

100 % PLAYSTATION 2

07/2003 € 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 DVD

110

MINUTEN SPIELZEIT

55

VIDEOS

LIVE VON DER E3: DIE SUPERHITS  
Plus: Midnight Club II, Soul Calibur II,  
u. v. a.

DT-Control  
geeignet  
Nichtgeeignete Datenreife  
für nicht jugendliche  
Leser/Käufer



AUF DVD: Videos zu den  
**E3-SUPERHITS**  
Metal Gear Solid 3  
Gran Turismo 4  
Tony Hawk 5 u. a.

TOP-THEMEN AUF DVD



## JAK II: RENEGADE

ENTHÜLLT: Das Sequel zum besten  
PlayStation-2-Jump&Run-Game



## ENTER THE MATRIX

DAS SPIEL ZUM KINO-HIT: 60 Minuten exklusives  
Filmmaterial – die Garantie für einen Superhit?



## BEYOND GOOD & EVIL

INNOVATIV & SPEKTAKULÄR: Das brandneue  
Spiel vom Rayman-Erfinder, erstmals enthüllt!

SPIELSTÄNDE, TESTS, TIPPS & NEWS AUF DVD

**13 Spielstände:** Silent Hill 3, Tekken 4, GT 3, Herr der Ringe: 2 Türme u. v. a.  
**Tests:** SOCOM: U. S. Navy Seals, Wakeboarding, Midnight Club II, Def Jam Ven-  
detta, IndyCar u. a. **Vorschau:** Twisted Metal Online, Freedom: Soldiers of  
Liberty u. a. **Kurz & Knapp, Tipps, News, Specials, Filmtrailer**



# GRAN TURISMO 4

AKTUELLES  
VIDEO  
AUF DVD

EXKLUSIV-INTERVIEW MIT DEM ENTWICKLER Massig Bilder und Infos  
zur lang erwarteten Fortsetzung des besten Rennspiels aller Zeiten

## ALLE HITS DER E3!

BRANDAKTUELL: Alle Spiele und Infos von der welt-  
größten Videospielemesse auf rund 50 Seiten!



# DIE HARD™

## Stirb Langsam

### V E N D E T T A

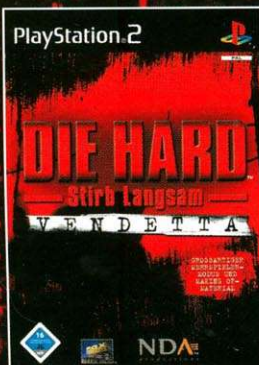
Ab Juni endlich auch für  
PlayStation2 und Xbox!

"YIPPEE-KA-YAI SCHWEINEBACKE!"



[www.diehardvendetta.com](http://www.diehardvendetta.com)

Verwandeln Sie sich in John McClane  
und räumen Sie in der  
Unterwelt L.A.'s mal so richtig auf!



**AUSRÜSTUNG:** Neben einem umfangreichen  
Waffenarsenal können noch viele andere  
Gegenstände zum Kampf eingesetzt werden

**HELDEN-MODUS:** Nehmen Sie mehrere Ganoven  
gleichzeitig aufs Korn, bevor diese die Lage checken

**MEHRSPIELER-MODUS:** Kämpfen Sie mit 2-4 Spielern  
via Splitscreen in 6 verschiedenen Modi u. a. Deathmatch,  
King of the Hill und Capture the Badge

**ORIGINAL DEUTSCHE SYNCHRONSTIMME**  
**JOHN MCCLANE:** Manfred Lehmann



PlayStation 2



NINTENDO  
GAMECUBE™



# EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

PLAYZONE EDITORIAL

## LIVE AUS LOS ANGELES

# ALLE HITS DER E3

### PLAYZONE UNTER ZEITDRUCK

#### DIE MUTTER ALLER MESSEN

Die alljährlich stattfindende Electronic Entertainment Expo (kurz E3) in L. A. ist die mit Abstand wichtigste Messe der Videospiele-Branche. Bei keinem anderen Event werden mehr Spiele und wegweisende Geschäftsstrategien erstmals enthüllt. Dass die PLAYZONE persönlich vor Ort war, um Ihnen aus erster Hand einen Ausblick auf die Zukunft des PS2-Markts liefern zu können, versteht sich dabei von selbst. Dass wir die technischen Möglichkeiten der heutigen Zeit ausnutzten, um Sie schnellstmöglich darüber zu informieren, ebenfalls. Nur so war es möglich, Ihnen wenige Tage nach der Messe ein Heft und eine DVD zu präsentieren, in denen wir ausführlich über die E3 berichten. Während für den rund 50 Seiten umfassenden Bericht im Heft drei Tage zur Verfügung standen, stellte uns die geplante Vorab-Reportage auf der DVD vor größere Herausforderungen. Der Grund: Die DVD musste aus produktionstechnischen Gründen bereits einige Tage vor dem Heftinhalt beim Presswerk abgegeben werden. Konkret bedeutete dies: Zwischen Messebeginn in den USA und dem Versand der fertigen Master-Disc in Deutschland lagen gerade einmal 22 Stunden. Um den E3-Beitrag zu realisieren, war für unser eingespieltes Team vor Ort wahrlich ein Kraftakt notwendig. Während Michael Pruchnicki am ersten Messetag die Highlights aufspürte, bannte unser Multitalent Melanie Fickenscher die Spiele auf Film, ließ sie von Maik Bütetür kommentieren, schnitt den Beitrag am Laptop komplett fertig und übertrug ihn in den frühen Morgenstunden am Donnerstag per FTP-Transfer nach Deutschland. Hier wurde der Beitrag in die bereits fertig produzierte DVD eingefügt und zeitgleich der Prüfungskommission für die benötigte Jugendfreigabe vorgelegt. So wurde es möglich, dass Sie schon jetzt in den Genuss erster bewegter Bilder von *GT 4*, *MGS 3* und anderen Hits kommen.

#### MEHR DEMNÄCHST!

Wer sich nun fragt, wo unser üblicher Riesenbericht bleibt, in dem wir für gewöhnlich über 100 brandneue Spiele vorstellen, darf aufatmen. Er kommt auf der nächsten PLAYZONE-DVD. Mehr als der Kurzbericht war diesmal einfach nicht machbar. Bis dahin wünsche ich Ihnen eine schöne Zeit.

Ihr Hans Ippisch  
Redaktionsdirektor

#### EIN KOMMEN UND GEHEN

Hiermit wollen wir uns mit einer Träne im Knopfloch von Albrecht Ott verabschieden, der künftig als Leitender Redakteur eines neuen Schwesternmagazins (das nichts mit Spielen zu tun hat) für Fun und Action sorgen wird. Weitgehend erhalten bleibt uns Stefanie Schetter, die sich allerdings künftig zusammen mit Robert Heller exklusiv um die DVD kümmern wird. Last but not least liefert Bernd Holtmann ab sofort die Zubehör-Tests in jeder Ausgabe.



#### Von links nach rechts, hintere Reihe:

Michael Pruchnicki (Redaktion)  
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)  
Christian Schönlein (Redaktion)  
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)  
Wolfgang Fischer (Redaktion)  
Stefanie Sämman (Layout)

#### Von links nach rechts, vorne:

Hans Ippisch (Redaktion)  
Robert Heller (DVD-Redaktion)  
Maik Bütetür (Redaktion)  
Matthias Schöffel (Layout)  
Bernd Holtmann (Hardware-Redaktion)

## NEWS

- 06 Allgemeine News  
08 Japan-News

## REPORTAGEN

- 10 Online mit der PS2  
102 Freak-Report  
16 E3 2003 in Los Angeles

## MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 100 DVD

## RUBRIKEN

- 52, 79 Abo-Angebote  
74 Charts  
96 Hardware & Zubehör  
128 Impressum  
128 Inserentenverzeichnis  
104 Leserbrief  
129 Abo Inside  
66 PlayStation-2-Lexikon  
72 Schon getestet!  
130 Vorschau  
127 Zeugnis

## SPIELEREGISTER

Alias.....	39
Baldur's Gate Dark Alliance II .....	58
BDFL Manager 2004 .....	53
Beyond Good & Evil .....	34
Bionicle .....	40
Black & Bruised .....	93
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds .....	30
Castlevania: Lament of Innocence .....	23
Clock Tower 3 .....	90
Colin McRae Rally 4 .....	45
Conflict: Desert Storm II .....	06
Curse: The Eye of Isis .....	40
Cy Girls .....	29
Def Jam Vendetta .....	86
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs .....	22
Deutschland sucht den Superstar .....	63
Die Hard Vendetta .....	93
Dog's Life .....	07
Downhill Domination .....	53
Drakengard .....	58
Dungeons and Dragons: Heroes .....	59
Enter the Matrix .....	76
EverQuest Online Adventures: Frontiers .....	58
Extreme Force: Grand City Anti-Crime .....	28
Fallout: Brotherhood of Steel .....	59
F1 Career Challenge .....	88
Fatal Frame 2 .....	39
FIFA Football 2004 .....	48
Final Fantasy XI .....	56
Firefighter F.D. 18 .....	31
Full Throttle: Hell on Wheels .....	36
Gladius.....	41
Gran Turismo 4 .....	42
Gundam SEED .....	09
Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft .....	63
Headhunter: Redemption.....	39
IndyCar Series .....	92
Jak II: Renegade .....	62
James Bond 007: Alles oder Nichts .....	24
Karaoke Revolution .....	63
kill.switch .....	28
Legacy of Kain: Defiance .....	37
Looney Tunes: Back in Action .....	62
Lord of the Rings: The Treason of Isengard .....	40
Madden NFL 2004 .....	52
Maximo vs. Army of Zin .....	29
McFarlane's Evil Prophecy.....	31
Metal Gear Solid 3: Snake Eater .....	32
Monster Farm 4 .....	09
Mr. Moskeeto 2 .....	08
NBA Live 2004 .....	52
Need for Speed Underground .....	46
Next Generation Tennis 2003.....	94
NHL 2004.....	52
NICO.....	07
Prince of Persia: The Sands of Time .....	26
R: Racing Evolution .....	47
Ratchet & Clank II .....	61
Resident Evil: Dead Aim.....	84
Resident Evil Outbreak .....	38
Rise to Honor .....	30
Roadkill .....	31
Rockman X7 .....	09
Secret Weapons over Normandy .....	28
Seven Samurai 20XX.....	29
SOCOM: U.S. Navy Seals .....	80
SOCOM 2 .....	30
Sonic Heroes .....	60
Spider-Man 2 .....	30
Sphinx and the Shadow of Set .....	62
SpyHunter 2 .....	31
SSX 3 .....	50
Star Wars Galaxies: An Empire Divided .....	59
Street Racing Syndicate .....	47
Summer Heat Beach Volleyball .....	53
Syphon Filter: The Omega Strain .....	20
Tak und die Macht des Juju.....	60
Teenage Mutant Ninja Turtles .....	23
The Fast and the Furious .....	47
The Getaway 2 .....	07
This is Football 2004 .....	07
Tiger Woods PGA Tour 2004 .....	52
Wakeboarding Unleashed .....	82
Wrath Unleashed .....	41
WWE Crush Hour .....	94

# INHALT

07/2003

REPORTAGE

10

## ONLINE MIT DER PS2



Was lange währt, wird endlich gut! Ob dies auch auf Sonys Online-Pläne zutrifft, klärt Maik ab Seite 10.

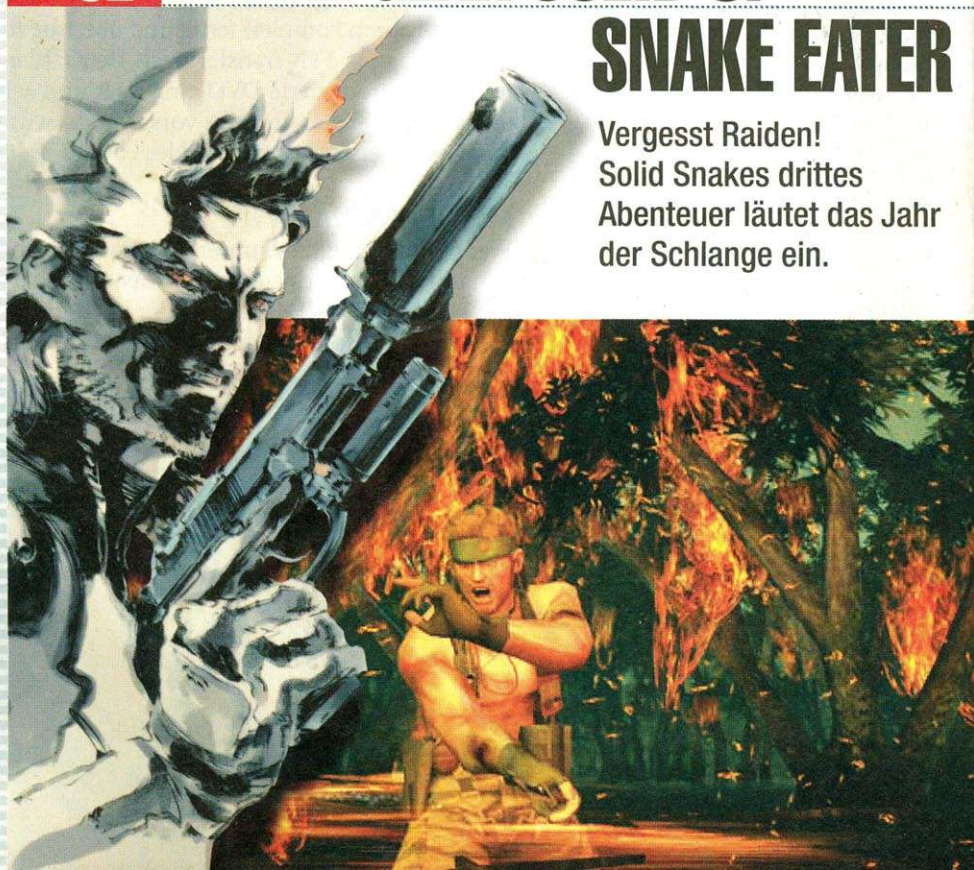
VORSCHAU

32

## METAL GEAR SOLID 3:

### SNAKE EATER

Vergesst Raiden!  
Solid Snakes drittes Abenteuer läutet das Jahr der Schlange ein.



**VORSCHAU**  
**42**

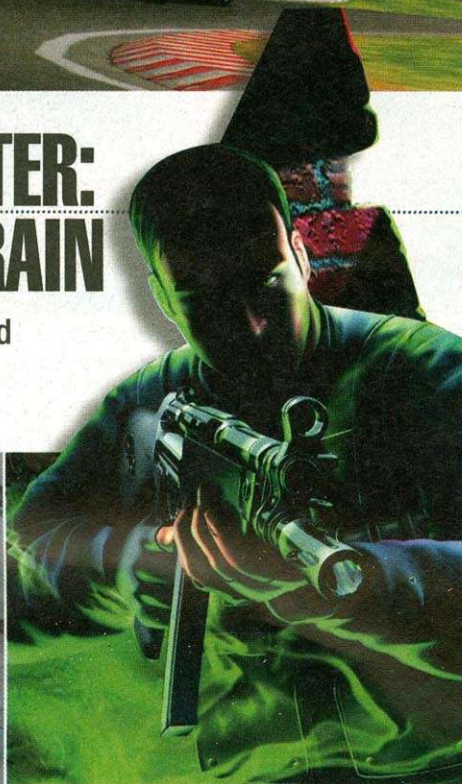
# GRAN TURISMO 4

Erste Infos und Bilder zum mit Spannung erwarteten vierten Teil der prestigeträchtigen Rennserie!

**VORSCHAU**  
**20**

# SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Na endlich! Im vierten Anlauf wird das tödliche Syphon-Filter-Virus auch online bekämpft!

**76**

# ENTER THE MATRIX

Wird Shynys Spiel zum Film auch nur annähernd der sündhaft teuren Lizenz gerecht?

**VORSCHAU**

- 39 Alias
- 58 Baldur's Gate Dark Alliance II
- 53 BDFL Manager 2004
- 34 Beyond Good & Evil
- 40 Bionicle
- 30 Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
- 23 Castlevania: Lament of Innocence
- 45 Colin McRae Rally 4
- 40 Curse: The Eye of Isis
- 29 Cy Girls
- 22 Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
- 63 Deutschland sucht den Superstar
- 53 Downhill Domination
- 58 Drakengard
- 59 Dungeons and Dragons: Heroes
- 58 EverQuest Online Adventures: Frontiers
- 28 Extreme Force: Grand City Anti-Crime
- 59 Fallout: Brotherhood of Steel
- 39 Fatal Frame 2
- 48 FIFA Football 2004
- 56 Final Fantasy XI
- 31 Firefighter F.D. 18
- 36 Full Throttle: Hell on Wheels
- 41 Gladius
- 42 Gran Turismo 4
- 63 Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft
- 39 Headhunter: Redemption
- 62 Jak II: Renegade
- 24 James Bond 007: Alles oder Nichts
- 63 Karaoke Revolution
- 28 kill.switch
- 37 Legacy of Kain: Defiance
- 62 Looney Tunes: Back in Action
- 40 Lord of the Rings: The Treason of Isengard
- 52 Madden NFL 2004
- 29 Maximo vs. Army of Zin
- 31 McFarlane's Evil Prophecy
- 32 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 52 NBA Live 2004
- 46 Need for Speed Underground
- 52 NHL 2004
- 26 Prince of Persia: The Sands of Time
- 47 R: Racing Evolution
- 61 Ratchet & Clank II
- 38 Resident Evil Outbreak
- 30 Rise to Honor
- 31 Roadkill
- 28 Secret Weapons over Normandy
- 29 Seven Samurai 20XX
- 30 SOCOM 2
- 60 Sonic Heroes
- 30 Spider-Man 2
- 62 Sphinx and the Shadow of Set
- 31 SpyHunter 2
- 50 SSX 3
- 59 Star Wars Galaxies: An Empire Divided
- 47 Street Racing Syndicate
- 53 Summer Heat Beach Volleyball
- 20 Syphon Filter: The Omega Strain
- 60 Tak und die Macht des Juju
- 23 Teenage Mutant Ninja Turtles
- 47 The Fast and the Furious
- 52 Tiger Woods PGA Tour 2004
- 41 Wrath Unleashed

**TEST**

- 93 Black & Bruised
- 90 Clock Tower 3
- 86 Def Jam Vendetta
- 93 Die Hard Vendetta
- 76 Enter the Matrix
- 88 F1 Career Challenge
- 92 IndyCar Series
- 94 Next Generation Tennis 2003
- 84 Resident Evil: Dead Aim
- 80 SOCOM: U.S. Navy Seals
- 82 Wakeboarding Unleashed
- 94 WWE Crush Hour

**KOMPLETTLÖSUNG**

- 108 Silent Hill 3

**KURZTIPPS**

- 120 Rygar: The Legendary Adventure
- 122 NBA Street Vol. 2

**CHEATS & CODES**

- 125 GTA III
- 126 Jurassic Park: Operation Genesis
- 125 Minority Report
- 126 MLB SlugFest 20-04
- 124 Primal
- 126 Savage Skies
- 124 X-Men 2: Wolverine's Revenge

# PS2 NEWS

**AKTUELLES AUS USA**



**Heinrich Lenhardt**  
berichtet.

## Denen ist nichts heilig

Man soll sich ja nicht seiner Herkunft schämen, aber Infogrames hat seit Mai eine andere Identität angenommen: Atari! Als Label zierte der historisch bedeutsame Name schon einzelne Titel wie *Stuntman*, jetzt taufte sich die komplette Firma um. Dabei handelt es sich für den französischen Konzern wohl kaum um eine hastige Tarnaktion im Zeitalter der „Freedom Fries“. Schließlich schwelt die Atari-Adaption schon seit dem Januar 2001, als Infogrames die Namensrechte von Hasbro Interactive erwarb. Das mag ja vielleicht eine clevere Business-Entscheidung sein, doch werden dabei die Gefühle vieler Alt-Spieler verletzt. Atari ist für meine Generation etwas Heiliges. Vom ersten *Pong* über die 2600-Konsolen bis hin zu innovativen Arcade-Titeln wie *Gauntlet* verkörperte Atari jahrzehntelang das Gute in der Spielewelt. Doch mit den Produkten und Pionieren von damals hat das neue Atari nichts mehr zu tun. Ein Kultbegriff endet als beliebig verwendbares Label-Brandeisens. Nolan Bushnell, wir vergessen dich nicht.

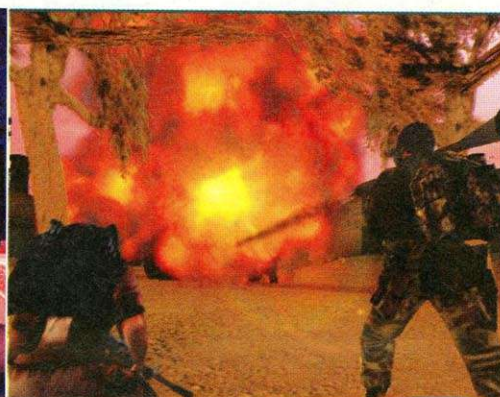
**INFO KURZ & KNAPP**

## Neues PLAYZONE-Sonderheft

Unser neues Sonderheft ist seit kurzem endlich am Kiosk erhältlich. Geboten werden 450 Test-Videos auf einer DVD, in denen alle Spiele, die jemals auf der PS2 erschienen sind, übersichtlich sortiert, komfortabel anwählbar und fachkundig bewertet präsentiert werden. Dazu gibt's im Heft einen Schnäppchenführer mit den günstigsten Games und den besten Top-Hits.



**BORDSCHÜTZE** Fahrzeuge sind nicht nur zum Fahren da, man darf auch das Maschinengewehr übernehmen!



**PANZERABWEHR** Der Waffenspezialist erledigt seinen Job.



# Conflict: Desert Storm II

**ACTION** Vier Spezialisten, eine Mission – die Mutter aller Kriege gewinnen!

Ein wenig pietätlos erscheint es auf den ersten Blick schon, mitten in der aktuellen weltpolitischen Lage ein Spiel vorzustellen, das sich mit dem Krieg im Irak beschäftigt. Zu SCi's Verteidigung muss aber klargestellt werden, dass die Entwicklung schon lange vor dem jüngsten Irak-Konflikt begonnen hat und sich *Desert Storm II* mit dem Krieg aus dem Jahre 1991 beschäftigt. Praktisch alle Schwachpunkte des Vorgängers wurden überarbeitet. Dies gilt vor allem für die KI von Mitstreitern und Gegnern, die die Bezeichnung „Intelligenz“ jetzt auch ver-

dient. Am Spielprinzip hat sich hingegen wenig verändert. Sie steuern wiederum einen Vierertrupp Special-Forces-Soldaten durch urbane Krisenherde und weitläufige irakische Wüstenlandschaften, wobei es eine ganze Reihe verschiedenster Ziele zu erledigen gibt. In zehn spannungsgeladenen Aufträgen führen Sie Rettungsmissionen durch, schalten Scud-Stellungen aus oder zerstören Chemiewaffendepots. Um die anstehenden Aufgaben zu bewältigen, müssen die speziellen Fähigkeiten der vier Spezialisten optimal angewendet werden. Stirbt ein

Team-Mitglied, scheitert die Mission und muss von neuem begonnen werden. Damit das Unterfangen nicht zu schwierig wird, wird es möglich sein, an jeder beliebigen Stelle im Spiel zu speichern. Die Anzahl der Speichervorgänge pro Level hängt dabei vom Schwierigkeitsgrad ab. Die Version, die wir anspielen durften, sah zwar deutlich besser aus als der grafisch eher unspektakuläre Vorgänger, hatte aber noch mit Slowdowns zu kämpfen. (wf)

**Hersteller:** SCi

**Internet:** [www.sci.co.uk](http://www.sci.co.uk)

**Termin:** Herbst 2003



**EINFACH NUR WEG!** Mit diesen Hubschraubern ist bei *Conflict: Desert Storm II* nicht zu spaßen.



**MÜNDUNGSFEUER** Zwei von Ihren Kameraden feuern hier gerade aus allen Rohren auf den Feind.

# This is Football 2004

**FUSSBALL** Sony gibt sich mit dem dritten Platz nicht zufrieden!

TIF 2004 muss einfach gut werden! Betrachtet man die Liste der geplanten Änderungen und Verbesserungen für den neuesten Ableger der Fußballserie kann man sich dieses Eindrucks kaum mehr erwehren. Und tatsächlich: Sollte es Sony gelingen, die Spieler-KI zu verbessern, einen motivierenden Karrieremodus einzubauen und die Grafik aufzubohren, könnte der Titel

durchaus die beiden großen Konkurrenten gefährden. Das Grundgerüst ist jedenfalls ziemlich solide: 30 Ligen aus aller Welt, verschiedene Pokalturniere, 900 Mannschaften und enthaltene 17.760 Spieler versprechen eine gute Spiel-tiefe. Lassen wir uns einfach mal überraschen! (wf)

**Hersteller:** Sony  
**Internet:** www.tif2004.com  
**Termin:** Winter 2003

**INTERAKTION**  
 Menschen sind Ihnen nur dann wohlgesinnt, wenn Sie einen guten Eindruck machen.



**SMELLOVISION** Aus der Ego-Perspektive nehmen Sie Gerüche als Farben wahr.

## Dog's Life

**ACTION-ADVENTURE** Sony ist auf den Hund gekommen.

In *Dog's Life* erleben Sie einen aufregenden Tag als Vierbeiner und können so ziemlich all das treiben, womit Ihr Hund Sie für gewöhnlich auf die Palme bringt. Aber es bleibt nicht nur dabei, dass Sie Knochen im Blumenbeet verscharen. Auf vier Pfoten begeben Sie sich auf eine Reise durch die USA und besichtigen dabei eine Vorstadt, einen Bau-

ernhof und sogar ein Skigebiet! Sinn und Zweck des Abenteuers? Bei Ihrem Ausflug laufen Sie der übel gelaunten Miss Peaches über den Weg – und die plant Böses. Als bester Freund des Menschen werden Sie ihre Pläne natürlich durchkreuzen. (cs)

**Hersteller:** SCEE  
**Internet:** www.scee.com  
**Termin:** September 2003



**STADIONATMOSPHERE** Noch gibt es leider keine Bilder vom Gameplay.

# Die Nachfolger zu ICO und The Getaway

**ACTION-ADVENTURE/ACTION** Manchmal kommen sie wieder! Inoffizielle Bilder und eine offizielle Ankündigung von Sony!

Offenbar hat Sony fürs kommende Jahr Fortsetzungen für zwei seiner aufwendigsten Titel in petto. Offiziell angekündigt ist davon bislang nur die Weiterführung des Gangster-Epos *The Getaway*, das sich trotz mauer Wertungen gut verkauf-

fen konnte. Bildmaterial dazu wurde noch nicht freigegeben. Bedeckt hält sich der Software-Gigant, was den zweiten Teil des verträumten Adventures *ICO* angeht. Nach einer entsprechenden Stellenausschreibung im Frühling munkelt man

jedoch, das Projekt sei bereits unter dem Titel *NICO* in Arbeit („ni“ ist die japanische Silbe für „zwei“). Mittlerweile sind außerdem einige vermeintliche *NICO*-Screenshots an die Öffentlichkeit gelangt. Ob es sich dabei um authentisches Mate-

rial handelt, können wir nicht bestätigen. Der unverkennbare Grafikstil lässt aber zumindest auf dasselbe Entwicklerteam schließen! (wf)

**Hersteller:** Sony  
**Internet:** www.scee.com  
**Termin:** 2004



**VERTRAUT** Es ist zwar verwackelt, aber es hat Hörner auf dem Kopf. *Ico*?



**ZWEI PFERDE** und etwas Großes. Etwas verdammt Großes.



**GESTÜRZT** Irgendwas macht Ärger in der Wüste!



# JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



**Warren Harrod**

berichtet.

## Sega turtelt mit Namco

Momentan versuchen viele japanische Spielekonzerne miteinander zu fusionieren, z. B. Sega und Enix oder Takara und Atlus. Im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit steht dabei Sega, um das gerade mehrere Partner buhlen. Noch im Februar gab Sega bekannt, dass sie mit Sammy fusionieren wollten. Im April schließlich kündigte Namco an, sie wollten ebenfalls mit Sega fusionieren. Im Mai gab Sega bekannt, dass sie die geplante Fusion mit Sammy abgesagt hätten, weil man sich nicht über die Modalitäten hatte einigen können. Zusätzlich zog dann noch Namco sein Angebot zurück, weil Sega angedeutet hatte, dass sie im Moment nicht in einer guten Verhandlungsposition seien. Genau diese Situation kennt Sega schon von 1997, als die Fusion mit Bandai scheiterte. Trotz der vertrackten Situation hat Sega angekündigt, weiter mit Sammy und Namco zu kooperieren. Die Zukunft der Firma ist also weiterhin ungewiss.

## JAPAN PS2-CHARTS

1. Tenchu: Wrath of Heaven
2. Nechu Pro Baseball 2003
3. The 2nd Super Robot Taisen Alpha
4. Doko Demo Issho
5. The Convenience Store 3
6. Drum Master: Spring Festival
7. Yumeria
8. WRC II Extreme
9. Drum Master
10. Final Fantasy X-2



**CHEESE!** Familie Yamada freut sich auf den Hawaii-Urlaub.

## Mr. Moskeeto 2

**ACTION** Der Blutsauger fliegt wieder! Das Insekt verfolgt die Yamada-Familie sogar bis nach Hawaii.

Die Yamada-Familie ist wieder da! Und damit natürlich auch wieder ihre Probleme mit Moskitos. Dieses Mal haben sie einen Urlaub auf Hawaii gewonnen. Der Spieler übernimmt den Moskito, dessen Vorfahren seit Generationen nur von Yamada-Blut leben. Deshalb kommt er im Koffer mit nach Hawaii. Dort hat das Insekt viele Gelegenheiten, das Blut der Yamadas und das der Familie, bei der sie wohnen, zu saugen.

Am Anfang sind alle noch vom Jetlag geplagt, weswegen die Yamadas viel schlafen und leichte Opfer sind. Mit der Zeit gewöhnen sie sich aber an das Leben auf Hawaii und werden aktiver und vorsichtiger, deshalb muss der Spieler sehr behutsam vorgehen. Natürlich treten auch neue Charaktere aus der Gastfamilie Brown auf. Zum Beispiel die junge Frau Ellis, die Filmstar werden will, oder der bodybuilt-

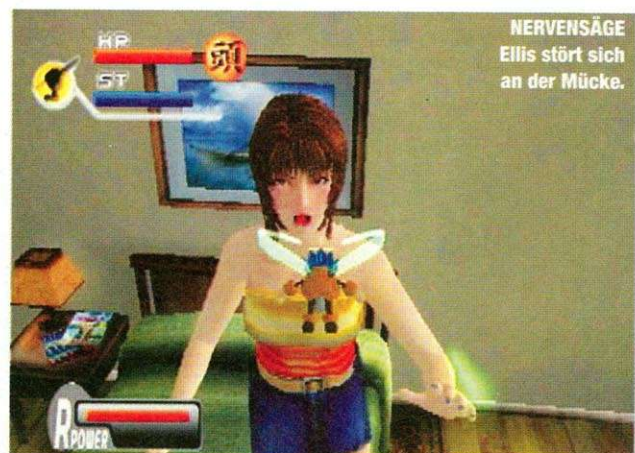
dende Sohn. Einiges ist neu im zweiten Teil von *Mr. Moskeeto*: Erstens kann man aus jedem Teil des Körpers Blut saugen. Vorher war man auf einige bestimmte Punkte festgelegt, aber jetzt hat man die freie Auswahl. Zweitens haben die Spieler neuerdings die Wahl zwischen zwei Moskitos:

einem japanischen und einem amerikanischen. Die sehen nicht nur unterschiedlich aus, sondern sie haben auch unterschiedliche Eigenschaften und eigene Szenarien. (wh)

**Hersteller:** Sony

**Internet:** [www.playstation.de](http://www.playstation.de)

**Termin:** 3. Juli (Japan)



**NERVENSÄGE**  
Ellis stört sich an der Mücke.





**DUELL** Mit seiner Waffe bekämpft Rockman merkwürdige Monster.

## Rockman X7

**ACTION** Rockman erstmals in drei Dimensionen

Die neuen Abenteuer Rockmans (bei uns als Mega Man bekannt) kommen in brandneuer 3D-Optik daher. Der alte 2D-Sprite-Stil wurde durch Polygone ersetzt, was das Spiel aufregender denn je macht. Obwohl das ganze Spiel komplett in 3D gehalten ist, gibt es drei Levelarten mit verschiedener Ausrichtung: In manchen Levels spielt sich die Action zweidimensional von links nach rechts ab. Dies erinnert zwar an die früheren Spiele, dennoch gibt es große Unterschiede. Wenn man zum Beispiel über ein Dach läuft, erscheinen die Feinde hinter dem Gebäude. In diesen Levels

ist am meisten Action geboten. In den „3D-Überblick-Levels“ ist die Kamera leicht über dem Hauptcharakter positioniert. Aufgrund der Entfernung ist hier der Überblick am besten. In diesem Modus kann der Spieler frei herumlaufen und die Feinde von überall attackieren. In anderen Levels ist die Kamera auf der gleichen Höhe wie der Protagonist und ganz nah dran. Dadurch sieht man sehr weit in die Ferne. Weil sich die Action aber in der Nähe abspielt, geht hier richtig die Post ab. (wh)

**Hersteller:** Capcom

**Internet:** www.capcom.com

**Termin:** Juli (Japan)

## Gundam SEED

**ACTION** Coole Anime-Umsetzung in neuem Look

Gundam ist vielleicht einer der bekanntesten und beliebtesten Anime-Charaktere in Japan. Obwohl die Geschichte lang und verzweigt ist, fängt *Gundam SEED* wieder ganz am Anfang an. Die Hintergrundgeschichte ist früheren *Gundam*-Serien sehr ähnlich: Die Einwohner der Erde (Omni) und die Weltall-Kolonisten (Zaft) bekämpfen sich in einem brutalen Krieg. Die Geschichte des Spiels fängt ein Jahr nach Kriegsausbruch an: Die Zaft haben eine Weltraumstation der Omni angegriffen, in der

die Gundam entwickelt werden. Zaft ist es zwar gelungen, vier der fünf Einheiten zu stehlen, die letzte Einheit ist aber in Sicherheit. Dadurch wird die Geschichte ein Kampf vier Gundam gegen einen Gundam. Der Spieler übernimmt den Hauptcharakter Kira Yamato, einen Gundam-Ingenieur, der zur Zeit des Angriffs in der Station gearbeitet hat. Sein Hauptrivale ist Asuran Zara, der früher sein Freund war. (wh)

**Hersteller:** Bandai

**Internet:** www.bandai.com

**Termin:** Sommer (Japan)

**ROBOTERKAMPF**  
Die Gundam bekriegen sich gegenseitig.



**GASTGESCHENK** Die Plüschkatze freut sich über die Pilze.

## Monster Farm 4

**STRATEGIE** Auch Monster brauchen Training!

In früheren Versionen der *Monster Farm*-Spiele hat man die Monster aufgezogen, indem man Befehle in einem Menü anklickte. In der neuesten Ausgabe ist diese Methode jedoch total überarbeitet worden, so dass man sozusagen persönlich in der *Monster Farm* mitarbeiten kann. Jetzt steuert man einen Charakter, der auf der Farm herumläuft. Dort kann er die Monster füttern und hätscheln.

Anfangs ist die Farm noch vollkommen leer, aber wenn man bestimmte Aufgaben erfüllt, bekommt man Trainingsgeräte, mit denen die Monster ihre Fähigkeiten aufbessern können. Außerdem gibt es eine große Auswahl an Ausrüstung, die man einsammeln und auf der Farm verteilen kann. Jedes Gerät erlaubt es einem Mons-

ter, eine bestimmte Fähigkeit zu verbessern, zum Beispiel die Stärke oder die Überlebensfähigkeit. Man muss also die Geräte je nach den Bedürfnissen der Monster aussuchen.

Bisher konnte man nur ein Monster auf einmal aufziehen, jetzt sind es bis zu fünf. Einer der schönsten Aspekte des Spiels ist, dass man allen Monstern beim Training zugucken kann. Natürlich fängt jedes Monster auf einem niedrigen Niveau an, so dass man sie mit dem passenden Gerät trainieren sollte. Jedes Gerät hat dabei einen eigenen Schwierigkeitsgrad. Wenn man einem schwachen Monster ein schweres Gerät gibt, könnte es passieren, dass es jedes Mal versagt. (wh)

**Hersteller:** Tecmo

**Internet:** www.tecmogames.com

**Termin:** Sommer (Japan)

### JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

#### Zuletzt erschienen

**Virtual-On: Marz** Action 29. Mai

#### Erscheint demnächst

<b>All-Star Pro Wrestling 2</b>	Wrestling	2. August
<b>Bombberman Land 2</b>	Action	Juli
<b>Dynasty Tactics 2</b>	Strategie	26. Juni
<b>Everybody's Golf Online</b>	Golf	12. Juni
<b>Fire Pro-Wrestling Z</b>	Wrestling	5. Juni
<b>Hanjuku Eijuu Vs 3D</b>	Strategie-RPG	26. Juni
<b>Metal Slug 3</b>	Action	19. Juni
<b>Mr. Moskeeto 2</b>	Action	3. Juli
<b>Nobunaga's Ambition Online</b>	Online-Rollenspiel	12. Juni
<b>Onimusha 3</b>	Action-Adventure	2004
<b>Onimusha Buraiden</b>	Beat 'em Up	November
<b>R-Type Final</b>	Shoot 'em Up	Juni

# Online mit der PS2

**Jetzt geht's wirklich los!**

Sony hat endlich den Beta-Test gestartet und schon bald können auch alle anderen PS2-User das Internet erobern.

**S**chöne neue Online-Welt. Schon seit mehreren Jahren hört man sich jetzt die träumerischen Geschichten an, dass irgendwann einfach alle auf diesem Planeten online sind. SEGA hatte mit dem Dreamcast seinerzeit eben diese Träumerei zur Werbestrategie erkoren und von „6 Milliarden Spielern“ geschwärmt. Die Wirklichkeit sah anders aus: Europa wurde vernachlässigt und ignorierte neben dem Online-Angebot auch mehr oder weniger gleich die ganze Konsole. Diese Schmach wollte Sony von vornherein vermeiden. Ehrgeizige Onlinepläne wurden verlaut-

← Internet

INFO AM ANFANG WAR DAS MODEM

## Was brauche ich?

Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg.  
Jetzt fehlt nur noch die Ausrüstung.



# Destruction Derby Arenas

**RENNSPIEL** Ring frei für Runde 4! Blechschäden garantiert.

Genau wie *Twisted Metal* hat auch die *Destruction Derby*-Reihe eine lange Tradition, die bis zu den Anfängen der PlayStation 1 zurückgeht. Nachdem Developer Reflections sich nach der Fertigstellung des zweiten Teils der *Driver*-Serie zuwandte, übernahm Studio 33 das Ruder. Auch der neueste Ableger wird von diesem Entwicklerteam inszeniert und macht gute Fortschritte. Erste Proberunden konnten überzeugen. Auf den Rundkursen wird mehr Wert auf richtige Rennen gelegt, in den Arenen geht's einzig und allein um deftige Blechschäden. Wir sind gespannt, wann Sony uns endlich mit einer neuen Version versorgt, die dann vielleicht auch schon online spielbar sein wird. Ein genauer Erscheinungstermin ist leider noch nicht bekannt, voraussichtlich im dritten Quartal 2003 geht's aber endlich los.



**VOLLES HAUS** Die Casino-Stage ist an Las Vegas angelehnt und verwöhnt das Auge mit farbenfroher Umgebung.



**MAXIMUS?** In den Arenen geht's genauso deftig zur Sache, wie es sich für die Serie gehört.



**BOOOOOM** In einer gleißenden Explosion geht der Kontrahent in Flammen auf.

bart und man präsentierte sich auch in Bezug auf die unterstützten Technologien up to date. Leider war lange Zeit bis auf die hehren Ziele nicht viel vom Aufbruch zu neuen Ufern zu spüren.

Microsoft und sein Online-Netzwerk Xbox Live kamen da wesentlich schneller vom Fleck und bereits wenige Monate nach dem Start ist Xbox Live eine funktionierende Plattform, die nach

# Hardware Online Arena

**ACTION** Online-Variante von Dropship: United Peace Force

Zwar wird man in *Hardware Online Arena* nicht mit fliegenden Gefährten Gefechte austragen, erste Netzwerk-Matches des *Dropship*-Ablegers machten aber trotzdem schon eine Menge Spaß. *Hardware* ist langsamer und simpler als Genre-Kollege *Twisted Metal*, nichtsdestotrotz bot der Titel in der Vorabversion flüssige, wenn auch äußerst unspektakuläre Grafik und brauchbares Gameplay. Wir sind gespannt, wie sehr die endgültige Fassung an Eigenständigkeit gewinnen kann, denn die angespielten Levels wirkten bisher noch wie eine nette Dreingabe zum Offline-Spiel und nur bedingt vollpreistauglich. Der voraussichtliche Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt.



**MAGER** Die Optik wirkt bereits jetzt veraltet.



**UND RAUS BIST DU** Wer zu langsam ist, wird gegrillt.

## INTERNETANSCHLUSS:

Im Gegensatz zum Online-Angebot in den USA wird es in Deutschland (und Europa) nur via Breitbandanschluss möglich sein, ins PS2-Netzwerk zu gelangen. Dementsprechend kommen nur DSL-Nutzer in den Genuss von Internetduellen, Modem- und ISDN-Nutzer bleiben außen vor. Angesichts der hohen Anforderungen und Ansprüche, die an das Online-Gaming gestellt werden, kann diese Entscheidung nur begrüßt werden, wenn es auch einige potenzielle Kunden vor den Kopf stößt.

Dieser Personenkreis darf sich aber wenigstens in bester Gesellschaft wöhnen, AOL-Kunden sind ebenfalls nicht an Bord. Technische Inkompatibilitäten verhindern die Erwähnung des beliebten „Ich bin drin“-Slogans in Verbindung mit der PlayStation 2. Alternativ gibt es auch die Möglichkeit, über das Kabelnetz ins Internet zu gehen. Hier wird die gleiche Leitung, die auch den Fernseher mit dem Kabelprogramm versorgt, fürs Internet genutzt. Leider ist auch hier nicht überall die Versorgung der Haushalte garantiert.

## NETZWERKADAPTER:

Ist der Anschluss vorhanden, braucht es nur noch den Netzwerkadapter. Dieser wird voraussichtlich Ende Juni erscheinen, glückliche Beta-Nutzer können bereits jetzt probeweise im Internet spielen. Der kleine, schwarze Kasten wird mit zwei Schrauben an der Rückseite der PS2 befestigt und hat eine Netzwerkbuchse, in die dann das Kabel hineingesteckt wird, das zum Modem geht. Wer gleichzeitig auch noch mit einem Computer im Internet surfen will, der braucht einen Router oder eine zweite Netzwerkkarte. Mehr

dazu im betreffenden Extrakasten. Neben dem Original von Sony gibt es auch noch Drittanbieter, die sich auf diesem lukrativen Markt ein Stück vom Kuchen abschneiden wollen, doch Testmuster blieben bisher aus. So ein Netzwerkadapter ist, wie der Name schon sagt, aber nicht nur fürs Internet nutzbar, auch die Vernetzung von Konsolen in einem Raum ist so möglich. Die Kosten für den Adapter sind erfreulich moderat: € 40,- fallen an. Entschliebt man sich für das Bundle mit *Twisted Metal Black Online*, zahlt man € 60,-.

# Der Einbau des Netzwerkadapters in sechs Schritten

Schweißperlen auf der Stirn sind nicht angebracht. Selbst für absolute Neulinge mit zwei linken Händen ist die Installation des Netzwerkadapters eine lösbare Aufgabe. Wir helfen Ihnen trotzdem schon einmal.

Der einfachste Teil ist sicherlich die Installation der Hardware. Das Gerät wird am Expansion-Slot der PS2 mit zwei kleinen Schrauben befestigt, die notfalls auch mit einem kleinen Geldstück verschraubt werden können. Wie immer hat der Spruch „Nach fest kommt ab“ seine Existenzberechtigung und Sie sollten nicht versuchen, das Gerät mit zu viel Gewalt

bombenfest anzubringen. Wer bereits mit seinem Computer online ist, hat sicher einen Vorteil, denn Begriffe wie DNS, DHCP oder TCP/IP sind dann nicht zwangsläufig etwas Neues für Sie. Für die zwei wesentlichen Installationsarten zeigen wir Ihnen hier Schritt für Schritt, wie Sie das Netzwerk konfigurieren müssen.

## PS2 AN DSL-MODEM

Wer DSL (oder Kabel) nur für Online-Gaming mit der PS2 beantragt hat und den Computer außen vor lassen will, der stößt seine Konsole einfach direkt ans Modem. Ein Kabel wird leider nicht mitgeliefert, ist aber für kleines Geld in jedem gut ausgestatteten Elektromarkt zu haben. Das so genannte Patch-Kabel wird mit dem



**NEUE VERBINDUNG** Wenn noch keine Verbindung konfiguriert wurde, geht's mit einem Klick auf diesen Button los. Bereits vorhandene Verbindungen dürfen aber auch bearbeitet werden.

**HARDWARE** Der Netzwerkadapter wird zwar automatisch erkannt, muss aber noch vom Anwender ausgewählt werden. Auch Dritthersteller-Adapter stehen dann hier.

**ART DER ANMELDUNG** Da Sie sich direkt mit der Konsole beim Provider einwählen, müssen Sie „Benötigt“ auswählen. Im Netzwerk kann auf Benutzerdaten verzichtet werden.

**BENUTZERDATEN** In den Unterlagen von Ihrem Provider sind ein Benutzername und ein Passwort angegeben. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, diese auch einzugeben.

**DNS** Hier sollte immer die automatische Einstellung verwendet werden. Schauen Sie in den Unterlagen des Providers nach, falls dieser einen DNS-Server-Eintrag verlangt.

**NAME DER VERBINDUNG** Hier können Sie der eben erstellten Verbindung einen Namen zuweisen. Ihrer Kreativität sind wie immer (fast) keine Grenzen gesetzt.

## Twisted Metal Black Online

**ACTION** Fans der rabiaten Fahrzeug-Schlachten dürfen sich jetzt auch online austoben.

Das wurde aber auch Zeit. *Twisted Metal Black* konnte seinerzeit technisch und spielerisch auf ganzer Linie überzeugen, das ungewöhnliche Spielprinzip und die Zensorenschere sorgten aber dennoch für eine eher kleine Fangemeinde. Das könnte sich jetzt vielleicht endlich ändern. Schon 1995, als der erste Teil der Serie erschien, lag das Hauptaugenmerk klar auf dem Multiplayer-Modus. Damals konnten maximal zwei Spieler die Waffen sprechen lassen, *Twisted Metal Black* bot immerhin Vierspieler-Support. Im Online-Ableger dürfen Sie mit ganzem Bildschirm gegen bis zu sieben Gegner kämpfen, wobei der Titel zwar keine zusätzlichen Arenen oder Fahrzeuge bietet, neue Spielmodi und eine überarbeitete Balance zwischen den Boliden machen das Ganze dennoch interessant. *Twisted Metal*-Veteranen wie Maik drücken eine kleine Träne des Glücks aus dem Auge, denn auch wenn man anfangs ordentlich von versierten Spielern auf die Mütze bekommt, es macht einfach riesigen Spaß und ist audiovisuell immer noch so morbide-bombastisch inszeniert wie der Offline-Vorgänger. Unsere vorliegende US-Version des Spiels bot leider nur eine eingeschränkte Chatmöglichkeit und litt dadurch unter einer gewissen Anonymität. Nur per umständlichem Cheat kann ein Chatraum geöffnet werden. Hier bleibt abzuwarten, inwieweit die PAL-Fassung verändert wird. Die erscheint zeitgleich mit dem Netzwerkadapter am 25. Juni und wird sogar als Bundle erhältlich sein. Dann für knapp € 60,- anstelle der ca. € 40,-.

und nach auch immer mehr Spieler findet. Der Druck auf Sony ist gewachsen und gerade angesichts dieser Umstände wirken Sonys Bemühungen zeitweise etwas halbherzig. Der Beta-Test hat begonnen, erste Hardcore-Zocker tummeln sich bereits auf den Servern, fixe Release-Daten sind aber immer noch



**DIE LOBBY** Optisch schlicht und wenig informativ werden in der Lobby die verfügbaren Spiele angezeigt.



**DICH MACH ICH PLATT** Trotz einiger Verzögerungen bleibt's spielbar.



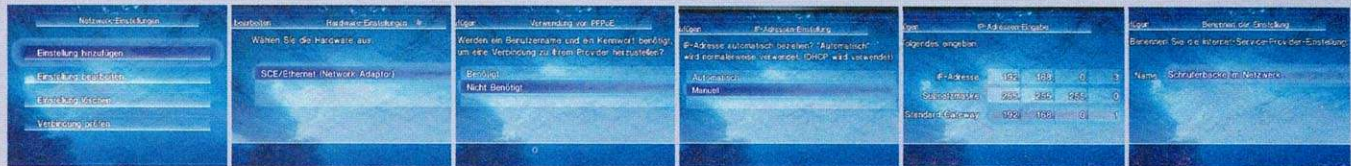
**TREFFER** Ich hab's ja gesagt, gleich mach ich dich platt ...

einen Ende in den Netzwerkadapter der PS2 gesteckt (die Konsole sollte währenddessen ausgeschaltet sein), das andere Ende kommt ins DSL-Modem bzw. den DSL-Anschluss. Jetzt kann das gewünschte Spiel gestartet werden und nach Anwahl des Online-Punkts sollten Sie sich im Konfigurationsmenü des Netzwerkadapters befinden, der in jedem Spiel gleich aussieht und nur einmal konfiguriert werden muss. Andere Online-Spiele erkennen die Einstellungen und nutzen diese. Ausnahmen bestätigen die Regel: Das schon etwas ältere *Tony Hawk's Pro Skater 3* hat ein eigenes Konfigurationsmenü. Natürlich kann auch die mitgelieferte CD zur Konfiguration benutzt werden.

### PS2 an Router/PC

Wer bereits mit dem PC online ist und nun zwei Geräte hat, die an den DSL-Anschluss sollen, hat mehrere Möglichkeiten. Sipel, aber auf Dauer umständlich ist das Umstöpseln der Geräte. Dabei wird die PS2 genauso konfiguriert wie weiter oben beschrieben und die Kabel am Modem werden immer wieder getauscht – je nachdem, welches Gerät gerade benutzt werden soll. Das ist schlecht für die Kabel und Buchsen und außerdem kann immer nur ein Gerät benutzt werden. Praktischer ist da ein Router. Der kleine Kasten hat mehrere

Anschlüsse für unterschiedliche Geräte und ist quasi die Weiche ins Internet. Der Router wird mit dem Modem verbunden, alle anderen Geräte kommen an den Router. Zwar kostet so ein Router nicht wenig Geld, bietet aber auch eine Menge Komfort und es können PC und PS2 gleichzeitig ins Internet gehen. Kostengünstig, aber nur versierten Benutzern zu empfehlen ist der Einbau einer zweiten Netzwerkkarte in den Computer. Mit den richtigen Einstellungen und dem richtigen Kabel fungiert dann der Rechner selbst als Router.



**NEUE VERBINDUNG** Auch hier gilt es, den Punkt anzuklicken, sofern noch keine andere Verbindung erstellt wurde, ansonsten bearbeiten Sie eine bereits vorhandene Verbindung.

**AUSWAHL DER HARDWARE** Hier wird ebenfalls der Netzwerkadapter automatisch erkannt und muss nur noch ausgewählt werden. Auch der von Drittherstellern.

**ART DER ANMELDUNG** Hier müssen, sofern der Router richtig installiert und konfiguriert wurde, keine Daten eingegeben werden, da Sie sich ja bereits im Netzwerk befinden.

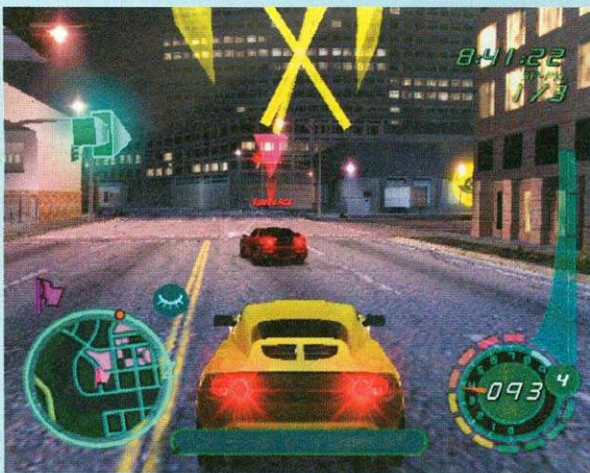
**DHCP** Die automatische Zuweisung einer IP-Adresse sollte auch hier funktionieren, eventuell müssen Sie eine IP-Adresse eintragen. Hier sollte die Anleitung des Routers Auskunft geben.

**DNS** Wieder sollte ein Blick des Routers helfen, alternativ können Sie auch direkt eine Adresse vom Provider eintragen, die in dessen Unterlagen steht.

**NAME DER VERBINDUNG** Und wieder dürfen Sie Ihrer Kreativität bei der Namensgebung freien Lauf lassen. Generell empfiehlt es sich, einen aussagekräftigen Namen zu wählen.

## Midnight Club II

**RENNSPIEL** Querfeldeinrennen in drei Großstädten.



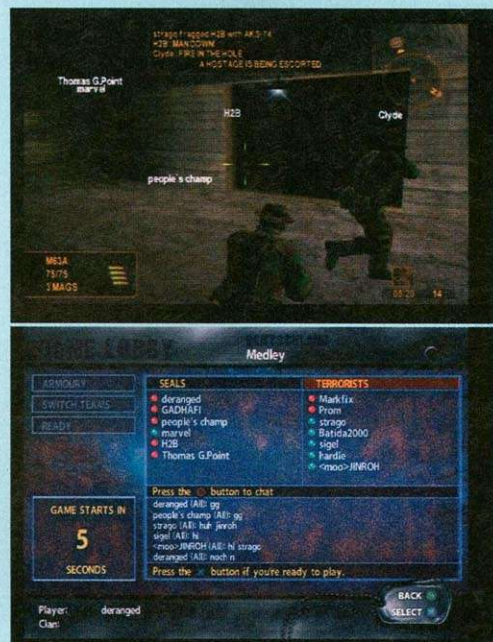
**HAB SIE!** Jetzt müssen wir nur noch zum Zielpunkt rasen.

*Midnight Club Street Racing* bot zwar schon in der Anfangsära der PS2 frei befahrbare Städte, konnte aber optisch und spielerisch nicht so recht überzeugen. Der Nachfolger wirkt fast schon wie ein komplett anderes Spiel. Die Präsentation hat an Stil zugelegt und auch die Technik kann überzeugen. Offline sind die nächtlichen Rennen nur etwas für nervenstarke Geschwindigkeitsfans, im Internet kommt aber schnell richtig Spaß auf. Ob man nun selbst ein Rennen gestalten oder einfach einem bestehenden Wettbewerb beitreten möchte, die Menüs sind übersichtlich und leicht zu bedienen. Im kurzen Chat vor dem Rennen werden per Gamepad nur kurze Schlagwörter ausgetauscht, per USB-Tastatur sind auch ganze Sätze möglich. Dennoch wirkt dieser Teil ein wenig halbherzig und richtige Kommunikation zwischen den Fahrern findet kaum statt. Eine richtige Lobby wäre sicher hilfreich gewesen. Dafür überzeugen die eigentlichen Rennen dann auf ganzer Linie. Gute Netzwerkperformance und abwechslungsreiche Spielmodi lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. *Midnight Club II* ist bereits erhältlich.

## SOCOM: U.S. NAVY SEALS

**ACTION** Online-Duelle für Waffennarren und Teamspieler

Ursprünglich sollte *SOCOM: U.S. Navy Seals* zusammen mit dem Netzwerkadapter erhältlich sein. Unglücklicherweise verzögert sich die Auslieferung des Online-Kits noch bis Ende Juni, während der Team-Shooter bereits am 11. des Monats im Laden steht. Im Test auf Seite 80 und auf unserer DVD können Sie sich derweil ein Bild von den Qualitäten des Spiels machen, das in Amerika fast im Alleingang für reißende Absätze des Netzwerkadapters gesorgt hat und eine starke Community aufweisen kann. Während Europa noch ein wenig Geduld aufbringen muss, kündigte Sony auf der E3 bereits den Nachfolger an, der in erster Linie neue Maps und Spielmodi bieten wird, ohne die Spielmechanik grundlegend zu verändern. Für Shooter-Fans bleibt *SOCOM* derzeit die erste Wahl, auch wenn der Einzelspielermodus eher enttäuscht.



**TEAMWORK**  
Wer alleine den Rambo spielt, hat's schwerer.

**IMMER WAS LOS** In der Lobby werden Kontakte geknüpft.

Mangelware. Auch Ankündigungen neuer Spiele sind rar gesät.

**ES FUNKTIONIERT!**

Die Verzögerungen und Unsicherheiten mal außen vorge lassen, bietet Sony aber bereits jetzt erfreuliche Spielerlebnisse. Mit den US-Versionen und importierten Netzwerkadaptern konnten wir schon vorab einige Titel im Netz zocken und sind begeistert. Hitzige Schlachten in *Twisted Metal* bringen Fans in Ekstase, die Online-Rennen in *Midnight Club II* sorgen sogar für erheblich mehr Spaß als die Solo-Karriere. Erste Netzwerkrunden mit *Destruction Derby Arenas* machten schon Appetit auf mehr, doch seit unserem letzten Bericht war von der Rennspielhoffnung nicht mehr viel zu hören oder zu sehen. Angesichts der spärlichen Informationen wirken große Ankündigungen wie der Online-Support von *Gran Turismo 4* fast schon absurd, doch man soll die Hoffnung ja bekanntlich nie aufgeben und irgendwann sehen wir uns alle im Internet. Ganz bestimmt.

**DIE KOSTEN**

Während Microsoft sich selbst um die Infrastruktur und deren Finanzierung kümmert, geht Sony einen anderen Weg. Dritthersteller haben freie Hand und können selbst bestimmen, wie viel sie den Benutzern ihrer Server anrechnen wollen. Das bedeutet nicht zwangsläufig, dass man für jedes Spiel pro Monat Unsummen ausgeben muss. Derzeit kann man beispielsweise *Twisted Metal Black Online* oder *Midnight Club II* ohne zusätzliche Kosten online spielen. Das muss und wird aber nicht immer so sein. Genaue Zahlen sind uns und vermutlich auch den meisten Herstellern noch nicht bekannt. Das macht das Thema Online für den Endkunden zwar derzeit zu einer schwer kalkulierbaren Angelegenheit, wir gehen dennoch davon aus, dass Sony für eine konkurrenzfähige Kostenstruktur sorgen wird. Die Situation in den USA ist derzeit zudem so, dass *EverQuest Online Adventures* bisher der einzige Titel ist, für den monatliche Beträge zu berappen sind.

MAIK BÜTEFÜR

**INFO WIE MEINEN?**

**Glossar**

**Für Einsteiger sind viele der im Artikel aufgeführten Begrifflichkeiten neu und unbekannt. Wir haben an dieser Stelle einmal die wichtigsten Abkürzungen zusammengefasst und auf einfache Weise erklärt.**

Begriff	Erklärung
DHCP	Dynamic Host Configuration Protocol – Server im Netzwerk, der Computern IP-Adressen zuweist
DNS	Domain Name System – dient der Zuordnung von Computern im Internet und Netzwerk
DSL	Digital Subscriber Line – Internetanschluss mit hoher Bandbreite. Es können mehr Daten gleichzeitig gesendet und empfangen werden als mit ISDN.
IP-Adresse	Die „Hausnummer“ eines Computers im Internet und Netzwerk
ISDN	Integrated Services Digital Network – Internetanschluss mit geringerer Bandbreite
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role Playing Game, sprich Online-Rollenspiel mit vielen Spielern
Modem	Gerät, das die Daten vom und zum Computer schickt
Ping	Misst die Reaktionszeit von Internetservern (niedriger „Ping“ = besseres Spiel)
Provider	Anbieter, der den Internetanschluss zur Verfügung stellt
Router	Gerät im Netzwerk, das Datenpakete an eine Stelle (meist ein weiterer Router) weiterleitet
TCP/IP	Protokoll zur Verständigung zwischen Computern

**INFO DIE LAGE IN ÜBERSEE**

**Was zocken die Amis?**



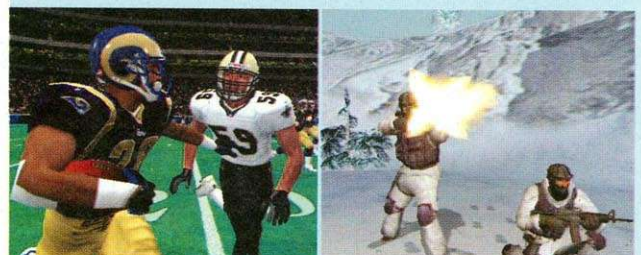
**Nordamerikanische PS2-Spieler sind schon seit dem Sommer 2002 online. Das Angebot an internetkompatiblen Titeln ist zwar überschaubar, aber dafür mit einigen überragenden Hits bestückt. Unser Korrespondent Heinrich Lenhardt fasst die derzeitige Lage für Sie zusammen.**

Ist das Glas nun halb voll oder halb leer? Über 500.000 verkaufte Einheiten des „Network Adaptor“ in Nordamerika vermeldete Sony Anfang des Jahres. Nachdem Lieferengpässe im letzten Herbst dafür sorgten, dass der Online-Anhang für die PS2 in vielen Geschäften ausverkauft war, bewegt sich die Zahl inzwischen stramm auf die erste Million zu. Aber diese Erfolgsmeldung ist relativ: Schließlich reden wir von einer Region, in der sich die PS2 bereits über 20 Millionen Mal verkauft hat.

Für eine Minderheit verursachen Online-Spieler bereits einige erstaunliche Erfolgsgeschichten. Über 400.000 registrierte PS2-Internet-Nutzer für die Football-Simulation *Madden NFL 2003* vermeldete zum Beispiel Electronic Arts. Rund 300.000 Scharfschützen sind bei *SOCOM: U.S. Navy Seals* online aktiv. Das Rollenspiel *EverQuest Online Adventures* schickt sich an, die nächste Killer-Applikation zu werden: Im Herbst erscheint in Nordamerika bereits die zweite Version mit dem Untertitel *Frontiers*, die neben verbesserter Grafik vor allem mehr Tutorials und Einsteigerhilfen bieten soll.

Diese drei Flaggschiffe sind alle PS2-exklusiv, auch die weiteren Software-Aus-sichten wirken rosig. Zum einen sorgt Sony selber für einige Top-Titel mit hervor-ragender Online-Unterstützung, zum anderen hat sich die größte Softwarefirma der Welt in die PS2 verliebt: Electronic Arts unterstützt keine andere Konsole on-line, was vor allem bei den EA-Sports-Titeln ein dicker Pluspunkt ist. Hintergrund ist Sonys Politik, (im Gegensatz zu Microsoft) keine Monatsgebühren für eine Online-Infrastruktur zu erheben. Die einzelnen Spielefirmen kümmern sich selber um die technische Seite, was freilich für einige Kosten-Damoklesschwerter sorgt. Üblicherweise sind Internet-Modi kostenlose Dreingaben, nur die Rollenspiel-Welt von *EverQuest* verlangt zehn Dollar im Monat (bezahlbar wahlweise per Kredit-karten-Belastung oder durch Kauf einer „Game Card“ im Einzelhandel). Begehr-lichkeiten regen sich bereits bei anderen Firmen: EA-Oberboss John Riccittello deutete unlängst an, dass man sich Gedanken über zukünftige Gebührenmodelle für Online-Sportspiele mache.

Auf der Software-Seite experimentiert Sony auch mit schrägen Ideen: So bietet der „Nachbarschafts-Simulator“ *My Street* Online-Support, damit sich die Kinder virtuell zu Mini-Games wie Murmeln oder Volleyball treffen können. Ein Konzept, das allenfalls als Mittel gegen Schlafstörungen überzeugen kann. Dass eher Enthusiasten und weniger der Gelegenheitsspieler-Mainstream bislang zum Net-work Adaptor gegriffen haben, signalisiert eine andere Statistik: Breitband-Nutzer (z. B. DSL) sind gegenüber den langsamen Modem-Einwählern knapp in der Mehrheit. Spiele-Kenner in Nordamerika mussten den Kauf des Network Adaptors bislang jedenfalls nicht bereuen. Ein mehr von Qualität als Quantität geprägtes Software-Angebot dürfte die gute Online-Marktposition der PS2 weiter festigen.



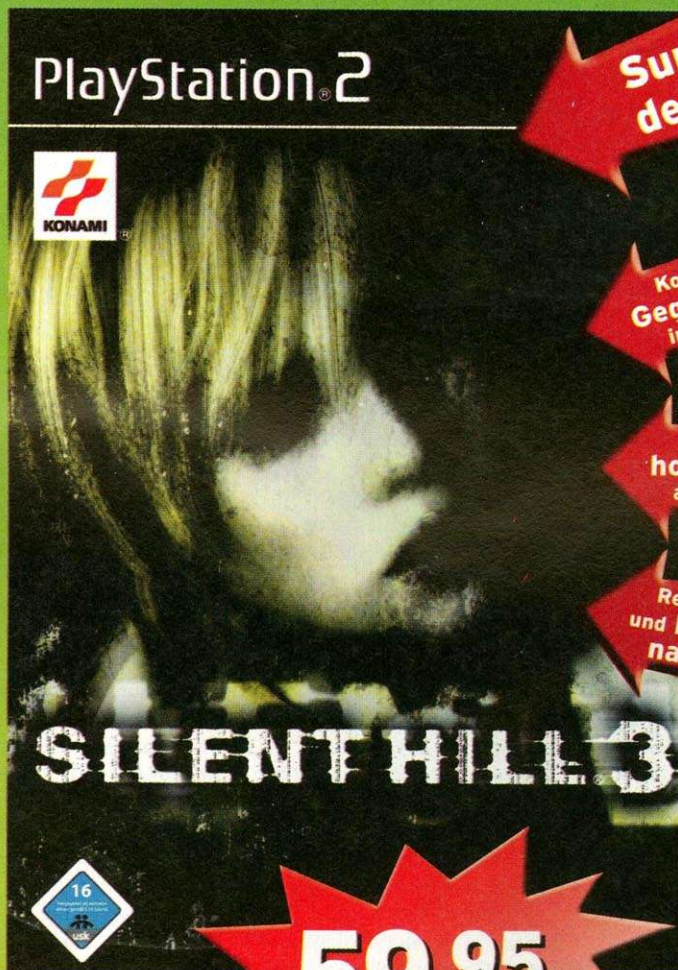
**FOOTBALL-VERRÜCKT** Madden NFL 2003: ein PS2-Online-Hit.

**GUT IN SCHUSS** Rund ein Drittel der Käufer spielt SOCOM auch online.

# McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

## Top-Spiel des Monats!



Survival-Horror  
der Extraklasse!

Komplett neue Monster,  
Gegenstände und Waffen,  
inklusive Maschinengewehr

Unglaubliche,  
hochauflösende Grafik  
auf der PlayStation 2

Regulieren Sie den Action-  
und Rätsel-Level des Spiels  
nach Ihren Vorlieben

59,95

KONAMI

### Silent Hill 3

Das tiefgründige Horror-Erlebnis der Silent Hill-Serie wird in Silent Hill 3 für PS2 noch einmal ein großes Stück intensiver und atemberaubender. Freuen Sie sich auf ein komplett neues Horror-Adventure mit einer packenden Storyline und einem neuen weiblichen Hauptcharakter. Freigegeben ab 16 Jahren.

Ein McMEDIA-Gamestore  
ist auch in Ihrer Nähe!

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

Und jederzeit im Internet mit Lageplänen und  
Anfahrtsskizzen zu den Fachgeschäften:  
[www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de)

# E3 2003 in Los Angeles



## Die Electronic Entertainment Expo bot wie gewohnt einen umfassenden Ausblick auf die kommenden Spiele-Highlights – und mehr!

**W**ie üblich wurde schon im Vorfeld auf die Pauke gehauen, speziell die Pressekonferenzen von Sony, Microsoft und Nintendo an den Tagen vor der Messe wurden mit Spannung verfolgt. Entgegen ursprünglicher Vermutungen wurde keine neue Runde im Preiskrieg eingeläutet, Sony senkte lediglich den Preis der PS2 auf \$179,-, um in den Regalen Platz zu schaffen für das überarbeitete Modell mit erweiterten DVD-Funktionen (u. a. Progressive-Scan-Unterstützung), Infrarot-Sensor (für die Fernbedienung), leiserem Lüfter und Netzwerk-Adapter, das im Juni für \$199,- auf den US-Markt kommen soll. Natürlich zog Microsoft mit dem Xbox-Preis umgehend gleich.

### DIE FORTSETZUNGSWELLE NIMMT KEIN ENDE

So war es dann – abgesehen von Sonys neuer Eye-Toy-Kamera – in erster Linie die Software, über die geredet wurde. Den Anfang machte die Ankündigung von *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, das nächstes Jahr exklusiv für

die PS2 erscheinen soll. Außer dem Titel wurde von dem Spiel nichts gezeigt – diese Ehre behielt sich Konami für die Pressekonferenz nur wenige Stunden später vor. Die andere größere Ankündigung war nicht wirklich neu: Das nächste *GTA*-Spiel wird nächstes Jahr exklusiv auf der PS2 debütieren, erinnerte man das Publikum aus aller Welt. Trotz vieler Hitkandidaten am E3-Stand wurden vom Sony-Angebot neben einigen Spielen zur Vorführung der Eye-Toy-Kamera nur *Rise To Honor* (mit Actionstar Jet Li) und *Gran Turismo 4* gezeigt. Polyphony-Digital-Chef Kazunori Yamauchi persönlich präsentierte einem gespannten Publikum erste Szenen aus *Gran Turismo 4* und legte die geplanten Verbesserungen dar. Viele Details blieben vorerst unklar und auf ein Schadensmodell hatte die Fachwelt offenbar erneut vergeblich gehofft, so dass die *GT4*-Präsentation einen zwiespältigen Eindruck hinterließ.

### EA-SPORTS-TITEL ONLINE PS2-EXKLUSIV!

Doch sollte Sony noch zwei echte Asse im Ärmel haben: Für

die kommende „Saison“ würden die Spiele von EA Sports nur auf der PS2 online spielbar sein, ließ Electronic Arts verlautbaren, und nutzte die Gelegenheit, um auf Sonys Pressekonferenz die Onlinetauglichkeit der eigenen Titel live unter Beweis zu stellen. Golfstar Tiger Woods war persönlich per Video zugeschaltet und lieferte sich mit einem direkt bei der Konferenz anwesenden Sportlerkollegen ein Duell am 18. Loch eines Kurses.

### NEUE HANDHELD-KONSOLE VON SONY

Zum Abschluss tauchte noch „Der Vater der PlayStation“, Ken Kutaragi, auf und stellte ein neues Mitglied der PlayStation-Familie vor: Die PSP, kurz für PlayStation Portable. Das neue Gerät, das im vierten Quartal 2004 auf den Markt kommt, wird ein beleuchtetes 16:9-Display mit einer Auflösung von 480 x 272 Pixeln haben. Ein 32-Bit-Hauptprozessor mit noch nicht genannter Taktfrequenz soll für Grafik über PSOne-Niveau sorgen, neben Polygonen soll die tragbare Konsole auch Nurbs

darstellen können (gebogene Flächen). Ein neues Format namens Universal Media Disc (UMD) mit einer Kapazität von 1,8 Gigabyte und einem Durchmesser von 6 cm wird als Datenträger für Software dienen, dank MPEG 4 soll das Gerät sogar Videos auf DVD-Niveau wiedergeben. Durch einen USB-Anschluss und Memory-Stick-Unterstützung scheint PSP technisch für die



**UNIVERSAL MEDIA DISC** Ken Kutaragi zeigt den Datenträger der neuen PSP-Konsole (links) - vom Gerät selbst gab's nichts zu sehen!



Zukunft gewappnet zu sein. Und so hat Sony das Gerät als den „Walkman des 21ten Jahrhunderts“ angekündigt – es ist damit fast sicher, dass das Gerät auch zum Abspielen von Musik genutzt werden kann. Wird es dafür vielleicht beschreibbare UMDs als Nachfolger der Mini-Disc geben?

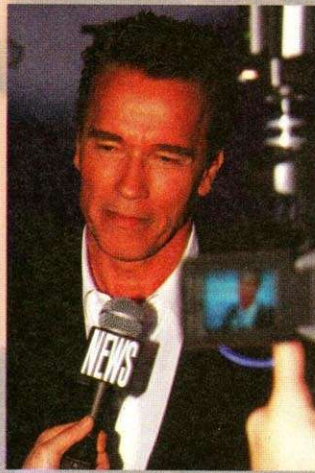
**KEIN GTA 4 AUF DER MESSE**

Einige Titel, über die wir demnächst erst berichten können werden, wurden schon am Stand von Take 2 beworben, der insgesamt leider zu den größten Enttäuschungen der Messe zählte. Zwar hatte man die größten Werbeplakate weit und breit, doch von den darauf angepriesenen neuen Spielen von Rockstar Games gab es noch nichts zu sehen. *Manhunt*, das neue Spiel der GTA-Macher Rockstar North, soll der Fachpresse erst im Juli vorgestellt werden, die Filmumsetzung *The Warriors* von Rockstar Toronto war ebenfalls noch nicht reif für eine Präsentation. Abgesehen davon, dass *Manhunt* ziemlich viel Gewalt beinhalten soll, konnte uns Take 2 auch noch nicht viel zu den beiden Titeln verraten. Der dritte Titel mit XXXL-Werbeplakat war *Max Payne 2*, das

einigen ausgewählten Magazinen (unter anderem unserem Schwestermagazin PC Games) hinter verschlossenen Türen erstmals präsentiert wurde. Eine PS2-Version soll zwar kommen, liegt aber noch in weiter Ferne (voraussichtlich irgendwann 2004). Angesichts dieser Geheimniskrämerei war es umso seltsamer, frei für jeden Besucher spielbar eine frühe PS2-Version von *Mafia* zu finden. Leider gibt es dazu noch keine offiziellen Screenshots, und auch das Filmen am Stand hat uns Take 2 verboten. Viel gäbe es zu dieser Version aber ohnehin noch nicht zu sagen. Ähnlich bedeckt hielt sich Activision. Vom neuen *Tony Hawk's Underground (T.H.U.G.)* wurde nur ein Trailervideo gezeigt. Erstmals kann man dabei vom Skateboard steigen, in der Gegend herumklettern und mit Autos (!) die Rampen entlangbrausen. Mit der Eye-Toy-Kamera wird es möglich sein, sein eigenes Gesicht ins Spiel einzubauen. Offizielle Bilder gibt es leider noch keine.

