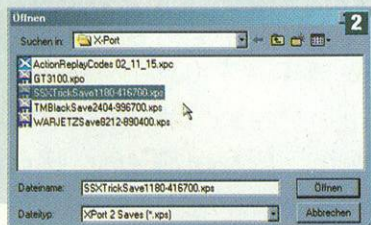
Burnout 2: Alle Strecken, Fahrzeuge und Cheats sind freigeschaltet. Da lacht das Raserherz!



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.



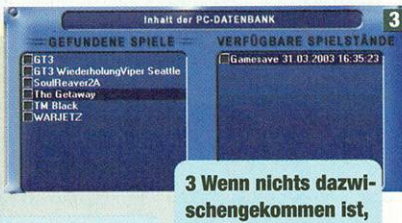
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



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.

Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
Dropship	Freie Levelwahl
Freestyle Metal X	Alle Strecken und Fahrer
Hulk	Freie Levelwahl
MoH: Frontline	Freie Levelwahl
Star Wars Bounty Hunter	Freie Levelwahl, alle Boni
XGRA	Alle Strecken
Zone of the Enders	Freie Levelwahl, alle Extras
Zone of the Enders 2 – The 2nd Runner	Bonus-Missionen und Zweispielermodus

Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände anfertigen.

Hasta la vista, Baby!

Holen Sie sich jetzt sechs Ausgaben PLAYZONE im Abo. Als kostenloses Dankeschön erhalten Sie die **Ultimate Edition von Terminator 2**.

Terminator 2 – Ultimate Edition ist das vielleicht beste Action-DVD-Paket, und das gibt's ganz umsonst als Dankeschön, wenn Sie jetzt ein Halbjahresabo der PLAYZONE abschließen. Neben dem Originalfilm befindet sich auch die verlängerte Special Edition mit

zahlreichen neuen Szenen auf der ersten DVD. Am Audiokommentar sind insgesamt 26 Crew-Mitglieder beteiligt. Die Zusatz-DVD enthält Unmengen an Extras: drei Making-of-Beiträge, das englische Originaldrehbuch auf 574 Seiten, das 700 Szenen umfassende

englische Storyboard, 60 Video-clips und vieles mehr. Weitere Informationen dazu finden Sie unter www.kinowelt.de.



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 per Post oder Fax an: PLAYZONE Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ **JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (6 Ausgaben)**
(€ 30,-/6 Ausgaben; Ausland: € 35,-/6 Ausgaben; Österreich € 35,-/6 Ausgaben)

PZ HJ 01

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:

„Terminator 2 – Ultimate Edition“ (Art.-Nr. 002337)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht!)

Das Abo gilt für mindestens sechs Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere zwölf Ausgaben, 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:

☐ Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nr.

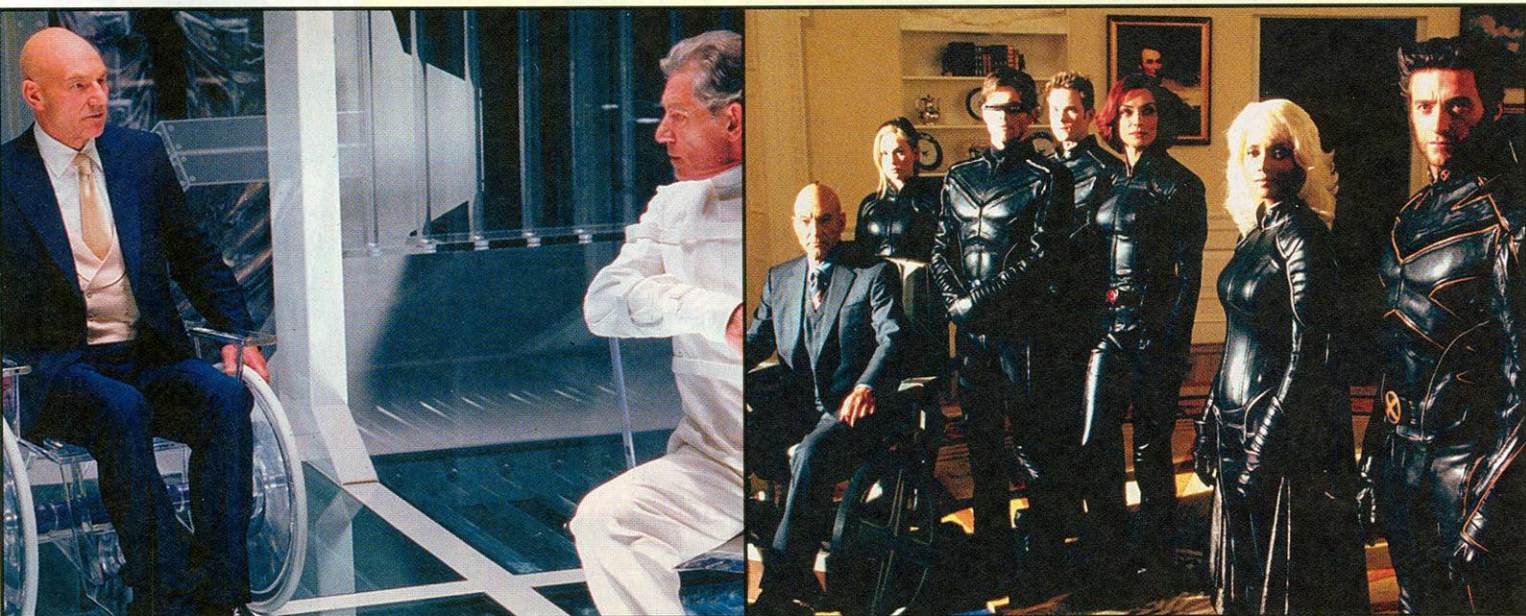
BLZ

☐ Gegen Barzahlung – keine Münzen oder Briefmarken!
(Den Abo-Betrag füge ich dieser Bestellung bei.)

PLAYZONE

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



X-Men 2 — XXL Box

Die komplette digitale Packung
für alle X-Men- und Comic-Fans

ORIGINALTITEL
X-Men 2, X-Men 1.5

LAUFZEIT
Ca. 680 Minuten

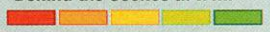
TERMIN
10. November

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Patrick Stewart, Hugh Jackman, Ian McKellen, Famke Janssen

FAZIT: „Dank des umfangreichen Bonusmaterials ist diese Box ein absolutes Muss für X-Men-Fans.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 4 DVDs, Specials, Behind the Scenes u. v. m.



Darauf haben die Fans der Superheldensaga gewartet: Nicht nur, dass der 2. Teil der Filmreihe schon am 10. November in die Läden kommt, es wird sogar drei verschiedene DVD-Versionen geben. Neben einer normalen Fassung, die nur den Kinofilm mit abgespecktem Bonusmaterial umfasst, kommt die Special Edition mit einer zweiten Disc, auf der sich zwölf Featurettes, entfallene Szenen, Trailer, eine Bildergalerie mit über 750 Fotos und vieles mehr befindet. Das absolute Highlight für Fans ist jedoch die XXL-Box, die nicht nur die X-Men 2-SE enthält, sondern auch X-Men 1.5. Diese zwei

DVDs umfassende Special Edition des ersten X-Men-Films erweitert das Bonusmaterial der Box um vier Stunden Making-ofs, Featurettes, Dokumentation und Interviews.

DAS ZEITALTER DER MUTANTEN IST DA!

Die beiden X-Men-Filme erzählen die Geschichte des mächtigsten Telepathen der Welt, Professor Charles Xavier (verkörpert von Star Trek-Legende Patrick Stewart), der eine Begabenschule für Jugendliche mit Superkräften leitet. Er hilft ihnen, die außergewöhnlichen Fähigkeiten, die sich das erste Mal in der Kindheit zeigen, zu kontrollieren. Im Geheimen kämpft er mit

den mächtigsten Superhelden seiner Organisation – Storm (Halle Berry), Wolverine (Hugh Jackman), Cyclops (James Madsen) und Jean Grey (Famke Janssen) – gegen das Böse in der Welt, das sich in erster Linie in der Person des Mutanten Magneto (Ian McKellen) manifestiert. Der zweite Teil, der inhaltlich und zeitlich direkt an den ersten anschließt, klärt endlich die Herkunft Wolverines und konfrontiert die X-Men mit einem Gegner, dessen Gefährlichkeit sogar Magneto in den Schatten stellt und alle Mutanten bedroht. Da der Film sehr offen endet, dürfen Fans davon ausgehen, dass es noch einen dritten Teil geben wird. (wf)

Der Fluch von Darkness Falls



ORIGINALTITEL
Darkness Falls

LAUFZEIT
Ca. 82 Minuten

TERMIN
11. November

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Chaney Kley, Emma Caulfield,
Lee Cormie



Die „Zahnfee“ ist ein rachsüchtiges Gespenst, das seit über 150 Jahren die Stadt Darkness Falls terrorisiert. Kyle Walsh konnte als Junge dem Geist einmal entkommen. Jetzt hat es die Zahnfee auf den kleinen Bruder von Kyles Freundin Caitlin abgesehen und sie wird nicht ruhen, bis sie ihn zu sich geholt hat.

FAZIT: „Gespentisch guter Horrorfilm mit genialer Atmosphäre und erstklassigen Special Effects“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Trailer, Making-of, Audiokommentar, Deleted Scenes u. v. m.

Drei Engel für Charlie – Volle Power



ORIGINALTITEL
Charlie's Angels: Full Throttle

LAUFZEIT
103 Minuten

TERMIN
11. November

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Drew Barrymore, Lucy Liu,
Cameron Diaz, Demi Moore



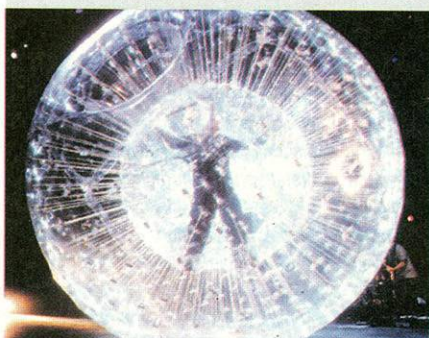
Das vielseitige, humorvolle Power-Trio ist wieder da. Diesmal suchen die drei Sexbomben unter Obhut des geheimnisvollen Charlie nach zwei gestohlenen Titan-Ringen, die verschlüsselte Informationen über Identitäten von Personen im amerikanischen Zeugenschutzprogramm enthalten.

FAZIT: „Gute Fortsetzung mit witzigen Dialogen, sensationellen Actionszenen und sexy Darstellerinnen“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Trailer, Filmografien, Making-of u. v. m.

Growing Up: Peter Gabriel – Live



ORIGINALTITEL
Growing Up: Peter Gabriel – Live

LAUFZEIT
Ca. 134 Minuten

TERMIN
17. November

FSK
Ohne Altersbeschränkung

DARSTELLER
Peter Gabriel, Ged Lynch,
Tony Levin, David Rodes u. a.



Wer kein Tour-Ticket für über 60 Euro ergattern konnte, darf jetzt in der DVD-Aufzeichnung des Mailänder Konzerts schwelgen. Von der Hightech-Performance und den Gags, die der ergraute Peter aus seiner wandlungsfähigen Rundbühne zaubert („Downside Up“!), können die meisten Musiker nur träumen.

FAZIT: „Technisch präzise, bisweilen sterile Hochglanz-Show des Pop-Altmeisters. Super Song-Auswahl.“

AUSSTATTUNG

Englisch (DTS/DD 5.1/DD 2.0), 16:9-Format, Tour-Doku, Fotogalerie, Interaktive Features für PC/Mac, Booklet

Die Wutprobe



ORIGINALTITEL
Anger Management

LAUFZEIT
Ca. 101 Minuten

TERMIN
25. November

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Jack Nicholson, Adam Sandler,
Woody Harrelson



Der eigentlich sanftmütige Dave Buznik legt sich in einem Flugzeug mit dem Flugpersonal an und muss daraufhin eine Therapie zur Wutkontrolle machen. Dummerweise könnte der Arzt – gespielt von einem glänzenden Jack Nicholson –, bei dem er in Behandlung gehen soll, selbst eine Therapie vertragen.

FAZIT: „Das hervorragend aufgelegte Duo Nicholson-Sandler macht diese Komödie sehenswert.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Trailer, Kommentare, Deleted Scenes u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS Powered by WIDESCREEN

Platz 1:
Matrix Reloaded



1
STUDIO:
Warner

Platz 2:
Matrix



2
STUDIO:
Warner

Platz 3:
DHR: Die zwei Türme



3
STUDIO:
Warner

Platz 4:
Good Bye, Lenin!



4
STUDIO:
Fox

Platz 5:
DHR: Die Gefährten



5
STUDIO:
Warner

LESERBRIEFE

Gut, dass **NIEMAND**
WEISS, wer ich
wirklich bin!

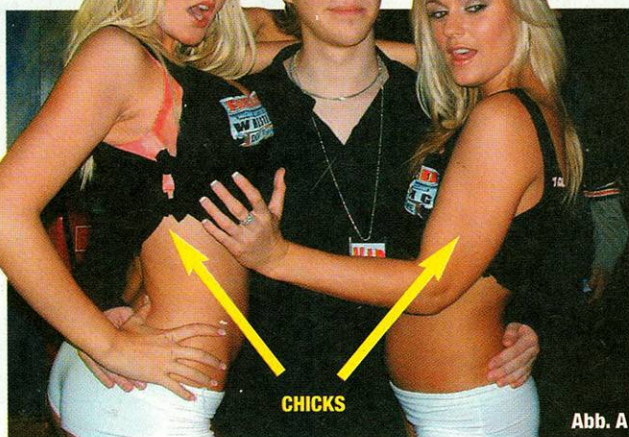
**Sie haben Fragen,
Anregungen, Kritik
oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!**

**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



DR. SOMMER HILFT

Hallo zusammen,
ich lese bereits seit längerer Zeit euer
Magazin und das meistens vorm Ein-
schlafen im Bett. Dabei würde ich
eigentlich gerne das Magazin ganz
umschlagen können. Ich finde, dass
dies im Liegen angenehmer zu lesen
ist, als wenn man die ganze Zeit das
Magazin mit beiden Händen ausei-
nander halten muss. Macht das mal
'ne halbe Stunde im Liegen, das nervt
irgendwann. Wenn nun die Texte
etwas mehr nach außen gesetzt wür-
den, wäre das kein Problem mehr.
Vielleicht lässt es sich ja in naher
Zukunft umsetzen. Dann macht das
Lesen gleich doppelt so viel Spaß.

HERZLICHST MICHAEL, PER E-MAIL

PLAYZONE: Ja, das Problem ist altbe-
kannt. Die derzeit praktikabelste Lösung
dafür ist ganz klar der Wechsel der lie-
genden Position auf die Seite. Dann
kann man sich mit dem linken oder
rechten Ellbogen abstützen und be-
quem das Heft vor sich ausgebreitet
hinlegen. Dann schläft einem zwar nach
20 Minuten der abstützende Arm ein,
aber notfalls wechselt man dann eben
kurz auf die andere Seite. Die sicherlich
komfortabelste Lösung ist übrigens eine
Freundin (siehe Abbildung A), die sich
für ein wenig körperliche Zuwendung
meist schnell bereit erklärt, die Lektüre
zu unterstützen. Dringend abraten müs-
sen wir davon, WÄHREND der körper-
lichen Zuwendung einen spannenden
Artikel weiterzulesen.

ALLES WIRD GUT!

Hallo PLAYZONE,
wie ihr euch vielleicht erinnert, habe
ich euch einen Brief geschrieben.
Wenn ihr nichts dagegen habt, möch-
te ich ein paar Lobgesänge an euch
ablassen. Ihr seid so super, toll und
geil und uuaah oh wow jaja, ahahjaa-
aa ... (haha, war das ein Ritt!).

PLAYZONE: Ganz ruhig, du musst jetzt
zweimal tief einatmen, die Medikamente
einnehmen und die Hand wieder aus dem
Mixer nehmen. Aber danke für das Lob.

Ich bin ein leidenschaftlicher Angler.
Da ich in letzter Zeit meinem Hobby
nicht mehr so stark nachkommen
kann, habe ich mein Glück auf der
PS2 versucht. Und ich muss sagen:
Das beste und professionellste Angel-
spiel auf der PS2 ist **SEGA Bass
Fishing Duel**. Meine Frage lautet nun,
ob SEGA einen Nachfolger plant.

PLAYZONE: Derzeit ist noch kein Nach-
folger angekündigt.

Falls ja, würde ich mich gerne als
Berater anbieten. Denn mit meiner
jahrzehntelangen Erfahrung kann ich
bestimmt einiges zum Beiß- und
Kampfverhalten und zur Ausrüstung
sagen. Wenn ihr zufällig die Adresse
von SEGA kennt, reicht sie doch mal
rüber, damit ich mich persönlich vor-
stellen kann.

CHRISTOPH, DER PROFIANGLER AUS
VELEN-RAMSDORF

PLAYZONE: Nun ja, wir können dir zwar
gerne die Adresse von SEGA Deutsch-
land geben, aber die werden herzlich
wenig Einfluss auf die Entwickler in
Japan haben. Also müsstest du dich
schon direkt an SEGA Japan wenden. Wir
möchten deine Euphorie ja nicht unnötig
dämpfen, aber meinst du nicht, die
haben da schon genügend Experten?

MAINSTREAM

Sehr geehrte Leserbrief-Redaktion,
eine Frage: Warum gibt es immer nur
Komplettlösungen von bekannten
PlayStation-2-Spielen? Ich suche eine
Komplettlösung oder einige Auszüge
aus dem Spiel *Die Hard Vendetta*.

HANS-PETER ZABEL AUS WACHTBERG

PLAYZONE: Die Antwort auf die Frage
haben Sie im Grunde schon selbst ge-
geben. Wir können leider aus Platzgründen
nicht für jedes Spiel eine Komplettlösung
erstellen und abdrucken. Also müssen
wir uns für ein oder zwei Spiele jeden
Monat entscheiden. Da fällt die Wahl
natürlich häufig auf bekanntere Spiele,
denn schließlich wollen wir eine solche
Komplettlösung ja für möglichst viele
Zocker bereitstellen.

BERICHTSHEFT

Hallo,
ich hätte da mal 'ne Frage und zwar,
wird bzw. gab es einen Bericht in
einer Ausgabe von PLAYZONE oder
wird es bald einen geben? Das war
es auch schon.

DUBBLE_WHOPPER, PER E-MAIL

PLAYZONE: Es ist kaum zu glauben,
aber ja. Es gibt einen Bericht in der
aktuellen PLAYZONE. Es gab sogar
bereits in früheren Ausgaben der PLAY-
ZONE Berichte. Aufgrund der positiven
Resonanz werden wir sogar in den
kommenden Ausgaben der PLAYZONE
nicht auf Berichte verzichten.

WRC 2 RULZ!

Sersen PLAYZONE-Team,
eure Redakteure Michael und Maik
müssen zurzeit unter ziemlich großem
Stress stehen, denn anders kann ich
mir die Bewertung von *Colin McRae*

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? Mar-
kus Müller Bonn“ an
die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS
Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60

Rally 04 nicht erklären. Ganze fünf Sterne sind einfach zu viel für ein Spiel, das sich an den Motoren Sounds der Vorgänger bedient.

PLAYZONE: Stress haben nur Leute, die sich ihre Zeit nicht richtig einteilen. Wir haben keinen Stress, wir haben keine Zeit. Das ändert aber nix daran, dass Colin seit jeher eine gute Akustik bietet und es keinen Grund zur Abwertung des vierten Teils gibt, nur weil er die gleichen Sounds bietet wie der Vorgänger.

Ich war außerdem ganz schön geschockt, wie über mein treues WRC 2 Extreme hergezogen wurde. Ich weiß ja nicht, ob einer von euch schon mal ein Rallyeauto real in Aktion gesehen und vor allem gehört hat. Nun hatte ich schon die Ehre und kann nur sagen, dass sich solche Geschütze nicht wie Rasenmäher mit aktivierter Lachgaseinspritzung anhören, wie das bei Colin 04 der Fall ist. Bei eurer Aussage zum Sound von WRC 2 wusste ich nicht, ob ich lachen oder mich aufregen sollte. Zitat: „Schwache Motoren Sounds und Umgebungsgeräusche.“ Das ist wohl so ziemlich das Lächerlichste, was ich bisher von euch gehört habe.

PLAYZONE: Kein Problem, das ändern wir sofort. DVD-Redakteur Robert ist ein gut aussehender Mann, Maik hat Ahnung von japanischen Rollenspielen und Wolfgang ist in Wahrheit gerten-schlank. Wenn das nicht lächerlicher ist, dann weiß ich es auch nicht.

Auch bei der Grafik lasst ihr kaum ein gutes Wort an WRC 2. Gegen die knallbunten, ruckligen Landschaften eines V-Rally 3 oder die ebenfalls nicht sehr flüssig laufenden Wiederholungen eines Colin 04 (Hab euren DVD-Beitrag gesehen) ist die Optik von WRC 2 eine Offenbarung.

PLAYZONE: Nun aber mal halblang. Wir sagen ja nicht, dass WRC 2 ein schlechtes Spiel sei, aber die Grafik ist in erster Linie deshalb so unglaublich flüssig, weil es kaum Details auf den Strecken gibt. Gerade Colin 04 bietet dahingehend viel mehr fürs Auge.

An dem Game passt bis auf die zugebenermaßen verhunzte Steuerung alles. Auf eure sichere Antwort, dass ich mir die anderen Titel doch einmal genauer anschauen soll, kann ich nur sagen, dass ich beide bereits besitze (zwar Colin 3, aber da ist das meiste sowieso gleich), da ich ein echter Rallye-Freak bin.

ANONYM

PLAYZONE: Erwischt! Sich über die mangelnde Produktqualität von Colin McRae Rallye 04 beschweren, aber das Spiel noch gar nicht gespielt haben, das haben wir gern. Ganz ehrlich: Der vierte Teil bietet eine ganze Reihe Verbesserungen. Davon abgesehen erstaunt es uns, dass du als Rallye-Freak – trotz der von dir erkannten unglücklichen Steuerung – WRC 2 so gerne hast. Colin 04 sieht nicht nur besser aus, es spielt sich auch um Klassen besser.

KRITIK MUSS SEIN!

Hallo Leute, ich halt's nicht mehr aus, aber die Mail muss sein.

Punkt 1: Ihr schafft es wohl nie, aber ich glaub, ich muss euch jetzt jeden Monat erinnern, dass man aufwändig mit „Ä“ und nicht mit „E“ schreibt. Es kann doch nicht sein, dass das der komplette Verlag mit all seinen Mitarbeitern nicht merkt?

PLAYZONE: Wir wissen deine Beharrlichkeit wirklich zu schätzen, allerdings wirst du bei einem Blick in den Duden überrascht feststellen, dass beide Schreibweisen korrekt sind. Man kann das Wort sowohl vom Substantiv „Aufwand“ als auch vom Verb „aufwenden“ herleiten. Wir haben uns verlagsweit für die Schreibweise mit „e“ entschieden.

Punkt 2: Das komplette Spiel auf eurer DVD ist der größte Müll, den es gibt. Anfangs dachte ich ja „wow cool“, aber nach dem Anspielen stellte ich fest, dass es der größte Schrott war, der mir je in die Finger gekommen ist (Leute, wir leben im 21. Jahrhundert, mit so was kann doch niemand etwas

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



www.play-zone.de
PLAYZONE IM INTERNET!

Vor einigen Wochen hatten unsere Forumsmitglieder die Möglichkeit, selbst Reviews zu verfassen und fette Preise abzustauben. Das Gewinner-Review möchten wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

Midnight Club II

Autos, N2O, Chrom, röhrende Motoren und der Gestank von verbranntem Gummi – ein Ausflug ins Straßenrennparadies mit Take 2!

Was ist eigentlich ein „TÜV“? Diese Frage dürften sich wohl auch bei der zweiten Auflage des Street-Racing-Games von Take 2 wieder alle Mitglieder des Midnight Club stellen. Bis man in diesen ganz speziellen Club aufgenommen wird, gilt es, sich erst mal einen Namen zu machen. Man startet mit einer relativ langsamen Karre in L.A. und fordert die Elite der Straßenrennfahrer heraus. Wenn ihr euch bei dem Versuch, Stadtmeister zu werden, gut anstellt, könnt ihr euer fahrerisches Können dann auch bald in Paris und Tokio unter Beweis stellen. Was man jedoch wissen sollte, ist, dass man es wirklich mit Profis zu tun hat. Das merkt man auch an dem Schwierigkeitsgrad. Die Messlatte der Rennen ist extrem hoch und auch wenn man immer schnellere Fahrzeuge und Turbos freispielen kann, muss man manche Rennen bis zum Umfallen fahren, um zu gewinnen. Dann aber ist die Freude umso größer.

Fette Beats, schwache Optik?

Die Optik des Rennspektakels kann leider nicht mit dem guten Sound mithalten. Während man sich an dem satten Sound der getunten Motoren und den antreibenden Beats ergötzen kann, ist die Grafik des Spiels recht nüchtern. Die Autos und Motorräder sehen zwar super aus und fahren sich umso besser, dank sehr guter Analogsteuerung, aber das Aussehen der Städte ist eher zurückhaltend. Es gibt zwar ein paar markante Stellen in jedem der drei Areale, aber der Rest der Umgebungen ähneln sich sehr. Dafür läuft das Spiel sehr flüssig und das Geschwindigkeitsgefühl ist super. Besonders wenn man den Turbo einsetzt und die Tachonadel der 400-km/h-Grenze entsprints, kommen einem Konkurrenztitel wie Burnout 2 wie eine Kaffeefahrt für alte Leute vor.

Wie an der Ampel!

Anstatt seine Gegenspieler draußen auf der Straße zu suchen, kann man sie auch im Internet finden, denn Midnight Club II ist mit Sonys Netzwerkadapter kompatibel und somit sogar im Internet spielbar. Es stehen einem mehrere Modi zur Verfügung, wie zum Beispiel das allseits bekannte „Capture the Flag“. Diese machen extrem viel Spaß und führen auch nicht so schnell zu Frust wie der Karriere-Modus. Midnight Club II sollte also für jeden Zocker etwas bieten, der auf heiße Karren und schnelle Rennen steht und keine Angst hat, vor der Polizei mal den Turbo zu zünden.

CH. „SPOOKYGHSTFACE“ PIEK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christoph Piek
That's it Dude!

Das ist genau das Spiel, auf das ich lange Zeit gewartet habe. Ich habe beschlossen, meinen Opel Corsa einem Kompletttuning zu unterziehen und freue mich schon auf Midnight Club 3. Bis dahin werde ich wohl die Zeit mit dem bald erscheinenden Need for Speed Underground überbrücken können.

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	87%	EINZEL
85%	88%		86%

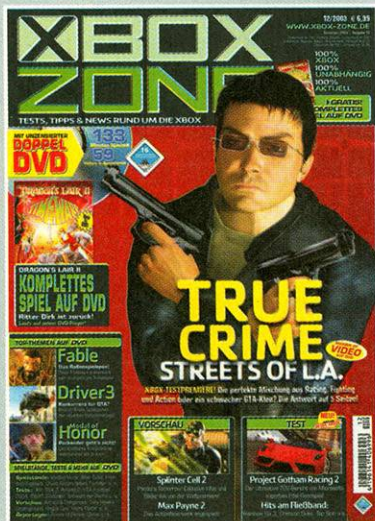


Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Im Vorschau teil geht es mit Knights of the Temple und Conan richtig rustikal zur Sache. Etwas mehr Feinarbeit ist bei den packenden Rennen von Mario Kart: Double Dash!! gefragt. Der Rennspielkracher wird auf satten fünf Seiten getestet. Futuristisch, aber nicht weniger rasant geht es beim Test zu F-Zero GX zu, XIII dagegen bietet knallharte Ego-Shooter-Kost. Mit FIFA Football 2004, Star Wars Rogue Squadron III und SSX 3 warten weitere Kracher im Testteil. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – Das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Diese XBOX-ZONE-Ausgabe bietet jede Menge Highlights. Angefangen bei den Vorschau-Berichten zu Splinter Cell: Pandora Tomorrow und Max Payne 2 über so geniale Tests wie True Crime: Streets of L.A., Project Gotham Racing 2, Rainbow Six 3, Tony Hawk's Underground, FIFA 2004, SSX 3, Amped 2 und Top Spin bis zur fetten Komplettlösung von XIII. Die XBOX-ZONE lässt es richtig krachen. Mit komplettem Spiel auf DVD! Jetzt im Handel!

anfangen). Selbst ein lausiges spielbares Demo (aktuelles Spiel) wäre mir tausendmal lieber. Oder geht es nur mir so und andere haben diesen Mist zum Himmel gelobt. Toll und jetzt noch mal so ein Sch... in der aktuellen Ausgabe. Wenn das in Zukunft so weitergeht, ist das Abo bei mir gestorben.

PLAYZONE: Die Resonanz auf die Vollversion war durchweg positiv. Es ist eben ein alter Laserdisk-Klassiker. Wenn wir eine Vollversion von Pac-Man auf die Scheibe gepackt hätten, wärest du vermutlich auch nicht glücklich damit gewesen, oder? Sieh es mal so: Die Vollversion kostet dich keinen Cent mehr und niemand zwingt dich dazu, sie zu spielen. Wo ist also das Problem? Aktuelle Demos und Vollversionen können wir aus lizenzrechtlichen Gründen nicht auf die DVD packen, aber das haben wir in der Vergangenheit ja bereits lang und breit erklärt.

3. Wo bleibt der Test zu Yu-Gi-Oh? Hatte mich so drauf gefreut (da als Termin Ende September angegeben wurde). Testet ihr es nicht, weil es nur in Englisch ist? Der Vorgänger (PSone) war schon genial, da muss es auf PS2 ja der HIT sein. Oder hat keiner von euch Lust, sich damit auseinander zu setzen? Wenn das der Fall sein sollte, schickt mir das Game und ich schreib euch einen Test darüber. :-)) Und erzählt mir nicht, dass das Game niemanden interessiert, schaut mal bei Ebay nach Yu-Gi-Oh-Karten oder die TV-Quoten, das ist derzeit DER ABSOLUTE RENNEN. Hätte zu gerne etwas darüber gelesen und paar Screenshots gesehen, bevor ich es mir kaufe.

PLAYZONE: Es ist zwar wahrlich kein Hit, aber getestet haben wir es trotzdem, nur für dich.

4. Der Detail-Check gefällt mir auch nicht besonders, der Lesefluss des Textes wird dadurch sehr behindert, wirkt für mich eher wie ein künstliches Auseinanderziehen des Tests, da immer dadurch wieder ältere Spiele aufgegriffen werden. So, jetzt habt ihr wenigstens eine negative Stimme dazu (Editorial 10/03)! Also bis dann.

In der Hoffnung auf Besserung und schöne Grüße

ROLAND G., PER E-MAIL

PLAYZONE: Wieso ziehen denn ältere Spiele, die innerhalb des Detail-Checks aufgegriffen werden, den Test auseinander? Natürlich frisst ein großer Detail-Check eine Menge Platz, aber wie dir vielleicht aufgefallen ist, haben wir unseren Testteil entsprechend vergrößert. Es geht also nichts an Informationen verloren, im Gegenteil. Deine negative Stimme ist hiermit registriert, wir werden aufgrund der weit überwiegend positiven Resonanz dennoch auch in Zukunft am Detail-Check festhalten.

VOLL FETT

Halli hallo liebes PLAYZONE-Team, heute an diesem Samstag habe ich mich endlich dazu durchgerungen, einen Brief an euch zu schreiben. Ich muss schon sagen, das Layout der PLAYZONE 11/03 hat mir sehr gut gefallen, denn das Silber sieht so edel aus. Ich muss euch ja nicht mehr sagen, dass der Detail-Check eine gute Idee war und ich weiterhin noch mehr von diesen guten Ideen erwarte. Also nun eigentlich zu meinen Fragen:

1. Wenn ich mir eine DVD anschauen möchte, ist das Bild immer so zusammengequetscht. Ich hab die Lösung für dieses Problem schon einmal irgendwo gelesen, kann mich aber nicht mehr erinnern.

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 11/2003

Dark Chronicle

Marcel Reinke, Osnabrück
Veronika Brandl, Weiden
Heinz Ullrich, Köln
Frank Gerstmeyer, Augsburg
Chr. Wernhammer, Unterföhring

Monsters of Metal

Dirk Fellner, Günzburg
Jan Opitz, Bayreuth
Stefan Mertens, Lemgo
Thorsten Wanecki, Iserlohn
Annemarie Jülich, Essen

Creative Labs

Patrick Gerner, Berlin
Stephan Herget, Rostock
Jochen Pürzer, Bremen
Gisela Buchner, Salzburg (A)
Niels Ritter, Offenbach

Deshalb meine Frage: Was muss ich tun, um die Schauspieler in voller Pracht genießen zu können?

PLAYZONE: Um Filme nicht mehr gestaucht zu sehen, musst du das Bildformat deiner PlayStation 2 umstellen. Dazu schmeißt du einfach eine DVD ins Laufwerk und spielst sie ab. Während der Film dann läuft, drückst du STOP. Pause reicht nicht, es muss STOP sein. Dann gehst du mittels SELECT ins Menü und stellst dort das Bildformat von 16:9 auf 4:3 um. Jetzt sollte die DVD im richtigen Format laufen. Das musst du auch nur einmal machen, die Konsole merkt sich diese Einstellung.

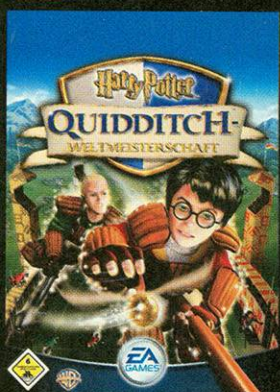
2. Da ich und mein Freund total von Desert Storm begeistert sind, wollte ich fragen, ob ihr mir noch mehr Spiele nennen könnt, wo es einen guten Kooperativ-Modus gibt. Aber beim Spiel sollte man seine Waffe oder besser die ganze Figur sehen. Nicht so ein Blödsinn wie bei Ghost Recon. Da waren die Multiplayer-Maps wirklich ... nun, ihr wisst ja.