**AUS INFOGRAMES WURDE ATARI**

Die E3 war die erste Veranstaltung, auf der Infogrames unter dem neuen Firmennamen Atari fungierte. Unter den gezeigten



**ER IST „BACK“ Arnold Schwarzenegger war bei der Präsentation von Terminator 3 persönlich anwesend.**

Spielen waren zwei Titel mit starken Lizenzen, von denen wir bisher in beiden Fällen keine offiziellen Screenshots erhalten haben: *Terminator 3: Rise of the Machines* und *Mission: Impossible – Operation Surma*. Bei der großen T3-Party, auf der das *Terminator*-Spiel erstmals gezeigt wurde, waren sämtliche Hauptdarsteller des kommenden Kinofilms anwesend – inklusive Arnold Schwarzenegger. *T3* wird spielerisch eine Kombination von Ego-Shooter und Beat 'em Up (nur mit Zweikämpfen), wobei zumindest der Ego-Shooter-Anteil schon ganz

ordentlich aussah. Die seltsam animierten Prügeleien ließen Erinnerungen an *Enter The Matrix* aufkommen – hoffentlich wird *T3* nicht auch ein unter extremem Termindruck zusammengeschicktes Lizenzspiel. *Mission: Impossible* machte da einen solideren Eindruck, war aber letztendlich in erster Linie ein dreister *Splinter Cell*-Klon.

Mehr zu diesen beiden Spielen und sämtlichen anderen E3-Titeln, die in dieser Ausgabe aus Platz- und Zeitgründen noch zu kurz gekommen sind, in der kommenden PLAYZONE, deren DVD zu einem großen Teil einen umfangreichen E3-Nachbericht beinhalten wird!

MICHAEL PRUCHNICKI

**Die Top-Neuheiten der E3**

1. Prince of Persia: The Sands of Time
2. Need for Speed Underground
3. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
4. Legacy of Kain: Defiance
5. Lord of the Rings: The Return of the King
6. Beyond Good & Evil
7. Gran Turismo 4
8. Jak II
9. Ratchet & Clank Going Commando
10. Maximo vs. Army of Zin

Sicherlich gehörten auch die folgenden Titel zu den Highlights der E3, richtige Neuheiten waren es aber natürlich keine mehr: *Final Fantasy X-2*, *Final Fantasy XI*, *Resident Evil Outbreak*, *Soul Calibur II*, *Virtua Fighter 4 Evolution*. Die vermeintlich niedrige Position eines Top-Titels wie *Gran Turismo 4* erklärt sich ähnlich: Es wird sicherlich sehr, sehr gut, aber so richtig neu war daran nun mal nicht viel.

**INFO ALLE PS2-SPIELE DER E3 IM ÜBERBLICK**

# Alle PS2-Spiele der E3 im Überblick

In dieser Liste finden Sie alle PlayStation-2-Spiele, die auf der E3 vorgestellt oder angekündigt wurden. Bei einigen ist es momentan unmöglich, die voraussichtliche Qualität abzuschätzen, aber in den meisten Fällen haben wir schon mal eine Vorabereinschätzung angegeben. Dabei gilt:

- ? Keine Einschätzung möglich,
- ★ Auweia, was für ein Krampf!
- ★★ Hier muss sich noch einiges tun ...
- ★★★ Wirkt bisher ganz ordentlich.
- ★★★★ Sehr gut! Ein Hitkandidat!
- ★★★★★ Super! Ein Spitzenspiel!

High Heat Major League Baseball 2004	Baseball	3DO	★★★
Jacked	Action-Rennspiel	3DO	★★★
SRS – Street Racing Syndicate	Rennspiel	3DO	★★★
The Four Horsemen of the Apocalypse	Action	3DO	★★★
Alias	Action-Adventure	Acclaim	★★★★
Gladiator – Sword of Vengeance	Action	Acclaim	★★
NBA Jam	Basketball	Acclaim	★★★
Speed Kings	Rennspiel	Acclaim	★★★
Summer Heat Beach Volleyball	Volleyball	Acclaim	★★★★
SX Superstar	Motocross-Rennspiel	Acclaim	★★
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Acclaim	★★
XGRA	Rennspiel	Acclaim	★★★
Disney's Extreme Sports Adventure	Trendsport	Activision	★★★
MTX: MotoTrax	Rennspiel	Activision	★★★★
Pitfall Harry	Jump & Run	Activision	★★★
Shrek 2	Action-Adventure	Activision	★★★
Spider-Man 2	Action	Activision	★★★
Tony Hawk's Underground	Trendsport	Activision	★★★★
True Crime: Streets of L.A.	Action	Activision	★★★★
Magic Pencil	Rollenspiel	AgeTec	★★★★
RPG Maker 2	Rollenspiel-Baukasten	AgeTec	★★★

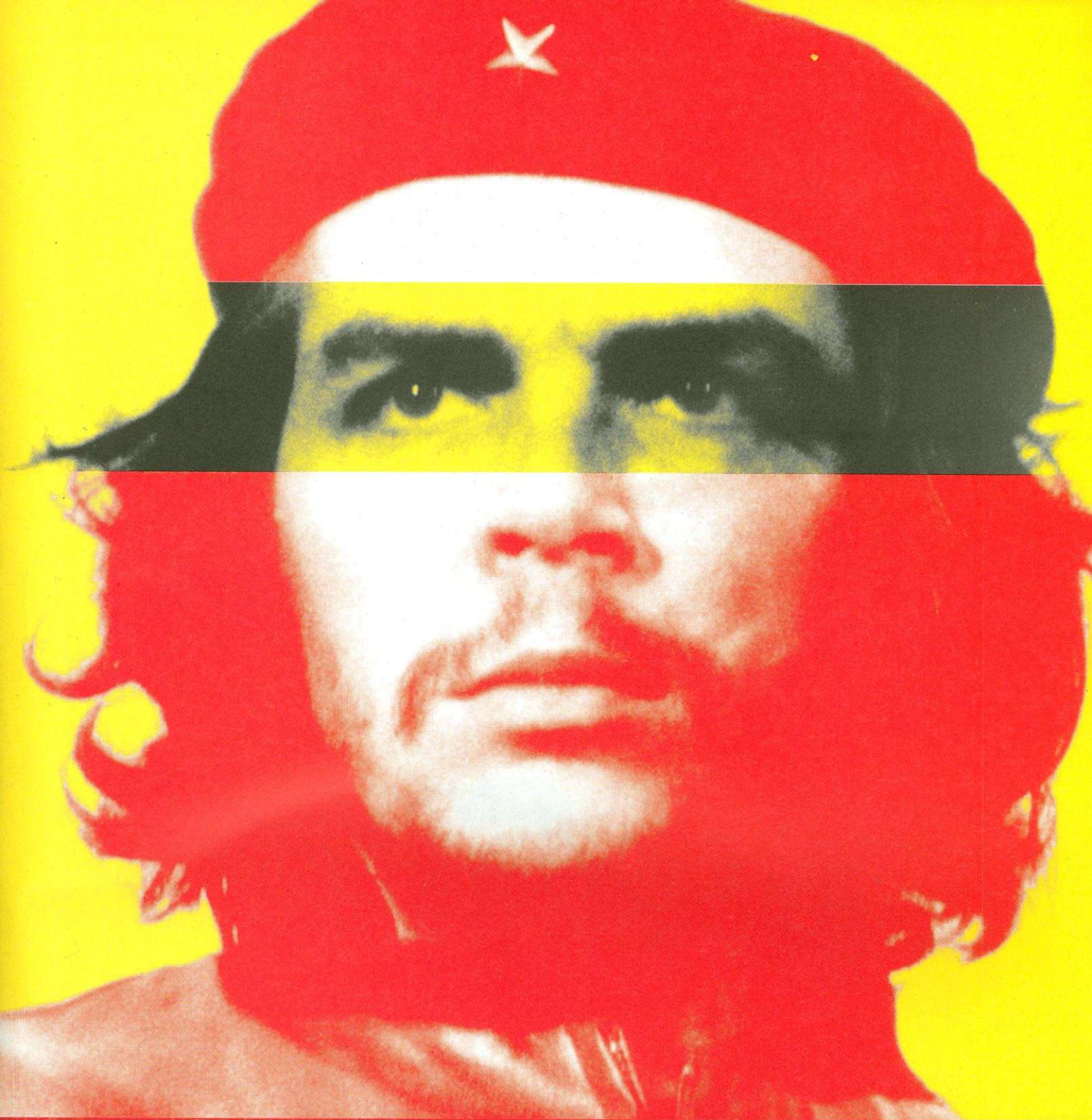
Backyard Basketball	Basketball	Atari	★★
Deer Hunter	Action	Atari	★★
Dragon Ball Z: Budokai 2	Beat 'em Up	Atari	★★★
Fugitive Hunter	Ego-Shooter/Action-Adventure	Atari	★★★
Kya: Dark Lineage	Action	Atari	★★★★
Mission: Impossible – Operation Surma	Action	Atari	★★★
Risk	Strategie	Atari	★★★
Terminator 3: Rise of the Machines	Action	Atari	★★
Disgaea: Hour of Darkness	Rollenspiel	Atlus	★★★
.hack Part 3 – Outbreak	Rollenspiel	Bandai	★★★
.hack Part 4 – Quarantine	Rollenspiel	Bandai	★★★
Lupin the 3rd	Action-Adventure	Bandai	?
Bombastic	Denkspiel	Capcom	★★★
Chaos Legion	Action	Capcom	★★★
Gregory Horror Show	Action-Adventure	Capcom	★★★
Maximo vs. Army of Zin	Jump & Run	Capcom	★★★★
Mega Max X7	Jump & Run	Capcom	★★★★
Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	★★★★
Onimusha Blade Warriors	Beat 'em Up	Capcom	★★★
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	Capcom	★★★★
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Capcom/Cinemaware	★★★★

Fortsetzung auf der nächsten Seite.

**INFO ALLE PS2-SPIELE DER E3 IM ÜBERBLICK (FORTSETZUNG)**

BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	★★★★
Club Football	Fußball	Codemasters	★★★
Colin McRae Rally 04	Rennspiel	Codemasters	★★★★
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Codemasters	★
Bionicle	Action-Adventure	EA	★★★
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr ...	Action-Adventure	EA	★★★★★
Die Sims brechen aus	Simulation	EA	★★★★
FIFA Football 2004	Fußball	EA	★★★★
Freedom: Soldiers of Liberty	Action	EA	★★★★
Harry Potter Quidditch World Cup	Sport	EA	★★★
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	EA	★★★★
Looney Tunes - Back in Action	Jump & Run	EA	★★★
Madden NFL 2004	Sport	EA	★★★★★
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	EA	★★★★
NBA Live 2004	Sport	EA	★★★★★
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA	★★★★★
NHL 2004	Sport	EA	★★★★★
SSX 3	Trendsport	EA	★★★★★
Tiger Woods PGA Tour 2004	Sport	EA	★★★★
Backyard Wrestling	Beat 'em Up	Eidos	★★
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	★★★★★
The Italian Job	Rennspiel	Eidos	★★★
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Action-Adventure	Eidos	★★★★
Whiplash	Jump & Run	Eidos	★★★
Lobo	Action	Kemco	?
Rogue Ops	Action-Adventure	Kemco	★★★
Air Force Delta Strike	Action	Konami	★★★
Bloody Roar 4	Beat 'em Up	Konami	★★★
Castlevania: Lament of Innocence	Action	Konami	★★★
Cy Girls	Action	Konami	★★★★
Dance Dance Revolution MAX 2	Tanzspiel	Konami	★★★★
Firefighter F.D.18	Action	Konami	★★★
Frogger's Adventures	Jump & Run	Konami	★★★
Gradius V	Shoot 'em Up	Konami	★★★★
K1 World Grand Prix	Beat 'em Up	Konami	★★★
Karaoke Revolution	Musikspiel	Konami	★★★★
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	★★
Metal Gear Solid 3: The Snake Eater	Action-Adventure	Konami	★★★★★
Teenage Mutant Ninja Turtles	Beat 'em Up	Konami	★★★★
Full Throttle: Hell on Wheels	Action-Adventure	LucasArts	★★★
Gladius	Strategie	LucasArts	★★★
Secret Weapons over Normandy	Action	LucasArts	★★★
Wrath Unleashed	Strategie/Beat 'em Up	LucasArts	★★★
Black 9	Action/Rollenspiel	Majesco	★★★
Blowout	Action	Majesco	★★★
Smash Cars	Rennspiel	Metro3D	★★
ESPionage	Action	Midway	★★★★
Freaky Flyers	Action/Rennspiel	Midway	★★★
Freestyle Metal X	Motocross-Rennspiel	Midway	★★★★
MLB Slugfest 20-04	Baseball	Midway	★★★★
NBA Ballers	Basketball	Midway	★★★★
NFL Blitz Pro	Football	Midway	★★★★
NHL Hitz Pro	Eishockey	Midway	★★★★
Roadkill	Action/Rennspiel	Midway	★★★★
Spy Hunter 2	Action/Rennspiel	Midway	★★★
The Suffering	Action	Midway	★★★
Extreme Force: Grant City Anti-Crime	Action	Namco	★★★
I-Ninja	Jump & Run	Namco	★★★
kill.switch	Action	Namco	★★★
R: Racing Evolution	Rennspiel	Namco	★★★
Soul Calibur II	Beat 'em Up	Namco/EA	★★★★
Spawn	Action	Namco	★★★
Time Crisis 3	Lightgun-Shooter	Namco	★★★
Mark Davis Pro Bass Challenge	Angelspiel	Natsume	★★★
Reel Fishing III	Angelspiel	Natsume	★★★
Airborne Troops	Stealth-Action-Adventure	Playlogic	?
Cyclone Circus - Power Sail Racing	Rennspiel	Playlogic	?
Lethal Skies II	Action	Sammy	★★
Seven Samurai 20XX	Action	Sammy	★★★★
Conflict: Desert Storm II	Action	SCI	★★★★
Futurama	Jump & Run	SCI	★★★★
The Great Escape	Action-Adventure	SCI	★★★
Altered Beast	Action	Sega	★★
Dororo	Action-Adventure	Sega	?
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Sega	★★★
Kunoichi	Action	Sega	?
NBA 2K4	Basketball	Sega	★★★★
NCAA College Basketball 2K4	Basketball	Sega	★★★★
NFL 2K4	Football	Sega	★★★★

NHL 2K4	Eishockey	Sega	★★★★
Sonic Heroes	Jump & Run	Sega	★★★★
Vectorman	Action	Sega	★★★
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat 'em Up	Sega	★★★★★
World Series Baseball 2K3	Baseball	Sega	★★★
Worms 3D	Action/Strategie	Sega	★★★★
Arc The Lad - Twilight of the Spirits	Rollenspiel	Sony CE America	★★★
Destruction Derby Arenas	Rennspiel	Sony	★★★★
Dog's Life	Action-Adventure	Sony CE Europa	★★★
Downhill Domination	Rennspiel	Sony	★★★★
Ghosthunter	Action-Adventure	Sony CE Europa	★★★★
Gran Turismo 4	Rennspiel	Sony	★★★★★
Jak II: Renegade	Jump & Run	Sony	★★★★★
NBA Shootout 2004	Basketball	Sony CE America	★★★
NCAA Final Four 2004	Basketball	Sony CE America	★★★
NCAA GameBreaker 2004	Football	Sony CE America	★★★
NFL GameDay 2004	Football	Sony CE America	★★★
Ratchet & Clank: Going Commando	Action/Jump & Run	Sony	★★★★★
Rise to Honor	Action	Sony	★★★
SOCOM II: U.S. Navy Seals	Ego-Shooter	Sony CE America	★★★★
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	Sony	★★★★
TIF 2004	Fußball	Sony CE Europa	★★★
Everquest Online Adventures: Frontiers	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	★★★★
Drakengard	Action/Rollenspiel	Square Enix	★★★
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Square Enix	★★★★★
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	Square Enix	★★★★
Star Ocean - Till The End of Time	Rollenspiel	Square Enix	★★★★
Unlimited SaGa	Rollenspiel	Square Enix	★★★★
Celebrity Death Match	Beat 'em Up	Take 2	★★
Mafia	Action	Take 2	★★★
Conan - The Dark Axe	Action-Adventure	TDK Mediactive	★★★
Corvette - Zero to gone	Rennspiel	TDK Mediactive	★★
Haunted Mansion	Action-Adventure	TDK Mediactive	★★★
Knights of the Temple	Action-Adventure	TDK Mediactive	★★★
Masters of the Universe	Action	TDK Mediactive	★★
Muppets Party Cruise	Partyspiel	TDK Mediactive	★★★
Spy vs. Spy	Action	TDK Mediactive	★★★
Star Trek Shattered Universe	Action	TDK Mediactive	★★★
World Racing	Rennspiel	TDK Mediactive	★★★
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly	Action-Adventure	Tecmo	★★★★
Monster Rancher 4	Rollenspiel	Tecmo	★★★★
Alter Echo	Action	THQ	★★★
Baphomets Fluch 3	Adventure	THQ	★★★★
Daredevil	Action-Adventure	THQ	★★
Findet Nemo	Action-Adventure	THQ	★★★
Fire Warrior	Ego-Shooter	THQ	★★★★
Hot Wheels World Race	Rennspiel	THQ	★★★★
MX Unleashed	Rennspiel	THQ	★★★
Sphinx and the Shadow of Set	Jump & Run	THQ	★★★★
Splashdown - Rides Gone Wild	Rennspiel	THQ	★★★
SpongeBob - Bikini Bottom	Jump & Run	THQ	★★
Tak and the Power of Juju	Jump & Run	THQ	★★★★
Batman: Rise of Sin Tzu	Action	Ubi Soft	★★
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubi Soft	★★★★★
Charlie's Angels: Volle Power!	Action	Ubi Soft	★★
Far Cry	Ego-Shooter	Ubi Soft	★★★★
Prince of Persia: The Sands of Time	Action/Geschicklichkeit	Ubi Soft	★★★★★
Tiger & Dragon	Action	Ubi Soft	★★★
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	Ubi Soft	★★★★
XIII	Ego-Shooter	Ubi Soft	★★★★
Adiboo & the Energy Thieves	Action-Adventure	Vivendi Universal	★★
Akte X - Resist or Serve	Action-Adventure	Vivendi Universal	★★★★
Baldur's Gate - Dark Alliance II	Rollenspiel	Vivendi Universal	★★★★
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	Vivendi Universal	★★★
Crash Nitro Kart	Funracer	Vivendi Universal	★★★
Der Hobbit	Action-Adventure	Vivendi Universal	★★★
Die Simpsons - Hit & Run	Action	Vivendi Universal	★★★★
Fallout - Brotherhood of Steel	Rollenspiel	Vivendi Universal	★★★★
Hulk	Action	Vivendi Universal	★★★
Hunter - The Reckoning: Wayward	Action	Vivendi Universal	★★★
Judge Dredd vs. Judge Death	Ego-Shooter	Vivendi Universal	★★★
Mace Griffin - Bounty Hunter	Ego-Shooter	Vivendi Universal	★★★★
Metal Arms - Glitch in the System	Action	Vivendi Universal	★★★
Starcraft: Ghost	Action-Adventure	Vivendi Universal	★★★★
Curse - The Eye of Isis	Action-Adventure	Wanadoo	★★★
Iron Storm	Ego-Shooter	Wanadoo	★★★
Pilot Down - Behind Enemy Lines	Action-Adventure	Wanadoo	★★
RPM Tuning	Rennspiel	Wanadoo	★★
Sniper Elite: Berlin 1945	Action	Wanadoo	★★★



**JETZT NEU  
AB 30.05. AM KIOSK**

Abo-Hotline: 040. 480007-60

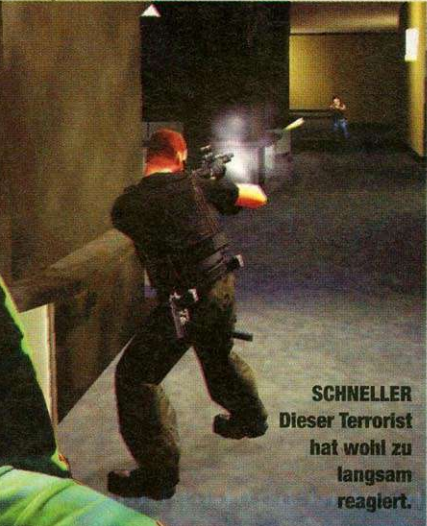
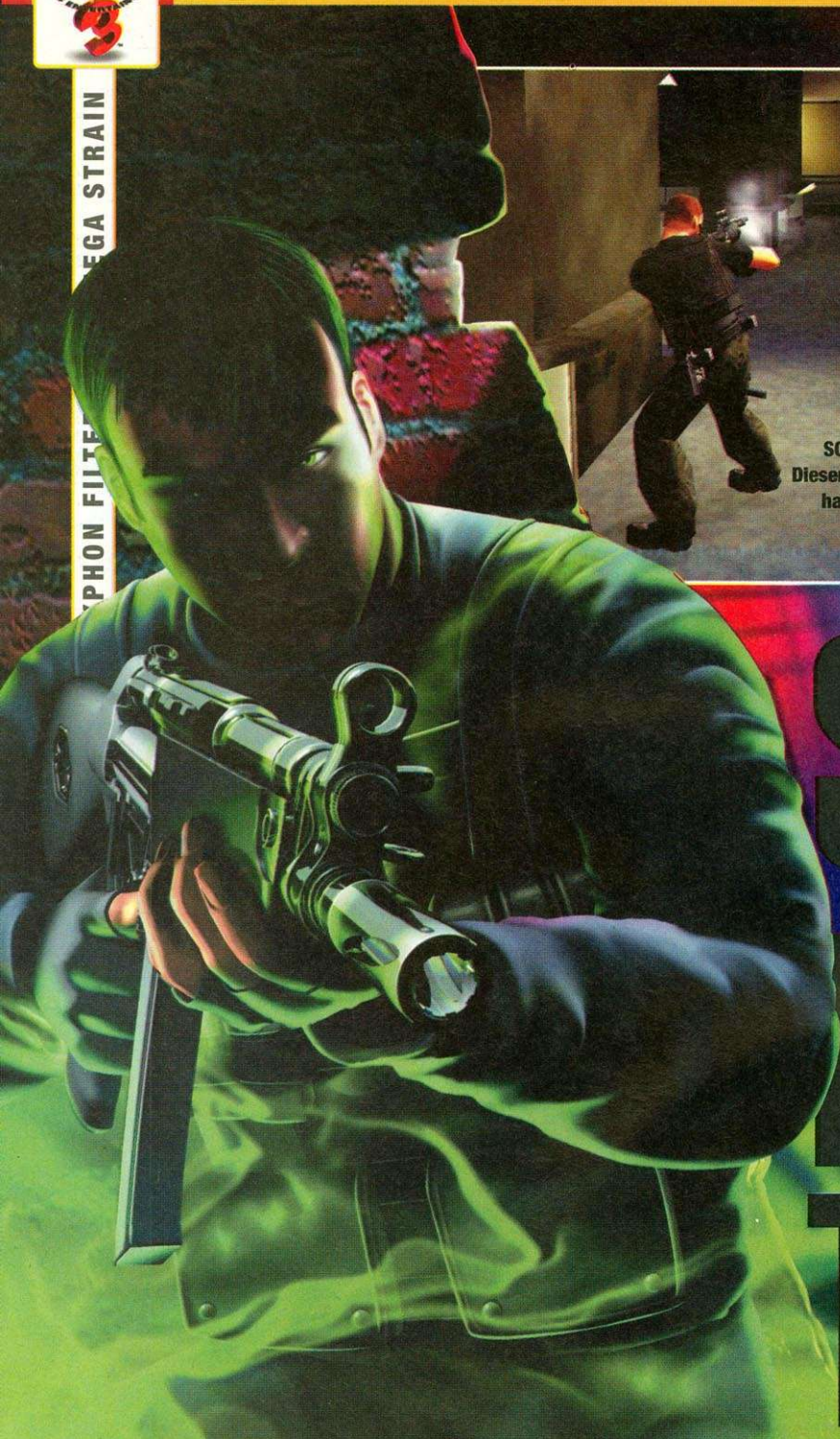
DAS HEFT UND NOCH MEHR SERVICE AUCH IM INTERNET:

[www.blondmag.de](http://www.blondmag.de)

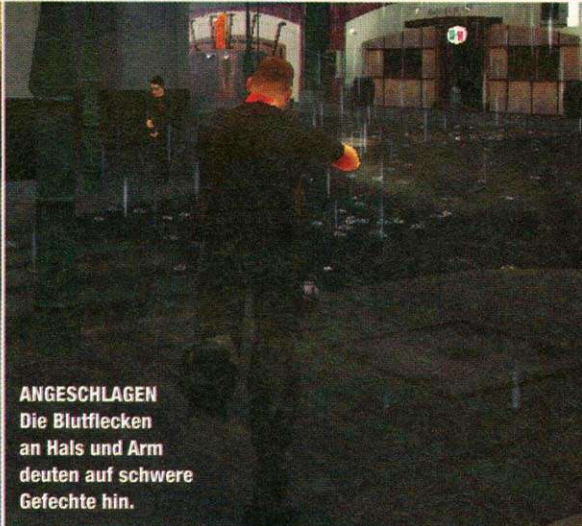




PHON FILTER  
MEGA STRAIN



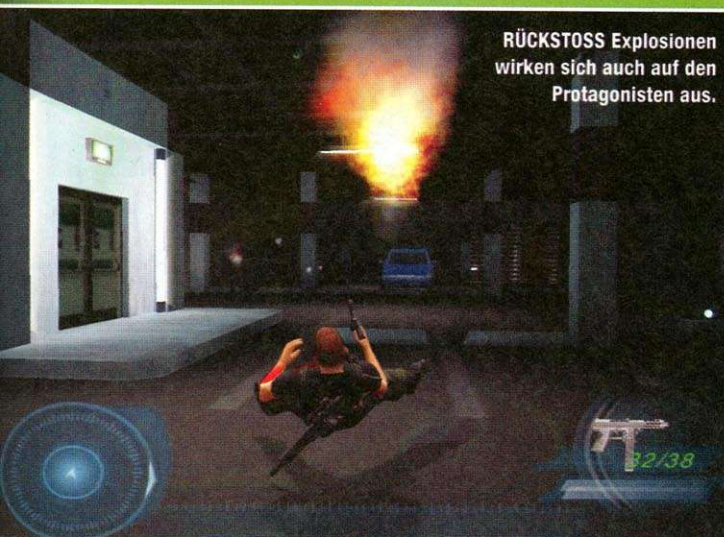
**SCHNELLER**  
Dieser Terrorist  
hat wohl zu  
langsam  
reagiert.



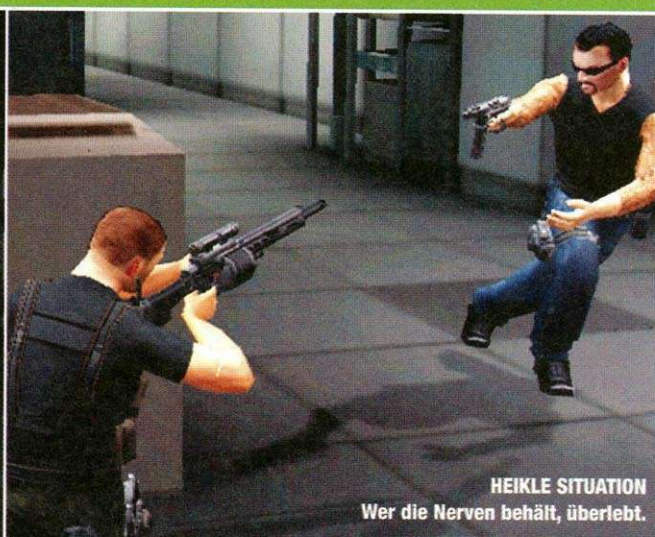
**ANGESCHLAGEN**  
Die Blutflecken  
an Hals und Arm  
deuten auf schwere  
Gefechte hin.

# Syphon Filter: The Omega Strain

Offline?  
Online?  
**Egal, diesmal  
muss das Virus  
dran glauben!**



**RÜCKSTOSS** Explosionen wirken sich auch auf den Protagonisten aus.



**HEIKLE SITUATION**  
Wer die Nerven behält, überlebt.

**E**in tödliches Virus, genannt Syphon Filter, bedroht die Welt. Der einzige Mann, der es stoppen kann, ist Gabe Logan, neu ernannter Chef einer Geheimorganisation, die nur als „Die Agentur“ bekannt ist. Als das Virus an verschiedenen Orten auf der ganzen Welt ausbricht, muss der Agent schnell handeln. Er schickt seine besten Leute los, um das Problem einzudämmen und endlich herauszufinden, wer hinter der Verbreitung von Syphon Filter steckt. Die sowie schon prekäre Lage wird noch verschlimmert durch die Tatsache, dass die mysteriöse Mara Amarov, eine alte Bekannte Logans, aus einem Hochsicherheitsgefängnis entflohen ist und gleich an mehreren Orten auf der Welt gesehen wurde. Wer noch keinen Syphon Filter-Teil gespielt hat, der wird sich jetzt bestimmt fragen: Wer zur Hölle ist Mara Aramov? Eine Beschreibung der professionellen Attentäterin aus dem Syphon Filter 3-Handbuch bringt ein wenig Licht ins Dunkel: „Aramov ist eine hochintelligente Sozopathin, die das Töten um des Tötens willen liebt.“ Mit anderen Worten: Die Frau bedeutet Ärger für jeden Mitarbeiter der Agentur und war obendrein schon früher in die Verbreitung des Virus verwickelt. Keine rosigen Aussichten für die Agentur und den Rest der Welt!

#### GABE BRAUCHT SIE!

Da Gabe Logan (Protagonist der ersten drei Syphon Filter-Spiele) mit der Leitung der Agentur ausgelastet ist, kann er nicht mehr aktiv ins Gesche-

hen eingreifen. Hier kommen Sie als einer von vielen neuen Agenten ins Spiel. Bevor Sie jedoch loslegen dürfen, müssen Sie erst einmal Aussehen, Uniform und Standardausrüstung Ihres Alter Ego festlegen. Danach dürfen Sie sich in die erste von insgesamt 17 Missionen stürzen. Und jetzt kommt das Besondere: *Omega Strain* ist sowohl offline als Einzelspieler-Abenteuer als auch online mit drei weiteren Agenten spielbar. Abgesehen von Level-Bereichen, die nur durch Zusammenspiel mit menschlichen Kameraden erreichbar sind, bietet der Kooperationsmodus natürlich weitreichende strategische Möglichkeiten. Damit diese auch entsprechend genutzt werden können, unterstützt *Omega Strain* (ebenso wie *SOCOM*) ein spezielles Headset, über das Sie mit Ihren Kameraden kommunizieren können. Ist kein Headset vorhanden, können einfache Kommandos auch über das digitale Steuerkreuz des Controllers weitergegeben werden.

#### TERROR HÄLT DIE WELT IN ATEM

Um in den riesigen Levels gegen die terroristische Übermacht bestehen zu können, stehen über 100 Waffen und Hightech-Ausrüstungsteile zur Verfügung. Je näher Sie dem unausweichlichen Finale kommen, desto durchschlagskräftiger wird das Arsenal. Da Sie maximal vier Waffen gleichzeitig tragen können, sollten Sie sich gut überlegen, welche Sie unbedingt benötigen. Durch ein ausgefeiltes Zielsystem behalten Sie die Gegner in jeder Situation im Visier. Es ist



**FACE OFF** Wer hat gesagt, dass die Agentur keine Frauen einstellt?



**VORSICHTIGES VORGEHEN**  
Durch Schleichen kann man vielen Schießereien aus dem Weg gehen.

sogar möglich, durch einfachen Tastendruck verschiedene Körperteile anzuvisieren. So können Sie auf Feinde mit unterschiedlicher Körperpanzerung blitzschnell reagieren. Eine ausgefeilte Gegner-KI soll aber dafür sorgen, dass Sie trotz aller Zielhilfen kein allzu leichtes Spiel haben werden. Optisch macht Sonys Ballerspektakel ebenfalls einen sehr vielversprechenden Eindruck. Vor allem die riesigen Levels (im Durchschnitt dreimal größer als in den Vorgängern) sehen schon ziemlich imposant aus.

WOLFGANG FISCHER

#### VORSCHAU SF: OMEGA STRAIN

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Foster City Studios
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: [www.playstation.com](http://www.playstation.com)

Spieler 1-4 (online)	Termin 4. Quartal 2003
-------------------------	---------------------------

FINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Online wie offline gleichermaßen interessant – Omega Strain ist eine würdige Fortsetzung der Serie.“



# Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

EAs zweite Tolkien-Filmumsetzung setzt **neue Maßstäbe!**



**AUS DEM GESICHT GESCHNITTEN** Wenn das mal nicht Ian McKellen ist!



**AUGENSCHMAUS** Ob Umgebungen, Figuren oder Effekte: Die Grafik ist top!

**I**mmer wenn man denkt, es ginge nicht mehr gewaltiger, setzt jemand noch eins obendrauf. Nachdem der erste Teil von EAs *Herr der Ringe*-Reihe, basierend auf dem aktuellen Kino-Dreiteiler, schon für offene Münder sorgte, haben sich die Entwickler nach *Die zwei Türme* noch einmal selbst übertroffen. Tatsächlich sehen die Massenschlachten voller Magie-Geschosse, grunzender Orks und hammerschwingender Trolle diesmal noch grandioser aus; die Animationen der Helden und ihrer Gewänder sowie die den Schauspielern nachempfundenen Gesichtszüge wurden noch ein Stück weiter perfektioniert. Außerdem nahm man sich des Hauptkritikpunktes am Vorgänger an: Umfangsarmut. Auch das abschließende Kapitel der Ring-Saga umfasst lediglich zwölf Schauplätze, doch in diesen hat der Spieler nun etwas mehr Handlungsfreiheit, darf Objekte werfen, an Seilen hangeln, Katalpulte bedienen oder Waffen vom

Boden aufnehmen. Auf der Reise über den Pfad der Toten und Minas Tirith bis hin zu den Schicksalsklüften können Sie nun zusätzlich zu Legolas, Aragorn und Gimli noch fünf weitere Figuren zu Ihrem Bildschirm-Alter-Ego küren. Die *Hobbits* Sam und Frodo sowie Magier Gandalf hat EA bereits bekannt gegeben, andere (im Gespräch ist derzeit

sogar Gollum) sind allerdings versteckt und wollen erst freigespielt werden. Die intuitive Kampfsteuerung bedurfte eigentlich kaum einer Verbesserung, wurde aber trotzdem noch etwas flexibler gestaltet. Das Tüpfelchen auf dem i bildet jedoch der Kooperations-Modus. Wie in *Baldur's Gate: Dark Alliance* ist es nun möglich, sich als Team mit

zwei Kämpfern gleichzeitig durch die Gegnermassen zu harken – ein Bildschirm, doppelte Action! Wie gewohnt darf man sich auch wieder die englischen Stimmen der Originaldarsteller, einen dramatischen Orchester-Soundtrack und Vorab-Ausschnitte aus dem finalen Kinofilm zu Gemüte führen.

WOLFGANG FISCHER



**VERFLUCHT!** Der schlägt härter zu, als ich dachte...

## VORSCHAU D. RÜCKKEHR D. KÖNIGS

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	<a href="http://www.eagames.com">www.eagames.com</a>

Spieler 1-2	Termin Herbst
----------------	------------------

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Fantasy-Gemetzel mit hervorragender Technik, **genial genutzter Filmizenz** – und neuerdings auch Coop-Modus!“



# Castlevania – Lament of Innocence

**ACTION** Eine schrecklich nette Familie - Entdecken Sie die Ursprünge der Belmonts!

Konamis neuester Ableger der *Castlevania*-Actionserie entführt Sie weit zurück ins 11. Jahrhundert. Sie übernehmen die Rolle von Leon, einem Vorfahren der legendären Vampirjäger-Familie Belmont. Wie es sich für ein *Castlevania* gehört,

jagen Sie den Fürsten der Dunkelheit. Nein, wir reden nicht etwa von Ozzy Osbourne, sondern vom Grafen Dracula persönlich. Dieser hat nämlich Leons Geliebte entführt. Der Edelmann lässt sich freilich nicht lumpen und macht sich

auf den Weg, seine Braut zu retten. Die Monsterhorden, die sich dem Helden dabei in den Weg stellen, werden wie gewohnt mit Peitsche, Weihwasser, Dolchen oder Äxten aus dem Verkehr gezogen.

*Castlevania – Lament of Innocence* setzt auf klassische Elemente der Serie. Nicht nur die Waffen kommen Fans der Serie bekannt vor, auch das Spielprinzip ist aus den alten Teilen entliehen. Die Geschichte, in deren Verlauf Sie mehr über die Vergangenheit des Belmont-Clans erfahren sollen, spielt sich in einem riesigen Schloss ab, das in fünf Areale unterteilt ist: eine Kathedrale, ein Theater, der Garten, ein Labor und der obligatorische Kerker. Einzige (bis jetzt bekannte) Neuerung sind so genannte Power-Orbs, die Sie mit Waffen koppeln dürfen, um Spezialattacken auszufüh-

ren. Sonst bleibt alles beim Alten. Nicht einmal die 3D-Umgebungen werfen Fans der Serie noch vom Hocker – den Sprung in die dritte Dimension schaffte der Titel bereits auf dem N64. Das alles hört sich allerdings negativer an, als es ist. Wer *Castlevania* kennt, weiß, dass die Serie trotz – oder gerade wegen – ihrer Einfachheit zum Meilenstein geworden ist. Was wir bis jetzt von der Neuauflage zu sehen bekamen, deutet auf ein solides Jump & Run mit actionreichen Kampfeinlagen hin. Mit der modernen Optik und der simplen Spielmechanik werden alle Spielertypen angesprochen, während sich aber besonders Fans auf die interessanten Storyelemente freuen können. (cs)

Hersteller: Konami

Internet: [www.konami.com](http://www.konami.com)

Termin: November 2003



**STEINIGER WEG** Hoffentlich stampft dieser Endboss Leon nicht nieder.

# Teenage Mutant Ninja Turtles

**BEAT'EM UP** Konami belebt den Prügel-Klassiker wieder!

So mancher wird sich vielleicht noch an Konamis Turtles-Beat'em-Ups aus der Spielhalle (oder vom Super Nintendo) erinnern. Auf der E3 präsentierte man die Neuauflage für die PS2 in spielbarer Form. Die Grafik bietet exzellent animierte Cel-Shading-Figuren vor zweck-

mäßiger Kulisse, die eingängige Steuerung und der Zwei-Spieler-Coop-Modus (zuletzt in dem Genre sträflich vernachlässigt) sorgen umgehend für jede Menge Prügelspaß. (mp)

Hersteller: Konami

Internet: [www.konami.com](http://www.konami.com)

Termin: 2004



**KRACH! BUMM!** Comic-Soundeffekte werden kurz eingeblendet.



# James Bond 007: Alles oder Nichts

Eine E3 ohne  
EAs **britischen**  
**Stargast?**  
Unmöglich!

**M**it Bond-Spielen ist es wie mit Bond-Filmen: Eigentlich weiß man schon vor dem Anschauen, was einen erwartet. Trotzdem hat man doch jedes Mal wieder seinen Spaß dran. So liest sich auch EAs Ankündigung des konsolenübergreifenden Titels *Alles oder Nichts* fast wie die Beschreibung von *007 Nightfire*. Freilich sieht die Agentenhut etwas schicker aus als der Vorgänger. Als Vorlage für Hochhaus-Stürmer und Herzensbrecher 007 stellte sich einmal mehr Pierce Brosnan zur Verfügung, synchronisiert wird der Held in Deutschland von seinem bekannten Leinwand-Sprecher. Aufreizende Damen (Shannon Elizabeth!) sind im Rahmen der spieleklusiven Story natürlich ebenso vertreten wie diverse Gegenspieler. Und zwischen den Schleich- und Schieß-Abschnitten in der Third-Person-Ansicht nimmt der smarte Spion auch wieder Steuervorrichtungen von Motorrädern, Panzern, Edelschlitten und Helikoptern in die Hand. Das alles nicht nur im englischen Hauptquartier, sondern auch in Moskau, Peru, New Orleans oder dem Tal der Könige. Magazine verpulvern darf man sowohl in Mehrspieler-Arenen als auch in den Missionen. Für Letztere empfiehlt es sich jedoch, den Gegnern nicht

nur Fäuste, Kugeln und herumliegende Gegenstände um die Ohren zu schmettern, sondern sich auch auf subtilere Tricks zu besinnen. Qs Labor liefert einen Großteil des nötigen Handwerksgeräts; zudem vermag sich Bond in den Klamotten ausgeschalteter Gegner an so manchen Wachtposten vorbeizustehlen. Derartiger Einfallsreichtum wird dann auch mit zusätzlichen Hightech-Hilfsmitteln belohnt. Besonders gespannt sind wir auf den angekündigten Kooperations-Modus für zwei Spieler, den wir hoffentlich bald selbst antesten können.

WOLFGANG FISCHER

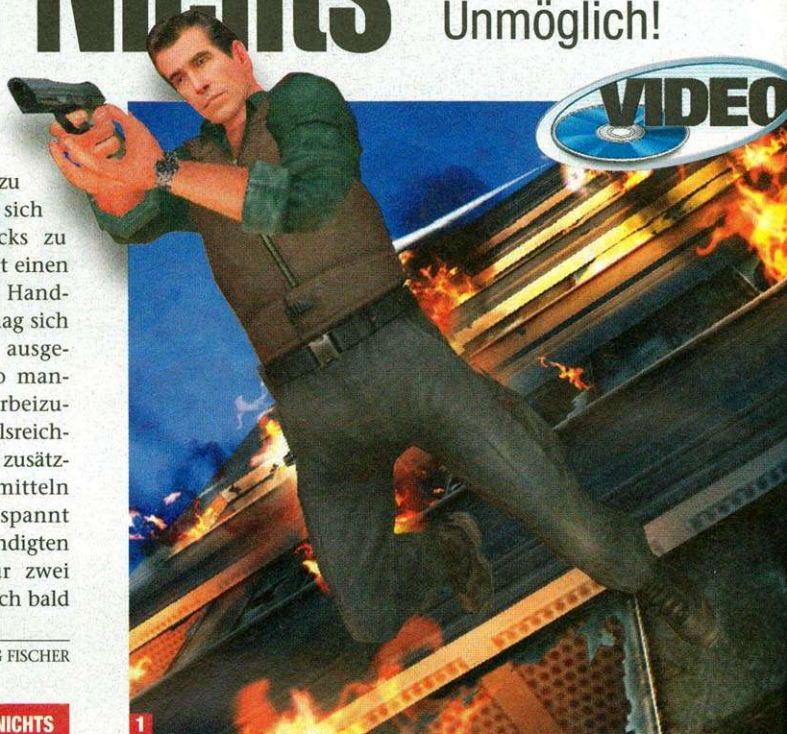
## VORSCHAU ALLES ODER NICHTS

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a>	
Spieler 1-4	Termin Herbst

## FINSCHÄTZUNG

# SEHR GUT

„Ein neues Jahr, ein neuer Bond! Gewohnt **abwechslungsreicher Agententhiller** mit Lizenzbonus.“



1

2



1. **IMMER IM EINSATZ** Pierce Brosnan leiht dem Agenten sein Gesicht.
2. **TODESMUTIG** Bond scheut sich nicht vor gefährlichen Sprüngen.
3. **KINNHAKEN** Der Agent weiß sich in jeder Lage zu wehren.



3





**GEIZ!**  
**RELOADED!**

# Prince of Persia The Sands of Time


 GEHEIM TIPP

Der Prinz ist zurück – mit **Bombast-Grafik** und originellem Gameplay soll die Serie zu alter Form auflaufen!

**A**ls Jordan Mechner vor knapp 15 Jahren der Spielewelt *Prince of Persia* präsentierte, wurde er über Nacht zur Legende. Eine düstere Atmosphäre, (für damalige Verhältnisse) atemberaubende Animationen und ausgeklügelte Levels legten den Grundstein für viele Spiele, die heute jedem Zocker ein Begriff sind. Ob *Tomb Raider*, *Indiana Jones* oder sogar *Devil May Cry* – alle wurden auf die ein oder andere Weise vom ersten Auftritt des Prinzen beeinflusst. Zwar hatte auch der persische Prinz schon ein 3D-Abenteuer zu bestehen, das allerdings nur auf dem PC und recht schmuck-

los. Das kommende Action-Spektakel wird besonders in Bezug auf die Präsentation und Grafik einschlagen wie eine Bombe. Die hübsch ausgeleuchteten und detailliert modellierten Umgebungen sind schon jetzt eine wahre Augenweide, werden aber von den Animationen des Hauptdarstellers und denen seiner Widersacher noch übertroffen. Selten zuvor sahen Kämpfe in einer dreidimensionalen Umgebung so mitreißend und flüssig aus. Auch ohne Gegner sprintet und hüpfet der Prinz so geschmeidig und natürlich durch die Gegend, dass man fast schon das Gefühl hat, eine aufwendig

animierte Zwischensequenz zu genießen. Im Gespräch mit dem Meister persönlich wurde auch schnell klar, warum das so ist: „Pro Jahr gibt es zwei bis drei Spiele, die mich so richtig packen und nicht mehr loslassen. *Prince of Persia* soll genau so ein Spiel werden. Die fantastischen Animationen steuern ihren Teil dazu bei. Ich mag diese Spiele nicht, in denen der Held abgehakt durch die Gegend stakst oder der Spieler immer gezwungen ist, sich lange Animationen bis zum Ende anzuschauen. Unser System ist flüssiger und flexibler als das der meisten anderen Spiele, die ich kenne.“

MAIK BÜTEFÜR

**VORSCHAU PRINCE OF PERSIA**

Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	<a href="http://www.prince-of-persia.com">www.prince-of-persia.com</a>

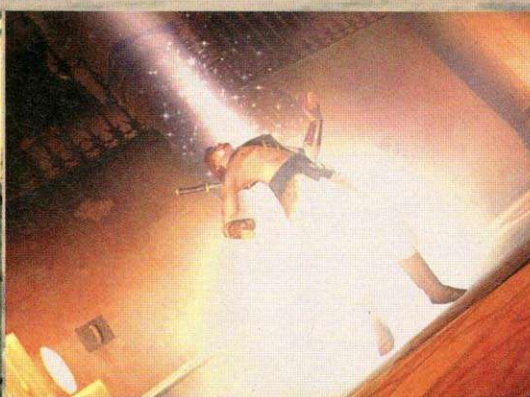
Spieler	Termin
1	November 2003

**EINSCHÄTZUNG**
**SUPER**

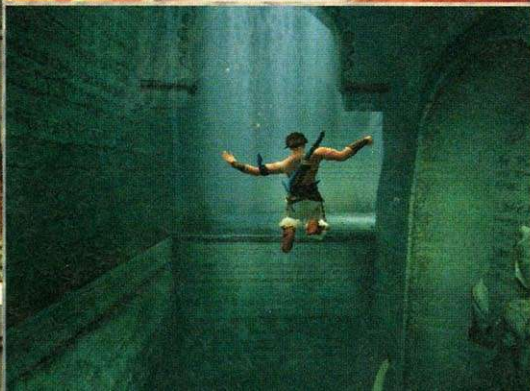
„Eine **DER** Überraschungen der E3. Wunderschöne Animationen und frisches Gameplay machen Lust auf mehr.“



**BALANCEAKT** Während man auf dem schmalen Sims kämpft, muss auch das Gleichgewicht gehalten werden.



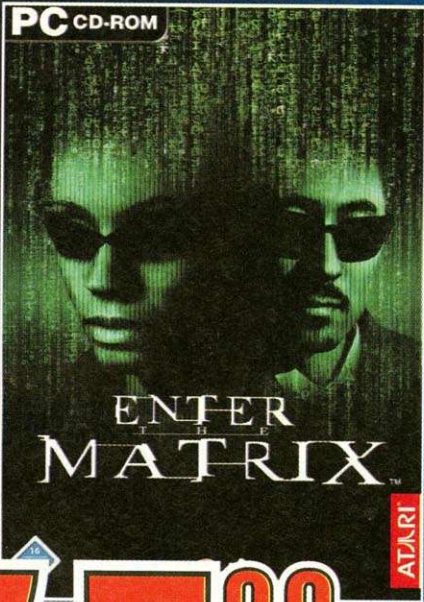
**BLENDWERK** Trotz der famosen Grafik soll auch das Gameplay nicht zu kurz kommen.



**DÉJÀ-VU** Diese Sprungpassagen haben den ersten Teil der Serie berühmt gemacht.

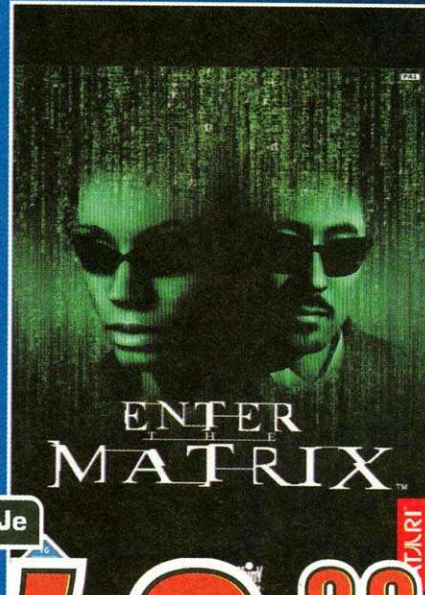


# ALLES GEILE RUND UM MATRIX!



47,99

**ENTER THE MATRIX**  
Das PC-Spiel. Ergründe die Matrix. Bestehe spektakuläre Nahkämpfe. Inkl. exklusives Filmmaterial zum Kinofilm Matrix Reloaded. Geeignet ab 16 Jahren\* Art. Nr.: 910 8127



Je 49,99

**ENTER THE MATRIX**  
Bekämpfe die Matrix in actiongeladenen Feuertreffen. Genieße exklusives Filmmaterial zum Kinofilm Matrix Reloaded. Geeignet ab 16 Jahren\*

Erhältlich für:



9,99

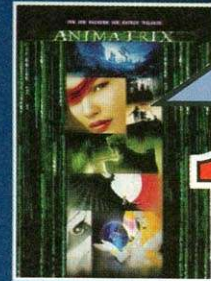
**DVD MATRIX**  
Das Science Fiction Abenteuer auf DVD mit Keanu Reeves & Laurence Fishburne. Geeignet ab 16 Jahren\*



Doppel-CD

16,99

**MATRIX RELOADED**  
Die Filmmusik-CD zum aktuellen Kinohit, mit brandneuen Songs von Marilyn Manson, P.O.D. u.v.m.



erhältlich ab 03.06.

19,99

**DVD ANIMATRIX**  
Die DVD: Erfahre mehr über die geheimnisvolle Welt der Matrix in 9 futuristischen Animationsfilmen

82X IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: [www.saturn.de](http://www.saturn.de)



# SATURN

## GEIZ IST GEIL!

ll. USK (Unterhaltungsselektionskontrolle, Deutschland) Keine Mitnahmegarantie. Sofern nicht vorhanden, gleich bestellen.

# E3 – Action – Diverse

Bemerkenswert viele Actionspiele auf der E3 lehnten sich an *Metal Gear Solid* und *Splinter Cell* an. Man hatte zeitweise das Gefühl, dass in jedem Titel neuerdings Militärlook und Um-die-Ecke-Schauen Pflicht sind – besonders irritierend war der Namco-Stand, wo *Extreme Force* und *kill.switch* spielerisch zum Verwechseln ähnlich waren.

## Secret Weapons over Normandy

**ACTION** LucasArts' Fliegerasse nehmen die PS2 unter Beschuss.

Mit *Their Finest Hour* und *Secret Weapons of the Luftwaffe* hat LucasArts vor über zehn Jahren schon auf dem PC Erfahrung gesammelt, was Luftkampf-Simulationen rund um den Zweiten Weltkrieg angeht. Jetzt wird die Serie mit *Secret Weapons*

*over Normandy* fortgesetzt und erscheint unter anderem auch für die PS2. Statt eines überladenen Hardcore-Simulators wollen die Entwickler ein gut spielbares Actionspiel vor authentischem Hintergrund schaffen. Dabei gibt es sowohl heiße Dogfights mit

feindlichen Piloten als auch Luft-Boden-Missionen. Grafisch sollten Sie nicht zu viel erwarten, ansonsten macht der Titel einen ordentlichen Eindruck. (mp)

Hersteller: LucasArts

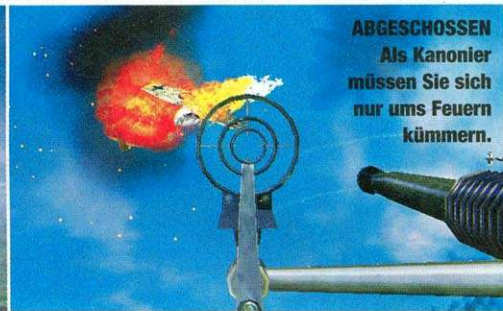
Internet: [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

Termin: Herbst

**LUFTKAMPF**  
Für LucasArts ein Konsolen-Debüt, aber nicht wirklich Neuland.



**ABGESCHOSSEN**  
Als Kanonier müssen Sie sich nur ums Feuern kümmern.



### VERBRECHERJAGD

Mit Ihren Teamkollegen nehmen Sie Gangster unter Beschuss.



## Extreme Force: Grant City Anti-Crime

**ACTION** Zurück nach Grant City im *Dead to Rights*-Nachfolger.

*Dead to Rights* erschien, nicht zuletzt wegen der harten Gewaltdarstellung, nie in Deutschland. Dass Namco das Nachfolgespiel hierzulande herausbringt, wäre dennoch möglich. Als Mitglied einer Eliteeinheit versuchen Sie, die Kriminalitätsrate nach unten zu bringen, wobei diesmal auch Wert auf

Strategie gelegt wird. Dank des großen Waffenarsenals, das ballerwütigen Spielern von Maschinengewehren bis Handgranaten alles bietet, ist bei *Extreme Force* neben Taktik auch jede Menge Action geboten. (cs)

Hersteller: Namco

Internet: [www.namco.com](http://www.namco.com)

Termin: Winter 2003 (USA)

## kill.switch

**ACTION** Ein Shoot 'em Up in seiner reinsten Form.

Ballern, ballern und nochmals ballern. Das Prinzip von *kill.switch* ist simpel, aber spaßig. Dabei können Sie hinter jedem Gegenstand Deckung suchen und die Gegner von dort aus unter Beschuss nehmen. Wem es zu riskant ist, seinen Kopf in die von Kugeln geschwängerte Luft zu stecken, der feuert ein-

fach blind ums Eck. Wenn die Kugeln statt eines Gegners eine Wand oder Ähnliches treffen, wird dieser Gegenstand auch tatsächlich davon beeinflusst. Die Spielumgebung wird dabei förmlich „umdekoriert“. (cs)

Hersteller: Namco

Internet: [www.namco.com](http://www.namco.com)

Termin: Winter 2003 (USA)



**TANZ, COWBOY!**  
Wir schießen blind um die Ecke und verfehlen unser Ziel dabei knapp.

**NACKEDEI** Maximo macht in seinen Boxershorts wieder eine hervorragende Figur.

**UMZINGELT** Gleich zeigen wir den Robotern, wer die Herzchen-Hosen anhat.



## Maximo vs. The Army of Zin

**ACTION** Der tapfere Ritter in Herzchen-Boxershorts ist wieder da.

Maximo ist zurück! Und wieder ist er auf der Suche nach seiner besseren Hälfte. Zur Seite steht ihm dabei wieder Grim, der diesmal eine größere Rolle spielen wird. Auf fremde Hilfe ist der gewiefte Ritter aber eigentlich gar nicht angewiesen. Nicht zuletzt, weil seine Move-Palette erweitert wurde. Bis zu 30 Combos hat der Ritter mit den schi-

cken Unterhosen jetzt auf Lager. Apropos Unterhosen: Auch dem herzchenverzierten Lendenschurz kommt diesmal eine wichtige Funktion zu. Vielleicht erfahren wir dann ja auch endlich, wo Maximo das gute Stück her hat? (cs)

Hersteller: Capcom

Internet: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)

Termin: Nicht bekannt

## Cy Girls

**ACTION** Unerhörte Tätigkeiten im Cyberspace.

Die Cy Girls sind zwei coole Spezialagentinnen, mit denen sich Spieler ab Sommer vergnügen dürfen. Sie reisen um den Globus, erledigen dank ihrer Fähigkeiten auch die gefährlichsten Missionen und bekämpfen Cyber-Terroristen. Dabei ist Ice die Frau fürs Grobe: Mit ihren Waf-

fen hat sie noch jedem Gangster ein Loch zwischen den Augen verpasst. Aska hingegen ist ein nahkampfstarkes Ninja-Weib, das aber auch bestens auf Stealth-Aufträge spezialisiert ist. (cs)

Hersteller: Konami

Internet: [www.konami.com](http://www.konami.com)

Termin: Sommer 2003



**CYBER-KRIEGERIN** Ob die Sonnenbrille wirklich zur Ausstattung eines Ninja gehört?

**HANDSTAND** Ice sieht beim Killen noch stylischer aus als Dante.



**FEUERSBRUNST** Natoe kämpft vor eindrucksvollen Hintergründen.

**IN POSE** Held Natoe gibt sich kämpferisch.



## Seven Samurai 20XX

**ACTION** Geniale Voraussetzungen für ein besonderes Spielerlebnis.

Sammys Zukunftsvision von Akira Kurosawas Samurai-Epos versetzt den Spieler in die Rolle des jungen Kriegers Natoe, der es mit einer Armee mechanischer Monster aufnehmen muss. Ihm zur Seite stehen dabei sechs weitere Krieger, die bei der Verteidigung der letzten menschlichen Bastion helfen. Eine geradezu epische Hintergrundgeschichte, erzählt in eindrucksvollen Video-

sequenzen, rückt die effektreichen Third-Person-Kämpfe ins rechte Licht. An der Umsetzung der interessanten Spielidee waren unter anderem Akira Kurosawas Sohn Hisao und der Künstler Möbius (bekannt durch die Filme *Willow* und *Das 5. Element*) maßgeblich beteiligt. (wf)

Hersteller: Sammy

Internet: [www.sammystudios.com](http://www.sammystudios.com)

Termin: 4. Quartal 2003

# Rise to Honor

**ACTION** Martial-Arts-Star Jet Li bekommt sein eigenes Actionspiel.

Nicht nur Fans asiatischer Billig-Action-Filme dürfte Jet Li mittlerweile ein Begriff sein. Der Kultschauspieler hat inzwischen sogar Hollywood für sich erobert. Kein Wunder also, dass der Kampfsportspezialist schon bald seinen eigenen PS2-Action-Titel bekommt. Das Besondere an *Rise to Honor* ist das Kampfsystem. Statt mit den Symboltasten haben Sie die komplette

Action mit dem rechten Analogstick unter Kontrolle. Klingt einfach und intuitiv, gestaltet sich momentan aber noch ein wenig schwierig. Wir sind jetzt schon sehr auf die erste Preview-Version gespannt, anhand der wir das Kampfsystem genauer beleuchten werden. (cs)

**Hersteller:** Sony Computer Entertainment

**Internet:** www.scee.com

**Termin:** Oktober 2003



**VIER GEGEN EINEN** Jet Li bleibt cool und vermöbelt alle Gegner auf einmal.

# SOCOM 2

**ACTION** Die Navy Seals werden zu neuen Krisenherden geschickt.

Auch Sony verlässt sich voll und ganz auf seine Kassenschlager und präsentiert mit *SOCOM 2* eine aufpolierte Fortsetzung ohne bahnbrechende Neuerungen. Zwar wurde verlautbart, dass der Singleplayer-Modus überarbeitet und die KI verbessert wurde, einer genauen Prüfung konnte dies auf der E3 aber noch nicht unterzogen wer-

den. Grafisch wurde ebenfalls Kosmetik betrieben, auch wenn die Optik grundsätzlich immer noch recht unspektakulär wirkt. Während einige Levels frappierend an *Counter-Strike* erinnern, bieten andere den typischen Look des Vorgängers. (mb)

**Hersteller:** Sony

**Internet:** www.playstation.de

**Termin:** October 2003 (USA)



**ITALY?** In dunklen Gassen kommt das Überraschungsmoment zur Geltung.

# Roadkill

**ACTION** Kann Midway Twisted Metal Black Konkurrenz machen?

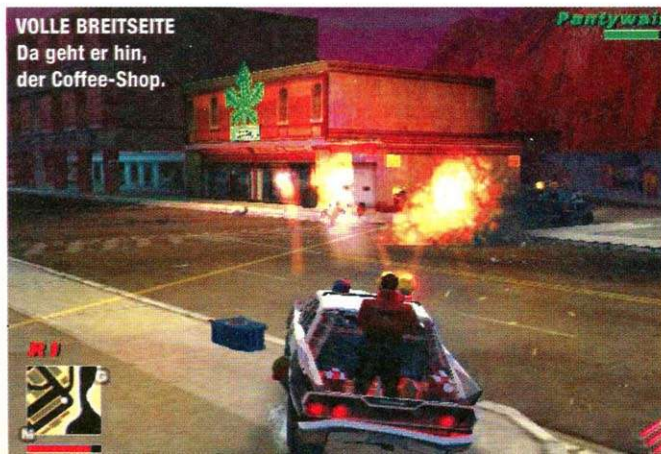
Mit *Roadkill* präsentierte Midway überraschend einen der eher seltenen Vertreter des Car-Combat-Genres. Apokalyptische Umgebungen, schwer bewaffnete Vehikel und eine deftige Portion Gewalt bestimmen das Bild. In der vorgestellten Form wäre der Titel in Deutschland daher auch kaum

vorstellbar. Spielerisch geht's etwas gemächlicher und weniger hektisch zu als beim derzeitigen Genre-König *Twisted Metal Black*. Bis zu vier Spieler dürfen sich im Splitscreen die Raketen um die Ohren schießen. (mb)

**Hersteller:** Midway

**Internet:** www.midway.com

**Termin:** Herbst 2003 (USA)



**VOLLE BREITSEITE**  
Da geht er hin,  
der Coffee-Shop.

# Spider-Man 2

**ACTION** Der Mann mit dem klebrigen Sekret ist wieder unterwegs.

Activision bleibt seiner bisherigen Linie treu und setzt weiterhin auf Filmumsetzungen. Im Falle von *Spider-Man* hatte diese ja letztes Jahr auch zu einem erfreulich guten Ergebnis geführt. Eine Fortsetzung war bereits vor der E3 genauso sicher wie der zweite Teil in den Kinos. Erste Screenshots und Eindrücke

vermitteln eine solide Fortsetzung ohne große Experimente. Grafisch wurde hier und da etwas Feintuning betrieben, spielerisch erwarten wir auch keine Revolution im Genre. Aber das muss ja auch gar nicht sein. (mb)

**Hersteller:** Activision

**Internet:** www.activision.de

**Termin:** 1. Quartal 2004



**FREIER FALL** Auch im  
Nachfolger geht's  
schwingend durch  
Häuserschluchten.

# Buffy the Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds

**ACTION** Buffy kehrt zurück – diesmal auch auf die PS2! Und die ganze Clique ist mit dabei.

Das erste *Buffy*-Spiel (für die Xbox) war umstritten, doch zumindest bei Fans der TV-Serie beliebt. Der zweite Teil erscheint auch für die PS2 und wird von

Eurocom entwickelt (siehe auch *Sphinx* unter E3 Jump & Run). Trotz minimaler Rätsel steht bei der Dämonenhatz vor allem Action im Vordergrund, und da

verspricht das neue Spiel mehr Abwechslung als der Vorgänger. Dies wird nicht zuletzt dadurch erreicht, dass neben Buffy selbst diesmal auch andere Charaktere

wie etwa Hobby-Hexe Willow spielbar sein werden. (mp)

Hersteller: Fox Interactive/Vivendi

Internet: [www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)

Termin: 3. Quartal 2003



## 1. WILLOW SPIELBAR

Ob's auch ein Eskimo-Kostüm mit Harpune gibt?

## 2. ZU STAUB ZERLEGT

Auf Holzpflocke stehen die Vampire nicht so sehr.

# McFarlane's Evil Prophecy

**ACTION** Comic-Legende Todd McFarlane lässt seine Puppen tanzen.

Ganz so böse wie der Titel vermuten lässt, ist Konamis Action-Titel dann doch nicht. Das eher simpel strukturiert wirkende Action-Gemetzel wartet zwar mit sechs von McFarlanes Action-Figuren auf (Dracula, Mummy, Werewolf, Frankenstein, Sea Creature and Voodoo Queen), hat

ansonsten aber optisch noch nicht sonderlich viel zu bieten. Immerhin verspricht der Vier-Spieler-Modus gesellige Prügelorgien durch Horden schräg designerter Gegner. (mb)

Hersteller: Konami

Internet: [www.konami.de](http://www.konami.de)

Termin: Herbst 2003 (USA)



**HÖLZERN** Die klobigen Figuren bewegen sich wenig geschmeidig.

## 1. VERLASSEN?

Selbst in der Geisterstadt tummeln sich die Gegner.

## 2. U-BOOT

In einer der vielen Transformationen nehmen Sie Gegner mit Torpedos aufs Korn.



# Spy Hunter 2

**ACTION** Die tollkühnen Männer in schießenden Kisten sind zurück.

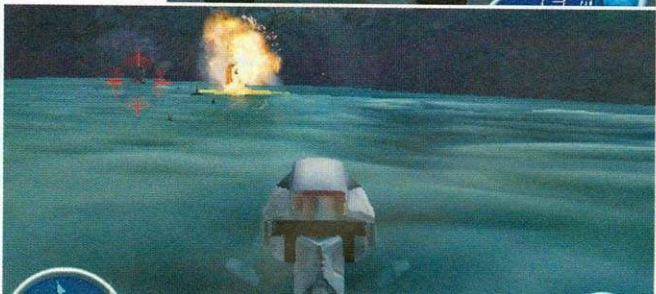
Rockstar San Diego, die Entwickler von *Spy Hunter 2*, geben sich große Mühe, die Fortsetzung innovativ zu gestalten. Ihr Wagen hat wiederum viele verschiedene Transformationsmöglichkeiten. Sie dürfen unter anderem ein Boot, Offroad-Motorrad und -Wagen, ein Schneemobil und vieles mehr steuern. Natürlich sind auch die zahlreichen Waffen und

Gadgets wieder mit von der Partie. Die Kritik an der Linearität des Vorgängers hat man sich ebenfalls zu Herzen genommen und viele Wegablen eingebaut sowie ein System, das die Spielwelt bei jedem Durchgang komplett anders aussehen lässt. (cs)

Hersteller: Midway

Internet: [www.midway.com](http://www.midway.com)

Termin: Oktober 2003

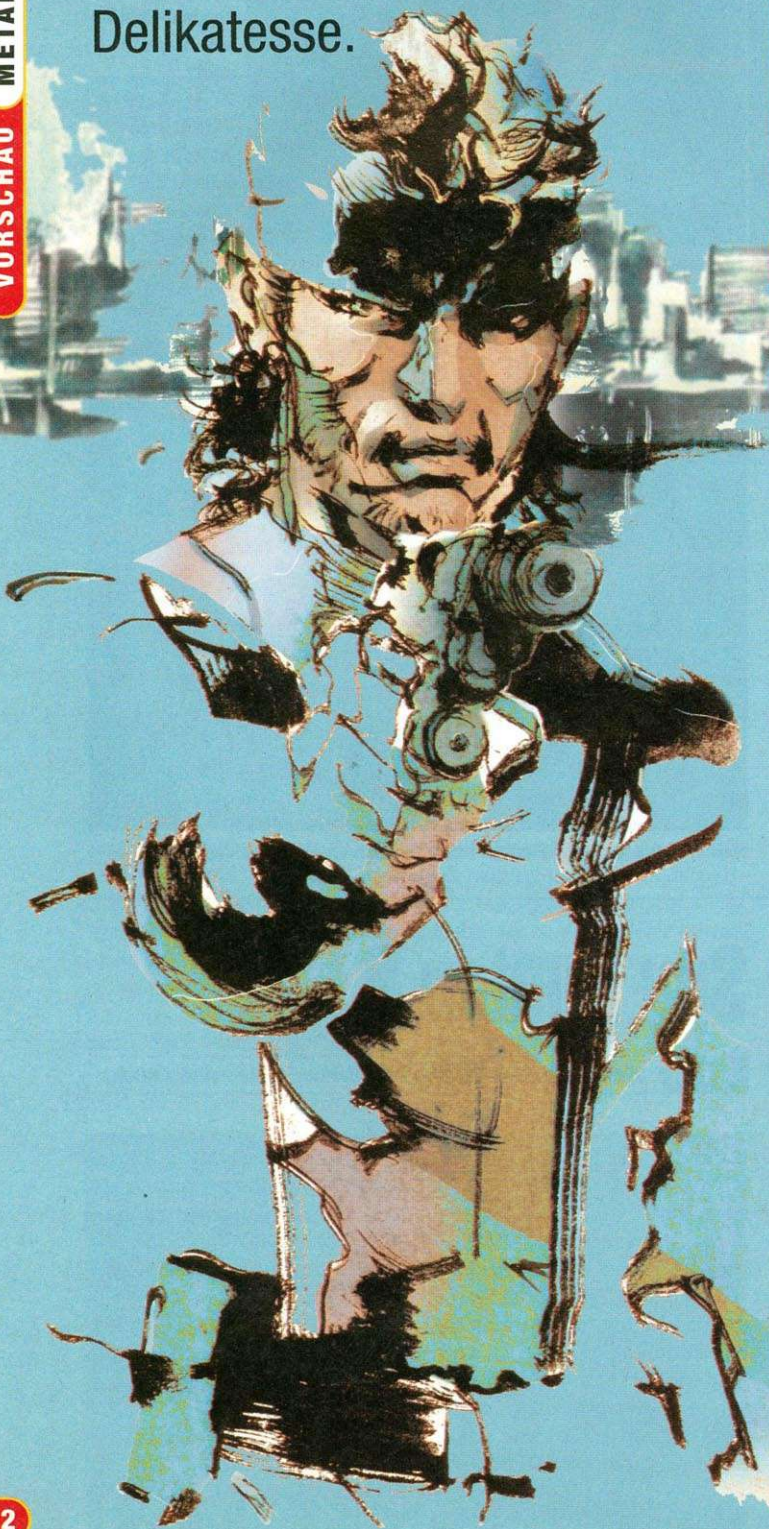




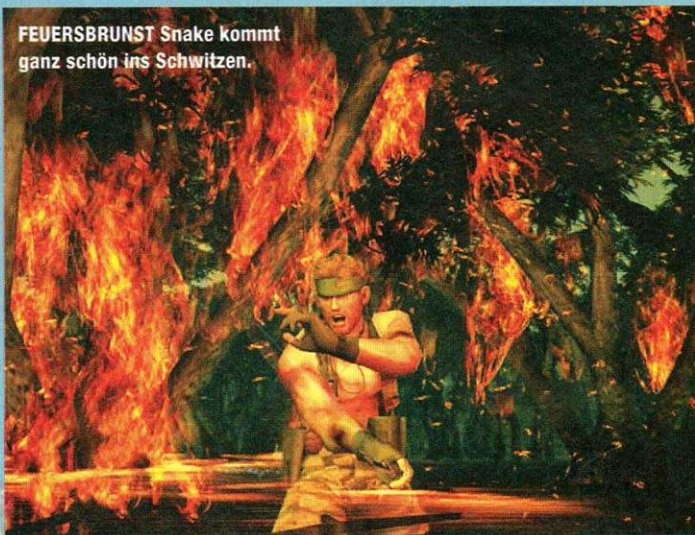
# Metal Gear Soli

**Es ist angerichtet!**

Schlange zum Hauptgang entpuppt sich als wahre Delikatesse.



FEUERSBRUNST Snake kommt ganz schön ins Schwitzen.



**S**nake Eater ist ja nicht unbedingt ein Titel, bei dem einem das Wasser im Munde zusammenläuft. Wer isst denn schon gerne Schlangen? Wenn man allerdings den zwölfminütigen Trailer zu dem dazugehörigen Spiel anschaut, beginnt der Speichel sofort zu laufen. Was da vom dritten Teil von *Metal Gear Solid* zu sehen ist, übertrifft mal wieder die Vorgänger bei weitem. Leider war dieser Film und ein paar Screenshots auch schon alles, was Entwicklerlegende Hideo Kojima auf der E3 von dem Spiel enthüllte. Mit genaueren Informationen hat er sich wie immer zurückgehalten.

**FLAMBIERTE SCHLANGE** Aber das Video zeigt doch schon einiges: So haben es die Entwickler tatsächlich geschafft, die Grafik noch zu verbessern. Schauplatz ist diesmal ein Urwald, in den Solid Snake mit dem Fallschirm abspringt. Natürlich ist er dort nicht allein: Viele schwer bewaffnete Soldaten treiben sich ebenfalls im Dschungel herum. Das alles sieht unheimlich realistisch und überaus beeindruckend aus: Die Figuren bewegen sich natürlich und interagieren wirklichkeitsgetreu mit der Umgebung. Und in der wilden Natur gibt es unzählige kleine Details, mit denen sich interagieren lässt. Gras wogt im



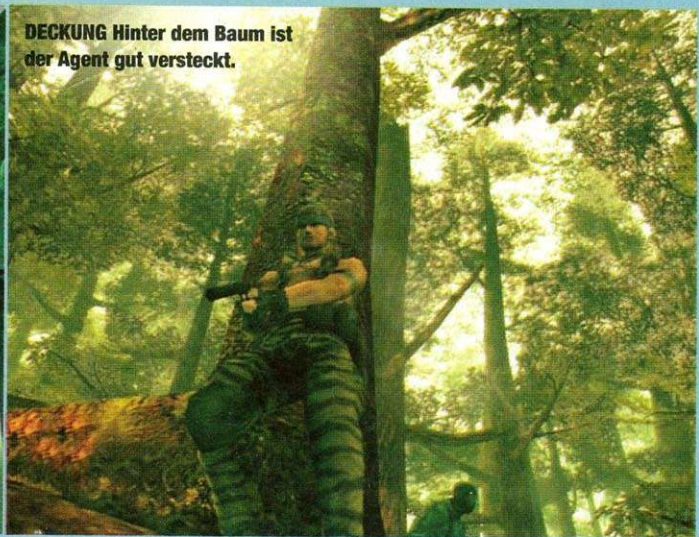
AFFIG  
Wie ein Gorilla hängt der Held am Baum.