THIERRY PAULUS AUS LUXEMBURG

PLAYZONE: Kooperativ-Modi sind leider sehr selten. Aktuell fällt uns da Judge Dredd ein, aber dadurch, dass man es zu zweit spielt, wird es auch nicht gerade zum Knüller. TimeSplitters 2 hat ebenfalls einen Kooperativ-Modus. Ein Taktik-Shooter im Stile von Conflict Desert Storm mit diesem Modus ist uns allerdings leider nicht bekannt. Alternativ bietet sich SOCOM an, das man zumindest online auch im Team spielen kann.



SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen – den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung – der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.



IN LUDO EST



Challenge Everything



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de

PC CD-ROM



PlayStation 2



GAMEBOY ADVANCE™

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.
 HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
 WBIE LOGO™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
 (803)

FEEDBACK

In unserer Rubrik Feedback zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter www.play-zone.de gerne tun.



Neues Spiel, neues Glück

12% Es sieht super aus, wen stören da die Ruckler?

29%

Mir reicht! Ich will technisch saubere Spiele ohne Ruckel-einlagen.

SSX 3 kommt wieder nicht ohne Slowdowns aus. Tolerabel?

59%

Schon blöd, dass nach drei Spielen immer noch keine flüssige Grafik drin ist.

Das Experiment

13%

Nein, ich fand's prima, wie es war.

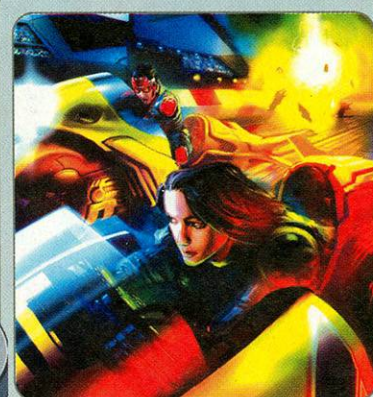
18%

Klar, sieht doch gleich viel stylischer aus.

Legacy of Kain: Defiance mit feststehenden Kameraperspektiven. Eine gute Idee?

69%

Solange die Übersicht nicht verloren geht, ist es okay.



Highspeed

26%

Bikes sind einfach fetter!

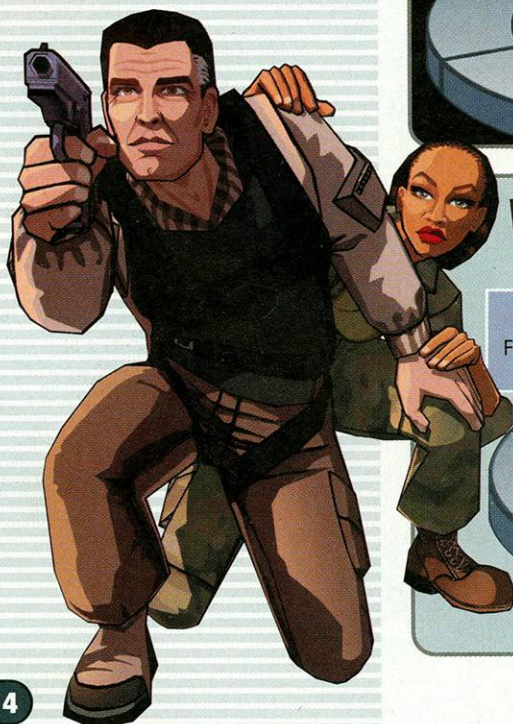
43%

Future-Racer sind alle doof.

XGRA kommt angerast, aber was ist eigentlich cooler: Bikes (XG) oder Gleiter (Wipeout)?

31%

Gleiter sind ganz klar cooler.



Viel Stil

21%

Fehlt nur noch die Biene Maja.

61%

Sieht super aus und ist 'ne prima Idee.

XIII – ein Ego-Shooter im Comic-Look. Passend oder doch eher ein Stilbruch?

18%

Eigentlich wurscht. Ein Ego-Shooter ist ein Ego-Shooter, egal mit welcher Grafik.

Teurer Spaß

0%

700 Euro

9%

Über 700 Euro, ich hab's doch!

5%

600 Euro

16%

500 Euro

Die PSX wird teuer. Wie teuer dürfte sie maximal sein?

24%

400 Euro

46%

Höchstens 300 Euro

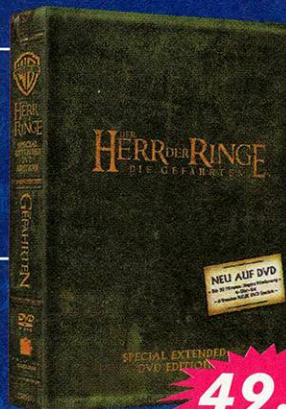
DER HERR DER RINGE

Herr der Ringe 1 auf DVD



Herr der Ringe 1
– Die Gefährten

15.99€



Herr der Ringe 1
Die zwei Türme
(Extendet Edition)

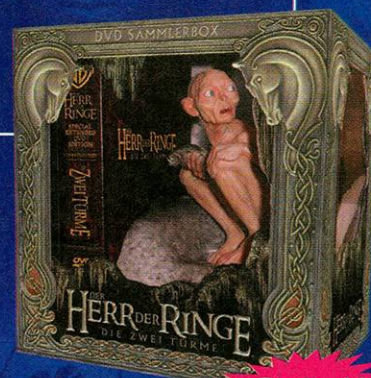
49.99€

Herr der Ringe 2 auf DVD



Herr der Ringe 2
Die zwei Türme

27.90€



Herr der Ringe 2
(Coll. Edition)

94.99€

PlayStation.2



Herr der Ringe als Spiel



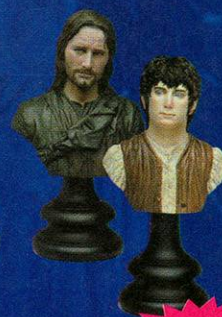
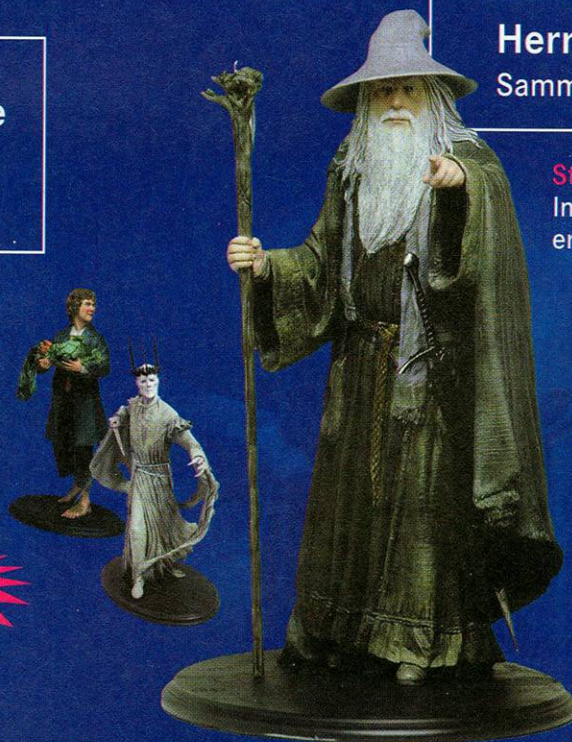
Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs

für folgende Systeme erhältlich:
PS2, GBA, X-BOX, NGC

49.99€

Herr der Ringe Sammlerfiguren und Büsten

Streng limitierte Auflage!
In großer Auswahl bei uns
erhältlich.



ab 66.99€

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Die mit gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.

Die mit ► gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 03 61.49 29-292, E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

03 61.49 29-300

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00 Uhr - 20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr - 16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht

STRANDHAUS Bevor Sie das Haus verlassen können, müssen Sie den **Schlüssel** für die Vordertür einsammeln.

INFO PLAYZONE-FAXABRUF

Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen*:

0190 - 756762 - 301	Baldur's Gate (6 Seiten)
0190 - 756762 - 302	Blood Omen 2 (16 Seiten)
0190 - 756762 - 303	Primal (12 Seiten)
0190 - 756762 - 304	Final Fantasy X – Teil 1 (14 Seiten)
0190 - 756762 - 305	Final Fantasy X – Teil 2 (16 Seiten)
0190 - 756762 - 306	Silent Hill 3 (12 Seiten)
0190 - 756762 - 307	Pro Evolution Soccer 2 (6 Seiten)
0190 - 756762 - 308	ICO (8 Seiten)
0190 - 756762 - 309	Medal of Honor: Frontline (16 Seiten)
0190 - 756762 - 310	Onimusha 2 (18 Seiten)
0190 - 756762 - 311	Clock Tower 3 (10 Seiten)
0190 - 756762 - 312	Tomb Raider (12 Seiten)
0190 - 756762 - 313	Indiana Jones (10 Seiten)
0190 - 756762 - 314	Freedom Fighters (10 Seiten)
0190 - 756762 - 315	Kingdom Hearts – Teil 1 (8 Seiten)
0190 - 756762 - 316	Kingdom Hearts – Teil 2 (12 Seiten)
0190 - 756762 - 317	Devil May Cry 2 (12 Seiten)
0190 - 756762 - 318	Wild Arms 3 (18 Seiten)
0190 - 756762 - 319	Splinter Cell (20 Seiten)

*Dieser Service kostet pro Minute € 1,24.

TRESORRAUM Ihr Schließfach finden Sie in der letzten Reihe.



GEISEL Kehren Sie den Wachleuten niemals den ungeschützten Rücken zu und begeben Sie sich zum Aufzug.



FBI-GEBÄUDE Durch den Lüftungsschacht können Sie an den beiden Wachen vorbeischießen und die Kerle hinterrücks k. o. schlagen.

Meistern Sie dank unserer Tipps schwierige Abschnitte und Endgegner!

Unsere Komplettlösung begleitet Sie auf der Suche nach der wahren Identität von XIII. Schwierige Abschnitte und Endgegner stellen für Sie dank unserer Tipps kein Problem dar. Selbstverständlich weisen wir Sie auf versteckte Waffenkammern und Munitionslager hin.

Strand

Direkt vor der Tür steht einer der Kerle mit einem MG – ziehen Sie sich deshalb zunächst in den hinteren Raum des Hauses zurück. Schnappen Sie sich die Waffen, die Munition und den Schlüssel. Achten Sie auf den Angreifer, der zur Hintertür hereinkommt. Beim Auto nehmen Sie dem Gangster den Wagen-schlüssel ab.

Bank

Begeben Sie sich nach links zum ersten Schalter und folgen Sie dem Bankangestellten zum Tresorraum. Dort schnap-

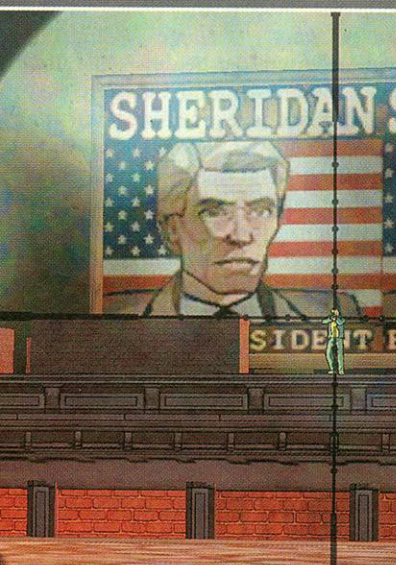
pen Sie sich den Koffer aus Ihrem Schließfach. Nach dem kurzen Flashback gehen Sie vor der Explosion in Deckung und steigen danach durch das Loch in der Wand. Schleichen Sie hinter den Wachmann und schicken Sie ihn ins Reich der Träume. Arbeiten Sie sich zum Büro des Direktors vor. Auf der anderen Seite des Büros finden Sie die Bibliothek. Hier gehen Sie auf der rechten Seite an der Wand entlang, bis Sie einen kleinen Tisch erreichen. Über diesem liegt ein Lüftungsschacht, durch den Sie in den nächsten Abschnitt gelangen. Jetzt nehmen Sie die Frau als Geisel. Packen Sie die Magnetkarte auf dem Tisch ein, öffnen Sie die Tür und gehen Sie nach rechts zum Aufzug. Verschonen Sie die Sicherheitsleute und sparen Sie sich die Munition für die Gangster, die das Gebäude stürmen. Verlassen Sie den Bereich durch die Tür beim Treppenhaus. Über die Feuerleiter geht's nach unten.

FBI-Gebäude

Verlassen Sie den Raum und schleichen Sie nach rechts. Mit dem Stuhl schlagen Sie das Gitter des Schachts ein. Nachdem Sie das zweite Gitter eingeschlagen haben, rennen Sie schleunigst zur Tür, um den Agenten, der soeben den Raum betritt, unschädlich zu machen. Der zweite Gegner leistet keinen Widerstand. Am Ende des Gangs öffnen Sie die kleine Tür, erledigen den Wächter und zerstören die Kisten, die vor dem Schacht stehen. Sie haben jetzt die Wahl, entweder in den nächsten Lüftungsschacht zu kriechen oder gegen die Söldner zu kämpfen. Über beide Wege gelangen Sie auf das Dach, wo Sie bereits erwartet werden.

Major Jones

Nach der Unterhaltung geht's aufs Dach. Sobald Sie beschossen werden, ziehen Sie sich hinter das kleine Häuschen zurück und nehmen das Gewehr entgegen. Nachdem Sie die Gefahr gebannt haben, seilen Sie sich ab und sichern die Gegend. Die Feuerleiter führt Sie nach oben. Folgen Sie weiterhin Major Jones. Nachdem in der Zwischensequenz die Wand gesprengt



SCHIESSÜBUNG Auf dem Dach schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr Ihrer Begleiterin und erledigen die Heckenschützen.



LAGERHALLE Den gesuchten Schalter finden Sie auf der oberen Ebene dieser Halle.

wurde, stürmen Sie nach draußen und erledigen die Angreifer. Achten Sie auf den Söldner, der mit einer Bazooka bewaffnet ist. Im Gebäude auf der rechten Seite finden Sie die Schalttafel für das Sicherheitssystem, die Sie mit einem kräftigen Schlag zertrümmern. Nach dem Kampf steigen Sie in den Hubschrauber.

Emerald Base – Brücke

Folgen Sie dem Pfad und erledigen Sie die Wachen am Eingang. In dem Pförtnerhaus finden Sie gleich zwei Medipacks. Weiter geht's über die breite Straße. Beim großen Haus folgen Sie dem Kampflärm und säubern die Halle. Auf der oberen Ebene stellen Sie die Stromversorgung wieder her, indem Sie den Schalter betätigen. Fahren Sie nun die Brücke aus und rennen Sie zur anderen Seite. Nachdem Sie alle Wachen beseitigt haben, klettern Sie über die Kisten auf das große Haus. Mit dem Haken ziehen Sie sich nach oben und infiltrieren die Basis durch den Lüftungsschacht.

Emerald Base – Dach

Schleichen Sie zunächst in das Kistenlabyrinth auf der linken Seite. Außerhalb der Baracke finden Sie zwei Gegner, die Sie am besten mit dem Sturmgewehr ausschalten. Die Kerle in der Baracke stellen Sie mit der Shotgun ruhig. Hier befindet sich auch der erste Stromkasten. Beachten Sie, dass es nicht damit getan ist, das Gitter zu zerstören, – die Konstruktion selbst muss auch demo-

liert werden. Beim großen Tor finden Sie ein kleines Häuschen, in dem Sie den zweiten Stromkasten entdecken. Kehren Sie jetzt zum Startpunkt zurück. Laufen Sie an der Wand entlang und knacken Sie das Türschloss. Auf der anderen Seite nehmen Sie die Armbrust in die Hand und schleichen nach links. Rücken Sie allerdings nicht zu weit vor und warten Sie ab, bis die Soldaten erscheinen. Jetzt können Sie einen nach dem anderen per Schuss in die Pixelbirne unschädlich machen. Durchsuchen Sie die einzelnen Baracken. In der hintersten Soldatenunterkunft erledigen Sie die zwei Wachposten und zerstören Schalttafel Nummer 3. Außen steht eine kleine Zelle, in der die letzte Tafel versteckt ist. Vom großen Tor aus gehen Sie nach rechts und öffnen die Tür. Oberhalb der Leiter wartet ein letzter Gegner auf Sie. Seilen Sie sich zur Plattform ab und kriechen Sie durch den Schacht.

Carringtons Zelle

Nach der Unterhaltung betreten Sie den Raum. Öffnen Sie die Tür und locken Sie die Gegner mit ein paar Schüssen an. Zahlreiche Wachen stürmen herbei. Nach dem Gefecht fahren Sie mit dem Aufzug ins nächste Stockwerk. Halten Sie sich so lange links, bis Sie den nächsten Aufzug erreichen. Daneben klettern Sie durch die Luke. Am oberen Ende der Leiter geht's zum nächsten Gitter weiter. Machen Sie den Enterhaken bereit und seilen Sie sich ab, sobald der Durchgang

frei ist. Unten kümmern Sie sich um die beiden Soldaten und eilen durch die kleine Tür. Stecken Sie die Magnetkarte ein und verlassen Sie den großen Raum durch die Doppeltür. Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Korridors durch und öffnen Sie das Tor. Jetzt folgen Sie dem Verlauf der Gänge, bis Sie die kleine Rumpelkammer erreichen. Über die Kisten klettern Sie zum Lüftungsschacht. Der Weg nach rechts ist lang und endet in einer Sackgasse – allerdings werden Sie mit einem Medipack und einem Helm belohnt. Helfen Sie Carrington bei der Flucht. Wenn Sie rechts abgebogen sind und sich der Weg erneut teilt, entscheiden Sie sich für die linke Abzweigung.

Cable Car Station

Erledigen Sie die Gegner außerhalb und innerhalb des Komplexes. In der Eingangshalle der Seilbahnstation laufen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Hinter einer weiteren Tür finden Sie den Soldaten. Mit dessen Magnetkarte verlassen Sie das Gebäude und laufen zu dem kleinen Haus. Im Inneren finden Sie die fehlende Sicherung. Verlassen Sie den Raum und bleiben Sie dicht beim General. Nachdem Sie die drei Feinde ruhig gestellt haben, gehen Sie in den Raum zurück, in dem Sie dem Soldaten die Karte abgenommen haben. Dort setzen Sie die letzte Sicherung ein. Steigen Sie jetzt die Stufen beim gegenüberliegenden Teil der Station hinauf. Im Kontrollhäuschen legen Sie den Schalter um und eilen zur Seilbahn.

Cable Car

Erledigen Sie die drei Soldaten mit dem Distanzgewehr und klettern Sie anschließend auf das Dach der Gondel. Seilen Sie sich ab und beschützen Sie Carrington. Die Raketenwerfer sind die größte Bedrohung – kümmern Sie sich deshalb unbedingt zuerst um diese Jungs. Der Rest ist Routine. Sobald Sie den Helikopter erreicht haben, bemanen Sie das stationäre MG und halten Ihren Verbündeten den Rücken frei.

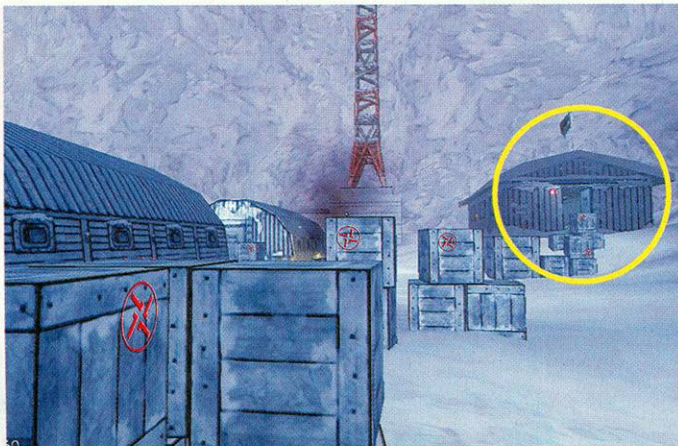
Kellownee Lake

Folgen Sie einem der beiden Wege. Ihr Ziel ist es, den Wasserfall zu erreichen. Das Wasser ist dort warm genug, um auf die andere Seite des Flusses zu schwimmen. Gleich nach der kleinen Rampe eilen Sie nach rechts. Nach der Zwischensequenz sind Sie von mehreren Feinden umgeben. Verschanzen Sie sich hinter dem Baum und erledigen Sie die Kerle. Passieren Sie den Wasserfall und eilen Sie in Richtung Hütte.

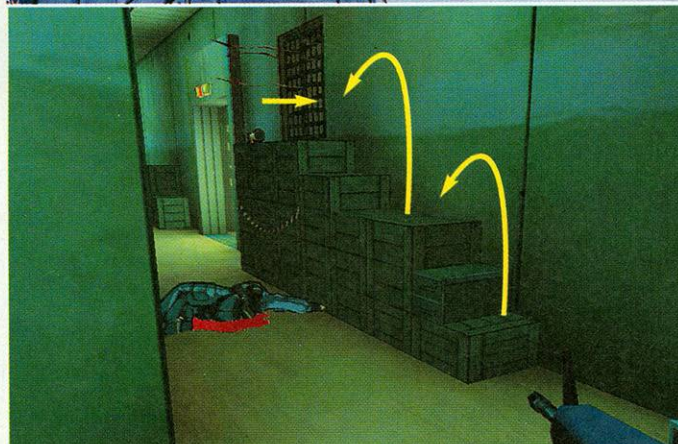
Kellownee Versteck

Nach der Zwischensequenz in der Hütte schnappen Sie sich die Gegenstände aus dem Regal. Untersuchen Sie die Holzbank – deren Sitzfläche lässt sich nach oben klappen. In dem Fach finden Sie eine M60, mit der Sie gleich ordentlich

BARACKE
Schleichen Sie in die Baracke auf der rechten Seite. Innen finden Sie einen der Kästen. Schräg gegenüber dieser Position steht eine kleine Zelle. In dieser kleinen Zelle zerstören Sie den zweiten Kasten.



AUSGESPERRT
Da Sie die Tür nicht öffnen können, müssen Sie über die Kisten zum Lüftungsschacht klettern. Steigen Sie die Leiter im Fahrstuhlschacht nach oben, um den nächsten Abschnitt zu erreichen.



aufräumen. Am sichersten ist es, im Gebäude zu bleiben und aus den Fenstern zu feuern. Halten Sie so lange aus, bis der Hubschrauber erscheint, und erledigen Sie die beiden Insassen. Sobald die Hintertür freigesprengt wurde, flüchten Sie vor den Feinden.

Plain Rock

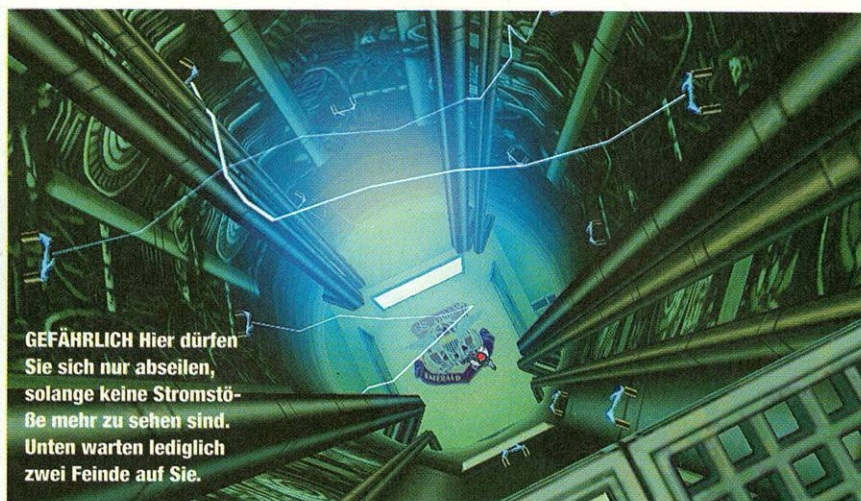
Folgen Sie den Wächtern. Im Waschraum stehen einige Flaschen und Besen herum, womit Sie die beiden Wächter k. o. schlagen können. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Abstellkammer und klettern in den Lüftungsschacht. Bevor Sie das nächste Gitter einschlagen, holen Sie sich die Wurfmesser und bringen den singenden Wächter zum Schweigen. Danach schnappen Sie sich die Pistole und kümmern sich um das restliche Gefängnispersonal. Der Hauptweg führt Sie wieder zu den drei Türen, über die Sie die Waschräume erreichen. Entriegeln Sie die Tür auf der linken Seite. In den Seitenräumen der runden Halle finden Sie ein Medipack und ein Präzisionsgewehr. Mit dem Aufzug erreichen Sie den Hof der Anstalt. Erledigen Sie die Wachleute und arbeiten Sie sich zur Tür auf der linken Seite vor. Vorsicht: Dahinter lauert ein Wächter. Passieren Sie die Todeszellen und kriechen Sie durch den engen Schacht. Die Leiter führt Sie nach unten.

Doc Johansson

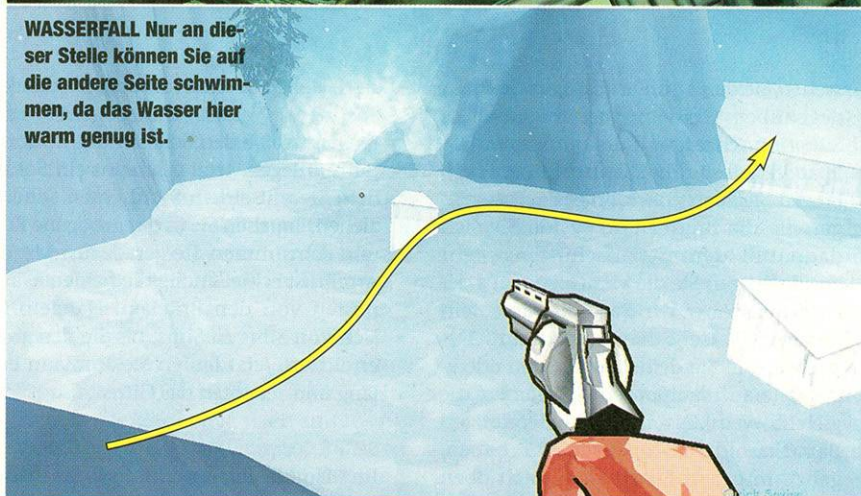
Schleichen Sie bis zum Überwachungsraum vor. Dort schnappen Sie sich einen Stuhl und warten ab, bis der Wächter auftaucht. Achten Sie auf die Schrittgeräusche. Stürmen Sie aus Ihrem Versteck und schlagen Sie den Wächter nieder. Jetzt nehmen Sie die Magnetkarte vom Fenster und erforschen die Anstalt. Machen Sie die Wächter im Eingangsbereich unschädlich und gehen Sie durch die großen Glastüren. Begeben Sie sich in die Leichenschauhalle. Über dem großen Regal liegt ein Lüftungsschacht. Diesen erreichen Sie, indem Sie einige der Schubladen herausziehen und dadurch eine Treppe erschaffen. Am Ende des Tunnels brechen Sie durch die Decke. Der Doktor sollte kein Problem darstellen. Laufen Sie seitwärts, um den Messern auszuweichen, und halten Sie den Doktor auf Distanz, damit er Ihnen kein Serum in die Venen donnern kann. Nach dem Kampf öffnen Sie den Safe und befreien die Krankenschwester. Nehmen Sie die Frau als Geisel und folgen Sie dem Hauptkorridor, um den Eingangsbereich zu betreten. Dort warten Sie, bis der letzte Wächter die Eingangstür geöffnet hat.

Canyon

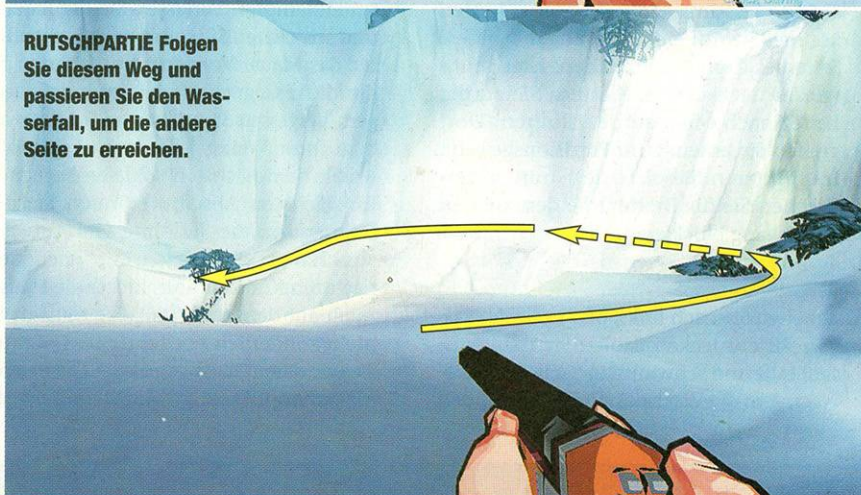
Hinter der ersten Biegung benötigen Sie den Enterhaken. Nachdem Sie den kleinen Tunnel passiert haben, erledigen Sie die Typen im Heli. Weiter geht's über die Stahlseile und den Felssims. Sobald Sie den kleinen Hügel erreicht haben,



GEFÄHRLICH Hier dürfen Sie sich nur abseilen, solange keine Stromstöße mehr zu sehen sind. Unten warten lediglich zwei Feinde auf Sie.



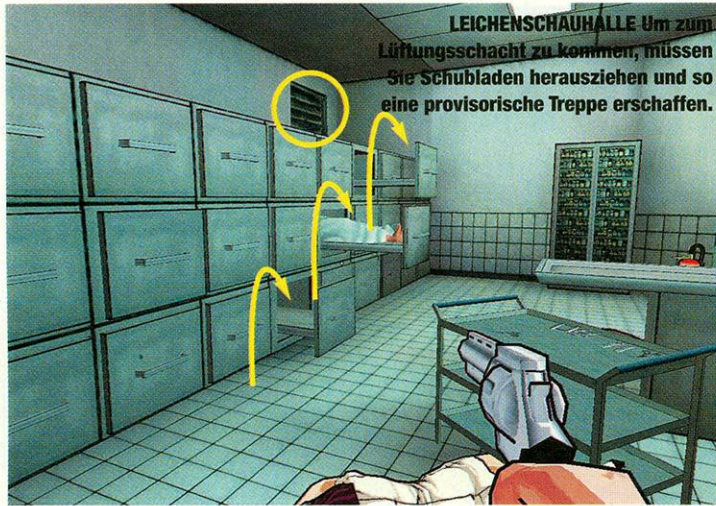
WASSERFALL Nur an dieser Stelle können Sie auf die andere Seite schwimmen, da das Wasser hier warm genug ist.



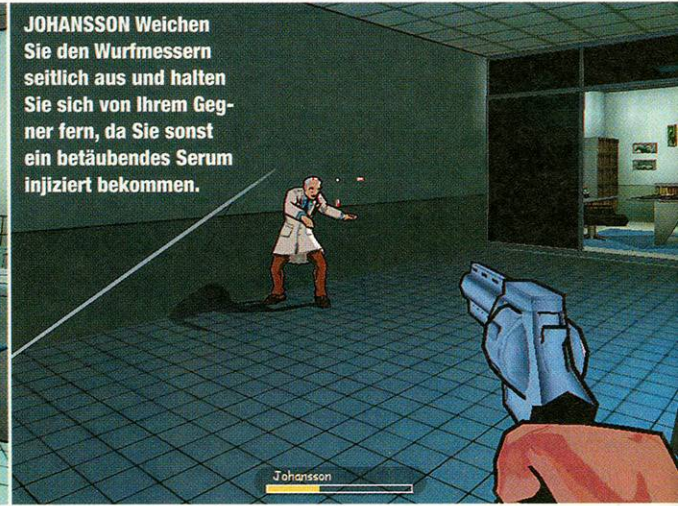
RUTSCHPARTIE Folgen Sie diesem Weg und passieren Sie den Wasserfall, um die andere Seite zu erreichen.



VERSTECKT In dem Stauraum dieser alten Holzbank finden Sie eine M60, die Sie jetzt auch dringend brauchen.



LEICHENSCHAUHALLE Um zum Lüftungsschacht zu kommen, müssen Sie Schubladen herausziehen und so eine provisorische Treppe erschaffen.



JOHANSSON Weichen Sie den Wurfmessern seitlich aus und halten Sie sich von Ihrem Gegner fern, da Sie sonst ein betäubendes Serum injiziert bekommen.

stehen Sie einer großen Zahl an Gegnern gegenüber. Granaten bereinigen diese Situation schnell und unkompliziert. Das letzte Stahlseil führt Sie zur Mine. Darin biegen Sie zuerst nach links ab. Zerschlagen Sie die Bretter und rüsten Sie sich dann mit dem Scharfschützengewehr aus. Erledigen Sie die vier Gegner aus der Distanz, wobei der Bazookaträger sein bleiernes Präsent zuerst bekommt. Danach folgen Sie dem Canyon und erledigen alle auftauchenden Gegner auf die gleiche Weise. Nachdem Sie den letzten Bazookasoldaten ausgeschaltet haben, geht's mit dem Enterhaken nach oben auf den Felssims. Ein Stück weiter hinten können Sie mit einem Sprung die andere Seite des Canyons erreichen. Hier geht's wieder nach unten. Klettern Sie an der Leiter nach oben zu den Ruinen. Dort greifen Sie erneut zum Präzisionsgewehr. Im hinteren Bereich der Ruinen zerbrechen Sie die Bretter, die den kleinen Durchgang blockieren.