# d 3: Snake Eater



**FEUCHTES VERSTECK** Der gegnerische Soldat weiß gar nicht, wie ihm geschieht.



**DECKUNG** Hinter dem Baum ist der Agent gut versteckt.

Wind, Zweige biegen sich an den Bäumen. Großartig sind auch die Effekte: Beim Buschbrand züngeln die Flammen heiß und bedrohlich, der Wasserfall rauscht schäumend und das Licht bricht stimmungsvoll durchs Geäst.

Eine reine Augenweide, dieser Trailer! Und er verrät sogar einige Kleinigkeiten über das Gameplay. So scheint wieder Solid Snake im Mittelpunkt des Spiels zu stehen. Er hat offensichtlich sogar ein paar neue Moves gelernt. In einer Szene mit Gameplay-Material hängt er sich zum Beispiel mit einem Arm an einen Ast, während er gleichzeitig mit der anderen Hand schießt. In einer weite-

ren Sequenz ist der Agent zu sehen, wie er einem Gegner ein Messer an den Hals drückt. Natürlich ist Snake wieder mit einem effektiven Schusswaffenarsenal ausgerüstet. Neben der Socom spielen im Trailer verschiedene Maschinenpistolen und das Snipergewehr eine Rolle. Außerdem verfügt der Protagonist über ein Infrarotsehgerät, um im Dunkeln zu sehen.

## FRESSEN UND GEFRESSEN WERDEN

Über Hintergründe zur Geschichte verrät der E3-Trailer leider ziemlich wenig, und wenn, dann bleibt er eher kryptisch. Am Anfang des

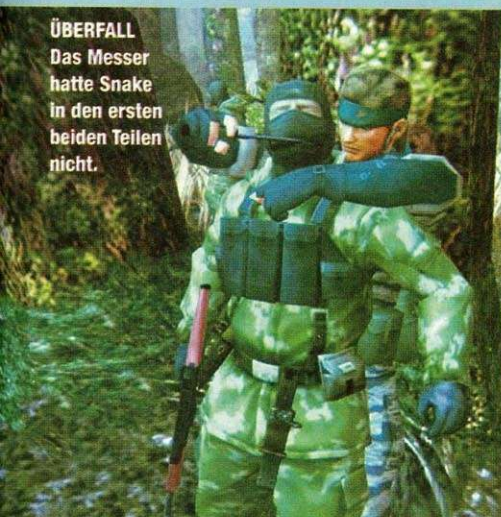
Films sind unter anderem die Worte „New Setting“, „New Era“ und „Back to the Original“ eingeleitet. Was die Fantasie aber am meisten anregen dürfte, sind die Schlagworte „Eat or be Eaten“ und „Stealth and Survival“. Tatsächlich muss Snake laut Kojima im Spiel auch jagen und essen, um zu überleben. In einer Filmsequenz ist der Agent zu sehen, wie er seine Zähne in einen rohen Fisch und eine Schlange vergräbt.

So scheint der dritte Teil von *Metal Gear Solid* wirklich vollkommen neue Spiel-Elemente zu bringen. Dass aber vieles auch beim Alten geblieben ist, zeigt sich am Gameplay-Mate-

rial. Obwohl die Animationen etwas abwechslungsreicher wirken als vorher, ist doch der typische *Metal Gear*-Stil zu erkennen. Snake kann noch genauso schleichen und rennen wie in den ersten beiden Teilen.

Wie immer, wenn ein *Metal Gear*-Trailer Premiere hat, bleiben auch diesmal mehr Fragen offen, als beantwortet werden. Wie immer bleibt das Gefühl, dass man mehr davon sehen will. Und wie immer strapaziert Hideo Kojima die Geduld der Spieler noch ein bisschen: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* wird erst irgendwann nächstes Jahr auf den Markt kommen.

WOLFGANG FISCHER



**ÜBERFALL** Das Messer hatte Snake in den ersten beiden Teilen nicht.



**KLETTERPARTIE** In den Ästen suchen die Gegner hoffentlich nicht.

## VORSCHAU MGS 3: SNAKE EATER

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Dolby 5.1

Internet: [www.konamijpn.com](http://www.konamijpn.com)

Spieler	Termin
1	2004

# SUPER

EINSCHÄTZUNG

„Allzuviel kann man zu diesem Spiel noch nicht sagen. Nur eins ist sicher: Wir wollen es spielen! Sofort!“



Das neue Projekt des  
Rayman-Schöpfers wird  
**ein echter Knaller!**

GEHEIM TIPP

VIDEO

# Beyond Good & Evil

**N**icht schon wieder ein Alien-Angriff!“ – Der Vorspann von *Beyond Good & Evil* wirft Sie gleich mitten ins Geschehen, wo die Protagonistin Jade vor der Attacke einer feindlichen Alienrasse flüchten muss. Da ein Schutzschild ausfällt, schaffen es die Aggressoren aus dem Weltall aber bis zu ihrem Haus, und es kommt zum direkten Aufeinandertreffen mit der außerirdischen Rasse. Der Grund für den Ausfall ist nicht etwa ein technisches Problem, sondern schlichtweg eine nicht bezahlte Stromrechnung ... Während die ersten Spielminuten fast nur daraus bestehen, dass Jade mit ihrem Kampfstab diverse Mutationen verprügelt, kommt direkt danach die starke Storyline zum Tragen und zieht den Spieler in ein Action-

Adventure, das sehr abwechslungsreich zu werden verspricht: Was hat es wirklich mit den Alien-Angriffen zu tun? Dem staatlichen Propaganda-Sender ist in der Hinsicht nicht zu trauen und dann gibt es da auch noch diese Rebellen-Organisation ... Mit ihrem Onkel, dem Eber Pey'j, begibt sich Jade zunächst aus finanziellen Gründen auf eine Mission, die nur der Anfang eines viel größeren Abenteuers sein wird.

## ALLES IN EINEM

Die Verknüpfung der zahlreichen Spielelemente funktioniert bei *Beyond Good & Evil* nahtlos. Sämtliche Zwischensequenzen werden direkt mit der normalen Spielgrafik präsentiert, so dass die Übergänge vom Zuschauen zum Mitreden, Erforschen und Kämpfen absolut fließend sind. Die Steuerung passt sich dabei stets der Situation an und ist

dadurch unheimlich intuitiv. Gekämpft wird mit X, gesprochen wird mit X und Türen werden natürlich auch mit X geöffnet – je nachdem, was halt gerade sinnvoll und machbar ist. Interessant ist dabei die Tatsache, dass Jade zwar springen kann, doch dies vor allem zum Ausweichen vor gegnerischen Attacken genutzt wird. Nach *Rayman* wollten die Entwickler von den Jump&Run-Elementen wegkommen und so ist geschicktes Springen hier wenig bis gar nicht gefragt.

Das Kampfsystem ist einfach gehalten und ermöglicht je nach Timing verschiedene Combos, wobei durch ständige Richtungswechsel der Schläge

## INTERVIEW MIT DEM PRODUZENTEN

Bei einer Präsentation von *Beyond Good & Evil* in Paris hatten wir die Gelegenheit, den Produzenten des Spiels (und kreativen Kopf hinter *Rayman*) zu seinem neuen Projekt zu befragen.

## Der Rayman-Schöpfer im Gespräch

**PLAYZONE:** Was war die Grundidee, aus der sich *Beyond Good & Evil* entwickelt hat?

**Michel Ancel:** Nach *Rayman 2* wollten wir mal was anderes machen, mit anderen Figuren, anderer Story und einer neuen Art von Spiel. Auch wenn das Team und unsere Einstellung gleich geblieben ist – dies ist kein neues Jump & Run. Ich weiß nicht, ob du die alten 3D-Spiele wie *Starglider* und *Mercenary* auf Heimcomputern gespielt hast. Es ging dabei mehr um das, was man sich vorgestellt hat, als um das, was man sah. Sie hatten auf einer einzelnen Diskette

Platz, die eine komplette Welt beinhaltete. Diese Spiele haben *BG&E* beeinflusst. Dass man eine Welt betritt, ohne ihre Grenzen zu kennen. Abgesehen davon haben wir jetzt natürlich Next-Generation-Konsolen und DVD, so dass die Welt größer sein kann und wir viele kinoartige Sequenzen einbauen können.

**PZ:** Die abwechslungsreiche Musik hat mir sehr gut gefallen. Habt ihr ein professionelles Soundtrack-Team dafür?

**Michel Ancel:** Wir haben ein Studio, das von einem

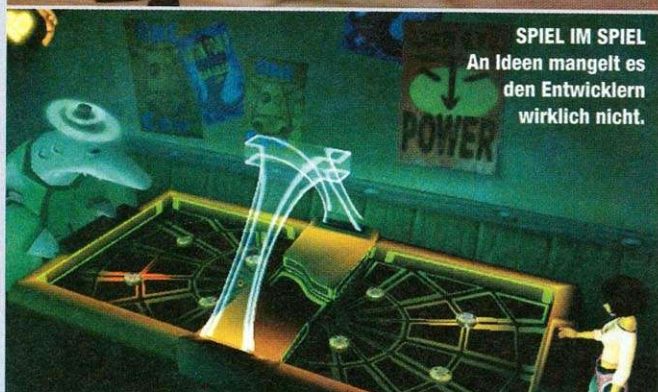


Mann geleitet wird, der viel Musik für Filme, Dokumentationen und Cartoons gemacht hat. Er schreibt den Soundtrack speziell für das Spiel. Er arbeitet zusammen mit einer Frau, die für Paramount an Filmsoundtracks gearbeitet hat und Musik direkt als Noten zu Papier bringt, ohne sie spielen zu müssen. Sie bringt eher orchestrale Sounds ein, während er eher an Reggae und Rap interessiert ist.

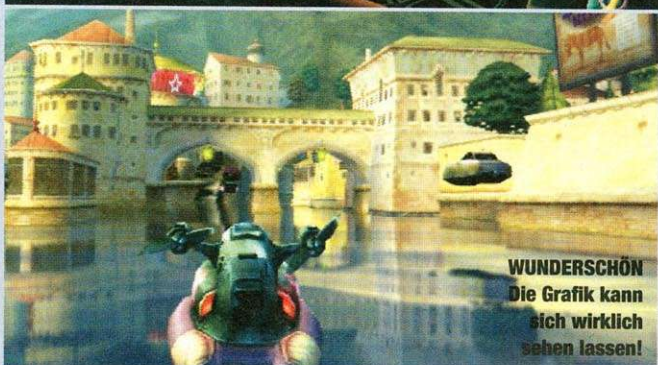
**PZ:** Wie läuft das ab? Zeigt ihr ihm die Levels, und er komponiert dann die passenden Stücke dazu?



**STADTBUMMEL**  
Ein Plausch mit der  
Zivilbevölkerung  
gefällig?



**SPIEL IM SPIEL**  
An Ideen mangelt es  
den Entwicklern  
wirklich nicht.



**WUNDERSCHÖN**  
Die Grafik kann  
sich wirklich  
sehen lassen!



**ATTACKE!**  
Jade setzt sich mit  
einem Kampfstab  
gegen allerlei  
Monster zur  
Wehr.

auch das Verteidigen gegen mehrere Gegner zugleich möglich ist. Im späteren Verlauf gibt's sogar Stealth-Einlagen, wenn Sie sich an Wachen vorbeischieben müssen. *Beyond Good & Evil* bietet an vielen Stellen mehrere Lösungswege für ein Problem, so dass jeder das Spiel letztendlich ein wenig anders erleben wird. Auch der Wiederspielwert steigt dadurch natürlich an, obwohl eine Spieldauer von ca. 20 Stunden auch so zufriedenstellend sein sollte. Schon nach kurzer Zeit hat man Zugang zu einer großen Oberwelt, die man mit einem Luftkissenboot befahren kann – wer sich ein wenig umschaute, findet schon in der Demo Rennspiel-Minigames, bei denen man sich ein wenig dazuverdienen kann. Auch das Fotografieren von Tieren, mit dem Jade anfangs ihr Geld verdient, ist ein witziger und interessanter Aspekt des Spiels und erinnert ein wenig an Nintendos Pokémon-Safari *Pokémon Snap*.

#### EXTREM PROFESSIONELL

Die Figuren auf Hillys wirken sehr individuell und abwechslungsreich. Das Design der Protagonisten ist so professionell und sympathisch, dass man zuerst denken könnte, Ubi Soft hätte ein Spiel zu einem bisher unbekanntem Disney-Film geschaffen. Verstärkt wird dieser Effekt durch die vielen witzigen Nebenfiguren wie die coolen Rasta-Rhinos und die flotten Dialoge. Wenn Jade den guten

Pey'j als „old fart“ bezeichnet, staunt man zuerst über die Lockerheit der Sprüche. Ein Großteil der Dialoge wird (wahlweise auch deutsch) synchronisiert sein, nur einige Multiple-Choice-Gespräche werden als Text präsentiert. Die Grafik wirkt wie aus einem Guss, trotz Comic-Flair kommt hier kein Cel-Shading zum Einsatz. Die sehr guten Animationen lassen die Figuren unheimlich lebendig wirken und nur einige Slowdowns und Ruckeleinlagen trüben – noch! – das Gesamtbild. Dafür wirken einige Effekte wie die spiegelnde Wasseroberfläche mit Wellen jetzt schon sehr beeindruckend. Letztendlich macht schon die Vorabdemo von *Beyond Good & Evil* mehr Spaß als so manche Vollversion der letzten Zeit – das fertige Spiel dürfte also ein richtiger Knaller werden!

Michael Pruchnicki

#### VORSCHAU BEYOND GOOD & EVIL

Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Komplett Deutsch
Video:	Widescreen, 4:3
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	<a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>
Spieler 1	Termin Oktober/November

#### FINSCHÄTZUNG

**SUPER**

„Unbedingt vormerken! Ubi Softs Abenteuer hat Klasse und Charme bis zum Abwinken!“

**Michel Ancel:** Es ist ein sehr seltsamer, aber auch sehr interessanter Mann. Manchmal – nicht immer – läuft es so: Ich erzähle ihm von einem Level, der vielleicht zu 50 % fertig gestellt ist. Und er schlägt ein Musikstück vor, das ganz anders klingt als das, woran wir bisher gedacht hatten. Das kann dann so ungewöhnlich, so neu und originell sein, dass es wiederum uns beeinflusst und wir dann das Design des Levels ändern, um zur Musik zu passen. So beeinflusst sich das Team gegenseitig.

**PZ:** Benutzt ihr für den Soundtrack akustische Instrumente oder ist's eine reine Synthesizer-Angelegenheit?

**Michel Ancel:** Ja, jede Menge. Und er spielt die meisten dieser Instrumente selbst. Selbst die Stimmen, die man hört, sind echte Menschenstimmen. Im Studio in Montpellier stehen unzählige Instrumente herum, die zum Einsatz kommen. Sogar ganz

einfache Metallstücke, die als Perkussionsinstrumente benutzt werden.

**PZ:** Beim Spielen sind mir einige Parallelen zu *Primal* aufgefallen – die weibliche Hauptfigur, der kleine Helfer und die Teamwork-Rätsel. Es gibt sogar eine Stelle, wo sich Jade genau wie Jen an einem Felsvorsprung entlangdrücken muss.

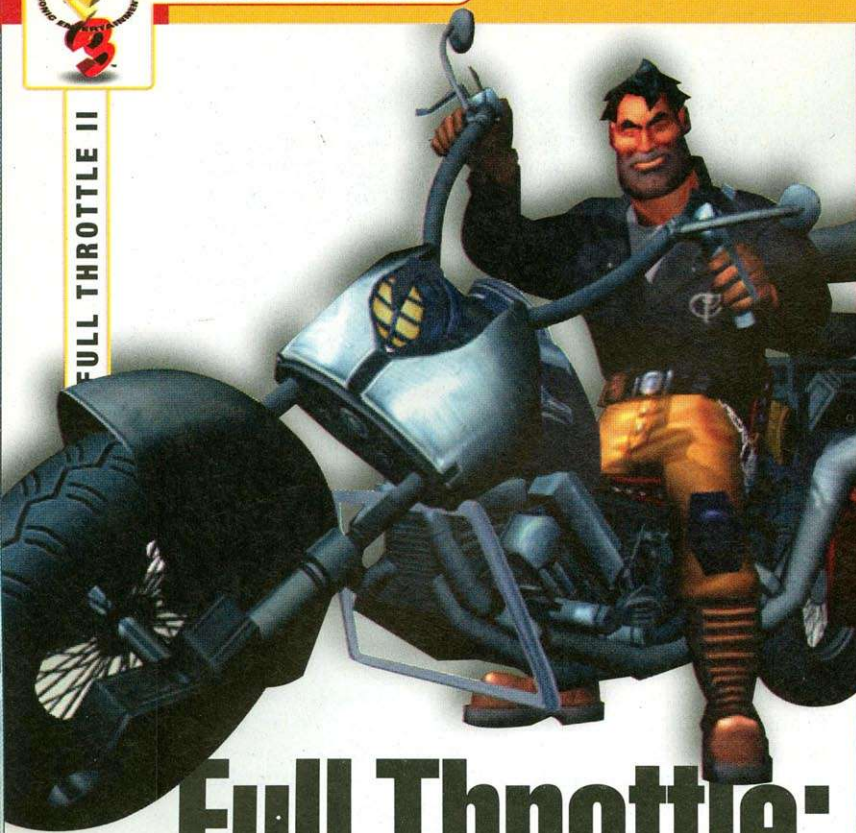
**Michel Ancel:** Das ist wirklich purer Zufall. Es ist witzig, denn die *Primal*-Macher waren bei der letztjährigen E3 an unserem Stand und waren erstaunt, wie viele ähnliche Sachen wir eingebaut hatten. Aber letztendlich basiert das *Beyond Good & Evil* nicht auf der Zusammenarbeit von Jade und Pey'j – für den Anfang des Spiels mag das noch stimmen, aber im weiteren Verlauf der Story wird sich da einiges dran ändern – ohne jetzt zu viel verraten zu wollen.

**PZ:** Wie viele Leute arbeiten an *BG&E* und wie lange schon?

**Michel Ancel:** Es sind 30 Leute, die Musiker nicht mitgezählt – da kommen natürlich je nach Stück einige Gastmusiker zum Einsatz. Wir arbeiten schon seit mehr als drei Jahren an dem Spiel. An *Rayman 3* waren wir nur mit einigen grafischen Entwürfen beteiligt, ansonsten arbeiten wir seit der Fertigstellung von *Rayman 2* für das Nintendo 64 ausschließlich an *Beyond Good & Evil*.

**PZ:** Zurzeit haben sie also keine anderen Projekte in der Mache?

**Michel Ancel:** Nein, wir wollen uns erst auf die Fertigstellung von *BG&E* konzentrieren. Und es wird möglicherweise einen Nachfolger geben. Den würde ich aber nur machen wollen, wenn wir ein Konzept hätten, das sechsmal besser als dieses Spiel zu werden verspricht. Dann wäre eine Fortsetzung denkbar.



# Full Throttle: Hell on Wheels

LucasArts' **utopisches Biker-Epos** wird endlich fortgesetzt!

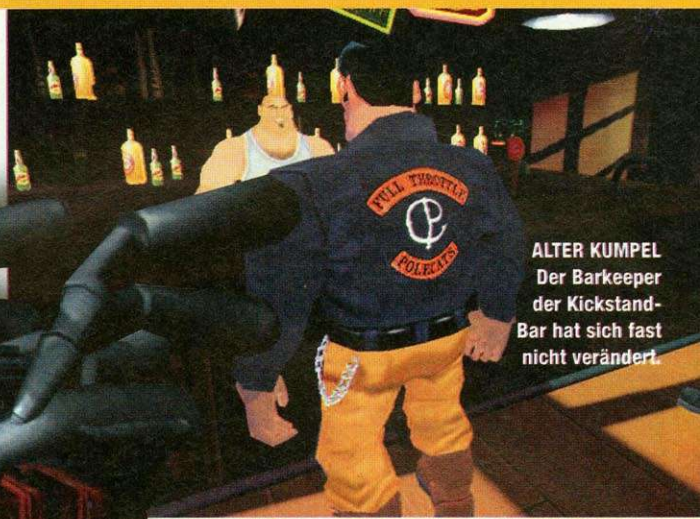
**B**en, der charismatische und trinkfeste Anführer der Polecats hat alles, was sich ein knallharter Biker wünschen kann: eine modifizierte Corley, eine loyale Gang und einen coolen Platz zum Abhängen. Als die Straßen rund um das Städtchen El Nada auf mysteriöse Weise aufgerissen und beschädigt werden, ist die Biker-Idylle der Polecats ernsthaft gefährdet. Ben und seine Kumpels machen sich auf, das Rätsel auf eigene Faust zu lösen. Die Spur führt zu den Hound Dogs, einer rivalisierenden Motorradgang. Ben ist wild entschlossen, die Wahrheit herauszufinden, auch wenn er sie aus den Hound Dogs rausprügeln muss.

*Hell on Wheels* ist die lang erwartete Fortsetzung zu LucasArts' beliebtem PC-Adventure aus dem Jahre 1994. Wie der Vorgänger spielt auch Bens

zweites Abenteuer in einer gesetzlosen Zukunft, wo Dispute mit handfester Überzeugungskraft ausgetragen werden.

## LIVE FAST, DIE YOUNG

Waren Auseinandersetzungen in *Vollgas* (so der deutsche Titel des ersten Teils) noch auf Motorradfights beschränkt, fliegen die Fäuste jetzt praktisch in jedem der 35 Spielabschnitte, sei es nun eine Bar, eine Ölraffinerie oder gar ein Schrottplatz. In den Kämpfen darf alles verwendet werden, was gerade greifbar ist: Stühle, Ketten, Billard-Queues, Gitarren. Insgesamt gibt es über 40 verschiedene Waffen. Wer den Adventure-Part des Vorgängers mochte, braucht jetzt aber keine Angst zu haben, dass *Hell on Wheels* zu einer sinnfreien Klopperei verkommt. Es wird auch diesmal einige Rätsel geben, die gelöst werden müssen, um die Story voranzutrei-



**ALTER KUMPEL**  
Der Barkeeper der Kickstand-Bar hat sich fast nicht verändert.



**WILDE KEILEREI**  
Die Polecats lassen sich nichts gefallen.



**AUFGEMOTZT** Bens Corley-Bike strotzt nur so vor Extras.

ben. Ob die Aufgaben schwerer oder leichter als die Puzzles in *Vollgas* sind, lässt sich jetzt noch nicht sagen. Sicher ist jedoch, dass sich in grafischer Hinsicht im Vergleich zu damals eine Menge getan hat. Auf der E3 konnten wir uns davon überzeugen, dass *Hell on Wheels* wirklich so gut aussieht, wie die Screenshots vermuten lassen. Da der Titel frühestens in sechs Monaten erscheinen wird, wird es wohl noch eine Weile dauern, bis wir das mit Spannung erwartete Action-Adventure ausführlicher anspielen dürfen.

WOLFGANG FISCHER

## VORSCHAU FULL THROTTLE II

Hersteller:	LucasArts
Entwickler:	LucasArts
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	<a href="http://www.lucasarts.com">www.lucasarts.com</a>

Spieler	Termin
1	Winter 2003

**EINSCHÄTZUNG**  
**SEHR GUT**

„Geniales Setting, coole Charaktere – *Hell on Wheels* wird für *Vollgas*-Fans der Himmel auf Erden.“



# Legacy of Kain: Defiance

Nosgoth erzittert vor **Kain und Raziel!**



**AN DIE WAND  
GEKLATSCHT**  
Raziel verfügt  
jetzt über die  
Fähigkeit  
Telekinese.



**FLIEG!** Kain setzt seine telekinetischen Fähigkeiten ein.



**DURCHBOHRT** Kain ist für  
seine Grausamkeit bekannt.



**SAUG! SAUG! SAUG!** Manche Eigenheiten wird sich  
der seelensaugende Vampir wohl nie abgewöhnen.

**W**er hätte das gedacht? Anstatt die Abenteuer von Kain und Raziel in separaten Serien fortzuführen, hat sich Eidos entschieden, nur noch ein Spiel mit beiden Vampiren herauszubringen. In *LoK: Defiance* steuern Sie abwechselnd die beiden Protagonisten durch das düstere Nosgoth, wobei es deutlich actionreicher zugeht als in den zahlreichen Vorgängerspielen. Im Mittelpunkt des Spiels stehen die zahlreichen Vampirkräfte und Fähigkeiten des ungleichen Vampir-Duos und die teilweise recht blutige Ausführung der zahlreichen Moves und Combos. Sowohl Raziel als auch Kain sind mit telekinetischen Kräften ausgestattet, mit denen man Gegner durch die Luft schleudern, von Brücken werfen oder gar ins

Feuer treiben kann. Beide Charaktere verwenden übrigens den Soul Reaver, wenngleich in unterschiedlicher Form. Das Aufsammeln und Nutzen von anderen Waffen ist nicht mehr möglich. Das flexible Kampfsystem ist jetzt so ausgelegt, dass die Protagonisten es mit einer Vielzahl von Gegnern gleichzeitig aufnehmen können. Taktische Fights mit Blocken und Ausweichen gehören damit der Vergangenheit an. Komplett überarbeitet wurde auch die Kameraführung, die der Spieler jetzt nicht mehr selbst kontrollieren kann. Stattdessen wird die Action jetzt immer aus der bestmöglichen Perspektive gezeigt. Auch wenn sich das alles nach einem riesigen Gemetzel ohne wirkliche Handlung anhört, müssen Freunde der Serie keine Angst haben, dass die Story zu kurz kommt. Es war jedoch das erklärte Ziel von Entwickler Crystal Dynamics, selbst totalen Neueinsteigern einen Einstieg in die *Legacy of Kain/Soul Reaver*-Reihe zu ermöglichen. Und dies funktioniert eben am besten, wenn man den Spieler nicht mit zu viel Story überfordert und stattdessen kämpfen lässt. Wie gut das Spiel selbst in diesem frühen Stadium schon aussieht, lässt sich anhand der Bilder erkennen.

WOLFGANG FISCHER

## VORSCHAU LOK: DEFIANCE

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)

Spieler	Termin
1	Winter 2003

FINSCHÄTZUNG

## SEHR GUT

„Mehr als nur eine Fortsetzung  
– LoK: Defiance läutet eine actionreiche  
Zukunft für Kain und Raziel ein.“



# Resident Evil Outbreak

## Der Zombie in meinem Haus – Capcoms **Online-Projekt** nimmt langsam Gestalt an.

**S**urvival-Horror: Aus dieser Genrebildbeschreibung geht hervor, dass es bei den betreffenden Spielen zum Großteil darum geht, einfach nur zu überleben. Diese Thematik wird in der Online-Fassung von *Resident Evil* nun in seiner reinsten Form präsentiert. In dem Titel, der inzwischen vollständig *Resident Evil Outbreak* heißt, sind Sie einer von acht überlebenden Zivilisten, die einfach nur dem Albtraum Raccoon City entkommen wollen. In dem heiß erwarteten Online-Spiel, das Sie wahlweise auch alleine (und offline) spielen können, werden Sie nicht nur von blutrünstigen Zombies bedroht, sondern auch von Umbrella selbst. Der Konzern will dem Horrorszenario nun doch ein Ende setzen und eine Bombe auf Raccoon City abwerfen, um jegliche Überbleibsel des außer Kon-

trolle geratenen Projektes zu vernichten. Die einzige Möglichkeit für Sie zu überleben ist also, das Städtchen auf schnellstem Wege zu verlassen. Das hört sich leichter an, als es ist – und gerade weil es ein harter Überlebenskampf wird, ist Zusammenarbeit gefragt. Jeder Charakter hat seine spezifischen Stärken und Schwächen, und nur wenn das ganze Team zusammenhält und sich aufeinander abstimmt, haben Sie eine Chance zu entkommen.

### TEAMWORK

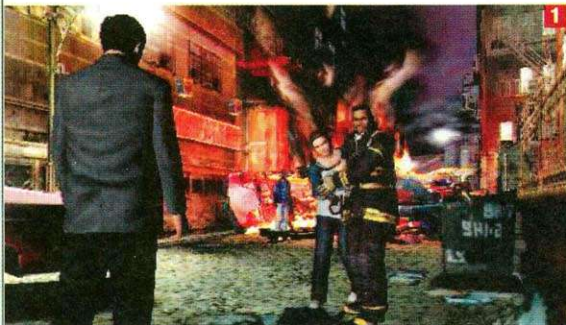
Da gibt es zum Beispiel einen kampferprobten Kriegs-Veteranen, einen Bahnarbeiter, der in seiner Freizeit gerne Rätsel löst, oder einen Klempner, der Ihnen in den Abwasserkanälen der Stadt hilfreich werden könnte. Laut Capcom werden Sie während Ihrer Reise noch auf weitere Personen treffen – so dürfen wir auf ein Wiedersehen mit



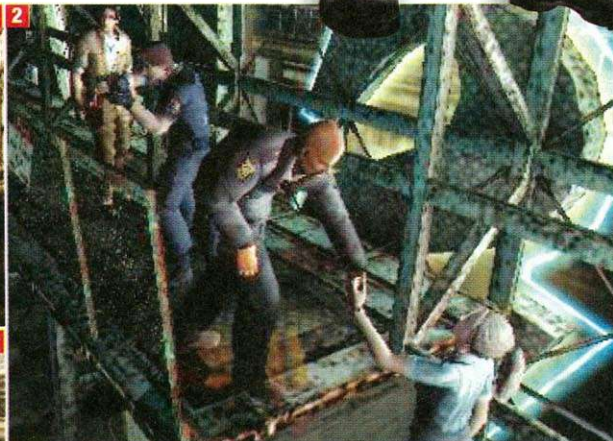
**ANGEPÖBELT** Nicht einmal mehr in Ruhe U-Bahn fahren kann man.

zwei alten Bekannten aus dem *Resident Evil*-Universum gespannt sein. Natürlich werden aber auch wieder viele NPCs eine große Rolle spielen. Diese können Ihnen Zugang zu verschiedenen Orten verschaffen oder Sie sogar in Kämpfen unterstützen. Aber Vorsicht! Sowohl NPCs als auch Ihre eigenen Teammitglieder könnten vom T-Virus infiziert sein und sich jederzeit in einen der Untoten verwandeln. Diese nervenaufreibende Unsicherheit wird dem Spiel eine noch dichtere Atmosphäre verleihen. Wir halten es jedenfalls vor Spannung schon jetzt kaum noch aus und erwarten nervös eine erste spielbare Version. Bis der Überlebenskampf aber endgültig beginnt, müssen wir uns noch etwas gedulden. Als Erscheinungstermin ist nämlich lediglich das Jahr 2004 bekannt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



1 2



3

**1. WO BRENNT'S?** Ist ein Kamerad in Not, sollten Sie zu Hilfe eilen. **2. GENTLEMAN** Hier leisten wir gerne Hilfestellung. **3. STREETS OF LONDON** Und dabei wäre Raccoon City ein beschauliches Örtchen.

### VORSCHAU R.E. OUTBREAK

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Survival-Horror
Sprache:	Englisch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)

Spieler 1-8 (online)	Termin 2004
----------------------	-------------

**FINSCHÄTZUNG**  
**SEHR GUT**

„Online mit Freunden verspricht Capcoms Horror-Klassiker sogar noch spannender zu werden.“

# E3 – Action-Adventure

Derzeit hat man den Eindruck, dass die Hersteller jedes Spiel als Action-Adventure bezeichnen, bei dem es eine Story gibt und vielleicht irgendwo noch ein Schalter betätigt werden muss. Tatsache ist, dass die meisten dieser Spiele zunehmend actionorientierter werden. Ein echtes Adventure wie *Baphomets Fluch* ist sogar die totale Ausnahme.

## Alias

**ACTION-ADVENTURE** Die TV-Serie bekommt ein gutes Lizenzspiel.

Kaum zu glauben, es gibt sie noch: gute Lizenz-Spiele! *Alias* dürfte so ein Ausnahme-Titel werden und mit der spannenden Mischung aus actionreichen Kampfszenen und Schleichpassagen auch jene begeistern, die mit der Serie nur wenig anfangen können. Für Fans wird es aber freilich ein paar Schmankerl geben. Die spannende Geschichte des Spiels stammt beispielsweise von den Autoren der Serie. Aber was wäre eine gute Story ohne ausgeklügelte Hightech-

Agenten-Spielereien? Sidney Bristow, die Hauptfigur, kann nicht nur diverse Gadgets einsetzen, sondern sich auch Gegenstände aus der Spielumgebung zunutze machen. Sollte die hübsche Agentin dennoch einmal gezwungen sein, handgreiflich zu werden, kann sie dank des komplexen Kampfsystems gleich mehrere Gegner auf einmal verprügeln. (cs)

Hersteller: Acclaim

Internet: [www.acclaim.de](http://www.acclaim.de)

Termin: Herbst 2003

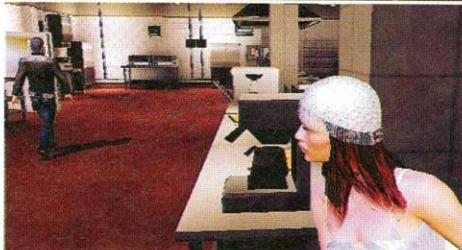
### ZWEI GEGEN EINEN

Das Kampfsystem erlaubt es Ihnen, mehrere Gegner gleichzeitig aufs Korn zu nehmen.



### METAL GEAR ALIAS

Auch spannende Schleichpassagen werden nicht zu kurz kommen.



## Fatal Frame 2

**ACTION-ADVENTURE** Typisch japanisch – Mit Foto auf Geisterjagd!

*Fatal Frame*, in Europa besser bekannt als *Project Zero*, präsentierte weder Zombies noch Blutbäder und war trotzdem eines der spannendsten Survival-Horror-Games der letzten Jahre. Der subtile Horror und die Angst vor den Geistern, die man nur mit einer Kamera besiegen konnte, verliehen dem Spiel eine ganz besondere Atmosphäre. In Sachen Gameplay hat sich im zweiten Teil

nicht viel verändert. Wiederum können Sie sich die furchteinflößenden Geister nur mit einer alten Kamera vom Leib halten. Der gruselige Titel, der diesmal die Zwillinge Mio und Mayu als Hauptfiguren hat, hält aber auch wieder viele knackige Rätsel und morbide Storywendungen bereit. (cs)

Hersteller: Tecmo

Internet: [www.tecmoinc.com](http://www.tecmoinc.com)

Termin: Herbst 2003 (Amerika)

## Headhunter: Redemption

**ACTION-ADVENTURE** Die lang ersehnte Fortsetzung zu Segas Überraschungshit ist endlich in der Mache.

Jack Wade schwingt sich wieder aufs Motorrad. Der Dreamcast-Klassiker fand ja ziemlich schnell den Weg auf die PS2 und bekommt nun die verdiente Fortsetzung. Die auf der E3 vorgestellte Version befand sich allerdings noch in einem

sehr frühen Stadium. Entwickler Amuze ist offenbar wenig daran interessiert, das solide Grundgerüst des Spiels anzutasten. Aufgrund des noch weit entfernten Releasedatums tat man sich daher mit der Herausgabe von knallharten

Infos etwas schwer. Fans des Vorgängers bleibt also nur, viel Geduld aufzubringen, bis sich eine Preview-Version bei uns blicken lässt. (mb)

Hersteller: Sega

Internet: [www.sega.com](http://www.sega.com)

Termin: 2004



**DÜSTER** Das Szenario liegt etwas weiter in der Zukunft und wirkt nicht sehr freundlich.



**GERONIMO!** Auch den Luftraum haben die starken Lego-Roboter schon erobert. **GROSSER BRUDER** Wer den Kleinen ärgert, wird's mit dem Großen zu tun bekommen.



**VICTORIA** Tragen alle Ägyptologinnen so schicke Kleider? **DARIEN** Der Ingenieur wird von der Vergangenheit seines Vaters eingeholt.

# Bionicle: The Game

**ACTION-ADVENTURE** Lego-Krieger stürmen die Konsolenwelt.

Lego ist auch nicht mehr das, was es mal war: Vor gut zehn Jahren baute man noch allerhand harmloses Zeug aus über hundert verschiedenen Steinen, heute basteln sich Kids ganze Kampfroborer zusammen. Bei EAs neuem Lego-Titel dürfen Sie eines dieser vielseitigen Monster steuern.

Das Ganze ist aber bei weitem mehr als simple Haudrauf-Action. Electronic Arts verspricht Lego-Bastlern einen spannenden Mix aus Jagen, Sammeln, Rätsellösen und natürlich Action. (cs)

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Internet:** www.electronicarts.de  
**Termin:** Herbst 2003

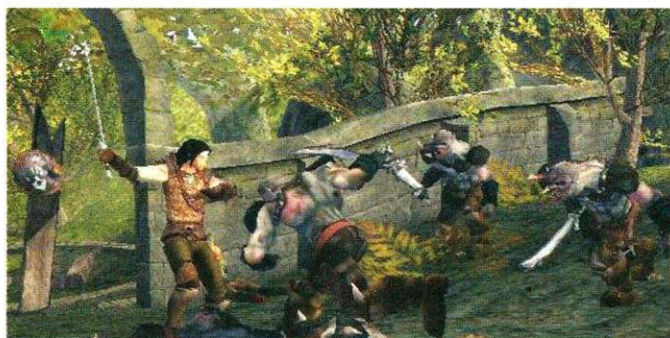
# Curse: The Eye of Isis

**ACTION-ADVENTURE** Spannender Survival-Horror auf Ägyptisch.

Bei *Curse* wird der Spieler, der Name lässt es schon erahnen, von einem fürchterlichen Fluch bedroht. Als ob das nicht genug wäre, rücken Ihnen auch noch allerhand untote Gesellen wie Mumien und Zombies auf die Pelle. Gott sei Dank müssen Sie sich dem Fluch und dem damit verbundenen Geheimnis nicht

alleine stellen. Zwei Spielfiguren stehen zur Auswahl: Der Ingenieur Darien oder die junge Ägyptologin Victoria. Beide warten mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf und bringen so Abwechslung ins Spiel. (cs)

**Hersteller:** Dreamcatcher Interactive  
**Internet:** www.dreamcatchergames.com  
**Termin:** November 2003



**KÄMPFERNATUR** Aragorn schwingt sein Schwert so leicht wie einen Degen.



**DAVID GEGEN GOLIATH** Ob Zwerg Gimli gegen diesen Ork eine Chance hat?

# Lord of the Rings: Treason of Isengard

**ACTION-ADVENTURE** Wird beim zweiten Anlauf alles gut?

Der erste Versuch, ein gutes *Herr der Ringe*-Spiel auf die Beine zu stellen, ist Universal, im Gegensatz zu EA, leider nicht gelungen.

Doch mit der Fortsetzung soll alles anders werden. Die Missionen werden abwechslungsreicher und dürfen sogar zu zweit

im Team bewältigt werden. Das Besondere dabei ist, dass Sie insgesamt sieben Figuren aus der Romanvorlage spielen dürfen, darunter Aragorn, Legolas, Frodo und sogar Sam. Eine aufgebohrte

Grafik-Engine sorgt dafür, dass *Treason of Isengard* auch optisch mehr hermacht. (cs)

**Hersteller:** Universal Interactive  
**Internet:** www.universalinteractive.com  
**Termin:** Oktober 2003



# E3 – Strategie – Diverse

Strategiespiele auf Konsolen laufen nur in Japan gut und so ist es nicht weiter überraschend, dass auf der E3 kaum welche gezeigt wurden. Umso interessanter ist es daher, dass die beiden hier vorgestellten Titel vom selben Hersteller kommen, noch dazu von einem, der bisher nicht gerade für viele Strategie-Spiele bekannt war – LucasArts!



**ZWISCHENSEQUENZ** Der Spielablauf wird durch Cutscenes aufgelockert.



**WOHIN ZIEHEN?** Bei den rundenbasierten Kämpfen gibt's keine Hektik.

## Gladius

**STRATEGIE** Rundenbasierte Schwertschlachten mit RPG-Elementen

Lange Zeit war nicht ganz klar, wie sich *Gladius* in der Praxis spielen würde. Die Gewichtung der zahlreichen Spiel-Elemente des ambitionierten Genre-Mixes wurde bei der Präsentation des Spiels auf der E3 endlich deutlicher: Auf einer Oberwelt-Karte erkunden Sie in der Rolle des prophezeiten Weltenretters die Umgebung und rüsten Ihre Truppen aus. Treffen Sie auf Gegner, wird in einen speziellen Kampfscreen umgeschaltet. Die Kämpfe laufen

hierbei rundenbasiert ab, die Genauigkeit Ihrer Angriffe bestimmen Sie mit dem richtigen Timing (ähnlich der Abschlag-Mechanik vieler Golfspiele). Natürlich dürfen Rollenspiel-Elemente nicht fehlen, so dass Ihre Helden mit der Zeit stärker werden und neue Fähigkeiten erlernen. Mangels Konkurrenz dürfte *Gladius* sicherlich seine Fans finden. (mp)

**Hersteller:** LucasArts

**Internet:** [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

**Termin:** August

## Wrath Unleashed

**STRATEGIE/BEAT 'EM UP** LucasArts lässt das Archon-Konzept wieder aufleben.

The Collective, die bisher vor allem Xbox-Spielern als Entwickler von *Buffy The Vampire Slayer* (und zuletzt auch *Indiana Jones*) bekannt sein dürften, arbeiten derzeit für LucasArts an einem neuen Spiel namens *Wrath Unleashed*. Spielerisch

erinnert der Titel an den Heimcomputer-Klassiker *Archon*: Auf einer Übersichtskarte werden rundenbasiert Einheiten verschoben; sobald es zum Kampf kommt, schaltet das Spiel in einen Echtzeit-Action-Modus. Die Kämpfe laufen dabei

in gewohnter Beat'em-Up-Manier ab. Abgesehen von der bemerkenswert hässlichen Karte ein durchaus interessanter Titel. (mp)

**Hersteller:** LucasArts

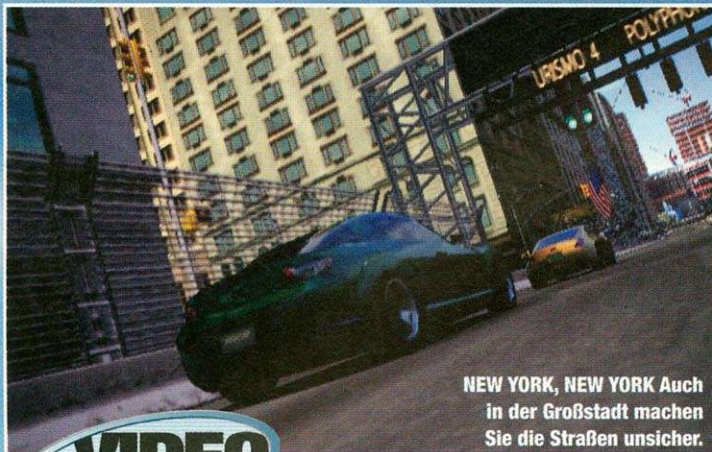
**Internet:** [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

**Termin:** Winter



**ÜBERSICHTSKARTE** Auf dieser Karte wird alles geplant. ... **UND ACTION!** Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab.





**NEW YORK, NEW YORK** Auch in der Großstadt machen Sie die Straßen unsicher.



**PATRIOTISMUS** Die Flaggen zeugen vom typisch amerikanischen Patriotismus.



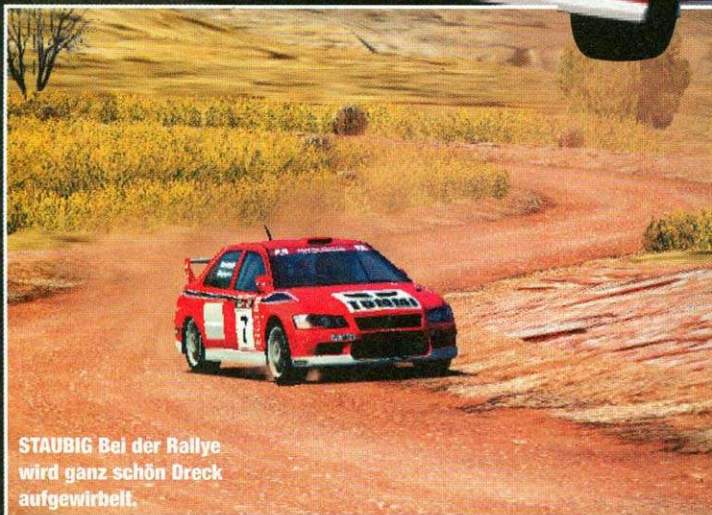
# Gran Turismo 4

**Schöner, besser, online!**

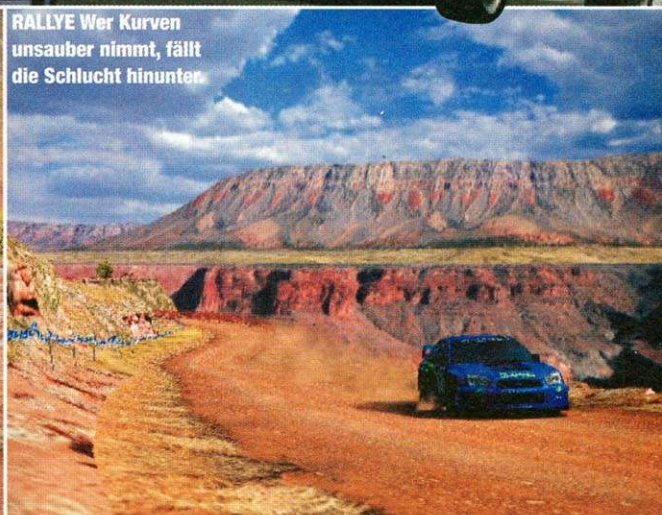
Der Genrekönig befindet sich wieder auf der Überholspur.

**W**er eine PS2 besitzt, hat aller Wahrscheinlichkeit nach auch ein Exemplar von *Gran Turismo 3* im Regal stehen. Kaum ein anderes Rennspiel findet so viel Anerkennung bei Spielern wie Sonys Rennspektakel. Selbst Zocker, die eigentlich einen

großen Bogen um Rennspiele machen, kommen an *Gran Turismo* nicht vorbei. Das beweisen nicht nur unsere Leser-Charts, in denen *Gran Turismo 3* seit der Veröffentlichung Dauergast in den oberen Rängen ist, sondern auch die Verkaufszahlen: Über elf Millionen Mal gingen *Gran*



**STAUBIG** Bei der Rallye wird ganz schön Dreck aufgewirbelt.



**RALLYE** Wer Kurven unsauber nimmt, fällt die Schlucht hinunter.



**GANZ SCHÖN FIX**  
Wenn das Flensburg mal nur nicht spitzkriegt.



**ICH KRIEG DICH**  
Überholmanöver werden keine Seltenheit mehr sein.

*Turismo 3* und die Erweiterung *GT Concept* weltweit über die Ladentheke! Beeindruckende Zahlen für ein Videospiel. Umso größer sind daher die Erwartungen an den vierten Teil der Serie. Auf der E3 konnten wir uns jetzt selbst ein Bild davon machen, wie gut das Game wirklich wird. Auf den ersten Blick sieht es nicht so aus, als hätte Polyphony Digital die Grafik großartig aufgeböhrt. Warum auch, *Gran Turismo 3* zählt ja immer noch zu den grafisch beeindruckendsten Titeln auf der PS2. Tatsächlich ist es aber so, dass man die Anzahl der Polygone, aus denen die Autos modelliert wurden, nochmals erhöht hat. So werden Sie in den Replays nun sogar die Bremsscheiben an den Reifen sehen können! *Gran Turismo 4* soll die PS2 bis an ihr Limit ausreizen.

**ALLES WIE GEHABT**

Auch an der Spielmechanik hat Polyphony Digital gefeilt. Das Handling der Wagen wurde überarbeitet und ist jetzt nicht nur realistischer, sondern auch einfacher als im Vorgänger. Wie gut Sie Ihren Wagen beherrschen, dürfen Sie neben den flotten Arcade-Rennen natürlich wieder im Gran-Turismo-Modus unter Beweis stellen. Bevor Sie an den unterschiedlichen Meisterschaften teilnehmen dürfen, müssen Sie erst einmal die entsprechenden Lizenzprüfungen bestehen. Auf Stadt-, Rallye- und Rennkursen messen Sie sich dann mit bis zu fünf gegnerischen Fahrzeugen. Erhaltene Preisgelder dürfen Sie wie gewohnt in Ersatzteile, Tuning-Equipment, und neue Fahrzeuge investieren. Wollen Sie alle Aspekte des Spiels entdecken, ist das auch bitter

nötig: Ein Alfa Romeo Spider ist beispielsweise ein geniales Auto, an Rallye-Rennen dürfen Sie damit aber trotzdem nicht teilnehmen. Viele Rennklassen erfordern speziell dafür zugelassene Fahrzeuge.

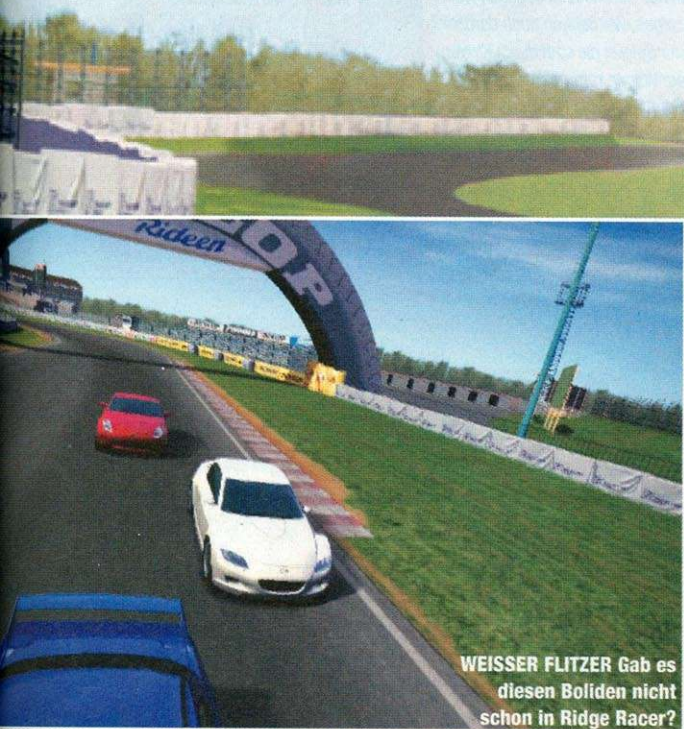
**DATENHIGHWAY**

Wer jetzt denkt, dass *GT 4* keine echten Neuerungen bietet, nur weil der Gran-Turismo-Modus sehr den Vorgängern ähnelt, der ist auf dem Holzweg. Polyphony Digital hat sich durchaus einiges einfallen lassen, um auch *Gran Turismo*-Veteranen etwas Neues zu bieten. Zum einen wurde die Anzahl der lizenzierten Wagen nochmals aufgestockt. Insgesamt 500 Modelle verschiedener Hersteller, von Alfa Romeo über Ford bis hin zu Mazda und Mercedes, finden auf der Silberscheibe Platz! Für Autosammler gibt es dabei viele Überraschungen zu entdecken, darf man doch davon ausgehen, dass nicht alle Wagen bereits zu Beginn wählbar sind.

Die größte Neuerung ist aber sicherlich der Online-Modus. Bis zu sechs Spieler werden sich dank Netzwerk-Adapter heisse Rennen liefern können. Anschließend dürfen Sie sich bei einem Plausch mit Ihren Rennkollegen über Ihr Lieblingsauto, die perfekte Wageneinstellungen oder Neuigkeiten aus der Motorsportwelt unterhalten. Die Entwickler erhoffen sich eine große Online-Community, in der es vielleicht sogar möglich sein wird, Wagenteile untereinander auszutauschen. Da der Online-Modus aber noch nicht vollständig entwickelt ist, stehen diese interessanten Möglichkeiten noch offen.

**FLENSBURG LÄSST GRÜSSEN**

Aber selbst wenn Sie *Gran Turismo 4* ohne Online-Zubehör spielen möchten, müssen Sie nicht verzagen. Die mittelprächtige KI der Computer-Gegner wurde ebenfalls überarbeitet. Jetzt wer-



**WEISSER FLITZER** Gab es diesen Boliden nicht schon in Ridge Racer?



**KOLONNE** Noch ist das Feld dicht aneinander gedrängt.



INFO INTERVIEW

# Ein Freizeitpark für Autoliebhaber

Bei der Präsentation von *Gran Turismo 4* hatten wir die Möglichkeit, ein paar Worte mit Polyphony-Digital-Vizepräsident Kazunori Yamauchi zu wechseln. Welches sein Lieblingsauto ist und wie er sich eine Online-Community vorstellt, können Sie in unserem Interview nachlesen.



**PLAYZONE:** Sie haben erwähnt, dass *GT 4* besonders grafisch von der wachsenden Erfahrung des Teams profitieren konnte. Aber wie sieht es spielerisch aus?

**Kazunori Yamauchi:** Wir versuchen, *GT 4* wie einen Freizeitpark für Autoliebhaber zu gestalten. Es wird nicht einfach nur um Rennen und neue Rekorde gehen. Das Team macht aus *GT 4* eine noch größere Rennerfahrung.

**PLAYZONE:** Können Sie uns etwas über die Extras des Spiels erzählen, wie zum Beispiel die Museen?

**Kazunori Yamauchi:** Es gibt in der Realität einige Wagen, die man nicht kaufen kann. Museen erlauben Ihnen, solche Wagen aber zumindest zu besichtigen. Im Spiel wird vielleicht sogar eine Probefahrt mit solchen Exponaten möglich sein, wir sind uns da aber noch nicht hundertprozentig sicher. Oft ändern Museen ja ihr Angebot und stellen neue Wagen ins Schaufenster. Wir hoffen, einen solchen Aspekt auch ins Spiel integrieren zu können.

**PLAYZONE:** Es gab ja schon neue Strecken wie Downtown New York oder den Grand Canyon zu sehen – wie wird das Verhältnis zwischen echten und frei erfundenen Strecken aussehen?

**Kazunori Yamauchi:** Darüber sind wir uns zu diesem Zeitpunkt noch nicht im Klaren, aber wir streben eine optimale Mischung zu 50 % realistischen und 50 % erfundenen Strecken an.

**PLAYZONE:** Können Sie uns etwas über den Online-Aspekt erzählen? Wie viele Spieler werden an einem Rennen gegeneinander teilnehmen können?

**Kazunori Yamauchi:** Maximal werden sechs Spieler an einem Rennen teilnehmen können. Wir sind momentan dabei, die Fähigkeiten der Online-Anbindung zu entdecken. Technisch könnten wir eine Menge hinkriegen, zum Beispiel die Möglichkeit, dass Spieler ihre Ersatzteile und Wagen untereinander tauschen, aber derzeit experimentieren wir damit noch. Mein Interesse an den Online-Rennen ist nicht wirklich

groß, das war es auch nie. Ich würde die Online-Anbindung lieber dazu benutzen, um eine Umgebung zu schaffen, in der die Spieler ihre Meinungen und ihr Wissen miteinander teilen. Ihnen ist sicherlich bekannt, dass Autonarren gerne mit ihrem Wissen auftrumpfen, weil sie denken, mehr zu wissen als andere. Das ist genau die Art der Kommunikation, die ich mir auch online wünschen würde.

**PLAYZONE:** Wie viele Spieler werden denn über i-Link gegeneinander antreten können?

**Kazunori Yamauchi:** Ebenfalls sechs Spieler. Mit zwei weiteren Konsolen können Sie aber Replays der aktuellen Rennen in Echtzeit wiedergeben.

**PLAYZONE:** Gibt es denn irgendwelche Änderungen hinsichtlich der Lizenzprüfungen? Besonders jetzt, wo es völlig neue Strecken- und Fahrzeugtypen gibt?

**Kazunori Yamauchi:** Die grundsätzliche Struktur hat sich nicht geändert. Aber wir überarbeiten derzeit die Beurteilung und Punkteverteilung. Außerdem wird es eine größere Anzahl an Prüfungen geben als bisher.

**PLAYZONE:** Es gab Spekulationen über ein eventuelles Schadensmodell, das Schäden durch Karambolagen direkt zeigen soll. Sind die Gerüchte wahr?

**Kazunori Yamauchi:** Was direkten Schaden angeht, sind die Gerüchte falsch. Wir werden vielleicht zeigen, wie ein Auto die Klippen des Grand Canyon hinunterfällt, weil der Fahrer die Kurve nicht richtig genommen hat. Den Aufprall dagegen werden wir mit Sicherheit nicht zeigen. Wir denken auch darüber nach, ein Strafpunktesystem für Spieler, die statt durch Kurven übers Grün fahren oder andere Wagen rammen, einzuführen. So etwas ist einfach gegen die Regeln des Motorsports. Eine Möglichkeit wäre dann beispielsweise ein temporär niedriges Geschwindigkeitslimit für diesen Wagen.

**PLAYZONE:** Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg für den vierten Teil von *Gran Turismo*!

den Ihre Gegner wohl auch des Öfteren mal zu gewagten Überholmanövern ausscheren und sich sogar Ihr Rennverhalten merken, um sich ganz auf Sie einzustellen. Dadurch sind spannende und vor allem realistische Rennen, ob nun gegen menschliche Mitspieler oder computergesteuerte Raser, garantiert. Allzu rabiat sollten Sie dabei aber nicht vorgehen. Es gibt in *GT 4* zwar immer noch kein Schadensmodell, Polyphony Digital plant aber, allzu rüpelhaftes Fahrverhalten zu ahnden. Harte Rammattacken ziehen Strafpunkte nach sich, die im schlimmsten Fall zu einer Disqualifikation führen.

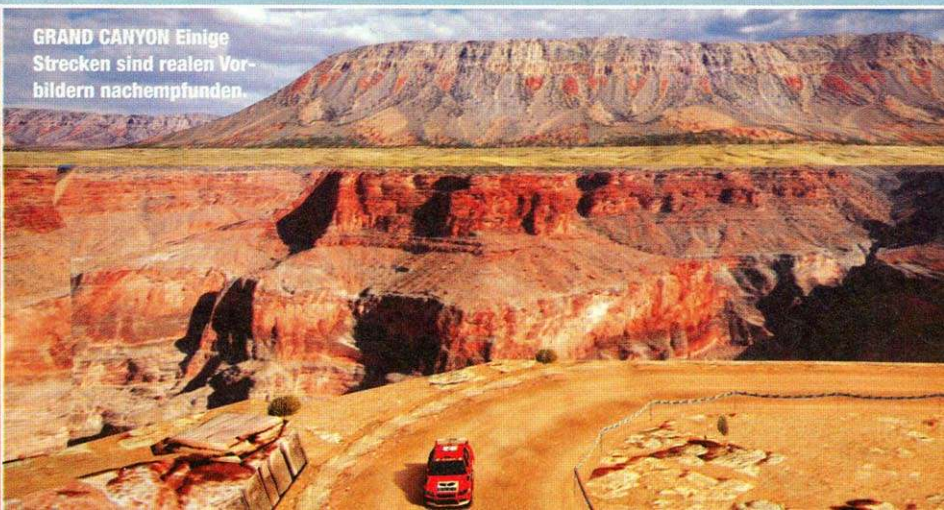
Ob all diese Änderungen aber wirklich genug sind, um Besitzer des dritten Teils dazu zu bewegen, sich auch die neue Version zuzulegen? Wir sind jedenfalls schon mächtig gespannt, ob *Gran Turismo 4* wirklich die überlegene Fortsetzung wird, die uns Polyphony versprochen hat. Bis Sie sich hinter das Steuer klemmen dürfen, wird aber noch einige Zeit vergehen – *Gran Turismo 4* ist nämlich erst für Winter 2003 angekündigt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU GRAN TURISMO 4	
Hersteller:	SCEE
Entwickler:	Polyphony Digital Inc.
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: <a href="http://www.scee.com">www.scee.com</a>	
Spieler 1-6, online	Termin Winter 2003
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Routinierte Fortsetzung der Renn-Referenz, die mit feinen Verbesserungen und Online-Anbindung aufwartet.“	



WIE LUCKY LUKE Statt mit Pferd geht's mit dem Auto in den Sonnenuntergang.



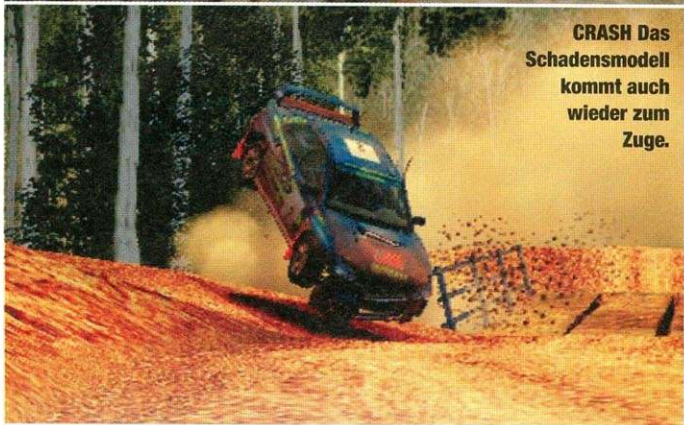
GRAND CANYON Einige Strecken sind realen Vorbildern nachempfunden.



**VOLLGAS** Auf geraden Streckenabschnitten machen Sie Zeit gut.



**DER EISMANN** Im Winter rutscht Ihr Bolide noch schneller weg.



**CRASH** Das Schadensmodell kommt auch wieder zum Zuge.



**STOCK UND STEIN** Auch Straßenkurse müssen Sie bewältigen.

# Colin McRae Rally 04

Jetzt mit Citroen, aber immer noch ganz oben. **Colin McRae ist zurück.**

**N**icht nur in Colin McRaes Karriere gab es die ein oder andere Veränderung, auch in Codemasters viertem Ableger der erfolgreichen *Colin McRae Rally*-Serie hat sich einiges getan. So dürfen Sie sich jetzt hinters virtuelle Steuer eines von insgesamt 20 detaillierten Boliden setzen und sind somit nicht mehr gezwungen, „nur“ mit Colins Dienstwagen die Weltmeisterschaft für sich zu entscheiden. Die Rennkurse, auf denen Sie diese austragen, dürfen Sie sich dabei selbst zusammenstellen. So können Sie problemlos Ihre Wunsch-WM kreieren.

## ZU ZWEIT SCHAFFEN WIR'S

Die unebenen Kurse müssen Sie nicht mehr alleine bewältigen. Wahlweise dürfen Sie die Weltmeisterschaft jetzt nämlich auch zu zweit, entweder im Team oder bei unterschiedlichen Rennställen fahren. Entweder gehen die Mitspieler beziehungsweise Kontrahenten

nacheinander auf Bestzeiten-Jagd oder teilen sich die Strecke per Splitscreen. Damit Sie Ihrem Gegner bei den spannenden Rennen immer ein paar Zehntel voraus sind, sollten Sie einen Blick auf die neue Test-Arena werfen. Hier haben Sie die Möglichkeit, neue Tuning-Teile ausgiebig in verschiedenen Herausforderungen zu testen. Wenn Sie eine solche Aufgabe unter bestimmten Bedingungen bestehen, dürfen Sie das Tuning-Equipment behalten und Ihren Wagen damit aufrüsten. Damit haben Sie aber nicht automatisch den Sieg in der Tasche. Die äußerst realistische Steuerung wird Ihnen nämlich einen gehörigen Strich durch die Rechnung machen, wenn Sie nur blind aufs Gaspedal drücken. Um wirklich alles aus den leistungsfähigen Wagen zu holen, müssen Sie nicht nur durch Kurven driften können, sondern auch Ihre Wageneinstellungen perfekt auf die jeweilige Rennstrecke anpassen. Codemasters hat sich also so einiges einfallen lassen, um das

Rallye-Spektakel erneut zu verbessern. Aber nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch will man den Titel aufbohren. Fahrzeuge und Strecken sollen detaillierter werden. Die ersten Screenshots lassen aber auf keine grafische Revolution schließen. Trotzdem können wir die erste, ausgedehnte Probefahrt kaum mehr erwarten.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

## VORSCHAU COLIN MCRAE 04

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

Spieler 1-2	Termin Winter 2003
----------------	-----------------------

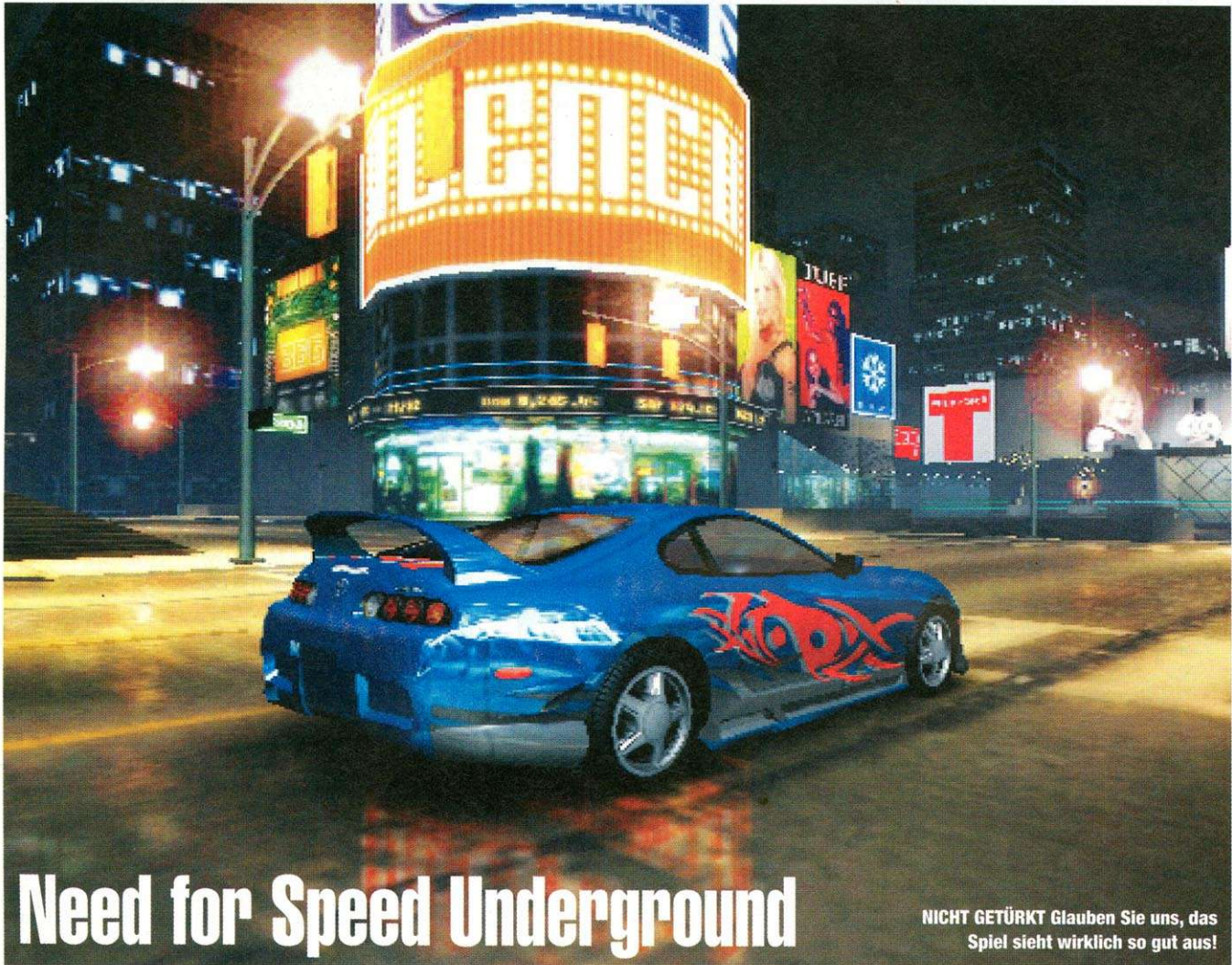
FINSCHÄTZUNG

# SEHR GUT

„Codemasters hat das Rallye-Vergnügen mit allerlei interessanten Neuerungen konsequent verbessert.“

# E3 – Rennspiele – Diverse

Im Rennspiel-Bereich ließ auf der E3 die Vielfalt zu wünschen übrig. Mit *Gran Turismo 4* und *Colin McRae Rally 04* waren die beiden Platzhirsche in ihren Disziplinen praktisch ohne Konkurrenz. Die anderen Hersteller präsentierten dagegen etliche Spiele zum Thema „illegale Straßenrennen mit getunten Wagen“.



## Need for Speed Underground

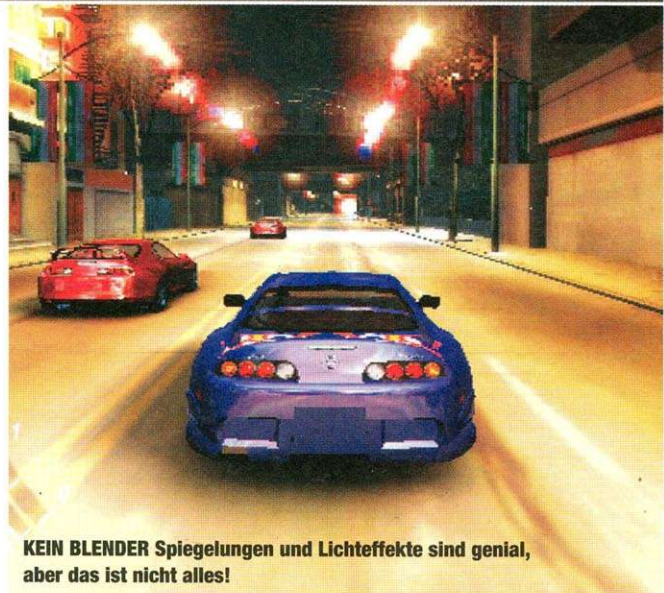
**NICHT GETÜRKT** Glauben Sie uns, das Spiel sieht wirklich so gut aus!

**RENNSPIEL** Electronic Arts präsentiert Straßenrennen in Edeloptik!

Eines der absoluten Highlights der E3 war ohne Zweifel das neue *Need for Speed*, und das dummerweise ganz heimlich. Unverständlicherweise präsentierte EA den Titel nur ausgewählten Gästen hinter verschlossenen Türen. Dabei war selbst die gezeigte Version optisch besser als jedes aktuelle PS2-Rennspiel und obendrein schon erstaunlich ausgereift. Der Hauptgrund dürfte wohl darin liegen, dass das Spiel schlichtweg noch eine ganze Zeit lang nicht erhältlich sein wird. Das gleiche Team wie bei *NFS: Hot Pursuit*

2 setzt diesmal auf gewaltig getunte Straßenflitzer wie Toyota Supra und Mitsubishi Eclipse, die sich auf öffentlichen Straßen heiße Rennen liefern. Bei Unfällen gibt's in bester *Burnout*-Manier Crash-Zeitlupen vom Feinsten zu bewundern und die Optik der gezeigten Nachtstrecke bei Regen war durch superflüssige Darstellung und perfekt eingesetzte Effekte einfach beeindruckend. Zudem wird's online spielbar sein! (mp)

Hersteller: Electronic Arts  
 Internet: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)  
 Termin: Frühjahr 2004

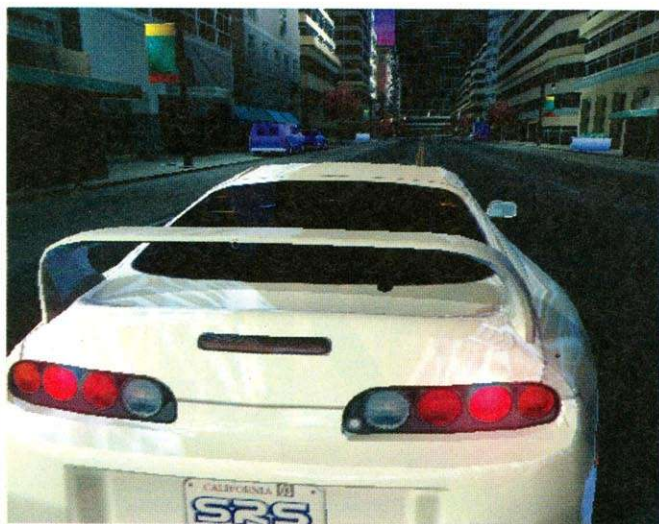


**KEIN BLENDER** Spiegelungen und Lichteffekte sind genial, aber das ist nicht alles!



# SRS – Street Racing Syndicate

**RENNSPIEL** Der Trend geht weiter: Untergrundrennen von 3DO

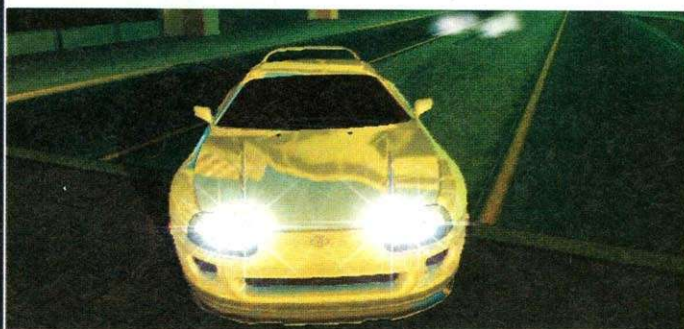


**GEISTERSTADT** Leider waren die Städte allesamt recht leer.

Durch drei Städte führt 3DOs Nachtschattenraser: In Philadelphia, Los Angeles und Miami schickt der Spieler seinen getunten und gemoddeten Wagen ins Rennen. Entwickler Eutechnix bemühte sich um ein etwas simulationslastigeres Gameplay und kann hier auch Teilerfolge

verbuchen. Auf den ersten Blick laufen die Rennen zwar arg langsam ab und auch das Geschwindigkeitsgefühl kann nicht so recht überzeugen. Hat man sich aber erst einmal an die Steuerung gewöhnt, geht die Kontrolle über den fahrbaren Untersatz schnell in Fleisch und Blut über. (mb)

**Hersteller:** 3DO  
**Internet:** www.3do.com/srs  
**Termin:** Sommer 2003 (USA)



**QUICKTURN** Mit der Handbremse geht's um enge Kurven.

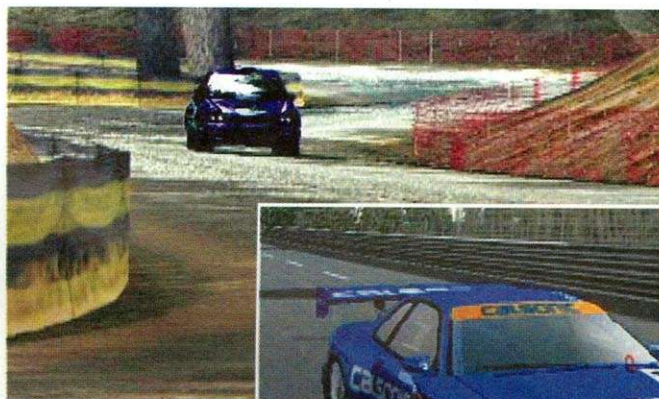
# The Fast and the Furious

**RENNSPIEL** Illegale Straßenrennen bei Nacht, die Dritte!

Auch Vivendi lässt sich nicht lumpen und beschert Fans von Untergrund-Racern sogar ein Lizenzspiel. Der Überraschungshit mit Vin Diesel bekam gerade eine Fortsetzung im Kino spendiert, da bietet sich eine Rennspiel-Umsetzung gleich doppelt an. Leider war die gezeigte Version noch nicht allzu weit fortgeschritten

und musste sich zu diesem Zeitpunkt noch der Konkurrenz geschlagen geben. Während die Fahrzeugmodelle der Rennteilnehmer sehr ordentlich aussahen, konnte die Umgebung noch nicht begeistern. (mb)

**Hersteller:** Vivendi Universal  
**Internet:** www.vugames.com  
**Termin:** 2003



**ENTTÄUSCHEND** Die ersten Screenshots sehen eher durchschnittlich aus. (oben)



**GT4?** Da muss sich Namco wohl spielerisch vom Konkurrenten abheben. (rechts)



**DETAILARM** Grafisch kann die Filmumsetzung bisher nicht überzeugen.

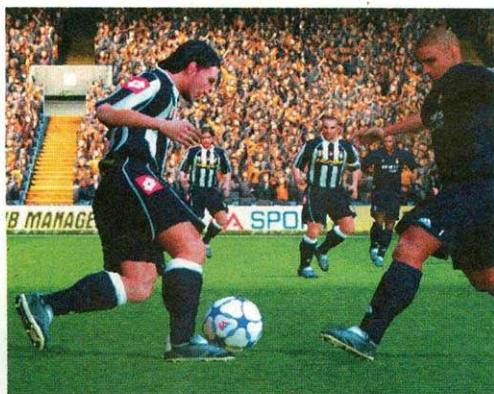
# R: Racing Evolution

**RENNSPIEL** Namco führt die Ridge-Racer-Reihe zu neuen Ufern.

Ridge Racer ist tot, lang lebe Racing Evolution. Während die ursprüngliche Serie bis ins Mark Arcade-Racer war, soll R: Racing Evolution mit dieser Tradition brechen. Der große Erfolg von Gran Turismo und seinen Nachahmern ging wohl auch an Namco nicht völlig vorbei. So wird man sich denn auch in Namcos Beitrag zum

Thema in sportliche, aber echte Tourenwagen und Sportflundern setzen, um Geld zu scheffeln, das in Tuning investiert wird. Auf der E3 wurde von dem Spiel nur ein Video gezeigt, das leider recht unspektakulär wirkte. (mb)

**Hersteller:** Namco  
**Internet:** www.namco.com  
**Termin:** 4. Quartal 2003



**AUSGETANZT**  
Eine Körper-  
täuschung und  
schon ist der  
Juve-Spieler  
vorbei.

Anspruchsloser  
Arcade-Kick oder ernst zu  
nehmende **Simulation mit  
Online-Matches?**

# FIFA Football 2004

**GEKONNT** Diese  
Ballannahme  
kann sich  
wirklich sehen  
lassen.



**NORMALE  
PROPORTIONEN**  
Die Spieler  
sehen bei  
weitem nicht  
mehr so  
muskulös aus  
wie früher.



**TURMKAMERA**  
Von hier oben  
hat man zwar  
eine tolle  
Übersicht, zum  
Spielen eignet  
sich die  
Perspektive  
aber nicht.



**W**ährend der finan-  
zielle Erfolg der  
FIFA-Serie seit  
Jahren absolut unbestritten ist,  
muss sich EA in spielerischer  
Hinsicht schon lange mit dem  
undankbaren zweiten Platz zu-  
frieden geben. Konami hat in  
dieser Disziplin mit den *Pro-  
Evo-Soccer*-Spielen schon seit  
geraumer Zeit die Nase vorn.  
Natürlich arbeitet Electronic  
Arts hart daran, dies zu ändern.  
*FIFA Soccer 2004* ist ein großer  
Schritt in diese Richtung. Wäh-  
rend Gelegenheitspieler sich  
weiterhin problemlos zurecht-  
finden werden, bietet das neue  
*FIFA* für Profis erweiterte Steue-  
rungsmöglichkeiten, die eine  
noch akkuratere Kontrolle über  
die Kicker ermöglichen. Dazu  
kommt eine verbesserte Ball-  
physik, dank derer sich die vir-  
tuelle Lederkugel sehr realistisch  
verhält. Über 300 verschiedene  
Fangesänge sorgen dafür, dass in

den zahlreichen lizenzierten  
Stadien eine gute Stimmung  
herrscht und die Teams entspre-  
chend angefeuert werden. Eine  
absolute Neuerung ist der Kar-  
rieremodus. Als Manager sind  
Sie für das Anwerben und Ent-  
lassen von Spielern zuständig  
und treffen alle wichtigen Ent-  
scheidungen für den Verein.  
Wer seinen Job besonders gut  
macht, darf sogar auf ein Ange-  
bot von einem echten Spitzen-  
club hoffen. Ebenfalls neu ist  
die Möglichkeit, online gegen  
andere Spieler anzutreten. Vor  
dem Match treffen sich PC- und  
PS2-Fußballer in einer eigens  
von EA eingerichteten Lobby  
und bestimmen per Chat die  
Voraussetzungen für die On-  
line-Begegnung. Da *FIFA 2004*  
über 500 offizielle Lizenzen ver-  
fügt, dürfen Sie aus über 350  
Mannschaften Ihr Lieblings-  
team auswählen.

WOLFGANG FISCHER

## VORSCHAU FIFA FOOTBALL 2004

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)

Spieler	Termin
Nicht bekannt	Herbst 2003

FINSCHÄTZUNG

# SEHR GUT

„Dank verbessertem Gameplay und On-  
line-Anbindung ist die FIFA-Serie in die-  
sem Jahr deutlich konkurrenzfähiger.“



# DIE JAGDSAISON HAT BEGONNEN

"Raumschiff-Action und Ego-Shooter in einem Spiel! Warthog hat das richtige Rezept für einen Klasse Sciencefiction-Titel."

Play the PlayStation 4/03 -  
Ersteindruck: Hervorragend

# MACE GRIFFIN BOUNTYHUNTER

Ab Sommer 2003



[www.bountyhunter-games.com](http://www.bountyhunter-games.com)

PlayStation 2



NINTENDO  
GAMECUBE



BLACK  
LABEL  
GAMES



# SSX3

Hier werden sogar  
Wintermuffel zu  
Schneehasen.

Mit *SSX* begann für viele die PS2-Spiele-Ära. Dass so ein erfolgreiches Spiel einige Sequels nach sich zieht, ist da selbstverständlich. *SSX Tricky* war aber eher ein Update als ein Nachfolger. Mit *SSX3* kommt im Herbst endlich der eigentliche zweite Teil der Serie und Fans erwarten ein Schneegestöber, das sich mehr als vielversprechend anhört. Das Konzept wurde rundum erneuert, da man laut Produzent Larry LaPierre „nicht auf der Stelle treten will“.

## GROSSE UND KLEINE ÄNDERUNGEN

Jetzt machen Sie nicht mehr Pisten rund um den Globus unsicher, sondern wirbeln den Pulverschnee nur noch auf einem Berg auf. Aber keine Sorge, dieser ist unterteilt in 17 völlig verschiedene Bereiche, die Sie auf drei unterschiedlich hoch gelegenen Gipfeln finden. Haben Sie alle Pisten erobert, werden Sie voraussichtlich als kleines Extra den ganzen Berg ohne Zeitdruck abfahren dürfen – und das sollte laut Angaben von LaPierre etwa eine halbe Stunde dauern! Überhaupt werden die Strecken wieder sehr umfangreich. Die teils minutenlangen Abfahrten in *SSX* und *SSX Tricky* werden jetzt nochmals getoppt. Ob-

wohl Sie also nur einen Berg für sich und Ihr Board beanspruchen dürfen, wird das Spiel umfangreicher als die Vorgänger.

Neben dem neuen Konzept finden sich freilich noch Standard-Änderungen wie neue Fahrer, ein erweitertes Tricksystem und lizenzierte Musik. Von den insgesamt zehn Pistensäuen sind sechs alte Bekannte. Dazu gesellen sich vier Neuzugänge: Nate, ein ehemaliger Dirt-Biker, Viggo, ein riesiger Skandinavier, Allegra, ein freches Teenager-Mädel, und Griff, ein 12-jähriger Fratz. Leider können wir Ihnen nur einige Screenshots mit Mac und Elise zeigen, aber auch die sehen schon sehr vielversprechend aus. Was die erwähnte Musik angeht, hat man bei Electronic Arts einige bekannte Acts wie die Red Hot Chili Peppers, die Chemical Brothers, Executioners, N.E.R.D. oder die Queens of the Stone Age gewinnen können.

## TIMBUKTANISCHE SNOWBOARDER

Da die PS2 bis zum September dieses Jahres (hoffentlich) online geht, hat man sich bei EA nicht lumpen lassen und *SSX3* gleich noch einen Online-Modus spendiert. Auf das Einseifen anderer Boarder – seien die nun vom Haus nebenan oder aus Timbuktu – freuen wir uns ganz besonders. Aber selbst wer mit der PS2 nicht unbedingt online zocken will, muss nicht auf einen Mehrspieler-Modus verzichten und darf natürlich auch im obligatorischen Splitscreen einen Kumpel nass machen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

**APRÈS-SKI** Mac hat mal wieder eine Line durch den Schnee gezogen. (links)

**PISTENSAU** Mac hat sich Elises Mallorca-Board geliehen und macht damit die Piste unsicher. (rechts)

**DIE FRAGE DER FRAGEN** Friert es Elise eigentlich nicht in diesem Outfit? (links)

**SCHNEEHASERL** Elise wirbelt ganz schön Pulverschnee auf. (rechts)



### VORSCHAU SSX3

Hersteller:	EA Sports Big
Entwickler:	EA
Genre:	Snowboard
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.electronicarts.de

Spieler	Termin
1-2, Online	September

### FINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Wir sind gespannt, ob die Änderungen am Spiel greifen und diese *SSX* noch besser machen können.“

# Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!



Abbildung: DTM Race Driver Directors Cut, 2003 Codemasters™



**PLZ 1:  
MORESCREEN BERLIN**

Gäblerstr. 7  
13086 Berlin  
Tel.: 030/92373270

**PLZ 2:  
MEDIASTAR HAMBURG**

Norddeutschlands größter  
Videoprojektoren  
vergleichsraum  
Am Kielortplatz 3  
22850 Norderstedt  
Tel.: 040/73430637

**PLZ 3:  
ART & VOICE HANNOVER**

Davenstedter Str. 111/Bauweg  
30453 Hannover  
Tel.: 0511/441046

**PLZ 4:  
HEIMKINOCENTER  
DÜSSELDORF**

Wielandstr. 21  
40211 Düsseldorf  
Tel.: 0211/6171414

**GROBI DÜSSELDORF**

Windvogt 40  
41564 Kaarst  
Tel.: 02131/769412

**HKS OBERHAUSEN**

Heidstr. 21-23  
46149 Oberhausen  
Tel.: 0208/634051

**PLZ 5:  
MEDIASTAR KÖLN**

Friedrich-Bessel-Str. 10  
50126 Bergheim  
Tel.: 02271/759349

**BIGSCREEN LIPPSTADT**

Geiststr. 19  
59555 Lippstadt  
Tel.: 02941/245757

**PLZ 6:  
MEDIASTAR FRANKFURT**

Europas größter  
Videoprojektoren-  
vergleichsraum  
Wilhelm-Leuschner-Str. 6  
63500 Seligenstadt  
Tel.: 06182/89490

**PLZ 7:  
SINEX STUTTGART**

Bühlstr. 35  
71101 Schönaich  
Tel.: 07031/733693

**PLZ 8:  
BEAMAX MÜNCHEN**

Wallbergstr. 6  
85221 Dachau  
Tel.: 08131/275155

**PLZ 9:  
MEDIASTAR NÜRNBERG**

Wilhelm-Maisel-Str. 20  
90530 Wendelstein  
Tel.: 09129/908396

**ÖSTERREICH:  
HEIMKINO.AT**

**ÖSTERREICHS GRÖSSTE  
HEIMKINOWELT**

Shopping City Süd, Top 488  
A-2334 Vosendorf  
Tel.: 01/6982317

**SCHWEIZ:  
Tonbild Spinnerei AG**

Bernstraße 281  
CH-4852 Rothrist  
Tel.: 062/7940000



**Preiskracher**

**Sharp XV-Z 91 E**

Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)  
Helligkeit: 600 Ansi-Lumen  
DLP-Technik (5fach FRG)  
1200:1 Kontrastverhältnis

**Nur 2.799,- €**



**Preiskracher**

**Infocus X1**

Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)  
Helligkeit: 1000 Ansi-Lumen  
DLP-Technik  
2000:1 Kontrastverhältnis

**Nur 1.739,- €**



**Preiskracher**

**Sanyo PLV-Z 1**

Auflösung: 964x544 (16:9)  
Helligkeit: 700 Ansi-Lumen  
LCD-Technik  
800:1 Kontrastverhältnis

**Nur 1.990,- €**

Verbinden Sie einfach  
Ihre Bildquelle (z.B.  
Spielkonsole, PC, Sat-  
Receiver, DVD-Player) mit  
einem Videoprojektor  
und projizieren Sie Ihre  
Spiele und Filme im  
Großformat auf eine  
Leinwand.

**UPS-Versand und  
Finanzkauf möglich!**

Mehr Infos über Videoprojektoren finden Sie im Internet unter [www.kinofORMAT.de](http://www.kinofORMAT.de)

# E3 – Sport – Diverse

Im Sportbereich dominierte ganz klar Electronic Arts das Geschehen. Sega war die einzige Konkurrenz, doch nach EAs Ankündigung, ihre Sportspiele exklusiv auf der PS2 online spielbar zu machen, kann man davon ausgehen, dass die Kanadier nichts anbrennen lassen und gewillt sind, die Position des einsamen Spitzenreiters zurückzuerobern.

## Madden NFL 2004, NBA Live 2004, NHL 2004, Tiger Woods PGA Tour 2004

**DIVERSE** Ohne EAs jährliches Premium-Sportpaket ist keine Messe komplett!

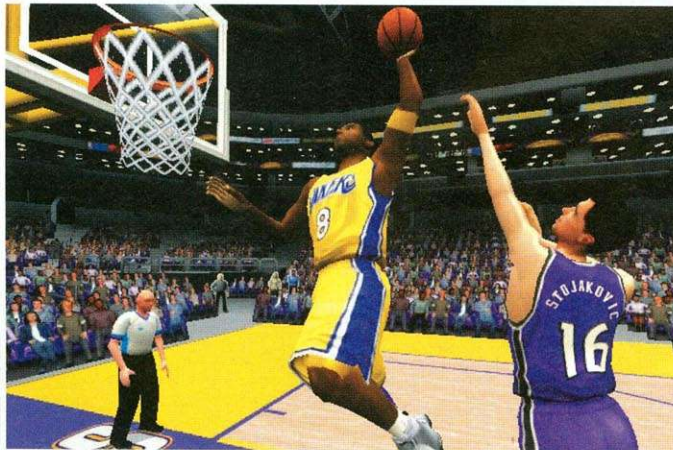
Das ist mal eine aufsehenerregende und gute Nachricht für alle PS2-Sportfans: Alle kommenden EA-Sports-Titel werden nur auf PS2 (und natürlich wie gewohnt PC) online spielbar sein! Abgesehen davon gibt es bei jedem Game kleine, feine Verbesserungen. Das neue *Tiger Woods* wartet beispielsweise mit einem umfangreichen

Karrieremodus auf, bei dem man mit einem selbst erstellten Golfer in zehn PGA-Tour-Spielzeiten gegen die versammelte Golfprominenz antreten darf. Die zwölfte Auflage der *NHL*-Reihe bietet neben einer realistischeren Engine für die Schlägereien mehr Teams und Ligen, darunter auch deutsche Mannschaften. Herzstück des Spiels wird der

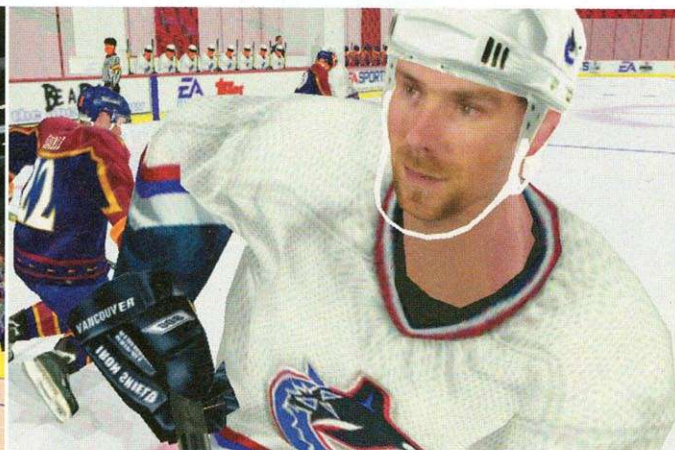
neue Dynasty-Modus sein, in dem der Spieler als Manager auftritt. Diesen Modus bietet auch *NBA Live 2004*, wenngleich in leicht veränderter Form. Hier können Sie die besten College-Spieler draften, in Ihr Team einbauen und sie zu NBA-Stars machen. Dazu kommt eine neue, noch intuitivere Steuerung, die eine optimale Kontrolle über das

Geschehen auf dem Court ermöglicht. Noch nicht allzu viel ist über *Madden NFL 2004* bekannt. Es ist jedoch mehr als wahrscheinlich, dass sich Football-Fans auch hier über einen komplexen Franchise- oder Dynasty-Modus freuen dürfen. (wf)

Hersteller: Electronic Arts  
 Internet: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)  
 Termin: Herbst 2003



**NBA LIVE 2004** Wie immer gibt's schöne Dunks in Serie.



**NHL 2004** Die Gesichtstexturen sind Klasse!



**TIGER WOODS PGA TOUR 2004** Die neuen Kurse sind eine Augenweide.

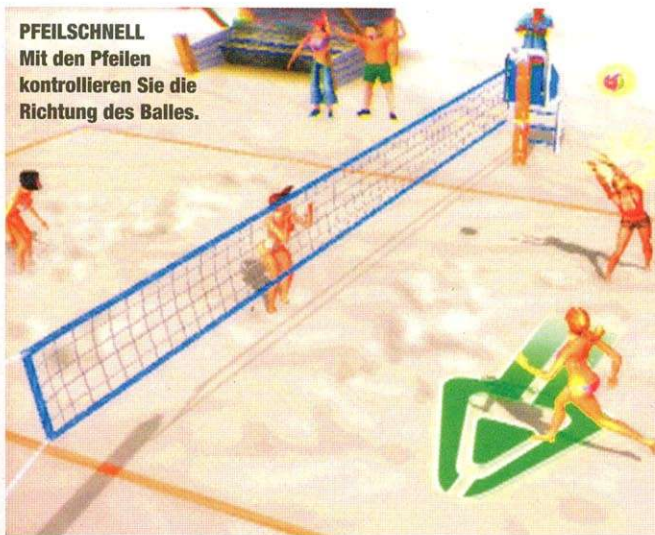


**MADDEN NFL 2004** In den Replays dürfen Sie sich an den Details ergötzen.

# Summer Heat Beach Volleyball

**VOLLEYBALL** Beim Strandvolleyball darf gebaggert werden.

**PFEILSCHNELL**  
Mit den Pfeilen kontrollieren Sie die Richtung des Balles.



Sich am Strand mit halbnackten Volleyballspielerinnen zu vergnügen, ist auf der X-Box dank *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* schon lange möglich. Auch die PS2-Voyeure werden jetzt mit einem solchen Spiel beglückt, mit dem Unterschied, dass *Summer Heat Beach Volleyball* nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch einiges auf dem

Kasten hat. Durch ein einfaches System, bei dem mit Pfeilen die Flugrichtung des Balles gesteuert wird, haben Sie volle Kontrolle über den Ball und liefern sich so spannende Matches in den sommerlichen Umgebungen. (cs)

Hersteller: Acclaim

Internet: [www.acclaim.de](http://www.acclaim.de)

Termin: Juli

**LECKER** Wie beim Hühnchen – das weiße Fleisch ist das beste.



**MERRY CHRISTMAS**  
Wind und Wetter stören echte Mountainbiker wenig. (rechts)

**WEG DA** Die dreiste Lady im Bild greift auch zu rabiaten Mitteln. (unten)



# Downhill Domination

**MOUNTAINBIKE** Treten Sie in die Pedale!

Viele Mountainbiking-Spiele gibt es ja nicht, und die, die es gibt, sind zum Großteil lieblos zusammengeschustert. Dieses Schicksal dürfte *Downhill Domination* erspart bleiben, wird es doch von keinem geringeren Team entwickelt als den Inco Studios, den Machern von *Twisted Metal Black* und *War of*

*the Monsters*. Sie ahnen es, bei *Downhill Domination* erwartet Sie ein spaßiges Rennspiel, das eine Mischung aus *Tony Hawk* und *Road Rash* darstellt – nur eben auf geländetauglichen Drahtesel. (cs)

Hersteller: Sony

Internet: [www.playstation.com](http://www.playstation.com)

Termin: Juli

# BDFL Manager 2004

**MANAGER-SIMULATION** Schon wieder ein neuer Manager?

Gerade mal ein halbes Jahr liegt der Test zu *BDFL Manager 2003* zurück, da kündigt Codemasters schon einen Nachfolger an. Bereits im Oktober dieses Jahres soll die Manager-Simulation erscheinen und wird unter anderem alle relevanten Daten der kommenden Bundesliga-Saison enthalten. Sie dürfen aber nicht nur deutsche Top-Teams an die europäische Spitze heranführen, auch

Teams aus Frankreich, England, Italien und Spanien sind vertreten. Eine besondere Herausforderung wird der neue Fantasy-Team-Modus bieten, bei dem man einen Club aus dem Nichts erschaffen kann. Natürlich ist das Ziel auch hier das Erreichen der obersten Liga des jeweiligen Landes. (wf)

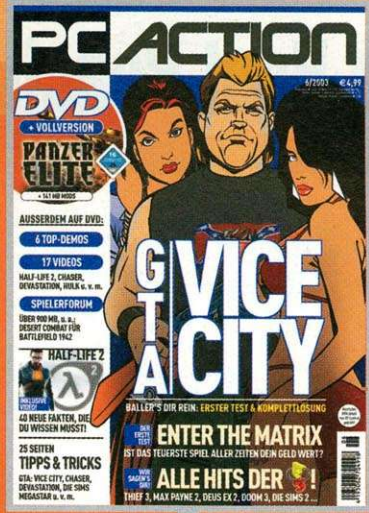
Hersteller: Codemasters

Internet: [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

Termin: Oktober 2003



**4-4-2 ODER 4-3-3?** Ohne gute Taktik geht gar nichts.



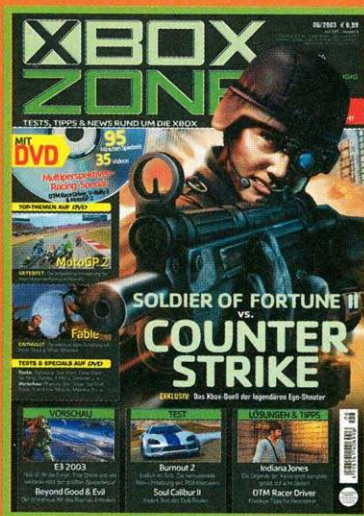
Das Magazin für Action-Gamer.  
Krass  
Korrekt  
Konkret



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

# EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT



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

Das meistgekaufteste Nintendo-Magazin.  
Enter N-ZONE.





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

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



Das große Magazin  
für Filmfans.  
Kino, DVD, Technik

Alles,  
was Kids  
interessiert.  
It's showtime.





# Final Fantasy XI

## MMORPGs auf dem Vormarsch – Final Fantasy geht online!

**A**uf der Xbox und dem GameCube können Hobby-Abenteurer bereits die Online-Welt von *Phantasy Star* unsicher machen. Der Rollenspiel-Leckerbissen wird Sony-Jüngern zwar vorenthalten, dafür dürfen diese bald die Mehrspieler-Version der wohl berühmtesten RPG-Serie der Welt erkunden. Die Rede ist natürlich von *Final Fantasy*, das mit dem elften Teil in Japan bereits online gegangen ist. Was da genau auf europäische Spieler zukommt, möchten wir Ihnen im Folgenden schildern.

### DIE ANMELDUNG

Leider ist *Final Fantasy XI* gebührenpflichtig. Bei der Online-Registrierung, die bequem über den Browser des Spiels funktioniert, müssen Sie Ihre Kreditkartennummer angeben. Wie genau man europäischen Spielern die Zahlung ermöglichen will, ist allerdings noch unklar. Ebenfalls unbekannt ist der Kostenpunkt, in Japan werden Spielern aber derzeit 1.280 Yen pro Monat abgebucht, umgerechnet etwa 10 Euro. Haben Sie sich von dem Schrecken über die hohen Kosten erholt, entscheiden Sie sich für einen Charakter, der Sie in der gigantischen Welt repräsentieren wird. Zur Auswahl stehen mehrere unterschiedliche Rassen ebenso wie verschiedene Berufe und Herkunftsorte. Letzteres ist besonders wichtig, besteht das längerfristige Ziel des Spiels doch darin, Ihr Königreich auszuweiten. An diesem Ziel wirken zwar grundsätzlich alle Spieler mit, wenn Sie aber nicht explizit auf Eroberungsfeldzug gehen wollen, können Sie auch einfach in die weite Welt hinausziehen, um als wagemutiger Abenteurer „nur“ Erfahrungspunkte und Geld zu verdienen.

### SCHÖNE NEUE ONLINE-WELT

Beides erhalten Sie aber nur für die Bewältigung diverser Aufgaben sowie für erledigte Monster. Das Kampfsystem ist dabei eine Abwandlung des *Final Fantasy*-typischen ATB. Zuerst müssen Sie ein Monster anvisieren, um aus einer Liste eine Aktion zu wählen (Nahkampf, Fernkampf, Magie etc.), die Ihr Charakter dann automatisch in bestimmten Zeitintervallen durchführt. Damit Ihnen solche Geplänkel leichter fallen, dürfen Sie sich einer Heldengruppe anschließen. Als Teil einer solchen machen die Erkundungstouren durch Vana'Diel, so der Name der riesigen Online-Welt, gleich nochmal so viel Spaß. Nicht zuletzt wegen des ausgeklügelten Kommunikationssystems. Über ein USB-Keyboard können Sie nicht nur beliebige Nachrichten tippen, sondern darüber hinaus bestimmte Befehle eingeben, die Ihr Charakter dann durchführen kann. Ob Sie sich jetzt in eine Ecke setzen und beleidigt schmallen oder wild anfangen herumzutanzen, die Welt von *Final Fantasy XI* ist lebendiger denn je und wir können es kaum erwarten, daran teilzuhaben.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU FINAL FANTASY XI	
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Genre:	Online-Rollenspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: <a href="http://www.playonline.com/ff11">www.playonline.com/ff11</a>	
Spieler	Termin
∞	Winter 2003
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Bei FF XI erwartet uns eine riesige Online-Welt und beinahe endlose Möglichkeiten, in dieser zu agieren.“	



**MONSTRÖS**  
Diese Bestie hat bereits viele Opfer gefordert.



**SMALLTALK**  
Durch das Kommunikationssystem bleiben Sie mit Partymitgliedern in Kontakt.



**COWBOYS**  
Kein Final Fantasy ohne Chocobos.



**DÄMONISCH**  
Dieses Monstrum wird wohl selbst für unsere Gruppe ein harter Brocken.



# Sammeln wie die Profis!

**ANGEBOT DVD-TRAY**

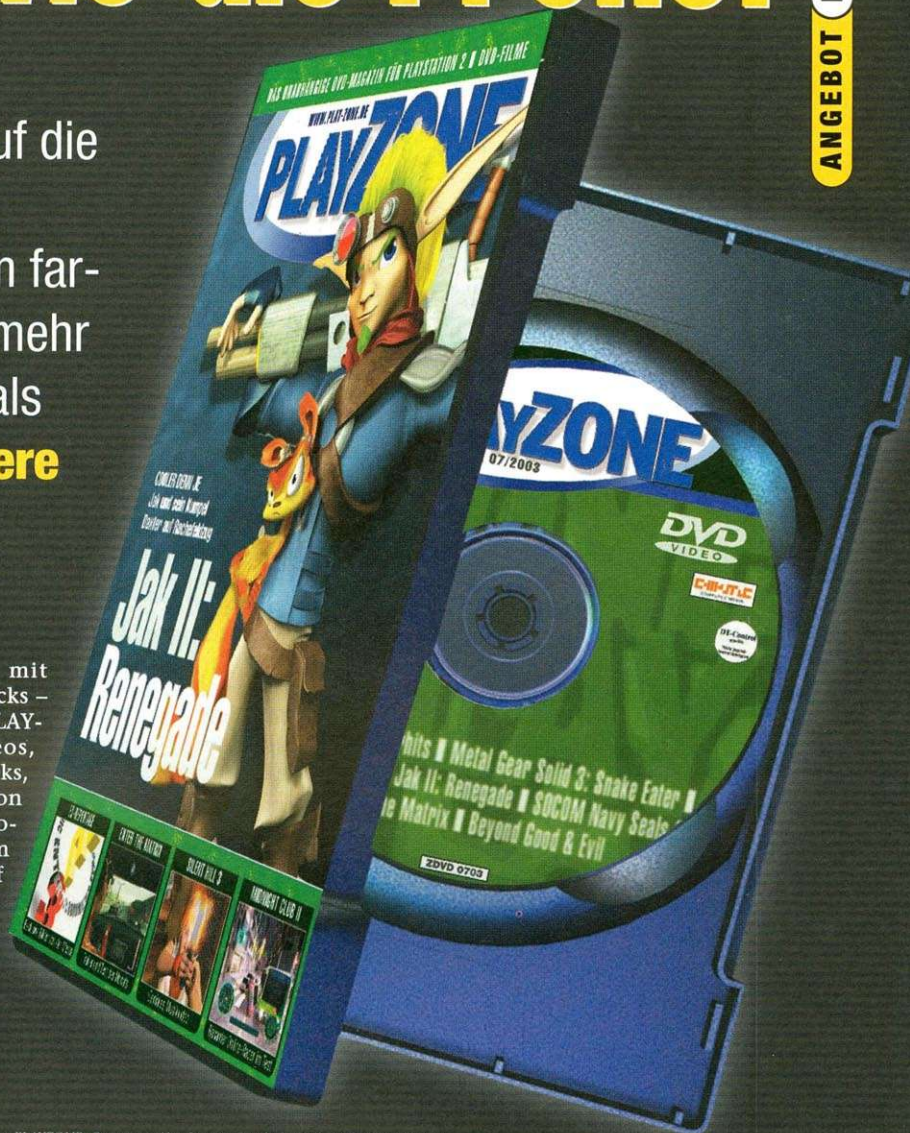
DVDs archivieren kann man auf die eine oder andere Art ...

Die **kultige DVD-Box** mit dem farbigen Titeldruck gibt es nicht mehr im Handel, sondern nur noch als **exklusives Feature für unsere treuen Abonnenten**.

**S**ichern Sie sich jetzt Ihre DVD-Box-Sammlung und holen Sie sich ein PLAYZONE-Abo. So erhalten Sie Ihre PLAYZONE immer pünktlich – und natürlich jeden Monat mit der genialen DVD-Box – nach Hause.

Aber nicht nur das Tray spricht für ein Abonnement der PLAYZONE. Sie erhalten monatlich das komplette

PLAYZONE-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich die pralle PLAYZONE-DVD mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kinofilm-Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.



Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.  
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Einfach und bequem online abonnieren:

**abo.play-zone.de**

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

**PLAYZONE**

**JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo** (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse: (nur wenn abweichend von Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir ab sofort monatlich:

**„PLAYZONE mit DVD und DVD-Box“**

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

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

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



# E3 – Rollenspiele – Diverse

Westliche Rollenspiele sind wieder hoch im Kurs. Besonders auf Online-Abenteuer setzen die Spielefirmen. Aber auch Einzelgänger werden mit Titeln wie der Fortsetzung zu *Baldur's Gate* auf ihre Kosten kommen. Natürlich wäre kein Rollenspiel-Lineup komplett ohne mindestens einen neuen Square-Enix-Titel.

## Baldur's Gate: Dark Alliance II

**ROLLENSPIEL** Baldurs Gartentor steht Rollenspielern wieder offen.

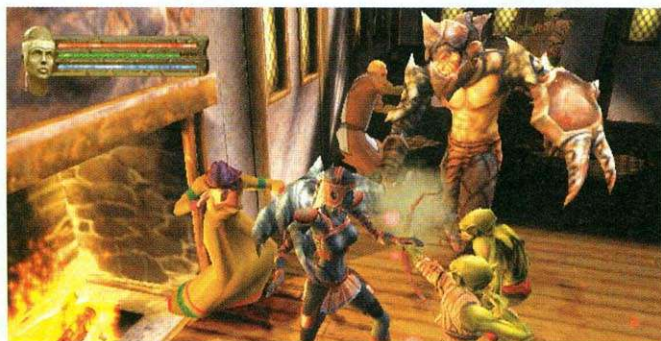
Größer ist besser? Bei den Entwicklern von *Snowblind* scheint diese Meinung vorherrschend zu sein. Hack&Slay-Fans dürfen sich daher auf eine Bombast-Fortsetzung von *Baldur's Gate: Dark Alliance* freuen. Angekündigt sind: umfangreichere NPC-Interaktion, ein größeres Waffenarsenal, mehr Monster, verbesserte Grafik, neue aktive und passive Zauber-

sprüche und eine spannende Story, die einige Geheimnisse des Vorgängers aufdecken wird. Amerikanische Konsolen-Krieger können bereits Ende dieses Jahres nach *Baldur's Gate* zurückkehren, bei uns wird es dann hoffentlich auch nicht mehr allzu lange dauern. (cs)

**Entwickler:** Vivendi Universal

**Internet:** www.vugames.com

**Termin:** 4. Quartal 2003



**VIELSEITIGER METZGERMEISTER** Harnak erhält von ein paar Goblins tatkräftige Unterstützung und wird so leicht mit den Gegnern fertig.

## EverQuest Online Adventures: Frontiers

**ROLLENSPIEL** Ein neues Online-Auktionshaus auf Rollenspiel-Basis?

Der Sprung vom PC zur Konsole ist dem Online-Rollenspiel *EverQuest* mehr als gut gelungen. Besonders der neue Charakter Oger und die neue Charakterklasse Alchemist sowie die aufgebohrte Grafik und der abwechslungsreiche Sound dürften sowohl *EverQuest*-Veteranen als auch Neulinge in ihren Bann ziehen. Interessant ist auch das neue

Handelssystem, das man sich wohl von Ebay und Konsorten geliehen hat: Bei Auktionen, die Spieler selbst einrichten, können allerlei Gegenstände ersteigert werden. Der Betrag wird nach dem Zuschlag vom Bankkonto des Meistbietenden abgezogen. (cs)

**Entwickler:** Sony Online Entertainment

**Internet:** www.sony.com

**Termin:** Herbst 2003 (Amerika)



**SUCK MY BOOMSTICK** Jetzt dürfen Sie auch in die Rolle von kampfstarke Oger schlüpfen. Mit den überaus starken Monstern ist nicht zu spaßen.



**SPIRIT IN THE SKY** Die Flugsequenzen erinnern stark an Panzer Dragoon.

## Drakengard

**ROLLENSPIEL** Roter Drache – Selbst Hannibal Lecter wäre neidisch.

In *Drakengard* schlüpfen Sie in die Rolle eines jungen Prinzen, der sich für die Zerstörung seines Königreiches rächen will. Und womit geht das besser, als mit einem gewaltigen Drachen, der alles in Schutt und Asche legen kann? Ähnlich wie in dem Spiel *Drakan* liefern Sie sich heiße Luftkämpfe, können

aber auch vom Rücken des Ungetüms steigen, um die Rollenspielwelt zu Fuß unsicher zu machen. Dabei dürfen Sie sowohl Ihren Charakter als auch Ihren Drachen aufleveln, um stärkere Attacken und Zauber zu erlernen. (cs)

**Entwickler:** Square Enix

**Internet:** www.playonline.com

**Termin:** Frühling 2004 (Amerika)

# Fallout: Brotherhood of Steel

**ROLLENSPIEL** Keine Heavy-Metal-Band, sondern ein Rollenspiel.

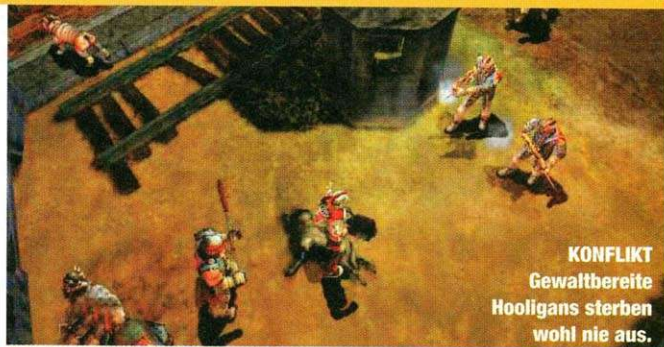
Auf dem PC konnten bereits drei Teile der düsteren RPG-Serie Traumwertungen absahnen. Die Konsolenversion macht optisch keinen schlechteren Eindruck als die PC-Spiele. Für *Fallout* hat man sich kurzerhand die Grafik-Engine von *Baldur's Gate* geliehen – dementsprechend gut sieht der Titel aus, nur eben düsterer. So werden Sie statt mit Pfeil und

Bogen mit Lasersalven und Granaten um sich feuern. Die Story spielt dabei zwischen den ersten beiden Teilen und macht Sie zum Mitglied der Brotherhood of Steel, einer Gruppe Rechtsfanatiker, die das apokalyptische Land in Frieden vereinen wollen. (cs)

**Entwickler:** Vivendi Universal

**Internet:** www.vugames.com

**Termin:** Oktober 2003 (Amerika)



**KONFLIKT**  
Gewaltbereite Hooligans sterben wohl nie aus.



**GESETZESHÜTER** Starsky und Hutch haben ganz schön zugenommen.

# Star Wars Galaxies: An Empire Divided

**ROLLENSPIEL** Die Macht ist mit dir ... und mit dir und dir und dir.

Galaktische Zeiten für *Star Wars*-Fans. Sie müssen sich jetzt nicht mehr als Jar Jar Binks oder Chewbacca verkleiden, um die Macht auf Ihrer Seite zu haben. Im Online-Rollenspiel können Sie als Vertreter einer beliebigen Rasse verschiedenen Tätigkeiten nachgehen und werden so zum Teil des *Star Wars*-Universums. Ob Sie da nun ein Altersheim für

Wookies leiten oder auf Eroberungsfeldzug durch die Galaxis gehen, liegt bei Ihnen. Wie sich das für ein Rollenspiel gehört, werden Sie dabei auch Ränge aufsteigen und so zum Beispiel eine Gruppe Storm Troopers in eine Schlacht führen können! (cs)

**Entwickler:** Lucas Arts

**Internet:** www.lucasarts.com

**Termin:** Nicht bekannt



**STURMTRUPPEN** Als General führen Sie eine Horde NPCs in die Schlacht.



**WIEDERSEHEN** Auch auf ein paar alte Bekannte werden Sie stoßen.

# Dungeons & Dragons Heroes

**ROLLENSPIEL** Echte Krieger schlafen sogar mit ihrem Schwert.

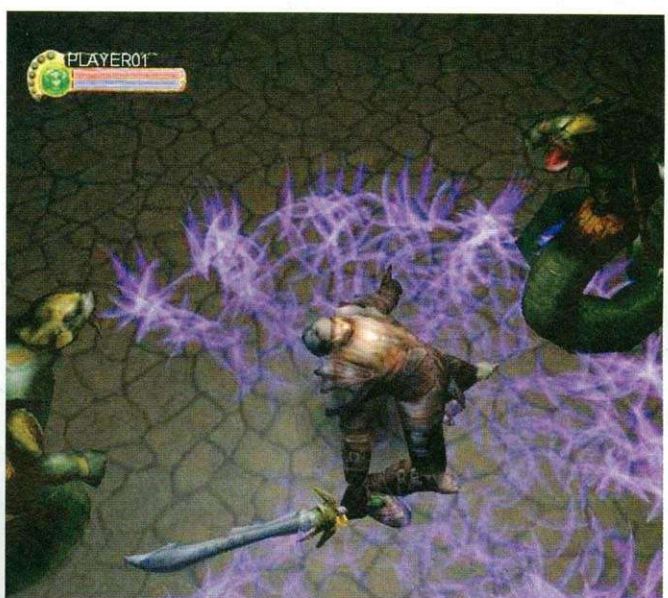
Wer spielt denn heute noch mit Stift und Papier? Genau das dachten sich Infogrames und präsentieren einen weiteren Videospiele-Ableger der Kult-Pen-and-Paper-Rollenspiele. Diesmal müssen Sie einen bösen, von den Toten auferstandenen Magier vernichten. Spielerisch ähnelt das Titeln wie *Baldur's Gate* oder *Diablo*

mit einer großen Ausnahme. Wo Sie sich in anderen Rollenspielen neue, stärkere Ausrüstung kaufen, rüsten Sie Ihre Waffe stetig auf und bauen somit eine schon beinahe emotionale Bindung zu Ihrem Heldenwerkzeug auf. (cs)

**Entwickler:** Infogrames

**Internet:** www.infogrames.de

**Termin:** Juni 2003 (Amerika)



**SCHOCK** Monster mit Blitzattacken waren schon immer extrem nervig. Vor allem, wenn sie in geballter Ladung von zwei Seiten auftreten.



# Tak und die Macht des Juju

**JUMP & RUN** Witziges Abenteuer mit vielen frischen Ideen!

Eigentlich hatte sich der junge Schamanenlehrling Tak auf einen weiteren ereignislosen Sommer in seinem Heimatdorf gefreut. Als plötzlich alle Mitglieder von Taks Stamm spurlos verschwinden, sieht sich der Junge einer gewaltigen Aufgabe gegenüber, die er nur bewältigen kann, indem er über sich hinaus wächst. Dabei kann sich Tak nur auf seine Juju-Kräfte und die Unterstützung einiger Freunde verlassen. So springt, hüpfert, rennt und kämpft sich der Held durch elf riesige nichtlineare Levels. Dabei erfüllt er eine Vielzahl von Aufgaben, bei denen es

vor allem darauf ankommt, mit der lebendigen Umgebung und den zahlreichen Tieren und Wesen zu interagieren. Richtig witzig und abgedreht wird es, wenn Sie sich in ein Hühnerkostüm zwängen. Dieses verleiht nicht nur Flugfähigkeiten, es ermöglicht dem Träger auch das Abwerfen von Ei-Bomben. Auch grafisch macht THQs Abenteuer einen erstklassigen Eindruck und macht Lust darauf, sich länger mit den jungen Schamanen zu beschäftigen. (wf)

Hersteller: THQ  
Internet: [www.thq.de](http://www.thq.de)  
Termin: November 2003



**1. SCHLAGKRÄFTIGER SCHAMANE** Der Held weiß sich wohl zu wehren.  
**2. FLIEEEEG!** Als Huhn verfügt Tak über besondere Fähigkeiten.



**1. PROPELLER** Tails Flugkünste retten das Team vor so manchen Abstürzen.  
**2. HAUDEGEN** Knuckles ist mit seinen Kräften fürs Grobe zuständig.

# Sonic Heroes

**JUMP & RUN** Na endlich! Segas blauer Igel rennt auf der PS2.

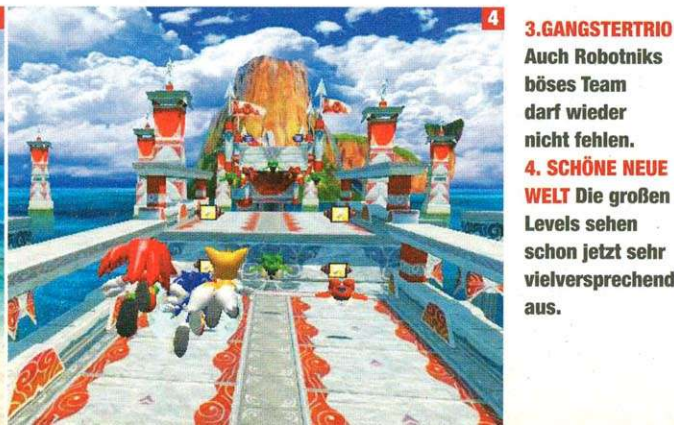
SEGA-Aushängeschild Sonic schnürt endlich wieder seine Schuhe. Jetzt lässt man den Igel auch auf Sonys Heimkonsole im

Revival des 3D-Jump&Runs *Sonic Adventure* los. Diesmal darf der Spieler sogar die Rolle von drei Charakteren auf einmal übernehmen! Dieses Gespann ist na-

türlich kein Geringeres als der schnelle Igel Sonic, der fliegende Fuchs Tails und Knuckles, der mit seinen Handschuhen selbst Felsen zertrümmert. Den Spieler erwarten dadurch interessante Rätsel und Hüpfpassagen, in denen sich die Charaktere gegenseitig den Weg freiräumen müssen. Damit das auch auf Dauer Spaß macht, hat man dem Titel gleich vier solche Teams spen-

diert, die alle mit einem eigenen Storymodus aufwarten und sich anders spielen. Die Geschichtstränge laufen während des Spielens an verschiedenen Stellen zusammen. Wer die gesamte Story des Spiels mitbekommen will, muss das Abenteuer daher mit allen vier Teams lösen. (cs)

Hersteller: Atari  
Internet: [www.atari.de](http://www.atari.de)  
Termin: 1. Quartal 04



**3. GANGSTERTRIO** Auch Robotniks böses Team darf wieder nicht fehlen.  
**4. SCHÖNE NEUE WELT** Die großen Levels sehen schon jetzt sehr vielversprechend aus.

# Ratchet & Clank II

Nix war's mit der Frühpension. Sonys Heldenduo **zieht noch einmal alle Register!**

**P**rotopet, das ultimative Kuschtier, soll Glückseligkeit in jeden Haushalt der Galaxie bringen. Als das erste Exemplar seiner Erfindung in die Hände von Dieben fällt, bittet Mr. Smiles den Superkater Ratchet und seinen Roboterfreund Clank darum, das Knuddelvieh wiederzubeschaffen. Doch während die Helden dem Dieb auf der Spur sind, stellen sich Zweifel ein, ob bezüglich „Protopet“ wirklich alles mit rechten Dingen zugeht.

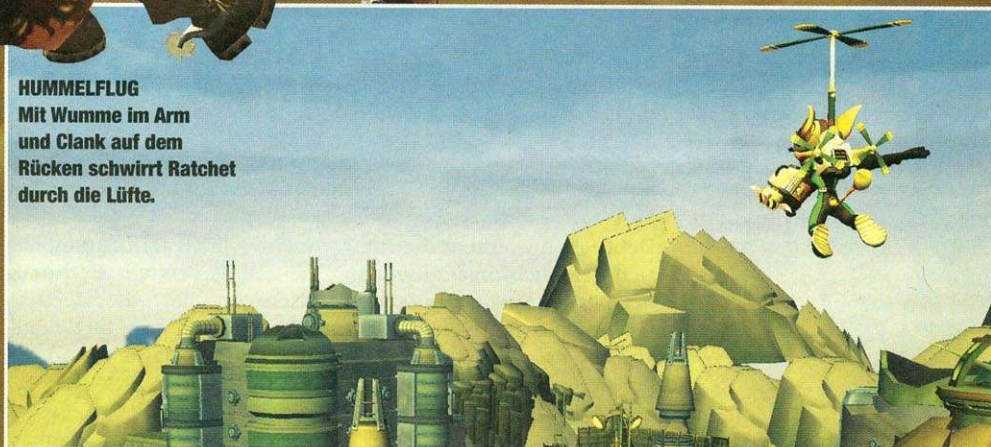
Für die 20 neuen Levels des Abenteuers verspricht Sony eine Fülle einfallsreicher Waffen und Gimmicks, die ein Feuerwerk von Explosionen und

krachender Action auf den Schirm zaubern sollen. Sowohl dem Ausbau-System für die Geschütze als auch dem Energie-Haushalt der Schützen hat man noch et-was zusätzlichen Feinschliff verpasst, außerdem wurde Ratchets Figur einer kosmetischen Kur unterzogen.

Wie gewohnt pulverisieren er und sein blecherner Begleiter unterwegs nicht nur fantastisch anmutende Gegner; sie müssen auch wieder Puzzleaufgaben lösen und fetzige Zusatzspiele bestehen. Diese werden von Sony mit „Maxi-“ anstelle von „Mini“-Games umschrieben und umfassen Weltraumschlachten, Hoverbike-Fahrten und Gladiatorenkämpfe. Erste offizielle Bilder machen schon richtig Lust auf einen zweiten Abstecher in die Welt von Ratchet und Clank; auch wenn die Grafik auf einem normalen Fernseher nicht ganz so brillant sein wird. Richtig die Post ab geht auch in Sonys Vorschau-Trailer, den wir leider nicht mehr rechtzeitig auf unsere aktuelle DVD packen konnten. Mit der nächsten Ausgabe können Sie sich das Schmuckstück aber auf jeden Fall zu Gemüte führen!

WOLFGANG FISCHER

**HUMMELFLUG**  
Mit Wumme im Arm und Clank auf dem Rücken schwirrt Ratchet durch die Lüfte.



**WELTENBUMMLER**  
Zwanzig fantastische Areale warten auf die beiden Helden.



**PUSTEKUCHEN**  
Ratchet lässt keinen Gegner ganz.



## VORSCHAU RATCHET & CLANK II

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Insomniac
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: [www.scea.com](http://www.scea.com)

Spieler	Termin
1	Winter

**SUPER** EINSCHÄTZUNG

„Jak II folgt nun ein Comeback von Insomniacs Erfolgsteam – Ein heißer Winter für Action- und Plattform-Fans!“



# E3 – Jump & Run – Diverse

Eine E3 ohne ein neues *Rayman*-Spiel – das gab's wirklich schon lange nicht mehr! Neben sicheren Nachfolge-Hits wie *Jak II* und *Ratchet & Clank II* (beide Sony) waren in Los Angeles Segas erstes PS2-*Sonic* sowie zwei wirklich vielversprechende Hüpfen von THQ spielbar.

## Sphinx and the Shadow of Set

**JUMP & RUN** Eurocoms zweites eigenes Spiel.

Eurocom kennt man in erster Linie für seine Auftragsarbeiten für Disney und EA – zuletzt zum Beispiel *007 NightFire*. *Sphinx* ist nach *Ruff & Tumble* endlich mal wieder eine Eigenentwicklung des talentierten Teams und machte auf der E3 schon einen hervorragenden Eindruck. Grafisch vom Feinsten und spielerisch gut durchdacht, trumpft das Jump&Run durch zwei eigenständige Spielfiguren auf, wobei vor allem die Mumie für jede Menge Lacher

gut ist. Diese ist natürlich längst tot und kann folglich nicht mehr sterben, so dass die Entwickler das arme Wesen allerlei schmerzhaftes Fallen überstehen lassen. So läuft man beispielsweise nach Plättung durch zwei bewegliche Wände flach wie ein Blatt Papier durch die Gegend und kommt so durch Gitterstäbe und enge Gänge. Absolut Hitverdächtig! (mp)

Hersteller: THQ  
Internet: [www.thq.de](http://www.thq.de)  
Termin: Mitte Oktober



**LACHNUMMER**  
Bei den Abenteuern der Mumie bleibt kein Auge trocken.



**KLETTERMAXE**  
Das Gameplay bietet ausgereifte Jump&Run-Kost.



**WATSCHEL-GANG**  
Daffy Duck wackelt durch den Casino-Level.

## Looney Tunes in Action

**JUMP & RUN** Alte Rivalen auf der Suche nach einem Diamanten.

Normalerweise würden die ewigen Rivalen Bugs Bunny und Daffy Duck nicht zusammenarbeiten. Um den geheimnisvollen Blue-Monkey-Diamanten zu finden, müssen sie dies aber tun. Als Spieler kontrolliert man abwechselnd die beiden Zeichentrickhelden und benutzt deren spezielle Fähigkeiten. Die Suche nach dem Edelstein mündet zu einer spaßigen Schnitzel-

jagd rund um die Welt. Die Schauplätze sind dabei dieselben wie in dem gleichnamigen Film, der Ende 2003 bei uns in die Kinos kommen wird. Ob Brendan Fraser und Jenna Elfman, die realen Hauptdarsteller im Film, auch im Spiel auftreten werden, ist nicht bekannt. (wf)

Hersteller: Electronic Arts  
Internet: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)  
Termin: 21. November

## Jak II: Renegade

**JUMP & RUN** Jak und Daxter sorgen in der Zukunft für Furore.

Deutlich düsterer präsentiert sich der Nachfolger zu einem der besten Spiele des letzten Jahres. 500 Jahre in die Zukunft versetzt, kämpft das beliebte Jump&Run-Duo diesmal gegen den bösen Baron Praxis. Um mit den zahlreichen Gegnern fertig zu werden, greift Held Jak zur Waffe und bläst alles weg, was sich ihm in den Weg stellt. *Jak II* ist etwa doppelt so groß wie der Vorgänger und bietet viel

mehr Interaktionsmöglichkeiten. Es versteht sich praktisch von selbst, dass der Titel durchgehend mit 60 Frames pro Sekunde laufen wird. Da *Renegade* schon im September erscheinen soll, erwarten wir in Kürze eine voll spielbare Preview-Version, über die wir natürlich ausführlich berichten werden. (wf)

Hersteller: Sony  
Internet: [www.playstation.com](http://www.playstation.com)  
Termin: September 2003



**FEUER FREI**  
Dieses Bild ist typisch für den neuen, schießwütigen Jak.

# E3 – Der Rest vom Fest

Spiele, die in keines der Genres passen präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle. Neben skurrilen Nischenprodukten konnten wir auf der E3 auch einen Blick auf originelle Lizenz-Spiele werfen. Am Codemasters-Stand ging es besonders schlimm zu. Hier lief durchgehend die Präsentation des „Deutschland sucht den Superstar“-Spiels.

## Deutschland sucht den Superstar

**CASTING-SPIEL** Superstarsuche ohne Bohlen

Haben Sie auch langsam genug von all den gecasteten Teeny-Pop-Bands? Ja? Dann lesen Sie erst gar nicht weiter. Die erfolgreiche Casting-Show *Deutschland sucht den Superstar*, im Original *Pop Idol*, bekommt nämlich ein eigenes Spiel. Sie erstellen darin ein Alter Ego, das Sie durchs Casting und auf die Bühne begleiten. Betätigen

Sie dabei die richtigen Tastenkombinationen, erklingt eine gar liebliche Melodei, verhunzen Sie das aber, wird Ihnen die Jury entmutigende Worte an den Kopf werfen. Gerade wie im richtigen Leben halt. (cs)

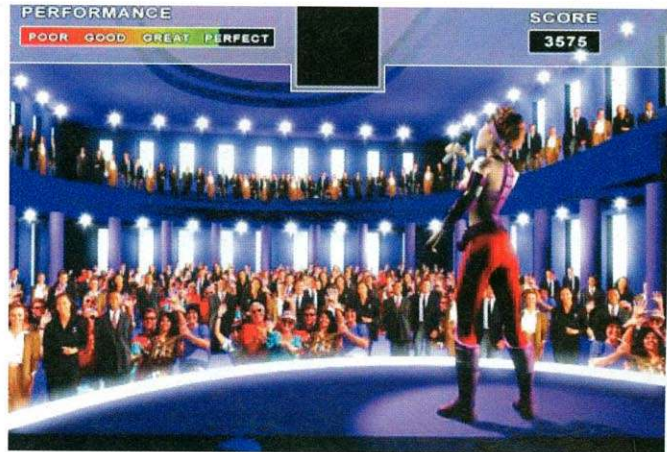
Hersteller: Codemasters

Internet: [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

Termin: Winter 2003



**POPSTERNCHEN** We have a dream, music is our life!



**DAS PUBLIKUM...** sieht nicht aus wie eine Horde betrunkenen Japaner.

## Karaoke Revolution

**KARAOKE** Let's sing a song.

Wenn Japaner stockbesoffen irgendwelche Lieder grölen, geschieht das meist in einer der vielen Karaoke-Bars. Wer aber nicht extra nach Japan reisen will, um sein Stimmvolumen unter Beweis zu stellen, darf in Konamis abgedrehtem Karaoke-Titel ein Liedchen trällern. Ob dies, wie

auch bei Konamis Tanzspielen, zu lizenzierten Songs passiert, ist noch unklar. Bekannt ist bisher nur, dass Songs von Schauspielerin/Sängerin Jennifer Love Hewitt enthalten sein werden. (cs)

Hersteller: Konami

Internet: [www.konami.com](http://www.konami.com)

Termin: Nicht bekannt

## Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft

**QUIDDITCH** Kultsport auf Besen

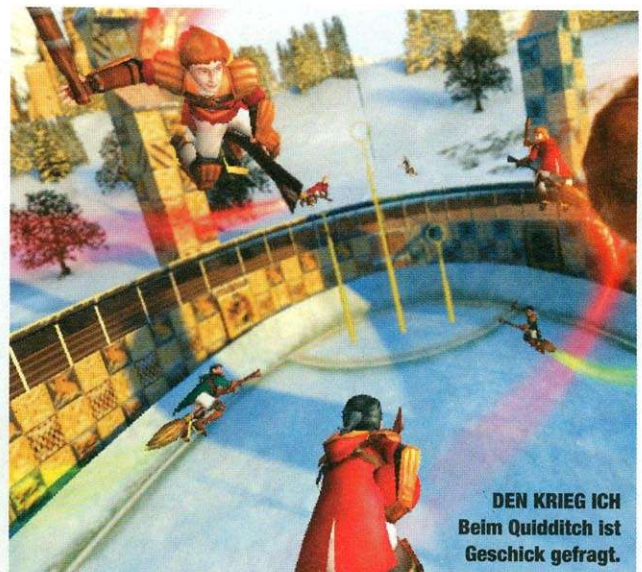
In älteren *Harry Potter*-Spielen durfte man auf dem Besen schon über das Quidditch-Feld düsen. Jetzt bekommt der magische Ballsport sein eigenes Spiel spendiert, das komplex wie eine Fußballsimulation werden soll. Zunächst werden Ihnen die Regeln in dem ausführlichen Trainingsmodus beigebracht,

bevor Sie für eines der vier Hogwarts-Teams Mannschaftsaufstellung und Strategie planen. Während der Spiele treffen Sie dabei natürlich auch auf Figuren aus dem Buch, wie Draco Malfoy oder Harry Potter persönlich. (cs)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)

Termin: Herbst 2003



**DEN KRIEG ICH**  
Beim Quidditch ist  
Geschick gefragt.



# ENTER THE MATRIX™

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

15. MAI 2003



PlayStation 2





# THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

„...der Actionknaller des Jahres...“

ComputerBILD Spiele 01/03

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



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

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

™ & © Warner Bros.  
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.  
(s03)

Aus Zeitgründen sind die Neuheiten der E3 noch nicht im Lexikon erfasst.

# 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

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

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

## ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
The Mark of Kri	Sony	86%
Devil May Cry	Capcom	85%
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Ace Combat 04	Namco	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Rygar – The Legendary Adventure	Tecmo/Wanadoo	83%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
The Scorpion King	Universal Interactive	48%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
Devil May Cry	Capcom	85%

## ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	91%
Silent Hill 3	Konami	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	89%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	91%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Frank Herbert's DUNE	Cryo	34%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
Silent Hill 2 – Director's Cut	Konami	87%

## IN DER ENTWICKLUNG

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

### AKTE X: RESIST OR SERVE



Mulder und Scully haben schon auf der PSone mysteriöse Fälle untersucht. Das neue PS2-Spiel scheint aber um einiges spannender und gruseliger zu werden!

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

### ALTER ECHO



THQs *Alter Echo* ist optisch wie spielerisch ziemlich ungewöhnlich. Wir sind selbst gespannt, wie viel Spaß es letztendlich in der Praxis macht!

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

### BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II



Viel ist noch nicht bekannt zum Nachfolger des grafisch beeindruckenden Hack&Slay-Rollenspiels. Über 40 Levels in vier Akten hat Interplay angekündigt!

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

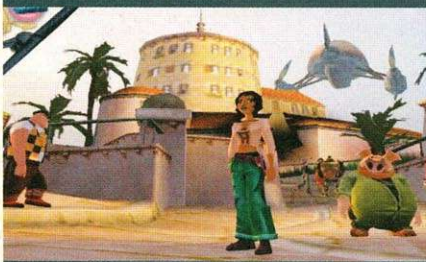
### BAPHOMET'S FLUCH 3



In Zeiten, wo jedes Spiel, bei dem man einen Schalter umlegt, Action-Adventure genannt wird, sollten wir über jedes richtige Adventure froh sein, das erscheint!

Hersteller: **THQ**  
Termin: **10. Oktober**  
Genre: **Adventure**

### BEYOND GOOD & EVIL



Das bislang offiziell nur *Project BG&E* genannte Spiel macht schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Unbedingt vormerken! Mehr dazu auf den Seiten 32-33!

Hersteller: **Ubi Soft**  
Termin: **4. Quartal**  
Genre: **Action-Adventure**

### BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER



Nach wie vor schaffen nicht viele Rollenspiele den Sprung in die USA und noch weniger davon kommen nach Europa. RPG-Fans können sich aber auf das neue *BoF* freuen!

Hersteller: **Capcom**  
Termin: **12. September**  
Genre: **Rollenspiel**

## CHAOS LEGION



Die japanische Version wurde wegen des zu niedrigen Schwierigkeitsgrades kritisiert, bei der PAL-Fassung soll das anders werden. Mehr dazu in der Update-Rubrik!

Hersteller: **Capcom**  
Termin: **2003**  
Genre: **Action**

## CLUB FOOTBALL



Mit speziell angepassten Club Football-Versionen zu etlichen europäischen Top-Vereinen will Codemasters ein ungewöhnliches Fußball-Erlebnis bieten.

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

## CONFLICT: DESERT STORM II



Kurz nach dem Irak-Krieg ganz unverblümt den Nachfolger von Conflict: Desert Storm anzukündigen ist natürlich ziemlich pietätlos. SCI ist das offenbar nur recht.

Hersteller: **SCI**  
Termin: **Herbst**  
Genre: **Action**

## DARK CHRONICLE



Endlich wurde dieses Spiel offiziell für Europa angekündigt. Offenbar heißt es doch nicht Dark Cloud 2 (wie in den USA), sondern Dark Chronicle (der Japan-Titel).

Hersteller: **Sony**  
Termin: **Juni**  
Genre: **Action-RPG**

## DESTRUCTION DERBY: ARENAS



Die eigentlichen Destruction Derby-Erfinder Reflections arbeiten an Driver 3, Arenas wird von den Machern des Raw-Ablegers entwickelt.

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

## DRIVER 3



Das ambitionierte Driver 3 wird nun doch dieses Jahr nicht mehr erscheinen. Hoffen wir, dass Reflections die zusätzliche Zeit reicht, um alle Vorhaben umzusetzen!

Hersteller: **Infogrames**  
Termin: **2004**  
Genre: **Rennspiel**

## FINAL FANTASY X-2



Wir warten weiterhin auf einen offiziellen Termin für den FF X-Nachfolger. Bislang steht noch nicht einmal fest, über wen das Spiel bei uns erscheint.

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

## FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY



Die Macher von Hitman 2 arbeiten derzeit am vielversprechenden Freedom, das wir Ihnen in der letzten Ausgabe näher vorgestellt haben.

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

## BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Virtua Fighter 4	Sega	91%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Guilty Gear X2	Sammy/Bigben Interactive	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Guilty Gear X2	Sammy/Bigben Interactive	85%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
–		
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
Dead or Alive 2	Tecmo	87%

## DENKSPIEL/PUZZLE

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

## EGO-SHOOTER

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

## JUMP & RUN

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

## MUSIC & ENTERTAINMENT

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

## RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
F1 2002	EA	90%
Midnight Club II	Take 2	88%

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

WRC II Extreme	Sony	88%
Colin McRae Rally 3	Codemasters	87%
Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	85%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	28%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%

## ROLLENSPIELE

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

## SPORT: FUSSBALL

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

## AMERICAN SPORTS


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

## TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Aggressive Inline	Acclaim	90%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
NBA Street Vol. 2	EA	88%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
FreeStyle	EA	87%
SSX Tricky	EA	86%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
The Simpsons Skateboarding	EA	36%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%

## WRESTLING

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

\* Das Symbol  markiert eine reine Multiplayer-Wertung.

### FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS



Der erste Teil erschien in Deutschland unter dem Titel *Vollgas* und war eines der letzten LucasArts-Adventures im klassischen Stil. Teil 2 setzt mehr auf Action.

Hersteller:	<b>LucasArts</b>
Termin:	<b>2003</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

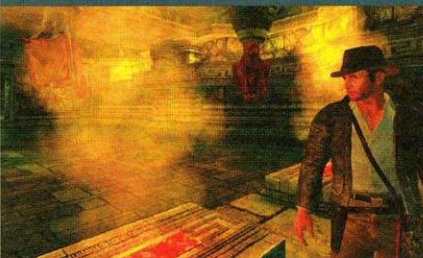
### HULK



So manch einer erinnert sich vielleicht noch mit Grausen an den letzten Konsolen-Auftritt von *Hulk*, damals von Eidos verbrochen. Wird das neue Spiel besser?

Hersteller:	<b>Universal Interactive</b>
Termin:	<b>13. Juni</b>
Genre:	<b>Action</b>

### INDIANA JONES UND DIE LEGENDE ...



Im letzten Heft haben wir uns noch geärgert, dass die Textversion zu spät kam, jetzt folgte die Erklärung: Das Spiel wurde generell verschoben!

Hersteller:	<b>LucasArts</b>
Termin:	<b>Juni</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

### MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Angesichts der unzähligen Kriege des 20. Jahrhunderts dürften Electronic Arts so schnell nicht die Ideen für neue *Medal of Honor*-Spiele ausgehen.

Hersteller:	<b>Electronic Arts</b>
Termin:	<b>November</b>
Genre:	<b>Ego-Shooter</b>

### FUTURAMA



Auch wenn die Simpsons schon oft genug in diese Spiele gesteckt wurden, Matt Groening's andere Serie scheint mehr Glück zu haben: Das *Futurama*-Spiel taugt was!

Hersteller:	<b>Gotham Games/Sci</b>
Termin:	<b>Juni</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

### ICE NINE



Unbemerkt anschleichen, lautlos töten und irgendwelche streng geheimen Missionen ausführen – „Stealth Action“ ist seit *Metal Gear Solid* mehr als angesagt.

Hersteller:	<b>BAM! Entertainment</b>
Termin:	<b>Ende August</b>
Genre:	<b>Action</b>

### JAK II: RENEGADE



Der Nachfolger von *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* setzt auf erwachsenere Design. Was wohl die Fans des ersten Teils dazu sagen werden?

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>3. Quartal</b>
Genre:	<b>Jump &amp; Run</b>

### ONIMUSHA 3



Der dritte Teil der *Onimusha*-Serie spielt nicht nur im mittelalterlichen Japan, Schauspieler Jean Reno mischt in der Gegenwart auch noch kräftig mit!

Hersteller:	<b>Capcom</b>
Termin:	<b>2004</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

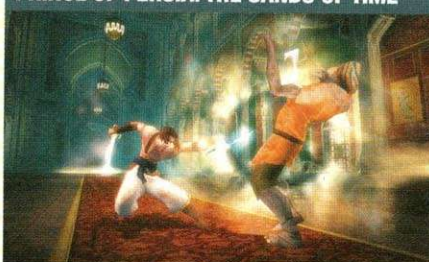
## ONIMUSHA BLADE WARRIORS



Die Kampfsteuerung von *Onimusha* konnte schon immer gefallen. Da wirkt es nur logisch, dass Capcom jetzt ein richtiges Beat 'em Up darauf aufbaut.

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

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Die Neuauflage von Jordan Mechners Klassiker macht bisher einen vielversprechenden Eindruck. Man darf gespannt sein, ob's dem Original gerecht wird!

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

## RATCHET &amp; CLANK 2



Bei *Jak und Daxter* dauerte es fast 1,5 Jahre, bis erste Bilder vom Nachfolger veröffentlicht wurden. *Ratchet und Clank* müssen offenbar schneller wieder ran!

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

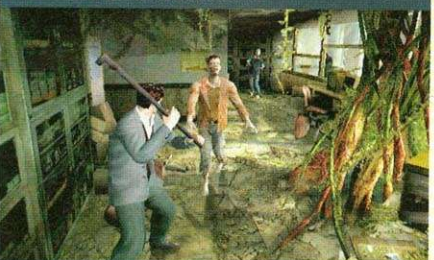
## RED DEAD REVOLVER



Schon auf der letztjährigen E3 präsentierte Capcom dieses Wild-West-Abenteuer. Hoffentlich wird der interessante Titel bald mal fertig!

Hersteller: **Capcom**  
Termin: **2003**  
Genre: **Action**

## RESIDENT EVIL OUTBREAK



Die Online-Version von *Resident Evil* hat endlich einen richtigen Namen, auf der E3 wurde es erstmals unter dem Titel *Outbreak* präsentiert.

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

## RTX RED ROCK



Für *RTX Red Rock* gilt das Gleiche wie für *Indiana Jones*. Hoffen wir, dass der neue Termin diesmal gehalten wird – auch wenn wir noch keine Testversion bekamen.

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

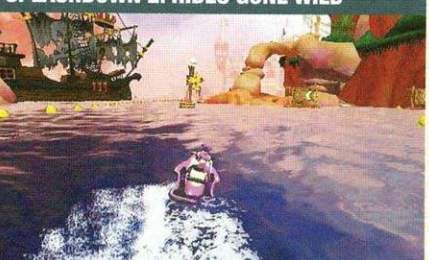
## SOCOM U.S. NAVY SEALS



Warum die Eile, Sony? Schon zwei Wochen vor dem Online-Start der PS2 in Deutschland wird *SOCOM: U.S. Navy Seals* auf den Markt kommen.

Hersteller: **Sony**  
Termin: **11. Juni**  
Genre: **Action**

## SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD



Die Rainbow Studios arbeiten diesmal für THQ an einem neuen *Splashdown*-Titel. Hoffentlich kann das Gameplay diesmal etwas länger begeistern!

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

## SPORT (SONSTIGES)

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

## STRATEGIE

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

## LIGHTGUN-SHOOTER

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

## 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.

## MAI

TITEL	GENRE	TERMIN
Dancing Stage MegaMix	Tanzspiel	23. Mai
Enter the Matrix	Action	15. Mai
Ghost Vibration	Action	8. Mai
NBA Street Vol. 2	Sport	2. Mai
Rygar – The Legendary Adventure	Action	Mai
Savage Skies	Action	Ende Mai
Shinobi	Action	14. Mai
Silent Hill 3	Action-Adventure	23. Mai
WWE Crush Hour	Action	2. Mai

## JUNI

TITEL	GENRE	TERMIN
Black & Bruised	Boxen	13. Juni
Chop Lifter – Crisis Shield	Action	Mitte Juni
Clock Tower 3	Action-Adventure	27. Juni
Dark Chronicle	Action-RPG	Juni
Def Jam Vendetta	Wrestling	20. Juni
Die Hard Vendetta	Action	20. Juni
Dragon's Lair 3D	Action	Mitte Juni

Dynasty Warriors 4	Action	Mitte Juni
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action	Mitte Juni
F1 Career Challenge	Rennspiel	27. Juni
Freestyle MetalX	Rennspiel	Juni
Futurama	Action-Adventure	Juni
Gesprenzte Ketten	Action-Adventure	Juni
Hulk	Action	13. Juni
Indiana Jones und die Legende der ...	Action-Adventure	Juni
Resident Evil Dead Aim	Action	20. Juni
RTX Red Rock	Action-Adventure	Juni
SOCOM U.S. Navy Seals	Action	11. Juni
Speed Kings	Rennspiel	6. Juni
Starsky & Hutch	Action-Adventure	20. Juni
Summer Heat Beach Volleyball	Sport	27. Juni
SX Superstar	Rennspiel	27. Juni
Tennis Master Series	Tennis	16. Juni
Tribes: Aerial Assault	Action	27. Juni
Twisted Metal: Black Online	Action	25. Juni
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat 'em Up	Juni
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	5. Juni
World Championship Snooker 2003	Snooker	Juni

## 2. QUARTAL

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

## JULI

TITEL	GENRE	TERMIN
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	17. Juli
Ferkels großes Abenteuer	Action-Adventure	Juli
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	18. Juli
Racing Simulation 3	Rennspiel	10. Juli

## AUGUST

TITEL	GENRE	TERMIN
Ice Nine	Ego-Shooter	Ende August
World Racing	Rennspiel	30. August
XGRA	Rennspiel	22. August

## SEPTEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alter Echo	Action	Mitte September
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	12. September
Club Football (div. Vereins-Versionen)	Fußball	September
Freedom: Soldiers of Liberty	Action	26. September
Reel Fishing III	Angel-Simulation	4. September
Scrabble 2003 Edition	Denkspiel	18. September
Soul Calibur II	Beat 'em Up	September
SSX 3	Snowboarding	September
Splashdown 2: Rides Gone Wild	Rennspiel	Mitte September

### SOUL CALIBUR II



Bis September müssen sich Fans von Nancos Waffenkampf-Knaller noch gedulden. Angeblich wird's mehr Kämpfer als in der Japan-Version geben!

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

### SSX 3



Ob der dritte Teil der SSX-Serie überhaupt noch frischen Schnee aufwirbeln kann? Lesen Sie erste Infos zu EAs Snowboard-Hoffnung auf der Seite 50!