Sewage

Tauchen Sie nach links, bis Sie das Abwasserrohr entdecken. Holen Sie noch einmal Luft und schwimmen Sie in die Basis. Nachdem die Wachposten verschwunden

sind, ziehen Sie sich mit dem Enterhaken aus dem Wasser. Weiter geht's nach rechts, wo Sie den Schalter am Kontrollpult umlegen. Jetzt erscheint ein Soldat, dem Sie mit einem Stuhl einen Scheitel ziehen. Tauchen Sie in das gebogene Rohr und schwimmen Sie geradeaus. Mit der Armbrust schießen Sie die beiden Wachposten von den Brücken. Hangeln Sie sich von Sims zu Sims, bis Sie den Zaun erreichen. Jetzt laufen Sie am Zaun entlang und zerstören das Gitter.

SPADS Camp

Im Umkleideraum finden Sie einen Schalldämpfer. Verlassen Sie die Baracke und schleichen Sie sofort nach rechts hinter das Haus. Von dort aus können Sie sämtliche Gegner mit der Armbrust erledigen. Vergessen Sie nicht den Soldaten auf dem Turm. Weiter geht's in die Lagerhalle, wo Sie dem nächsten Soldaten begegnen. Im nächsten Abschnitt finden Sie drei Gegner vor, die Sie ohne viel Aufwand ausschalten. Schleichen Sie nach dem nächsten Korridor links hinter die Häuser. Auch auf dem weiteren Weg müssen Sie nicht sonderlich vorsichtig sein. Achten Sie nur darauf, dass keiner der Gegner den Alarmknopf betätigt. Auf dem Zeltplatz

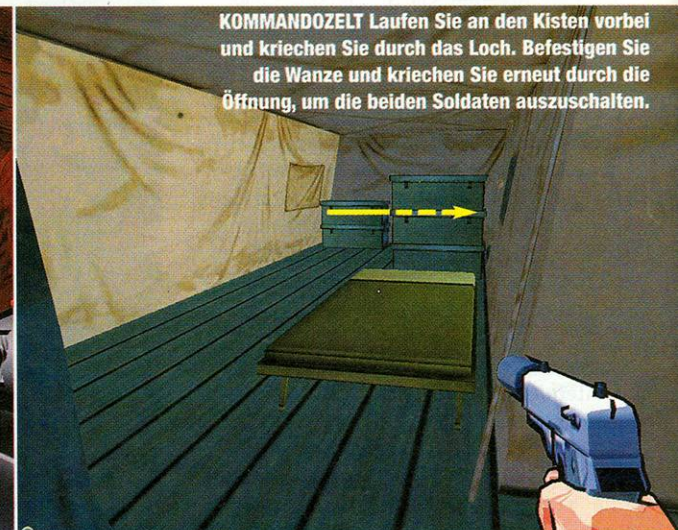
des Colonels erledigen Sie den Wachposten auf dem Turm. Danach bekommt der zweite Wächter seinen Bolzen ab. Gehen Sie nun leise in das sandfarbene Zelt und biegen Sie nach rechts ab, um ein Dokument zu schnappen. Weiter links kriechen Sie durch das kleine Loch in den Hauptraum, um die Wanze am Telefon zu befestigen. Jetzt ist Eile geboten: Schlüpfen Sie erneut durch das Loch und beseitigen Sie die beiden Wachen vor dem Zelt mit der gedämpften 9-mm-Wumme. Sorgen Sie dafür, dass die drei Neuankömmlinge keine einzige Leiche sehen, andernfalls schlägt die Mission sofort fehl. Nach der Unterhaltung schleichen Sie in das Zelt und nehmen die Schlüsselkarte an sich. Erledigen Sie die beiden letzten Wachposten und betreten Sie den nächsten Abschnitt. Bevor Sie diesen Platz stürmen, schalten Sie den Typ auf dem Turm aus und kümmern sich um den Soldaten im Wachhäuschen. Im Gebäude platzieren Sie die Bombe an der gelben Markierung.

McCall

Flüchten Sie aus der Basis und nutzen Sie während der Feuergefechte die Kisten als Deckung. Nummer 11 bereitet Ihnen kaum Schwierigkeiten. Nachdem



RUINE Hinter diesen alten Gemäuern finden Sie den Durchgang zum Helikopter. Zuvor müssen Sie allerdings einige Feinde erledigen, die an den markierten Stellen erscheinen.



KOMMANDOZELT Laufen Sie an den Kisten vorbei und kriechen Sie durch das Loch. Befestigen Sie die Wanze und kriechen Sie erneut durch die Öffnung, um die beiden Soldaten auszuschalten.



SPEZIALEINHEIT Nachdem Sie die vier gepanzerten Soldaten ruhig gestellt haben, eilen Sie in den **Lüftungsschacht**.



LAGERHALLE Ihr Ziel ist der Schacht auf der anderen Seite dieser Halle, den Sie über die diversen Haken erreichen.

Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, durchsuchen Sie seine Überreste nach dem Schlüssel für die U-Boot-Station. Anschließend laufen Sie zu dem großen Tor und biegen nach rechts ab, sobald Sie den Zaun passiert haben. Durch die kleine Tür gelangen Sie zum U-Boot.

U-Boot-Station

Folgen Sie dem Verlauf der Gänge. Schalten Sie die vier gepanzerten Soldaten aus und kriechen Sie anschließend durch den Lüftungsschacht. Mit dem Haken gelangen Sie nach oben. Eliminieren Sie die zwei Soldaten und ziehen Sie sich an dem hinteren Haken nach oben. Schwingen Sie so, dass Sie die Plattform erreichen, auf der die Kisten stehen. Dort betreten Sie den nächsten Schacht. Steigen Sie die Stufen hinauf und folgen Sie dem Weg. Nachdem sich das Tor geschlossen hat, geht's nach rechts weiter. Kümmern Sie sich um die Wachen und laufen Sie durch die geöffnete Tür. Dort entriegeln Sie die Tür auf der rechten Seite. In der großen Lagerhalle bewegen Sie sich fast ausschließlich mit dem Entershaken fort. Alle Abseilpunkte sind an der Decke verteilt. Ihr Ziel ist der Lüftungsschacht auf der

rechten Seite. Beim letzten Haken, über den Sie die drei dunklen Rohre erreichen, müssen Sie darauf achten, dass Sie nicht pendeln. Seilen Sie sich aus dem Schacht ab. Beim U-Boot lassen Sie Ihre Waffen sprechen. Weiter geht's auf die rechte Seite. Dort schwimmen Sie zur Leiter und steigen durch die Luke.

U-Boot

Greifen Sie zur 9-mm-Pistole und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Steigen Sie die Leiter nach unten und beseitigen Sie den Wächter, der Ihnen unter der nächsten Leiter auflauert. Springen Sie allerdings nicht nach unten, sondern öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Über Ihnen halten sich einige Gegner auf. Schleichen Sie nur auf die andere Seite, wenn die Soldaten Ihnen den Rücken zukehren. Um die Leute auf Ihrer Ebene kümmern Sie sich mit der 9-mm-Pistole. Nachdem Sie den ersten Wachposten überwunden haben, ist Tempo gefragt. Stürmen Sie in den nächsten Gang und erledigen Sie den Mechaniker, solange der Soldat mit dem Kapitän spricht. Während der Unterhaltung wird der Wächter nicht auf Sie aufmerksam. Gehen Sie weiter

durch den Gang und klettern Sie die Leiter nach oben. Nach der Zwischensequenz an der Brücke benutzen Sie das Funkgerät. Laufen Sie nun bis zur Offizierskabine, wo Sie sich hinter dem Vorhang verstecken. Nach der Zwischensequenz eilen Sie zur Luke zurück und klettern die zweite Leiter nach unten. Von dort aus arbeiten Sie sich bis zum Torpedoraum vor, wo Sie Nummer 7 zu einem Tänzchen herausfordert. Nehmen Sie ihm den Schlüssel ab und klettern Sie wieder nach oben. In der Kabine des Kapitäns finden Sie den Schlüssel für die Torpedos.

Sabotage

Ballern Sie sich bis zur Leiter durch. Ihr Ziel ist der Generator auf der obersten Ebene. Legen Sie dort den Hebel um und springen Sie auf den Kran. Von dort aus schwingen Sie sich mit dem Entershaken zum Kontrollhaus hinüber. Rüsten Sie sich aus und betätigen Sie den roten Knopf auf dem Pult. Jetzt springen Sie ins Wasser und bringen den Sprengstoff an der Schiffsschraube an. Nach der Explosion tauchen Sie auf die andere Seite des Beckens und verlassen den Abschnitt durch die Rohre.



U-BOOT Warten Sie ab, bis der Kerl an der nächsten Tür steht, und schleichen Sie dann auf die andere Seite.



KONTROLLRAUM Mit dem Entershaken schwingen Sie zu dem Kontrollraum und springen durch die Glasscheibe. Betätigen Sie jetzt den roten Knopf an der Schalttafel.

Quay 33

Die meisten Ihrer Probleme lassen sich mit der Armbrust aus der Welt schaffen. Über den Pier erreichen Sie den Kontrollturm – dort müssen Sie den Knopf drücken. Durch das Loch gelangen Sie in die nächste Lagerhalle. Klettern Sie die Leiter nach oben und schnappen Sie sich den Raketenwerfer. Auf der anderen Seite des Hangars, in dem der Helikopter steht, klettern Sie die Leiter hinauf. In dem kleinen Raum nehmen Sie die Magnetkarte vom Tisch und klettern nach unten. Unter dem Steg finden Sie die verriegelte Tür, zu der die Magnetkarte passt. Zücken Sie Ihren Raketenwerfer und nehmen Sie den Helikopter aufs Korn. Solange der Hubschrauber mit dem MG feuert, bleiben Sie in Deckung. Erst wenn Ihr Gegner die Raketen abfeuert, schwebt er regungslos in der Luft und Sie können einen Treffer landen. Für den Fall, dass Ihnen die Munition ausgeht, finden Sie in Ihrer Umgebung Nachschub.

Bristol Suits Hotel

Lassen Sie keine Wächter auf den Korridoren liegen. Verstecken Sie deren Körper in den Nebenräumen. Ihr Weg führt Sie nach links durch die Doppeltür. Verlassen Sie den Umkleideraum und betreten Sie das angrenzende Zimmer. Dort finden Sie ein Regal, in dem der gesuchte Schlüssel hängt. Setzen Sie Ihren Weg fort und erledigen Sie den letzten Wächter, bevor Sie Raum 41 betreten. Folgen Sie dort den Anweisungen. Nachdem Sie entdeckt wurden, verlassen Sie das Zimmer und biegen nach rechts ab. Bei der Gabelung geht's nach rechts. Gehen Sie durch die erste Tür auf der linken Seite und öffnen Sie den Kasten. Nachdem Sie den Hebel umgelegt haben, stehen die Aufzüge still. Eilen Sie zu der Doppeltür und folgen Sie dem FBI-Agenten. Nun laufen Sie zurück zum Fahrstuhlschacht und klettern die Leiter hinauf. Am Ende des Schachts betreten Sie den Raum und brechen durch den Glasboden. Sobald die beiden Feinde erledigt sind, öffnen Sie die Tür und verfolgen den anderen Verschwörer.

Kloster

Vom Startpunkt aus gehen Sie nach links und arbeiten sich durch das helle Gestrüpp. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und erledigen Sie die Gegner mit Wurfmessern oder der 9-mm-Pistole. Tauchen Sie in den kleinen Teich und schwimmen Sie auf die andere Seite des Tors. An der Wasseroberfläche warten zwei Gegner, die Sie schleunigst erledigen müssen. Ein paar Latten wurden aus dem Zaun gebrochen. Durch diese Lücke gelangen Sie auf einen Felssims, auf dem Sie entlangbalancieren. Schleudern Sie den Enterhaken auf den grünen Ring, um die andere Seite zu erreichen. Dort schieben Sie die hellen Blätter beiseite. Die fünf Wächter versorgen Sie jeweils mit einer Portion Blei. In der Kapelle stellen Sie sich hinter den Altar und feuern so lange auf das Kreuz, bis das monströse Teil umfällt und die Bodenplatte durchschlägt. In dem neuen Abschnitt warten Sie, bis die Unterhaltung zu Ende ist, und ballern sich dann durch das Gebäude. Stellen Sie sicher, dass keiner Ihrer Gegner den Alarm auslösen kann. Wenn Sie den Kerl mit dem Schlüssel erledigt haben, verlassen Sie den Korridor durch die Tür und eilen die Treppe hinauf. Hinter dem Gitter finden Sie in einer der Schreibtischschubladen die Magnetkarte. Laufen Sie nun an die Stelle zurück, an der Sie den Schlüssel gefunden haben. Dort entriegeln Sie die Sicherheitstür mit der Schlüsselkarte. Nehmen Sie ein MG zur Hand und stellen Sie die beiden Feinde ruhig. In der kleinen Kammer müssen Sie auf die Wand gegenüber der Tür zulaufen. Dort finden Sie drei helle Steine. Drücken Sie auf den obersten Stein, um ein Geheimfach zu öffnen. Mit dem neuen Gegenstand kehren Sie in den angrenzenden Raum zurück. Achtung: Hier befinden sich wieder zwei Wachen! Setzen Sie den Gegenstand aus dem Geheimfach in die Steinskulptur ein.

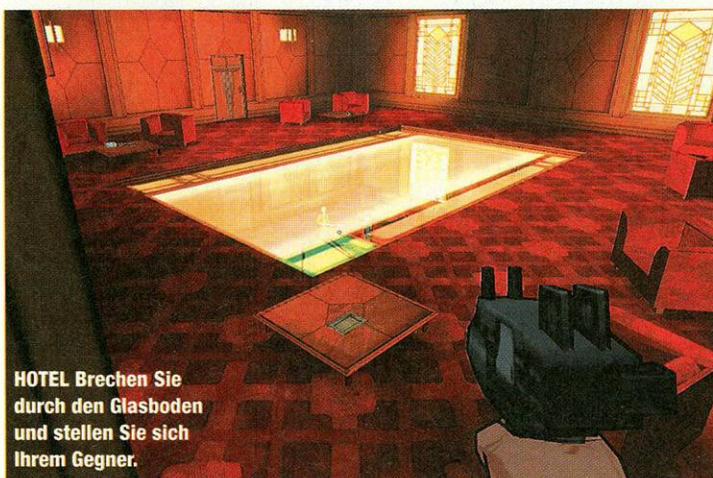
Verschwörung

Sobald Sie den Korridor erreichen, an dessen Ende sich eine Doppeltür befindet, biegen Sie nach links ab und kämpfen

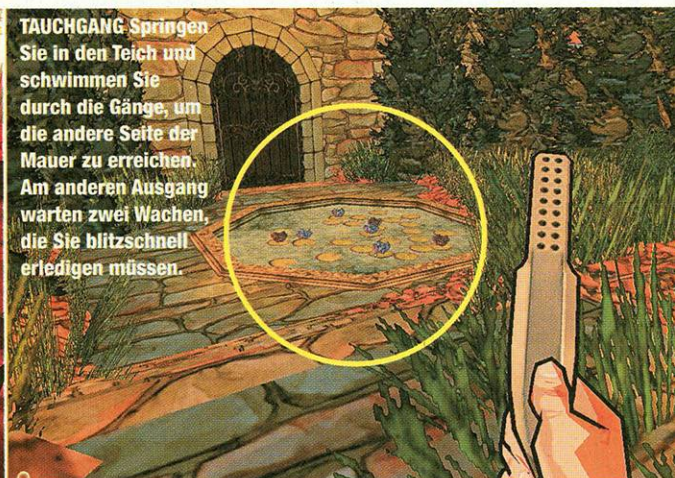
sich durch den Glockenturm. Nach der Versammlung befestigen Sie den Enterhaken an der riesigen Glocke und seilen sich ab. Unten angekommen, erledigen Sie die Kapuzenmänner und eilen durch die kleine Tür auf der linken Seite. Flüchten Sie über die Felsen und halten Sie sich die Gegner vom Leib. Erledigen Sie die Kerle in den Hubschraubern am besten mit dem MG. Den letzten Feind müssen Sie mit der Armbrust aufs Korn nehmen.