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

### STARCRAFT: GHOST



Nach wie vor ist schwer abzuschätzen, wie gut *StarCraft Ghost* letztendlich wirklich werden wird. Bisher sind die Entwickler ja eher für Echtzeit-Strategie bekannt.

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

### SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL



Die weltweit große Beachtung für Tecmos *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* brachte Acclaim auf die Idee, das könne man doch besser machen. Schaffen sie's?

Hersteller: **Acclaim**  
Termin: **27. Juni**  
Genre: **Sport**

### THE GREAT ESCAPE



Wer Codemasters' *Prisoner of War* schon ein Dutzend Male durchgespielt hat, der darf sich mit *The Great Escape – Gesprenzte Ketten* auf neue Ausbrüche freuen!

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

### TIGER & DRAGON



Das war ja abzusehen: Für den deutschen Markt wird auch aus dem Videospiel *Crouching Tiger, Hidden Dragon* ein kurzes (aber sinnloses) *Tiger & Dragon*.

Hersteller: **Ubi Soft**  
Termin: **9. Oktober**  
Genre: **Action**

### TOMB RAIDER – THE ANGEL OF DARKNESS



Kommt Laras PS2-Debüt noch rechtzeitig im zweiten Quartal? Es ist damit zu rechnen, da alles andere für Eidos finanziell wohl ziemlich problematisch wäre.

Hersteller: **Eidos**  
Termin: **2. Quartal**  
Genre: **Action-Adventure**

### TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Die knallharte Mischung aus Rennspiel, Ballerei und Beat 'em Up gilt als stärkster Herausforderer für *GTA*. Die Entwickler schufen früher Spiele wie *Vigilante 8*.

Hersteller: **Activision**  
Termin: **15. September**  
Genre: **Action**

## TWISTED METAL: BLACK ONLINE



Für den alten *Twisted Metal*-Fanatiker gab's kein Halten, als *TMB Online* in der Redaktion eintraf. Lesen Sie seine Eindrücke im Online-Special ab Seite 12.

Hersteller: **Sony**  
Termin: **25. Juni**  
Genre: **Action**

## UNLIMITED SAGA



Atari (ehemals Infogrames) bringt Squares Hardcore-Rollenspiel nach Deutschland. Hoffen wir, dass es nicht das einzige bleibt!

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

## VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



Nach etlichen Releases über Acclaim und Sony sollte *Virtua Fighter 4 Evolution* endlich wieder über Sega direkt vertrieben werden. Bei uns kommt's aber über Atari!

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

## WALLACE &amp; GROMIT



Wallace und Gromit sind Kult, trotzdem ist diese Lizenz für ein Videospiel doch denkbar obskur. Und das Beste daran: Die ersten Bilder sehen super aus!

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

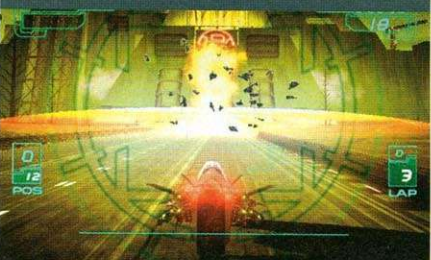
## WORLD RACING



Die erste Vorabversion machte einen wenig berauschenden Eindruck. Daher ist's nicht weiter verwunderlich, dass das Spiel jetzt auf August verschoben wurde.

Hersteller: **TDK Mediactive**  
Termin: **30. August**  
Genre: **Rennspiel**

## XGRA



Der Nachfolger von Acclaims *Xtreme-G*-Reihe setzt weniger auf Geschwindigkeit als die bisherigen Teile. Ob das dem Gameplay gut tut?

Hersteller: **Acclaim**  
Termin: **22. August**  
Genre: **Rennspiel**

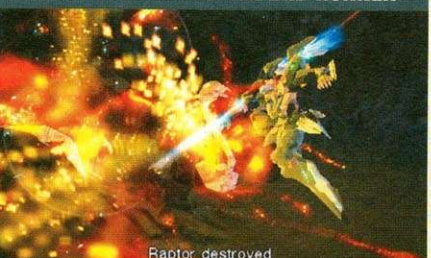
## XIII



Trotz der Verspätung gibt es nach wie vor keinen direkten Konkurrenten für Ubi Softs *XIII*. Oder wie viele andere Ego-Shooter mit Cel-Shading-Optik kennen Sie?

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

## ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Wer den ersten Teil von *Zone of the Enders* mochte, der wird *ZoE 2* lieben. Spielerisch gibt's wenig Neues, grafisch ist's dafür umso beeindruckender.

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

True Crime: Streets of LA Action 15. September  
Warhammer 40000 Fire Warrior Ego-Shooter Mitte September  
Zone of the Enders: The 2nd Runner Action September

## OKTOBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Baphomets Fluch 3	Adventure	10. Oktober
Findet Nemo	Nicht bekannt	Mitte Oktober
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Oktober
Sphinx and the Shadow of Set	Nicht bekannt	Mitte Oktober
Tiger & Dragon	Action-Adventure	9. Oktober
Wallace & Gromit	Action-Adventure	Oktober
XIII	Ego-Shooter	Oktober

## 3. QUARTAL

TITEL	GENRE	TERMIN
Alias	Action-Adventure	November
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	November
Castlevania	Jump & Run	Herbst 2003
Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	3. Quartal
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	November
Tak and the Power of Juju	Jump & Run	November
The X-Files: Resist or Serve	Action-Adventure	3. Quartal
Urban Freestyle Street Soccer	Sport	November

## 4. QUARTAL

TITEL	GENRE	TERMIN
Baldurs Gate: Dark Alliance II	Rollenspiel	4. Quartal
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	4. Quartal
Gladiator – Sword of Vengeance	Action-Adventure	4. Quartal
NBA Jam 2004	Basketball	4. Quartal
StarCraft: Ghost	Action	4. Quartal
Unlimited SaGa	Rollenspiel	4. Quartal

## 2003

TITEL	GENRE	TERMIN
Chaos Legion	Action-Adventure	2003
Full Throttle II	Action-Adventure	2003
Gladius	Action/Rollenspiel	2003
Nightmare Creatures 3	Action	2003
Red Dead Revolver	Action	2003
The Lost	Action-Adventure	2003
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	2003

## SONSTIGE

TITEL	GENRE	TERMIN
Driver 3	Rennspiel	2004
ESPionage	Action-Adventure	1. Quartal 2004
Onimusha 3	Action-Adventure	2004
Onimusha Blade Warriors	Beat 'em Up	2004
Celebrity Deathmatch	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Frogger Beyond	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Le Tour de France – Centenary Edition	Rennspiel	Nicht bekannt
Ratchet & Clank 2	Jump & Run/Action	Nicht bekannt
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	Nicht bekannt
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Nicht bekannt
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	Nicht bekannt

# SCHON GETESTET

## 1 SILENT HILL



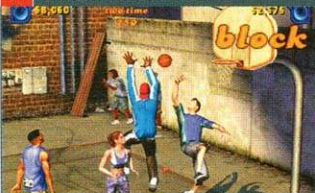
Die packende Story erzeugt Spannung pur. Die stimmungsvolle Soundkulisse und gruselige Effekte tun ihr Übriges.

## 2 MIDNIGHT CLUB II



Für Solospieler ganz nett, online entpuppt sich aber das wahre Potenzial der schnellen und actionreichen Rennen.

## 3 NBA STREET VOL. 2



Die ausgesprochen coolen Moves und die vielen freispielbaren Extras machen EAs Arcade-Basketball-Titel zur Referenz.

## 4 GUILTY GEAR X2



Effektgewaltige 2D-Grafik vom Feinsten und Super-Spielbarkeit machen *Guilty Gear X2* zum Vorzeige-Oldschool-Prügler.

## 5 RYGAR



Mit dem legendären Diskarmor bewaffnet, schwingt sich Rygar im actionreichen Remake durch eine antike Fantasy-Welt.

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

### Wertungen im Überblick

Metal Gear Solid 2: Substance	Neulinge sollten zur aufgemotzten Fassung greifen!	Konami	04/03	92%
Tom Clancy's Splinter Cell	Spannende Konkurrenz für Solid Snake!	Ubi Soft	05/03	91%
<b>1 Silent Hill 3</b>	<b>So spannend wie ein guter Horrorfilm</b>	<b>Konami</b>	<b>06/03</b>	<b>90%</b>
NFL 2K3	Eine echte Alternative zur hochgelobten <i>Madden</i> -Serie	Sega	05/03	89%
<b>2 Midnight Club II</b>	<b>Besonders online machen die Rennen Spaß.</b>	<b>Take 2</b>	<b>06/03</b>	<b>88%</b>
<b>3 NBA Street Vol. 2</b>	<b>EA bietet Arcade-Basketball vom Feinsten.</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>06/03</b>	<b>88%</b>
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Lustiges, actionreiches Jump & Run in toller Technik	Ubi Soft	04/03	88%
NHL 2K3	Eishockey mit coolen Gimmicks und klasse präsentiert	Sega	04/03	86%
<b>4 Guilty Gear X2</b>	<b>Knallbuntes 2D-Prügelspiel vom Feinsten</b>	<b>Sammy/Bigben</b>	<b>06/03</b>	<b>85%</b>
Tenchu: Wrath of Heaven	Atmosphärisches Ninja-Spektakel mit cooler Story	Activision	05/03	85%
<b>5 Rygar: The Legendary Adventure</b>	<b>Sehr gutes, wenn auch recht kurzes Actionspiel</b>	<b>Wanadoo</b>	<b>06/03</b>	<b>83%</b>
NBA 2K3	Die bisher realistischste Basketball-Simulation!	Infogrames	04/03	83%
Dancing Stage Megamix	Spiel oder Heimtrainer? Das Tanzspiel macht Spaß!	Konami	06/03	82%
War of the Monsters	Mitreibende Materialschlacht, etwas zu schwer	Sony	05/03	82%
MotoGP 3	Fortsetzung eines guten Motorrad-Titels, wenig Neues	Sony	05/03	81%
Primal	Spannendes Abenteuer mit innovativen Ansätzen	Sony	05/03	80%
Vexx	Gutes Jump & Run, aber kein Spitzentitel	Acclaim	05/03	79%
Shinobi	Actionreiche Wiederauferstehung des Sega-Ninjas	SCEE	06/03	78%
Devil May Cry 2	Trotz enttäuschender Schwächen ein guter Action-Titel	Capcom	04/03	77%
Sword of the Samurai	Samurai-Freaks werden hier gern zur Klinge greifen.	Ubi Soft	04/03	77%
Dynasty Warriors Xtreme Legends	Ordentliches Add-on zum asiatischen Fantasy-Gefecht	THQ	04/03	76%
Pride FC	Fangerechtes Kampfspiel mit ungewöhnlicher Steuerung	THQ	04/03	76%
Activision Anthology	Cooler Games-Compilation für echte Nostalgiker	Activision	04/03	75%
Syberia	Für Fans ruhiger Grafik-Adventures ein Geheimtipp	Microids/Vivendi	05/03	75%
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Knallhartes Katz-und-Maus-Spiel. Witzig!	Ubi Soft	05/03	75%
All-Star Baseball 2004	Für Fans eine realistische Baseball-Umsetzung	Acclaim	06/03	74%
International Superstar Soccer 3	Simpler Arcade-Kick mit vielen Spielmodi und Extras	Konami	05/03	74%
Whirl Tour	Nette Alternative zu den Trendsport-Königen	Vivendi Universal	04/03	74%
Zapper	Forderndes Hüpfspiel in niedlicher Aufmachung	Infogrames	04/03	73%
Fisherman's Challenge	Auch beim Bildschirm-Angeln kommt Spannung auf!	Konami	04/03	72%
Tennis Master Series 2003	Gut Tennis-Spiel, das besonders zu zweit Spaß macht	Microids	06/03	70%
Jurassic Park: Operation Genesis	Managerstrategie mit vielen Möglichkeiten	Vivendi Universal	05/03	70%
Dr. Muto	Viele verheißte Ideen. Hüpf-süchtige dürfen Probe spielen.	Konami	04/03	69%
Pac-Man World 2	Simplex Jump & Run ohne Innovationen	Sony	04/03	69%
Raging Blades	Durchschnittliches Beat 'em Up der alten Schule	Wanadoo	05/03	68%
Galerians: Ash	Ödes Action-Adventure, verpackt in düstere Sci-Fi-Story	Sammy/Bigben	06/03	67%
Downtown Run	Durchschnittliches Arcade-Rennspiel, technisch veraltet	Ubi Soft	06/03	66%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Enttäuschendes Lizenz-Game mit vielen guten Ansätzen	Activision	06/03	66%
Dakar 2	Schade um die schwach ausgenutzte Rallye-Lizenz!	Acclaim	04/03	65%
Everblue 2	Solider Mix aus Adventure, RPG und Tauch-Simulation	Capcom	05/03	65%
G1 Jockey 3	Anspruchsvolles, umfangreiches Pferderennen	Koei	05/03	65%
SpongeBob Squarepants	Altbackene Umsetzung der Trickfilm-Welt	THQ	05/03	65%
Evolution Snowboarding	Genre-Mix aus Snowboarding und Prügeln	Konami	06/03	64%
Evolution Skateboarding	Etwas lahmes Skate-Spiel mit nettem Karrieremodus	Konami	04/03	63%
Legends Of Wrestling II	Witzige Idee, schwach umgesetzt	Acclaim	04/03	59%
Mystic Heroes	Sehr eintöniges Fantasy-Gehäcksel mit RPG-Elementen	Koei	04/03	58%
Minority Report – Everybody Runs	Einfallsslose Umsetzung des Sci-Fi-Films	Activision	06/03	57%
Gunfighter II – Revenge of Jesse James	Routinierter Lightgun-Shooter mit mieser Zielfunktion	Ubi Soft	05/03	56%
Jimmy Neutron – Der mutige Erfinder	Da machen weder Spiel noch Grafik Spaß!	THQ	05/03	49%
King's Field IV	Träges Rollenspiel mit mieser Übersetzung	Bigben Interactive	04/03	42%
Monster Jam: Maximum Destruction	Katastrophale Umsetzung der Truck-Lizenz	Ubi Soft	04/03	28%





# LEISTUNGSHAMMER

LACIE

SAMSUNG



## 5 GB Data Bank

- äußerst kompaktes Magnesium-Design
- kein externes Netzteil erforderlich
- FireWire- und USB 2.0-Schnittstelle
- Integrierte Silikon-Stoßdämpfung
- Schutzklappe deckt die Anschlüsse ab
- 111x63x13 mm, Gewicht 125g



## Samsung 80 GB HDD

- 3,5" Festplatte, 7200 rpm
- High Speed DSP Based Architecture
- Ultra DMA 100 Anschluss
- 8,9ms Zugriffszeit
- S.M.A.R.T. Kompatibel
- ImpacGuard (TM)
- NoiseGuard (TM)

Jetzt im Fachhandel!

[www.FirstWISE.com](http://www.FirstWISE.com)

First WISE  
MEDIA

# CHARTS

## LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

### PLATZ 1: Final Fantasy X



### PLATZ 2: Metal Gear Solid 2



### PLATZ 3: GTA 3



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1 1	Final Fantasy X	PS2	89%	10
2 6	Metal Gear Solid 2	PS2	91%	14
3 WE	GTA 3	PS2	91%	18
4 WE	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	11
5 12	Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	91%	2
6 WE	Kingdom Hearts	PS2	83%	3
7 7	Jak and Daxter	PS2	90%	12
8 2	Silent Hill 2	PS2	87%	17
9 NEU	Primal	PS2	80%	1
10 5	Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2	82%	3
11 NEU	WRC II Extreme	PS2	88%	1
12 WE	Need for Speed 2: Hot Pursuit	PS2	84%	2
13 WE	Onimusha 2	PS2	89%	5
14 18	The Getaway	PS2	69%	3
15 20	FIFA Football 2003	PS2	84%	6
16 WE	Gran Turismo 3: A-Spec	PS2	93%	17
17 19	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS2	86%	5
18 3	Die Sims	PS2	80%	3
19 9	Colin McRae Rallye 3	PS2	87%	4
20 WE	TimeSplitters 2	PS2	90%	5

Rollenspielfieber in Deutschland? *Final Fantasy* hält sich wacker ganz oben und selbst Klassiker wie *Medal of Honor: Frontline* und *GTA 3* können Squares Fantasy-Epos nicht vom ersten Platz der Charts verdrängen. Überhaupt scheinen Spieler ältere Titel wieder auszugraben. Sage und schreibe sieben Wiedereinsteiger haben die Charts in diesem Monat zu verbuchen. Und dabei kamen in letzter Zeit nun wirklich einige sehr gute Titel auf den Markt. *Primal* scheint der einzige aktuelle Titel zu sein, der gerne gespielt wird.

## VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT	
1 NEU	Final Fantasy X (Platinum)	89%	1
2 NEU	Midnight Club 2	88%	1
3 NEU	NBA Street 2	88%	1
4 1	Tom Clancy's Splinter Cell	91%	2
5 NEU	MotoGP 3	81%	1
6 4	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	13
7 3	Die Sims	80%	4
8 WE	GT Concept 2002 Tokyo-Geneva (Platinum)	83%	4
9 WE	Silent Hill 2 Director's Cut (Platinum)	87%	2
10 14	Devil May Cry 2	77%	2
11 6	Tenchu: Wrath of Heaven	85%	3
12 NEU	Primal (Limited Edition)	80%	1
13 9	FIFA Football 2003	84%	7
14 NEU	Metal Gear Solid 2: Substance	92%	1
15 NEU	Jurassic Park: Operation Genesis	70%	1

Die Welle an neuen Titeln und Platinum-Editionen sorgt für frischen Wind in den Verkaufscharts – nur sechs Spiele aus dem Vormonat konnten sich weiterhin behaupten. Der beliebte Rollenspielklassiker *Final Fantasy X* kann sogar Sam Fisher nach nur einem Monat von der Spitzenposition stoßen. Chocobos sind anscheinend beliebter als Spezialagenten. Auch Mr. Fishers Genrekollegen Jen und Solid Snake schaffen nur knapp den Sprung in die Charts.

## MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1 1	Final Fantasy X-2	Square	4
2 WE	Enter the Matrix	Infogrames	2
3 8	The X-Files: Resist or Serve	Fox Interactive	3
4 NEU	Freedom	EA	1
5 NEU	True Crime: Streets of L.A.	Activision	1
6 NEU	Onimusha 3	Capcom	1
7 NEU	SOCOM: U.S. Navy Seals	SCEE	1
8 NEU	Resident Evil: Dead Aim	Capcom	3
9 10	Indiana Jones u. d. Legende d. Kaisergruft	LucasArts	1
10 NEU	Fear Effect	Eidos	1

Sind denn wirklich alle deutschen Spieler *Final Fantasy*-Fans? Verkaufscharts, Leser- und Most-Wanted-Charts werden alle von Squares Saga angeführt. Aber nicht nur das Rollenspiel ist auf reges Interesse gestoßen. Besonders einige kommende Action-Titel werden schon heiß erwartet. Zu einigen der Titel auf der Most-Wanted-Liste können Sie schon in dieser Ausgabe in den Tests nachlesen, ob sich die Vorfreude gelohnt hat.

# DIE REDAKTION

# ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



**HANS IPPISCH**  
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Was für ein Monat! Tonnenweise neue Spielhighlights auf der E3, *Matrix Reloaded* endlich im Kino, Camouflage, Martin L. Gore und Dave Gahan im CD-Player.

Aktuelles Lieblingsspiel

**Enter the Matrix**

Aktuelle Lieblings-CD

**Camouflage – Sensor**

Aktueller Lieblings-Film

**Matrix Reloaded**



**MICHAEL PRUCHNICKI**  
25, Leitender Redakteur

Verbrachte die halbe Zeit auf der E3 damit, den Natsume-Stand zu belagern, um sich jedes verfügbare Harvest-Moon-Merchandise zu erschnorren.

Aktuelles Lieblingsspiel

**Prince of Persia: The Sands of Time**

Aktuelle Lieblings-CD

**Devin Townsend - Accelerated Evolution**

Aktueller Lieblings-Film

**X-Men 2**



**WOLFGANG FISCHER**  
31, Leitender Redakteur

Musste mit Christian die Redaktion hüten, während sich Michael und Maik auf der E3 ein schönes Leben gemacht haben. Jetzt ist erst mal Urlaub angesagt!

Aktuelles Lieblingsspiel

**Wakeboarding Unleashed**

Aktuelle Lieblings-DVD

**Sulpher – Spray**

Aktuelle Lieblingsserie

**Buffy the Vampire Slayer – Season 7 (US)**



**MAIK BÜTEFÜR**  
26, Volontär

Freut sich wie die wilde Wutz über *Twisted Metal Black Online*, auch wenn er damit in der Redaktion (und vermutlich im ganzen Verlag) ziemlich alleine ist.

Aktuelles Lieblingsspiel

**Twisted Metal Black Online**

Aktuelle Lieblings-CD

**Norah Jones – Come away with me**

Aktuelle Lieblings-Webseite

**www.tmalliance.com**



**CHRISTIAN SCHÖNLEIN**  
21, Volontär

Ist dank der japanischen Garagenband Guitar Wolf zusammen mit Fabian im Rock-'n'-Roll-Fieber, denn: Rock 'n' Roll ist nicht tot, Baby, Rock 'n' Roll stirbt niemals.

Aktuelle Lieblings-Lebenseinstellung

**Rock 'n' Roll**

Aktuelle Lieblings-CD

**Guitar Wolf – Planet of the Wolves**

Aktuelle Lieblings-DVD

**Wild Zero**



**HEINRICH LENHARDT**  
38, Nordamerika-Korrespondent

Ist schwer deprimiert wegen des Ausscheidens der Vancouver Canucks in der 2. Play-off-Runde. Schuld waren der Goalie und (natürlich) die Schiedsrichter.

Aktuelles Lieblingsspiel

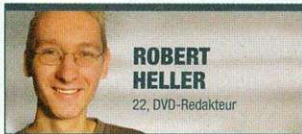
**Lord of the Rings: The two Towers**

Aktuelle Lieblings-CD

**Meat Loaf – Couldn't have said it better**

Aktuelle Lieblings-DVD

**Catch me if you can**



**ROBERT HELLER**  
22, DVD-Redakteur

Hat sich nach Genuss alter *Hulk*-Serien grün bemalt und ist brüllend durch Nürnberg gerannt – wurde allerdings mit dem Kobold aus *Spider-Man* verwechselt.

Aktuelles Lieblingsspiel

**Hulk**

Aktuelle Lieblings-CD

**Missy Elliot – Under Construction**

Aktueller Lieblings-Film

**The Transporter**



**STEFANIE SCHETTER**  
25, DVD-Redakteurin

Tritt ab dieser Ausgabe Robert bei der Erstellung der DVD-Artikel kräftig in die Seite. (Steht ihm auf den Füßen ...? Greift ihm in die Arme ...? Irgendwas in der Art!)

Aktuelles Lieblingsspiel

**Immer noch Syberia**

Aktuelle Lieblings-CD

**Sigur Ros - [ ]**

Aktueller Lieblings-Film

**The Matrix**



**BERND HOLTSMANN**  
24, Hardware-Redakteur

Tummelt sich zwar allwöchentlich mit den Kollegen Heller und Fischer auf dem Basketball-Court, versteht aber immer noch nicht die Drei-Sekunden-Regel.

Aktuelles Lieblingsspiel

**Tom Clancy's Splinter Cell**

Aktuelle Lieblings-CD

**Evanescence – Fallen**

Aktuelles Lieblings-Buch

**Temple – Matthew Reilly**



**MATTHIAS SCHÖFFEL**  
37, Designer

Hat nach einem Einbruchversuch in seinen Proberaum alle tollen Teile nach Hause transportiert und dabei die Lieblingsgitarre fallen lassen. Shit happens.

Aktuelles Lieblingsspiel

**Midnight Club 2**

Aktuelle Lieblings-LP

**Howe – The Listener**

Aktuelles Lieblings-Buch

**T. C. Boyle – Riven Rock**



**STEFANIE SÄMANN**  
23, Junior Designer

Amüsiert sich monatlich aufs Neue, wie ihre eiteln Kollegen versuchen, ihr Image in der Öffentlichkeit höchstmöglich zu puschen. Siehe Christian und Fabian. :-)

Aktuelles Lieblingsspiel

**Silent Hill 3**

Aktuelle Lieblings-CD

**Finch**

Aktueller Lieblings-Film

**The Ring**



**FABIAN HÜBNER**  
18, Auszubildender Mediendesigner

Ist dank der japanischen Garagenband Guitar Wolf zusammen mit Christian im Rock-'n'-Roll-Fieber, denn: Rock 'n' Roll ist nicht tot, Baby, Rock 'n' Roll stirbt niemals.

Aktuelle Lieblings-Lebenseinstellung

**Rock 'n' Roll**

Aktuelle Lieblings-CD

**Guitar Wolf – Jet Generation**

Aktuelle Lieblings-DVD

**Wild Zero**

## RENNSPIELE

F1 Career Challenge .....88  
IndyCar Series .....92

## ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

## ACTION-ADVENTURES

Clock Tower 3 .....90

## ACTION-SPIELE

Die Hard Vendetta .....93  
Enter the Matrix .....76  
Resident Evil: Dead Aim .....84  
SOCOM: U.S. Navy Seals .....80  
WWE Crush Hour .....94

## SPORTSPIELE

Wakeboarding Unleashed .....82  
Def Jam Vendetta .....86  
Black & Bruised .....93  
Next Generation Tennis 2003 .....94

## BEAT 'EM UP

Keine Testversionen in diesem Monat

## GESCHICKLICHKEIT

Keine Testversionen in diesem Monat

## STRATEGIE

Keine Testversionen in diesem Monat

# DIE ICONS



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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



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



**DUELL** Beim Nahkampf schwenkt die Kamera in eine seitliche Ansicht.



Wenn ein Spiel im Laden steht, bevor die Tests gedruckt sind, ist meistens **Vorsicht angebracht.**

# Enter the Matrix



**A**uch *Enter the Matrix* ist leider so ein Fall. Dabei waren die Vorzeichen eigentlich günstiger, als das bei den meisten Filmumsetzungen der Fall ist: Entwickelt wurde das Spiel von David Perry's renommierter Spiele-schmiede Shiny Entertainment, die mit Actionspielen (*MDK*, *Wild 9s*) schon viel Erfahrung haben. Die Regisseure der *Matrix*-Filme erdachten eigens dafür eine Story, die eng mit der des Films zusammenhängt, ohne Shiny spielerisch zu eng an Szenen aus



**EASY GOING** Kämpfe gegen mehrere Gegner sind in der Regel für Niobe kein Problem!

dem Film zu binden – schließlich bedeutete dies schon oft den Tod guten Gameplays bei Film-Spielen. Und nicht zuletzt bietet sich die *Matrix*-Thematik für ein Videospiel so sehr an wie kaum eine andere.

Nur ein typisches Problem hat Hersteller Atari (ehemals Infogrames) leider nicht umgehen können: Pünktlich zum Kinostart von *Matrix Reloaded* musste das Spiel fertig sein, um einem finanziellen Desaster zu entgehen. Und genau an diesem extremen Termindruck liegt es nun in erster Linie, dass man leider heute wie im Vorfeld von einem beachtlichen Potenzial sprechen kann – bloß dass das Spiel dummerweise schon im Handel ist, ohne dass Shiny die Zeit gehabt hätte, aus diesem Potenzial durch den nötigen Feinschliff einen Top-Titel zu machen.

#### WAS IST DIE MATRIX?

Wer den ersten *Matrix*-Film verpasst hat, der sollte dies schnellstmöglich nachholen – der optisch beeindruckende Streifen zählt zu den Action-Highlights der letzten Jahre und dient als Auftakt einer Trilogie, deren zweiter Teil am 22. Mai in Deutschland angelau-

fen ist – der dritte soll schon zum Jahresende folgen. Aus Rücksicht auf diejenigen, die diesen Test lesen, bevor sie ins Kino gehen, verzichten wir an dieser Stelle auf Details der Story von *Enter the Matrix*. Nur so viel sei gesagt: Sie erleben in dem Spiel die Abenteuer der Freiheitskämpfer Ghost und Niobe, die auch im Film auftauchen, und lernen so mehr über einige Geschehnisse, die sich parallel zur Handlung des zweiten Films zugetragen haben. Hierbei sei allen Interessierten ausdrücklich geraten, zuerst den Film zu sehen, und erst danach das Spiel zu spielen – ansonsten wird man teilweise mit entscheidenden Szenen aus dem Film konfrontiert, ohne den Gesamtzusammenhang zu kennen. Andersrum eignet sich *Enter the Matrix* als Ergänzung für Kenner des zweiten Films problemlos.

Zwar wird das Spiel unter anderem damit beworben, dass beim Dreh der Filme extra hierfür zusätzliche Szenen angefertigt wurden, doch sollten Sie sich davon nicht zu viel erwarten: Die entsprechenden Szenen bestehen praktisch nur aus Dialogen – sobald Action oder irgendwelche Spezialeffekte zu

sehen sind, wird auf die normale Spielgrafik umgeschaltet. Hier hat man offensichtlich um jeden Preis die Kosten niedrig halten müssen. Bei der deutschen Fassung fällt der Sparkurs auch akustisch auf: Trotz Film-Verbindung hat man dem Spiel keine deutsche Synchronisation gegönnt, lediglich englischer Ton mit (teils holprigen) Untertiteln wird geboten.

#### FARBARMER GENRE-MIX

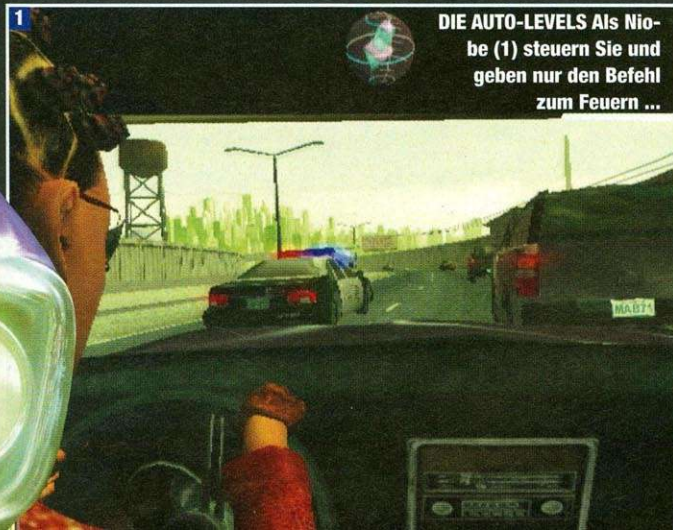
Das an dieser Stelle übliche Adjektiv „bunt“ bietet sich aufgrund der meist düsteren oder sterilen Farbgebung der Levels kaum an, doch zumindest spielerisch ist *Enter the Matrix* nicht ganz so einseitig. Den Großteil der Levels erkunden Sie zu Fuß. Rätsel gibt es praktisch keine (ab und zu muss mal ein Knopf gedrückt werden), auch wenn die einzelnen Abschnitte wie Missionen aufgebaut sind – ein Pfeil leitet Sie stets verlässlich zum nächsten Ziel, den genauen Auftrag erledigen Ghost und Niobe vor Ort dann automatisch in einer Zwischensequenz. Der Reiz liegt also in den Kämpfen mit den unzähligen Gegnern, die Ihnen oft in Gruppen gegen-

#### INFO ERHOLUNG

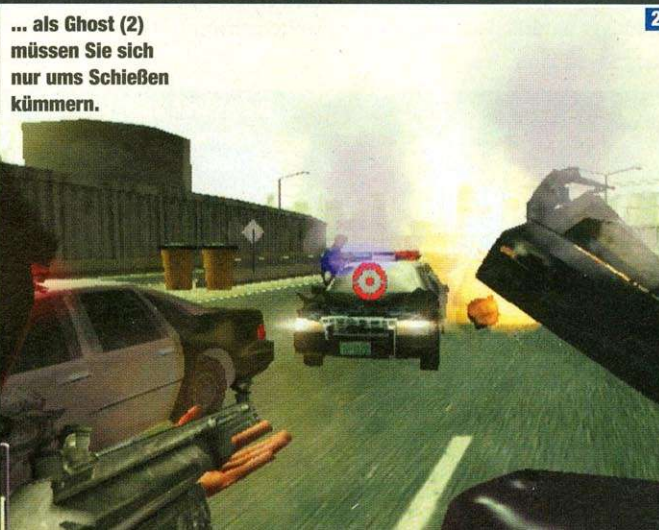
## Wundersame Selbstheilung

**The Getaway macht Schule: Auch bei *Enter the Matrix* kann sich Ihre Spielfigur selbst heilen!**

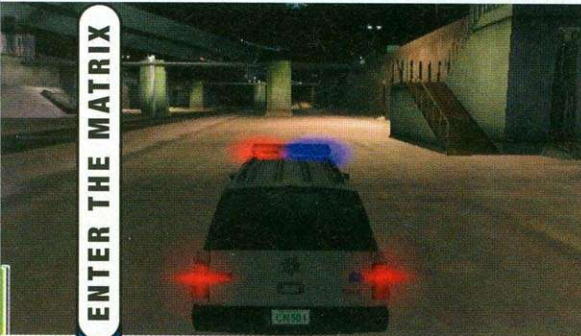
Im Gegensatz zu dem umstrittenen Feature in Sonys Gangster-Epos geschieht dies ganz automatisch, sobald Ghost oder Niobe eine Atempause kriegen. Auf Easy ist das Spiel nicht zuletzt dadurch im Schlaf problemlos durchspielbar, auf dem normalen Schwierigkeitsgrad werden Sie aber auch so viele Tode sterben. Offenbar brauchte Shiny einen Trick, um Sie unzähligen Kämpfen pro Level auszusetzen, ohne dass diese viel zu einfach werden. So bleibt jede Konfrontation mit mehreren bewaffneten Gegnern riskant, nach gewonnenem Kampf sind Sie kurz darauf schon für den nächsten bereit. Je weniger Energie Sie nach einem Scharmützel übrig haben, desto schneller regeneriert sich diese übrigens: von 5 auf 50% geht's im Handumdrehen, von 80 auf 100 dauert's immer eine ganze Weile.



**DIE AUTO-LEVELS** Als Niobe (1) steuern Sie und geben nur den Befehl zum Feuern ...



... als Ghost (2) müssen Sie sich nur ums Schießen kümmern.



**MURKS** Ghosts einzige Autofahr-Mission ist optisch ein Schuss in den Ofen.



Warum machen Sie nicht einen neuen

**FILMSEQUENZ** Die Videos sind entweder recht ereignisarm oder schon aus dem Film bekannt.



**ECHTZEIT** Sobald Action angesagt ist, werden statt eines Videos nur Spielgrafik-Szenen gezeigt.

übertreten. Meist bietet es sich an, zuerst mit Schusswaffen aus der Entfernung vorzugehen, doch oft ist der Nahkampf unvermeidlich. Die Kamera schwenkt dabei aus der üblichen Von-hinten-Ansicht zur Seite und präsentiert die Kontrahenten in einer Perspektive, wie man sie aus Beat 'em Ups gewohnt ist. Mit Combos, Würfen und Würgegriffen entledigen Sie sich Ihrer Widersacher, auch sich von hinten nähernde Gegner können Sie problemlos mit Rückwärts-Kicks auf Distanz halten.

An Reiz gewinnen die Kämpfe, sobald Sie per Knopfdruck Ghosts oder Niobes Geist „fokussieren“ und Ihrer Spielfigur für die entsprechende Zeit besondere Kräfte verleihen. Diese kann dann schneller laufen, sieht heranfliegende Kugeln – genau wie im Film – langsam auf sich zukommen und kann leicht ausweichen, springt weiter, zielt genauer und kann mit speziellen Moves mehrere Gegner auf einmal angreifen. Überhaupt sehen die Fokus-Attacken in der Regel bedeutend cooler aus: Flugrollen mit Schraube, bei denen Sie permanent den Abzug Ihrer Pistolen betätigen, oder von der Wand abgestoßene Drehkicks sehen nicht nur durch den damit einhergehenden Zeitlupen-Effekt einfach schick aus – und bedeutend effektiver sind diese Manöver natürlich auch noch.

**AUTOFAHREN AUF PSONE-NIVEAU**

Abgesehen von den gelegentlichen Ruckeleinlagen (in der Regel läuft das Spiel sehr flüssig) sind die Zu-Fuß-Level also recht ordentlich geraten. Das kann man von den Autofahr-Sequenzen leider nicht behaupten. Wenn Sie mit Niobe spielen, steuern Sie dabei den Wagen und geben Ghost per Knopfdruck den Befehl, das nächste Ziel zu beschießen. Spielen sie als Ghost, fährt Niobe den Wagen automatisch und sie müssen sich nur ums Feuern kümmern. Zudem gibt's auch für Ghost einen Level, in dem er mal ein Auto steuern muss. Das klingt zwar ganz reizvoll, ist aber spielerisch enorm öde: Die Levels sind in der Regel zu lang, Abwechslung sucht man vergeblich, die Fahrphysik ist nicht der Rede wert und die Grafik kann nicht im Entferntesten mit aktuellen PS2-Rennspielen mithalten.

**NICHT WIRKLICH FERTIG GEWORDEN**

Als ob die mangelnde Qualität der Auto-Abschnitte nicht schon genug Anzeichen für zu wenig Zeit von Seiten der Entwickler wäre, fällt *Enter the Matrix* noch durch weitere Fehler auf. Beim Test haben wir einen Gegner in eine Säule hineingeschlagen, und er hat von dort aus fröhlich weitergekämpft. In einem Auto-

Level reichte ein Abbiegen in die falsche Richtung, um in ein endloses Loch zu fallen. Manchmal fielen die Hintergrundgeräusche weg, ein anderes Mal wiederholte sich ein Maschinengewehr-Soundeffekt pausenlos. Schade, denn gute Ansätze sind auf jeden Fall vorhanden. Es wäre interessant zu wissen, was für ein Spiel Shiny mit mehr Entwicklungszeit abgeliefert hätte. Zum Abschluss seien noch zwei Sachen erwähnt: Auf dem nor-

malen Schwierigkeitsgrad ist man pro Figur effektiv gut 5-7 Stunden mit dem Spiel beschäftigt, wobei noch etliche Stunden für die vielen Tode dazukommen. Gerade dann fällt ein Punkt besonders negativ auf: Vor jedem neuen Anlauf werden die Levels komplett neu geladen, und die Ladezeiten sind ziemlich lang geraten.

Michael Pruchnicki

**MEIN FAZIT GUT**



**Michael Pruchnicki** schreibt in Zeitleupe.

**TEST ENTER THE MATRIX**

Hersteller:	Atari (Infogrames)
Entwickler:	Shiny Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Engl. Ton, dt. Text
Video:	4:3, 50 Hz
Audio:	Stereo
Internet: <a href="http://www.entertthematrix.com">www.entertthematrix.com</a>	
Spieler	Termin
1	Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

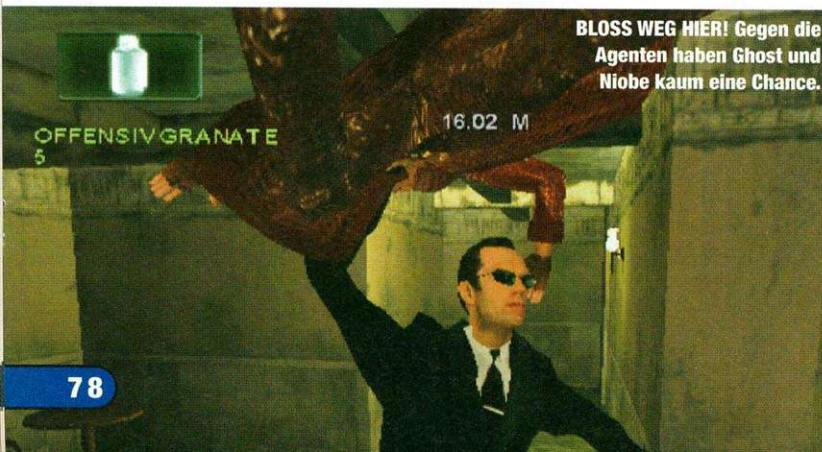
- ✔ Ordentliche Zu-Fuß-Level
- ✔ Coole Fokus-Aktionen in Zeitleupe
- Schwache Auto-Level
- Stellenweise noch unfertig

**INZELSPIELER**

GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>71%</b>
68%	82%	—%	

„Unausgereift, aber über weite Strecken ganz nett: Mit mehr Zeit hätte *Enter the Matrix* viel besser werden können!“

Shinys millionenschweres Spiel zur Film-Trilogie ist enttäuschend, aber insgesamt doch ganz nett. Die Action-levels, in denen man zu Fuß unterwegs ist, glänzen zwar nicht durch Abwechslung, machen aber irgendwie doch jede Menge Spaß – gerade die coolen Fokus-Manöver in Zeitleupe sorgen für Laune. Die Autofahr-Sequenzen dagegen sind ziemlich missraten. Würden sich die Levelelemente nicht ganz so auffällig wiederholen und hätte man einige grafische Ausrutscher vermieden, wäre der Gesamteindruck sicher positiver ausgefallen. Ein wenig Straffung hätte dem Ganzen also gut getan, denn manchmal ist weniger eben mehr – gerade den echt üblen letzten Level hätte man sich lieber schenken sollen!



**BLOSS WEG HIER!** Gegen die Agenten haben Ghost und Niobe kaum eine Chance.

OFFENSIVGRANATE 5

16.02 M



**SPECIAL MOVE** Mit gedrückter Fokus-Taste sind auch solche Manöver möglich.

HOLZPFAHL

ENTERM... 6

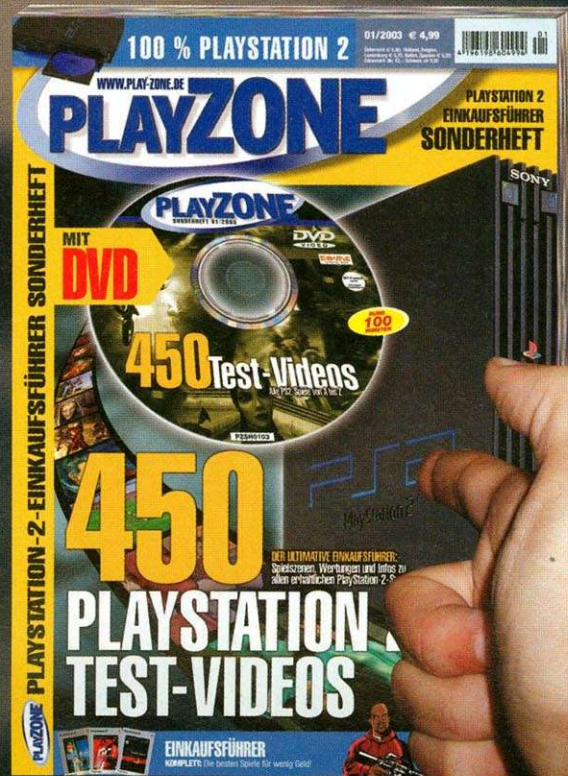
# Abräumen und sparen

**ANGEBOT MINIABO**

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

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

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



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

Einfach und bequem  
 online abonnieren:

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

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

**PLAYZONE**

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

**Absender**

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

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

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

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

Datum, Unterschrift des Abonnenten

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

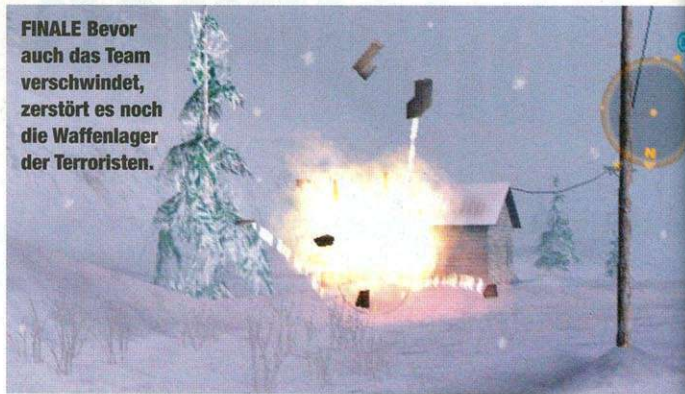
Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Gettenpoh

# SOCOM: U.S. Navy Seals

Sony visiert den **Genrethron**  
der **Taktikshooter** an!

**FINALE** Bevor auch das Team verschwindet, zerstört es noch die Waffenlager der Terroristen.



**S**ony und der Onlinezug – in Japan und Amerika schon längst einige Stationen weiter, warten Europäer immer noch auf die Abfahrt. Jetzt scheint es endlich loszugehen und mit dem Onlinestart können wir uns auch endlich davon überzeugen, ob SOCOM wirklich der perfekte Online-Shooter schlechthin ist. Doch halt, schließlich bietet der Titel auch noch eine Solospieler-Kampagne für Online-Muffel. Hinzu kommt das originale Gimmick der Sprachsteuerung. Das mitgelieferte

Headset dient nicht nur der Kommunikation der Spieler im Internet, sondern kann auch zur Befehlsvergabe an die KI-Mitstreiter verwendet werden. Das funktioniert tadellos, wenn es auch eher einen Atmosphäre-Bonus erzeugt, als spielerisch neue Wege zu eröffnen.

**DAS KENN ICH DOCH?** SOCOM gibt sich wenig Mühe, den Spieler mit einer Story zu überfordern. Ihr Land braucht Sie und schickt Ihr Team von einer Mission zur nächsten. Mal kämpfen Sie sich vorsich-







**BEEILUNG** Für die Entschärfung der Bomben steht nicht viel Zeit zur Verfügung.



**SCHMUCKLOS** Die geschleuderte Granate explodiert eher schüchtern, tut aber ihren Dienst.

tig durch Schneelandschaften und kidnappen Überläufer, an anderer Stelle entschärfen Sie Bomben auf einer Ölplattform oder befreien Botschafter, die als Geiseln festgehalten werden. Die Szenarien sind vielfältig und hübsch modelliert. Zwar wird die Konsole hier nicht an ihre Grenzen gebracht, aber im Genre der Taktik-Shooter ist man zweckmäßige Optik ja gewohnt. Ebenfalls nicht neu für Fans des Genres sind KI-Schwächen. *SOCOM* macht da leider keine Ausnahme. Gerne bleiben Ihre Kollegen an Ecken oder sogar aneinander hängen oder Widersacher lassen sich bei jedem Feuergefecht erstaunlich viel Zeit. Letzteres hängt aber auch mit dem voreingestellten Schwierigkeitsgrad zusammen.

Nicht selten fühlt man sich eher wie in einem Action-Shooter. Ihr Protagonist hält mehr aus als ein Elefant in einer Panzerweste, Gegner hingegen sind nach spätestens zwei Schüssen aus der Welt geschafft. Im Gegensatz zum Großteil der Tom-Clancy-Spiele können Sie Ihre Kameraden zwar ausstatten, steuern dürfen Sie aber immer nur einen der Spezialisten. Die übersichtlichen Briefings sind hilfreich, aber kaum notwendig. Wie ein Westentaschen-Rambo kämpfen Sie sich durch die Szenarien und nutzen drei Mitstreiter lediglich als Rückendeckung. Ambitionierte Taktiker dürfen ihre Jungs zwar auch gerne an komplexere Aufgaben lassen, wirklich nötig ist es aber nicht.

MAIK BÜTEFÜR

**TEST SOCOM: U.S. NAVY SEALS**

Hersteller: Sony  
 Entwickler: Zipper Interactive  
 Genre: Taktik-Shooter  
 Sprache: Deutsch  
 Video: 4:3  
 Audio: Stereo

Internet: [www.playstation.de](http://www.playstation.de)

Spieler	Termin
1-16 (online)	11. Juni 2003
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

- Sehr gute Spracherkennung
- Solide Technik
- Abgedroschenes Missionsdesign
- Herbe KI-Schwächen

**MULTIPLAYER**

GRAFIK	SOUND	<b>85%</b>	EINZEL
76%	86%		76%

„Simples Geballer ohne Tiefgang für Einzelspieler – Cooler Spaß im Netzwerk mit Freunden. *SOCOM* ist beides!“

**MEIN FAZIT GUT**

**Maik Bütefür**  
 ist unter Beschuss.

Die Offline-Variante enttäuscht ein wenig. Das B-Film-Flair zieht sich durch das ganze Spiel hindurch, die KI-Schwächen ebenfalls. Die Ausstattung ist zufriedenstellend, die Grafik nett, doch richtig zünden will das Spiel einfach nie. Dafür sind die Missionen zu einfallig und zu sehr erinnern viele Elemente an andere Titel. Etwas mehr Eigenständigkeit hätte *SOCOM* gut getan. So bleibt der Titel, zumindest offline, eine nette Zwischenmaßnahme ohne großen moralischen Ballast, deren größte Besonderheit noch das Headset samt Spracherkennung ist.

**IM VERGLEICH**  
 Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>SOCOM: U.S. NAVY SEALS</b>	<b>85%</b>
Ghost Recon	77%
Der Anschlag	39%

Dank Online-Fähigkeit setzt sich Sonys Taktik-Shooter an die Spitze, enttäuscht Solospieler aber mit mäßig spannenden Missionen.

Für Einzelspieler die bessere Wahl, muss sich Ubi Softs Beitrag zum Thema unterm Strich dennoch mit dem zweiten Platz begnügen.

In jeder Beziehung enttäuschende Lizenz-Gurke, die das zur Verfügung stehende Potenzial mit Schmackes in den Sand setzt.

**INFO SOCOM ONLINE**

**Je mehr, desto besser**

Online trumpft *SOCOM U.S. Navy Seals* auf.

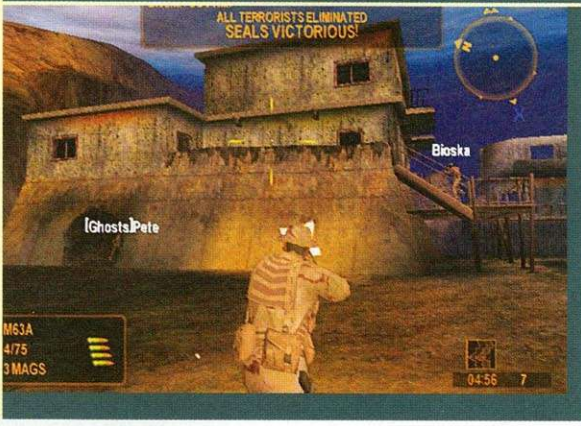
Dank Beta-Testphase bekämpfen sich Seals und Terroristen auch schon online. Da Sie sich dabei nicht mit der KI herumschlagen müssen, macht das ungleich mehr Spaß – und ist ganz nebenbei noch einfacher als die Singleplayer-Variante. Das Headset dient nämlich nicht mehr der Befehlserteilung, sondern der Kommunikation. Von wichtigen Missionsbesprechungen mit Ihren Teamkameraden bis hin zu mehr oder minder intelligenten Kommentaren werden Sie da so einiges zu hören bekommen.

Die Aufgabenstellungen sind dabei alle recht einfach gehalten, machen aber viel Spaß: Erschießen Sie alle Terroristen, retten Sie Geiseln oder sprengen Sie ein Versorgungslager. Vor Spielstart dürfen Sie sich natürlich aussuchen, ob Sie das auf Seite der Seals oder der Terroristen spielen möchten, und Ihre Ausrüstung für die kommende Schlacht wählen.

Inzwischen haben sich sogar schon Clans gebildet, die sich allerdings nicht sehr reserviert geben. Niemand wird es Ihnen übel nehmen, einfach in ein laufendes Spiel einzusteigen. Und sollte ein Turnier doch einmal Clan-Mitgliedern vorbehalten sein, wird man Ihnen das freundlich in den Chatrooms mitteilen, die vor der Schlacht genutzt werden, um Spielbedingungen klarzumachen.



**SMALLTALK**  
 In der Lobby rüsten Sie sich für das Spiel aus und unterhalten sich mit Ihren Mitspielern.



**RETTUNGS-AKTION**  
 Zu dritt stürmen wir eine gegnerische Basis. Ziel der Mission ist es, einige Geiseln zu retten.

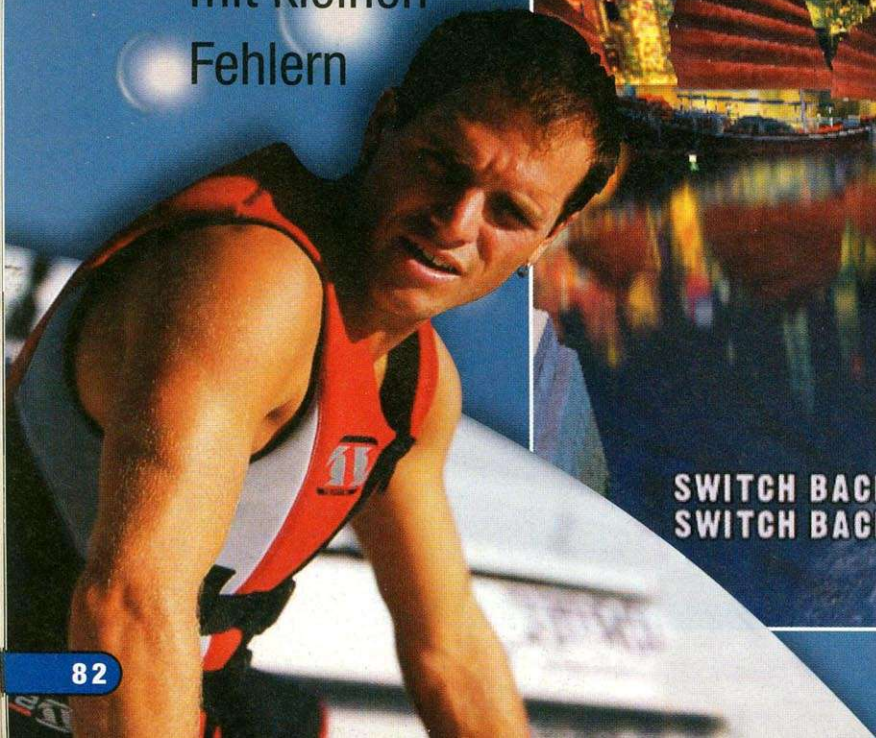


# Wakeboarding Unleashed

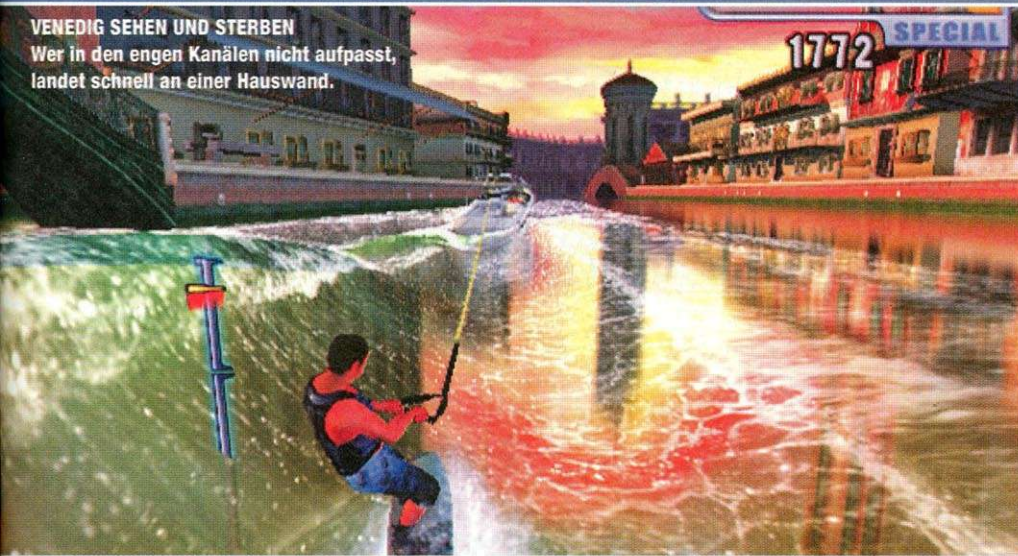
Wenn sich Activision einer Trendsportart widmet, kann man ziemlich sicher sein, dass ein hitverdächtiges Spiel dabei rauskommt. Zumindest gilt dies für alle bisher im Rahmen des hauseigenen O2-Labels erschienenen Spiele. *Wakeboarding Unleashed* bildet da keine Ausnahme, was auch nicht weiter verwunderlich ist. Das neue O2-Game ist nämlich ein gelungener Mix aller bisher erschienenen Activision-Funspottitel.

Genialer Trendsportcocktail mit kleinen Fehlern

featuring Shaun Murray



**VENEDIG SEHEN UND STERBEN**  
Wer in den engen Kanälen nicht aufpasst,  
landet schnell an einer Hauswand.



## TONY HAWK AUF DEM WASSER

Wer jetzt nicht gerade ein absoluter Trendsportexperte ist, wird sich fragen: „Was zur Hölle ist eigentlich Wakeboarding?“ Bei diesem in Deutschland nicht übermäßig bekannten Sport schnallt man sich eine Art Surfboard an die Füße und lässt sich von einem Motorboot über einen See oder Fluss ziehen. Die vom Boot erzeugte Welle wird benutzt, um diverse Tricks und Sprünge durchzuführen. Darüber hinaus sliden die Profis in diesem Sport über alles, was die jeweilige Location hergibt: Stege, Hausdächer, Zäune und vieles mehr. In *Wakeboarding Unleashed* sind all diese Tricks und Moves natürlich auch möglich, wengleich Activision es mit dem Begriff Realismus nicht ganz so genau nimmt. Viele der in den elf Levels zu bewältigenden Missionsziele würden selbst reale Wakeboarding-Profis wie den namensgebenden Shaun Murray vor unlösbare Probleme stellen. Wer Ocean World, den letzten Level des Spiels, sehen will, braucht Nerven aus Stahl, blitzschnelle Reflexe und viel Zeit. Erfahrungen aus anderen vergleichbaren Titeln sind natürlich äußerst hilfreich und sorgen dafür, dass man sich schneller an die gelungene Steuerung des Boarders gewöhnt. Aufgrund der steil ansteigenden Lernkurve und des allgemein hohen Schwierigkeitsgrades steht für Trendsportneulinge, die weder *Tony Hawk* noch *Shaun Palmer* oder einen vergleichbaren Titel gespielt haben, anfangs eher Frust statt Lust auf dem Programm. 20

oder mehr Versuche pro Aufgabe sind keine Seltenheit. Das ändert aber nichts daran, dass *Wakeboarding Unleashed* eine Art perverse Faszination ausübt, die es praktisch unmöglich macht, sich dem Titel zu entziehen. Wer eine Herausforderung überhaupt nicht packt, sollte trotzdem nicht die Flinte ins Korn werfen. Manche Aufgaben können nur mit aufgebesserten Charakterwerten des Boarders und/oder neuen Boards bewältigt werden.

## GROOVY, BABY

Im Mittelpunkt des Spiels steht natürlich der Karrieremodus, bei dem Sie mit einem von sieben realen Wakeboard-Profis die abgedrehten Levels unsicher machen. Das Freischalten von neuen Spielabschnitten geschieht bei *Wakeboarding Unleashed* praktisch von selbst. Man erhält Punkte für das Absolvieren der einzelnen anwählbaren, zeitlich begrenzten Herausforderungen (neun pro Level) oder für erreichte Missionsziele im Groove-Modus. In Letzterem dürfen Sie so lange auf dem Brett bleiben und Tricks machen, bis die Groove-Leiste leer ist. Mit besonders guten Aktionen und langen Combos können Sie jedoch dafür sorgen, dass dies ganz schön lange dauern kann. Während manche Aufgabenstellungen ständig wiederkehren, so gibt es doch einige Missionsziele, die man nur in einem bestimmten Level findet. Eine Mission im überfluteten Ort Springfield versetzt Sie hinter das Steuer des Motorboots mit dem Ziel, vier in Not geratene Tiere ans rettende Ufer zu bringen. Weitere wertvolle

Punkte zum Weiterkommen erhält man für das Finden von besonderen Stellen (Gaps), die praktisch in jedem Level versteckt sind. Ein typisches Beispiel für einen Gap ist eine Telefonleitung oder ein schwer erreichbares Hausdach, über das man sliden muss.

## WASSER MARSCH!

Ebenso witzig wie der Einspieler-Part des Games sind die Multiplayer-Modi. Vor allem der Klassiker H.O.R.S.E., bei dem man versuchen muss, einen vom Kontrahenten durchgeführten Trick zu überbieten, sorgt für Spaß. Aber auch Tauziehen, Trick Attack und Co-Op sind recht spannend. Leider fehlt bei den Splitscreen-Modi ein wenig die Übersicht und die Framerate geht zeitweise arg in die Knie. Auch der Einzelspielermodus läuft nicht immer ganz flüssig, was den Spielverlauf jedoch nicht weiter stört und dank der grandiosen Grafik leicht zu verschmerzen ist. Nie zuvor hat das Wasser bei einem Spiel derart gut ausgesehen. Ein Lob verdienen auch die Trickanimationen der Boarder und die Level-Aufbauten in den Spielabschnitten. Vor allem Hongkong, Timber Lake und Belize sind eine echte Augenweide. Da nimmt man auch gerne in Kauf, dass die im Normalfall hinter der Spielfigur platzierte Kamera das Geschehen nicht immer optimal im Bild hält. Ein eher ungewöhnliches Vergnügen ist der 17 Songs umfassende Soundtrack, der verschiedene Stilrichtungen zu einem alles in allem stimmigen Gesamtwerk vermischt.

WOLFGANG FISCHER

## MEIN FAZIT SEHR GUT



**Wolfgang Fischer**

ist mit den Nerven am Ende.

Himmelhoch jauchzend und zu Tode betrübt: Wer diese Gefühlsextreme erleben will, dem kann ich *Wakeboarding Unleashed* wärmstens empfehlen. Activisions Trendsport-Hit sorgt wie kein zweites Spiel dank des knallharten Schwierigkeitsgrades für eine wahre Achterbahnfahrt der Gefühle. Und dennoch ist es trotz des hohen Frustrationsfaktors fast unmöglich, sich überhaupt wieder von dem Titel zu trennen, wenn man sich denn einmal eingewöhnt hat. Dies liegt vor allem an den kunstvoll designten Levels, den fordernden Aufgaben und den wunderschönen Wellen. Während Trendsport-Profis jetzt wahrscheinlich schon ganz glänzende Augen haben, kann ich Gelegenheitsspielern nur raten, das Game vor dem Kauf ausgiebig Probe zu spielen.

## IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>Tony Hawk's Pro Skater 4</b>	<b>91%</b>
Activision	
Die Funsport-Referenz besticht auch in der vierten Auflage durch abwechslungsreiche Levels und cooles Skate-Vergnügen.	
<b>WAKEBOARDING UNLEASHED</b>	<b>85%</b>
Activision	
Grafisch überzeugend und spielerisch gewohnt gut: Activisions neuer Funsporttitel ist für Fans ein Muss!	
<b>Kelly Slater's Pro Surfer</b>	<b>85%</b>
Activision	
Fun-orientiertes Surfspiel für Anfänger und Fortgeschrittene mit vielen Bonus-Features und guter Grafik.	

## TEST WAKEBOARDING UNLEASHED

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Shaba Games
Genre:	Trendsport
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet: <a href="http://www.activisiono2.de">www.activisiono2.de</a>	
Spieler	Termin
1-2	5. Juni
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Geniale Wassergrafik</li> <li>➤ Süchtig machendes Gameplay</li> <li>➤ Stellenweise recht frustrierend</li> <li>➤ Für Einsteiger zu schwer</li> </ul>	

## EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>85%</b>
82%	83%	79%	

„Nicht ganz perfekt, aber mit enormen Suchtfaktor – Endlich wieder ernsthafte Konkurrenz für Tony und Konsorten.“

UNT EVIL: DEAD AIM

# Resident Evil: Dead Aim

Capcom hat es geschafft! Dead Aim ist das erste gute **Gun-Survivor-Spiel!**

**V**orneweg erst mal die gute Nachricht: *Dead Aim* ist komplett ungeschnitten. Während Splatter-Fans sich also freuen dürften, lassen Zartbesaitete lieber den Finger von dem wenig zimperlichen Titel. Egal ob Zombies, die bei kritischen Treffern gegen die Wand ge-

schmettern werden und unschöne Blutflecken hinterlassen, oder einige ziemlich widerliche Endbosse – ein starker Magen ist ebenso von Vorteil wie ein schneller Finger am Abzug.

### T-VIRUS + G-VIRUS = DESASTER

Wer glaubt, beides zu haben, den führt *Dead Aim* in zwei neue Szenarios innerhalb des *Resident Evil*-Universums. In der ersten Hälfte des Spiels erkunden Sie ein Kreuzschiff der Umbrella Corporation, in der zweiten Hälfte unterirdische Tunnel und Labors des Horror-Konzerns. Beide sind natürlich gut bestückt mit Zombies, Huntern und sogar einigen neuen Kreationen wie Torpedo Kids, das sind Blut-

egel, die pfeilschnell durchs Wasser jagen, oder Glimmer, die Baby-Variante der froschähnlichen Hunter.

Die Schuld an dem unschönen Schlamassel trägt diesmal der zwielichtige Morpheus D. Duvall, seines Zeichens aufmüppiger Umbrella-Mitarbeiter, der die Forschungen für seine eigenen Pläne missbrauchen will. In der Rolle des taffen Cops Bruce McGivers und der hübschen chinesischen Agentin Fongling versuchen Sie natürlich, die nahende Katastrophe abzuwenden und Morpheus zu stellen. Der will nämlich durch die Kreuzung der T- und G-Viren neue Schöpfungen aus der Zombie-Schmiede hervorbringen. Mit der G-Con2



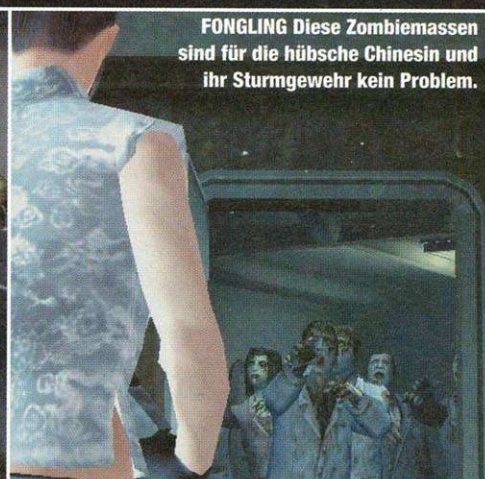
**ÜBERMÄCHTIG** Manchmal ist es klüger, Munition zu sparen und die Untoten einfach zu umgehen.

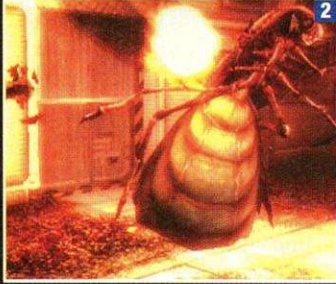
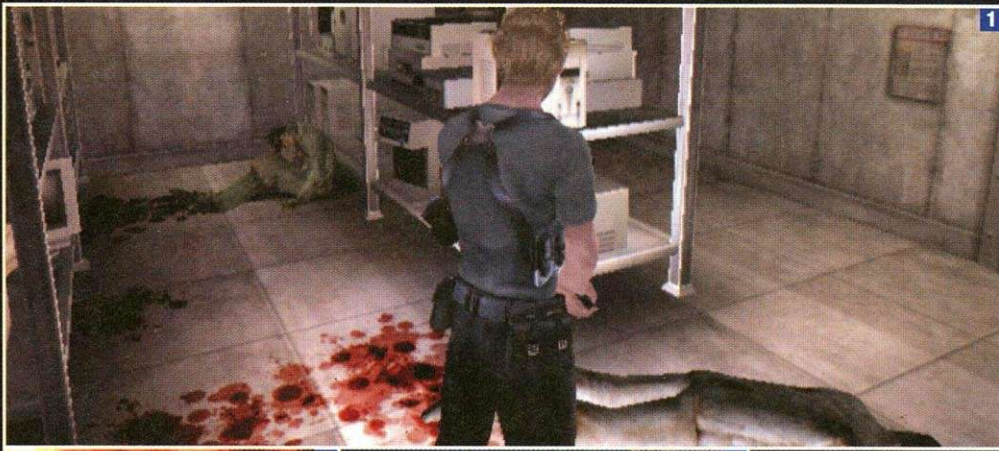


**ERWISCHT** Bruce wird von Zombies überrannt, was in einem mittelschweren Blutbad endet.



**FONGLING** Diese Zombiemassen sind für die hübsche Chinesin und ihr Sturmgewehr kein Problem.





**1. SAUEREI** Diese Zombies hat Bruce endgültig ins Reich der Toten geschickt. **2. UNGEZIEFER** Mit dem Granatenwerfer ist die Kakerlake kein Problem. **3. SIE SIND ÜBERALL** Nicht einmal im stinkigen Abwasserkanal hat man seine Ruhe.

können (und müssen) Sie diese Untoten aber wieder stilgerecht in alle Einzelteile zerlegen. Allerdings sollten Sie das nur in der ersten Hälfte des Spiels tun. Und auch da nur mit stetigem Blick auf die Munitionsreserven. Die Monster, die ihr Unwesen auf Umbrellas Insel treiben, also in der zweiten Hälfte des Spiels, sind so stark und zahlreich, dass Sie lieber einen Bogen um sie machen und jede gefundene Kugel für einen der Bosse aufheben. Dadurch verliert *Dead Aim* zum Ende hin leider etwas an Reiz, durch die kurze Spieldauer von nicht einmal zwei Stunden lädt der Titel dennoch immer wieder zu einer schnellen Zombiejagd ein. Haben Sie

den Abspann übrigens bereits einmal gesehen, dürfen Sie das komplette Spiel wahlweise auch ausschließlich mit Fongling bestreiten. Und die hat gleich zu Beginn ein Maschinengewehr – na dann Weidmannsheil!

**ES GEHT DOCH**

Cool! Endlich hat Capcom es geschafft, die Zombiejagd, die für einen Lightgun-Shooter ja praktisch prädestiniert scheint, auf vernünftige Art und Weise umzusetzen. Eine G-Con2 ist allerdings Pflicht, da Sie Ihre Charaktere, wenn Sie nicht gerade wild um sich ballern, mit dem Steuerkreuz, das auf der Rückseite der Lichtpistole angebracht ist, durch die dunklen Gänge führen. Leider hat *Dead Aim*

ein paar kleine Mängel aufzuweisen, die eine höhere Wertung verhindern. Die kurze Spieldauer, das teilweise ruckelnde Bild, die allzu simplen Rätsel und die bereits angesprochene nachlassende Motivation bei der Zombiejagd vermögen aber nicht die gruselig-gute Atmosphäre zu trüben. Das *Gun Survivor*, das bisher die eher mageren Teile der Serie schmückte, wurde dabei klugerweise aus dem Titel gestrichen und siehe da, *Dead Aim* bietet jetzt wirklich kurzweiliges Splatter-Vergnügen. Was man sich allerdings bei einer Freigabe ab 16 Jahren gedacht hat, ist uns ein Rätsel. Wir versehen den Titel auf jeden Fall mit einem Sticker „ab 18“.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

**MEIN FAZIT GUT**



**Christian Schönlein**  
ist ein guter Metzger.

Ich bin ein großer Fan von Horror und Splatter und war ehrlich gesagt mehr entzückt als angewidert von der expliziten Gewaltdarstellung. Aber bei *Dead Aim* gab es genau zwei Stellen, an denen die Grenze des guten Geschmacks dermaßen überschritten wurde (Details möchte ich Ihnen ersparen), dass ich den Titel wirklich nur Gleichgesinnten empfehlen kann. Perfekt gelungen ist *Dead Aim* aber selbst für Freunde des gepflegten Zombie-Massakers nicht, da besonders während der zweiten Hälfte die Motivation wegen der beinahe unkaputtbaren Monster etwas verloren geht. Durch die kurze Spieldauer werde ich den Titel aber wohl trotzdem immer wieder mal aus dem Regal holen, um ein paar Untoten die Fratzen zu perforieren.

**IM VERGLEICH**

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Vampire Night** 83%  
Namco

Ihre Spielfigur wird vom Computer gesteuert, damit Sie sich voll und ganz auf die Vampire konzentrieren können – ballern pur.

**RESIDENT EVIL: DEAD AIM** 76%  
Capcom

Das *Gun Survivor* wurde aus dem Titel verbannt und das alte „Spielprinzip“ der Serie über den Haufen geworfen. *Dead Aim* macht Spaß!

**Dino Stalker** 68%  
Hersteller

Der indirekte Vorgänger von *Dead Aim* hatte weder etwas mit *Resident Evil* zu tun noch war er spielerisch so ausgereift.

**TEST RESIDENT EVIL: DEAD AIM**

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Lightgun-Shooter
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo

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

Spieler 1	Termin 20. Juni
USK-Freigabe Ab 16	Preis Ca. € 60,-

- ✔ Sehr atmosphärisch
- ✔ Lightgun-Action macht Spaß
- ✘ Schnell sinkende Motivationskurve
- ✘ Sehr kurz

**BEWERTUNGEN**

GRAFIK 83% | SOUND 79% | MULTI -% **76%**

„Das erste gute Lightgun-Resident Evil ist **spannend und blutig**, doch leider nur für kurze Zeit.“



**LANGFINGER** Ein Tyrant darf in keinem *Resident Evil* fehlen. 04'19"21



**HAUTNAH** Wer die Untoten so nah an sich heranlässt, hat schlechte Karten. SHOTGUN



# Def Jam Vendetta



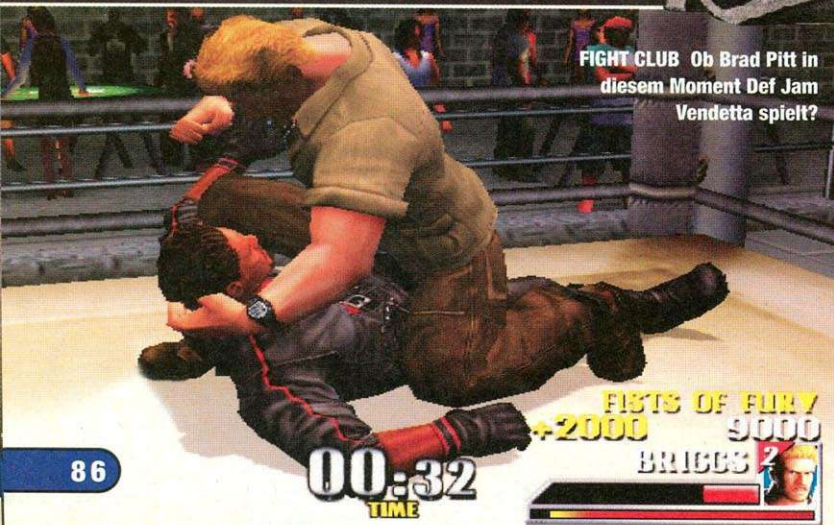
You gotta fight ...  
for your right ...  
**to paaaaaarty!**

**F**ür viele hat Hip-Hop weniger mit Musik als mit einem unverständlichen Konflikt zwischen irgendeiner Ost- und Westküste zu tun. Dass den Tough Guys deine Coast aber am Ass vorbeigeht, beweisen diese jetzt in *Def Jam Vendetta*, denn da wird an alle ausgeteilt. Wer aber ein konventionelles Prügelspiel erwartet, wird enttäuscht, denn *Def Jam Vendetta* hat mit irgendwelchen spektakulären Special Moves genauso wenig am Hut wie Volksmusiker mit Baggy-Klamotten – *Def Jam* ist hartes Wrestling. Ein gewagtes Konzept, denn für Wrestling-Fans werden weder lizenzierte Wrestler noch umfangreiche Spielmodi geboten, während Hip-Hop-Fans wohl wenig mit dieser Sportart anfangen können. Erstaunlicherweise funktioniert der Mix aber ausgezeichnet und bietet ein einfaches Wrestling-Spiel, das wenig simulationslastig ist

und sich somit perfekt für Einsteiger eignet. Besonders der Story-Modus wird Neulinge fesseln, die auf Profi-Wrestler in knallbunten Latex-Kostümen verzichten können. Hier wird die Geschichte eines Nachwuchskämpfers an die Spitze von Def Jam Records erzählt. Dabei gewinnen Sie Respekt, die Herzen der Chicks und viel Bares, mit dem Sie Ihre Kampfwerte aufbessern können. Untermalt wird die Story von den frechen Kommentaren der Rapper, die zwar alle sehr klischeehaft, dafür aber auch sehr unterhaltsam sind.

### BRING THE PAIN

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Ihren Gegnern den Garaus zu machen. Entweder pinnen Sie sie für drei Sekunden, malträtiert sie so lange, bis diese freiwillig aufgeben oder hauen ihnen mit einem Finishing Move so dermaßen auf das lose Rapper-Mundwerk, dass sie k.o. gehen. Solche Knock-outs



FIGHT CLUB Ob Brad Pitt in diesem Moment Def Jam Vendetta spielt?



MULTIPLAYER Besonders zu viert machen die Gefechte richtig viel Laune.



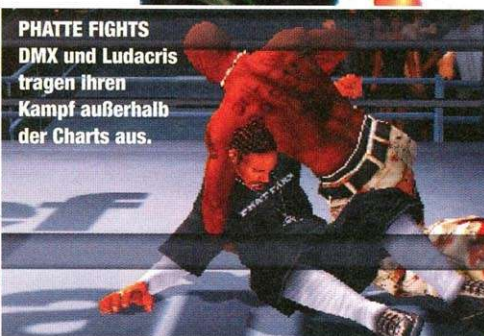
**WORD UP** Die Zwischensequenzen sorgen für coole Stimmung.



**DA LADIES** Die Hip-Hop-Miezen kämpfen im Ring um Anerkennung.



**GALERIE** Insgesamt können 120 Fotos fescher Mädels erspielt werden.



**PHATTE FIGHTS** DMX und Ludacris tragen Ihren Kampf außerhalb der Charts aus.

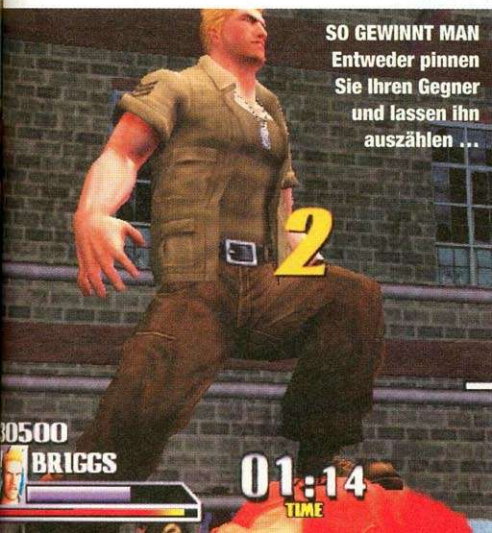
funktionieren aber nur unter zwei Bedingungen: Erstens muss die Lebensenergie Ihres Gegners schon arg aufgebraucht sein und zweitens müssen Sie ein aufgeladenes Momentum haben. Dieses steigt mit jedem Treffer, den Sie austeilen. Ist die Momentum-Leiste voll, können Sie in den so genannten Blaze-Modus wechseln und eben genannte Finishings ausführen. Bis es aber so weit ist, müssen Sie den Hip-Hop-Kader erst einmal im klassischen Wrestling-Stil schwächen. Mit je einer Taste führen Sie gewöhnliche Schläge aus, steigen auf die Seile, um mit Schmackes auf den Gegner zu springen oder setzen einen Griff an, um verschiedene Würfe oder Slams durchzuführen. Freuen Sie sich aber nicht zu früh ob der gut geleerten Energie-Anzeige Ihres Gegners. Die lädt sich nämlich teilweise wieder auf – und so können Kämpfe eine ungeahnte Wendung nehmen. Oft genug pas-

siert es, dass der Gegner es schafft, einem Ihrer Griffe zu entfleuchen, selbst einen anzusetzen und von da an das Blatt zu seinen Gunsten zu wenden. Dadurch erhalten die Kämpfe noch etwas mehr Tiefgang, der allerdings durch die anscheinend zufallsbedingten Konter wieder wettgemacht wird. Manchmal können Sie einen Reversal ansetzen, also eine Attacke umkehren und Ihrerseits selbst angreifen, manchmal funktioniert es aber auch nicht. Das drückt den Spaß an der allgemein eingängigen Steuerung doch sehr.

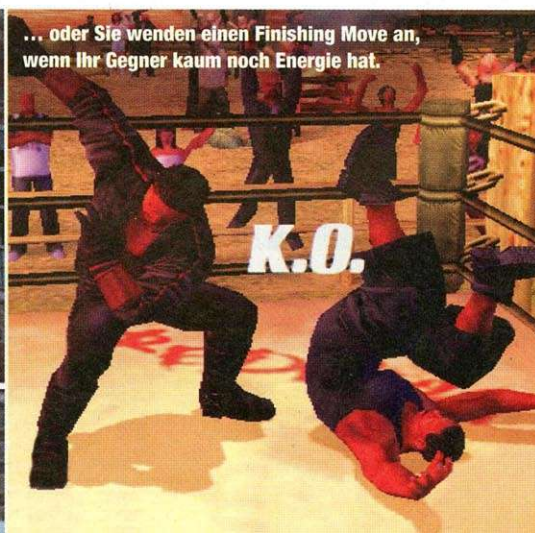
**KLEINE MÄNGEL**  
Überhaupt liegt bei *Def Jam Vendetta* der Fehler im Detail. So können Sie zwar viele Kämpfer freispielen (insgesamt 39), aber nur mit vieren davon den Story-Modus bestreiten. Die dabei besiegten Gegner können Sie lediglich in den anderen Modi (Survival, Team, Einer-gegen-Alle und Free-For-All)

aufeinander loslassen. Die Kämpfe laufen außerdem alle immer relativ ähnlich ab. Dadurch ist die Langzeitmotivation schnell dahin. Grafisch wurde das alles ordentlich umgesetzt, ist aber nicht überragend. Während die Spielermodelle und Animationen punkten können, nerven die häufigen Clipping-Fehler. Die fetten Hip-Hop-Beats, die das Kampfgeschehen untermalen, passen ebenfalls sehr gut, sind aber nichtsdestotrotz Geschmackssache. Trotz der vielen kleinen Mängel macht *Def Jam Vendetta* aber einfach Laune und wird aufgrund seiner lustigen Mehrspielergefechte, die bis zu vier Spieler untereinander austragen dürfen, garantiert nicht im Regal verstauben. Vielleicht darf man ja mit einer Fortsetzung rechnen, in der all diese kleinen Fehler ausgemerzt werden und gestandene Rock-Größen gegeneinander antreten?

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



**SO GEWINNT MAN** Entweder pinnen Sie Ihren Gegner und lassen ihn auszählen ...



... oder Sie wenden einen Finishing Move an, wenn Ihr Gegner kaum noch Energie hat.

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Christian Schönlein**  
trägt Baggyhosen.

Ich bin ja eigentlich entschiedener Hip-Hop-Gegner. Und mit Wrestling kann ich auch nur wenig anfangen. Aber *Def Jam Vendetta* macht einfach unerhörten Spaß. Und das, obwohl es weder sonderlich großen Umfang noch Spieltiefe bietet. Die Kämpfe verlaufen mir etwas zu ähnlich und mit dem anscheinend zufallsbasierten Kontern kann ich mich auch nicht ganz anfreunden. Auch die Langzeitmotivation wäre viel höher ausgefallen, wenn man den Story-Modus mit allen Gangstas durchzocken dürfte. Überhaupt kränkelt der Titel an einigen Detailmängeln, die eine höhere Wertung verwehren. Was bleibt, ist ein kurzweiliges Wrestling-Spiel, das dank seiner Thematik und dem eingängigen Kampfsystem auch für Beat-'em-Up-Fans einen Blick wert ist.

**IM VERGLEICH**  
Sspiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>WWE SmackDown! Shut Your ...</b> THQ	<b>85%</b>
Die tolle Präsentation, lizenzierte Wrestler und ausgemerzte Mängel des Vorgängers bilden die Wrestling-Referenz.	
<b>Def Jam Vendetta</b> Electronic Arts	<b>83%</b>
EAs freches Wrestling im Hip-Hop-Stil ist besonders für Einsteiger gut geeignet. Leider fehlen umfangreiche Spielmodi.	
<b>Legends of Wrestling II</b> Acclaim	<b>59%</b>
Mit Kämpfern, die aussehen wie Knetmasse, lässt sich kein Blumentopf gewinnen. Wenn wenigstens das Kampfsystem besser wäre.	

**TEST DEF JAM VENDETTA**

<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Entwickler:</b>	AKI Corporation
<b>Genre:</b>	Wrestling
<b>Sprache:</b>	Englisch
<b>Video:</b>	4:3
<b>Audio:</b>	Pro Logic 2
Internet: <a href="http://www.electronicarts.com">http://www.electronicarts.com</a>	
<b>Spieler</b> 1-4	<b>Termin</b> 20. Juni
<b>USK-Freigabe</b> Ab 16	<b>Preis</b> Ca. € 60,-
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Eingängiges Kampfsystem</li> <li>➤ Für Fans ein cooles Spielszenario</li> <li>➤ Kämpfe verlaufen alle sehr ähnlich</li> <li>➤ Geringer Umfang</li> </ul>	
<b>MULTIPLAYER</b>	
<b>GRAFIK</b>	<b>SOUND</b>
<b>80%</b>	<b>85%</b>
<b>83%</b>	
<b>EINZEL</b>	
<b>78%</b>	
„Das ausgefallene Wrestling-Spektakel macht Spaß, leidet aber an Detailfehlern.“	

# F1 Career Challenge



Neuer Modus, altes Spiel – EA serviert Fans ein **laues Update.**

**D**ank des neuen FIA-Reglements geht es in der F1-Saison 2003 ziemlich rund. Selbst Seriensieger Michael Schumacher kontrolliert die Konkurrenz nicht mehr nach Belieben. Die zahlreichen Regeländerungen waren auch notwendig, um dem langweiligen Rennzirkus wieder etwas Leben einzuhauchen. Wer jetzt gehofft hatte, dass auch *F1 Career Challenge* das neue Regelwerk beinhalten würde, wird ziemlich enttäuscht sein, denn das Spiel verfügt nicht einmal über die aktuelle Lizenz. Stattdessen hat sich EA entschieden, die letzten vier Weltmeisterschaften in einem Karrieremodus noch einmal aufzuarbeiten. Ihre Rennfahrerlaufbahn beginnt im Jahre 1999, wo Sie sich im Rahmen eines Tutorials für einen Platz bei einem der weniger berühmten Teams bewerben müssen. Danach absolvieren Sie einige Rennen und Test-Sessions, wobei Sie für gute Leistungen mit Punkten belohnt werden. Diese Punkte dürfen Sie dann für Boxenluder, Motor-Upgrades

und Ähnliches verpassen. Richtige Highlights sucht man vergebens, man hangelt sich von Rennen zu Rennen, immer versucht, den eigenen Ruf durch Erfolge zu verbessern. Dabei nimmt es EA mit dem Realismusanspruch nicht allzu genau. Speziell Simulationsfans werden sich an den vielen kleinen Mängeln stören. Der Modus „Schnelles Rennen“ bietet zwar mehr Einstellmöglichkeiten als die Career Challenge, ist aber auch nicht viel anspruchsvoller. Das liegt nicht zuletzt an den dämlich agierenden Computergegnern, die gern mal unmotiviert in die Leitplanke rasen. Grafisch kann sich *F1 Career Challenge* durchaus sehen lassen, da Strecken und Fahrzeuge mit viel Liebe zum Detail umgesetzt werden. Dafür läuft das Spiel aber auch nicht durchgehend flüssig, was vor allem bei Starts oder Schikanen ein ums andere Mal deutlich wird. Optisch schwach sind die etwa 30-sekündigen Replays, die man per Druck auf die Dreieck-Taste jederzeit im Rennen aufrufen, aber leider nicht beeinflussen



VERWIRRUNG PUR In den Schikanen geht's rund.

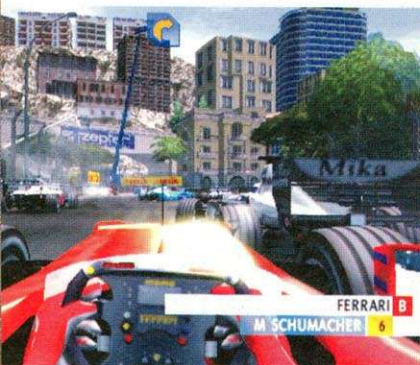


INTERAKTIV Beim Boxenstopp müssen Sie selbst eingreifen.

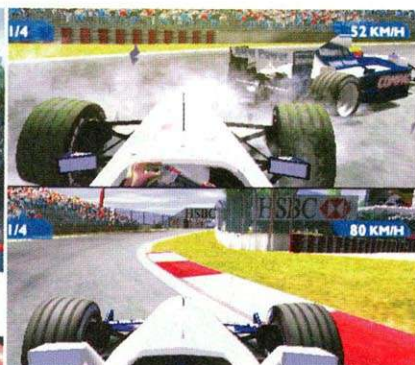
kann. Eine echte Frechheit hingegen sind die Zwischensequenzen mit der Boxencrew, die man im Karrieremodus nach einem Rennen vorgesetzt bekommt. Obwohl das Spiel vier verschiedene Kameraperspektiven bietet,

ist es (zumindest mit Controller) nur in den beiden Cockpit-Ansichten möglich, den Boliden trotz schwammiger Steuerung schnell und sicher über den Parcours zu lenken.

WOLFGANG FISCHER



DIE ERSTE KURVE In Monaco ist der Start immer heikel.



GETEILTES LEID Zu zweit müssen Sie aus Performance-Gründen auf CPU-Fahrer verzichten.

**MEIN FAZIT GUT**



**Wolfgang Fischer**  
fährt ohne Starthilfe.

Ich bin ehrlich gesagt schon ein wenig enttäuscht. *F1 Career Challenge* ist weder Fisch noch Fleisch: Für einen F1-Arcade-Racer zu langsam und langweilig, für eine Simulation bei weitem zu oberflächlich. Dazu kommt, dass das Spiel – mal abgesehen vom ordentlichen Karrieremodus – gegenüber dem Vorgänger praktisch überhaupt nichts Neues bietet, selbst die aktuellen Saisondaten fehlen. Spielerisch und grafisch ist *Career Challenge* alles in allem zwar noch gut, mitreißen wird es aufgrund der oben genannten Gründe aber niemanden.

**TEST F1 CAREER CHALLENGE**

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, Widescreen
Audio:	Stereo
Internet: <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a>	
Spieler 1-4	Termin 27. Juni
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Ordentlicher Karrieremodus
- Detaillierte Strecken und Fahrzeuge
- Langweiliger Mehrspielermodus
- Herbe Framerate-Einbrüche

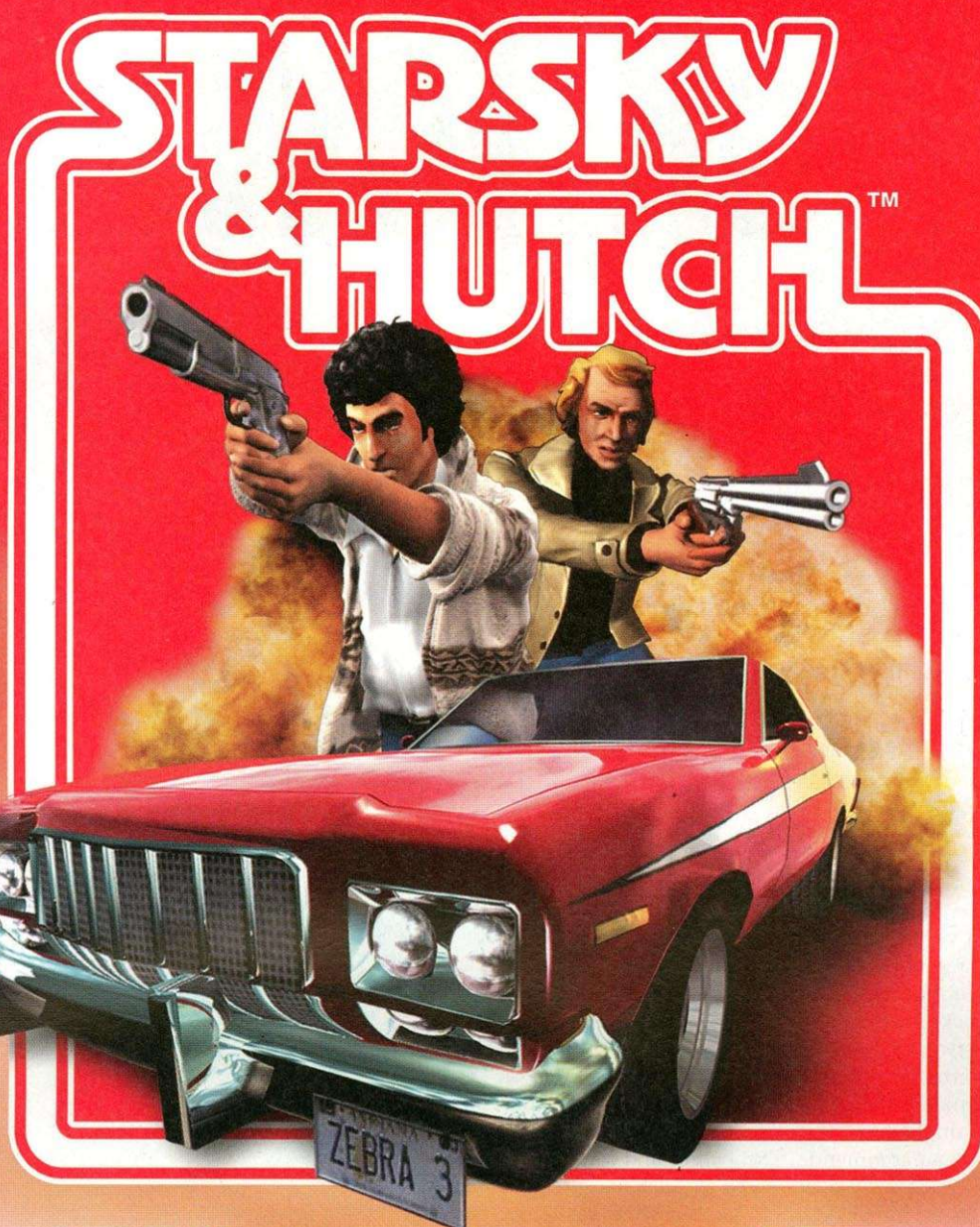
**FINZELSPIELER**

GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>73%</b>
75%	73%	71%	

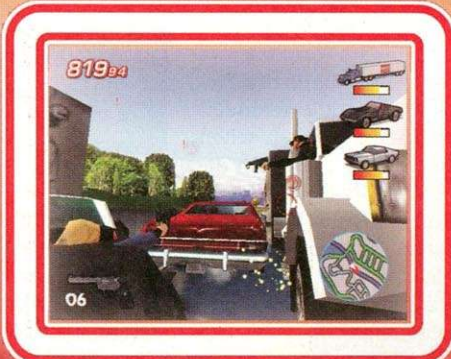
„Routiniert, aber glanzlos – Trotz Karrieremodus ist EAs F1-Reihe spielerisch **nur noch Mittelmaß.**“



Die coolsten Undercover-Cops der Stadt sind zurück!



Abgedrehte Stunts



"...spektakuläre Verfolgungsjagden..."

[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)



Cooler Schlitten

Behalten Sie in 18 Missionen die Nerven, wenn Sie in Ihrem roten Ford Gran Torino in Bay City auf Ganovenjagd gehen!  
Drive & Shoot-Action (Lightgun und Lenkrad optional\*) im Single- oder Multiplayer-Modus!

\* Eingabegerät muss von der Hardware unterstützt werden

 PlayStation 2

 PC  
CD  
ROM

 XBOX

 EMPIRE  
INTERACTIVE

Ab Juni 2003

Starsky & Hutch™ & © 2003 CPT Holdings, Inc. Ford Gran Torino is a trademark of Ford Motor Company. Original game developed by Minds Eye Productions. Xbox™ version developed by Supersonic Software Ltd.

Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire and "E" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All rights reserved.

"PS2" and "PlayStation" 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 US and/or other countries and are used with permission of Microsoft.

www.wedigraphics.de



# Clock Tower 3

## Schulmädchenreport mal anders – Capcom schickt Teenager auf Gespensterjagd!

**V**on Capcom ist man ja einiges gewöhnt: Infierte Panzer, mysteriöse Viren und Helden wie „Sieg Wahrheit“ gehören da fast schon zum Alltag. Was uns der Softwarehersteller jedoch mit diesem Game zumutet, ist schon ein starkes Stück. *Clock Tower 3* handelt von der jungen Alyssa, die einer Sippe von magisch begabten Geisterjägerinnen entstammt. Noch vor ihrem fünfzehnten Geburtstag muss sich das brave Schulmädchen dem Herrn des Clocktowers stellen und vier Geistwesen zur ewigen Ruhe verhelfen. Leider ersticken dämliche Unterhaltungen und unglaubliche Charaktere jede aufkommende Atmosphäre im Keim. Dabei beginnt Alyssas Abenteuer gar nicht so schlecht. Nach einer kurzen Einleitung bekommt sie es im zerbombten London des Jahres 1945 gleich mit einem irren Killer samt Riesenhammer zu tun. Die folgenden Auseinandersetzungen mit dämonischen Mördern laufen nach demselben Schema ab, spielen aber in anderen Locations. Spielerisch bietet *Clock Tower 3* solide Survival-Horror-Kost mit der Besonderheit, dass die Heldin praktisch ständig auf der Flucht vor ruhelosen Geistern

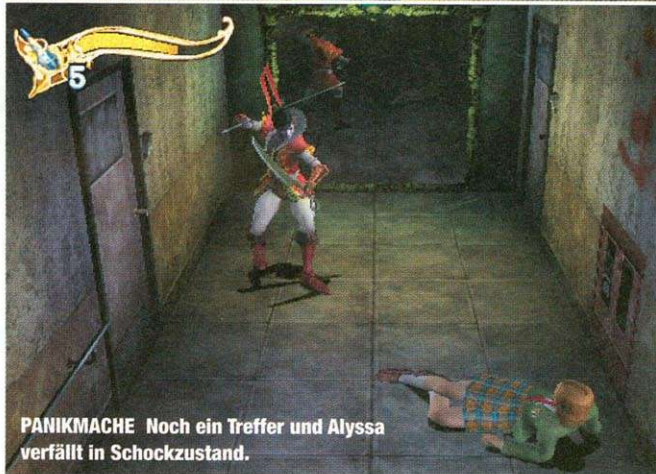
oder einem der Zwischengegner ist. Die Suche nach Infos und das Lösen der kinderleichten Rätsel werden so zu einer nervigen Angelegenheit. Alyssas einzige Waffe gegen die Gespenster ist ein Fläschchen mit Weihwasser, das an verschiedenen Stellen aufgefüllt werden kann. Lässt sich eine Konfrontation mit den Unholden nicht vermeiden, steigt unweigerlich die Panikanzeige des Mädchens. Spätestens nach drei nervenaufreibenden Szenen verfällt Alyssa in Panik. Sie ist dann nur noch schwer zu steuern und stolpert praktisch wehrlos herum. Lediglich die Einnahme von Lavendelflüssigkeit sorgt für eine schnelle Beruhigung. Alyssas Schockzustand wird sowohl grafisch als auch akustisch akkurat in Szene gesetzt. Das Tempo der Musik nimmt zu und der Bildschirm scheint zu verschwimmen. Die Präsentation des Spiels macht im Großen und Ganzen einen ordentlichen Eindruck, vor allem die gerenderten Zwischensequenzen sehen wirklich gut aus. Lediglich die Animationen der Figuren lassen ein wenig zu wünschen übrig. Dies gilt auch für die englische Sprachausgabe, die stellenweise geradezu bemerkenswert unprofessionell klingt.

WOLFGANG FISCHER

**BLUTORGIE**  
Der geistig verwirrte Hammer-Killer kennt kein Erbarmen.



**BOSS-FIGHT** Mit Hilfe des Weihwasserbogens werden Endgegner zur Strecke gebracht.



**PANIKMACHE** Noch ein Treffer und Alyssa verfällt in Schockzustand.

### MEIN FAZIT GEHT SO



**Wolfgang Fischer**

will zurück nach Silent Hill!

Irgendwie kann ich dem dritten Teil von Capcoms *Clock Tower*-Saga trotz guter Ansätze nicht allzu viel abgewinnen. Dafür gibt es mehrere Gründe: Einer ist die unglaubliche Story, ein weiterer die leider viel zu anspruchslosen Rätsel. Verglichen mit der aktuellen Survival-Horror-Referenz von Konami sieht *Clock Tower 3* in jeder Beziehung ziemlich alt aus. Dazu kommt, dass der Titel nach einem guten Anfang stark nachlässt. Wer jedoch schon alle guten Action-Adventures durch hat und nicht warten will, bis der nächste Blockbuster erscheint, kann sich das Game ja mal anschauen.

### TEST CLOCK TOWER 3

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

Internet: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)

Spieler 1	Termin
	30. Juni
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

- Gute Zwischensequenzen
- ➖ Unglaubliche Charaktere
- ➖ Anspruchslose Rätsel
- ➖ Seichte Story

INZELSPIELER

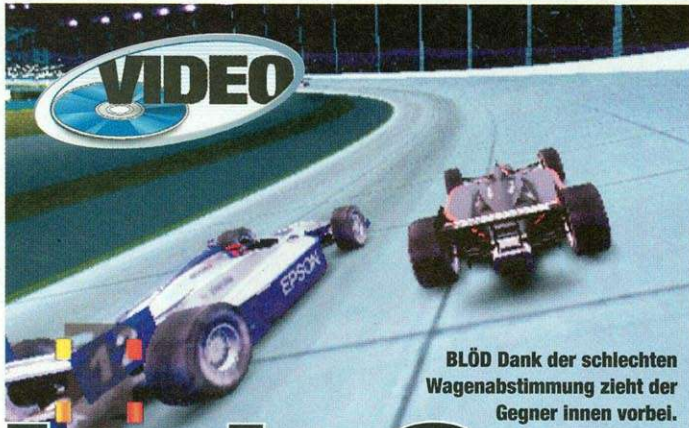
GRAFIK	SOUND	MULTI	62%
75%	78%	—%	

„Durchschnittliches Action-Adventure mit schwachen Rätseln, dämlicher Story und unglaublichen Charakteren.“

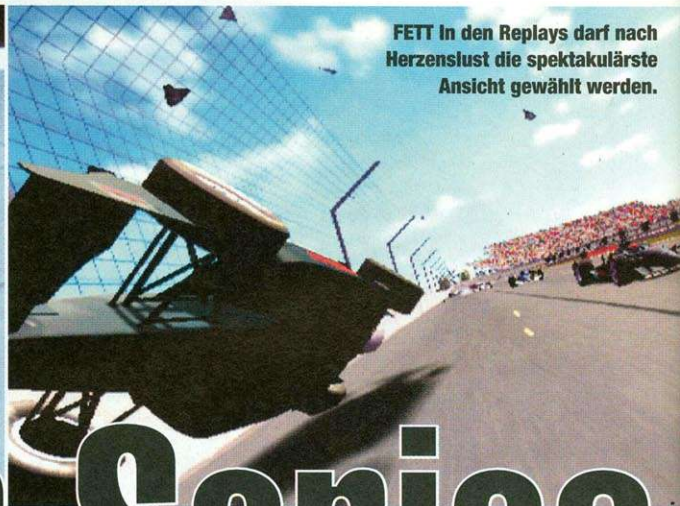
# LEXIKON

**Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.**  
**Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.**  
 Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft.  
 Mit Krachern wie MotoGP 2 und Burnout 2 im Testteil. Dazu gibt es jede Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu „Indiana Jones“. Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!





BLÖD Dank der schlechten Wagenabstimmung zieht der Gegner innen vorbei.



FETT In den Replays darf nach Herzenslust die spektakulärste Ansicht gewählt werden.

# IndyCar Series

## Motorsport für Männer!

Die IndyCars verlangen dem Fahrer alles ab.

**W**ährend Schumi & Co. mit Starhilfen und halbautomatischen Getrieben das Leben erleichtert wird, müssen IndyCar-Fahrer echte Muskelkraft aufbieten. Hier wird noch per Hand und Schalthebel geschaltet. Dafür geht's aber auch immer nur auf Rundkursen um den ersten Platz. Doch wer die Rennen der amerikanischen Rennsport-Liga Nummer 1 deswegen für langweilig hält, der irrt. Jeder Kurs hat seine Eigenheiten und unterschiedliche Anforderungen.

### WIR BRAUCHEN EINEN PLAN

Hier setzen Brain in a jar, die Entwickler von *IndyCar Series*, an. Ein umfangreiches Tutorial bringt auch Technik-Muffeln schnell nahe, worum es geht. Wer sich einfach so ins Rennen stürzt und ein paar Runden dreht, kommt nicht weit. Umfangreiche Testrunden müssen absolviert werden, damit der Wagen auf jede Strecke perfekt abgestimmt werden kann. Die Einstellungsmöglichkeiten sind vielfältig. Ob Reifendruck, Einstellung der Spoiler oder Rad-

sturz, in der Garage kann kräftig getunt und getüfelt werden. Das macht den Titel für Gelegenheitsfahrer leider ziemlich uninteressant. Nur wer sich voll und ganz auf das Spiel einlässt und gerne das letzte Quäntchen Leistung aus seinem Fahrzeug und sich selbst kitzelt, wird sich hier wohl fühlen. Technisch sollte man von *IndyCar Series* keine Revolution erwarten. Die Grafik ist flüssig und ausreichend schnell, Streckendetails sind dennoch rar gesät. Richtig übel sieht das Spiel nur im Zweispieler-Modus aus. Ganze acht Computergegner dürfen dann mitfahren, dafür sinkt die Optik fast auf PSOne-Niveau und ist auch nicht mehr so schnell. Einen Sonderpunkt gibt's für den lizenzierten Song der Queens of the Stoneage, der auch das fetzige Intro veredelt.

MAIK BÜTEFÜR

### MEIN FAZIT GUT



**Maik Bütetür**  
hat 'nen Drehwurm.

Ist es eine Simulation? Ist es ein Arcade-Racer? Man war sich wohl auch bei der Entwicklung nicht ganz einig: Standardmäßig wird eine hohe Außenansicht eingestellt und laute Rockmusik dröhnt aus den Boxen. Demgegenüber ist das Geschehen auf der Strecke selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad nichts für Anfänger. Unzählige Testrunden zerren an den Nerven ungeduldiger Spieler, sind für den Erfolg aber unabdingbar.

### TEST INDYCAR SERIES

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Brain in a jar
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dynamic-DTS

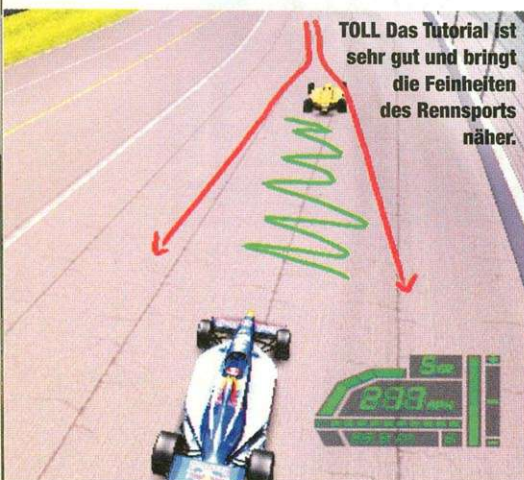
Internet: [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

Spieler 1-2	Termin 20. Juni
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- ➔ Schnelle Grafik
- ➔ Ausgefeilte Steuerung
- ➔ Sehr gute Fahrschule
- ➔ Nicht Fisch, nicht Fleisch

GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>78%</b>
79%	80%	61%	

„IndyCar Series erweist sich als sehr solide, bleibt aber Rennspiel-Enthusiasten mit viel Geduld vorbehalten.“



# Black & Bruised

Packen Sie die Boxhandschuhe aus, jetzt fliegen die **Cartoon-Fäuste!**

**E**rinnert sich noch jemand an *Ready 2 Rumble Boxing*? Digital Fiction schien angetan genug von dem nicht ganz ernst gemeinten Boxspiel und versucht sich nun mit *Black & Bruised* selbst an einer Cartoon-Klopperei. Grafisch kann sich das bis auf die Arenen auch sehen lassen. Während die Charaktere wirklich witzig aussehen, sind die meisten Umgebungen einfach

nur langweilig. Auch Musik und Soundeffekte dümpeln nur vor sich hin, dafür ist die deutsche Synchro recht witzig. Die verschiedenen Spielmodi sind zwar nicht gerade umfangreich, machen aber dennoch Spaß. So können Sie ausgiebig trainieren, auf eine schnelle Runde in den Ring steigen, im Überlebensmodus Ihren Mann stehen oder im Story-Modus Videos der einzelnen Charaktere freispielen. Das

alles funktioniert mit einer sehr einfachen und intuitiven Steuerung, bei der mit L1 geblockt wird und je ein Knopf der Symboltasten für eine Gerade oder einen Haken mit der linken oder rechten Faust erhalten muss. In Kombination mit der R1-Taste können Sie die Schläge zusätzlich variieren. Die Punkte, die Sie für gelandete Treffer erhalten, beschenken Ihnen dabei Power-ups, mit denen Sie selbst die stärksten Gegner auf die Bretter schicken. Allerdings wird das nur hartge-sottene Arcade-Boxern lange Spaß machen. Prügelspielfans werden eher wenig Gefallen an den immer ähnlich verlaufenden Kämpfen finden.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



**CATFIGHT** Prügelnden Frauen kommt man besser nicht in die Quere.



**GIFTIG** Mit aktivierten Power-ups schlagen Sie noch härter.

## MEIN FAZIT GUT



**Christian Schönlein**  
hat Fäuste aus Stahl.

Besonders zu zweit machen die witzigen Boxduelle Spaß. Allerdings ist trotzdem schnell die Luft raus. Die Kämpfe verlaufen alle zu ähnlich, als dass der Titel auch auf Dauer fesseln könnte.

## TEST BLACK & BRUISED

Hersteller:	Majesco
Entwickler:	Digital Fiction
Genre:	Boxen
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: [www.blackandbruised.com](http://www.blackandbruised.com)

Spieler 1-2	Termin 13. Juni
USK-Freigabe Ab 6	Preis Ca. € 60,-

- Witzige Cartoon-Grafik
- Einfaches Kampfsystem
- ➖ Nervige Dudelmusik
- ➖ Tote Umgebungen

## MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	73%	EINZEL
75%	62%		70%

# Die Hard Vendetta

McClane **stirbt nicht nur langsam**, er ist gar nicht totzukriegen.

**J**ohn McClane ist bekannt dafür, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein. Diesmal ist es aber nicht er, der sich in einer prekären Lage wiederfindet, sondern sein Töchterchen. Der Papa macht sich also auf den Weg, um den Nachwuchs aus den Klauen dreister Kunstdiebe zu befreien und ganz nebenbei den Anführer der Bande dingfest zu machen. Aber mal ehrlich –

wollen Sie wirklich in die Haut eines alternden Polizisten schlüpfen? Komplett mit graumeliertem Haar und Bierbauch, der in den 80ern noch straff war und in weißem Feinripp noch richtig gut aussah? Die geniale Atmosphäre der alten Actionfilme mag in diesem Ego-Shooter irgendwie nicht so richtig rüberkommen. Selbst einige nette Ideen wie der Hero-Time-Effekt, der das Spiel kurzzeitig in

Zeitlupe laufen lässt, während Beethovens Neunte gespielt wird, können den Titel nicht retten. Die Pseudo-Charakterinteraktion, die im Endeffekt gar nichts bringt, eine zu keinem Zeitpunkt flüssige Grafik, die eigentlich gar nicht mal so übel wäre, und die Gegner-KI ziehen den Gesamteindruck einfach zu weit nach unten. Auch die wenigen Rücksetzpunkte machen die Gangsterjagd nicht unbedingt leichter. In den verschiedenen Multiplayer-Modi gibt es dieses Problem zwar nicht, durch das ständige Ruckeln und die wenig spektakulären Levels können diese aber ebenfalls nicht mit Titeln wie *TimeSplitters 2* konkurrieren.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

## MEIN FAZIT GEHT SO



**Christian Schönlein**  
ist eine Schweinebacke.

Man soll aufhören, wenn's am schönsten ist. Wäre McClane nach dem dritten Film schnell gestorben, er müsste diese Schmach nicht über sich ergehen lassen. Wenn nur Bruce Willis das mal nicht sieht.

## TEST DIE HARD VENDETTA

Hersteller:	Bewertung
Entwickler:	Fox/Vivendi Universal
Genre:	Bits Studio
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: [www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)

Spieler 1-4	Termin 1. Juni
USK-Freigabe Ab 16	Preis Ca. € 60,-

- Cooler Hero-Time-Effekt
- ➖ Unflüssige Grafik
- ➖ Überflüssige Charakterinteraktion
- ➖ Öder Multiplayer-Modus

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
69%	74%	63%	68%

**DÉJÀ-VU**  
Nakatomi Plaza dürfen Sie natürlich auch wieder unsicher machen. (links)

**MULTIPLAYER**  
Die Multiplayer-Levels waren schon spektakulärer. (rechts)



# VIDEO NGT - Next Generation Tennis

Der nächste **Virtua-Tennis-Klon** kommt von Wanadoo.

**A**uch wenn Carapace mit *NGT* keine neue Referenz auf die Beine stellt, so ist das Ergebnis doch schon wesentlich besser als erwartet. Die ordentliche Optik überrascht, dennoch bleibt die Präsentation nur Mittelmaß. Besonders die Animationen der Spieler wirken teilweise unfreiwillig komisch. Durch die zu flache Kameraperspektive, die leider nicht veränderbar ist, leidet zudem die Übersicht etwas.

Auch die unpräzise Steuerung trägt nicht unbedingt zur optimalen Spielbarkeit bei. Trotzdem kommen – gerade gegen einen menschliche Gegner – durchaus spaßige Matches zustande. Aber auch Einzelspieler werden besonders im Turnier- und Karriere-Modus einige nette Spiele auf dem virtuellen Tennisplatz austragen. Als Belohnung für gewonnene Matches winken zudem ein paar neue, freispielbare Spieler.

Sollte Ihnen der Sieg aber verwehrt bleiben, können Sie im Trainingsmodus Ihren Tennisarm auf Vordermann bringen. Mit dem dort angeeigneten Können sollten selbst Boris Becker und Co. keine Hürden auf dem Weg zur Spitze der Tennisprofis mehr darstellen! Wer vom weißen Sport nicht genug bekommen kann, der sollte also ruhig ein Probeispiel wagen.

MAIK BÜTEFÜR



**SPIEL, SATZ UND SIEG**  
Solche Schmetterbälle erwischt nur, wer schnell reagiert.



**DANEHEN? Mitnichten.**  
Dieser Ball kommt tatsächlich noch beim Gegner an.

**MEIN FAZIT GUT**



**Maik Bütefür**  
hat einen Tennisarm.

Was für eine Überraschung! *NGT - Next Generation Tennis* ist besser als erwartet. Aber auch wenn der Abstand zur Referenz *Virtua Tennis* geringer wird, ein richtiger Hit ist immer noch nicht drin.

**TEST NEXT GENERATION TENNIS**

Hersteller:	Carapace
Entwickler:	Wanadoo
Genre:	Tennis
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: [www.wanadoo.com](http://www.wanadoo.com)

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

- ⊕ Nette Umgebungsgrafik
- ⊕ Abwechslungsreiche Spielmodi
- ⊖ Unpräzise Steuerung
- ⊖ Mäßige Kameraposition

**MULTIPLAYER**

GRAFIK	SOUND	<b>75%</b>	EINZEL
68%	65%		73%



**ZWEI GEGEN EINEN**  
Die Gegner verbünden sich gerne gegen Sie.



**DUELL Im Multiplayer**  
können Sie wahlweise Bots zuschalten.

**MEIN FAZIT GEHT SO**



**Christian Schönlein**  
putzt lieber sein Auto.

Wo genau bei *Crush Hour* der Wurm drin ist, ist mir unklar. Das Spielprinzip ist identisch zu *Twisted Metal*, macht aber trotzdem kaum Spaß. Selbst im Multiplayer hält sich die (Schaden-)Freude in Grenzen.

# WWE Crush Hour

Wenn Wrestler *Twisted Metal* spielen

**W**er sich als Wrestling-Fan ein Spiel des Kultsports zulegen will, achtet dabei sicherlich auf eine offizielle WWE-Lizenz. Ob eine solche Lizenz aber auch die Verkaufszahlen eines Spieles wie *Crush Hour* nach oben treiben kann, ist fraglich. Am Steuer schwer bewaffneter Wagen ballern Sie in der Haut eines Wrestlingstars alles über den Haufen, was Ihnen in den Weg

kommt – vornehmlich die ebenfalls bis an die Zähne bewaffneten Gegner. Das passiert in so „lustigen“ Spielmodi wie Deathmatch, wo einfach alles zerstört werden muss, Lumberjack, wo Sie als Erster eine gewisse Anzahl an Wegpunkten abfahren müssen, oder Hardcore-Arena, wo Sie 30 Sekunden lang überleben müssen. Insgesamt 13 verschiedene Arenen mit unterschiedlichen Siegbe-

dingungen gibt es. Das ist zugegeben eine recht stattliche Zahl, aber was bringt das, wenn beinahe alle Matches gleich ablaufen und nur wenig Spaß machen? Gegen *Twisted Metal* zieht der Titel also ganz klar den Kürzeren. Auch audiovisuell kann *Crush Hour* den Car-Combat-König nicht übertrumpfen. Besonders die äußerst nervigen Sprüche der Kommentatoren und Wrestler schalten selbst hartgesottene WWE-Fans nach zehn Minuten lieber auf lautlos. Was bei The Rock gerade am Köcheln ist, interessiert uns nämlich schon lange nicht mehr.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

**TEST WWE CRUSH HOUR**

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Pacific Coast
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: [www.thq.de](http://www.thq.de)

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 6	Preis Ca. € 30,-

- ⊕ Viele verschiedene Arenen ...
- ⊖ ... die sich alle gleich spielen
- ⊖ Nervige Kommentatoren
- ⊖ Multiplayer so öde wie Singleplayer

**EINZELSPIELER**

GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>58%</b>
64%	58%	58%	

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

21. 8. - 24. 8. 2003

mehr Games

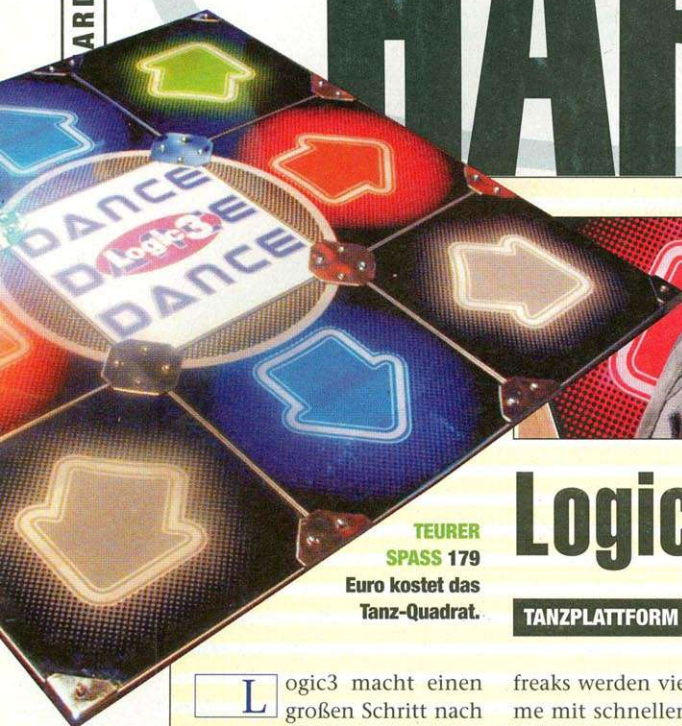
mehr Hardware

mehr Action

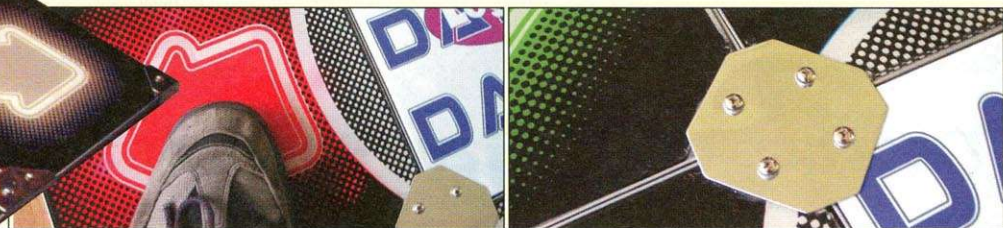


GAMES CONVENTION

## HARDWARE



**TEURER  
SPASS 179**  
Euro kostet das  
Tanz-Quadrat.



## Logic3 Metall-Tanzplattform

**TANZPLATTFORM** Wem andere Tanzmatten zu leicht rutschen, darf sich jetzt auf Metall austoben.

**L**ogic3 macht einen großen Schritt nach vorne und bietet der *Dance Dance Revolution*-Fangemeinde in Deutschland eine robuste Tanzmatte aus Metall.

### QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT?

Die schwere Plattform verrutscht selbst bei den wildesten Tanzaktionen nicht. Das hängt unter anderem mit ihrem Gewicht zusammen, denn das Tanz-Quadrat bringt immerhin stolze 16 Kilogramm auf die Waage. Seine Verarbeitung ist grundsolide, da die einzelnen Richtungspfeile über Metallschienen miteinander verschraubt sind. Während des Praxistests sind uns aber einige Punkte negativ aufgefallen. Wahre Tanz-

freaks werden vielleicht Probleme mit schnellen Schrittfolgen bekommen, denn die einzelnen Pfeil-Abschnitte müssen richtig belastet werden, damit sie reagieren. Bei den Feldern großer Tanzautomaten reicht bereits ein kurzer Auftritt. In schnellen Liedern kann es also durchaus vorkommen, dass einige Schritte missglücken, da man bei aller Hektik nicht jede Taste bis zum Anschlag durchtreten kann. Hin und wieder verfängt sich der Fuß auch gerne zwischen den Tasten an einer der Metallschienen. Freestyler werden mit der Metall-Tanzplatte also nicht unbedingt glücklich.

### PSONE-PROBLEME

Alte PSone-Spiele funktionieren mit der Tanztafel auf der PS2 nicht. Entweder blockiert die

Start-Taste und man gelangt deshalb nicht ins Spiel oder aber die Pfeile laufen schneller ab als die Musik – und das macht das Ganze unspielbar. Wer also zu *Dancing Stage Euromix* oder *Party Edition* tanzen will, braucht unbedingt eine PSone – einen passenden Adapter liefert Logic3 mit. Wir haben auch den PSone-Test durchgeführt und auch hier zeigte sich die Tanzplatte störisch: Manchmal funktioniert es, manchmal nicht. Solche Mechanik-Mängel verderben einen mächtig den Spaß. Trotzdem macht die Alternative von Logic3 einfach mehr Spaß als die rutschigen Plastik-Tanzmatten. Hätte man sich etwas mehr um die Kompatibilitäts-Probleme gekümmert, wäre das Teil sicherlich ein echter Renner. Für 179 Euro lohnt es sich nur für

absolute Tanz-Fanatiker – für alle anderen reicht eine Plastik-Tanzmatte. (cs/bh)

**SCHÖNLEIN  
BRILLANT**  
Christian  
beim Test-  
Tanzen.



### INFO TANZSPIELE

## Let's dance!

**Welche Tanzspiele gibt es eigentlich? Wir haben eine Liste der aktuellen Tanz-Titel zusammengestellt.**

#### Originale:

#### Dancing Stage Euromix (PSone)

Japanische Originalsongs und ein paar bekannte Pop-Songs. Perfekt für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis.

#### Dancing Stage Party Edition (PSone)

Die Update-Version zum *Euromix* bietet vor allem mehr Stücke für den europäischen Musikgeschmack.

#### Dancing Stage DisneyMix (PSone)

Für die Kleinen – mit bekannter Musik aus Disney-Filmen.

#### Dancing Stage Megamix (PS2)

Das erste europäische *Dance Dance Revolution* für die PS2. Größere Song-Auswahl und natürlich wieder exklusive Pop-Musik für europäische Tänzer.

#### Weitere Tanzspiele:

#### Dschungelb. Groove-Party (PSone/PS2)

Ebenfalls Disney, aber kein *Dance Dance Revolution*, wenn das Spiel auch nach dem gleichen Prinzip abläuft. Das Tanzen wird hier durch eine Story zusammengehalten.

#### Britney's Dance Beat (PS2)

Miss Spears ließ es sich nicht nehmen, auch ein Tanzspiel herauszubringen. Das Spiel bietet nur wenige Lieder, dafür sind das alles Originalstücke der blonden Pop-Queen. Für Fans ganz tauglich.

### TEST TANZPLATTFORM

Typ:	Tanzplattform
Hersteller:	Logic3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.net

Preis Ca. € 179,-	Preis-Leistung Ausreichend
----------------------	-------------------------------

- Leuchtende Tasten
- Solide, rutschfeste Verarbeitung
- Sehr schlechte PSone-Kompatibilität
- Einsinkende Tasten statt Sensoren

GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN	LEISTUNG	
78%	62%	89%	<b>72%</b>



# Williams F1 Team Racing Wheel



**SEHR GUT** An der Front lässt sich während des Spiels die Lenk-Empfindlichkeit einstellen.

**LENKRAD** Abgefahrenes Lenkrad mit dicker Ausstattung.

Im Vergleich zu bisherigen PS2-Lenkrädern hat Joytech mit dem Williams F1 Team Racing Wheel ganz schön aufgetrumpft. Für rund 60 Euro bekommen Sie ein bis zu vierstufig einstellbares Lenkrad, kleine, aber präzise Pedale, eine Stoppuhr und nicht zuletzt die Lizenz des Williams-F1-Teams. Das Design hat man sich beim Original-Lenkrad des BMW FW23 abgeschaut und mit nützlichen Features versehen. Im Lenkrad-Display befindet

sich eine Uhr, die Stoppuhr und die Status-Anzeige der aktuell eingestellten Empfindlichkeit – ein Feature, das Sie über die Taste „Sens“ in vier Stufen steuern können. Das Logo in der Lenkradfront dient als digitales Steuerkreuz und lässt sich zur Menü-Navigation nutzen. Stark verbesserungsbedürftig sind die Gummknöpfe an der Lenkradunterseite, denn die rutschen schnell und gerne.

Plastik-Klemmen für eine Tischmontage gibt es leider nicht, dafür lässt sich das Lenkrad über Plastikschienen auf den Oberschenkeln platzieren. Die Verarbeitung aller Komponenten ist gut, was sich auch im Praxistest mit *Gran Turismo 3* und *V-Rally 3* zeigte. Ein empfehlenswertes Lenkrad für Rennspielfans. (bh)

TEST WILLIAMS F1 TEAM R. WHEEL	
Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Joytech
Info-Telefon:	01805-554931
Internet:	www.joytech.net
Preis Ca. € 49,-	Preis-Leistung Ausreichend
<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Robuste, gute Verarbeitung</li> <li>➢ Vorzeige-Faktor: Stoppuhr</li> <li>➢ Einstellung während des Spiels mögl.</li> <li>➖ Ungenügender Halt durch Saugnäpfe</li> </ul>	
<b>GESAMTWERTUNG</b>	
AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN
LEISTUNG	<b>90%</b>
<b>91%</b>	<b>89%</b>

# 8MB Memory Expander

**MEMORY CARD** Speicher-Erweiterung ohne Magic-Gate-Technik.

Das Prinzip vom Memory Expander ist so simpel, dass selbst Spieler mit zwei linken Händen das Gerät einsetzen können. Eins müssen Sie dazu aber wissen. Sonys originale Speicherkarte arbeitet mit einem Verschlüsselungs-System namens Magic Gate. Nur Hersteller, die Lizenzkosten an Sony zahlen, dürfen also Speicherkarten für die PS2 herstellen. Der Memory Expander umgeht diesen Weg, indem er einfach die Magic-Gate-Routinen einer bereits vorhandenen Memory-Card verwendet. So werden einer vorhandenen Speicherkarte exakt acht MByte hinzugefügt. Eine zusätzliche Treiber-CD oder Ähnliches wird für den Einsatz nicht gebraucht – das macht den Memory Expander so bequem. Der Preis liegt mit 26 Euro nur knapp unter dem einer Sony-Speicherkarte (ca. € 28,- bei [www.amazon.de](http://www.amazon.de)), funktioniert aber ebenso gut. Die einzige Voraussetzung für den Betrieb ist natürlich, dass Sie bereits eine Speicherkarte mit Magic Gate (von Sony oder Madcatz) besitzen. Ihre alten Spielstände müs-

sen Sie übrigens nicht formatieren, um den Expander einsetzen zu können. Fazit: Die paar gesparten Euro sind nicht die Welt. Bigbens Memory Expander mit 8 MByte kostet beispielsweise nur 15 Euro. (bh)

**LIZENZ** Der Memory Expander benötigt eine Original-Speicherkarte.

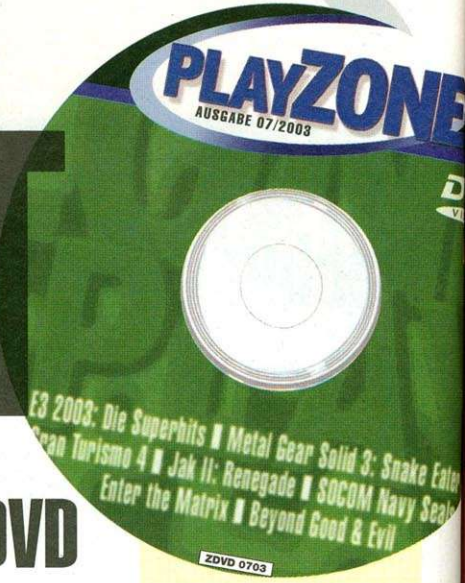


TEST 8 MB MEMORY EXPANDER	
Typ:	Memory Card
Hersteller:	Madcatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet:	www.madcatz.com
Preis Ca. € 26,-	Preis-Leistung Gut
<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Sehr teuer</li> <li>➢ Ohne Treiber einsetzbar</li> <li>➖ Original-Speicherkarte benötigt</li> <li>➖ Nicht hintereinander schaltbar</li> </ul>	
<b>GESAMTWERTUNG</b>	
AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN
LEISTUNG	<b>75%</b>
<b>70%</b>	<b>70%</b>

## INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	PLAYZONE-Wertung
<b>Controller:</b>			
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%
<b>Lenkräder:</b>			
Fanatec Speedster 3	Bigben/Endor	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Sony/Endor	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
<b>Force-Feedback-Lenkräder:</b>			
GT Force	Sony/Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
Topdrive Force	Logic 3	Ca. € 90,-	74%
<b>Fernbedienungen:</b>			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	–
DVD-Remote-Control	Thrustmaster	Ca. € 15,-	–
<b>Sonstige Controller:</b>			
Shadowblade Arcade Stick	InterAct	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Bigben/Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Ca. € 50,-	88%
Dance Mat	Logic 3	Ca. € 35,-	84%
<b>Memory Cards:</b>			
Memory Card	Sony	Ca. € 45,-	–
Memory Card	Madcatz	Ca. € 40,-	–
<b>Soundsysteme:</b>			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
<b>Schummelmodule:</b>			
Action Replay V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–

# X-PORT



## SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-PORT V2 und unsere neue DVD.

**D**as X-PORT V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Sie besitzen kein X-PORT V2? Dann blättern Sie schnell weiter auf Seite 50 und stauben Sie eins als Abo-Prämie ab. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser

Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten ermöglicht, die begehrten Save Games auf Ihre Memory Card zu übertragen.

### DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks ein-

gesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der PS2 gesteckt werden, das andere Ende bringen Sie am USB-Port Ihres PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen.

### AUF DER PLAYZONE-DVD

Diesen Monat gibt's folgende Spielstände:

**Silent Hill 3:** Kaum im Laden, bieten wir Ihnen schon einen Spielstand, der ein neues Kostüm und den Flammenwerfer bietet.



**Tekken 4:** Alle Charaktere können angewählt werden und sämtliche Extras sind verfügbar. Sonys Edelprügler geht so erst richtig los.



**Gran Turismo:** Zahlreiche Replays und eine Garage, die es im wahrsten Sinne des Wortes in sich hat, sorgen für Herzerasen.



**1** Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spelestände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



**3** Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



**2** In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



**4** Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



**1** Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



**2** Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



**3** Wenn nichts dazwischen gekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

### Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
Colin McRae Rally 3	Alle Strecken, alle Fahrzeuge
Der Herr der Ringe	Alle Extras und Levels freigeschaltet
Gran Turismo 3: A-Spec	GT3_Replay_Apricot Hill
Gran Turismo 3: A-Spec	GT3_Replay_Arco
Gran Turismo 3: A-Spec	GT3_Replay_Deep Forest
Gran Turismo 3: A-Spec	GT3_Replay_Swiss Alps
Gran Turismo 3: A-Spec	GT3_Replay_Swiss Alps 2
Gran Turismo 3: A-Spec	GT3_Replay_Trial Mountain II
Pro Evolution Soccer 2	Unser Tor des Monats
Shaun Palmer's	Alle Extras und Levels freigeschaltet
Pro Snowboarder	Levels freigeschaltet

**Hinweis:** Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände anfertigen.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

# WIDESCREEN

NUR € 3,99 MIT DVD

TOP-TRAILER: Hulk, American Pie 3, 2 Fast 2 Furious, Werner + Interviews + Kino- und DVD-Berichte

TERMINATOR 3 Und 18 weitere Kinotrailer in DVD-Qualität

LAUFZEIT 90 MINUTEN

WAHNSINN 100 DVDs im Test z. B. Stirb an einem anderen Tag mit Pearce Brosnan

INTERVIEWS: KEANU REEVES + CARRIE-ANNE MOSS + LAURENCE FISHBURNE

# 100

# GEHEIMNISSE ZU MATRIX 2

DIE HEISSESTEN INFOS UND BILDER VOR DEM KINOSTART

ÜBER 40 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN

<p><b>Filmvorschau</b></p> <p>Tomb Raider 2, Extreme Rage, Nicht auflegen</p>	<p><b>Kinokritiken</b></p> <p>Die Wutprobe, Hero, 25 Stunden, X-Men 2, Ganz und gar u. v. m.</p>	<p><b>Edel-Boxen</b></p> <p>Zwei erstklassige 5.1-Systeme im WIDESCREEN-Test</p>
---	--	--

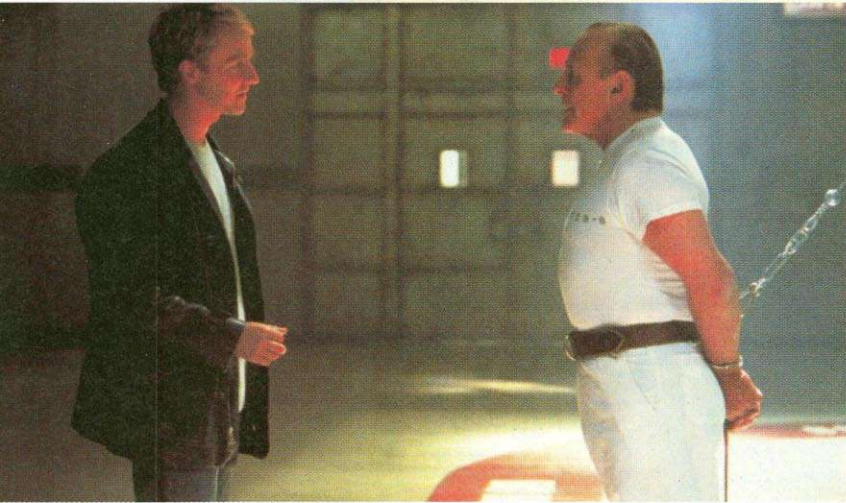
Sieh an: mit DVD! Trailer, Reportagen, Features, Tests u. v. m.



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

## DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



# Roter Drache

Thomas Harris' spannendes Erstlingswerk komplettiert die **Hannibal-Lecter-Filmtrilogie!**

ORIGINALTITEL  
Red Dragon

LAUFZEIT  
119 Minuten + 3 Std. Bonusmaterial

TERMIN  
5. Juni

FSK  
Ab 16 Jahren

DARSTELLER  
Sir Anthony Hopkins, Edward Norton, Ralph Fiennes, Harvey Keitel

FAZIT: „Dank guter Schauspieler ein perfekter Auftakt für die Lecter-Trilogie. Die Doppel-DVD ist gespickt mit coolen Special Features.“

AUSSTATTUNG  
Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch (DD 5.1), 2 DVDs, Deleted Scenes, Making-of, u. v. m.



**F**BI-Ermittler Will Graham (Edward Norton) wollte nach seinem schicksalhaften Zusammentreffen mit Dr. Hannibal Lecter (Sir Anthony Hopkins) eigentlich nie wieder etwas mit Serienkillern zu tun haben. Vor Jahren hatte er den Psychiater in einem besonders harten Fall konsultiert, nur um herauszufinden, dass Lecter selbst der gesuchte Verbrecher ist. Damals kam der Ermittler gerade noch einmal mit dem Leben davon, während Lecter gefasst wurde und sein Dasein seither in einer speziellen Anstalt fristen muss. Graham quittierte daraufhin seinen Dienst. Jahre später wird

er jedoch wieder gebraucht, denn ein weiterer Serienmörder versetzt Florida in Angst und Schrecken. Der bestialische Killer, der immer die gleichen Bissspuren hinterlässt wird in Polizeikreisen nur „Zahnfee“ genannt. Da FBI-Chefermittler Jack Crawford (Harvey Keitel) mit seinen Ermittlungen nicht recht vorankommt, versucht er Will Graham, der sich wie kein Zweiter in die Psyche von Killern einfühlen kann, für diesen Fall als Berater zu gewinnen. Doch auch dieser ist mit seinem Latein bald am Ende. Graham sieht nur eine Chance, er muss sich seinen Ängsten und Dr. Lecter stellen. Um den ehemaligen Psychiater

zur Mitarbeit zu bewegen, verspricht er ihm eine Verbesserung der Haftbedingungen und lässt sich damit auf ein gefährliches Spiel ein. *Roter Drache* erzählt aber nicht nur die Geschichte des FBI-Agenten, sondern auch die des Killers Francis Dolarhyde (Ralph Fiennes), der – von einer fürchterlichen Kindheit geprägt – unter dem Einfluss schrecklicher sexueller Fantasien seine Taten verübt. Als der gestörte Mann die blinde Reba kennen lernt, spielen seine Gefühle verrückt und er droht, komplett außer Kontrolle zu geraten. *Roter Drache* ist aber nicht nur dank der erstklassigen Schauspieler sehenswert, auch die vielen Special Features der Doppel-DVD-Edition rechtfertigen die Anschaffung des Films. Jede Menge Featurettes, Kommentare, Trailer und Dokumentationen versorgen Lecter-Fans mit allen notwendigen Informationen zur dritten Harris-Verfilmung mit Anthony Hopkins. (wf)

# Die Osbournes – Die erste Staffel



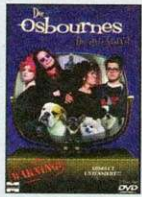
**ORIGINALTITEL**  
The Osbournes – Season One

**LAUFZEIT**  
Ca. 212 Minuten

**TERMIN**  
12. Juni

**FSK**  
Ab 16 Jahren

**DARSTELLER**  
Der Madman of Rock und seine Bande.



Dank seiner völlig durchgeknallten Familie und deren inniger Beziehung zu sämtlichen Flüchen, die man sich vorstellen kann, avancierte *The Osbournes* zu einer der erfolgreichsten Serien auf MTV. Die lange überfällige DVD bietet reichlich Zusatzmaterial und ist selbstverständlich ungeschnitten.

**FAZIT:** „Selbst für Serienkenner ein Pflichtkauf. Ozzy sorgt für unvergessliche Momente und herzhaftes Lachen.“



### AUSSTATTUNG

Englisch (DD 2.0), 4:3-Format, 2 DVDs, Geschnittene Szenen, Interviews, Bilder und viele weitere Extras.

# Montys Enzyklophythonia



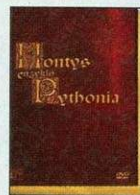
**ORIGINALTITEL**  
Montys Enzyklophythonia

**LAUFZEIT**  
279 Minuten

**TERMIN**  
8. Mai

**FSK**  
Ab 16 Jahren

**DARSTELLER**  
John Cleese, Michael Palin, Terry Jones, Terry Gilliam



Diese preiswerte Compilation (ca. € 40.-), bestehend aus *Das Leben des Brian*, *Die Ritter der Kokosnuss* und *Der Sinn des Lebens* ist ein Zeugnis der Genialität der britischen Komikertruppe Monty Python. Obwohl alle drei Filme bereits über 20 Jahre alt sind, ist der schamlose Humor absolut zeitlos.

**FAZIT:** „Wer noch keine der drei Komödien besitzt, sollte bei dieser genialen Compilation unbedingt zuschlagen.“



### AUSSTATTUNG

Deutsch (Mono)/Englisch (Stereo/DD 5.1), 4 DVDs, 16:9-Format, Deleted Scenes, Dokumentation, Filmografien, Featurettes

PLAYZONE DVD

# Die Herrschaft des Feuers



**ORIGINALTITEL**  
Reign of Fire

**LAUFZEIT**  
Ca. 98 Minuten

**TERMIN**  
15. Mai

**FSK**  
Ab 12 Jahren

**DARSTELLER**  
Christian Bale, Izabella Scorupco, Matthew McConaughey



Der junge Quinn weckt versehentlich einen Drachen aus seinem langen Schlaf und läutet damit eine dunkle Epoche für alle Menschen ein. Bald bevölkern die Drachen die Erde, die Menschheit wird zur bedrohten Spezies. Jahre nach dem Fund hat Quinn die Chance, seinen Fehler wieder gutzumachen.

**FAZIT:** „Gute Idee, durchschnittlicher Film – Aus diesem Fantasy-Abenteuer hätte man mehr machen können.“



### AUSSTATTUNG

Deutsch (DTS/DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Kommentare, Trailer, Making-of u. v. m.

# Der Schatzplanet



**ORIGINALTITEL**  
Treasure Planet

**LAUFZEIT**  
Ca. 91 Minuten

**TERMIN**  
19. Juni

**FSK**  
Ab 16 Jahren

**DARSTELLER**  
Robert Stadlober, Suzanne von Borsody, Mirco Nontschew



In dieser Weltraumadaption von Robert Louis Stevensons Piratenabenteuer schließt sich der junge Jim Hawkins einer Weltraumexpedition an, deren Ziel es ist, den legendären Schatzplaneten des Piraten Flint zu finden. Eine Meuterei sorgt dafür, dass das Unternehmen nicht wie geplant abläuft.

**FAZIT:** „Optisch wie inhaltlich geniales Disney-Abenteuer für Fans jeder Altersklasse mit cooler DVD-Ausstattung.“



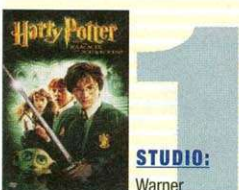
### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Dokumentationen, DVD-ROM-Part, Musikvideo, Featurettes u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

# DVD-CHARTS Powered by WIDESCREEN

**Platz 1:**  
Harry Potter u. d. Kammer d. ...



**STUDIO:**  
Warner

**Platz 2:**  
xXx – Triple X



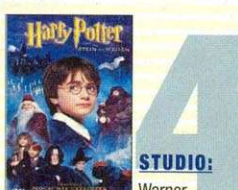
**STUDIO:**  
Columbia

**Platz 3:**  
Minority Report



**STUDIO:**  
20th Century Fox

**Platz 4:**  
Harry Potter u. d. Stein d. Weisen



**STUDIO:**  
Warner

**Platz 5:**  
Resident Evil – Special Edition



**STUDIO:**  
Buena Vista

# Freak-Report

**Normal ist langweilig!** Wir zeigen Ihnen, was sich PS2-Fans einfallen lassen um ihre Konsole zum ultimativen Spielgerät zu machen.

**B**estimmt hatte so manch ein Spieler schon öfter mal das Gefühl, nicht ganz normal zu sein. Da werden seltene Raritäten zu horrenden Preisen im Internet ersteigert, die Peripherie im Haushalt ist zahlreicher als die Teller im Küchenschrank und den Überblick über die Fernbedienungen geht des Öfteren verloren. Verstärkt wird dieses Gefühl durch die Tatsache, dass Videospiele im nicht zockenden Teil der Gesellschaft als Unterhaltungsform noch immer nicht besonders hoch angesehen sind. Das

Image vom schädlichen, vereinsamenden Zeitvertreib haftet unserem liebsten Hobby nach wie vor an. Je länger man jedoch das Hobby Videospiele betreibt, desto weniger interessieren die Meinungen anderer. Wir haben ein wenig nachgeforscht und Vollblutzocker ausfindig gemacht, die ihr und unser Hobby auf kreative Weise perfektioniert haben. In den kommenden Ausgaben wollen wir Ihnen einige Ergebnisse dieser Enthusiasten vorstellen. Diesen Monat stellen wir Ihnen den coolen GT3-Simulator von Werner Winkels vor.

**DO IT YOURSELF**  
Spielhallen üben eine große Anziehungskraft aus, sind aber in der Regel furchtbar teuer. Die wuchtigen Automaten mit den kräftigen Force-Feedback-Effekten und der aufwendigen Hydraulik sehen nicht nur teuer aus, sie sind es auch. Zu gerne würde man so ein *Daytona* oder *Virtua Fighter* auch zu Hause in dieser Qualität genießen, doch nicht jeder hat mal eben schlappe € 8000,- übrig. Selbst ist der Mann (und die Frau), doch der Bau eines solch komplizierten Geräts ist nicht so einfach wie der Aufbau eines

IKEA-Regals, hier sollte schon eine Menge Fachwissen und Talent vorhanden sein. Werner Winkels hat dieses Know-how und keine zwei linken Hände und einfach mal drauflos gebastelt. Herausgekommen ist ein Gerät, das selbst Spielhallenbesitzer vor Neid erblassen ließe. Der große Fernseher ist noch Standard, das Lenkrad dagegen eine Montage aus dem bewährten Logitech-Force-Feedback-Wheel und dem Momo Racing Wheel, ebenfalls von Logitech. Ein kugelgelagerter Winkelsensor sorgt für höchste Präzision und längere

**INFO X-PORT-SAVEGAMES UND MULTI-ANGLE-VIDEOS AUF DER DVD**

## Schmankerl für GT-Fans

Wir haben für Sie die aufsehenerregendsten Gran-Turismo-Replays auf DVD gebannt!

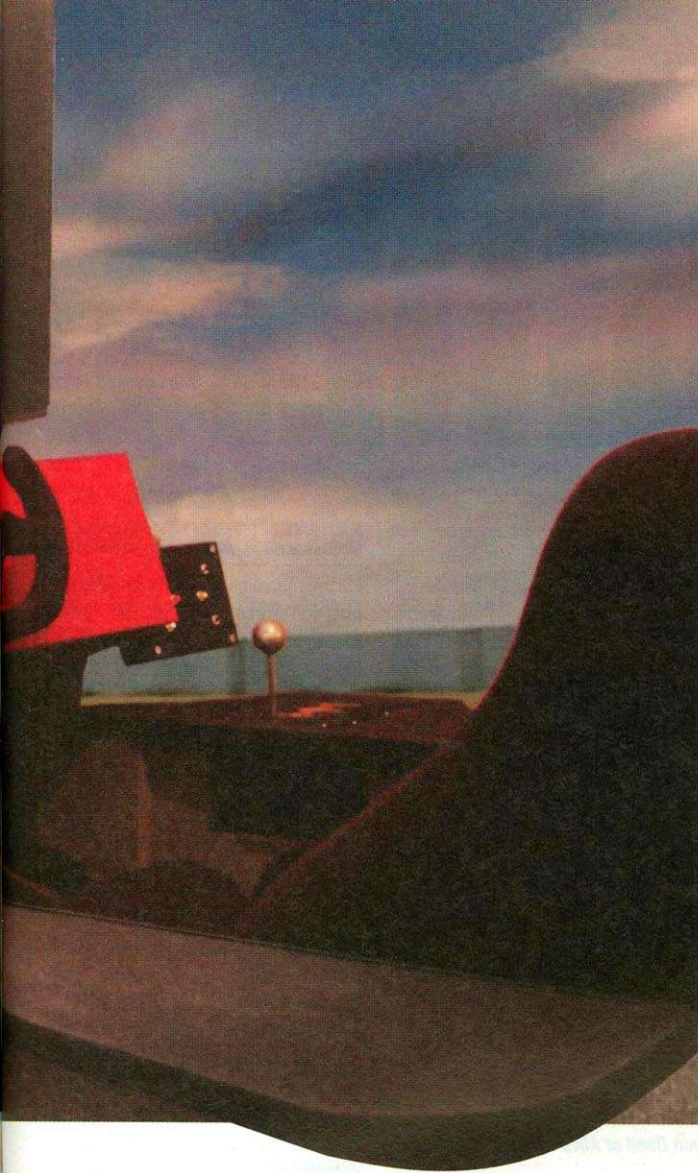
Für X-Port-Benutzer finden sich insgesamt sechs spektakuläre Replays auf unserer DVD, alle anderen können sich im Special-Bereich des Datenträgers an den wilden Fahrten satt sehen. Dank Multi-Angle haben Sie die Möglichkeit, jederzeit zwischen der Stoßstangenperspektive und der hektisch geschnittenen, aber schöneren Replay-Ansicht zu wählen. Viel Spaß!