Geheime Militärbasis

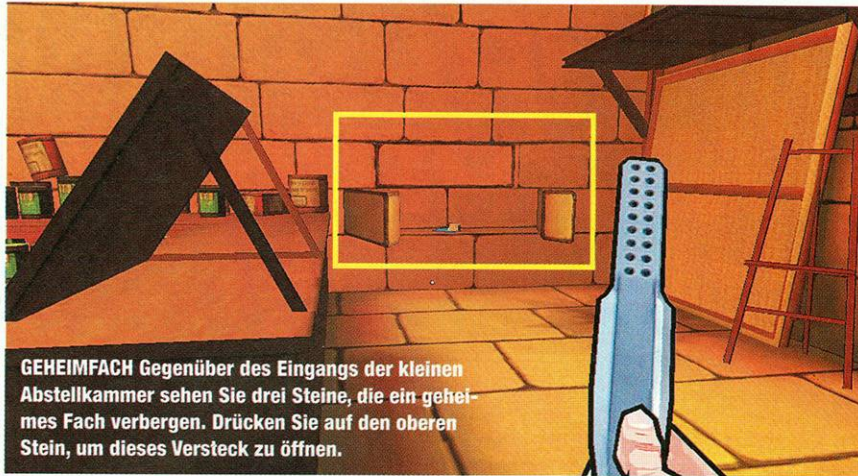
Folgen Sie zunächst den Anweisungen der Soldaten. Nachdem Sie verabschiedet wurden, warten Sie, bis der Soldat verschwunden ist, und betreten anschließend den Umkleideraum. Sie dürfen vorerst keinen der unschuldigen Soldaten erschießen. Setzen Sie die Gl's stattdessen mit einem gezielten Handkantenschlag oder mithilfe eines Stuhls außer Gefecht. Öffnen Sie die Doppeltür mit dem Dietrich und erledigen Sie den Wachposten am Empfang. Nehmen Sie die Schlüsselkarte mit und betätigen Sie den roten Knopf. Mit der Magnetkarte öffnen Sie die Panzertür und steigen danach die Treppen hinunter. Mithilfe der kleinen Fenster am oberen Bildschirmrand lassen sich die Gegner leicht überrumpeln. Achten Sie auf die Schritte und stürmen Sie in einem günstigen Moment aus Ihrem Versteck. Beim nächsten Kontrollraum drücken Sie auf den roten Knopf, um den Weg zum Aufzug freizugeben. Auf der nächsten Etage schleichen Sie sich nach rechts und öffnen die erste Tür auf der linken Seite. Warten Sie ab, bis Ihr nächstes Opfer im Umkleideraum verschwindet, und folgen Sie ihm. Verlassen Sie diesen Raum und gehen Sie nach rechts. Gleich hinter der ersten Tür wartet der nächste Gegner. Laufen Sie geduckt, damit Sie nicht entdeckt werden. Schalten Sie die nächsten beiden Wachposten aus. Verstecken Sie alle vier bewussten Soldaten in der Dusche des Umkleideraums. Sobald Sie auf den fünften Soldaten treffen, warten Sie ab, bis dieser vor dem Kaffeeautomat steht, und schlagen Sie ihn dann k. o. Schleppen Sie den Körper



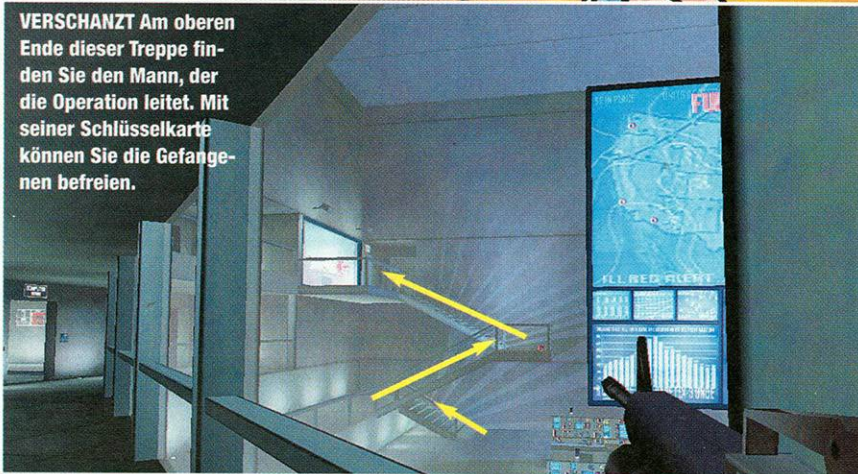
HOTEL Brechen Sie durch den Glasboden und stellen Sie sich Ihrem Gegner.



TAUCHGANG Springen Sie in den Teich und schwimmen Sie durch die Gänge, um die andere Seite der Mauer zu erreichen. Am anderen Ausgang warten zwei Wachen, die Sie blitzschnell erledigen müssen.



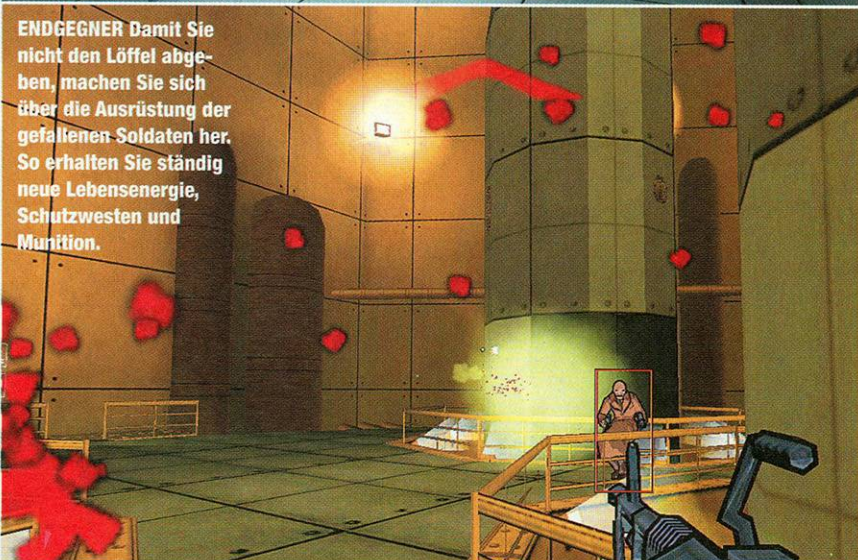
GEHEIMFACH Gegenüber des Eingangs der kleinen Abstellkammer sehen Sie drei Steine, die ein geheimes Fach verbergen. Drücken Sie auf den oberen Stein, um dieses Versteck zu öffnen.



VERSCHANZT Am oberen Ende dieser Treppe finden Sie den Mann, der die Operation leitet. Mit seiner Schlüsselkarte können Sie die Gefangenen befreien.



KARTE Hinter dieser Landkarte verbirgt sich ein Lüftungsschacht, über den Sie den Computerraum erreichen. Dort können Sie den Countdown stoppen.



ENDGEGNER Damit Sie nicht den Löffel abgeben, machen Sie sich über die Ausrüstung der gefallenen Soldaten her. So erhalten Sie ständig neue Lebensenergie, Schutzwesten und Munition.

in die Toilette, die Sie gleich bei der Säule finden. Anschließend verstecken Sie sich hinter dem Pfeiler und gehen in die Hocke. Nach der Unterhaltung fallen Sie dem ankommenden Soldaten in den Rücken und kümmern sich anschließend um den letzten Wachposten. Weiter geht's nach links durch die Tür. Unten arbeiten Sie sich bis zur Waffenkammer vor.

Nummer 3

Danach begeben Sie sich in den Konferenzsaal, wo Sie sich erneut gegen jede Menge SPADS behaupten müssen. Nachdem Sie Nummer 3 erledigt haben, öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel und warten ab, bis der Präsident zusammenbricht. Drücken Sie den roten Knopf und schultern Sie den alten Mann. Nachdem Sie durch die Sicherheitstür gelaufen sind, legen Sie den Präsident auf den Boden und sichern zunächst die Gegend. Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, erscheinen auf dem oberen Korridor drei weitere Gegner. Hinter der Tür auf der rechten Seite befinden sich drei weitere Feinde. In den Räumen, die sich in diesem Nebenkorridor befinden, können Sie Munition, eine Schutzweste und ein Medipack einsacken. Danach schleppen Sie den Präsident zum Aufzug und legen ihn ab.

Total Red

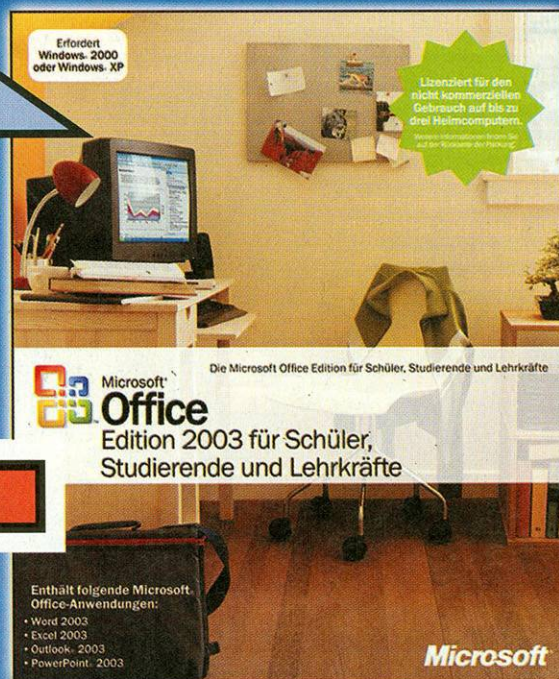
Gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite und plündern Sie das Waffenlager. Jetzt räumen Sie in der Kommandozentrale auf und steigen die Leitern empor. Nach der Zwischensequenz nehmen Sie die Magnetkarte an sich und befreien die Geiseln. Im nächsten Abschnitt steigen Sie auf die Plattform und legen den Hebel um. Sobald die Plattform anhält, nehmen Sie den Enterhaken zur Hand und schwingen zur anderen Seite. Ziehen Sie sich nach oben und nutzen Sie den ersten Schwung aus, damit Sie den weiten Sprung schaffen. Sobald Sie die Panzertür erreichen, geht's weiter in den Raum auf der linken Seite. Rennen Sie dort nach rechts und ballern Sie auf die Landkarte, die den Lüftungsschacht blockiert. Sobald Sie den Computerraum erreichen, öffnen Sie die Türen mit dem Dietrich und schießen auf das Schloss bei der Gittertür. Demolieren Sie hier alle sieben Geräte, um die Selbstzerstörung zu verhindern. Jetzt verlassen Sie den Raum und gehen weiter nach links. Steigen Sie die Leiter nach unten und stellen Sie sich dem Endkampf. Während des Kampfes können Sie die hinabfallenden Körper durchsuchen. So erhalten Sie Medipacks, Schutzwesten und Munition. Nachdem Sie diesen Kampf überstanden haben, klettern Sie an der Leiter nach oben. Jetzt sind es nur noch wenige Schritte bis zum Ausgang. Geschafft, Nummer XIII!



4X MICROSOFT! 4X GEIZPREIS!

Für Schüler, Studierende
und Lehrkräfte

149,-



MICROSOFT

OFFICE 2003 SSL

Für Schüler, Studierende und Lehrkräfte. Word, Excel, Powerpoint und Outlook.
Art. Nr.: 916 0015

Die 5 wichtigsten Gründe für ein Upgrade auf Office 2003.

E-MAIL-MANAGEMENT - EFFIZIENT WIE NIE
E-Mail voll im Griff mit den neuen Funktionen in Outlook.

**HÖCHSTE SICHERHEIT UND
ZUVERLÄSSIGKEIT**

Schützen Sie sich effizient gegen unerwünschte E-Mails
und Viren!

TEAMWORK GROSS GESCHRIEBEN

Dokumente lassen sich problemlos zusammen mit Teamkollegen bearbeiten -
auch dann, wenn Sie gerade nicht im Büro sind.

LEICHT ZU LERNEN UND ANZUWENDEN
Praktische Tools helfen beim Zeitsparen!

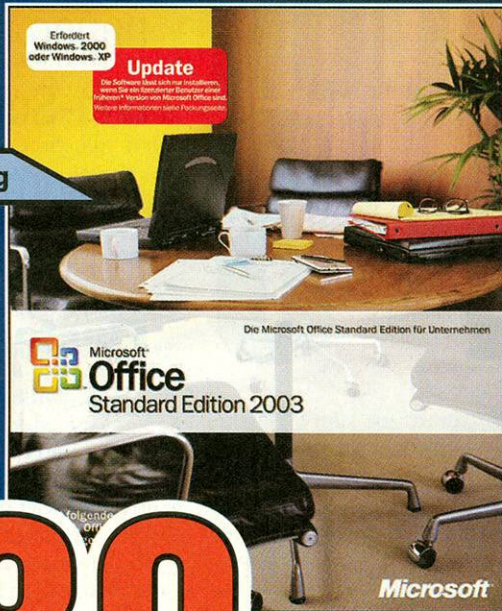
DATEI-KOMPATIBILITÄT

Nutzen Sie all Ihre alten Dokumente problemlos in
der neuen Version.

DER SATURN MARKT IN IHRER NÄHE

WWW.SATURN.DE

Standard Lösung

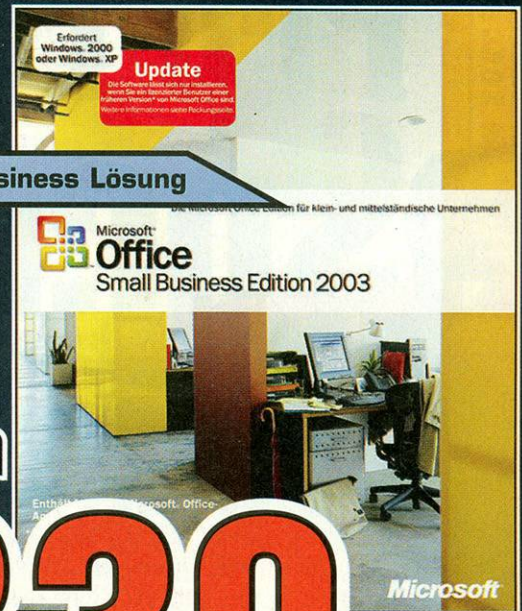


Update

289,-

MICROSOFT OFFICE STANDARD 2003
Word, Excel, Powerpoint und Outlook. Art. Nr.: 915 9959
Auch erhältlich: Vollversion nur 499,- Art. Nr.: 915 9956

Small Business Lösung

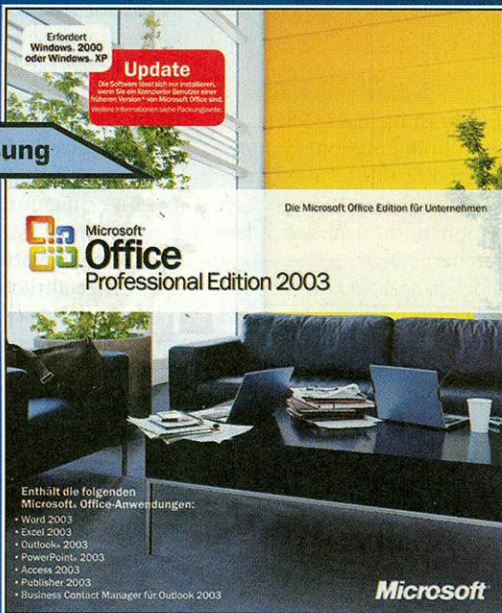


Update

339,-

MICROSOFT OFFICE SBE 2003
Word, Excel, Powerpoint, Outlook, Publisher, Manager und Business Contact. Art. Nr.: 916 0020
Auch erhältlich: Vollversion nur 549,- Art. Nr.: 916 0018

Professional Lösung



Update

379,-

MICROSOFT OFFICE PROFESSIONAL 2003
Word, Excel, Powerpoint, Outlook, Publisher, Manager, Access und Business Card. Art. Nr.: 916 0007
Auch erhältlich: Vollversion nur 599,- Art. Nr.: 916 0001



SATURN

GEIZ IST GEIL!

Pro Evolution Soccer 3



Grundlagen

Kurze Pässe und Torschüsse

Ob Schüsse und Pässe gut oder schlecht gespielt werden, hängt von vielen Faktoren ab. Die Fähigkeiten Ihres Spielers haben dabei sehr viel Einfluss auf das Ergebnis. Richten Sie die Figur in die Richtung aus, in die auch der Schuss gehen soll und beachten Sie dabei, dass der Spieler den Ball auf dem starken Fuß hat. Wie scharf der Pass oder der Schuss gespielt wird, hängt außerdem davon ab, wie schnell Sie momentan rennen. Bei Torschüssen sollten Sie auf das lange Eck zielen. Versuchen Sie, den Ball entgegen der Laufrichtung des Torhüters zu schießen. Der Schussbalken beeinflusst lediglich die Höhe des Schusses.

Tödlicher Pass

Im Prinzip besteht beim tödlichen Pass kein Unterschied zum normalen Pass, mit der Ausnahme, dass Ihre Spieler immer versuchen, den Ball in den Lauf des Mitspielers zu kic-

ken. Wenn Sie über den Flügel stürmen und in die Nähe des gegnerischen Strafraums gelangen, funktioniert dieser Pass ähnlich wie eine tiefe Flanke. Besonders hilfreich ist die hohe Variante dieses Passes bei Kontermöglichkeiten. Drücken Sie die L1- und die Dreieckstaste gleichzeitig, um den Ball in hohem Bogen direkt in den Lauf Ihrer Stürmer zu heben.

Hohe Pässe

Spielen Sie nur hohe Pässe, wenn Sie den Ball aus dem Strafraum dreschen oder einen schnellen Konterangriff starten möchten. Drücken Sie die L1- und die Kreistaste zur selben Zeit, um den Ball direkt auf Ihre Sturmspitze zu spielen. Auch für schnelle Seitenwechsel ist der hohe Pass geeignet. Laden Sie dazu den Balken höchstens bis zur Hälfte auf.