**KEIN ACHSBRUCH** Der getunte Subaru ist seltsam, aber schnell.



**RESPEKT** 15.000 PS sorgen für fetten Vortrieb, möglichst geradeaus.



Lebensdauer. Die Pedalerie stammt aus einem echten Auto, der absolute Traum ist aber die servogesteuerte Gangschaltung, die es dem Fahrer ermöglicht, direkt in den gewünschten Gang zu schalten. Die Elektronik schließt selbstständig die Stromkreise der Gangschaltungstaster am Lenkrad, bis der gewünschte Gang eingelegt ist. Jetzt fehlt wirklich nur noch eine Hydraulik, um das Fahrerlebnis perfekt zu machen, aber auch so reicht es schon für Bestzeiten bei *Gran Turismo 3: A-Spec*. Werner Winkels kann aber nicht nur aufwendige

Gerätschaften basteln, auch seine modifizierten Autos sind einen Blick wert. Natürlich ist hier von *GT3*-Boliden die Rede. Mit einem kleinen Tool wurden die Fahrzeugdaten entsprechend angepasst und so sind Rekordrunden von 36 Sekunden mit einem 500 km/h schnellen New Beetle kein Problem mehr. Um Ihnen einen Eindruck von diesen wilden Fahrten zu verschaffen, haben wir Ihnen neben den X-Port-Dateien auch ein Multi-Angle-Video auf unsere DVD gepackt.

MAIK BÜTEFÜR



**ELEGANT** Hier ist alles auf den Fahrer abgestimmt und mit weichem Stoff überzogen.

INFO DIE ALTERNATIVE

# The Heat is on!

Der vermutlich einflussreichste und aufsehenerregendste Fahrersimulator der letzten Jahre war SEGAs *Daytona USA*. Schnelle Grafik und tolle Spielmechanik sorgten für Suchtpotenzial. Übertroffen wurde das Gerät nur vom eigenen Nachfolger, der mit Grafik protzt, die auch heute noch sehenswert ist und die gleiche hervorragende Spielbarkeit bietet. Wer ein wenig im Internet stöbert wird früher oder später über die Seite <http://www.arcaderick.de> stolpern. Dort können viele der begehrten Groschengräber erstanden werden – vorausgesetzt, der Geldbeutel macht solche Späße mit.



**EIN TRAUM** Für € 5.600,- wechselt so ein Automat den Besitzer. Die Deluxe-Version ist kaum zu bekommen.



**UNBEKANNT** Ähnlich Crazy Taxi galt es bei Harley-Davidson, durch eine Stadt zu fahren und den kürzesten Weg zu finden.



**INNENLEBEN** So sieht das Schaltgehäuse also im geöffneten Zustand aus.



**FOTOMONTAGE** Da wird das Gefühl, wirklich auf der Rennstrecke zu sein, schnell bildlich.



**ALLES IM BLICK** Lenkrad, Schalthebel und Gamepad sind bequem erreichbar.

# LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG  
Redaktion PLAYZONE  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

E-Mail: pszone@computec.de

## FRAGENKATALOG

Erst einmal ein dickes Lob an euer ganzes Team. [...] Macht unbedingt weiter so. Ich habe natürlich auch ein paar Fragen an euch und die wären: 1. Wann wird das denn endlich mal was mit dem Netzwerkadapter? Sony macht immer nur leere Versprechungen. :-)

**PLAYZONE:** Der Beta-Test hat begonnen, so dass es sich wirklich nicht mehr so lange hinziehen kann. Wir konnten bereits einige Titel online spielen und offensichtlich sind die technischen Voraussetzungen erfüllt.

2. Wenn er denn mal erscheint, welches Spiel wird dem Netzwerkadapter beiliegen? Ich habe gehört *SOCOM: US Navy Seals*. Doch erscheint mir das angesichts der aktuellen weltpolitischen Lage etwas unangebracht. Ob Sony darauf reagiert?

**DIE EWIGE DISKUSSION**  
Welches Prügelspiel ist das beste?



**PLAYZONE:** Da sich die Lage sowieso gerade etwas beruhigt hat (bzw. nicht mehr so im Mittelpunkt des Interesses der Öffentlichkeit steht), könnte Sony durchaus an den Plänen festhalten. Allerdings wird unseren Informationen zufolge *SOCOM* bereits vor dem Netzwerkadapter erscheinen. Der Adapter wird in der Standardausführung ohne Spiel ausgeliefert.

3. Wird man *TimeSplitters 2* mit dem Netzwerkadapter online spielen können? Weil I-Link unterstützt es ja auch.

**PLAYZONE:** Nein. *TimeSplitters 2* wurde ganz bewusst ohne Online-Tauglichkeit fertig gestellt, da das Netzwerk noch nicht zur Verfügung stand. Vielleicht kann ein eventueller dritter Teil hier ja für Internetspaß sorgen.

4. Wisst ihr, ob es eine PS2-Umsetzung von *Dead or Alive 3* geben wird?

**PLAYZONE:** Das wäre ziemlich unwahrscheinlich. Denkt man sich den technischen Vorsprung des dritten Teils gegenüber Teil 2 einmal weg, bliebe ohnehin nicht so viel übrig, was eine Umsetzung rechtfertigen würde.

5. Findet ihr es gerechtfertigt, dass der Nachfolger von *GTA 3* und die anderen beiden Spiele (Siehe PZ 5/03) indiziert wurden? Ich für meinen Teil muss sagen, dass ich es ziemlich schwachsinnig finde, zwei Titel, die mittlerweile schon als Platinum-Edition erhältlich sind, zu verbieten. Dass der neueste *GTA*-Ableger indiziert wurde, finde ich irgendwie lächerlich. Warum werden dann nicht auch *The Getaway* und *GTA 3* indiziert, diese Spiele sind doch noch gewalttätiger.

JAN PER E-MAIL

**PLAYZONE:** „Verboten“ sind die Spiele nicht. Die Indizierung hat zur Folge, dass die Spiele nur noch Personen, die mindestens 18 Jahre alt sind, zugänglich gemacht werden dürfen. Das funktioniert zwar in der Praxis mehr schlecht als recht, aber wir werden sehen, was das neue Jugendschutzgesetz (siehe Ausgabe 6/02) bringen wird. Vielleicht werden wir von solchen Willkür-Aktionen in Zukunft ja verschont.

## MORTAL KOMBAT SUCKS!

Ich möchte mich einmal zu dem Leserbrief von Marco Menze äußern.

Ich bin ein langjähriger Prügelspielfan, besitze alle aktuellen Konsolen, und habe mir die PS2 hauptsächlich nur wegen *Virtua Fighter* gekauft!

Dass *Mortal Kombat: Deadly Alliance* die neue Prügelspiel-Referenz sein soll, ist einfach nur lächerlich! Dieses Spiel kann nicht ansatzweise mit der spielerischen Komplexität von *Virtua Fighter 4* mithalten. *Mortal Kombat* ist schon immer nur ein wildes untaktisches Knöpfedrücken gewesen, was nur berühmt wurde durch sinnlose, übertriebene Gewalt und viel Blut! Und das ist auch heute nicht anders. *Mortal Kombat: Deadly Alliance* spielt sich einfach zu undynamisch und monoton. Die Animationen der Kämpfer sehen sehr steif, abgehackt und überwiegend unrealistisch aus. Was nützen mir drei verschiedene Kampfstile, wenn ich meist sowieso nur einen brauche? Was bringen mir 23 Kämpfer, wenn sich fast jeder wie der andere spielt? Und die Kämpfer sollen grafisch besser aussehen als bei *Virtua Fighter 4*? Ich glaube, der Schreiber des Briefes hat *Virtua Fighter 4* nur auf Bildern gesehen oder hat er vielleicht selber eine *Mortal Kombat*-Brille auf? Eure Wertung von 94 % Spielspaß hat *Virtua Fighter 4* auch verdient, und die 82 % für *Mortal Kombat: Deadly Alliance* sind, durch die vielen freispielbaren Extras und die doch recht innovativen Einfälle (Kampfstile und Konquest-Modus), auch angemessen für dieses Spiel. Ich bin der Meinung, dass nur Sega selbst eine neue Prügelspiel-Referenz entwickeln kann und wird. Und daran werden auch kommende Spiele wie *Soul Calibur 2* und *Dead or Alive 4* nichts ändern können.

MARKUS PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Die Geschmäcker sind halt verschieden. Ganz so „undynamisch und monoton“ wie du schreibst, ist das neue *Mortal Kombat* aber auch nicht. Die Serie hat mit *Deadly Alliance* einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht. Natürlich sind auch wir gespannt zu sehen, was sich Sega für das nächste *Virtua Fighter* einfallen lässt. Bis dahin



wird es aber noch ein wenig dauern und vielleicht gelingt es der Konkurrenz in der Zwischenzeit ja, *Virtua Fighter 4* vom Thron zu stoßen.

## GEWINNSPIELE

Als ich letzts bei eurem Gewinnspiel mitgemacht habe, hoffte ich, dass ich gewinnen würde.

**PLAYZONE:** Das klingt so weit nachvollziehbar, gilt aber für viele Leser.

Als ich dann die Seite 105 in eurem Heft 06/2003 aufschlug, fragte ich mich, warum über den Namen der Sieger der Gewinnspiele, der **PLAYZONE**-Ausgabe 03/2003 die Namen „Ebay“, „Resident Evil“ und „The 51st State“ stehen. Haben die Namen irgendwas zu bedeuten (vielleicht ein Lösungswort) oder habt ihr euch die ausgedacht?

SASCHA HANKE PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Diese Namen dienen lediglich der Zuordnung. Wenn du also an einem Gewinnspiel teilgenommen hast, das bei unserem Artikel stand, der sich mit Ebay-Auktionen befasst hat, dann stünde dein Name unter der Überschrift „Ebay“, was aber leider nicht der Fall ist.

## UNBEZAHLBAR

Ich bin schon seit über 2 Jahren euer Fan. Ich hätte ein paar Fragen an euch. Wenn die PS2 online geht, müssen die Besitzer Kreditkarten haben? Wenn ja, wäre das ganz schön scheiße von Sony. Denn bestimmt 70 % sind noch Jugendliche, wie ich auch noch einer bin.

EIN UNBEKANNTER FAN PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Keine Bange. Der Betatest setzte eine Kreditkarte voraus, weil man sich sein Online-Kit in England bestellen musste. Aber auch dort bestand die Möglichkeit einer (teuren und langwierigen) Auslandsüberweisung. Das eigentliche Online-Programm wird aber auch andere Zahlungsmöglichkeiten anbieten. Hier bleibt aber abzuwarten, wie die einzelnen Publisher dies regeln werden.

## IMMER DAS GLEICHE

Ich möchte mich mal zu den zwei Leserbriefen von Mystifizer und Michael Vogt äußern, die sich in der aktuellen Ausgabe 05/2003 empört haben. Dazu kann ich nur sagen: Wer lesen kann, ist klar im Vorteil! Wie oft habt ihr schon den Lesern begreiflich machen müssen, dass die Tests so gut wie möglich objektiv gehalten werden und wie oft habt ihr gesagt, dass im Endeffekt jeder seine eigene Meinung hat und die Tests nur eine kleine Hilfe-

stellung bei der Masse an Spielen ist. Auch der Kommentar zu der *Getaway*-Parodie ist völlig überflüssig. Manchen gefällt es und manchen halt nicht, da kann man nicht von „Ausrutschern“ reden. Dass er dann euer Magazin nicht mehr kaufen will, ist völlig unverständlich, da er scheinbar nicht die hohe Qualität des Magazins erkannt hat. Es gibt genug andere Leser, die eure Arbeit zu schätzen wissen. Ich habe noch nie solche Specials bei einem anderen Magazin gesehen.



**RESI-GEWINNSPIEL?**  
Nicht diese Dame, sondern DVDs und T-Shirts gab's zu gewinnen.

**PLAYZONE:** Danke für die Blumen. Die mehrheitlichen Reaktionen auf unser kleines DVD-Special waren äußerst positiv und wir wollen auch in Zukunft gelegentlich den Inhalt mit solchen Videos etwas auflockern.

Meinungsfreiheit gut und schön, aber als Redaktion würde ich solche Briefe mit Inhalten wie „Warum habt ihr das Spiel so schlecht bewertet ...?“ oder „Wie konntet ihr nur, das gefällt mir nicht ...“ nicht mehr so häufig abdrucken, denn es geht anderen Usern (wie mir z. B.) auf den Keks. Seit Monaten lese ich in der Leserbriefesektion nur noch solchen Müll, wie „Warum hat das Spiel nur 77 %, es ist doch ein Hit!“. So was nervt mich, weil diese Briefe weder hilfreich für andere User sind, noch inhaltlich anspruchsvoll und objektiv. Bitte reduziert die Anzahl der Abdrucke dieser Briefe stark, denn ihr habt es wirklich schon oft genug argumentiert und erklärt und eigentlich müsste das reichen. Ich würde mich sehr auf eine Reaktion von anderen Lesern freuen.

CARPO PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Wir sind zwar auch der Auffassung, bereits alles zum Thema „Wertungen und wie sie entstehen“ gesagt zu haben, dennoch erreichen uns Monat für Monat sehr viele Briefe mit exakt diesen Inhalten. Vielleicht werden wir in Zukunft nicht mehr jeden diskussionswürdigen Brief abdrucken, wollen aber umstrittene Wertungen auch nicht totschrögen. Was denken die anderen Leser? Sind Wertungsdiskussionen überflüssig?

## INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

**ACHTUNG! NEUE INTERNETADRESSE:**  
[www.play-zone.de](http://www.play-zone.de)

**PLAYZONE IM INTERNET!**  
Auf unserer Homepage werden alle Neuigkeiten über die Spiele- und Anzeigensport-Berichte sowie alle unterhaltungsrelevanten Artikel und die neuesten News im Voraus den Lesern der kommenden Ausgabe, sondern können auch die nächsten DVD-Cover zum Ausdrucken parat haben. Sind in den Foren von PLAYZONE finden Sie nicht nur Briefwechsel, sondern auch die schnellsten Antworten auf dringende Fragen – schonen Sie sich nicht mal vor!

Im **PLAYZONE**-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

**Eure Fragen auf der E3!**  
Zu welchen Spielen wollt ihr die meisten Infos?

**RED DEAD REVOLVER** – alles, was du herausfinden kannst ... krabbel selbst unter die Tische!

crackout

Hmm, nach vielen Bildern von *Jak 2* kommt es mir vor, dass es immer mehr in Richtung *Ratchet & Clank* geht. Nun fragt mal die Entwickler, ob da was dran ist und ob sie damit nicht die Fans des ersten Teils enttäuschen! Ich möchte nämlich ein richtiges *Jak & Daxter*, nicht eins, was so wie *Ratchet & Clank* ist!  
Dies wäre mir noch wichtig!

LP111

Mich, der sich extra für diesen Thread angemeldet hat, würde das neue Projekt der *ICO*-Macher sehr interessieren. Wie sieht es mit der Geschichte aus – komplett neu oder tauchen bekannte Charaktere wieder auf? Wo findet das Spiel statt? Weite Landschaft, oder ein ähnlich kompakter Ort wie das Schloss in *ICO*? Wann spielt das Spiel? Ist es ein Sequel, Prequel oder ganz was anderes?

one-nomad

### Meinungen zu *Midnight Club 2*

Ich konnte bei meinem Händler die Preview spielen. Mein Fazit bis dato: Das Fahrverhalten ist rundum gelungen die Grafik ist eher im mittleren Bereich, ähnelt *GTA*, hat aber keine Slowdowns. Zum Umfang kann ich leider nichts sagen. Wenn das Game jemanden interessiert, kann er mich ja was fragen!

flodderman

Bin heute mit einem Kumpel extra 60 km gefahren, weil das Game erst morgen in meiner City zu haben ist. Ich persönlich finde es geiler als *Burnout 2*! Es ist zwar nicht ganz so schnell, aber rockt ohne Ende! Für mich echt der beste Arcade-Racer. Das Handling der Autos ähnelt *Vice City (dt.)* auch sehr stark. Man setzt sich also einfach in das Auto und kann loslegen!

n3cro\_

Ist *MC2* nun besser als *Vice City (dt.)* oder *Burnout 2* (oder zumindest genauso gut)? Ich überlege nämlich, ob ich mir *MC2* kaufe, aber es kommt ja auch noch *Enter the Matrix* raus (kann mir nur eins pro Monat leisten). Was soll ich mir holen? Helft mir bitte!

command

Also besser als *Burnout 2* ist es meines Erachtens nicht. Man kann die beiden Spiele aber auch nicht so ganz miteinander vergleichen. Die Bewegungsfreiheit in den Städten ist halt schon krass, wenn einem die Gegner bei strömendem Regen entgegenkommen, weil sie 'ne andere Route fahren als du. Grafisch kommt *BO2* aber schon fetter. Ach ja, der Schwierigkeitsgrad zieht nach einer Weile übel an, wo man das Gamepad am liebsten in die Ecke pfeffern würde. Insgesamt schon ein spaßiges Game, aber auch nicht der absolute Überflieger.

Mindkil

# LESERBRIEFE

## HORROR-MUSIK

Ich wollte fragen, wie das Lied heißt, das auf der letzten PLAYZONE-DVD (05/2003) im Hintergrund des Berichts über *Resident Evil Dead Aim* erklang? Es klang stark nach japanischem Hardrock. Ich hoffe, dass ihr mir eine Antwort geben und eventuell eine Beschaffungsmöglichkeit eröffnen könnt (würde nämlich mal gerne dazu abrocken). Vielen Dank im Voraus.

CHRISTOPH BILKO PER E-MAIL

**PLAYZONE:** *Kein Problem. Der Song ist der Titeltrack zum Spiel, heißt „Gun Shot“ und ist von der japanischen Band „Rize“. Weitere Informationen zur Band findest du im Internet unter <http://www.rize-on.net> (Englisch/ Japanisch).*

## JUGENDSCHUTZ, DIE 2.

Zu dem neuen Jugendschutzgesetz hätte ich noch eine Frage: Wieso wurde der Nachfolger von *GTA 3* indiziert? Dieser (ich nenn ihn mal

das „MiamiGTA“) ist noch bei weitem nicht so brutal wie *The Getaway* oder so manch anderes Spiel. Muss man solche Games jetzt in Holland kaufen?

**PLAYZONE:** *Wie kommst du jetzt auf Holland? Deckt sich das mit anderen Einkäufen, die du dort tätigst? Davon abgesehen, ist seit kurzem eine modifizierte deutsche Fassung des Spiels im Handel, die von der Indizierung nicht betroffen ist. Zukünftig ist lediglich damit zu rechnen, dass weitere Spiele der Serie von vornherein nicht mehr auf die Umstellung der Konsole reagieren und dementsprechend unblutig werden.*

Wenn ja, werden die Spiele auf holländisch synchronisiert?

**PLAYZONE:** *Soweit uns bekannt ist, werden die meisten Spiele nicht holländisch synchronisiert. Sie kommen zumeist in der englischen PAL-Fassung auf den Markt, in manchen Fällen mit holländischen Untertiteln.*

**PS:** Ich weiß nicht, ob dies je gedruckt wird, denn in der momentan angespannten Situation hab ich wohl ein paar Dinge zu viel genannt. Ach ja, ihr habt ein tolles Magazin. Dass man jetzt Spielstände von euch bekommt, ist eine tolle Idee. Sorry wegen der Rechtschreibung. Hab ich noch nie Wert drauf gelegt :-)

JAPDRAGON@GMX.NET

**PLAYZONE:** *Haben wir gemerkt. :-)*

## IT'S A ME, MARIO!

Ich habe mir vor etwas längerer Zeit eine PlayStation 2 gekauft. Da ich gern *Mario* und *Sonic* spiele, musste ich feststellen, dass es diese Spiele bloß für Nintendo GameCube gibt. Könntet ihr mir bitte sagen, warum diese nicht für PlayStation 2 im Angebot sind? Über eine Antwort würde ich mich sehr freuen.

MICHAEL POPPE, DRESDEN

**PLAYZONE:** *Mario ist ein Charakter von Nintendo und dummerweise exklusiv an Hardware aus diesem Hause gebunden. Sonic ist von SEGA und mittlerweile (Nach der Einstellung des Dreamcast) auf vielen Systemen zu Hause. Hier besteht durchaus die Chance, dass irgendwann einmal ein ein Sonic-Spiel auf der PlayStation 2 erscheint. Um auch mit Mario auf deiner PlayStation durch die Gegend zu hupsen, musst du wohl so lange warten, bis auch Nintendo entnervt den Hardware-Sektor aufgibt und ein reiner Softwarehersteller wird. Dies ist derzeit allerdings absolut unwahrscheinlich.*

## DA FEHLT DOCH WAS

Es war ein schöner 30. April, als ich in einen Zeitschriftenladen ging, um mir die neue PLAYZONE-Ausgabe 6/2003 unter den Nagel zu reiben. Gerade zu Hause angekommen, stürzte ich mich in meine Lieblingsecke, um die Rubriken zu überblicken und danach das Heft zu verschlingen. Doch was musste ich voller Entsetzen feststellen? Es fehlte eine Rubrik. Es war „Das Letzte auf der vorletzten Seite“, die einer Werbung eines mittelmäßigen Fernsehsenders des Bertelsmann-Konzerns gewichen war. Ich war frustriert, eine meiner Lieblingsrubriken nicht aufzufinden. Nun meine Frage: Habt ihr es wirklich nötig, eine der in meinen Augen besten Klatsch-und-Tratsch-Rubriken aller Computer- und Konsolenzeitschriften zugunsten von einfalliger Werbung zu streichen?

SÖNKE B., OLDENBURG IN HOLSTEIN

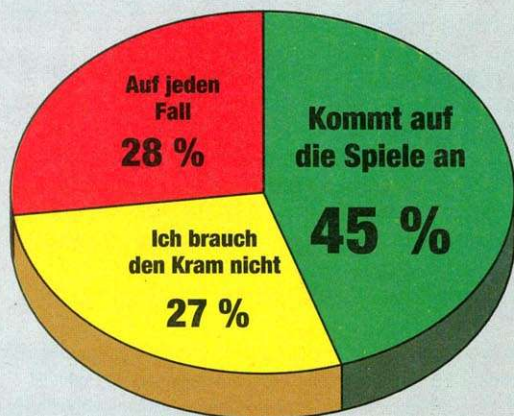
**PLAYZONE:** *Das war eine ganz dumme Geschichte. Eigentlich hatten wir vor, aus der lustigen Anekdote mit dem geklonten Hans (vgl. Leserbrief 6/03) noch viel mehr zu machen und haben uns an die Reagenzgläser gesetzt, um etwas beeindruckendere Ergebnisse zu erzielen. Dabei sind leider Kreaturen entstanden, die wir in unseren schlimmsten Alpträumen nicht erwartet hätten. Wir konnten immerhin noch einige Schnappschüsse machen, bevor uns die seltsamen Geschöpfe entwichen und derzeit vermutlich irgendwo am Nürnberger Bahnhof Touristen erschrecken. Und noch etwas. Wir sind tatsächlich auf Anzeigen angewiesen. Natürlich ist die Rubrik „Das Letzte auf der vorletzten Seite“ den-*

### INFO UMFRAGE/POLLS

## Umfrage online: Polls

Die folgenden Polls haben wir vor kurzem auf [www.play-zone.de](http://www.play-zone.de) gestartet. Hier können Sie regelmäßig nachlesen, welche Ergebnisse bei unseren Polls herausgekommen sind:

Werden Sie mit der PS2 online spielen?



### INFO DVD-COVER

## DVD-Cover ganz einfach zum Download!

Bauen Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box doch ganz einfach selbst zusammen!

Wer die PLAYZONE nicht abonniert hat, kennt das Problem: Da will man die DVD archivieren, ohne Hülle macht sie sich aber nicht so gut im Regal. Auf unserer Homepage stellen wir deswegen immer

das aktuelle Cover zum Download bereit.

Einfach auf den Link

[http://www.play-zone.de/?article\\_id=146260](http://www.play-zone.de/?article_id=146260)

gehen und dort den Anweisungen folgen. Danach benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können so Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs hübsch archivieren.



noch nicht komplett in Vergessenheit geraten. Schon in der nächsten Ausgabe präsentieren wir wieder Klatsch und Tratsch aus der Szene!

**PS:** Könntet ihr die Spielstände auf eurer DVD nicht auch für eure Leser, die keinen X-Port V2 besitzen, zugänglich machen? Denn solch ein Set ist nicht gerade für einen niedrigen Preis zu erstehen. Die 40 bis 50 Euro kann man sich nicht mal eben so aus dem Ärmel schütteln. Genauso gering ist die Chance, bei einem eurer Gewinnspiele ein solches Set zu gewinnen.

**PLAYZONE:** Leider ist das nicht möglich. Direkt mit der Konsole abrufbare Spielstände setzen voraus, dass der Datenträger mit der teuren Lizenz von Sony ausgestattet ist. Nur für Spielstände würde sich das aber nicht rechnen und wir müssten das Heft wesentlich teurer anbieten. Da investieren wir das Geld doch lieber in bessere Ausrüstung und Flugtickets, um immer die frischesten Impressionen von neuen Spielen beschaffen zu können und leckere Cocktails, um die Redakteure bei Laune zu halten.

**REDAKTIONS-FREAKS**  
Christian und Wolfgang hat es besonders schlimm erwischt!



**INFO GEWINNER**

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 05/03

**Akte-X-Gewinnspiel**  
Marko Herz, Ismaning  
Torsten Glas, Oldenburg  
Susi Roedel, Karlsruhe  
Bernd Feuler, Stuttgart  
Lars Dess, Bochum  
Georg Pfahl, Kiel  
Frank Meissner, Nürnberg  
Werner Eberl, Jena  
Veronika Zeller, Bayreuth  
Erce Erim, Hamburg

**Primal-Gewinnspiel**  
Uschi Rupp, Frankfurt  
Thomas Schmid, Essen  
Walter Haas, Kassel

**xXx-Gewinnspiel**  
Hans Bischoff, Chemnitz

**INFO DIE MIDNIGHT-CLUB-II-KAUFBERATUNG**

# Der ultimative MC-II-Check

Viele Leser sind häufig unentschlossen, inwieweit ein Spiel ihren Erwartungen entspricht und ob es ihnen wirklich Spaß machen wird. In jedem Test versuchen wir selbstverständlich, diesbezügliche Anhaltspunkte zu liefern, doch manche Titel verlangen nach genauerer Vorgehensweise. Dieser kleine Ratgeber soll Ihnen helfen herauszufinden, ob *Midnight Club II* ein Spiel für Sie ist.

**Frage 1: Wie schwer fielen Ihnen die Checkpoint-Rennen in GTA 3?**

- a) Pipifax, die waren das einfachste am ganzen Spiel.
- b) Ziemlich frustig, da musste ich mehrmals von vorne anfangen.
- c) Was bedeutet „GTA“?

**Frage 2: Vokabellernen in der Schule war für Sie ...**

- a) ... eine willkommene Gelegenheit, blau zu machen.
- b) ... sterbenslangweilig, aber schaffbar.
- c) ... meine einzige Stärke.

**Frage 3: Mitten in der Innenstadt beginnt ein Platzregen, Ihr Gaspedal klemmt fest und Ihnen geht ein Reifen kaputt. Was tun Sie?**

- a) Ich sage meiner Beifahrerin, dass Sie kurz vor mir ablassen soll. Ich muss mich etwas konzentrieren.
- b) Ich lege den Game Boy weg und versuche, irgendwie durch den Verkehr zu kommen.
- c) Ich rufe nach meiner Mutti und halte mir die Hände vor die Augen.

**Frage 4: GTA 3 lief ...**

- a) ... leider nur sehr ruckelig.
- b) ... absolut flüssig.
- c) ... an mir vorbei.

**Frage 5: War Burnout 2 zu schnell?**

- a) Ja
- b) Nein
- c) Weiß nicht

**Frage 6: Sie fahren ein langes Rennen. Kurz vor dem Ziel bauen Sie einen Crash und werden Letzter. Ihre Reaktion?**

- a) Ich schmeiße das Pad an die Wand und verfluche das Spiel.
- b) Ich schmeiße meinen kleinen Bruder an die Wand, der für den Crash verantwortlich war.
- c) Ich mache die Konsole aus, gehe ein paar Blumen pflücken und ruf mal wieder meine Oma an.

**Frage 7: Spielen Sie gerne online?**

- a) Nein, diese 0190er-Nummern sind mir zu teuer.
- b) DSL ist schon beantragt.
- c) Meine ICQ-Nummer ist vierstellig und ich bin bereit.

**Auflösung:**

7. a = 0 Punkte,	b = 1 Punkt,	c = 3 Punkte,
6. a = 1 Punkt,	b = 3 Punkte,	c = 0 Punkte,
5. a = 1 Punkt,	b = 3 Punkte,	c = 0 Punkte,
4. a = 1 Punkt,	b = 3 Punkte,	c = 0 Punkte,
3. a = 3 Punkte,	b = 1 Punkt,	c = 3 Punkte,
2. a = 0 Punkte,	b = 1 Punkt,	c = 3 Punkte,
1. a = 3 Punkte,	b = 1 Punkt,	c = 0 Punkte,

**0 - 6 Punkte:** Sie sollten unbedingt ein Probespiel wagen. Die Gefahr von zerstörten Einrichtungsgegenständen und körperlichen Langzeitschäden ist nicht zu unterschätzen. Vielleicht sollten Sie generell Ihre Einstellung zu Rennspielen noch mal überdenken.

**7 - 16 Punkte:** Es besteht zwar Grund zu der Annahme, dass Sie beim Spielen des Titels gelegentlich an Ihre Grenzen stoßen, doch wenn Sie hartnäckig genug sind, dann werden Sie sicher eine Menge Spaß mit *Midnight Club II* haben.

**17 - 21 Punkte:** Kaufen! *Midnight Club II* sollte Sie vor keine größeren Probleme stellen und ganz nach Ihrem Gusto sein. Wenn Sie zusätzlich noch über einen Internetanschluss verfügen, haben Sie Ihr Spiel des Jahres schon jetzt gefunden.

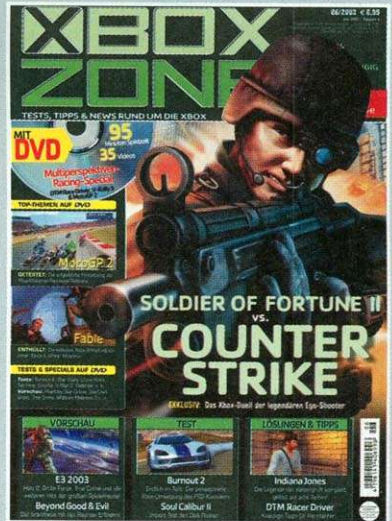


# Lesefutter für Konsolenfans!



**N-ZONE – Das kompetente Magazin rund um GC und GBA**

Herzlichen Glückwunsch, N-Zone! Das meistverkaufte, unabhängige Nintendo-Magazin feiert mit einem Riesen-Gewinnspiel und dem genialen Zelda-Lösungs-Booklet sechsjähriges Jubiläum. Dazu ein prallgefüllter Testteil mit folgenden Highlights: Enter the Matrix, Tom Clancy's Splinter Cell, Burnout 2: Point of Impact und Soul Calibur II. Außerdem im Heft: Das neue Mario Kart, Star Wars Rogue Squadron 3 und eine umfassende Komplettlösung zu Tom Clancy's Splinter Cell.



**X-BOX-ZONE – Das unabhängige Xbox-Magazin!**

Diesen Monat im Test: *MotoGP: Ultimate Racing Technology 2*, *Burnout 2* sowie *Soul Calibur 2*. Mit großer Vorschau-Strecke zu künftigen Xbox-Highlights wie *Soldier of Fortune 2*, *Enter the Matrix*, *True Crime: Streets of L.A.*, *Beyond Good & Evil*, *The X-Files: Resist or Serve* und *Deus Ex 2*. Außerdem im Heft: die große E3-Reportage, Komplettlösung zum neuen *Indiana-Jones-Abenteuer* und aktuelle *Xbox-Live-News*. Mit Spielszenen der *Xbox-Highlights* auf DVD. Jetzt im Handel!

**KLEIDERLADEN**  
In diesem Laden finden Sie die Pistole. Kriechen Sie unter dem Rollladen hindurch.



**LAGEPLAN Schnappen**  
Sie sich die Karte vom schwarzen Brett.



# Silent Hill 3

Damit Sie nicht im Jenseits von Silent Hill verloren gehen, haben wir diese **Komplettlösung** für Sie ausgearbeitet.

Diese Lösung bezieht sich auf den normalen Schwierigkeitsgrad.

## Albtraum

### Was muss ich in dem Vergnügungspark machen?

Sobald Sie die Kontrolle über Heather haben, laufen Sie durch die hölzerne Doppeltür. In diesem Hauptbereich drehen Sie sich nach rechts und rennen zu der grünen Tür. Öffnen Sie aber die kleine Holztür, die sich links von dem

grünen Tor befindet! Auch den nächsten Abschnitt lassen Sie mit einem kurzen Sprint hinter sich und ignorieren abermals die Gegner. Jetzt eilen Sie an dem kleinen Häuschen vorbei und erklimmen die Treppen. Springen Sie auf die Gleise der Achterbahn und folgen Sie so lange diesen Gleisen, bis Sie in die Tiefe stürzen oder von der Bahn überrollt werden.

## Einkaufszentrum

### Wie trickse ich den Detektiv aus?

Das rote Symbol auf dem Spiegel dient Ihnen als Speicherpunkt – Nutzen Sie die Gelegenheit, um Ihren Spielstand zu sichern. Verlassen Sie die Toilette durch das Fenster und folgen Sie der Gasse. Die nächste Tür auf der rechten Seite führt zurück ins Einkaufszentrum.

## INFO PLAYZONE-FAXABRUF

Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen:

- 0190 - 756762- 301 Baldur's Gate
- 0190 - 756762- 302 Blood Omen 2
- 0190 - 756762- 303 Das Ding
- 0190 - 756762- 304 Final Fantasy X – Teil 1
- 0190 - 756762- 305 Final Fantasy X – Teil 2
- 0190 - 756762- 306 Half-Life
- 0190 - 756762- 307 Headhunter
- 0190 - 756762- 308 ICO
- 0190 - 756762- 309 Medal of Honor
- 0190 - 756762- 310 Onimusha 2
- 0190 - 756762- 311 Project Zero
- 0190 - 756762- 312 Shadow Man 2 – Teil 1
- 0190 - 756762- 313 Shadow Man 2 – Teil 2
- 0190 - 756762- 314 Tony Hawk's Pro Skater 3
- 0190 - 756762- 315 Kingdom Hearts – Teil 1
- 0190 - 756762- 316 Kingdom Hearts – Teil 2
- 0190 - 756762- 317 Devil May Cry
- 0190 - 756762- 318 Wild Arms 3
- 0190 - 756762- 319 Splinter Cell

\*Dieser Service kostet pro Minute € 1,24



**BROTZANGE**  
Mit dieser Zange können Sie den Schlüssel erreichen, der unter der Palette liegt.



**SILBERSCHLÜSSEL** Mit dem Schlüssel aus der Abstellkammer können Sie den Buchladen aufsperrern.



trum. Biegen Sie nach rechts ab und schreiten Sie durch die Doppeltür am Ende des Gangs. In dieser kleinen Halle befinden sich einige Geschäfte. In einem der Läden brennt Licht. Dieses Geschäft können Sie betreten, indem Sie unter dem Rollladen hindurchschlüpfen. Nach der kurzen Zwischensequenz sind Sie Besitzer einer Schusswaffe und somit bestens gerüstet für bevorstehende Abenteuer.

#### Was muss ich im Bekleidungsgeschäft machen?

Schnappen Sie sich die Munition, die auf dem kleinen Hocker liegt. Verlassen Sie das Geschäft durch die Hintertür, laufen Sie nach rechts und nehmen Sie die nächste Abzweigung nach links. Dort hängt eine Karte des Einkaufszentrums, die Sie gleich einstecken. Durch die Tür neben dem Aufzug gelangen Sie ins Treppenhaus, durch das Sie die zweite Etage betreten. Suchen Sie zunächst das Zentrum des Komplexes auf, den Sie durch die beige Tür erreichen. Hier flitzen Sie nach Süden und betreten die Bäckerei. Stecken Sie dort die Brotzange ein und schreiten Sie erneut durch die beige Tür. Folgen Sie dem Gang, der diagonal zur Außenwand verläuft. Im vorderen Raum können Sie eine Packung getrocknetes Rindfleisch einsacken und im hinteren Raum finden Sie

Munition und einen Speicherpunkt. Mit der Brotzange können Sie den Schlüssel erreichen, der unter die Holzpalette gefallen ist. Achtung: Nachdem Sie den Schlüssel eingesteckt haben, erscheinen weitere Monster im Gang. Stürmen Sie zum Zentrum und öffnen Sie den Bücherladen mit dem soeben gefundenen Schlüssel.

#### Wie knacke ich das Rätsel im Bücherladen?

Stecken Sie die Patronen ein, die Sie auf der Theke finden und widmen Sie danach Ihre Aufmerksamkeit den Büchern, die aus dem Regal gefallen sind. Des Rätsels Lösung gibt es in dem Extra-Kasten. Verlassen Sie nun den Buchladen durch die Hintertür und genießen Sie die kurze Zwischensequenz. Anschließend betätigen Sie den Schalter neben dem Aufzug und packen das Radio ein. Sobald Sie im ersten Stockwerk ankommen, rennen Sie nach Süden und biegen rechts ab. Betreten Sie nun den Raum, der sich direkt an der Abzweigung befindet. Auf dem Schreibtisch liegen Heilmittel für Sie bereit und das Symbol auf dem Bett erlaubt Ihnen, den Spielstand zu sichern. Verlassen Sie das Zimmer, drehen Sie sich nach links und rennen Sie an den beiden Hunden vorbei. Hinter der Doppeltür eilen Sie nach rechts und betreten den Korridor auf der linken Seite.

#### Wo finde ich die Taschenlampe?

Biegen Sie nach rechts ab und öffnen Sie die erste Tür auf der linken Seite. Zwischen den Kartons liegt eine Taschenlampe und in dem mittleren Regal finden Sie einen Erste-Hilfe-Kasten und Munition für die Pistole. Folgen Sie wieder dem Korridor und betreten Sie gleich den nächsten Raum. In der Nähe des Fensters steht eine Flasche Reinigungsmittel, die Sie mitnehmen. Wenn Sie möchten, können Sie einmal an die geschlossene Toilettentür klopfen. Kehren Sie zu dem Gang zurück und kriechen Sie unter dem kaputten Rollladen hindurch. In diesem Abschnitt können Sie erneut den Kleiderladen betreten und dort einen Kleiderbügel von der Stange nehmen. Da Sie jetzt in einer Sackgasse stehen, laufen Sie zurück zum Hauptgang des Einkaufszentrums. Ihr Ziel ist der westlichste Raum, der auf der Karte oberhalb des Hauptkorridors liegt. In dem Zimmer stellen Sie sich unter die Leiter und benutzen den Kleiderbügel, um die unterste Sprosse zu erreichen.

#### Was muss ich tun, nachdem ich an der Leiter nach oben geklettert bin?

Steigen Sie die defekte Rolltreppe nach oben und betreten Sie das Restaurant, das Sie gleich rechts neben der Treppe erblicken. Untersuchen Sie den gekochten Hund und ziehen Sie den Schlüssel aus den Überresten dieses Festmahls. Hinter dem Tresen finden Sie zudem einige hilfreiche Gegenstände. Jetzt kehren Sie wieder zurück auf die zweite Ebene des Einkaufszentrums. Dort folgen Sie dem südlichen Gang und betreten das Zimmer neben dem Fernsehladen. Im Schaukasten zu Ihrer Linken liegt eine Walnuss, die Sie an sich nehmen, bevor Sie den Raum durch die nächste Tür verlassen. Laufen Sie nach Norden und biegen Sie bei der nächsten Gelegenheit nach rechts ab. Der Raum am Ende des Korridors lässt sich mit dem Schlüssel entriegeln. In

**Buchrätsel**  
Neben der Tür finden Sie Hinweise, mit denen Sie das Rätsel lösen können.

## Die drei Rätsel

### Krankenhaustür

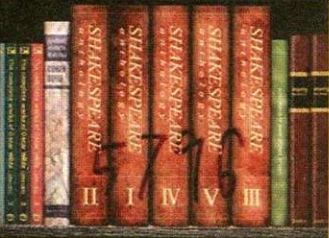
Lesen Sie die Notiz, die an dem schwarzen Brett hängt, um die nötigen Hinweise zu erhalten. Die richtige Zahlenkombination für diese Tür lautet 8634.

### Tarot-Rätsel

Oben rechts steht der Mond. Das Auge der Nacht hängt oben links. In der mittleren Reihe links ist der Platz der Hohepriesterin, während sich der Narr auf der rechten Seite aufhält. Ganz unten in der Mitte ist der Gehängte.

### Bücherrätsel

Auf jedem Bucheinband sehen Sie die Hälfte einer oder mehrerer Zahlen. Ordnen Sie die Bücher in folgender Reihenfolge an: II, I, IV, V, III. Dadurch ergibt sich der Code: 5796.





**KLEIDERBÜGEL** Mit dem **Kleiderbügel** erreichen Sie die Leiter.

**FESTMAHL**  
Im Bauch des Hundes finden Sie einen weiteren Schlüssel.



**STAHLROHR**  
Reißen Sie dieses Rohr aus der Wand und gebrauchen Sie den Gegenstand als Nahkampfwaffe. Bis Sie den Schlägel finden, leistet das Stahlrohr gute Dienste.



**FALTER**  
Diese kleinen, aggressiven Biester hindern Sie daran, Ihren Weg fortzusetzen. Mischen Sie die beiden Reinigungsmittel, um die Plage auszumerzen.



**FOLTERWERKZEUG**  
Mit dieser Daumenschraube können Sie die Nuss aus dem Schmuckgeschäft knacken. So erhalten Sie den Mondstein und können zum Zwischengegner vordringen.

diesem einladenden Café schnappen Sie sich die Gesundheitsdrinks aus dem Regal und reißen das Stahlrohr aus der Wand. Schreiten Sie durch die nächste Tür, um in das Zentrum des Gebäudes zu gelangen. Öffnen Sie die Doppeltür an der südöstlichen Wand und schnappen sich das Spülmittel vom Herd. Anschließend gehen Sie durch die blaue Tür hinter Ihnen und folgen dem Gang nach Süden.

**Wie werde ich die Falter los, die mir den Weg blockieren?**

Schalten Sie die Ventilatoren aus und laufen Sie durch die Tür auf der lipken Seite. In diesem Gang schütten Sie die beiden Reinigungsmittel in den Eimer, reaktivieren die Ventilatoren und setzen Ihren Weg fort. Sobald Sie den Ostgang betreten, schnappen Sie sich die Munition und das Rindfleisch aus dem Zimmer im Südosten. Bei der nächsten Gabelung rennen Sie nach rechts und öffnen die Tür im Norden. In diesem Zimmer gibt es nichts weiter als zwei Monster, die Ihnen an den Kragen wollen. Rennen Sie auf die andere Seite dieser Kammer und stürzen Sie durch die Tür. Rennen Sie an der Nordwand entlang und betreten Sie den vierten Raum von rechts. In diesem Sportgeschäft nehmen Sie zuerst das Bett unter die Lupe. Der Schraubstock, der dort liegt, eignet sich hervorragend, um die Walnuss zu knacken. Nachdem Sie den Mondstein aus der zerbrochenen Schale gepopelt haben, betrachten Sie die Wand etwas genauer, damit Sie den Speicherpunkt nicht verpassen.

**Was hat es mit dem Mondstein auf sich?**

Eilen Sie zurück zu den Rolltreppen und begeben Sie sich auf die obere Etage. An der Tür, auf der Sie einen sichelförmigen Mond und eine Fassung erkennen können, stecken Sie den Mondstein in das kleine Loch und setzen Ihren Weg fort. Rennen Sie auf den langen Steg in der Mitte und klettern Sie über die Leiter in den tiefen Abgrund.



**MONSTERWURM**  
Erliegen Sie das Biest aus sicherer Distanz.



**GERÜMPPEL**  
Zwischen all den wertlosen Sachen finden Sie einen **Nussknacker**, mit dem Sie die Ketten öffnen.

**Wie besiege ich den Monsterwurm?**

Halten Sie sich immer in der Mitte des Kampfgebiets auf, da der Wurm im Nahkampf ein zäher Brocken ist. Laden Sie ihre Pistole durch und warten Sie, bis sich der Zwischengegner blicken lässt. Sobald Sie wissen, aus welchem der Gänge Ihr Gegner erscheinen wird, treten Sie einige Schritte zurück und stellen sich so hin, dass Sie das verwundbare Maul der Bestie treffen können. Nach einigen Runden segnet der Wurm das Zeitliche und Sie können unter dem Rollladen hindurchschlüpfen. Wenn Sie weiter dem Verlauf des Gangs folgen, finden Sie sich nach der kurzen Zwischensequenz in der U-Bahn-Station wieder.

**U-Bahn**

**Wie geht es jetzt weiter?**

Eilen Sie zur ersten Abzweigung und entscheiden Sie sich dort für den rechten Gang. Schreiten Sie durch die Tür und laufen Sie geradeaus weiter bis zur Haupthalle. Laufen Sie am Kassenhäuschen und den Schranken vorbei. Auf der gegenüberliegenden Seite steht ein Mülleimer, auf dem Sie Munition finden.

**Wo finde ich die Shotgun?**

Nehmen Sie zuerst den Bahnsteig 1 näher unter die Lupe. Laufen Sie am Ende der ersten Treppe nach rechts, um den Zugang zum Bahnsteig zu erreichen. Laufen Sie gleich die nächste Treppe nach unten, wo Sie wieder Heilmittel und Munition finden. Auf dem Bahnsteig sprinten Sie über das Gitter an den Hunden vorbei und eilen die nächste Treppe nach unten. Auf der einen Kiste liegt ein Nussknacker, den Sie unbedingt mitnehmen müssen. Gehen Sie jetzt wieder zurück und laufen Sie zu dem nächsten blauen Gitter, das ebenfalls zu Bahnsteig 1 führt. Den Verschluss der Kette können Sie mit dem Nussknacker öffnen. Am unteren Ende der Treppe steigen Sie in die U-Bahn ein und nehmen die Schrotpatro-

nen an sich. Auf einer der Sitzgelegenheiten finden Sie Ihre neue, hübsch verpackte Shotgun.

**Wo fährt die U-Bahn ein?**

Nachdem Sie den Wagon verlassen haben, wird die Treppe, die nach oben führt, von einem dicken Monster blockiert. Verschwenden Sie allerdings keine Munition, sondern entscheiden Sie sich für die friedliche Lösung: Den Weg nach unten. Entriegeln Sie das Gittertor, das die beiden Stationsabschnitte verbindet und gehen Sie weiter. An dem Bergen-Street-Bahnsteig entdecken Sie auf Höhe der Gleise eine rote Tür. Springen Sie runter zu der Tür und drücken Sie die Türklinke nach unten. Die Tür ist abgesperrt und einige Zombiehunde werden auf Sie losgehen. Verschwenden Sie keine Zeit mit den Gegnern und klettern Sie zurück auf den Bahnsteig. Nach der kurzen Zwischensequenz begeben Sie sich zum Ende des Zuges. Möglicherweise müssen Sie dabei den Weg über die beiden Treppen nehmen. Steigen Sie nun in den letzten Waggon ein und speichern Sie Ihren Spielstand. Arbeiten Sie sich nach vorne durch und sammeln Sie die Munition und Heilutensilien ein. Sobald der Zug zum Stillstand kommt, steigen Sie aus und öffnen die blaue Tür.

**Unterführung**

**Wo finde ich die Karte für diesen Abschnitt?**

Am Ende der Treppe laufen Sie nach rechts und betreten den nächsten Gang. Dort sprinten Sie nach links und öffnen die erste Tür auf der rechten Seite. Erneut schreiten Sie durch die erste Tür auf der rechten Seite. Biegen Sie bei der nächsten Gelegenheit nach links ab und betreten Sie die kleine Kammer. Reißen Sie die Karte von der Wand und schnappen Sie sich den Schlügel. Im Regal liegt außerdem eine Ampulle, auf die Sie nicht verzichten dürfen. Weiter geht's nach Süden. Am Ende des Gangs steht ein Fass, auf dem Munition liegt. Im westlichen Korridor schnappen Sie sich die Gesundheitsdrinks und die Weinflasche.

**Wozu brauche ich die Weinflasche?**

Der breite Gang im Osten ist Ihr nächstes Ziel. Sprinten Sie an den Gegnern vorbei und öffnen Sie die Tür im Norden. Laufen Sie nach rechts und betreten Sie den südlichen Korridor. Rechts liegen zwei Räume, von denen Sie zuerst den südlichen gelegenen aufsuchen. Nachdem Sie alle nützlichen Gegenstände eingesammelt haben, speichern Sie ab und nehmen die Maschine unter die Lupe. Füllen Sie die Weinflasche mit Kerosin und machen Sie sich auf den Weg zum zweiten Raum. Schütten Sie das Kerosin in den Tank und betätigen Sie den Schalter neben dem Flaschenzug. Jetzt können Sie an der Leiter nach unten klettern. An den nächsten Leitern in den Nebenräumen klettern Sie wieder nach oben. Haben Sie den langen Gang hinter sich gelassen, folgen Sie dem Abwasserkanal nach Süden.

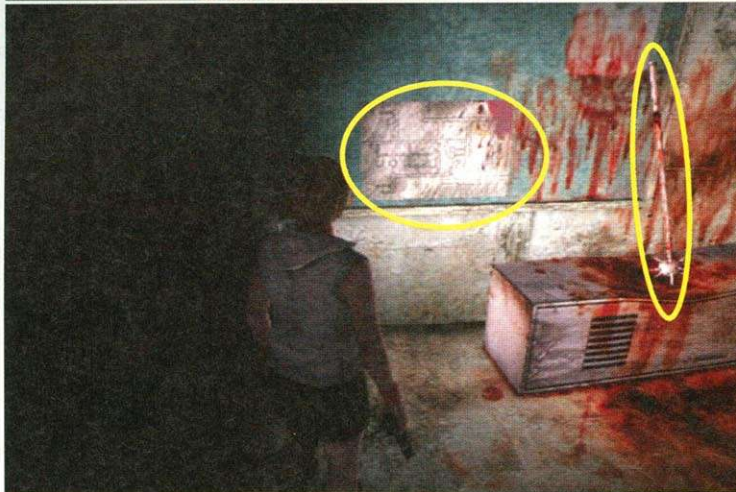
**Allgemeine Tipps**

- Greifen Sie immer auf die Karte zurück, dadurch behalten Sie leichter die Übersicht. Außerdem zeigen Ihnen die komfortablen Einzeichnungen, ob Türen offen oder geschlossen sind, welche Räume Sie bereits besucht haben und wo der nächste Speicherpunkt ist.
- Vermeiden Sie so viele Kämpfe wie möglich. Lediglich in einigen kleinen Räumen und engen Gängen können Sie einer Konfrontation nicht aus dem Weg gehen.
- Falls es irgendwo ein für den Spielverlauf wichtiges Objekt gibt, blickt Heather automatisch in dessen Richtung.
- Da für Heather der Umgang mit Schusswaffen nicht zum Alltag gehört, kann sie nicht sonderlich gut zielen. Lassen Sie die Gegner erst näher herankommen, bevor Sie Ihre kostbare Munition abfeuern.

**SHOTGUN**  
Diese nützliche Waffe erreichen Sie nur, wenn Sie den Nussknacker gefunden haben. Entfernen Sie die Ketten und durchsuchen Sie den Waggon.



**DOPPEL-PACK**  
An diesem blutigen Ort finden Sie nicht nur einen Schlägel, sondern auch die Karte für diesen Abschnitt.



**ABSTELL-KAMMER**  
In dieser Müllhalde werden Dinge aufbewahrt, die aus dem Wasser gefischt worden sind. Mit dem Föhn brutzeln Sie das Tentakel im Wasser.



**TANZSAAL**  
Heben Sie die Karte auf, die auf dem Tisch liegt. Lassen Sie den Schreibtisch zunächst außer Acht. Das Seil bekommen Sie nur mit dem Schraubenzieher.



**Wie werde ich das Monster im Wasser los?**

Wenn Sie das Gitter erreichen, gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Die Kammer, die Sie am Ende des Ganges vorfinden, dient als Müllhalde. Allerdings brauchen Sie den Föhn, der auf dem Stuhl liegt und die Heilmittel aus dem Regal. Kehren Sie zu dem Abwasserkanal zurück und öffnen Sie die große Tür gegenüber Ihrer Position. Durch die nächste blaue Tür erreichen Sie ein kleines Büro, in dem Sie den Heiltrank an sich nehmen und abspeichern. Im nächsten Raum stellen Sie sich vor die Steckdose neben der Tür und schließen den Föhn an. Nachdem Sie sich in der Zwischensequenz davon überzeugen konnten, dass das Wasser keine Gefahren mehr birgt, laufen Sie über den Metallsteg und verlassen diesen Abschnitt. Der schmale Gang im Süden ist Ihr Ziel. Nehmen Sie sich vor den flinken Gegnern in Acht. Nach dem erneuten Treppauf und Treppab erreichen Sie eine Leiter, über die Sie die Kanalisation verlassen.

**Bürogebäude**

**Was muss ich in dem alten, zerfallenen Gebäude tun?**

Umrunden Sie das Gebäude und betreten Sie es durch die Vordertür. Noch vor dem Haupteingang ist das Speichersymbol auf ein Fass gezeichnet worden. Auf der untersten Etage des Gebäudes stecken Sie die Heil-Gegenstände ein und betreten das Treppenhaus. Begeben Sie sich zur obersten Etage und öffnen Sie die Tür am Ende des Flurs. Nachdem Sie sich alle nützlichen Gegenstände unter den Nagel gerissen haben, werfen Sie die alte Matratze in das Loch und springen nach unten. Durch den Riss in der Wand erreichen Sie das Baugerüst. Da hier einige flinke Monster auf Sie warten, sprinten Sie sofort nach rechts um die Ecke.

**Wo finde ich die Karte für das Bürogebäude?**

Sie erreichen ein geöffnetes Fenster, durch das Sie ins Nachbargebäude einsteigen können. Verlassen Sie dieses kleine Büro und rennen Sie den Gang entlang. Rennen Sie zu der Tür gegenüber der Tür mit der rosa Schrift und betreten Sie den nächsten Korridor. Öffnen Sie die erste Tür und packen Sie die Karte ein, die auf dem Glastisch liegt. Im untersten Raum finden Sie eine Ampulle im Spind. Laufen Sie nun zu den Aufzügen und betreten Sie das Treppenhaus. Zuerst besuchen Sie die fünfte Etage, laufen an den Aufzügen vorbei und betreten den Gang im Osten.

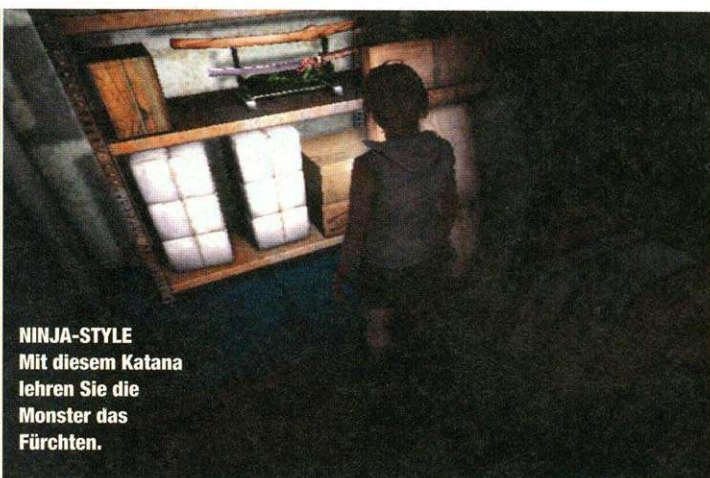
**Wie erreiche ich die zweite Etage?**

Öffnen Sie die Tür mit der blauen Aufschrift und folgen Sie dem Korridor. An





**SEITENGANG**  
Auf der Kiste liegt der **Schraubenzieher**. Jetzt können Sie die Schublade im Büro aufbrechen.



**NINJA-STYLE**  
Mit diesem Katana lehnen Sie die Monster das Fürchten.

der Abzweigung laufen Sie nach rechts und betreten den ersten Raum auf der linken Seite. Schnappen Sie sich den Wagenheber aus dem Regal und verlassen Sie das Zimmer. Von den Aufzügen aus laufen Sie wieder in den östlichen Gang und öffnen diesmal die Tür im Norden. Verlassen Sie den Raum durch die obere Tür und folgen Sie dem Gang nach Norden. Auf der Kiste liegt ein Schraubenzieher, den Sie noch brauchen werden. Anschließend rennen Sie zum südlichen Ende des kleinen Gangs und betreten die Tür auf der rechten Seite. Schnappen Sie sich das Katana aus dem Regal und laufen Sie zurück in den dritten Stock. Ihr Bestimmungsort ist das Tanzsaalbüro, wo Sie die Schreibtischschublade mit dem Schraubenzieher aufbrechen. Packen Sie das Seil ein und laufen Sie zu dem Aufzug, dessen Türen eine Handbreite geöffnet sind. Mit dem Wagenheber stemmen Sie die Tür auf und lassen danach das Seil in den Aufzugschacht gleiten.

**Was hat es mit dem Einrichtungsgeschäft auf sich?**

Klettern Sie nach unten und laufen Sie nach Westen. Öffnen Sie die Tür an der Abzweigung und betreten das nächste Zimmer. Nachdem Sie auch das Badezimmer hinter sich gelassen haben,

untersuchen Sie die Badewanne im nächsten Raum. Nach der kurzen Zwischensequenz rennen Sie nach Süden. Laufen Sie an dem Rollstuhl vorbei und kehren Sie zurück zum Hauptkorridor. Nachdem Sie den ekelhaften Dämon erledigt haben, laufen Sie nach Norden und in den kleinen Gang. Sobald Sie gespeichert haben, setzen Sie Ihren Weg fort. Nach der kurzen Zwischensequenz sammeln Sie alle Heilmittel und das Oxydol ein.

**Was muss ich nach dem Treffen mit Vincente tun?**

Marschieren Sie nun geradewegs zum östlichen Aufzug und fahren Sie in die erste Etage. In der großen Bar im Nordosten des Stockwerks packen Sie die Munition ein und nehmen die Leber aus dem Kühlschrank. Weiter geht's im fünften Stockwerk. Die Tür im Westen lässt sich öffnen und gewährt Ihnen den Zugang zu dem Korridor. Drehen Sie sich nach links und biegen Sie gleich nach rechts ab. Hinter der Tür am Ende des Gangs finden Sie Munition und ein Streichholzheftchen. Verlassen Sie den Konferenzraum und folgen Sie weiter dem Korridor. Schreiten Sie durch die Tür mit dem blauen Licht und öffnen Sie die Doppeltür, um die Galerie zu betreten. Treten Sie vor

das Gemälde und kombinieren Sie das Oxydol, die Leber und die Streichhölzer miteinander. Das Bild brennt ab und Sie legen auf diese Weise eine Tür frei. In dem neuen Abschnitt eilen Sie die Treppe nach unten und öffnen die nächste Tür. Arbeiten Sie sich bis zum südöstlichen Raum vor und schnappen Sie sich den Erste-Hilfe-Kasten. Laufen Sie nun bis zum nordwestlichen Zimmer. Schnappen Sie sich eine Silbermünze vom Tisch und werfen Sie das Geldstück in den Automaten.

**In welches Schloss passt der Schlüssel aus der Dose?**

Mit dem Lebensversicherungsschlüssel fahren Sie in den ersten Stock und entriegeln die Tür, die sich am Ende des westlichen Flurs befindet. Laufen Sie nach Süden, bis Sie den blockierten Gang erreichen. Öffnen Sie hier die Tür auf der linken Seite und überfliegen Sie die Buchseiten, die auf einer der blutverschmierten Bahnen liegen. Nachdem Sie die magischen Worte gesprochen haben, verschwindet das Monster, das den Ausgang blockiert. Rennen Sie auf die Straße und folgen Sie der Mauer. Bei der ersten Gelegenheit biegen Sie nach links ab und betreten die Daisy-Apartments. Suchen Sie das schwarze Brett und speichern Sie dort unbedingt Ihren



**ARZNEIMITTELLAGER**  
Stecken Sie das **Oxydol** ein und sehen Sie sich nach hilfreichen Medikamenten um.



**KONFERENZZIMMER**  
Hier finden Sie ein paar Streichhölzer, die in der Galerie zum Einsatz kommen.

**HEIMWEG**  
Durch diese Gasse erreichen Sie den Hintereingang der Daisy-Apartments.



**MISSIONAR**  
Umrunden Sie den eckelhaften Zombie und rammen Sie ihm das Schwert in den Rücken.



Spielstand. Vom schwarzen Brett aus laufen Sie in den Gang auf der rechten Seite und öffnen die erste Tür. Ist die Zwischensequenz zu Ende, haben Sie die Gelegenheit, den Tod von Heathers Vater zu rächen. Umkreisen Sie den Gegner und bieten Sie sich als Ziel an. Sobald der Dämon zum Schlag ausholt, sprinten Sie zum Rücken des Feindes und schlagen zu. Unterschätzen Sie aber keinesfalls den Missionar, er kann sehr schnell sein. Falls Sie noch Munition für die Shotgun haben, können Sie den Kampf einfach und schnell gewinnen. Nach dem Kampf gehen Sie in Heathers Zimmer, schnappen sich den Elektroschocker und verlassen das Gebäude.

Verlassen Sie den Raum auf demselben Weg, den Sie gekommen sind und laufen Sie nach rechts weiter. Im Ostgang betreten Sie den ersten Raum auf der rechten Seite. In dem Kühlschrank finden Sie einen Gesundheitsdrink und auf dem Tisch liegen Berichte über interessante Patienten.

**Wo finde ich den Nagellackentferner?**

Per Aufzug fahren Sie in den zweiten Stock und laufen nach Norden. Durchstöbern Sie das hinterste Zimmer und stellen Sie sicher, dass Sie den Nagellackentferner mitnehmen. Jetzt folgen Sie dem Gang nach Süden und biegen nach rechts ab. Lesen Sie die Notiz an der Tafel und versuchen Sie anschließend, die Tür zu öffnen. Die Lösung für dieses Rätsel finden Sie in dem Extrakasten. Betreten Sie das erste Zimmer auf der rechten Seite und untersuchen Sie den Arm der Leiche. Anschließend suchen Sie das Zimmer auf, das auf der Karte mit „M4“ gekennzeichnet ist.

**Wie finde ich die Kombination für das Schloss des Aktenkoffers heraus?**

Untersuchen Sie den Wecker, der neben dem blutgetränkten Bett steht. Die Uhrzeit, die auf dem Wecker angezeigt wird, ist die Kombination, mit der Sie den Aktenkoffer öffnen können.

Die ersten beiden Zahlen ergeben sich aus der aktuellen Stunde und die Zahlen Drei und Vier entnehmen Sie dem Minutenzeiger. Nehmen Sie die Sofortbildkamera an sich und kehren Sie zurück in den ersten Stock. Suchen Sie das Zimmer „C4“ auf und benutzen Sie dort den Nagellackentferner, um den Schlüssel von der Kühlschranktür zu lösen. Mit dem Schlüssel entriegeln Sie das Treppenhaus und eilen in den Keller. Schnappen Sie sich das Magazin, das auf dem Boden liegt und stecken Sie die Maschinenpistole ein. Betreten Sie nun den Raum im Süden und benutzen Sie die Sofortbildkamera aus dem Aktenkoffer, um ein Foto von der Rückseite des Schrankes zu machen. Jetzt geht es im dritten Stock weiter. Drehen Sie sich nach links, laufen Sie an dem Gang vorbei und durchsuchen Sie den Raum auf der linken Seite. In dem Regal liegen Batterien für den Elektroschocker und auf dem Boden finden Sie ein Symbol, mit dem Sie Ihren Spielstand sichern können.

**Wie komme ich in die andere Dimension?**

Verlassen Sie den Raum, drehen Sie sich nach rechts und öffnen Sie die Doppeltür auf der linken Seite. Die Kombination für die Tür können Sie auf dem Foto erkennen. In dem Raum

**Silent Hill Krankenhaus**

**Wie erreiche ich das Krankenhaus?**

Lassen Sie das Motel hinter sich und folgen Sie der Straße nach Westen. Halten Sie sich links, damit Sie die Straße, die zum Krankenhaus führt, nicht verpassen. Biegen Sie ab und halten Sie sich rechts. Sobald Sie das Krankenhaus erreichen, ändert sich die Kameraperspektive. Im Krankenhaus öffnen Sie die Tür direkt gegenüber des Eingangs. Nehmen Sie die Heilmittel aus dem Schrank und stecken Sie die Karte, die auf dem Tisch liegt, ein.



**NEUES SPIELZEUG**  
In Heathers Zimmer finden Sie einen Elektroschocker.

**TÜRENRÄTSEL**  
Die Doppeltür im zweiten Stockwerk öffnen Sie mit der Zahlenkombination 8634.





**AKTENKOFFER** Die Kombination für den Koffer können Sie auf dem Wecker ablesen.



**IM KELLER** Neben der Aufzugtür im Keller liegt eine Maschinenpistole.

„S12“ gehen Sie ans Telefon, um die nächste Zwischensequenz zu starten. Auf dem Dach können Sie sich Munition für die Maschinenpistole holen. Ihr nächstes Ziel ist der lange Korridor im zweiten Stock. Laufen Sie an dem Zimmer „M6“ vorbei und betreten Sie den Raum hinter der Doppeltür am Ende des Gangs. Laufen Sie einfach drauflos, die Gittertore öffnen und schließen sich so, dass Sie automatisch das rote Symbol erreichen. Nach der kurzen Zwischensequenz klettern Sie an der Leiter nach oben. Hinter der Tür drehen Sie sich nach links und stürmen geradeaus. Öffnen Sie die Tür am Ende des Ganges, um den Dayroom zu betreten. Laufen Sie durch die nächste Tür und gehen Sie nach Norden zum Aufzug. Fahren Sie in die Leichenhalle, die das gesamte dritte Untergeschoß einnimmt.

**Wie funktioniert das Rätsel in der Leichenhalle?**

Auf dem Deckel des Verbrennungsofens ist ein rasterartiges Muster eingezeichnet. Jedes der Felder steht für eines der Betten. Die Zahlen Eins bis Vier zeigen an, welche Bettnummer Sie nehmen müssen, um die Kombination für das Hängeschloss zu erhalten. Achten Sie nur auf die Bahnen, auf denen auch Leichen liegen. Haben Sie den Ofen entriegelt, schnappen Sie sich den Schlüssel und fahren zur zweiten Etage des Krankenhauses. Begeben Sie sich in den nördlichen Korridor und öffnen Sie die letzte Tür links. Nehmen Sie die Plastiktüte aus dem Müll und eilen Sie ins dritte Stockwerk. Gegenüber des Zimmers „S1“ liegt der Untersuchungsraum, den Sie aufsuchen müssen. Füllen Sie dort die Plastiktüte mit dem Blut aus dem Eimer. Die letzte Station ist die erste Etage. Öffnen Sie den Dayroom mit dem Schlüssel aus der Leichenhalle.

**Was hat es mit dem Altar auf sich?**

Haben Sie den Dayroom durchquert, laufen Sie den Gang entlang und öff-

**OFENRÄTSEL** Auf dem Deckel des Ofens sind die Betten markiert, die für die Lösung des Rätsels wichtig sind.

**MÜLLEIMER** Fischen Sie die Plastiktüte aus dem Müll, damit Sie einen Aufbewahrungsort für das Blut haben. So können Sie das Opferritual zu Ende bringen.

**BLUTALTAR** Leeren Sie den Inhalt der Plastiktüte über dem Altar aus. Jetzt speichern Sie den Spielstand, da am anderen Ende der Treppe ein Zwischengegner auf Sie wartet.



**LEONHARD**

Behalten Sie den Wächter des Siegels immer im Auge und bleiben Sie ihm auf den Fersen. Wenn er auftaucht, schlagen Sie ihn in den Rücken.



**SOUVENIR-LADEN**

In den Schachteln, die neben der Theke liegen, finden Sie den Schlüssel für den Kontrollraum der Achterbahn.



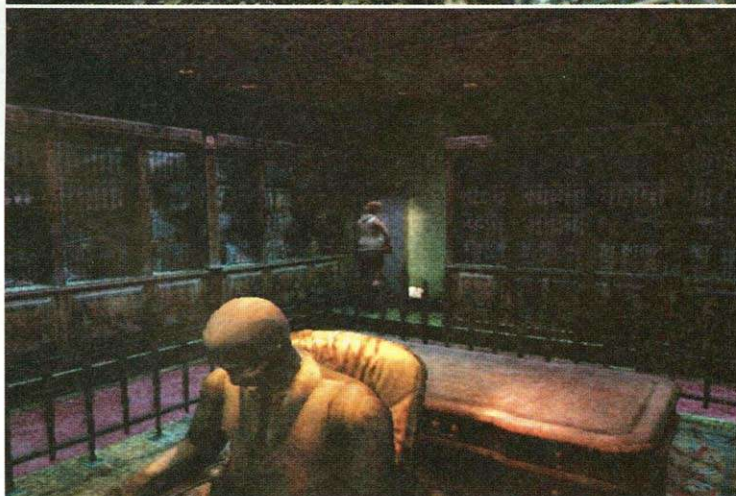
**BERG-UND-TAL-BAHN**

In diesem Raum deaktivieren Sie die Achterbahn. Legen Sie dazu den Hebel am oberen Kontrollpult um.



**SPUKHAUS**

Nachdem Sie Bekanntschaft mit Danny gemacht haben, lassen Sie den Sprecher ausreden und betreten den nächsten Abschnitt durch die Metalltür.



nen die letzte Tür auf der linken Seite des Korridors. Schütten Sie die mit Blut gefüllte Plastiktüte über dem Altar aus und speichern Sie auf jeden Fall Ihren Spielstand, bevor Sie die Leiter nach unten steigen.

**Wie besiege ich den Riesen-Zombie?**

Unten erwartet Sie ein Zwischengegner, der es in sich hat. Beachten Sie, dass der Kampf im Wasser stattfindet. Heather bewegt sich langsamer als sonst. Allerdings ist auch die Mumie nicht sonderlich schnell. Ihr Feind taucht ständig ins Wasser und schwimmt umher. Beobachten Sie ihn deshalb genau und stellen Sie sicher, dass Sie hinter Ihrem Gegner stehen, wenn er auftaucht. Der Elektroschocker und die Shotgun sind für diesen Kampf eine exzellente Wahl. Wenn Sie allerdings Munition sparen möchten, machen Sie von dem Katana Gebrauch. Da Leonhard eine enorme Schlagkraft an den Tag legt, sollten Sie kein Risiko eingehen und nur angreifen, wenn Sie hinter Ihrem Opfer stehen.

Nachdem Sie den Großkotz besiegt haben und das Siegel sicher in Ihrem Gepäck verstaut ist, verlassen Sie die Klinik. Kehren Sie auf demselben Weg zum Motel zurück, über den Sie auch gekommen sind. In Ihrem Zimmer wartet bereits ein alter Bekannter auf Sie, der Ihnen erklärt, dass Sie zum örtlichen Vergnügungspark laufen müssen. Folgen Sie der Nathan-Straße und bleiben Sie nie stehen. Verschwenden Sie keinesfalls Munition für die umherstreifenden Monster.

**Vergnügungspark**

**Wo finde ich den Schlüssel für die Achterbahn?**

Laufen Sie an den fröhlichen Hasen vorbei und erforschen Sie den nächsten Abschnitt. Rennen Sie nach rechts in den Souvenirladen. Nehmen Sie die Munition mit, die neben der Theke liegt. In den Süßwarenkartons im oberen Eck finden Sie den Schlüssel für das Achterbahn-Kontrollhäuschen. Lassen Sie das Geschäft hinter sich und drehen Sie sich nach rechts. Sprinten Sie an dem grünen Tor vorbei und flüchten Sie durch die kleine Holztür. Im nächsten Gebiet gibt es nur Gegner, die nichts weiter als Munitionsverschwendung sind. Rennen Sie zur anderen Seite der Gitterabspernung und öffnen Sie das Gatter. Drehen Sie sich nach links und rennen Sie nach oben an dem Kassenhäuschen vorbei. Steigen Sie die Treppe nach oben und betreten Sie den Kontrollraum der Berg-und-Tal-Bahn. Reißen Sie sich die Gesundheitsdrinks unter den Nagel und deaktivieren Sie die Achterbahn, indem Sie den Schalter am obersten Kontrollpult umlegen. Jetzt laufen Sie über die Gleise, bis die Zwischensequenz beginnt.

### Was muss ich im Geisterhaus machen?

Sobald Sie wieder die Kontrolle über Heather haben, laufen Sie durch die Tür und speichern vor dem Spukhaus noch einmal ab. Im Eingangsraum warten Sie die Begrüßungsrede des Sprechers ab und schreiten in den nächsten Raum. Haben Sie auch diese Passage hinter sich gelassen, betreten Sie die Bibliothek. Laufen Sie zunächst auf die Holztür zu und warten Sie dann ab, was der Sprecher zu sagen hat. Danach verlassen Sie die Kammer durch die Metalltür. Rennen Sie durch den Korridor und öffnen Sie die Tür, die zum Ausgang führt. Im langen Korridor müssen Sie die Beine in die Hand nehmen, da eine Hitzewelle hinter Ihnen her ist. Sprinten Sie die Treppe nach oben und betreten Sie den nächsten Korridor. Hier läuft genau dasselbe Spielchen ab. Wenn Sie das Spukhaus unbeschadet überstanden haben, eilen Sie durch die Öffnung im Holzzaun.

### Wie kann ich die eingerostete Tür aufbrechen?

Schleichen Sie geradeaus und biegen Sie nach links ab, damit Sie das Tor erreichen. Der nächste Abschnitt ist wieder sehr klein und birgt nur Gefahren. Eilen Sie zum nächsten Tor, das sich genau gegenüber Ihrer momentanen Position befindet. Packen Sie die Gegenstände ein, die auf der Bank liegen und rennen Sie zur Bühne. Stecken Sie den Schuh ein, der inmitten des Scheinwerferlichts liegt. Auf einem der Zuschauerplätze finden Sie zudem eine lange Kette. Rennen Sie zurück zu dem Karussell. Befestigen Sie das eine Ende der Kette an der Säule, die in der Mitte der Gondeln steht. Das andere Ende der Kette legen Sie um den Griff des eingerosteten Tors. Jetzt müssen Sie nur noch das Karussell aktivieren. Nachdem Sie die Munition eingesteckt haben, erkunden Sie das neue Gebiet. Nach der kurzen Zwischensequenz setzen Sie Ihren Weg fort und laufen nach rechts zum Wahrsager. Stecken Sie den Puppenkopf ein, der auf dem Tisch liegt, und nutzen Sie die Gelegenheit, um noch einmal abzuspeichern.

### Was hat es mit den Märchenfiguren auf sich?

Wenn Sie beim Wahrsager fertig sind, betreten Sie das Märchenland. Stellen Sie den roten Schuh auf das Podest, das vor Aschenputtel steht. Schneewittchen bekommt den Puppenkopf, den Sie beim Wahrsager gefunden haben. Jetzt können Sie durch die Tür auf der linken Seite laufen. Beim Drachen halten Sie sich wieder links und verlassen dieses Fahrgeschäft. Auf der Theke des kleinen Ladens liegen Batterien für den Elektroschocker. Lesen



### TRIBÜNE

Auf den Zuschauerreihen der Theaterbühne finden Sie eine Kette. Mithilfe dieser Kette können Sie das eingerostete Tor neben dem Karussell öffnen.



### EINBRUCH

Befestigen Sie das erste Ende der Kette an dem Tor. Das andere Ende der Kette befestigen Sie an dem Karussell. Jetzt müssen Sie nur noch den Hebel umlegen.



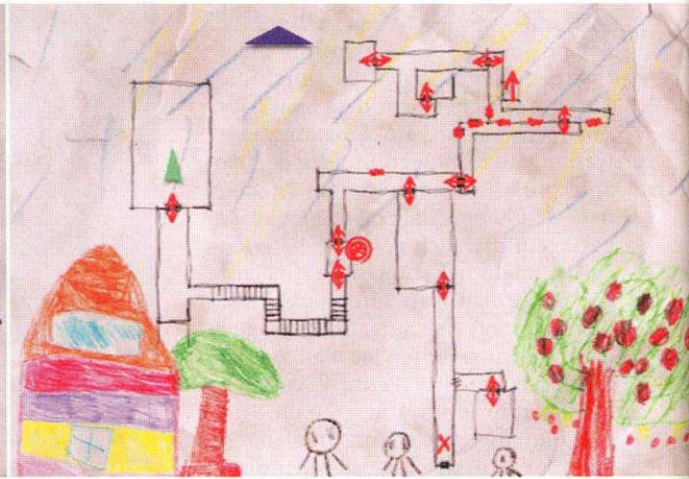
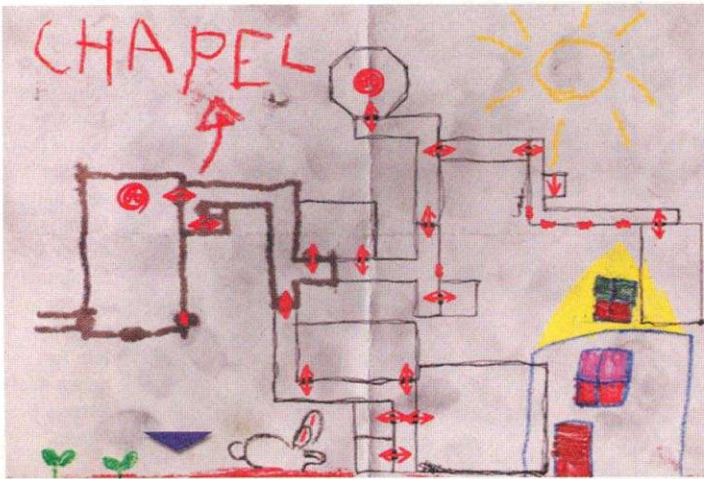
### WAHR-SAGER

Schnappen Sie sich den Puppenkopf aus dem Wahrsagerladen. Auf dem Stuhl im Vorraum liegen außerdem einige Notizen.



### MÄRCHEN-LAND

Aschenputtel bekommt den roten Schuh, den Sie auf der Bühne gefunden haben. Schneewittchen drücken Sie den Puppenkopf in die Hand.

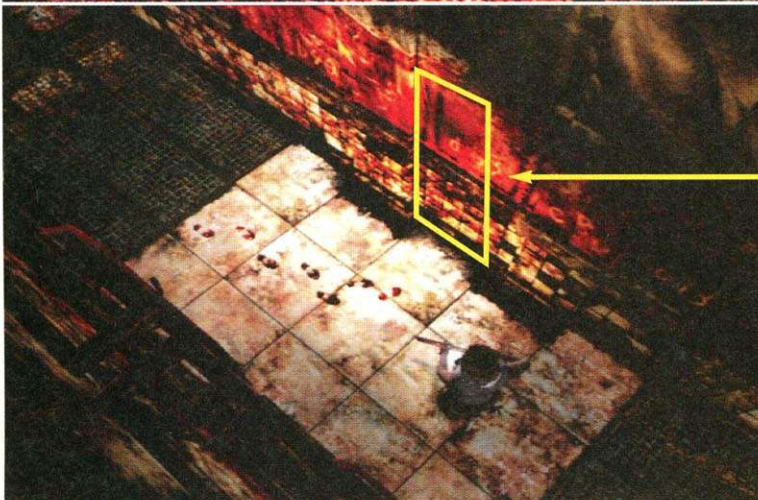


**ALESSA**  
Nutzen Sie die Pferde als Deckung und zwingen Sie Ihren Gegner in den Nahkampf. Wehren Sie die Schläge von Alessa ab und kontern Sie nach jeder Parade.

Sie die Notiz und setzen Sie anschließend Ihren Weg fort. Packen Sie den Erste-Hilfe-Koffer ein und steigen Sie auf das Pferdekarrussell. Schlagen Sie auf die zwölf sich bewegenden Pferde ein, bis diese stillhalten. Danach erwachen alle Pferde zu neuem Leben und Sie stehen Alessa gegenüber.

**Wie besiege ich Heathers Ebenbild, das auf dem Karrussell erscheint?**

Setzen Sie hier voll auf Nahkampf. Sie müssen Alessa vier Mal besiegen. Alessa tritt mit folgender Bewaffnung gegen Sie an: Messer, Pistole, Stahlrohr und Maschinenpistole. Bei dieser Auseinandersetzung haben Sie im Nahkampf die deutlich besseren Karten. Ist Ihr Ebenbild mit einer Distanzwaffe ausgerüstet, zwingen Sie Alessa unbedingt in den Nahkampf. So verhindern Sie, dass Sie mit den tödlichen Waffen unter Beschuss genommen werden. Ziehen Sie das Katana und blocken Sie die Schläge Ihres Gegners. Haben Sie einen Angriff erfolgreich abgewehrt, starten Sie sofort einen Gegenangriff. Dieses Spiel setzen Sie so lange fort, bis Sie aus diesem Kampf als Sieger hervorgehen. Wenn das Karrussell zum Stillstand kommt, rennen Sie durch den langen Gang und betreten die Kirche.



**GEHEIMGANG**  
Die Blutspuren weisen Sie auf eine Geheimtür hin. Warten Sie ab, in welche Richtung der Geist läuft, und suchen Sie die Wand ab.

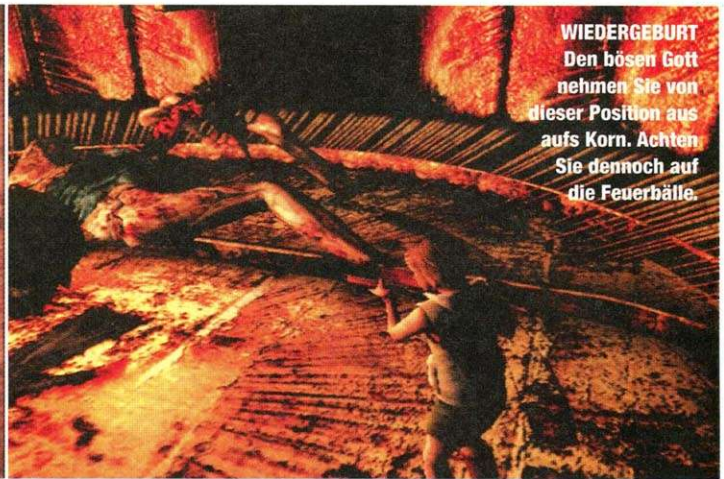
**Kirche**

**Was muss ich in der Kapelle tun?**

Sprinten Sie durch den Korridor und steigen Sie die Stufen der Treppe nach oben. Nachdem Sie die Zwischensequenz in der Kapelle angesehen haben, laufen Sie zum Altar und stecken die Tarotkarte ein. Jetzt folgen Sie Claudia durch die Tür, die rechts vom Altar liegt. Drehen Sie sich nach rechts und nehmen Sie die Karte von der Wand. Hinter der Tür beginnt eine weitere Zwischensequenz, in der Sie eine Entscheidung treffen müssen. Kehren Sie nun auf den Korridor zurück und setzen Sie Ihren Weg fort. Bei der nächsten Gelegenheit biegen Sie nach links ab und öffnen die Tür. Lassen Sie diesen Raum hinter sich



**KRANKENZIMMER**  
In dieser kleinen Kammer werden nicht nur einige Erinnerungen wach. In dem Buch finden Sie eine Tarotkarte, die als Lesezeichen verwendet wurde.



und betreten Sie den blutverschmierten Gang. Hinter der Tür im Süden finden Sie Munition in einem Regal. Auf dem Tisch liegt eine Kassette. Jetzt folgen Sie dem Korridor nach Norden und betreten die Glockenstube.

**Was hat es mit dem Bild auf sich?**

Nachdem Sie abgespeichert haben, marschieren Sie zurück in den Gang und untersuchen das Bild mehrmals. Schieben Sie es auf die Seite und erforschen Sie den neuen Abschnitt. Rennen Sie so lange, bis Sie auf den Steg kommen und betreten Sie dann das letzte Zimmer. Hier stecken Sie die Tarotkarte ein, die auf dem Tisch liegt, und verlassen nach der Unterhaltung den Raum. Im Gang, der von Norden nach Süden verläuft, finden Sie an der Ostwand einen Aufzug, mit dem Sie nach unten fahren. Gehen Sie nach Norden und betreten Sie den Korridor. Erforschen Sie den Raum am westlichen Ende des Gangs. Laufen Sie auf das Tuch zu, das zwischen Decke und Ablage gespannt ist, und holen Sie sich die Tarotkarte. In dem leeren Leichenfach liegt außerdem eine Schachtel Munition. Vom Aufzug aus laufen Sie nach Süden und folgen dem Weg. Durch die vorletzte Tür kommen Sie in die nächste Halle. Lassen Sie auch dieses Gebiet hinter sich und öffnen Sie die Tür im Süden. Erforschen Sie den ersten Raum auf der linken Seite, wo Sie an den Gegnern vorbeistürmen und sich in den südlichen Korridor flüchten.

**Was haben die roten Fußspuren zu bedeuten?**

Sobald Sie auf den hellen Boden treten, schwenkt die Kamera. Die blutigen Fußspuren zeigen Ihnen eine Geheimtür. Haben Sie den Geheimgang aufgedeckt, dringen Sie in das alte Krankenzimmer vor. Schnappen Sie sich die Tarotkarte aus dem Buch, das auf dem Stuhl liegt und packen Sie alle Heilutensilien ein. Besonders die Ampulle, die auf dem Nachttisch steht, dürfen Sie nicht zurücklassen. Folgen Sie dem Gang in Richtung Norden, lassen Sie den großen

Raum hinter sich und rennen Sie nach links weiter. Bei der nächsten Abzweigung biegen Sie ab und schleichen in die Kammer. Blättern Sie durch den Zeichenblock, um Hinweise zu erhalten, wie Sie das Taroträtsel lösen können. Neben einem der Schmetterlinge hängt ein Messingschlüssel, den Sie an sich nehmen.

**Wo finde ich die fünfte Tarotkarte?**

Begeben Sie sich nun wieder ins obere Stockwerk. Im Korridor neben der Kapelle sperren Sie die Tür auf. Sie können hier wahllos die Räume erforschen, in fast jedem Zimmer stecken Hinweise über die Hintergründe der einzelnen Personen sowie Informationen über vergangene Geschehnisse. Auch ein Kassettenrekorder befindet sich in einem der südlichen Räume. Wichtig ist aber, dass Sie den westlichen Raum an der Südkante der Karte aufsuchen. Neben dem Tagebuch von Claudia finden Sie hier auch die letzte Tarotkarte. Jetzt müssen Sie erneut in das Untergeschoß eilen. Ihr Ziel ist Alessas altes Zimmer im Westen des Gebäudes.

**Wie löse ich das Tarotkartenrätsel?**

Sichern Sie Ihren Spielstand und verwenden Sie die Tarokarten, wenn Sie vor der Tür mit den Fassungen stehen. Die Lösung für dieses Rätsel finden Sie in dem Extra-Kasten. Nachdem Sie die Treppe überwunden haben, öffnen Sie die massive Doppeltür im Norden des breiten Gangs. Nach der kurzen Zwischensequenz schlucken Sie die Pille aus Heathers Anhänger. Sobald die Verwandlung abgeschlossen ist, springen Sie in das Loch und stellen sich dem Endgegner.

**Was muss ich beim Kampf gegen den Dämonengott beachten?**

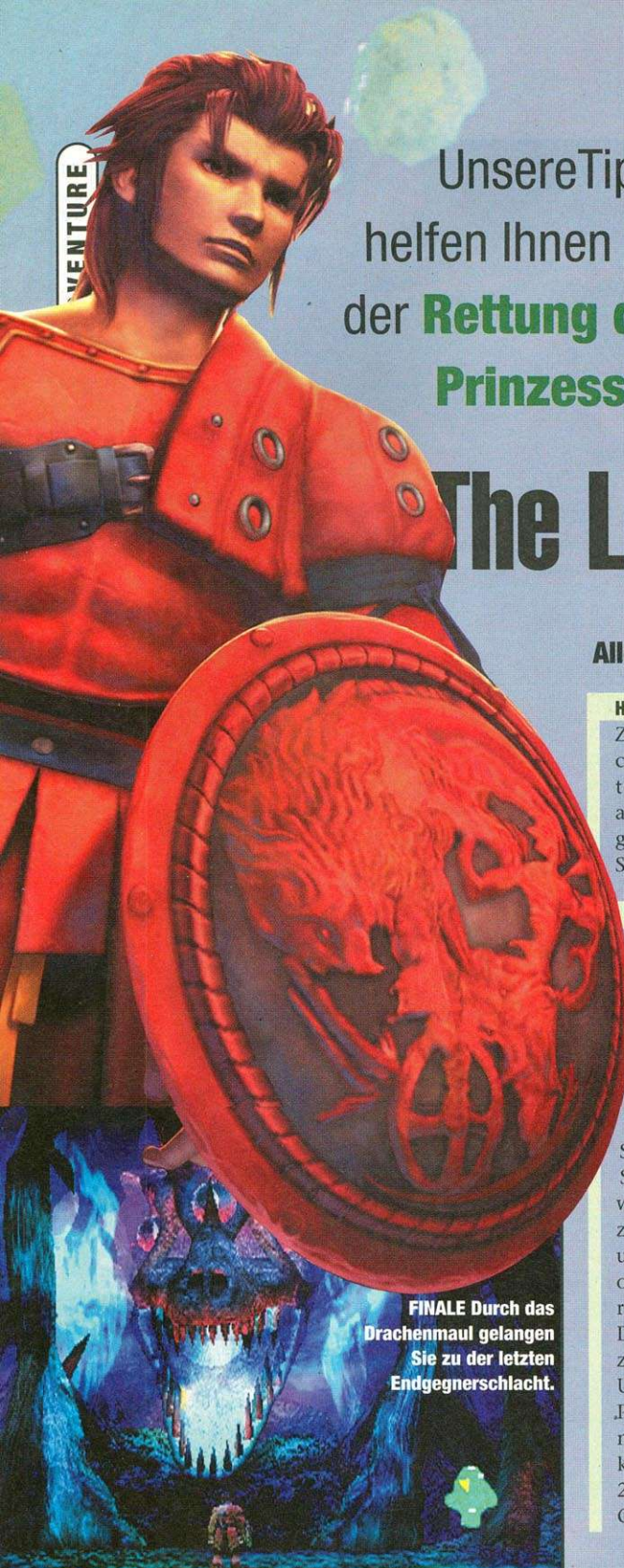
Der Dämonengott schleudert zielsuchende Feuerbälle auf Sie, die ein flammendes Inferno nach sich ziehen. Flüchten Sie vor den Flammen und warten Sie, bis sich der Gott nach vorne beugt. Jetzt jagen Sie dem Biest ein

Magazin Kugeln oder eine ordentliche Ladung Schrot in den Schädel. Halten Sie allerdings ein wenig Abstand, damit der Dämon Sie nicht mit seinen Armen erwischen kann. Vergessen Sie nicht, ständig Ihren Gesundheitszustand im Auge zu behalten.



**Schocker-Fans aufgepasst!**

Damit Sie auch keinen der Schockeffekte verpassen, sollten Sie alle Räume mehrmals absuchen und alle Dinge unter die Lupe nehmen. Der Grund dafür ist, dass viele der Erschreck-Effekte erst ausgelöst werden, nachdem Sie einige Dinge erledigt haben. Ein kleines Beispiel haben wir in der U-Bahn. Lesen Sie dort die Zeitung, die auf dem Ticketautomaten liegt. So erfahren Sie, dass es vor einiger Zeit einen Selbstmord auf einem der Gleise gegeben hat. Auf einer der Treppen liegt außerdem ein okkultes Magazin. In einem Artikel ist zu lesen, dass Selbstmörder oft noch umherspukten, und den Menschen ihr Leben nicht gönnen. Wenn Sie diese beiden Dinge erledigt haben und dann den betreffenden Bahnsteig aufsuchen, wird Heather tatsächlich von dem Geist des Selbstmörders auf die Schienen geschubst. Dies dient allerdings nur der Stimmung, da Sie sofort wieder nach oben klettern können. Solche Dinge finden Sie zuhause in *Silent Hill 3*. Logischerweise werden diese Rätsel immer komplexer. Kleiner Tipp: Im Krankenhaus gibt es einen Spiegelraum. Untersuchen Sie dort das Becken und beobachten Sie das Spiegelbild. Gänsehaut-Garantie! Achten Sie in dieser Situation allerdings auf Ihre Lebensenergie.



Unsere Tipps  
helfen Ihnen bei  
der **Rettung der  
Prinzessin!**

# Rygar:

## The Legendary Adventure

### Allgemeines:

#### Hindernisse

Zerstören Sie alles, was sich kaputtmachen lässt. Egal ob Vasen, Krüge, Pfosten oder Statuen – nehmen Sie alles auseinander. Nur so kommen Sie an genug Items und Power-ups. Lassen Sie sich nichts entgehen.

#### Diskarmor

Der Diskarmor ist ein magischer Kampfschild. Im Spielverlauf findet man verschiedene Varianten mit individuellen Stärken und Schwächen. Der Meeres-Diskarmor zum Beispiel eignet sich hervorragend für den Nahkampf, während der Hades-Diskarmor im Fernkampf die beste Wahl ist. Verwenden Sie den Himmlischen Diskarmor, wenn Sie von einer Gegner-Horde umzingelt werden. Mit der L2/R2-Taste können Sie zwischen den vorhandenen Diskarmors umschalten. Besiegte Gegner hinterlassen oft Kugeln. Blaue Kugeln bringen zehn, rosa Kugeln 100 Upgrade-Punkte. Durch Drücken der Start-Taste können Sie jederzeit die Anzahl der bisher gesammelten Upgrade-Punkte einsehen. Diese Upgrade-Punkte werden zum Aufrüsten der Diskarmors verwendet. Das Upgrade auf Level 2 kostet 1.000 Punkte, für Level 3 werden 2.000 Punkte benötigt. Tun Sie sich den Gefallen und sammeln Sie alle Kugeln ein,

damit Sie Ihre Diskarmors so schnell wie möglich upgraden können. Ihre Nerven werden es Ihnen besonders gegen Ende des Spiels danken.

#### Kreaturen beschwören

Jeder Diskarmor beinhaltet eine Kreatur, die man mit einer bestimmten Tastenkombination beschwören kann. Der Hades-Diskarmor beherbergt den Höllenhund Cerberus, der Himmlische Diskarmor Taros und der Meeres-Diskarmor Siren. Diese Kreatur bekämpft dann für Sie alle Gegner auf dem Bildschirm. Um eine Kreatur zu beschwören, drücken Sie R1+Dreieck (für Level 1), R1+Dreieck+Dreieck (für Level 2), R1+Dreieck+Dreieck+Dreieck (für Level 3). Je höher der Level der beschworenen Kreatur, desto stärker ist ihr Angriff. Vor allem bei Endgegnern sind Kreaturen sehr nützlich. Das Beschwören von Kreaturen verbraucht kostbares Icol.

#### Combos

Nehmen Sie sich Zeit, um die vielen Tastenkombinationen für die unterschiedlichen Diskarmor-Angriffe zu erlernen. Sie können alle Combos, die Sie bisher erlernt haben, jederzeit im Spielmenü nachschlagen. Kombinationen sehen nicht nur sehr spektakulär aus, sie sind auch wesentlich effektiver als gewöhnliche Einzelattacken.

**FINALE** Durch das  
Drachenmaul gelangen  
Sie zu der letzten  
Endgegnerschlacht.



**KAMPF** Die ersten  
Gegner im Spiel  
sind hässliche  
Raupenwesen.



**DAS WAR'S** Dieses widerliche  
Ungeziefer wird uns  
nicht mehr belästigen.





**CERBERUS LEVEL 3** So sieht der Höllenhund in Level 3, seiner höchsten Ausbaustufe, aus.



**SIRENE** Hier sehen Sie eine der drei verschiedenen Kreaturen, die Sie in Rygar beschwören können.



**JUMP & RUN:** Dieser Abschnitt fordert von Ihnen viel Fingerspitzengefühl.

**Edelsteine**

Jeder Diskarmor kann mit Edelsteinen bestückt und dadurch verbessert werden. Je höher der Level des Diskarmor, desto mehr Edelsteine fasst die Waffe: Ein Diskarmor Level 1 fasst zwei Edelsteine, Level 2 drei Edelsteine und Level 3 – die höchste Ausbaustufe eines Diskarmor – fasst 4 Edelsteine. 25 unterschiedliche Edelsteine sind im ganzen Spiel verstreut. Um sie alle zu sammeln, müssen Sie das Spiel in ALLEN Schwierigkeitsgraden durchspielen. Oft ist es sinnvoll, Edelsteine zu kombinieren. Wenn Sie Zephyrus und Notus in einen Diskarmor setzen, werden Sie in der Luft unverwundbar.

**Schwierigkeitsgrade**

Spielen Sie *Rygar* zum ersten Mal, können Sie keinen Schwierigkeitsgrad auswählen. Das Spiel beginnt im „Normal“-Modus. Gibt man drei Mal den Löffel ab, wird der leichte Schwierigkeitsgrad freigeschaltet. „Schwer“ ist erst verfügbar, wenn man „Normal“ durchgespielt hat. Profizocker können sich am „legendären“ Modus austoben, müssen dafür allerdings „Schwer“ durchspielen. Im legendären Schwierigkeitsgrad ist es tödlich, wenn man einen Abgrund hinunterfällt. Übrigens: Es erscheint keine neue Endsequenz, wenn Sie das Spiel im legendären Modus durchzocken.

**Speichern**

Es empfiehlt sich, das Spiel so oft wie möglich zu speichern. Besonders vor Endgegnern sollten Sie das Abspeichern nicht vergessen. Das Abspeichern ist nur an Löwenkopf-Statuen möglich.

**Minimap**

Durch Druck auf den rechten Analogstick blendet man die Minimap ein und wieder aus. Ganz nützlich, wenn man einmal die Orientierung verloren hat.

**In-Game-Rest**

Halten Sie den Select- und Start-Button für einen kurzen Moment gedrückt. So können Sie das Spiel neu starten.

**Artefakte der Zukunft**

Die Artefakte der Zukunft schalten Filme, Musikstücke und Bilder in der Galerie frei. Um sie vollständig zu sammeln, müssen Sie das Spiel in allen Schwierigkeitsgraden durchspielen.

**Wie besiege ich den letzten Endboss?**

Der Kampf gegen Cronus – den finalen Endgegner – verläuft immer nach dem gleichen Schema. Er greift Sie zweier oder dreimal an, teleportiert sich zur gegenüberliegenden Seite und ist für kurze Zeit verwundbar. Dann geht das ganze Spielchen wieder von vorne los. Das Knifflige ist, den Angriffen unbeschadet auszuweichen. Haben Sie Cronus besiegt, werden Sie mit der Endsequenz belohnt. Weitere Endgegnerstrategien zu den schwersten Endbossen finden Sie in der Tipps&Tricks-Sektion auf unserer aktuellen DVD.

**Items**

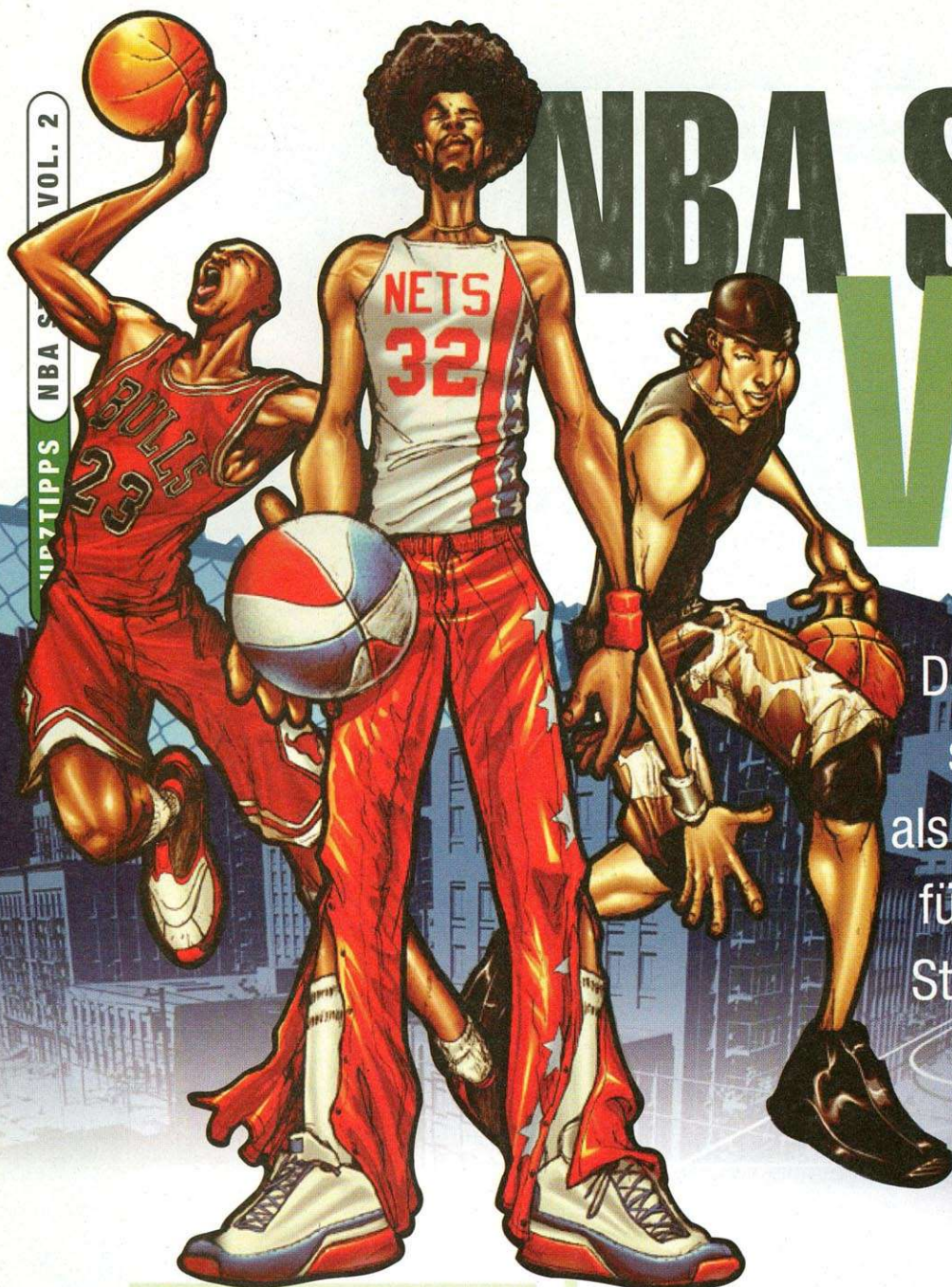
**Über diese Items stolpern Sie im Verlauf des Spiels.**

- Diskarmor:** Anfangswaffe
- Hades-Diskarmor:** wird nach Kampf mit Ikarus überreicht
- Himmlicher Diskarmor:** wird nach Kampf mit Sphinx überreicht
- Meeres-Diskarmor:** wird von Siren überreicht
- Nektar:** erhöht Lebensenergie
- Ambrosia:** erhöht Lebensenergie komplett
- Pneuma:** erhöht Icol
- Omphalos:** erhöht Icol komplett
- Caduceus:** erhöht Lebensenergie und Icol nach dem Ableben komplett
- Göttlicher Schild:** erhöht Verteidigung
- Heiliges Schwert:** erhöht Angriff
- Göttliche Rüstung:** erhöht Leben

**Edelsteine**

**Hier haben wir für Sie eine Übersicht über alle Arten von Edelsteinen.**

- Ares:** erhöht Angriff
- Athena:** erhöht Verteidigung
- Demeter:** halbiert Schaden von Wänden/Böden
- Aphrodite:** wandelt Icol in Lebensenergie um
- Apollo:** ermöglicht „guard interrupt“
- Artemis:** Lebensenergie für besiegte Gegner
- Hephaestus:** Upgrade-Punkte für besiegte Gegner
- Dionysus:** ermöglicht „Knockback“-Angriffe nach einer Combo
- Hestia:** aktiviert automatisches Blocken
- Hera:** erhöht den Angriffswinkel von 90° auf 180°
- Persephone:** erlaubt das Werfen von Gegnern, ohne vorher zu schwingen
- Hermes:** aktiviert Dash-Attacke im Stehen
- Zephyrus:** unbesiegbar während der ersten Hälfte des Sprungs
- Boreas:** unbesiegbar während der Tackle-Attacke
- Notus:** unbesiegbar während der Stampf-Attacke
- Eurus:** unbesiegbar während der Slide-Attacke
- Clotho:** verdoppelt das aufgesammelte Icol
- Lachesis:** reduziert die zum Beschwören benötigte Menge an Icol
- Atropos:** wandelt Lebensenergie in Icol um
- Nike:** aktiviert „Guard Cancel“
- Nemesis:** aktiviert „Knockback Cancel“
- Eirene:** halbiert Schaden, den Sie austeilen UND einstecken
- Hypnos:** erhöht Lebensenergie beim Rasten
- Tanatos:** ermöglicht „kritische Angriffe“
- Morpheus:** erhöht Icol beim Rasten



# NBA Street Vol. 2

Dank unseren Kurztips sind sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene für EAs neusten Teil des Streetball-Krachers NBA Street gerüstet. **Viel Spaß beim Dunken!**

## Training?

Eine kleine Einführung in die Steuerung schadet nie. Beginnen Sie deshalb Ihre virtuelle Street-Basketballer-Karriere mit dem Tutorial. Selbst eingefleischte Zocker des Vorgängers sollten zumindest die höheren Trainingsaufgaben absolvieren, um die Neuerungen im Vergleich zum ersten *NBA Street*-Teil zu erlernen. Als Anfänger sollten Sie sich das Tutorial aufteilen. Lernen Sie zuerst normale Spielzüge wie Passen, Dunkings oder Standard-Tricks, bevor Sie sich an Moves und Spielzüge für fortgeschrittene Spieler wagen.

## Welches Team?

Die Teams unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten und Stärken. Für den Anfang sollten Sie eine von Haus aus sehr starke Mannschaft wählen. Hier bieten sich die Sacramento Kings und die Portland Trailblazers an. Die Stats dieser beiden Teams sind überdurchschnittlich hoch. Im Gegensatz dazu befinden sich auch drei unterdurchschnittliche Teams

in der Auswahl. Finger weg von Utah Jazz, den Denver Nuggets und den Minnesota Timberwolves! Die übrigen Teams sind alle durchschnittlich gut und können ohne Bedenken gewählt werden.

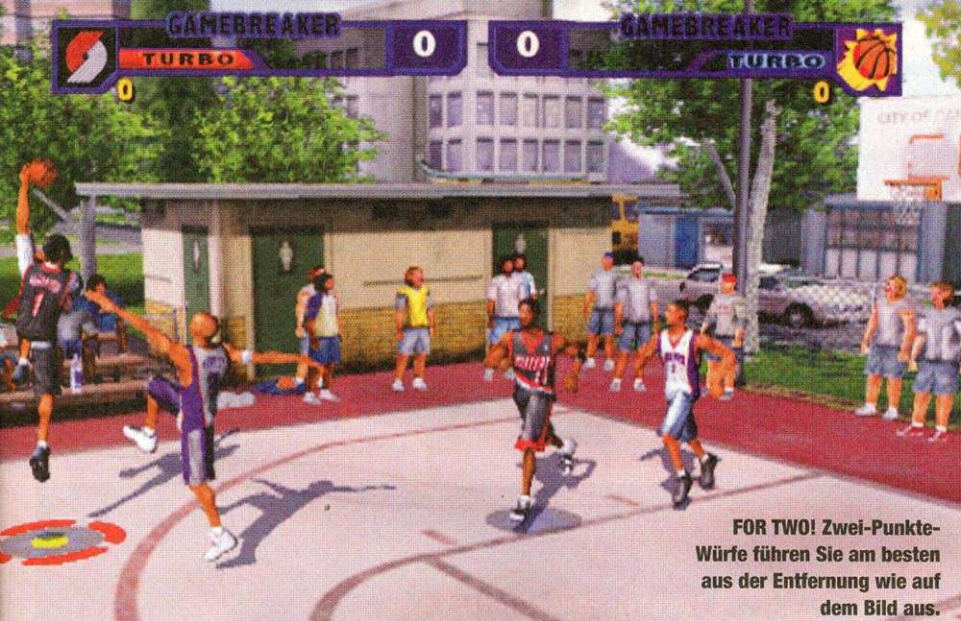
## Wie maximiere ich meine Trick-Points?

Reihen Sie möglichst viele Tricks zu langen Kombinationen aneinander. Dabei zählt einerseits die Anzahl der ausgeführten Tricks, andererseits sollten Sie darauf achten, Ihre Tricks zu variieren. Wiederholen Sie den gleichen Trick mehrmals in einer Kombination, wird die Trick-Punktezah dafür geringer ausfallen, als wenn Sie mehrere verschiedene Moves ausführen. Leiten Sie eine Kombination mit einem Rebound, Steal oder einem Block ein – hierfür gibt's satte Extra-Punkte.

## Was hat es mit dem Gamebreaker auf sich?

Durch hohe Trick-Punktezahlen füllen Sie Ihre Gamebreaker-Leiste. Sobald diese komplett aufgeladen ist, erscheint das

Spielfeld in einem blauen Licht und eine andere Musik wird eingespielt. Jetzt können Sie einen Gamebreaker ausführen, indem Sie R1 und R2 während eines Wurfs oder Dunkings gedrückt halten. Mit nahezu 100-prozentiger Wahrscheinlichkeit versenkt Ihr Spieler den Ball im Korb und Sie bekommen zwei Punkte gutgeschrieben, während Ihrem Gegner hingegen ein Punkt abgezogen wird. Indem Sie den Select-Button drücken, können Sie einen Gamebreaker sammeln. Wenn Sie es dann schaffen, Ihre Leiste ein zweites Mal zu füllen, erhalten Sie eine Art Super-Gamebreaker, der Ihnen zwei Punkte beschert und Ihrem Gegner ganze drei Punkte abzieht. Bevor Sie sich dazu entscheiden, einen Gamebreaker aufzuheben, sollten Sie den Punktestand des Matches ansehen. Wenn Ihnen nur noch wenige Körbe zum Sieg fehlen, werden Sie es nur schwer schaffen, Ihre Gamebreaker-Leiste ein zweites Mal zu füllen. Und nichts ist ärgerlicher, als sich diese sicheren Körbe entgehen zu lassen.



**FOR TWO!** Zwei-Punkte-Würfe führen Sie am besten aus der Entfernung wie auf dem Bild aus.

#### Gibt es Taktiken?

Ja, es gibt Taktiken. Ob Sie diese aber gegen menschliche Mitspieler anwenden, müssen Sie selbst entscheiden. Eine destruktive Spielweise sorgt schnell für eine Menge Trash-Talk vor den Bildschirmen. Zum Beispiel können Sie versuchen, möglichst viele 2-Punkte-Distanzwürfe zu erzielen. So unspektakulär diese auch sind, bringen sie dennoch doppelt so viele Punkte wie der schönste Dunking. Ein weiterer mieser Trick ist es, den Ball während der Gamebreaker-Phase des Gegners so lange wie möglich zu halten und darauf zu spekulieren, dass die Phase endet, bevor Ihr Kontrahent in Ballbesitz beziehungsweise zum Wurf kommt. Bedenken Sie aber, dass diese billigen Tricks zwar relativ effektiv sind, der wahre Reiz des Spiels aber in Gamebreakern und endlos langen Trick-Kombinationen liegt.

#### Wie soll ich mein Team aufstellen?

Achten Sie darauf, für jede Spielsituation einen passenden Spieler zu haben. Neben Spielern mit hohem Dunking- und Block-Stats sollten Sie auch einen Spezialisten für Fernwürfe und Steals im Team haben. Werfen Sie bei der Mannschaftsaufstellung auch ein Auge auf die Spieler Ihrer Gegner. Passen Sie Ihre Auswahl daran an.

#### Wie fülle ich die Gamebreaker-Leiste?

Täuschen Sie am Ende einer Combo einen Dunking an und passen Sie im letzten Moment einen Alley-Oop-Pass auf einen Spieler aus Ihrem Team. Mit diesem Move füllen Sie die Gamebreaker-Leiste am schnellsten. Versuchen Sie außerdem, jeden Spielzug mit einem spektakulären Dunking zu beenden – hierbei füllt sich die Leiste schneller auf, als wenn Sie nur einen gewöhnlichen Sprung-Wurf ausführen.

#### Wie verbessere ich mein Offensivspiel?

Halten Sie auf keinen Fall die ganze Zeit über die Turbo-Tasten gedrückt. Der Turbo entleert sich sehr schnell, weswegen Sie ihn nur dann benutzen sollten, wenn Sie zu einem Trick ansetzen.

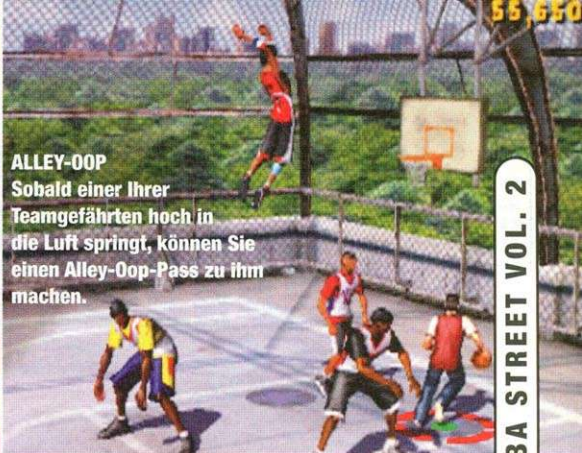
Benutzen Sie verschiedene Turbo-Tasten, um die Tricks zu variieren. Bei Fernwürfen achten Sie darauf, möglichst viel Abstand zum nächsten Gegenspieler und möglichst wenig Abstand zur 2-Punkte-Linie zu haben. Je freier Sie stehen und je näher Sie an der Linie sind, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie den Ball im Korb versenken. Wenn Sie von zwei Gegenspielern bedrängt werden, brauchen Sie mit einem durchschnittlichen Spieler erst gar nicht zum Wurf ansetzen. Täuschen Sie Würfe an, um Ihre Gegner in die Luft springen zu lassen, und werfen Sie dann, ohne einen Block riskieren zu müssen. Bei Sprung-Würfen erhöhen Sie die Trefferwahrscheinlichkeit, indem Sie den Wurf-Button erst dann loslassen, wenn Ihr Spieler am höchsten in der Luft ist.

#### Wie verbessere ich meine Abwehr?

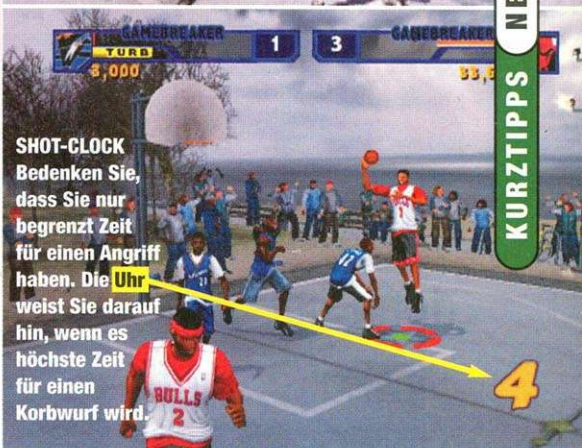
Lassen Sie sich nicht von Ihren Gegnern veräppeln. Springen Sie nicht sofort nach oben, wenn ein gegnerischer Spieler zum Wurf ansetzt. Häufig täuscht dieser nur an, um Sie zum Sprung zu verleiten. Halten Sie auch genügend Abstand zu Ihren Gegnern. Wenn Sie zu sehr an einem Gegenspieler kleben, können Sie schlecht reagieren, wenn dieser zu einem schnellen Wurf ansetzt. Halten Sie hingegen etwas Abstand, haben Sie genügend Zeit, um zu einem Block anzusetzen. So verhindern Sie auch, dass Ihr Gegner Sie umrennt und kurz außer Gefecht setzt. Sobald er zu einem Trick-Move ansetzt, weichen Sie einfach zurück. Attackieren Sie mit einem Steal, wenn er den Move beendet hat, um an den Ball zu kommen.

#### Wie editiere ich meinen eigenen Spieler?

Sie können fast alle Eigenschaften Ihres selbst gebastelten Spielers gegen Bares erhöhen. Der einzige Wert, den Sie nachträglich nicht verändern können, ist die Größe. Spendieren Sie Ihrem Spieler deshalb immer ein paar Extra-Zentimeter. Diese helfen Ihnen in der Defensivarbeit, beim Blocken und Rebounden.



**ALLEY-OOP**  
Sobald einer Ihrer Teamgefährten hoch in die Luft springt, können Sie einen Alley-Oop-Pass zu ihm machen.



**SHOT-CLOCK**  
Bedenken Sie, dass Sie nur begrenzt Zeit für einen Angriff haben. Die Uhr weist Sie darauf hin, wenn es höchste Zeit für einen Korbwurf wird.



**DEFENSIVE**  
Dieser Abstand ist in der Abwehr ideal. Sie können nicht umgestoßen werden und haben noch genug Zeit zum Blocken.



**KICK-PASS** Bauen Sie möglichst häufig einen Kick-Pass in Ihre Combos mit ein, um die maximalen Trick-Punkte zu erzielen.



**MAKE HIM BIG!**  
Geizen Sie nicht mit der Größe, wenn Sie sich im Editor einen eigenen Spieler basteln!

Height:

M L XL **XXL**

Item: 0 DP Total: 123

# CHEATS & CODES



CHRISTIAN  
SCHÖNLEIN  
21, Volontär

Zusätzlich zu den Endboss-Taktiken auf DVD haben wir Cheats für Wolverine's Revenge und Mogeleien zu aktuellen Titeln für Sie.

## Primal

**CHEATCODE** Wecke die wilden Dämonen in dir!

Wäre es nicht cool, wenn Sie sich einfach so in einen furchteinflößenden Dämonen verwandeln könnten? Dann wäre *Primal* die Richtige für Sie. Und wir haben die Cheats dazu. Im Hauptmenü halten Sie einfach die Tasten L1, L2, R1 und R2 für etwa fünf Sekunden gedrückt, um das Cheatmenü zu öffnen. Wenn Sie die X-Taste gedrückt halten, können Sie mit den Links- und Rechts-Tasten einen Buchstaben auswählen:

Code	Effekt und einzugebende Linie	
Demonise	Unverwundbarkeit	1
Snowflight	Solum freischalten	2
Charybdis	Aquis freischalten	3
Flintlock	Aetha freischalten	4
Sunstone	Volca freischalten	5
Arcanum	Tarot-Galerie freischalten	6
Mortific	Easy Kills	7
Seabreeze	Bonus A freischalten	8
Aurora	Bonus B freischalten	9
Psychosis	Bonus C freischalten	10
Mirroy	Bonus D freischalten	11
Ascendant	Bonus E freischalten (alle Boni A bis D)	12



## X-Men 2: Wolverine's Revenge

**CHEATCODE** Wenn die Adamantium-Klauen mal nicht scharf genug sind.

Pünktlich zum Kinofilm dürfen Sie Wolverine auf seiner gefährlichen Suche nach seiner Vergangenheit tatkräftig unterstützen. Ergänzend zu den Endboss-Taktiken auf der Heft-DVD dürften Ihnen diese Cheats hilfreich sein, wenn die Heilkräfte des Mutanten mal nicht ausreichen sollten. Diese geben Sie einfach im Titelschirm ein:

Effekt	Kombination
Alle Kostüme	▲, ●, ▲, ■, ■, ■, L1 + L2
Alle Cerebro-Dateien	▲, ●, ▲, ■, ■, ■, R1 + R2
Alle Levels	▲, ●, ▲, ■, ■, ■, L1 + R1
Unverwundbar (während des Spiels im Pausemenü zu aktivieren)	▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, L1 + L2 + R1 + R2

### 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.



### SAMMLERSTÜCKE Costume

Comic-Sammeln ist ein hartes Hobby.





**ERWISCHT** Für's Cheaten macht man Sie zum Clown.



**RESIDENT EVIL?** Zombies sind nicht nur im Raccoon Forrest zu finden.

# Minority Report

## CHEATCODE Schuldig im Sinne der Anklage?

Denken Sie erst gar nicht dran, diese Cheats zu benutzen. Man wird Sie sowieso dabei ertappen. Sie glauben also nicht an solche Science-Fiction-Fantasien? Na gut, dann geben Sie im Cheatmenü einfach folgende Codes ein:

Code	Effekt
Lrgarms	Unverwundbar
Passkey	Level Select
Quitter	Level überspringen
Ninja	Alle Combos
Strapped	Alle Waffen
Mrjuarez	Volle Munition
Spinach	Maximaler Schaden
Butterup	Gesundheitsbonus
Scaryclown	Als Clown spielen

Jailbreak	Als Convict spielen
Gnrlinfantry	Als GI spielen
Hissss	Als Echse spielen
Biglips	Als Moseley spielen
Weightgain	Als Nara spielen
Hairloss	Als Nikki spielen
Mrroboto	Als Roboter spielen
Superjohn	Als Superheld spielen
Iamsodaed	Als Zombie spielen
Fpsstyle	Freies Zielen
Maximumhurt	Arenen freischalten
Steelup	Rüstung
Slugger	Baseballschläger
Clumsy	Rag Doll
Slizomizo	Slow-Motion-Knopf
Bounzmen	Springende Figuren
Clutz	Zersplitterte Umgebungen
Stylin	Dramatisches Ende
Wimp	Endsequenz
Sketchpad	Konzept-Zeichnungen
Director	Alle FMV-Sequenzen
Donotsel	Nicht wählen

## BUDGET

# GTA III

## CHEATCODE Rückkehr nach Liberty City.

Ein Klassiker kehrt zurück und ist jetzt für günstige 30,- Mücken erhältlich. Die Cheats, die *GTA III* in petto hat, möchten wir Ihnen nicht vorenthalten. Alle Cheats geben Sie einfach während des Spiels ein:



Effekt	Kombination
Volle Gesundheit	R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Volle Rüstung	R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Alle Waffen und mehr Munition	R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Mehr Geld	R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Panzer	●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲
Niedrigerer Fahndungs-Level	R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Höherer Fahndungs-Level	R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←, →
Autos zerstören	L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1
Nebligtes Wetter	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X
Bewölkter Himmel	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■
Regnerisches Wetter	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●
Normales Wetter	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲
Zeit vergeht schneller	●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●
Rebellierende Fußgänger	↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L2, L1
Angreifende Fußgänger	↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L1, L2
Verrückte Fußgänger	R2, R1, ▲, X, L2, L1, ↑, ↓
Spiel langsamer machen	▲, ↑, ←, ↓, ■, R1, R2
Spiel schneller machen	▲, ↑, ←, ↓, ■, L1, L2
Unsichtbare Karosserie	L1, L1, ■, R2, ▲, L1, ▲
Verbessertes Fahrverhalten	R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲
Fliegende Autos	→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1

## INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

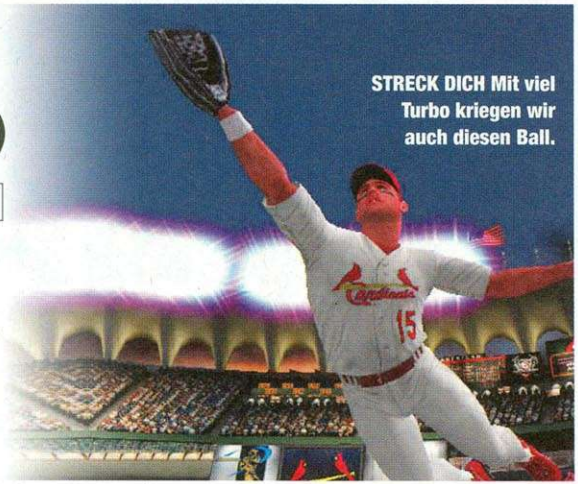
Titel	Ausgabe
007 Nightfire	02/2003
Aggressive Inline	08/2002
Ape Escape 2	06/2003
ATV Quad Power Racing 2	06/2003
Baldur's Gate: Dark Alliance	02/2003
Battle Engine Aquila	04/2003
Black & Bruised	05/2003
Blade II	12/2002
BMX XXX	02/2003
Burnout 2: Point of Impact	01/2003
Conflict: Desert Storm	03/2003
Contra: Shattered Soldier	03/2003
Crazy Taxi	11/2002
Dakar 2	05/2003
Devil May Cry 2	05/2003
Dr. Muto	03/2003
Drome Racers	06/2003
DTM Race Driver	11/2002
Dynasty Warriors 4	06/2003
F1 2002	09/2002
Freekstyle	09,10/2002
Gravity Games Bike	11/2002
GTA III	07/2003
Haven: Call of the King	04/2003
H. der Ringe: Zwei Türme	01,04/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	07/2003
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Kessen 2	02/2003
Legacy of Kain: Blood Omen 2	08/2002
Mat Hoffman's Pro BMX2	11,12/2002
Medal of Honor: Frontline	08,10/2002
Men in Black II	05/2003
Mike Tyson Heavyw. Boxing	09/2002
Minority Report	07/2003
MLB SlugFest 20-03	09/2002
MLB SlugFest 20-04	07/2003
Mortal Kombat: DA	03/2003
MX Superfly	12/2002
NBA 2K3	02/2003
NBA ESPN 2night 2002	08/2002
NBA Live 2003	12/2002
NFS: HP2	12/2002, 01,02/2003
Oni	08/2002
Onimusha: Warlords	12/2002
Powerpuff Girls: Relish Rampage	06/2003
Primal	07/2003
Prisoner of War	10/2002
Ratchet & Clank	03/2003
Rayman Revolution	08/2002
Red Faction II	01/2003
Rez	09/2002
Robotech: Battlecry	03/2003
Rocky	03/2003
Run Like Hell	06/2003
Savage Skies	07/2003
Scooby-Doo!	12/2002
Sims, Die	05/2003
Sled Storm	08/2002
Smash Court Pro Tennis	08/2002
Space Channel 5 - Part 2	04/2003
Spider-Man: The Movie	04/2003
Sponge Bob Squarepants	06/2003
SSX	09/2002
SSX Tricky	05/2003
Star Trek Voyager: Elite Force	09/2002
Star Wars Bounty Hunter	03/2003
Star Wars Racer Revenge	06,08/2002
Star Wars Starfighter	11/2002
Street Hoops	11/2002
Stuntman	09,11/2002
Super Bust-A-Move 2	12/2002
Superman: S. of Apokolips	12/2002
Super Trucks	05/2003
Tenchu: Wrath of Heaven	05/2003
Test Drive Off-Road Wide Open	08/2002
TD Overdrive	09/2002
The Getaway	04/2003
The Mark of Kri	10/2002
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom & Jerry - Krieg der ...	06/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	05,02/2003
T. Hawk's Pro Skater 3	10/2002
T. Hawk's Pro Skater 4	01,03/2003
Turok Evolution	11/2002
Twin Caliber	06/2003
Ty the Tasmanian Tiger	01/2003
Way of the Samurai	05,09/2002
Whirl Tour	05/2003
Whiteout	06/2003
World Rally Championship	09/2002
WRC II Extreme	02/2003
Wreckless: The Yakuza Missions	06/2003
WWE Crush Hour	06/2003
X-Men Next Dimension	01/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	07/2003
Zone of the Enders	01/2003

# MLB SlugFest 20-04 (US)

**CHEATCODE** Ein amerikanischer Kultsport mit wirkungsvollen Cheats.

Alle unten aufgelisteten Cheats müssen Sie im Match-up-Bildschirm eingeben. Dort drücken Sie dann die ■-, ▲- und ●-Taste so oft, wie die unten stehenden Zahlen es vorschreiben. Danach schließen Sie den Cheat mit der

angegebenen Richtungstaste ab. Bei einem Cheat, der also beispielsweise als 1, 3, 1, ◀ angegeben ist, drücken Sie einmal die ■-Taste, dreimal die ▲-Taste, einmal die ●-Taste und dann nach links, um den Code zu aktivieren.



**STRECK DICH** Mit viel Turbo kriegen wir auch diesen Ball.

Kombi Erklärung

1, 1, 1, ↓	Cheats ausschalten	3, 2, 1, ↑	Rocket Park Stadion	0, 0, 3, ◀	Max. Geschwindigkeit	1, 1, 2, ↓	Scorpion Team
4, 4, 4, ↓	Unendlich Turbo	3, 3, 3, ↑	Monument Stadion	2, 1, 0, →	Pinto Team	1, 3, 2, ↓	Rodeo Clown
2, 4, 2, ↓	16' Softball	3, 2, 1, ↓	Midway Park Stadion	2, 1, 1, →	Horse Team	1, 0, 1, ↓	Little League
0, 0, 4, →	Whiffle Ball	3, 2, 1, →	Empire Park Stadion	2, 1, 2, →	Eagle Team	1, 1, 0, ↓	Minotaur Team
2, 0, 0, →	Große Köpfe	3, 3, 3, ◀	Forbidden City Stadion	2, 2, 0, →	Lion Team	2, 2, 2, ↓	Olshan Team
0, 0, 4, ↑	Log-Schläger	3, 2, 1, ◀	Atlantis Stadion	3, 3, 3, →	Team Terry Fitzgerald	2, 2, 2, ↓	Rivera Team
0, 0, 3, ↑	Eis-Schläger	2, 4, 2, ↑	Gummi-Ball	2, 2, 2, →	Team Todd McFarlane	2, 3, 2, ↓	Napalitano Team
0, 0, 2, ↑	Klingen-Schläger	0, 0, 4, ◀	Knüppel-Schläger	1, 0, 3, ↓	Dwarf Team	2, 1, 1, ↓	Evil Clown Team
0, 0, 5, ↑	Stachel-Schläger	2, 0, 0, ◀	Winzige Köpfe	1, 1, 3, ↓	Gladiator Team	2, 3, 1, ↓	Alien Team
0, 0, 1, ↑	Knochen-Schläger	3, 0, 0, ◀	Max. Schlag	1, 3, 3, ↓	Bobble Head Team	2, 3, 3, ↓	Casey Team
3, 3, 3, ↑	Kolosseum-Stadion	0, 3, 0, ◀	Max. Kraft	1, 0, 2, ↓	Dolphin Team	3, 0, 3, ↑	Mehr Zeit für Codes

# Savage Skies (US)

**CHEATCODE** Cheats für die etwas andere Flugstunde.

Nichts ist schöner als Fliegen. Schon Reinhard Mey wusste, dass die Freiheit über den Wolken wohl grenzenlos sei. Allerdings auch ziemlich brutal. Bei *Savage Skies* tobten sich skurrile Kreaturen am Himmel aus. Wenn's sein

muss, auch gegeneinander. Klingt doch wie geschaffen für ein flottes Mehrspieler-Gefecht, nicht? Mit folgenden Cheats, die Sie im Hauptmenü eingeben, bereiten Sie sich auf Ihre Karriere als Himmelsstürmer vor:

Erklärung	Kombination
Alle Kreaturen	◀, →, ◀, ◀, →, →, →, ×
Multiplayer-Karten	◀, →, ◀, ◀, →, ◀, →, ×

Wem das noch nicht genügt, kann auch während des Spiels seine Fähigkeiten als Kampfflieger erweitern. Im Pause-Menü geben Sie diese Cheats ein:

Unverwundbar	◀, ◀, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ×, ↑, ×
Mission gewonnen	◀, ◀, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ×
Crystal	◀, ◀, →, →, ◀, ↑, →, ↓, ◀, ×, ×

**ÜBER DEN WOLKEN** Auf dem Rücken des grünen Drachen verbreiten Sie Angst und Schrecken.



## INFO LESERTIPPS

### Von Lesern für Leser

**Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.**

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media AG • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps  
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztipps@computec.de

### HERZLICHEN DANK!

MATTHIAS ASCHENBACHER – MICHAELA ESCHER – KAMRAN GÜNDOGAN –  
MATTHIAS LIEBEL – KONRAD SPITZER

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

### Jurassic Park: Operation Genesis

**CHEATCODE** Die Dinos sind los!

Als Kinder waren wir alle begeistert von den ausgestorbenen Riesen. Einen eigenen Freizeitpark mit den prähistorischen Kreaturen? Mensch, was wäre das toll gewesen. Mit dem Spiel zu den Erfolgsfilmen können Sie sich diesen Traum jetzt erfüllen. Dass das allerdings leicht ist, hat nie jemand behauptet. Gott sei Dank hat unser Leser Alexander Hoffmann ein paar Cheats parat. Diese geben Sie einfach während des Spiels ein:

Kombination	Effekt
L1, ↑, L1, ↓, L1	\$ 10.000 extra
R1, ↓, R1, ↓, R1, ↓, R1	Hitzewelle aktivieren
L1, R1, ↓, L1, R1, ↓	Market Day
R1+L1 halten, ◀, →, dann nochmal R1+L	Keine Wirbelstürme

# PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? \_\_\_\_\_ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PlayStation 2 (PAL)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2 (NTSC)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation/PSone PAL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation/PSone Multinorm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dreamcast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy/Game Boy Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamebaster/Xploder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Haben Sie Zugang zum Internet?  Ja  Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?  
Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Spielstände auf DVD	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E3-Reportage auf DVD	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reportage „Online mit der PS2“	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reportage „Freak-Report“	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eindrücke von der E3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metal Gear Solid 3: The Snake Eater	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gran Turismo 4	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enter the Matrix	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beyond Good & Evil	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: Silent Hill 3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- Kann sie leider nicht nutzen  Spiele sie auf der PS2 ab  
 Verwende normalen DVD-Player  Nutze PC mit DVD-Laufwerk  
 Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

\_\_\_\_\_

7. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____		
News: _____	Vorschau: _____	E3-Reportage: _____
Test: _____	Kurz & Knapp: _____	Spielstände: _____
Tipps & Tricks: _____	Special: _____	Kino & DVD: _____

Name, Vorname: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 Wohnort: \_\_\_\_\_  
 Telefonnummer: \_\_\_\_\_

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:  
**CompuTec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 07,  
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

8. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text \_\_\_\_\_ Layout \_\_\_\_\_ Titelseite \_\_\_\_\_ Gesamtnote \_\_\_\_\_

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

- News  Reportagen  Vorschau  Tests  
 Tipps  Zubehör  Internet  DVD

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 07/03)  
 Ausgabe: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

12. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE?  Ja  Nein  Bin Abonnent

13. Ich kaufe die PLAYZONE ca. \_\_\_\_\_ Mal pro Jahr.

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

15. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

16. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

17. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

18. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

## INSERENTENVERZEICHNIS

B&D Verlag GmbH	45
COMPUTEC	57, 79, 91, 99
Idee + Spiel	11
Jöllensbeck	73
Konami	132
Leipziger Messe GmbH	95
Mediastar	51
Saturn	23, 25, 131
Vivendi Universal Interactive	02, 49, 89
Wanadoo	54-55

## SPIELE-HOTLINES

<b>Acclaim</b> www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>Activision</b> www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
<b>BigBen Interactive</b> www.bigben-interactive.de	0700/227877678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
<b>Eidos</b> www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>Electronic Arts</b> www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>Infogrames</b> www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
<b>Konami</b> www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
<b>Sony Powerline</b> www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
<b>Sony (techn. Hilfe)</b> www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
<b>Take 2</b> www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>THQ</b> www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
<b>Ubi Soft</b> www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>Virgin Interactive</b> www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.

## INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,  
Kennwort: DVD 07/2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



## IMPRESSUM

**Anschrift der Redaktion:**  
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth  
E-Mail: pszone@compu-tec.de, Internet: www.play-zone.de

**Anschrift des Abo-Service:**  
PLAYZONE, Compu-tec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

**Zentrale Abo-Service-Nummer:**  
Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770  
E-Mail: compu-tec.abo@pvz.de

**Vorstand:**  
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),  
Niels Herrmann, Oliver Menne

**Redaktion:**  
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch  
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),  
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)  
Redaktion: Maik Bütetür, Christian Schönlein

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller  
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter  
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann  
Redaktionsassistent: Yves Nawroth  
Japan-Korrespondent: Warren Harrod  
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt  
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder,  
Michael Meyer, Ralph Wollner  
Bildredaktion: Albert Kraus, Tobias Zellerhoff  
Textchef: Michael Ploog  
Stellvertretende Textchefin: Margit Koch-Weiß  
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,  
Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz  
Art Director: Andreas Schulz  
Layout: Alexandra Böhm, Matthias Schöffel,  
Stefanie Sämann, Fabian Hübner

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

**Anzeigenkontakt:**  
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:  
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-24  
E-Mail: dispo@compu-tec.de

**Anzeigenverkauf:**  
Wolfgang Menne  
Telefon: +49-(0)911-28 72-144  
E-Mail: wolfgang.menne@compu-tec.de

Peter Nordhausen  
Telefon: +49-(0)30-88918855  
E-Mail: peter.nordhausen@compu-tec.de

Thorsten Szameitat  
Telefon: +49-(0)911-28 72-141  
E-Mail: thorsten.szameitat@compu-tec.de

**Datenübertragung:**  
ISDN PC: +49-(0)911/28 72-261  
ISDN Mac: +49-(0)911/28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben

**Verlag:**  
Produktionsleitung: Ralf Kutzer  
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag  
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter  
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)  
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif  
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgenser@leserservice.at  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott 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. (IWV), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2003 61.527 Exemplare



# Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat auf's Neue!**



• **Einen modernen Multimedia-PC:**  
Michal Berkhan aus Schwanenbeck

**ZU GEWINNEN**  
Ein moderner Multimedia-PC von XAVIA, der keine Wünsche offen lässt.

• **Eine Sony PlayStation 2:**  
Tim Seibel aus Hermannsburg

**PLAYSTATION 2** Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!



• **Einen Nintendo GameCube:**  
Markus Salzmann aus Niesky



• **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:**  
Thomas Welter aus Königswinter

**NEUE GENERATION:** Ab 28. März ist der mit Bildschirm-Beleuchtung versehene Game Boy Advance SP erhältlich.

**KLEIN, SCHWARZ, STARK:** Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

**Herzlichen Glückwunsch!**

# SMSen und gewinnen!

Liefert uns „Frisches Futter“ für die **PLAYZONE-Charts!**

**W**ie Sie bestimmt schon bemerkt haben, ist es seit der letzten Ausgabe möglich, ganz einfach per SMS an unseren Gewinnspielen teilzunehmen. Aufgrund der gewaltigen Resonanz darauf haben wir uns entschlossen, diesen Service ein wenig zu erweitern.

Ab sofort können Sie uns auch per Handy mitteilen, was Ihre drei Lieblings-PS2-Spiele sind und auf welche drei in der Entwicklung befindlichen Titel Sie sich am meisten freuen. Anhand des folgenden Beispiels zeigen wir Ihnen, wie einfach die Teilnahme ist. Schreiben Sie eine neue SMS, die mit dem jeweiligen Kennwort beginnt. Für die

Lesercharts ist dies: „pzcharts“. Für die Most Wanted entsprechend: „pzmostwanted“. Danach tragen Sie einfach die entsprechenden drei Spiele ein. So sieht das Ganze dann auf Ihrem Handydisplay aus:



Selbstverständlich wird Ihre Mühe auch belohnt: Wir verlosen unter allen Teilnehmern pro Monat fünf PlayStation-2-Spiele! Alternativ können Sie uns natürlich weiterhin Ihre Charts oder Most Wanted über das im Heft enthaltene PLAYZONE-Zeugnis auf Seite 127 mitteilen.

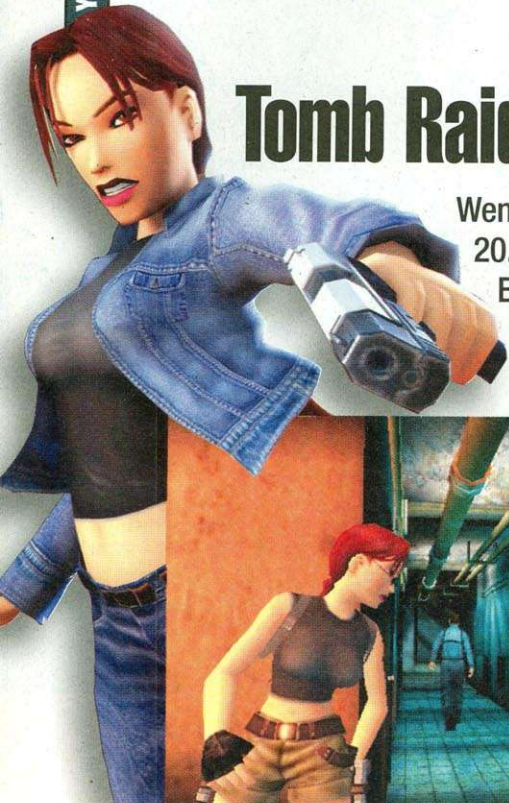
**Senden Sie die SMS dann an folgende Nummer: 82 4 44.**  
(€ 0,49/SMS\*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS)  
\*Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone\*\*; 02; Mobilcom; Debitel  
\*\*davon 12 Cent Vodafone-Leistung



# VORSCHAU

Ausgabe 08/2003 ab **25.06.03** am Kiosk!

## Tomb Raider – The Angel of Darkness



Wenn es mit der anvisierten Veröffentlichung am 20. Juni noch etwas werden soll, dann muss sich Eidos ganz schön ins Zeug legen. Wir sind aber zuversichtlich, Ihnen in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test präsentieren zu können.



**Jetzt immer  
mittwochs!**

### INFO VORSCHAU

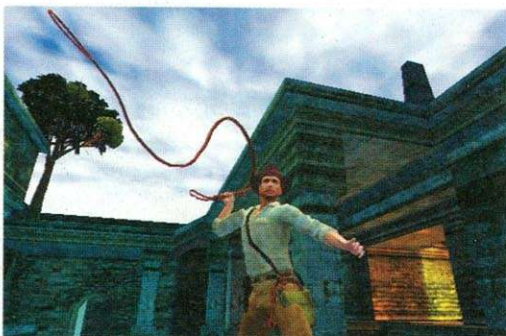
In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Choplifter – Crisis Shield	27. Juni
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	13. Juni
Futurama	Juni
Gesprengte Ketten	Juni
Hulk	13. Juni
Reel Fishing III	26. Juni
Savage Skies	30. Juni
Starsky & Hutch	20. Juni
World Championship Snooker 2003	30. Juni

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

## Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Das war mal wieder typisch! Kurz nach Redaktionsschluss stellt sich heraus, dass die Indy-Testversion wohl noch ein wenig auf sich warten lässt. Für die Ausgabe 08 soll's jetzt aber endgültig so weit sein.



## Alle E3-Hits auf DVD!



Nachdem wir die E3 im Heftteil der letzten Ausgabe schon mehr als ausführlich behandelt haben, reichen wir nun einen ebenso vollständigen Bericht auf DVD nach. Freuen Sie sich auf über eine Stunde Videomaterial aus Los Angeles mit allen Highlights der weltgrößten Spielemesse, zusammengestellt von Maik und Michael.

### WEITERE THEMEN

- ➔ **VERSPÄTUNG, DIE 2.**  
LucasArts' RTX Red Rock hat ein neues Startfenster zum Mars.
- ➔ **KOPFGELDJÄGER**  
Vivendis Mace Griffin kann sich unserem Zugriff nicht entziehen.
- ➔ **VERBORGENES METALL**  
Maiks neues Lieblingsspiel ist endlich online spielbar.
- ➔ **DUNKLE CHRONIK**  
Größer und besser – Wir testen den Dark Cloud-Nachfolger.



# GC-GAMES CONVENTION 2003!

Die weltgeilste Messe für Games & Software!  
Vom 21. - 24.08. in Leipzig.

Karten und Infos unter: [www.saturn.de](http://www.saturn.de) oder  
in ausgewählten Saturn-Märkten! \* \*ausgewählte Märkte unter [www.saturn.de](http://www.saturn.de)

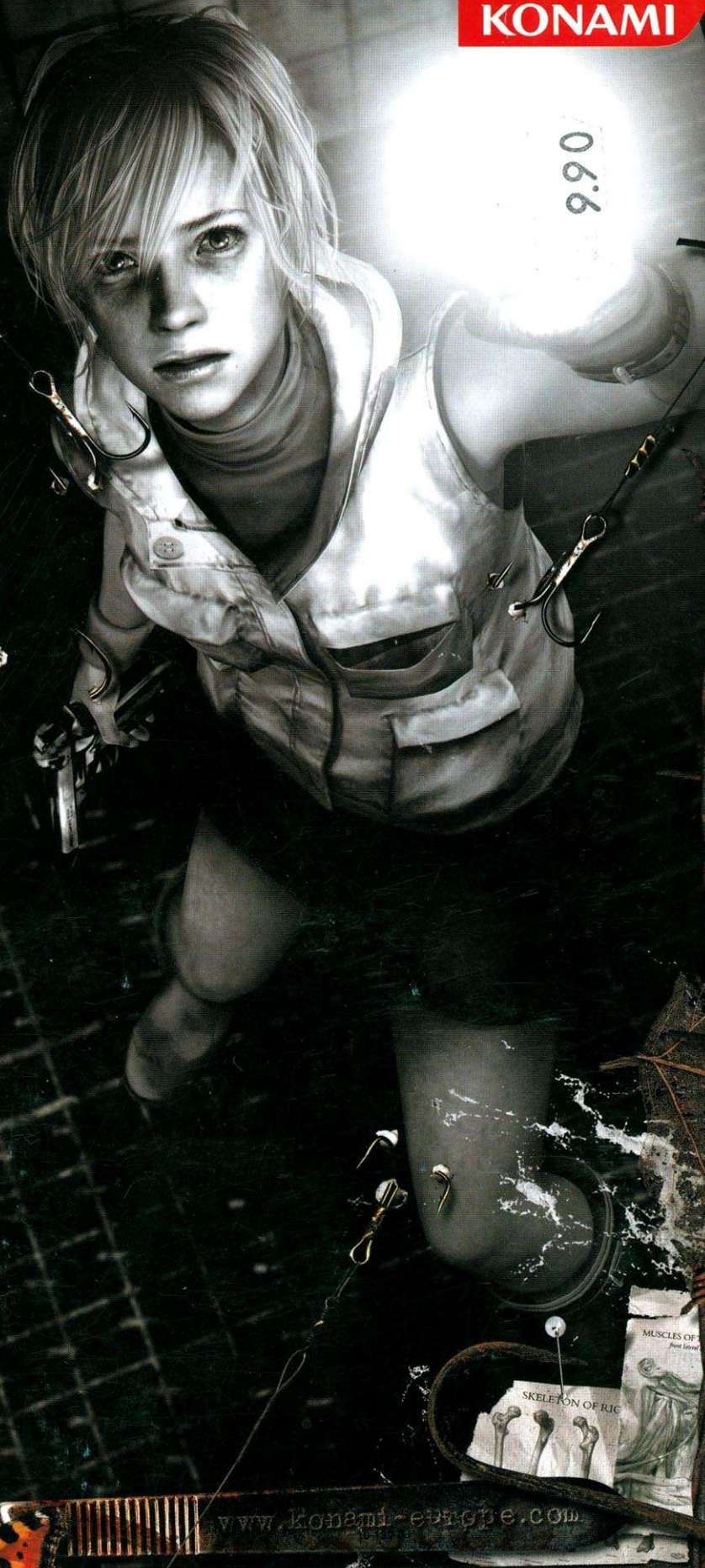


# SATURN

**GEIZ IST GEIL!**

...Fürchte  
den  
schlimmsten  
Alptraum  
deines  
Lebens!

0.9.9



www.konami-europe.com

# SILENT HILL 3

KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. SILENT HILL is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



21. 24.08.2003