Abwehr

Eine gute Abwehr ist die halbe Miete. Die Verteidigungstechnik funktioniert anders als im Vorgänger. Es ist nicht mehr damit getan, die X-Taste gedrückt zu halten. Stattdessen empfiehlt es sich, den Spieler manuell zu steuern. Dabei sollten Sie so wenig wie möglich sprinten, da Sie sonst oftmals am ballführenden Spieler vorbeirauschen und dadurch eine Lücke in der Abwehr entsteht. Wenn Sie vor oder neben dem Gegenspieler stehen, drücken Sie die X-Taste, um den Ball wegzuspitzen. Auch Grätschen sind sehr wichtig. Sie können damit schnell ein Foul verur-

Zum Anpfiff der neuen Pro-Evolution-Soccer-Saison versorgen wir Sie mit den wichtigsten **Einsteiger-Tipps.**

sachen und einen Konterangriff verhindern. Grätschen Sie oft direkt von vorne in den Spieler der Gegenmannschaft. Für diese eigentlich harte Attacke gibt es nur in seltenen Ausnahmefällen eine Karte, egal ob Sie den Ball erwischen oder nicht. Sie können auch direkt auf den Ball zielen, allerdings brauchen Sie dafür ein gutes Timing. Eine weitere Möglichkeit, den Spieler vom Ball zu trennen: Rutschen Sie mit der Kreis-Taste in den Laufweg des Gegners. Wenn er jetzt gegen Ihre Figur läuft, verliert er den Ball.

Angriff

Ein gutes und sicheres Passspiel bringt Sie oft zum Erfolg. Besonders wenn der letzte Pass sitzt, können Sie den Ball meist ruhig ins Tor schieben. Damit die Pässe ankommen, müssen Sie die Aufstellung und die Laufwege Ihrer Spieler genau kennen. Für ein gutes Kurzpassspiel eignen sich besonders die Aufstellungen, bei denen die Mittelfeldspieler in Rauten oder Dreiecksformation stehen. Sollten Sie mit einer Linienformation spielen, müssen Sie sich Stück für Stück vorarbeiten. Mit schnellen Mittelfeldspielern können Sie auch gefährliche Angriffe über die Flügel starten und scharfe Flanken in den Strafraum schlagen. Besonders mit Kopfbällen kommen Sie leicht zum Erfolg.

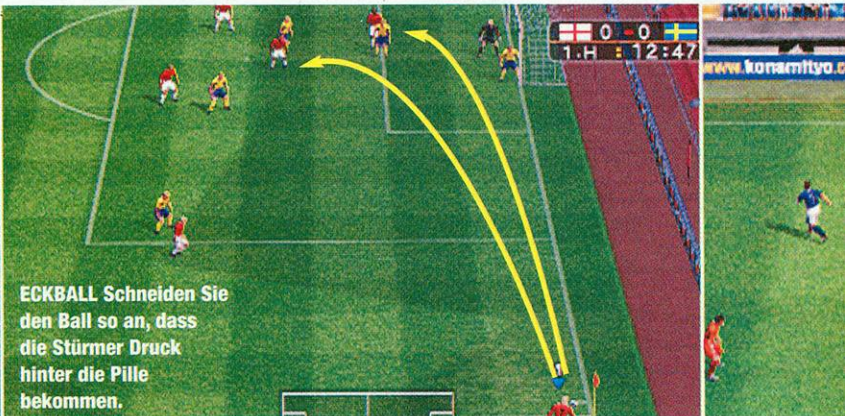
Taktik

Die Aufstellung hat in diesem Teil der PES-Serie einen noch größeren Einfluss



VERDECKT

Die beiden Abwehrspieler nehmen dem Torwart die Sicht und der Ball fliegt unhaltbar ins Tor.



ECKBALL Schneiden Sie den Ball so an, dass die Stürmer Druck hinter die Pille bekommen.

auf das Spielgeschehen. Während Sie gegen die eine Mannschaft ohne Probleme an der Abwehr vorbeikommen, erreichen Sie beim nächsten Gegner nicht mal mehr den Strafraum. Beachten Sie bei der Aufstellung Ihres Trupps, die Spieler auf den Positionen einzusetzen, auf denen Sie am gefährlichsten sind. Ein David Beckham ist auf dem rechten Flügel weit aus effektiver als im zentralen Mittelfeld, da er zwar gut Flanken schlägt, dafür aber bei den Torschüssen häufig versagt. Sehen Sie sich die Werte der Spieler gut an und richten Sie die Aufstellung und Taktik nach deren Fähigkeiten aus. Während die Außenverteidiger besonders schnell sein müssen, sollten die Innenverteidiger über eine hohe Sprungkraft und Kopfballstärke verfügen. Für den Fall, dass Sie während eines Spiels überhaupt nicht in die Nähe des gegnerischen Tors gelangen, ändern Sie Ihre Taktik. Sollte sich die Gegenmannschaft nur eingeln, können Sie leicht auf einen Verteidiger verzichten und Ihre Offensive mit einem Stürmer verstärken.

Dribbling

Das Dribbling ist eine schwierige Sache, die ein wenig Übung erfordert, weil die Verteidiger ständig versuchen, Ihnen den Ball abzulaufen. Verzichteten Sie auf den Sprint, wenn Sie einen Abwehrspieler ausmanövrieren wollen. Täuschen Sie dazu in eine Richtung an, drehen sich sofort in die andere Richtung und rennen los. Für den Fall, dass Sie den Spieler auf dem falschen Fuß erwisch haben, können Sie mit einem Geschwindigkeitsschub an dem Verteidiger vorbeirennen.

Ecken bei drei Stürmern

Bei drei Spitzen können Sie den Ball auf den langen oder kurzen Pfosten und auf eine zentrale Position im Strafraum zirkeln. Versuchen Sie, den Ball mit dem Mittelstürmer direkt zu verwandeln oder auf eine bessere Position weiterzuleiten.

Freistöße

Versuchen Sie erst ab einer Distanz von unter 35 Metern Freistöße direkt zu verwandeln. Bei solchen Entfernungen halten Sie die R1-Taste gedrückt, bevor Sie den Schuss abschicken. Sobald der Spieler anläuft, drücken Sie das Digitalkreuz

oder den Analogstick nach vorne, damit der Ball scharf aufs Tor kommt. Bei einer Entfernung von 22 bis 18 Metern läuft das Ganze genau andersrum. Betätigen Sie die R2-Taste und drücken Sie das Digitalkreuz oder den Analogstick nach hinten. Jetzt fliegt der Ball langsamer und Sie bringen ihn leichter über die Mauer. Schneiden Sie den Ball nur mit dem Innenrist an, solange Ihr Spieler nicht über die Außenrist-Fähigkeit verfügt. Bei langen Pässen zielen Sie auf die Laufwege Ihrer Stürmer und tippen die Taste nur leicht an. So kommt der Ball scharf in den Strafraum.

INFO ORIGINAL-MANNSCHAFTEN

Editor

Mit dieser Liste können Sie den Oranjes und dem deutschen Nationalteam die originalen Spielernamen geben.

Deutschland:

Kahn	Kahn
Rondo	Rost
Leyman	Lehmann
Woeltoncke	Wörns
Lan	Rau
Frocomich	Friedrich
Baldan	Baumann
Renter	Rehmer
Razetow	Ramelow
Berne	Böhme
Friezm	Frings
Howlan	Hamann
Schmeiger	Schneider
Ilmaath	Jeremies
Keijk	Kehl
Balotz	Ballack

Damitzler	Deisler
Bobitici	Bobic
Kfore	Klose
Lagutz	Lauth
Kumary	Kuranyi
Fukarier	Freier
Nojinime	Neuvill

Von Bankoast	Van Bronckhorst
Hofu	Cocu
Darit	Davids
Farzel Garit	Van Der Vaart
Von Bokkur	Van Bommel
Vofkert	Hofland
Seanolk	Seedorf
R. De Mole	R. De Boer
Zergaiv	Zenden
Farzel Menst	Van Der Meyde
Froibaad	Kluivert
Von Mistelroum	Van Nistelrooy
Hotteubenik	Hasselbaink
Van Oidolk	Van Hooijdonk
Mahaali	Makaay
Orhaimnalz	Overmars

Holland:

Farzel Haar	Van Der Sar
Weltevind	Westerveld
Tyutau	Stam
F. De Mole	F. De Boer
Rikkazold	Ricksen
Oorimar	Ooijer
Raidnar	Reiziger

Standardsituationen

Ecken bei zwei Stürmern

Wenn Sie ein Kopfballtor schießen wollen, müssen Sie die Ecke, je nach Stellung der Abwehr, auf den kurzen oder langen Pfosten spielen. Schneiden Sie den Ball so an, dass Ihr Stürmer Druck hinter das Leder bringen kann (siehe Bild). Um eine Ecke zu verlängern (X-Taste), um danach abzustauben oder einzunicken, schneiden Sie den Ball an. Achten Sie auf den Screenshot!



GRÄTSCH Legen Sie Ihren Spieler in den Laufweg des Gegenspielers, um den Ball zu bekommen.

INFO SPIELERTRANSFER

Kaufempfehlungen

Um in der Meisterliga erfolgreich zu sein, brauchen Sie nicht nur eine gute Taktik, sondern auch jede Menge Top-Spieler. Diese Spieler sind die Besten:

Torhüter:

Kahn	Deutschland
Buffon	Italien
Van der Sar	Holland
Barthez	Frankreich

Innenverteidiger:

F. Cannavaro	Italien
Nesta	Italien
Campbell	England
Ferdinand	England
Samuel	Argentinien

Außenverteidiger:

Roberto Carlos	Brasilien
Cafu	Brasilien
Lizarazu	Frankreich
Sagnol	Frankreich
Thuram	Frankreich

Defensives Mittelfeld:

Vieira	Frankreich
Davids	Holland
Emerson	Brasilien
Petit	Frankreich
Veron	Argentinien

Mittelfeld – linker Flügel:

Rivaldo	Brasilien
Roberto Carlos	Brasilien
Lizarazu	Frankreich
Giggs	Wales

Mittelfeld – rechter Flügel:

Pires	Frankreich
Beckham	England
Figo	Portugal
Nedved	Tschechien
Scholes	England

Offensives Mittelfeld:

Zidane	Frankreich
Rivaldo	Brasilien
Recoba	Uruguay
Totti	Italien
Figo	Portugal
Raul	Spanien

Stürmer:

Owen	England
Henry	Frankreich
Raul	Spanien
Vieri	Italien
Shevchenko	Ukraine
Recoba	Uruguay
Ronaldo	Brasilien
Rivaldo	Brasilien



CHEATS & CODES



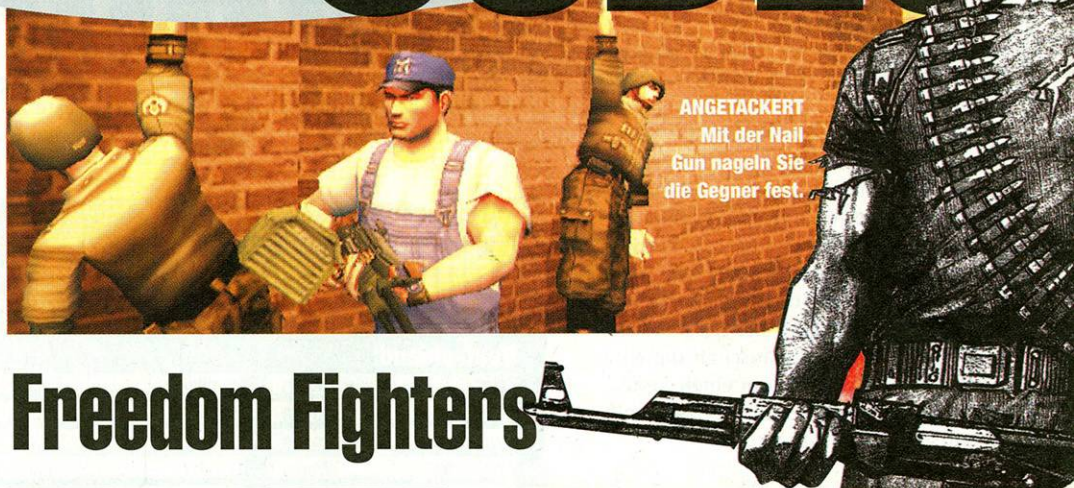
Neben Schummelleien zum aktuellen Freedom Fighters gibt es diesen Monat besonders **viele Cheats für alle Sport-Fans.**

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.



Freedom Fighters

CHEATCODE Ermöglichen Sie sich die Freiheit!

Wenn der Preis für die Freiheit eine kleine Mogelei ist, so sei's drum! Wenn Sie folgende Cheats während des Spiels eingeben, wird der Kampf um die Freiheit gleich sehr viel einfacher. Waffen und Medipacks finden Sie im Inventar während manche Funktionen nach Eingabe des Cheats automatisch aktiv sind.

Effekt	Code
Schrotflinte	▲, ✕, ■, ●, ●, ↑
Blind	▲, ✕, ■, ●, ●, ←
Slow Motion	▲, ✕, ■, ●, ●, →
Fast Motion	▲, ✕, ■, ●, ●, ↓
Unendlich Munition	▲, ✕, ■, ●, ✕, →
Maximales Charisma	▲, ✕, ■, ●, ✕, ↓

RAKETENWERFER Aufräumarbeiten
fallen mit großen Kalibern viel einfacher.



Nail Gun	▲, ✕, ■, ●, ✕, ←
Maschinenpistole	▲, ✕, ■, ●, ▲, ↑
Scharfschützengewehr	▲, ✕, ■, ●, ▲, →
Raketenwerfer	▲, ✕, ■, ●, ▲, ←
Schweres MG	▲, ✕, ■, ●, ▲, ↓
Ragdolls	▲, ✕, ■, ●, ■, ↑

ATV Offroad Fury 2

CHEATCODE Friss Staub!

Sie wollen sich mal so richtig schmutzig machen? Dann kaufen Sie sich ein Quad – glauben Sie uns, so viel Spaß hatten Sie selten? Wie? Sie sind nicht mal halb so wohlhabend wie die PLAYZONE-Redakteure und

Code	Effekt
GIMMEPTS	1.000 Profil-Punkte
EATDIRT	Aggressive KI ein/aus
SHOWROOM	Alle ATVs
GOLDCUPS	Alle Meisterschafts-Events
THREADS	Jedes Equipment
GAMEON	Alle Spiele
TRLBLAZR	Alle Strecken



können sich so was nicht leisten? Na ja, dann nehmen Sie eben die virtuelle Alternative. Die Cheats gibt's aus Mitleid von uns dazu.

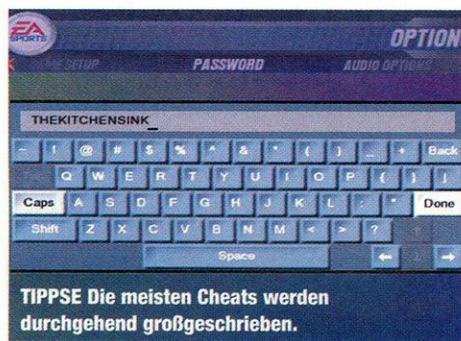
GINGHAM	Maximale Statistikwerte
BUBBA	Alle Fahrer
ROADKILL	Alle Strecken
GENERALLEE	Alle Fahrzeuge
IGIVEUP	Alles freischalten
GABRIEL	San-Jacinto-Inseln
FLYPAPER	Trümmer ein/aus

Tiger Woods PGA Tour 2004

CHEATCODE Schwingen Sie den Schläger.

Code	Effekt
THEKITCHENSINK	Alle Kurse und Golfer
ALLTHETRACKS	Alle Kurse
CANYOUPICKONE	Alle Golfer
4REDSHIRTS	Sunday Tiger
ACEINTHEHOLE	Ace Andrews
DISCKING	Dominic „The Don“ Donatello
SHORTGAME	Solita Lopez
DWILBY	Hamish „Mulligan“ McGregor
EMERALDCHAMP	Takeharu „Tsunami“ Moto
BEVERLYHILLS	Val Summers
THENEWLEFTY	„Yosh“ Tanigawa
CEDDYBEAR	Cedric The Entertainer
DTBROWN	Downtown Brown
EDDIE	Edwin „Pops“ Masterson
ERUPTION	Moa „Big Mo“ Ta'a Vatu
ICYONE	Erica Ice
sherwood target	Target World Cup Challenge

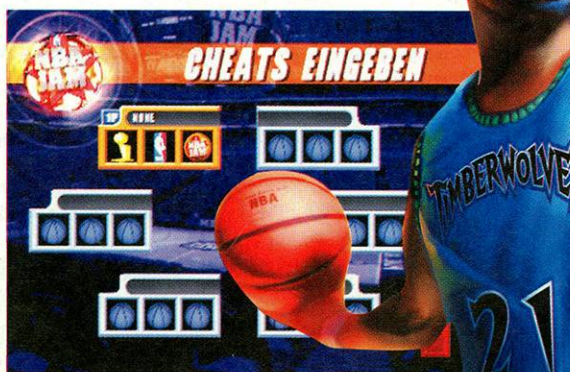
In Sachen Golf macht niemand *Tiger Woods* etwas vor. Und was Golf-Video-spiele angeht, ist EA Sports unerreicht. Golf-Fans greifen also zu und freuen sich bestimmt über ein paar Cheats, die wir parat haben. Geben Sie diese einfach im Cheat-Menü im Optionsmenü ein, um alle Kurse und versteckten Golfer freizuschalten. Achten Sie bei der Eingabe darauf, dass Sie die Codes so eingeben, wie sie links in der Liste stehen.



NBA Jam

CHEATCODE Die ersten Codes

Zwar liegt uns eine Liste mit knapp 80 Cheats für Acclaims arcadelastiges Basketball-Spiel vor, doch lediglich fünf aus dieser Liste funktionieren mit der uns vorliegenden Version. Diese Cheats möchten wir Ihnen aber dennoch nicht vorenthalten. Sobald wir weitere funktionierende Codes in den Händen halten, reichen wir diese aber selbstverständlich nach. Um die unten stehenden Codes einzugeben, drü-



cken Sie vor dem Spiel einfach so oft die ■-, ✕- und ●-Taste, bis an linker, mittlerer und rechter Stelle das in der Liste angegebene Symbol erscheint. Bestätigt wird der Cheat dann mit der angegebenen Pfeiltaste. Sie können übrigens auch mehrere Cheats eingeben.

Symbol 1	Symbol 2	Symbol 3	Pfeiltaste	Effekt
Trophäe	Trophäe	Trophäe	↓	Turnier-Modus
Trophäe	Trophäe	Trophäe	←	Kinderspiel
Basketball	NBA	Basketball	←	ABA-Ball
Trophäe	Trophäe	Trophäe	↑	Challenge-Modus
Trophäe	Basketball	Basketball	←	Kein On-Fire

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
Aliens vs. Predator: Extinction	11/2003
Amplitude	11/2003
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
BloodRayne	12/2003
BMX XXX	02/2003
Burnout 2: Point of Impact	01/2003
Conflict Desert Storm	03/2003
Contra: Shattered Soldier	03/2003
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
Downhill Domination	12/2003
Dr. Muto	03/2003
Drome Racers	06/2003
DTM Race Driver	09/2003
Dynasty Warriors 4	06/2003
Fisherman's Challenge	08/2003
Futurama	11/2003
GTA III	07/2003
Haven: Call of the King	04/2003
DHdR: Die zwei Türme	01, 04, 11/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2003
Hulk	09/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	07, 09/2003
Kessen 2	02/2003
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
NBA 2K3	02/2003
NBA Street Vol. 2	08/2003
NFS: Hot Pursuit 2	12/2002, 01, 02/2003
Onimusha 2	08/2003
Operation Winback	08/2003
Powerpuff Girls	06/2003
Primal	07/2003
Ratchet & Clank	03, 11/2003
Red Faction II	01, 12/2003
Robotech: Battlecry	03/2003
Rocky	03/2003
RTX Red Rock	12/2003
Run Like Hell	06/2003
Savage Skies	07/2003
Silent Hill 3	10, 11/2003
Sims, Die	05/2003
Space Channel 5 - Part 2	04/2003
Speed Kings	10/2003
Spider-Man: The Movie	04/2003
Splashdown 2: Rides Gone Wild	12/2003
SpongeBob Squarepants	06/2003
SSX Tricky	05/2003
Star Wars: Bounty Hunter	03/2003
Star Wars: The Clone Wars	12/2003
Stuntman	09/2003
Summer Heat Beach Volleyball	09/2003
Super Trucks	05/2003
Tenchu: Wrath of Heaven	05/2003
The Getaway	04, 08, 09/2003
The Great Escape	12/2003
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom & Jerry	06/2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	10/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	05, 02/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	01, 03/2003
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
ZoE - The 2nd Runner	10, 11/2003

Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses



CHEATCODE Der Sammlerwahn nach Pokémon hat einen Namen.

Mit *Pokémon* fing alles an, jetzt setzt *Yu-Gi-Oh!* den erfolgreichen Kurs japanischer Anime-Serien fort. Diesmal sind die sammelbaren Monster allerdings lediglich auf Karten gebannt. Wem es

aber selbst zu schwer ist, an ein paar Karten zu kommen, k a n n

CHEAT-EINGABE Wenn Sie auf den rechten Analogstick drücken, erscheint dieses Menü.

Code	Karte
EKJHQ109	Ancient Tree Of Enlightenment
J6CB6FU7	Aqua Dragon
GTJXSBJ7	Barrel Dragon
Q6NTQPA6	Beast King Of The Swamp
N54T4TY5	Birdface
CZN5GD26	Blast Sphere
SBYDQM8B	Change Of Heart
SRA7L5YR	Crush Card
UMJ10MQB	Dark Hole
81EZCH8B	Dragonseeker
Y34PN1SV	Earthshaker

E5G3NRAD	Elf's Light
37689434	Exodia's Head
YF07QVEZ	Fairy King Trusdale
NVE7A3EZ	Fairy's Gift
92886423	Goblin Fan
0HNFG9W6	Gravity Bind
YBJMCD6Z	Greenkappa
8HJHQPNP	Harpy's Feather Sweep
S14FGKQ1	Horn Of The Unicorn
A5CF6HSH	Left Arm Of Exodia
GME1S3UM	Magician Of Faith

86985631	Meteor Dragon
69YDQM85	Mimicat
53297534	Mirror Wall
N1NDJMQ3	Mystical Capture Chains
SSS7NKNH	Robotic Knight
8TETQHE1	Royal Decree
2H4D85J7	Seiyaryu
UMQ3WZUZ	Serpentine Princess
73153736	Slate Warrior
CZ81UVGR	Swordsman From A Foreign Land
AHOPSHSB	Swordstalker
054TC727	Tactical Warrior

Freestyle Metal X

CHEATCODE Die Macht ist mit Ihnen.

Heiße Musik, heiße Öfen, heiße Babes – so hat Männersport auszusehen. Mit unseren Cheats schalten Sie das komplette Zusatzmaterial frei. Im Cheat-Menü geben Sie Folgendes ein:

Code	Effekt
universe	Alle Spielabschnitte und Events
dudemaster	Alle Motorräder und Fahrer
garageking	Alle Motorradteile
fleximan	Alle Spezialstunts
seeall	Alle Fotos und Poster in der Galerie
johnnye	Alle Kostüme
hearall	Alle Songs
watchall	Alle Movies
sugardaddy	1.000.000 Dollar

INFO LESERTIPPS

Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media AG • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztips@computec.de

HERZLICHEN DANK!

DIETMAR SCHWARTAU – JAN EGGBRECHT – MANUELA JANKOWICH
PAUL WEIHERHAUSEN – STEFAN MAIERHÖFER – STEFAN ZABOWSKIS

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

IndyCar Series

CHEATCODE Ich bin schon wieder Erster!

Keine Chance bei den schweren Indy-Car-Rennen? Unser Leser Markus Schwanstädter hat ein paar Tipps parat, die Ihnen das Rennfahrer-Leben leichter machen. Mit seinen Cheats starten Sie nämlich immer in der Poleposition und erleichtern sich das Erspielen von Sammelkarten. Geben Sie einen der folgenden Spielerprofil-Namen ein. Achten Sie dabei auf die Groß- und Kleinschreibung.

Code	Effekt
pOLE	In der Indy-500-Serie immer an der Poleposition starten
aLLcARDS	Alle Sammelkarten

OPTIONEN

Steuerung
Sound
Video
Galerie
Spiel laden
Spiel speichern
Cheats

CHEAT EINGEBEN



KLEIN Alle Cheats durchgehend kleinschreiben.

TRASH-FILM? Die schwarzen Motocross-Samurais aus dem Vorhof der Hölle.

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 von dem Bonus-Material auf der Rückseite der DVD?

- ☐ Toller Bonus, bitte mehr davon!
☐ Schwach, interessiert mich nicht.

4. 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!

5. 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!

6. 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!

7. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Sonderheft Tony Hawk's Underground	_____	☐	☐	☐
Killzone	_____	☐	☐	☐
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	_____	☐	☐	☐
Medal of Honor: Rising Sun	_____	☐	☐	☐
Prince of Persia: The Sands of Time	_____	☐	☐	☐
Beyond Good & Evil	_____	☐	☐	☐
True Crime: Streets of L.A.	_____	☐	☐	☐
Vergleichstest: Kya vs. Ratchet & Clank 2	_____	☐	☐	☐
Gladiator	_____	☐	☐	☐
Kurztipp: Pro Evolution Soccer 3	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung: XIII	_____	☐	☐	☐

9. 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 13,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____
 News: _____ Vorschau: _____ Tipps & Tricks: _____
 Test: _____ Kurz & Knapp: _____ Spielstände: _____
 Special: _____ Kino & DVD: _____

11. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

14. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 13/03)

Ausgabe: ____/____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa ____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

21. 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	9
Activision	16-17, 50-51
Atari	56-57
B&D Verlag	143
COMPUTEC MEDIA AG	99, 101, 117
Eidos	76-77
Electronic Arts	11, 61, 67, 69, 89, 123, 147
Guillemot	103
Idee + Spiel	27-35
Ingram Micro Games	114-115
Jamba	105
Jeruel Gamewear Distribution	7
Jöllenbeck	73
MobilCom	107
Nintendo of Europe	93
Nokia Mobile Phones	97
Playcom	125
Saturn	134-135
Sidgames.de	19
Sony Computer Entertainment	109, 111
Take 2 Interactive	3
THQ	2, 21, 25
Ubisoft	148
VIVA Media	145

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.
Avalon Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 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.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/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 13/2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik 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)30-88 91 88 55
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

Verantwortlich für Anzeigen im Sinne des Pressrechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003. 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),
Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2003 55.942 Exemplare



JETZT NEU
AB 24.10. AM KIOSK

Abo-Hotline: 040 - 4 68 60 51 08
DAS HEFT UND NOCH MEHR SERVICE AUCH IM INTERNET:
www.blondmag.de



Abonnent sein lohnt sich!

Wer PLAYZONE im Abo hat, der hat's gut: Jeder unserer **Abonnenten** nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!**

Folgende Personen haben im Mai gewonnen:

- **Einen modernen Multimedia-PC:**
Raffael Ribhegge aus Kalletal
- **Eine Sony PlayStation 2:**
Werner Pallentin aus Essen
- **Einen Nintendo GameCube:**
Thomas Doerrenberg aus Leverkusen
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:**
Christian May aus Berlin



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!



PLAYSTATION 2: Alles, was
man braucht: Mega-Spiele-
auswahl, DVD-Player und
Online-Gaming ab Sommer!

KLEIN, SCHWARZ, STARK:
Nintendos Würfel überzeugt
durch starke Games, tolle
Technik und günstigen Preis!



Verstärkung gesucht!

Wollten Sie schon immer wissen,
wie es wirklich ist, **PLAYZONE-**
Redakteur zu sein?

Dann sollten Sie jetzt Ihre Chance nutzen und sich als freier Mitarbeiter bewerben. Es versteht sich natürlich von selbst, dass Sie gewisse Grundvoraussetzungen mitbringen. Sie sollten:

- Eine flotte und sichere Schreibe haben
- Über gute Englischkenntnisse verfügen
- Abitur, Fachabitur oder eine abgeschlossene Ausbildung im journalistischen Bereich haben
- Über gute Kenntnisse im Videospiel-Bereich verfügen, mit Schwerpunkt PlayStation 2
- Im Großraum Nürnberg wohnen

Wenn Sie diese Voraussetzungen erfüllen, dann schicken Sie bitte baldmöglichst Ihre Bewerbungsunterlagen und zwei Probeartikel (Test und Vorschau) an:

Computec Media AG
z. Hd. Wolfgang Fischer
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Wir freuen uns darauf, Sie kennen zu lernen und im Team begrüßen zu dürfen!





VIVA



10 Jahre VIVA/ 10 Jahre Clips

Montag 21:00–22:00 Uhr
Samstag 10:00–11:00 Uhr

10 Jahre VIVA

Mittwoch 19:30–20:00 Uhr

10 Jahre Clips

Sonntag 19:00–20:00 Uhr

VORSCHAU

Ausgabe 01/2004 ab **10.12.03** am Kiosk!

**Jetzt immer
mittwochs!**



Mission Impossible: Operation Surma

Die Ähnlichkeiten zum bekannten Vorbild *Splinter Cell* kann Ataris Action-Adventure nicht verleugnen. Ob die Entwickler es geschafft haben, das eher simple Gameplay aufzupeppen, lesen Sie in der nächsten PLAYZONE.



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
Alarm für Cobra 11	31. Oktober
Backyard Wrestling	14. November
Batman: Rise of Sin Tzu	20. November
Destruction Derby	3. Dezember
Dynasty Tactics 2	28. November
EQ Online Adventures	10. Dezember
Findet Nemo	14. November
Harry Potter: Quidditch	7. November
Millennium Mann	November
Naval Ops	Oktober
Robocop	November
RTL Skispringen 2004	12. November

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr.
Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

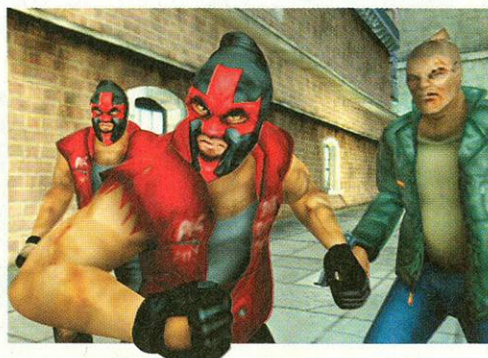
Castlevania

Wie hat die renommierte Jump&Run-Serie den Sprung von 2D auf 3D und die Wandlung zum Action-Adventure verkraftet? Wir klären diese Frage anhand der fertigen US-Version.



Manhunt

Krankes Machwerk oder cooles Spielerlebnis? Das ist die alles entscheidende Frage beim neuen Rockstar-Game. Wir klären, ob der Trubel um das Spiel gerechtfertigt ist.



WEITERE THEMEN

➔ **ONLINE-RPG**
Wir tauchen in die Welt von *EverQuest Online Adventures* ein.

➔ **FOOTBALL-FUSION**
Wir nehmen uns EAs *Fußballmanager 2004* zur Brust.

➔ **TOM CLANCY**
Wir freuen uns auf das neue *Ghost Recon Jungle Storm*.

➔ **VERSÄTUNG**
Diesmal soll's endlich mit dem *Baphomets Fluch*-Test klappen.



GESETZE. KNOCHEN. BOARDS. REKORDE.
Du wirst sie alle brechen.

LAWINEN. SCHNEESTÜRME. RIVALEN. ALBTRÄUME.
Du musst sie alle bezwingen.

Ebenfalls erhältlich:



Der Berg ruft unter
easportsbig.de



PlayStation®2



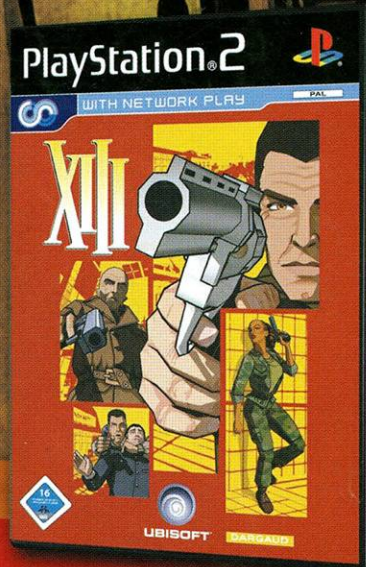
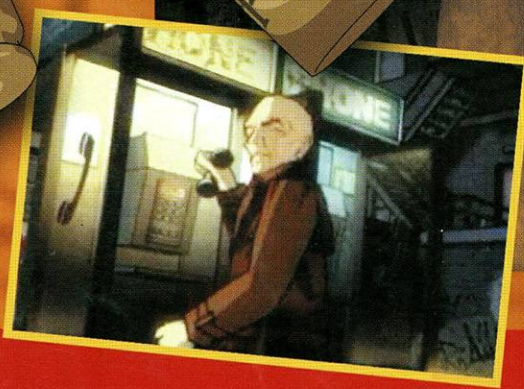
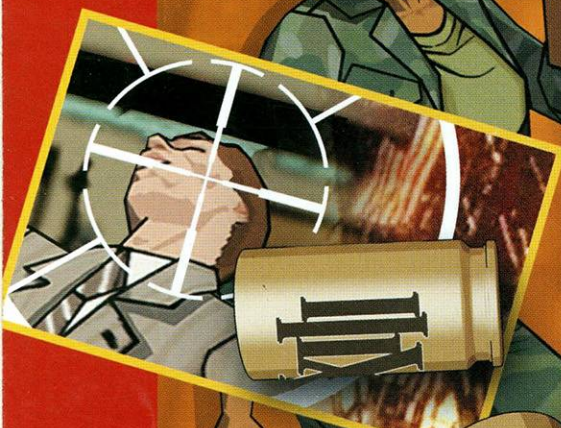
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "Game Boy Advance" und das "Game Boy Advance"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

XIII

WWW.XIII-THEGAME.COM



SIE SAGEN, DU HAST DEN PRÄSIDENTEN ERSCHOSSEN...
... ABER DU KANNST DICH AN NICHTS ERINNERN!



87%



91%



85%



87%



86%



88%

KEIN NAME, KEIN GEDÄCHTNIS,
NUR EINE NUMMER...



PlayStation 2



gameloft

DARGAUD

UBISOFT

© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard S.A.). "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Microsoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.